

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Willkommen beim Kaufmann von Venedig!

Ziel dieses Spiels ist es, im Venedig des 15. Jahrhunderts mit fremden Ländern Handel zu betreiben und mit dem verdienten Geld Gebäude in Venedig von Außen nach Innen zu bauen.

Das Team, welches den Rialtoplatz als erstes schuldenfrei erreicht hat gewonnen und gelangt in die internationale „Hall of Fame“.

Entweder Sie starten ein neues Spiel oder schließen sich einem „freien Spiel“ an. Dann treffen Sie ersten Entscheidungen (Bank, Werkstatt und Markt) in Venedig, gehen zum Hafen und wählen eine Zielregion.

Auf der Reise können zufallsartig Piraten auftauchen, die Sie mit Ihren Kanonen abwehren. In der Zielregion können Sie Ihre Waren (oder nur einen Teil davon) verkaufen und andere Produkte einkaufen.

Wenn Sie genügend Zeit haben, können Sie eine andere Region ansteuern. Sie müssen innerhalb eines Jahres wieder in Venedig sein!

Nach dem Verkauf in Venedig machen Sie den Periodenabschluss, bauen Gebäude und warten bis alle Teams soweit sind. Dann starten Sie mit der neuen Periode, oder Sie unterbrechen das Spiel und setzen es mit „laufenden Spielen“ später wieder fort. **Sie müssen diese Anleitung nicht lesen, um das Spiel zu spielen! Sie können einfach beginnen und es erforschen. Bei Zweifel klicken Sie auf das jeweilige Fragezeichen.**

Inhalt

1	Start eines Spieles.....	2
2	Die ersten Entscheidungen.....	4
3	Reisen und verteidigen.....	8
4	Ankunft in der Region.....	10
5	Verkaufen.....	11
6	Jahresabschluss.....	12
7	Ergebnisse interpretieren.....	14
8	Bau von Gebäuden.....	15
9	Zeremonie für den Sieger.....	16
10	Didaktische Überlegungen.....	17
10.1	Lehrziele.....	17
10.2	Eingangsvoraussetzungen und Methodik.....	17
10.3	Ablauf.....	17
10.4	Welche Probleme können auftreten?.....	18
10.5	Ein lehrreiches Phänomen:.....	18

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

1 Start eines Spieles

Teambildung: Ein Team sollte zumindest aus 2 Mitgliedern bestehen, wobei ein Mitglied die Teamleitung übernimmt und das andere sich um die Buchhaltung (z.B. mit Excel) kümmert. Jedes Team wählt einen Namen und ein Logo. Nur die Teamleitung muss sich als User registrieren.

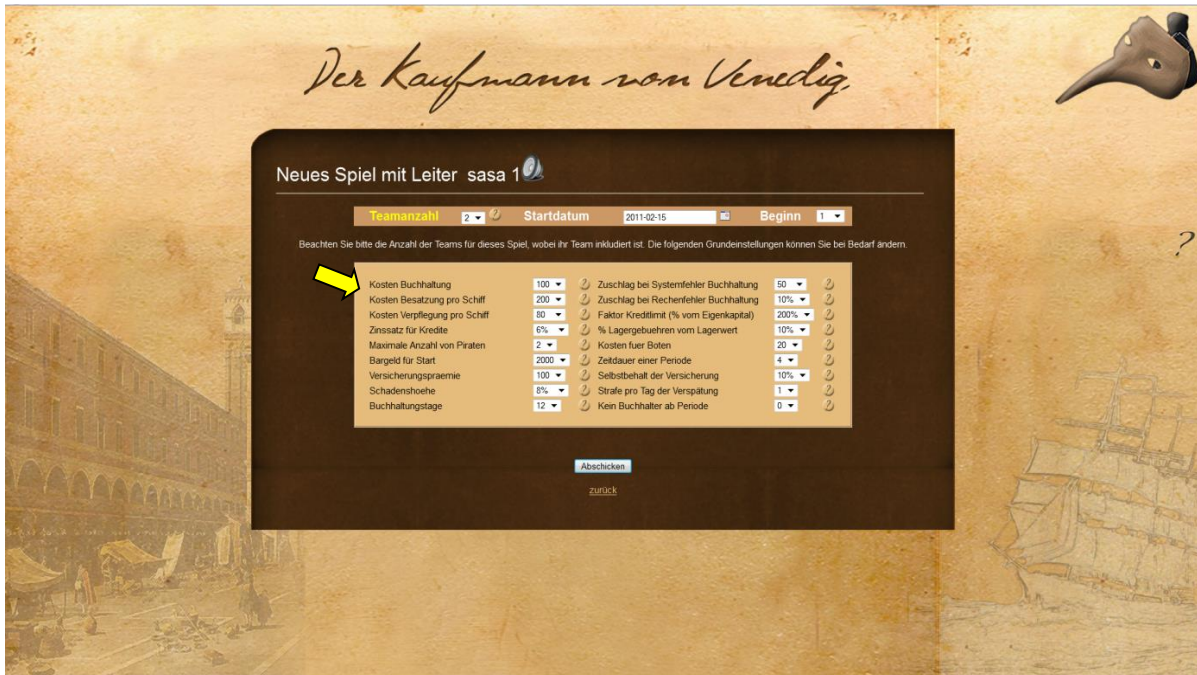
Beginn des Spiels: Der Kaufmann von Venedig ist ein „Multi User Online“ Spiel. Das erste Team eröffnet ein neues Spiel und wählt dabei die Grundeinstellungen. Wichtig sind dabei die Anzahl der gewünschten Teams und das Startdatum. Jene User, die das Spiel anlegen übernehmen die Spielleitung (z.B. Lehrer*innen) und müssen selbst nicht mitspielen.

Sie können es aber auch alleine spielen, gegen andere Teams steigt aber die Spannung!



Alle anderen Einstellungen können einfach übernommen werden. Die Spielleitung kann jedoch dem Spiel einen besonderen Schwerpunkt verleihen, in dem z.B. die Kosten für den Buchhalter erhöht werden, um den Anreiz, die Buchhaltung selbst zu machen, zu verstärken.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig



Rufen Sie das Hilfesymbol auf, um die Auswirkung der Parameter zu erkunden.

Teamname
Teamleiter
Mitarbeiter

Danach geben Sie Ihrem Team einen Phantasienamen und geben – wenn Sie möchten – die Mitglieder des Teams ein. Idealerweise sollten mindestens 2 Mitglieder in jedem Team spielen.

Die anderen Teams schließen sich dem neuen Spiel über „freie Spiele“ an.

Danach sehen Sie den Status des Spiels und wissen in welcher Periode und wo sich die anderen Teams befinden.

Periode	Team	Region	Spion	Team disqualifizieren
4	Amerigo	Venedig		
4	Camorra	beim Abschluss		
3	NAKcig	Alexandria		

Hier können Sie Ihre letzten Bilanzen studieren oder einen Spion gegen Bezahlung beauftragen, die Bilanzen Ihrer Mitbewerber zu beschaffen.

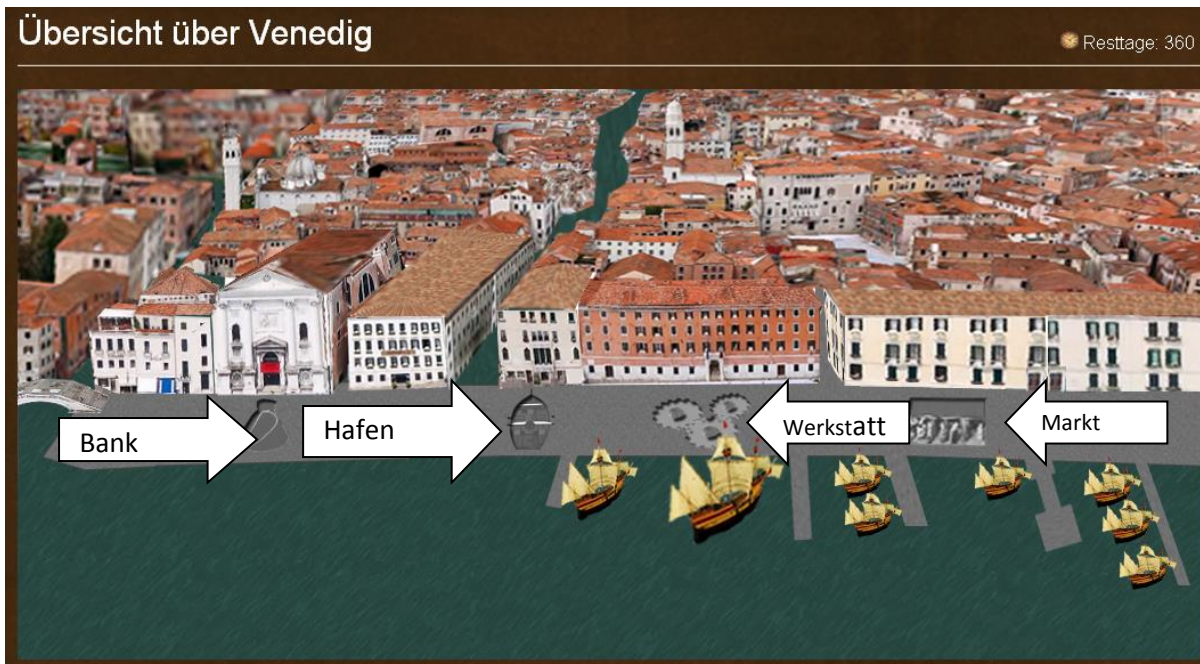
Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

2 Die ersten Entscheidungen

Vor dem Start entscheiden Sie, ob Sie während des Jahres Buchhalter einstellen möchten, der Sie immer über den aktuellen Stand der Kasse informiert. Die Kosten für den Buchhalter hat die Spielleitung festgelegt. Wenn Sie die Kosten sparen wollen, können Sie ein fertiges Excelmodell für die Einnahmen – Ausgaben- rechnung herunterladen, oder selbst eines erstellen.

Der Ausgangspunkt ist immer Venedig. Hier können Sie in der Bank einen Kredit aufnehmen, Ihre Schiffe versichern, neue Schiffe und Kanonen kaufen und Waren am Rialtoplatz einkaufen.

Fahren Sie über die Symbole um zu erfahren, was Sie wo tun können.



Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Die Bank



The screenshot shows the 'Bank' interface. At the top left is a small image of a Venetian building. The title 'Bank' is prominently displayed, followed by the text 'Hier können Sie Kredite, Boten und Versicherungen abschließen.' In the top right corner, it says 'Resttage: 269'. The main area is divided into three sections: 'Kreditaufnahme', 'Versicherung', and 'Bote kaufen'. Under 'Kreditaufnahme', there is a text input field with '2000' and 'Maximaler Kredit: 4600'. Under 'Versicherung', there is a checkbox labeled 'Versicherung abschließen' and 'Kosten: 50'. Under 'Bote kaufen', there is a table with columns 'Region' and 'Kaufen'.

Region	Kaufen
Venedig	<input type="checkbox"/>
Byzanz	<input type="checkbox"/>
Aegypten	<input type="checkbox"/>
Berberi	<input type="checkbox"/>
Katalonien	<input type="checkbox"/>
London	<input type="checkbox"/>

Below the table, it says 'Kosten pro Region: 5'. At the bottom of the interface, there is a bar showing 'Ihr aktueller Kassenbestand: 1170' and two buttons: 'Abschließen' and 'Zurück'.

Sie können in der Bank einen Kredit bis zur Höhe des Kreditlimits aufnehmen. Die Kosten für die Versicherung beziehen sich immer auf ein Schiff. Wenn Sie z.B. einen Piratenangriff nicht abwehren können übernimmt die Versicherung den Schaden – abzüglich des Selbstbehalts.

Sie können Boten beauftragen, um die Preise in anderen Regionen zu erkunden. Diese können aber sinken, wenn z.B. die Nachfrage durch andere Teams in dieser Region vorher gedeckt wurde.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Die Werkstatt



The screenshot shows the 'Werkstatt' (Workshop) interface. At the top left, there is a small image of a Venetian harbor scene. To its right, the title 'Werkstatt' is displayed in a large, white font, with the subtitle 'Hier können Sie Kanonen und Schiffe kaufen.' (Here you can buy cannons and ships.) below it. In the top right corner, there is a gold coin icon followed by the text 'Resttage: 255'. The main area contains a table with the following columns: 'Bezeichnung' (Description), 'Art' (Type), 'Preis' (Price), 'Menge' (Quantity), 'Lagerraum' (Warehouse), and 'Einkaufen' (Buy). The table lists two items: 'Kanone' (Cannon) with a price of 50 and 'Schiff' (Ship) with a price of 1000. Below the table, there are two summary boxes: 'Ihr aktueller Kassenbestand: 3170' (Your current cash balance: 3170) and 'Ihre maximale Schiffskapazität: 200' (Your maximum ship capacity: 200) and 'Noch nicht gebrauchte Kapazität: 200' (Capacity not yet used: 200). At the bottom of the table area, there are two buttons: 'Abschicken' (Send) and 'Zurück' (Back).

Bezeichnung	Art	Preis	Menge	Lagerraum	Einkaufen
 Kanone	A	50	Stueck	0	<input type="text" value="2"/>
 Schiff	A	1000	Stueck	200	<input type="text" value="1"/>

Ihr aktueller Kassenbestand: 3170

Ihre maximale Schiffskapazität: 200 Noch nicht gebrauchte Kapazität: 200

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie ein Schiff mit einer Kanone. Um Ihre Kapazität zu erhöhen, können Sie Schiffe kaufen. Mittels zusätzlicher Kanonen können Sie sich bei einem eventuellen Piratenangriff besser verteidigen. Doch achten Sie bitte darauf, dass Sie noch genügend Geld haben, um Waren einzukaufen.

Bedenken Sie auch, dass zu hohe Mengen von Waren deren Verkaufspreis senken, weil das Angebot die Nachfrage übersteigt.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Der Einkaufsmarkt



The screenshot shows the 'Einkaufsmarkt' (Market) interface. At the top left is a small illustration of a Venetian street scene. The title 'Einkaufsmarkt' is displayed in large white text, with the subtitle 'Hier können Sie Waren einkaufen.' below it. In the top right corner, it says 'Resttage: 236'. The main area contains a table with columns for 'Bezeichnung', 'Preis', 'Volumen', 'Einheit', and 'Einkaufen'. Below the table, there are summary statistics and three buttons: 'Prüfen', 'Abschicken', and 'Zurück'.

Bezeichnung	Preis	Volumen	Einheit	Einkaufen
 Eisen	23	9	Kisten	<input type="text" value="10"/>
 Holz	9	8	Klafter	<input type="text" value="10"/>
 Salz	11	2	Fass	<input type="text" value="40"/>
 Seide	15	3	Ballen	<input type="text" value="50"/>

Summe für diesen Einkauf: Betrag:

Ihr aktueller Kassenbestand: 2070
Ihre maximale Schiffskapazität: 400

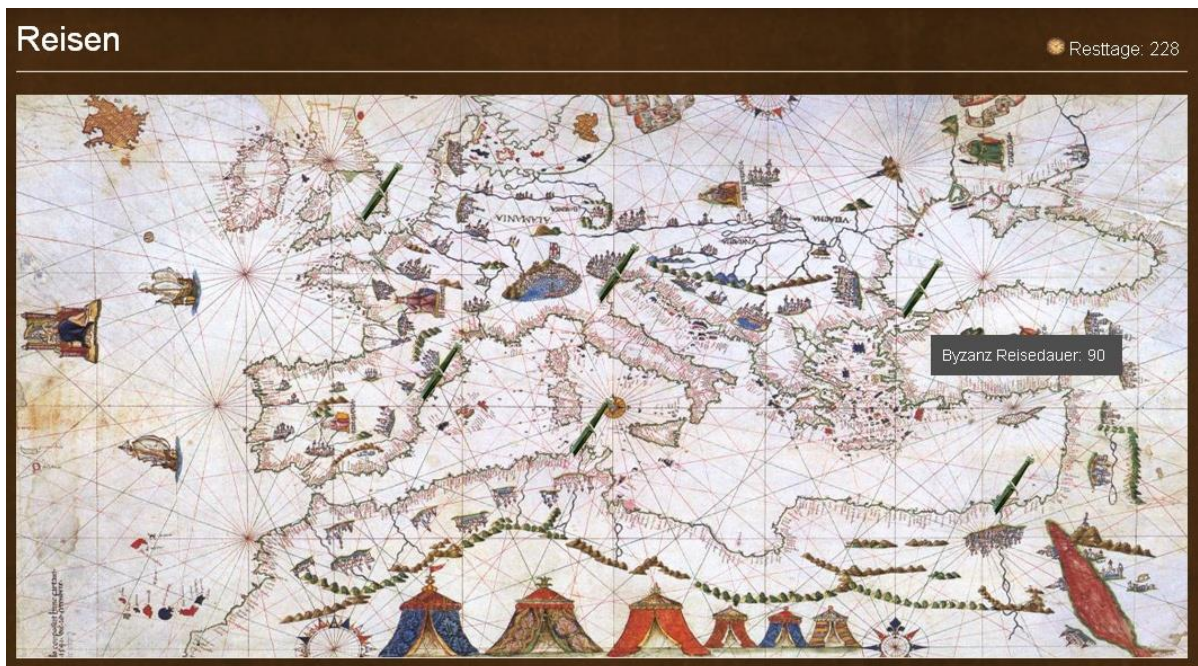
Die Limits beim Einkauf bilden das Volumen und das Geld. Mittels der Funktion „Prüfen“ können Sie diese jederzeit überprüfen wenn Sie Buchhalter eingestellt haben. Wenn neben dem Preis ein Pfeil nach oben erscheint, bedeutet dies, dass aufgrund steigender Nachfrage die Preise erhöht wurden. Sie können den normalen Preis erfahren, indem Sie mit der Maus über den Preis fahren.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

3 Reisen und verteidigen

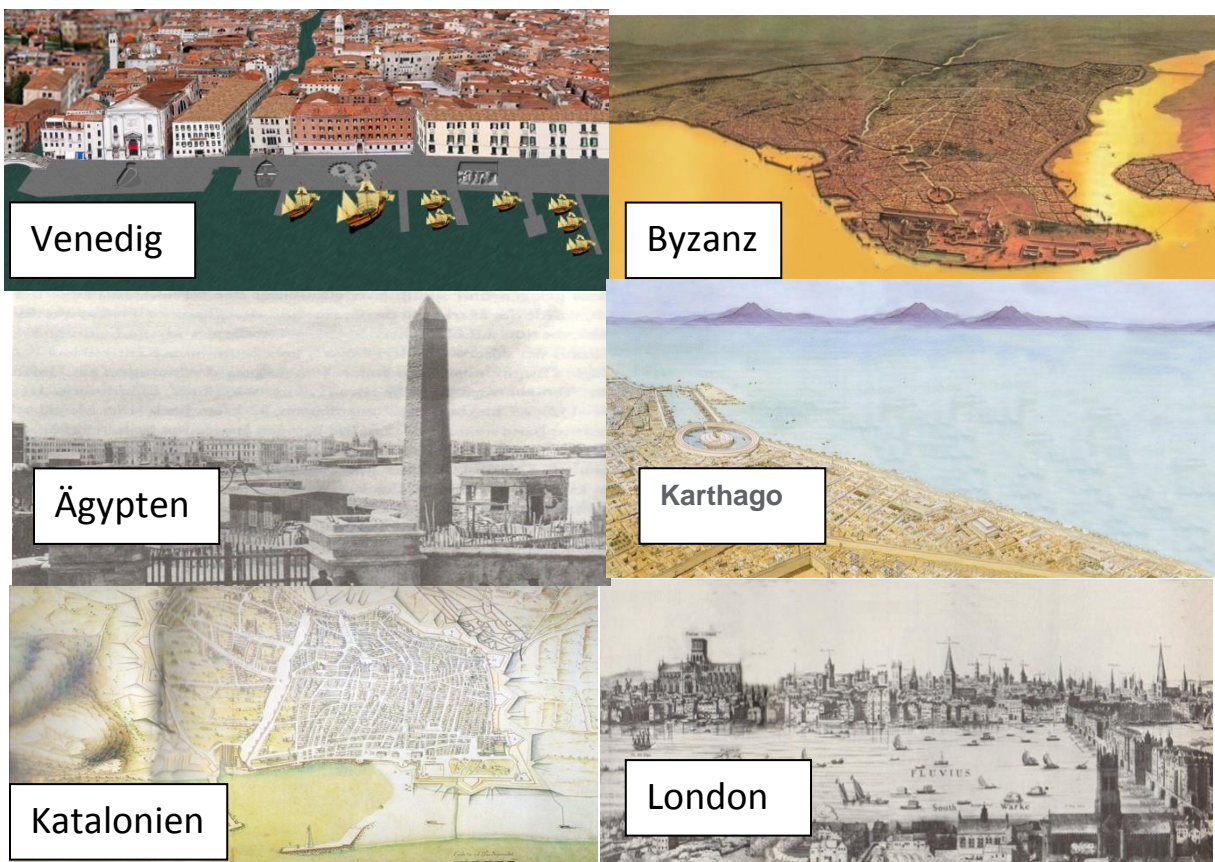
Wenn die Geschäfte in Venedig abgeschlossen sind, begeben Sie sich auf Reisen. Wählen Sie ein Ziel aus und bedenken Sie die durchschnittliche Reisezeit, die durch Unwetter oder Piratenüberfälle erhöht werden kann.

Klicken Sie auf die Schwertspitze um die durchschnittliche Reisedauer zu erfahren. Ein Klick auf die Schwertspitze startet die Reise.



Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Bei der Überfahrt kommt es zufallsartig zu Piratenüberfällen, die Sie mit 2 Treffern abwehren können. Wenn Ihnen das nicht gelingt, entsteht bei Ihren Schiffen ein Schaden, den die Versicherung abzüglich des Selbstbehaltes übernimmt. Die Reparaturen sowie andere Ausgaben z.B. für das Personal fallen erst am Jahresende an. Sie sollten dafür vorsorgen.



Außer bei Venedig gelangen Sie mit einem Klick auf das Land in den Markt und mit einem Klick auf das Meer in den Hafen.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

4 Ankunft in der Region

Wenn Sie eine Region bereisen, sollten Sie auch etwas darüber wissen. Bevor Sie gewünschte Region betreten, erhalten Sie eine zufällig ausgewählte Frage.

Sollten Sie diese nicht richtig beantworten können, verlieren Sie einige Tage um die richtige Antwort zu studieren.



Die Informationen zur Region erhalten Sie indem Sie auf das jeweilige Fragezeichen neben dem Namen der Stadtübersicht klicken.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

5 Verkaufen

Wenn Sie in Ihrer Zielregion angekommen sind, können Sie Ihre Waren verkaufen. Sie sehen dabei die aktuellen Preise. Ein Pfeil nach unten zeigt, dass der Preis wegen der sinkenden Nachfrage gefallen ist. Fahren Sie mit der Maus über den aktuellen Preis um zu sehen, wo der normale Preis liegt. Sie können daher entscheiden, nur einen Teil der Waren oder auch gar nichts zu verkaufen.

The screenshot shows the 'Verkaufsmarkt' (Marketplace) interface. At the top left, there is a small illustration of a market scene. The title 'Verkaufsmarkt' is prominently displayed, with the subtitle 'Hier können Sie Waren verkaufen.' (Here you can sell goods). In the top right corner, it says 'Reststage: 101'. The main area contains a table with the following columns: 'Bezeichnung' (Description), 'Art' (Type), 'Verkaufspreis' (Selling Price), 'Einkaufspreis' (Buying Price), 'Einheit' (Unit), 'Menge' (Quantity), 'Volumen' (Volume), and 'Verkaufen' (Sell). The table lists four items: Seide (Silk), Holz (Wood), Eisen (Iron), and Salz (Salt). Below the table, there are summary statistics: 'Gesamtsummen:' (Total sums) with a value of 3010, '1510', and 'Wenn Sie das verkaufen, ergibt das einen Rohgewinn:' (If you sell this, it results in a gross profit) with a value of 1500. Below these are two lines of text: 'Ihr aktueller Kassenbestand: 560' (Your current cash balance: 560) and 'Ihre maximal verfügbare Kapazität: 0' (Your maximum available capacity: 0). At the bottom, there are three buttons: 'Prüfen' (Check), 'Abschicken' (Send), and 'Zurück' (Back).

Bezeichnung	Art	Verkaufspreis	Einkaufspreis	Einheit	Menge	Volumen	Verkaufen
Seide	H	32	15	Ballen	50	3	<input type="text" value="50"/>
Holz	H	21	9	Klafter	10	8	<input type="text" value="10"/>
Eisen	H	48	23	Kisten	10	9	<input type="text" value="10"/>
Salz	H	18	11	Fass	40	2	<input type="text" value="40"/>

Gesamtsummen: Wenn Sie das verkaufen, ergibt das einen Rohgewinn:

Ihr aktueller Kassenbestand: 560
Ihre maximal verfügbare Kapazität: 0

Wenn Sie nicht alle Waren – wie vorgeschlagen – verkaufen, können Sie – wenn noch genügend Zeit da ist, eine andere Region bereisen und hoffen, dass noch kein anderes Team dort war. Wenn Sie bereits in Venedig sind, fallen für alle nicht verkauften Waren Lagergebühren an. Es sei denn Sie haben ein Lagerhaus gebaut, dann zahlen Sie keine Lagergebühren.

Sie können die eingelagerten Waren gleich zu Beginn einer neuen Periode zu Normalpreisen verkaufen.

Vergessen Sie nicht einzukaufen, bevor Sie eine Reise beginnen.

Bedenken Sie bitte, dass Sie vor Ablauf eines Jahres wieder in Venedig sein müssen, ansonsten berechnet die Verwaltung je nach Verspätung eine Strafgebühr.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig


6 Jahresabschluss

Nach der Rückkehr und Verkauf in Venedig können Sie mit dem Jahresabschluss beginnen.

Hier lauert möglicherweise eine wirtschaftliche Falle. Wenn Sie nicht genügend Geld für die jährlichen Ausgaben haben, können Sie innerhalb des Kreditlimits einen Kredit aufnehmen.

Ist das Kreditlimit bereits erreicht können Sie Ihr Warenlager zum halben Preis abverkaufen. Reicht das immer noch nicht, müssen Sie die Insolvenz anmelden und scheiden aus diesem Spiel aus und können bei einem anderen Spiel mitmachen.

Leider sind Sie zu spät in Venedig ankommen. Die Verwaltung berechnet dafür eine Gebühr. Diese Strafgebühr darf nicht in die Buchhaltung aufgenommen werden, sie vermindert Ihren kassenstand, ist aber kein Aufwand, der den Gewinn schmälert und vermindert somit auch nicht die Steuern! Dukaten: 90!!

	Ausgaben	Betrag
	Personalkosten	160
	Verpflegung	60
	Reparaturen	0
	Zinsaufwand	120
	Lagergebuehren	140
	Summe der Ausgaben	480
	Dein Kassenbestand	200

Fremdkapital	2000
Kreditlimit	4600
Kreditaufnahme	<input type="text" value="0"/>
Kreditrueckzahlung	<input type="text" value="0"/>
Buchhaltungskosten	<input type="text" value="60"/>
Wahl Abschluss	<input type="text" value="Outsourcing"/>

Hier können Sie auch einen Teil des Kredits zurückzahlen, da Sie – um zu gewinnen – schuldenfrei sein müssen.

Dann entscheiden Sie, ob Sie für den Jahresabschluss die Buchhaltung aufstocken oder den Abschluss selbst durchführen wollen.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Sie können die zusätzlichen Kosten sparen, wenn Sie den Abschluss selbst machen und dabei Rechnungswesen praxisorientiert anwenden. Sie lernen sehr viel dabei.

Allerdings belastet Sie die Finanzprokurator von Venedig mit einer Strafgebühr, wenn Sie einen fehlerhaften Abschluss abgeben. Wenn Sie das öfters selbst gemacht haben, werden Sie immer besser und müssen später keine Strafe mehr zahlen. Auch erleichtert Ihnen das Excelmodell die Arbeit wesentlich.

Wenn Sie sich dafür entschieden haben, können Sie zwischen der einfacheren Einnahmen – Ausgabenrechnung oder der doppelten Buchführung wählen. Da die Finanzprokurator von Venedig die Einführung der doppelten Buchführung fördern will, zahlen Sie nur die Hälfte der 30% Steuern, wenn Sie diese verwenden.

Für die Buchhalter gibt es eine eigene Anleitung, die Sie nicht benötigen, wenn Sie die Buchhaltung outsourcen.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

7 Ergebnisse interpretieren

Zum Abschluss erhalten Sie die Auswertungen die Ihnen den Stand Ihres Unternehmens darstellen.

Auch „Nichtkaufleute“ lernen die Zahlen zu verstehen, in dem Sie mit der Maus über die wichtigsten Begriffe fahren.

Gewinn und Verlustrechnung	Ihre Eingabe	Loesung	Differenz
Erloese	0	3.010	-3.010
Wareneinsatz	0	1.510	-1.510
Personalkosten	0	160	-160
Verpflegung	0	60	-60
Reparaturen	0	0	0
Zinsaufwand	0	120	-120
Lagergebuehren	0	140	-140
Versicherung	0	0	0
Buchhaltungskosten	0	90	-90
Marktforschung	0	0	0
Abschreibung	0	220	-220
Summe Aufwand	0	2.300	-2.300
Ergebnis vor Steuern	0	710	-710
Steuern vom Einkommen	0	213	-213

Bilanz		
Ihre Eingabe	Aktiva	Passiva
Anlagevermoegen	0	
Umlaufvermoegen	0	
Eigenkapital		0
Fremdkapital		0
Summen	0	0
Loesung	Aktiva	Passiva
Anlagevermoegen	1.980	
Umlaufvermoegen	3.030	
Eigenkapital		3.010
Fremdkapital		2.000
Summen	5.010	5.010

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

Speziell das Eigenkapital ist eine bedeutende Position der Bilanz. Es zeigt Ihren Anteil am Vermögen und bildet die Grundlage zur Berechnung des Kreditlimits.

Sollten Sie den Abschluss selbst gemacht haben und es wurden Fehler festgestellt, dann erhebt die Finanzprokurator von Venedig eine Strafgebühr die von der Differenz des gemeldeten Gewinns abhängig ist. Diese Gebühr wird von dem Kassenbestand abgezogen berührt aber die Buchhaltung nicht.

8 Bau von Gebäuden

Nach dem Abschluss können Sie von den Außenbezirken hin zum Rialtoplatz folgende Gebäude bauen:

Art des Gebäudes	Sonderrechte
Palast	keine
Lagerhaus	Sie zahlen keine Lagergebühren mehr
Gasthaus	Sie erhalten ein unversteuertes Einkommen
Kirche	Entweder zahlen Sie in der Folgeperiode die halben Zinsen oder Sie können in der Folgeperiode ein Bauverbot für ein anderes Team verhängen.

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig



Das Team welches den Rialtoplatz als erstes schuldenfrei erreicht, hat das Spiel gewonnen.

Die Ausgaben für die Gebäude bilden eine Privatentnahme und müssen in die Berechnung in der Folgeperiode aufgenommen werden. Einnahmen von Gasthäusern sind eine Privateinlage.

Sie können nun mit der nächsten Periode fortfahren oder das Spiel unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Das sollten Sie unbedingt mit der Spielleitung besprechen, da das Spiel nur fortgesetzt werden kann, wenn alle Teams online sind.

9 Zeremonie für den Sieger



Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

10 Didaktische Überlegungen

10.1 Lehrziele

Mit diesem Planspiel sollen die Benutzer*innen selbst die Buchhaltung für ihr eigenes Unternehmen führen können, deren Auswertungen verstehen und richtig interpretieren können.

Sie sollen ein Handelsunternehmen führen können und die Zusammenhänge (z.B. Preisbildung aufgrund von Angebot und Nachfrage) erkennen sowie die Bedeutung des Rohgewinns und der fixen Kosten erleben.

Sie sollen die Auswirkungen ihrer Entscheidungen erkennen und begründen können.

10.2 Eingangsvoraussetzungen und Methodik

Wenn Sie gestatten, dass die Buchhaltung und der Jahresabschluss „outgesourct“ werden, dann gibt es keine Eingangsvoraussetzungen. In diesem Fall sollten dann die Auswertungen des Jahresabschlusses gemeinsam analysiert und erklärt werden. Daher eignet sich das Planspiel auch in allgemeinbildenden Schulen um ein wirtschaftliches Verständnis und Interesse zu wecken.

Wenn die Grundbegriffe verstanden wurden (was im eigenen Unternehmen schneller geschieht), dann können Sie damit beginnen, dass die Teams selbst ihre Einnahmen – Ausgabenrechnung erstellen. Jeweils ein Teammitglied gibt die Entscheidungen ins Programm ein und ein anderes führt die Buchhaltung mit dem Excelmodell. Nach dem Abschluss sollten die Abweichungen zur richtigen Lösung analysiert werden. Dadurch wird ein nachhaltiger Lerneffekt ausgelöst.

Die Anwendung der doppelten Buchhaltung erfordert ein Grundverständnis der Bilanz und GuV. Auch hier ist die gemeinsame Analyse der Abweichungen besonders wichtig für den nachhaltigen Lerneffekt. Wenn es den Teams gelingt, einen fehlerfreien Abschluss zu erstellen, dann haben sie den Aufbau der doppelten Buchführung nachhaltig verstanden!

Wir empfehlen, vor Beginn des Spiels auf das 15. Jahrhundert einzustimmen. Dafür eignet sich der historische Hintergrund, der zu Spielbeginn angeboten wird.

Der zeitliche Aufwand hängt auch davon ab, ob die Buchhaltung selbst gemacht wird. Wenn nicht liegt der durchschnittliche Zeitbedarf einer Periode bei ca. 20 Minuten. Sie sollten aber keinesfalls bei der gemeinsamen Analyse der Ergebnisse einsparen.

Wenn geschickt gehandelt wird, könnte der Rialto innerhalb von 7 Perioden schuldenfrei bebaut werden. Das Spiel kann immer nach dem Periodenabschluss unterbrochen und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.

10.3 Ablauf

Bildung der Teams: Pro Spiel sind bis zu 5 Teams möglich. Jedes Team sollte 2 oder 3 Mitglieder haben. Wenn mehr als 3 Mitglieder in einem Team sind, steigt die Gefahr der „U-Boote“.

Wenn z.B. in einer Klasse 25 Schüler*innen sind, können Sie diese auf 2 Spiele aufteilen. In jedem Spiel gibt es eine Spielleitung, die Sie übernehmen können, indem Sie nach der Anmeldung ein neues Spiel anlegen und danach das Fenster schließen, es sei denn, dass Sie selbst mitspielen wollen. Nur in

Anleitung für das Onlinespiel der Kaufmann von Venedig

diesem Fall legen Sie selbst ein Team an.

Bei der Anlage des Spiels können Sie die Schwierigkeit einstellen. Z.B. Können Sie festlegen, dass die Buchhaltung ab einer Periode selbst gemacht werden muss. Dafür könnte das bereitgestellte Excelmodell verwendet oder noch besser ein eigenes erstellt werden. Neben jedem Feld finden Sie ein Fragezeichen mit der Erklärung. Sie müssen aber keine Parameter ändern und können die vorgeschlagenen Werte übernehmen.

Alle anderen Teams schließen sich dann diesem Spiel über die Funktion „**freie Spiele**“ an.

Während des Spiels betreuen Sie die einzelnen Teams, klären Fragen, geben Tipps und motivieren jene Teams, die es notwendig haben. Für den Fall eines online-distance learnings stehen zahlreiche Features zur Verfügung mit denen Sie den Spielablauf und die Ergebnisse überwachen und Tipps geben können.

Vergessen Sie nicht auf die Nachbereitung. Dabei können Sie die Abweichungen beim Jahresabschluss gemeinsam analysieren, oder jedes Team such sich ein Team mit dem es sich vergleicht.

10.4 Welche Probleme können auftreten?

Wenn ein Team während des Spiels rausfliegt oder das Fenster versehentlich geschlossen hat, dann kann das Team wieder einsteigen und weiterspielen. Sollten während dieser Periode bereits Entscheidungen (Bank, Werkstatt, Einkauf oder Verkauf) getroffen worden sein, wird automatisch zum Abschluss dieser Periode verzweigt. Alle Aktionen werden am Server gespeichert und werden beim Abschluss nochmal aufgerollt. Damit kann der Stand der Daten wieder hergestellt werden.

Sollten Sie weitere Fragen haben, dann scheuen Sie sich bitte nicht, diese an mich zu richten.

10.5 Ein lehrreiches Phänomen:

Unserer Erfahrung nach wollen einige Teams möglichst schnell den Rialto besetzen. Was ja auch das Ziel dieses Spiels ist. Sie tun das aber indem sie hohe Kredite aufbauen und das Geld nicht in ihrem Unternehmen einsetzen sondern Paläste bauen. Sie übersehen dabei, dass sie das Spiel nur gewinnen können, wenn sie schuldenfrei sind. Durch das Aushungern des Unternehmens droht sehr bald die Gefahr der Insolvenz. Eine Parallele zur realen Welt, denn auch hier würde das Unternehmen insolvent werden, wenn man ihm das Geld entzieht um Villen zu bauen.