



Verlaufsplan: Planspiel Unternehmensgründung

Thema	Ein Start-up gründen und finanzieren – Liquidität, Finanzierung, Anteile, Rechtsform, Verantwortung
Zielgruppe	ab Klasse 9 – auch Berufsschule, Oberstufe und Hochschule
Umfang	Variante A: 1 Stunde (45 Min.) · Variante B: 2 Doppelstunden (2 × 90 Min.)
Lernziele (Auswahl)	Die Lernenden können Burn Rate und Runway berechnen; Finanzierungsarten unterscheiden und abwägen; Pre-/Post-Money und Verwässerung über zwei Runden berechnen; Unterschiede zwischen UG und GmbH benennen; Entscheidungen zwischen Gewinn und Verantwortung begründen. (Vollständige Liste mit EntreComp-Bezug im Leitfaden.)
Lehrplanbezug (Beispiel)	NRW, Gymnasium Sek. I, Wahlpflichtfach Wirtschaft (Kernlehrplan 2022), Inhaltsfeld 1 „Unternehmerisches Handeln in der Sozialen Marktwirtschaft“: Geschäftsidee, Rechtsformen, Businessplan. Bitte mit dem Lehrplan Ihres Landes abgleichen.
Vorbereitung	Spiel kurz selbst testen; für Variante B einen Gruppen-Code festlegen (3–16 Zeichen, A–Z, Ziffern, Bindestrich) und den Link startupgame.eu/play?gruppe=CODE bereitstellen; Arbeitsblätter kopieren.
Technik	1 Gerät mit aktuellem Browser pro 1–2 Personen, Internet, Beamer. Kein Konto, keine Installation, 0 €.

Variante A · 45 Minuten „Sprint“ (12 Spielmonate)

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Material / Medien
Einstieg Problemtisierung	5 Min.	Impuls: „Woran scheitern die meisten Start-ups?“ Vermutungen sammeln, nicht auflösen.	Plenum	Tafel
Setup	5 Min.	Spiel öffnen, Gründer-Typ, Branche und Rechtsform (UG/GmbH) wählen. Modus „Locker losspielen“ oder „CEO-Modus“.	Partnerarbeit	Geräte, Link startupgame.eu/play
Erarbeitung Spielphase	25 Min.	Auftrag: 12 Spielmonate überleben, mindestens eine Finanzierung holen. Lehrkraft hilft nur bei Bedienfragen.	Partnerarbeit	Geräte, Spiel-Lexikon
Sicherung Auswertung	10 Min.	2–3 Teams berichten (höchste Kasse, knappste Pleite, bester Deal). Zwei Debrief-Fragen. Rückbezug auf den Einstieg: Firmen scheitern meist, wenn das Geld ausgeht.	Plenum	Leitfaden S. 3; Hausaufgabe: AB 1

Variante B • Doppelstunde 1: Wochen-Challenge, Etappe 1 (Monate 1–12)

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Material / Medien
Einstieg Problematisierung	10 Min.	Impuls „Woran scheitern Start-ups?“ und Begriffs-Abfrage (Runway, Anteile, Verwässerung). Vorwissen notieren.	Plenum	Tafel
Setup Arbeitsauftrag	10 Min.	Gruppen-Link öffnen, Pseudonym eingeben (kein echter voller Name), Challenge starten. Regeln: gleiche Firma und gleiche Startbedingungen für alle; gewertet wird der Wert des eigenen Anteils.	Lehrkraft-vortrag, Partnerarbeit	Beamer, Link <code>.../play?gruppe=CODE</code> als Text oder QR-Code
Erarbeitung I Etappe 1	45 Min.	Spielen bis Monat 12. Das Spiel zeigt danach die Halbzeit: eigener Anteil und Zwischenstand. Der Stand bleibt im Browser gespeichert.	Partnerarbeit	Geräte, Spiel-Lexikon
Sicherung I	25 Min.	Zwischenstände anonym an der Tafel sammeln. AB 1 „Runway & Burn Rate“ bearbeiten, Aufgabe 5 mit eigenen Spielzahlen. Ausblick: Strategie für Etappe 2 notieren.	Plenum, Einzelarbeit	AB 1, Taschenrechner

Variante B • Doppelstunde 2: Etappe 2 (Monate 13–24) und Debrief

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Material / Medien
Anknüpfung	5 Min.	Ergebnisse AB 1 kurz vergleichen. Erinnerung: gewertet wird der Durchschnitt der Monate 22–24 oder der Erlös bei Verkauf vorher; Pleite zählt 0 €.	Plenum	AB 1 (Lösung)
Erarbeitung II Etappe 2	40 Min.	Weiterspielen auf demselben Gerät und im selben Browser bis Monat 24. Zwischenruf: „Wie viel gehört euch noch?“	Partnerarbeit	Geräte
Präsentation Rangliste	10 Min.	Freiwillig mit Pseudonym eintragen; Gruppen-Rangliste zeigen. Kurzer Vergleich: Wer hat viel Anteil behalten, wer viel Firmenwert geschaffen?	Plenum	Beamer, Rangliste im Spiel
Erarbeitung III Transfer	15 Min.	AB 2 „Finanzierung & Verwässerung“: Pre-/Post-Money, Cap Table über zwei Runden, Kredit oder Anteile.	Einzelarbeit / Partnerarbeit	AB 2, Taschenrechner
Sicherung II Debrief	20 Min.	4–5 Debrief-Fragen entlang echter Spielverläufe; Begriffs-Abfrage vom Anfang wiederholen; Urteil: Ist „Vermögen × Impact“ eine faire Erfolgsformel?	Plenum	Leitfaden S. 3, Tafel
Hausaufgabe	–	AB 3 „Mein Startup-Steckbrief“: Rechtsform, wichtige Entscheidungen, Fehler, was ich anders machen würde.	Einzelarbeit	AB 3

Differenzierung

- **Schneller fertig:** CEO-Modus mit Businessplan ausprobieren oder AB 2, Zusatzaufgabe.
- **Mehr Unterstützung:** Teams zu zweit; Begriffe im Spiel-Lexikon nachschlagen (unterstrichene Wörter).
- **Leistungsstärkere Gruppen:** Debrief zu Liquidation Preference und Term Sheets (CEO-Modus).

Organisatorisches

- Etappe 1 für alle in derselben Kalenderwoche starten (gleiche Firma pro Woche).
- Ohne Konto liegt der Spielstand im Browser: dasselbe Gerät, kein privates Fenster.
- Das Analyse-Banner darf abgelehnt werden; das Spiel funktioniert vollständig.

Lizenz CC BY 4.0 (nicht für Logo und Spiel) · Feedback: hello@startupgame.eu