Planspiel Unternehmensgründung im Unterricht – in 45 Minuten oder 2 × 90 Minuten

In The Startup Game gründen junge Menschen im Browser ein Start-up und führen es Monat für Monat: Preis festlegen, Team einstellen, Geld bei Bank, Business Angel oder Venture Capital holen, Anteile abgeben – und die Folgen sofort spüren. Dieser Leitfaden enthält alles, was Sie für den Einsatz brauchen. Eine Anmeldung oder Schulung ist nicht nötig.

Steckbrief

Zielgruppe	ab Klasse 9 – auch Berufsschule, Oberstufe und Hochschule
Fächer	Wirtschaft, Politik/Wirtschaft, Wirtschaft-Berufs- und Studienorientierung, BWL, Projektkurse und Gründungsprogramme
Dauer	**Format A:** 45 Minuten („Sprint", Ziel 12 Spielmonate) · **Format B:** 2 × 90 Minuten (Wochen-Challenge, 24 Spielmonate in zwei Etappen)
Technik	aktueller Browser auf Laptop oder Tablet (Handy geht auch), Internet, 1 Gerät pro 1–2 Personen; Beamer für Einstieg und Rangliste hilfreich. Nichts zu installieren.
Kosten	**0 €** – keine Lizenzen, keine Klassen-Accounts, keine In-App-Käufe
Konto	**ohne Konto** spielbar; die Gruppen-Rangliste läuft über einen Gruppen-Code und ein selbst gewähltes Pseudonym
Sprache	Deutsch und Englisch, im Spiel umschaltbar
Material	dieser Leitfaden, Verlaufsplan, drei Arbeitsblätter mit Lösungen, Infoblatt Datenschutz für Schulleitung – alles unter **startupgame.eu/educators**

Format A · 45 Minuten „Sprint"

Freies Spiel, Ziel: **12 Spielmonate überleben** und mindestens eine Finanzierung holen. Ideal zum Kennenlernen oder für eine Vertretungsstunde. Modus „Locker losspielen" (schnell) oder „CEO-Modus" (mit Businessplan und Monatsberichten).

Format B · 2 × 90 Minuten Wochen-Challenge

Alle gründen **dieselbe Firma mit denselben Startbedingungen**. 24 Spielmonate in zwei Etappen à 12 Monate, nach Monat 12 gibt es einen Zwischenstand. Ihre Klasse bekommt per **Gruppen-Code** eine eigene Rangliste.

Vorbereitung in 5 Minuten

1. **Selbst kurz anspielen** (2 Minuten): `startupgame.eu/play` öffnen, eine Firma gründen, einen Monat beenden. Dann kennen Sie die Oberfläche.
2. **Gruppen-Code ausdenken** (nur Format B): 3–16 Zeichen, erlaubt sind Buchstaben A–Z, Ziffern und Bindestrich, keine Umlaute. Hängen Sie ein Kürzel an, damit sich keine andere Klasse mit gleichem Code einmischt, z. B. `KLASSE-10B-X7`. Keine Namen von Personen verwenden.
3. **Link teilen**: `startupgame.eu/play?gruppe=KLASSE-10B-X7` an die Tafel schreiben, als QR-Code zeigen oder in die Lernplattform stellen. Der Link öffnet die Wochen-Challenge mit vorausgefülltem Code.
4. **Geräte klären**: Ohne Konto bleibt der Spielstand im Browser des Geräts gespeichert. Für Etappe 2 also **dasselbe Gerät und denselben Browser** nutzen, kein privates Fenster. Löschen Ihre Schulgeräte Browserdaten beim Abmelden, spielen Sie beide Etappen am selben Tag (z. B. Projekttag).
5. **Spielregeln ansagen**: Als Namen ein **Pseudonym** wählen, keinen echten vollen Namen. Eingetragen wird erst am Ende und nur, wenn man will. Das Analyse-Banner darf abgelehnt werden – das Spiel funktioniert trotzdem vollständig.

Wochen-Challenge: Wer in derselben Kalenderwoche (Montag bis Sonntag) startet, bekommt dieselbe Firma. Starten Sie Etappe 1 also für alle in derselben Woche; Etappe 2 darf in der Folgewoche liegen, die Rangliste gehört zur Startwoche.

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

Zeit	Phase	Was passiert
0–5 Min.	**Einstieg**	Frage in die Runde: „Woran scheitern die meisten Start-ups?“ Antworten sammeln, nicht auflösen – das Spiel beantwortet die Frage.
5–10 Min.	**Setup**	`startupgame.eu/play` öffnen, Gründer-Typ und Branche wählen. Teams zu zweit: Eine Person klickt, beide entscheiden. Bei der Gründung wählen alle die Rechtsform (UG oder GmbH).
10–35 Min.	**Spielphase**	Ziel-Ansage: „Überlebt 12 Spielmonate und holt euch mindestens eine Finanzierung.“ Sie helfen nur bei Bedienfragen, nicht bei Entscheidungen. Wer früher fertig ist, spielt weiter.
35–45 Min.	**Auswertung**	2–3 Teams berichten: höchste Kasse, knappste Pleite, bester Deal. Danach zwei Debrief-Fragen (Seite 3). Optional: Arbeitsblatt 1 als Hausaufgabe.

Format B · 2 × 90 Minuten Wochen-Challenge (24 Spielmonate)

Doppelstunde 1 · Etappe 1 (Monate 1–12)

Zeit	Phase	Was passiert
0–10 Min.	**Einstieg**	Einstiegsfrage wie in Format A, dazu Begriffs-Abfrage: „Wer kann Runway erklären? Anteile? Verwässerung?“ Stand notieren, am Ende wiederholen.
10–20 Min.	**Setup**	Gruppen-Link öffnen, Pseudonym eingeben, „Challenge starten“. Regeln erklären: gleiche Firma für alle, gewertet wird der Wert des eigenen Anteils.
20–65 Min.	**Etappe 1**	Spielen bis Monat 12. Danach zeigt das Spiel die **Halbzeit**: eigener Anteil in Prozent und Zwischenstand. Wer früher fertig ist, liest im Spiel-Lexikon nach (unterstrichene Begriffe).
65–90 Min.	**Sicherung**	Zwischenstände an der Tafel sammeln (ohne Namen). Arbeitsblatt 1 „Runway & Burn Rate“ mit den eigenen Spielzahlen aus Monat 12. Kurz: Was ist der Plan für Etappe 2?

Doppelstunde 2 · Etappe 2 (Monate 13–24) und Debrief

Zeit	Phase	Was passiert
0–5 Min.	**Anknüpfen**	Auf demselben Gerät weiterspielen, der Stand ist gespeichert. Erinnerung: Gewertet wird der Durchschnitt der Monate 22–24 – oder der Erlös, wenn die Firma vorher verkauft wird.
5–45 Min.	**Etappe 2**	Spielen bis Monat 24. Zwischenruf bei etwa Minute 25: „Prüft euren Cap Table – wie viel gehört euch noch?“
45–55 Min.	**Rangliste**	Wer will, trägt sich mit Pseudonym ein. Rangliste der Gruppe am Beamer zeigen. Pleite zählt 0 €; bei Gleichstand gewinnt, wer länger überlebt hat.
55–70 Min.	**Erarbeitung**	Arbeitsblatt 2 „Finanzierung & Verwässerung“ (Einzel- oder Partnerarbeit).
70–90 Min.	**Debrief**	4–5 Fragen von Seite 3, entlang dessen, was wirklich passiert ist – Pleiten sind das beste Material. Begriffs-Abfrage wiederholen. Arbeitsblatt 3 als Hausaufgabe.

Gut zu wissen: Die Wochen-Challenge läuft im normalen Spielmodus. Den Businessplan mit der Bank gibt es im CEO-Modus – nutzen Sie ihn in Format A oder als Zusatzaufgabe. Wer schon vor Monat 24 ein Übernahmeangebot annimmt, wird mit seinem Erlös gewertet und kann danach außer Konkurrenz weiterspielen. Die Rangliste öffnen Sie über den Gruppen-Link und „Rangliste ansehen“; sie zeigt die aktuelle Kalenderwoche. Liegt Etappe 2 in der Folgewoche, zeigen Sie die Rangliste am besten über ein Gerät, das mitgespielt hat.

Debrief-Fragen

Auswahl je nach Gruppe: zwei Fragen für 45 Minuten, vier bis fünf für die Doppelstunde. Beginnen Sie mit dem, was in den Teams wirklich passiert ist.

Geld & Finanzierung

Runway: Wie viele Monate hattet ihr noch, als es knapp wurde? Was hättet ihr früher tun können – Kosten senken oder Umsatz holen?

Der Preis des Geldes: Wer hat Anteile abgegeben? Wie viel Prozent gehören euch noch – und war der Deal es wert?

Bank oder Investor: Kredit oder Anteile – was war in eurer Lage klüger, und woran macht ihr das fest?

Term Sheet: Welche Bedingung im Angebot hat euch überrascht? Warum verlangt ein Investor so etwas?

Wochen-Challenge

Anteil mal Firmenwert: Gewertet wurde der Wert eures Anteils. Wer viele Anteile abgegeben hat, musste viel mehr Wert schaffen. Hat sich das gelohnt?

Verkaufen oder durchziehen? Wer hat vor Monat 24 verkauft? Warum – und war es im Nachhinein richtig?

Fair gewertet? Warum zählt der Durchschnitt der Monate 22–24 und nicht nur der letzte Monat? Was würde sonst passieren?

Gleicher Start, andere Ergebnisse: Alle hatten dieselbe Firma. Welche Entscheidungen haben den Unterschied gemacht?

Strategie & Verantwortung

Hype oder Substanz: Was hat eine Kampagne wirklich gebracht, und wie lange hielt der Effekt? Kennt ihr das aus der echten Welt?

Team: Wen habt ihr zuerst eingestellt und warum? Was hat eine harte Entscheidung (z. B. Entlassung) ausgelöst?

Impact: Im freien Spiel zählt der Endscore Vermögen × Impact. Ist das eine faire Formel? Sollte die echte Wirtschaft so rechnen?

Rechtsform: UG oder GmbH – was habt ihr gewählt und warum? Warum können Investor:innen nur in eine Kapitalgesellschaft einsteigen?

Transfer

- Welcher Begriff war euch vorher unklar und ist jetzt klar? (Runway, Burn Rate, Anteile, Verwässerung, Bewertung, Term Sheet …)
- Was war im Spiel unrealistisch einfach? Was unterschätzen Gründer:innen in echt am meisten?
- Welche Entscheidung aus dem Spiel trefft ihr auch im echten Leben – beim Nebenjob, im Schülerprojekt, beim ersten eigenen Geld?

Praxis-Tipps: Pleiten sind Gold – wer pleitegeht, hat den besten Redebeitrag („Firmen sterben selten an schlechten Ideen, sondern wenn der Runway endet“). Unterstrichene Begriffe im Spiel öffnen das Lexikon. Figuren wie Melon Tusk oder Zuckerbot sind Satire – ordnen Sie sie im Gespräch kurz ein.

Lernziele

Formuliert als Kompetenzen, damit Sie den Einsatz gegenüber Fachschaft oder Schulleitung begründen können. In Klammern der Kompetenzbereich aus **EntreComp**, dem Referenzrahmen der EU-Kommission für unternehmerische Kompetenz.

#	Die Lernenden können …	EntreComp
1	aus Kontostand, monatlichen Kosten und Umsatz die Burn Rate und die Runway berechnen und abschätzen, wie eine Einstellung oder Kampagne sie verändert.	Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
2	Finanzierung durch Familie, Bankkredit, Business Angel und Venture Capital unterscheiden und begründet abwägen, wann Anteile abgeben und wann Zinsen zahlen sinnvoller ist.	Ressourcen mobilisieren
3	Pre- und Post-Money-Bewertung sowie den Anteil eines Investors berechnen und erklären, wie der eigene Anteil über mehrere Finanzierungsrunden verwässert – und warum er trotzdem mehr wert sein kann.	Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
4	zwei Term-Sheet-Angebote mit und ohne Liquidation Preference vergleichen und nachrechnen, was bei einem kleinen und einem großen Exit bei ihnen ankommt (CEO-Modus).	Umgang mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko
5	im CEO-Modus die Kernfragen eines Businessplans beantworten (Problem, Zielgruppe, Preis, Markt und Wettbewerb, Break-even) und ein realistisches Kundenziel begründen, an dem die Bank sie später misst.	Planung und Management
6	die Grundunterschiede der Rechtsformen GmbH und UG (Mindeststammkapital, beschränkte Haftung) benennen und erklären, warum Investor:innen nur über eine Kapitalgesellschaft und den Notar einsteigen können.	Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
7	Entscheidungen zwischen kurzfristigem Gewinn und Wirkung auf Mitarbeitende und Umwelt abwägen und begründen, warum der Endscore Vermögen × Impact zählt.	Ethisches und nachhaltiges Denken

Niveau: Einstieg bis Grundlagen. Die Lernziele 6 und 7 entfalten ihre Wirkung vor allem im moderierten Debrief. Rahmen: EntreComp – The Entrepreneurship Competence Framework (JRC, EU-Kommission).

Was das Spiel bewusst vereinfacht

The Startup Game ist ein Lernmodell, kein Finanzrechner. Diese Punkte lohnen sich im Debrief geradezurücken:

- **Komprimierte Zeit:** Ein Spielzug ist ein Monat. Finanzierungsrunden liegen im Spiel 8–12 Monate auseinander, Übernahmeangebote kommen ab Monat 18. In der Realität dauert das meist deutlich länger.
- **Vereinfachte Bewertung:** Jahresumsatz × Branchenfaktor × Wachstum × Marge, leicht beeinflusst von Hype und Marktstimmung, plus Kasse minus Schulden. Due Diligence und Verhandlungsmacht fehlen.
- **Vereinfachte Steuern und Kosten:** Steuern erscheinen als pauschale Ereignisse, Umsatzsteuer fehlt. Variable Kosten sind ein fester Anteil vom Umsatz je Branche, Gehälter sind geglättet.
- **Liquidation Preference:** nur im CEO-Modus und nur als 1×-Präferenz; Vesting, Leaver-Regeln und Verwässerungsschutz bildet das Spiel nicht ab.
- **Gremien zugespitzt:** Investor:innen machen im Spiel Druck. In einer echten GmbH entscheidet die Gesellschafterversammlung nach Stimmrechten und Gesellschaftervereinbarung.
- **Rechtsform verkürzt:** Die Wahl UG oder GmbH beim Notar ist drin; Satzung, Gesellschaftervereinbarung und Förderprogramme sind kein vollständiger Gründungsprozess.

Figuren wie Melon Tusk oder Zuckerbot sind Parodien. Keine Rechts-, Steuer- oder Anlageberatung.

Alles zum Selbermachen

Alle Materialien liegen frei unter **startupgame.eu/educators** – sofort einsetzbar, ohne Termin und ohne Anmeldung. Ihnen fällt eine Vereinfachung auf, die zu falschen Schlüssen führt, oder Sie haben Feedback aus Ihrer Klasse? Schreiben Sie uns: **hello@startupgame.eu**. Rückmeldungen fließen direkt ins Spiel.

Dieser Leitfaden steht unter der Lizenz CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Namensnennung: „The Startup Game / Squills GmbH, CC BY 4.0, startupgame.eu“. Gilt für Text und Aufgaben, nicht für Logo und Spiel.