

Das Mehrkornbrot-Planspiel

- Das Spiel simuliert die Bestellung von Backwaren in einer Filiale bei der zentralen Bäckerei. Es wird nur ein Artikel bestellt. Jede Partei hat ein Startguthaben von 15 Geldeinheiten.
- Als Geldeinheiten können z.B. Maiskörner oder Spielgeld aus einem Monopoly-Spiel verwendet werden.
- Es werden zwei Würfel benötigt.

Rollen / Parteien:

- **Die Verkäuferin / der Verkäufer:** Die Verkäuferin / der Verkäufer ist die zentrale Figur dieses Spiels. Ihre / seine Aufgabe ist es, die Bestellung für den nächsten Tag vorherzusagen. Der Tipp wird in der Spalte Prognose notiert.
- **Die Chefin / der Chef** kann die Prognose der Verkäuferin / des Verkäufers um maximal 2 Punkte nach oben oder unten korrigieren. Die Chefin / der Chef ist interessiert daran, dass die Verkäuferin / der Verkäufer eine möglichst hohe Prognose abgibt. Ihr / sein Geschäftserfolg ist abhängig von der Genauigkeit der Prognose.
- **Die Natur / Gesellschaft** ist das „Gewissen“ des Spiels. Sie ist passiv und kann daher keinen direkten Einfluss auf den Verlauf des Spiels nehmen. Sie kann allerdings versuchen, die Verkäuferin / den Verkäufer vor Abgabe ihrer / seiner Prognose davon zu überzeugen, dass am kommenden Tag weniger Backwaren benötigt werden.
- **Die Kundin / der Kunde** agiert nach jedem Würfeln als Bank. Sie / er spült eine neue Geldeinheit in die Kasse der Natur, und teilt die restlichen Geldeinheiten (restliche Würfelaugen) auf die Chefin / den Chef und die Verkäuferin / den Verkäufer auf. Wenn eine ungerade Anzahl an Würfelaugen übrig bleibt (z.B. sieben), dann bekommt die Chefin / der Chef mehr Punkte (vier) als die Verkäuferin / der Verkäufer (drei).
- Im **Backofen** wird Geld verbrannt, wenn es zu positiven oder negativen Retouren kommt.

Ziel des Spiels:

- Das Ziel des Planspiels ist es, möglichst lange zu spielen. Dafür ist eine möglichst exakte Prognose notwendig. Es ist wichtig, dass jede der drei Parteien (VerkäuferIn, ChefIn, Natur / Gesellschaft) eine positive Bilanz hat. Sobald eine der drei Parteien kein Geld mehr zur Verfügung hat, ist das Spiel beendet.

Ablauf des Spiels

1. Die Verkäuferin / der Verkäufer gibt ihre Verkaufsprognose für den nächsten Tag ab und notiert diese in der Tabelle.
2. Intervention durch die Chefin / den Chef: Die zentrale Bäckerei kann die Prognose um 2 Punkte nach oben oder unten verändern, nachdem die Verkäuferin / der Verkäufer ihre Prognose schriftlich abgegeben hat.
3. Die Kundin / der Kunde würfelt den tatsächlichen Verkauf und zahlt der Verkäuferin / dem Verkäufer pro Würfelauge eine Geldeinheit (sofern die Bestellung die Nachfrage deckt)
4. Dann wird die Retoure errechnet. Es gibt drei Szenarien (siehe unten).
5. Wenn die Kundin / der Kunde einen Pasch würfelt, so zieht die Verkäuferin / der Verkäufer eine Ereigniskarte. Diese wirkt sich auf das Prognose-Szenario aus.

Szenarien

- **Retour gleich Null:** Die Verkäuferin / der Verkäufer hat den tatsächlichen Verbrauch exakt prognostiziert. Es gibt keine Lebensmittelabfälle und keine unbefriedigten KundInnenwünsche. Für einen Tag ohne Retoure gibt es leider keine Belohnung, denn das erwartet die Chefin / der Chef eigentlich jeden Tag
- **Retour größer Null:** Die Verkäuferin / der Verkäufer hat zu viel Ware bestellt. Sowohl die Verkäuferin / der Verkäufer als auch die Natur müssen jeweils die Differenz (also die positive Retoure) im Backofen verbrennen.
- **Retour kleiner Null:** Die Verkäuferin / der Verkäufer hat zu wenig Ware bestellt, es gehen Kundinnen / Kunden hungrig nach Hause. Sowohl die Verkäuferin / der Verkäufer als auch die Chefin / der Chef müssen jeweils die Differenz (also die negative Retoure) im Backofen verbrennen.

Ende des Spiels:

- Das Spiel ist beendet, wenn eine der drei Parteien (VerkäuferIn, Chefin, Natur / Gesellschaft) kein Geld mehr in der Kasse hat.

| Laufende Runde | Prognose | | Tatsächlicher Verkauf (Würfelaugen) | Retoure (= Prognose – tatsächlicher Verkauf) |
|-------------------|-------------|--------|---|--|
| | VerkäuferIn | ChefIn | | |
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |
| 11 | | | | |
| 12 | | | | |
| 13 | | | | |
| 14 | | | | |
| 15 | | | | |
| 16 | | | | |
| 17 | | | | |
| 18 | | | | |
| 19 | | | | |
| 20 | | | | |
| 21 | | | | |
| 22 | | | | |
| 23 | | | | |
| 24 | | | | |
| 25 | | | | |
| 26 | | | | |
| 27 | | | | |
| 28 | | | | |
| 29 | | | | |
| 30 | | | | |