



## SCHUL/BANKER – Das Bankenplanspiel des Bundesverbandes deutscher Banken

Einmal selbst Banker sein ...



... das Management einer Bank eigenverantwortlich übernehmen und im Team alle für den Geschäftsbetrieb erforderlichen Entscheidungen treffen...

... das erleben Schülerinnen und Schüler bei SCHUL/BANKER, dem Bankenplanspiel des Bundesverbandes deutscher Banken.



## Worum geht es bei SCHUL/BANKER?

### Die Aufgaben

- Bei SCHUL/BANKER nehmen Schüler im Chfessel einer virtuellen Bank Platz und übernehmen im Team die Aufgaben des Vorstands.
- Als Vorstand ihrer Planspielbank treffen sie alle geschäftspolitischen Entscheidungen, die auch in der Realität vom Management einer Bank getroffen werden.



### Sie stehen im Wettbewerb

- Das Ziel der Schülerinnen und Schüler ist es, ihre Bank gegenüber ihren Mitstreitern, den anderen Planspielbanken, möglichst erfolgreich zu führen.
- Sie beobachten die Marktentwicklung, die Konjunkturlage und ihre Konkurrenz.
- Dabei haben sie die gesetzlichen Rahmenbedingungen und Vorschriften der Europäischen Zentralbank im Blick.





## Was die Teilnehmer bei SCHUL/BANKER machen ...



### Entscheiden

Zu ihren geschäftspolitischen Entscheidungen gehören:

- Sparen und Kredite
- Aktienfonds
- Festverzinsliche Wertpapiere
- Online Banking
- Werbung und Aus- und Weiterbildung
- Marktforschung und Konkurrenzbeobachtung

### Analysieren und Planen

Die Teilnehmer analysieren die Geschäftsentwicklung und planen ihre Entscheidungen. Sie erhalten regelmäßig Berichte zur aktuellen Geschäftslage ihrer Bank, die zeigen, wie sich ihre Entscheidungen ausgewirkt haben. Zu den Berichten gehören:

- Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung
- Liquiditäts- und Zinsspannenrechnung
- Aus- und Weiterbildung und Werbung





## Wie läuft das Spiel ab?

### Vorrunde als internetbasiertes Fernplanspiel

November bis Februar

1

2

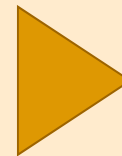
3

Weihnachtspause

4

5

6



### Finale als Präsenzplanspiel

März / April

Geschäftsjahre

Geschäftsjahre

### Und so funktioniert's

- Die Vorrunde wird über sechs Entscheidungsrunden (= Geschäftsjahre) als internetbasiertes Fernplanspiel gespielt.
- In jedem Geschäftsjahr treffen die Teams Entscheidungen und senden sie an die Spielleitung.
- Dort laufen die Entscheidungen aller Planspielbanken zusammen und die Märkte werden ausgewertet.
- Die Teams erhalten Berichte zur aktuellen Geschäftslage und starten in das neue Geschäftsjahr.
- Die zwanzig Marktsieger erreichen das Finale, das als Präsenzplanspiel über drei Tage durchgeführt wird. Festlicher Abschluss des Wettbewerbs ist die Preisverleihung in Berlin.



## Wie wir die Teams unterstützen ...

### Spielunterlagen

- Die Spielunterlagen und die Unterrichtsmaterialien stehen den Teilnehmern online zur Verfügung.
- Etwa zehn Tage vor Spielbeginn erhalten sie ihre persönlichen Zugangsdaten zu den geschützten Teilnehmerbereichen.

### Individuelle Betreuung

Die Teilnehmer werden bei Fragen von der Spielleitung per E-Mail und kostenfreier Hotline unterstützt.





## Was die Teilnehmer für sich mitnehmen:



### Wirtschafts- und Finanzwissen

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblicke in wirtschaftliche Zusammenhänge und unternehmerisches Handeln. Dabei lernen sie die Aufgaben und Funktionsweise einer Bank kennen.

### Kommunikation, Übernahme von Verantwortung und Teamfähigkeit

Sie organisieren sich im Team, teilen sich die Arbeitsaufgaben und übernehmen Verantwortung für ihre Planspielbank.

### Leistungsbereitschaft und Logisches Denken

Sie entwickeln eine Strategie und arbeiten sich in das Rechnungswesen ihrer Bank ein. Sie analysieren die Ergebnisse und planen die jeweils neuen Entscheidungen.

### Eigeninitiative und Selbstgesteuertes Vorgehen

Sie beschaffen sich selbstständig Informationen und erschließen sich neue Themen aus dem Bereich Wirtschaft.



## Wer kann teilnehmen?

Zur Teilnahme eingeladen sind alle Schülerinnen und Schüler in der Erstausbildung (maximal 21 Jahre alt), die eine der folgenden Schulen besuchen:

- Allgemeinbildende Gymnasien oder Gesamtschulen der Jahrgangsstufen 10 – 13
- Berufliche Gymnasien (gymnasiale Oberstufe) mit angestrebtem Abschluss Allgemeine Hochschulreife
- Realschulen, Jahrgangsstufe 10
- Deutsche Schulen in den Ländern der Europäischen Union und in der Schweiz der Jahrgangsstufen 10 - 13

*Es zählt die Jahrgangsstufe, die zu Beginn des Planspiels erreicht ist.*



**Gefragt sind,**

- Interesse an Wirtschaftsthemen
- Eigeninitiative und Teamgeist
- Bereitschaft, sich über einen Zeitraum von drei Monaten im Planspiel zu engagieren.



## Wie kann man teilnehmen?



### Die Teilnehmer spielen im Team

- SCHUL/BANKER setzt auf Teamarbeit. Die Schülerinnen und Schüler schließen sich deshalb zu einem Team von mindestens vier und höchstens sechs Teammitgliedern zusammen.
- Jedes Team wählt einen Teamsprecher als Ansprechpartner für die Spielleitung.



### Ein Lehrer ist immer mit im Boot

- Bei allen Teams übernimmt ein Lehrer derselben Schule die Betreuung. Bei der Anmeldung benennen die Teams diesen Lehrer.
- Ein Lehrer kann mehrere Teams betreuen.

Anmelden unter [www.schulbanker.de](http://www.schulbanker.de)



## Gewinner sind alle



### Gewinner an Erkenntnissen über wirtschaftliche Zusammenhänge sind alle!

- Alle Schülerinnen und Schüler, die es bis zum Ende der Vorrunde schaffen, erhalten eine Urkunde über ihre Teilnahme an der Vorrunde.
- Die besten zwanzig Teams werden zum Finale eingeladen. Im Anschluss an das Finale findet in Berlin die festliche Preisverleihung statt.
- Alle Schülerinnen und Schüler erhalten eine Urkunde über ihre Teilnahme am Finale.
- Die drei besten Teams gewinnen Geldpreise für ihre Schulen.



## Stimmen zum Spiel

### Schüler-Ansichten

- „SCHUL/BANKER war ein sehr anschauliches Bankenplanspiel, welches uns einen kleinen Einblick in das Banken - und zum Teil Börsengeschäft gewährt hat.“
- „Vielen Dank für die Möglichkeit, in die Rolle des Bankmanagers reinzuzuschnuppern!“
- „Durch die Arbeit im Team und mit wirtschaftlichen Aspekten bekam ich ein Gefühl dafür, wie es im späteren Berufsleben sein könnte. Andere Teammitglieder haben ähnliche Erfahrungen gemacht.“

### Lehrer-Einsichten

- „Es handelt sich um ein sehr gut durchdachtes und aufbereitetes Planspiel, das den Unterricht bereichert.“
- „Ich habe schon mehrfach teilgenommen, und es war immer nützlich für das Verständnis der Schüler von wirtschaftlichen Zusammenhängen. Der Unterricht erreichte dadurch ein höheres Niveau.“
- „Meine Schüler haben mich überrascht mit ihrem Engagement und Interesse. Es gab eine richtige Wettbewerbssituation unter den Gruppen.“



## Kontakt

### Bundesverband deutscher Banken

SCHUL/BANKER  
Burgstr. 28  
10178 Berlin

### Verantwortlich

Anke Papke

### Ansprechpartner

Sibel Balaban-Ströh: (030) 1663 1292  
Anja Kirchhof: (030) 1663 1291

Telefax: (030) 1663 1273

E-Mail: [bankenverband@schulbanker.de](mailto:bankenverband@schulbanker.de)



- Der Bundesverband deutscher Banken ist die Interessenvertretung der privaten Banken.
- Ein zentrales Anliegen des gesellschafts-politischen Engagements des Bankenverbandes ist es, den Wirtschaftsunterricht an deutschen Schulen zu fördern.
- Mit dem Wettbewerb „SCHUL/BANKER – Das Bankenplanspiel“ möchte der Bankenverband, Schüler für Wirtschaftsthemen begeistern und ihnen unternehmerisches Denken und Handeln vermitteln.