



**Fünf Tage lang haben die Schüler an ihren Ideen gefeilt, um sie dann einer Jury bestehend aus Wirtschaftsvertretern, Lehrern und ehemaligen Teilnehmern zu präsentieren.**

Fotos Soltz

# Eine App für die Mülltrennung

21 Zevenener Schüler entwickeln innovative Formen beim Management-Information-Game

**Von Markus Soltz**

**ZEVEN.** Kommt diese Verpackung jetzt in den Gelben Sack oder doch eher in den Papiermüll? Mülltrennung hat so ihre Tücken. Beim Management-Information-Game haben sich 21 Schüler des Kivinan-Bildungszentrums und St.-Viti-Gymnasiums in Zeven mit innovativen Formen beschäftigt, die das Wegwerfen für den Verbraucher erleichtern sollen. Ihre Ergebnisse stellten sie am Donnerstagabend einer Jury vor.

Das Management-Information-Game (MIG), das vom Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft zusammen mit der Sparkasse Rotenburg-Osterholz und diversen lokalen Sponsoren veranstaltet wird, hat sich mittlerweile zu einer Institution im Politik- und Wirtschaftsunterricht der Zevenener Oberstufen entwickelt. In diesem Jahr startete die 14. Auflage des Planspiels.

Die Aufgabe ist immer ähnlich: Die Schüler werden zu virtuellen Führungskräften dreier konkur-

rierender mittelständischer Unternehmen. Sie sollen eine Strategie entwickeln und diese am Ende einer Jury vorstellen. Es geht darum, die Experten mithilfe einer Präsentation von ihrer Firma und ihrem Produkt zu überzeugen.

## Jury bewertet Präsentation

Die Jury setzt sich aus Vertretern der lokalen Wirtschaft, Lehrern und ehemaligen MIG-Teilnehmern zusammen. Abgerundet wird das Ganze mit Fachvorträgen und Betriebsbesuchen, die in der Woche des MIG stattfinden.

Zusammen mit Spielleiter Torsten Großkopf vom Bildungswerk der Niedersächsischen Wirtschaft entschieden sich die Teilnehmer dazu, in diesem Jahr einen innovativen Mülleimer zu entwickeln. Drei virtuelle Firmen wurden gegründet, deren Vorstände jeweils mit Schülern aus beiden Schulen besetzt wurden. Nun ging es daran, an der computerbasierten Unternehmenssimulation ein betriebswirtschaftliches Konzept zu entwickeln, das die Experten überzeugt. Die Teilnehmer waren vor der Präsentation zwar sichtlich nervös, doch sie machten ausnahmslos eine gute Figur in ihren Rollen, nachdem Marco Tulodetzki, stellvertretender Vor-

stand der Sparkasse Rotenburg-Osterholz, die anwesenden Wirtschaftsvertreter begrüßt hatte und bei dieser Gelegenheit gleich die neu fusionierte Sparkasse vor-

## » Die Unterschiede zwischen Schule und Wirtschaft sind gravierend.«



**Torsten Großkopf, Spielleiter beim Management-Information-Game**

stellte. Nach kurzen Grußworten der beiden Schulleiter Eckhard Warnken (Kivinan) und Christian Mattick (St.-Viti-Gymnasium) durften die Schülerinnen und Schüler ihre Konzepte, ihre Firmen und Produkte vorstellen.

## Drei verschiedene Konzepte

Die „reVus AG“ hatte einen Mülleimer für den öffentlichen Raum entwickelt, während die „eko AG“ ein Produkt konzipiert hat,

das sich der Endverbraucher in die Küche stellen kann. Die „Recycling Support Zeven AG“ richtete ihren Mülleimer auf größere Wohnkomplexe aus. Alle Produkte hatten eine Gemeinsamkeit: Die Tonnen trennten eigenständig den Müll und ließen sich per App kontrollieren. Am Ende gewann die „eko AG“, da sie mit ihrem Produkt sowohl mit dem Preis als auch mit dem Blick auf die Zielgruppe am nächsten an der virtuellen Ausschreibung lag.

## Das Spiel

- » Im Management-Information-Game (MIG) werden Schüler zu Führungskräften: „In der **spielerischen Wirtschaftssimulation** schlüpfen sie fünf Tage in die Rolle von Vorständen konkurrierender Industriebetriebe“, heißt es auf der Internetseite des Bildungswerkes der Niedersächsischen Wirtschaft.
- » **Ihre Aufgaben:** Material einkaufen, Personalbestand planen und Preise kalkulieren.
- » **Mehr Informationen** zu MIG gibt es auf der Internetseite:

[www.bnw.de](http://www.bnw.de)