

# ÜBERBLICK ALLER SIMULATIONEN



Simulation	WIWAG für allgemeinbildende Schulen (Gymnasien, Fachmittelschulen)	WIWAG für die berufliche Grundbildung (Lehre) und die Tertiärstufe	EcoStartup	Ecoland	Eco4Schools
	Als Geschäftsführung Verantwortung übernehmen und Zielkonflikte in der Wirtschaft praxisnah erleben.	Als Geschäftsführung Verantwortung übernehmen und Zielkonflikte in der Wirtschaft praxisnah erleben.	Unternehmerische Skills entwickeln als Entrepreneurs von morgen.	Mit anderen Wirtschaftsakteuren eine nachhaltige Zukunft für eine Volkswirtschaft gestalten.	Die spannende Welt der Kreislaufwirtschaft entdecken.
<b>Inhaltlicher Fokus</b>	Die Jugendlichen erleben ihren ersten Praxisbezug in einer Wirtschaftswoche. Sie agieren als Geschäftsleitungen von mehreren konkurrierenden Produktionsbetrieben (KMUs). In diesen Rollen entwickeln sie eigene Unternehmensstrategien und treffen über fünf Geschäftsjahre hinweg alle relevanten operativen Entscheidungen. Dabei erleben sie typische Zielkonflikte und stehen vor moralischen Dilemmata im Zusammenhang mit ökonomischen, ökologischen und sozialen Fragen der Nachhaltigkeit. Die Jugendlichen setzen sich intensiv mit Arbeits- und Anstellungsbedingungen, Lohnunterschieden und den Anreizen der Arbeitswelt auseinander.	Die Lernenden erleben diese betriebswirtschaftliche Projektwoche im Rahmen der beruflichen Grundbildung. Sie agieren als Geschäftsleitungen von mehreren konkurrierenden Produktionsbetrieben (KMUs). In diesen Rollen entwickeln sie eigene Unternehmensstrategien und treffen über fünf Geschäftsjahre hinweg alle relevanten operativen Entscheidungen. Dabei erleben sie typische Zielkonflikte und stehen vor moralischen Dilemmata im Zusammenhang mit ökonomischen, ökologischen und sozialen Fragen der Nachhaltigkeit. Die Jugendlichen setzen sich intensiv mit Arbeits- und Anstellungsbedingungen, Lohnunterschieden und den Anreizen der Arbeitswelt auseinander.	Die Jugendlichen gründen ein Startup und müssen es während der Early-Stage-Phase behaupten und etablieren. Dazu entwickeln sie nach bewährten Methoden und Modellen einen Business-Plan. Entscheidend ist, dass sie ihre Strategie kontinuierlich überprüfen. Das Thema der Nachhaltigkeit entlang der gesamten Wertschöpfungskette ist stets präsent und hat einen erheblichen Einfluss auf den Erfolg der simulierten Startups. Die Jugendlichen erhalten realitätsnahe Entscheidungsgrundlagen, um fundierte Entschlüsse zu treffen. EcoStartup zeichnet sich aus durch schnelle Entscheidungen und rasche Feedbacks.	Die Jugendlichen tauchen ein in die faszinierende Welt des fiktiven Kleinstaats Ecoland und schlüpfen in verschiedene Rollen. Nur durch die Zusammenarbeit der Wirtschaftsakteure – Haushalte, Unternehmen, Regierung und Medien – lässt sich die Gesamtsituation im Modellstaat Ecoland nachhaltig verbessern. Das Spiel stellt bewusst Zielkonflikte in der Staats- und Unternehmensführung sowie in der Gesellschaft in den Fokus. Das Thema Nachhaltigkeit zieht sich dabei als roter Faden durch das gesamte Spiel. Auch die Bedingungen aus Sicht der Sozialpartner werden behandelt.	Die Jugendlichen erleben die vielfältigen wirtschaftlichen Zusammenhänge vor dem Hintergrund unterschiedlicher Marktbedingungen. Die gesamte Wertschöpfungskette wird mit lebendigen Lernbildern zum Leben erweckt: Als fiktive Geschäftsleitungen eines kleinen Sägereibetriebs treffen die Jugendlichen unternehmerische Entscheidungen und erleben unmittelbar die ökonomischen, ökologischen und sozialen Auswirkungen ihres Handelns. Sie erleben die Zielkonflikte, mit denen Unternehmen tagtäglich konfrontiert sind. Dies entspricht dem Anliegen des Fachs WAH, «Wirtschaft – Arbeit – Haushalt» gemäss Lehrplan 21.
<b>Stufe</b>	Sek II (Gymnasien und Fachmittelschulen)	Sek II (Berufliche Grundbildung) und Tertiär	Sek II und Tertiär	Sek II und Tertiär	Sek I
<b>Einsatzformen</b>	Blockwoche	Blockwoche oder integriert in den Unterricht	Blockwoche, Blocktage oder integriert in den Unterricht	Blockwoche oder integriert in den Unterricht	Blockwoche oder integriert in den Unterricht
<b>Benötigte Zeit</b>	4-5 Tage	4-5 Tage (abhängig von Rahmenprogramm)	2-5 Tage (abhängig von Rahmenprogramm) oder lektionenweise	4-5 Tage (abhängig von Rahmenprogramm) oder lektionenweise	2-5 Tage (abhängig von Rahmenprogramm) oder lektionenweise
<b>Anzahl Teilnehmende</b>	15-30 pro Klasse / Durchführung	15-30 pro Klasse / Durchführung	9-30 pro Klasse / Durchführung	15-30 pro Klasse / Durchführung	9-30 pro Klasse / Durchführung
<b>Spielleitung / Coaching</b>	Volunteers aus der Praxis, vermittelt durch wirtschaftsbildung.ch	Lehrpersonen / Dozierende	Lehrpersonen / Dozierende	Lehrpersonen / Dozierende	Lehrpersonen
<b>Bezug zum RLP bzw. zum Lehrplan 21</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Entwickelt</b> wissenschaftspropädeutische Fähigkeiten, indem Schüler in realitätsnahen Szenarien wirtschaftliche Probleme analysieren und lösen.</li> <li>– <b>Fördert</b> überfachliche Kompetenzen wie Teamarbeit, Problemlösung und kritisches Denken.</li> <li>– <b>Unterstützt</b> politische Bildung durch die Auseinandersetzung mit wirtschaftsethischen Fragen und politischen Rahmenbedingungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Entwickelt</b> wissenschaftspropädeutische Fähigkeiten, indem Schüler in realitätsnahen Szenarien wirtschaftliche Probleme analysieren und lösen.</li> <li>– <b>Fördert</b> überfachliche Kompetenzen wie Teamarbeit, Problemlösung und kritisches Denken.</li> <li>– <b>Unterstützt</b> politische Bildung durch die Auseinandersetzung mit wirtschaftsethischen Fragen und politischen Rahmenbedingungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Fördert</b> überfachliche Kompetenzen, indem Schüler:innen strategische Planung und unternehmerisches Denken entwickeln.</li> <li>– <b>Unterstützt</b> Nachhaltigkeitsbildung (BNE) durch das Einbeziehen nachhaltiger Aspekte in die Unternehmensführung.</li> <li>– <b>Stärkt Digitalität</b>, indem die SuS mit digitalen Tools arbeiten und Daten analysieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <b>Verbindet</b> Interdisziplinarität durch die Integration von Wirtschaft, Gesellschaft und Ökologie.</li> <li>– <b>Fördert</b> Nachhaltigkeitsbildung (BNE), indem Kreislaufwirtschaft und ökologische Entscheidungsprozesse im Vordergrund stehen.</li> <li>– <b>Unterstützt</b> politische Bildung, indem die Teilnehmenden die sozialen Auswirkungen wirtschaftlicher Entscheidungen reflektieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Das Programm «Wirtschaft entdecken» mit der Simulation «Eco4Schools» entspricht dem Anliegen des Fachs WAH (Wirtschaft – Arbeit – Haushalt) gemäss <b>Lehrplan 21</b>. Jugendliche sollen wirtschaftliche Zusammenhänge verstehen und erkennen, wie die alltägliche Lebensführung, Work-Life-Balance und Arbeitsbedingungen in vielfältiger Weise mit der Wirtschaft und dem Arbeitsmarkt in Verbindung stehen.</li> </ul>