

Büro 2.1

Lernspiele Büromanagement

Kaufmann/Kauffrau für Büromanagement

von
Frank Wachsmann

VERLAG EUROPA-LEHRMITTEL
Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG
Düsselberger Straße 23
42781 Haan-Gruiten

Europa-Nr.: 76601



Autor:

Frank Wachsmann Peine

Verlagslektorat:

Anke Hahn

Zeichnungen:

Wolfgang Herzig, 45134 Essen
Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf

Quellenangabe:

Verwendung der UNO-Aktionskarte „Joker“ mit freundlicher Genehmigung der Mattel GmbH

1. Auflage 2014

Druck 5 4 3 2 1

Alle Drucke derselben Auflage sind parallel einsetzbar, da bis auf die Behebung von Druckfehlern untereinander unverändert.

ISBN 978-3-8085-7660-1

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlich geregelten Fälle muss vom Verlag schriftlich genehmigt werden.

© 2014 by Verlag Europa-Lehrmittel, Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG, 42781 Haan-Gruiten
<http://www.europa-lehrmittel.de>

Umschlaggestaltung und Satz: Punkt für Punkt GmbH · Mediendesign, 40549 Düsseldorf
Umschlagfoto: © pixeldreams.eu – Shutterstock.com
Druck: Konrad Triltsch, Print und digitale Medien GmbH, 97199 Ochsenfurt-Hohestadt

Vorwort

Lernspiele Büromanagement richtet sich an alle Lehrerinnen und Lehrer, die ihren Unterricht durch 15 vollständige Wiederholungsspiele zu den Lernfeldern 1–12 noch abwechslungsreicher, motivierender und schülerorientierter gestalten möchten. Die Spiele orientieren sich konsequent am **Rahmenlehrplan** und den dazu erstellten **curricularen Analysen**.

Durch das Spielen wiederholen Ihre Schülerinnen und Schüler aktiv und selbstständig Unterrichtsinhalte. Fachinhalte werden mit bekannten Gesellschaftsspielen verbunden – Gelerntes dadurch angewendet und vertieft. Die Konsequenz: Ihre Schüler haben Spaß und Sie erhalten eine Rückmeldung über Ihren Lehrerfolg.

Allen Spielen ist eine **Kurzvorstellung** über das Spiel, die Zielgruppe und die vorausgesetzten Lerninhalte vorangestellt.

Eine nachfolgende **Materialienbox** informiert Sie übersichtlich und präzise, welche Materialien Sie in welcher Anzahl kopieren müssen. Eventuelle Zusatzmaterialien werden für Sie gesondert aufgeführt.

Anschließend erhalten Sie **didaktische** und die Spielregeln ergänzende **Hinweise**, die Ihnen die erstmalige Durchführung des jeweiligen Spieles erleichtern.

Weitere **Tipps** mit Erfahrungen aus der Praxis runden den Einstieg in die Methode ab.

Wir empfehlen Ihnen, die **Spielregeln** für die Schüler parallel zu den didaktischen Hinweisen zu lesen.

Mit **Lernspiele Büromanagement** können Sie ganz unterschiedliche Unterrichtsinhalte spielerisch wiederholen – hier einige Beispiele:

- **Lernspiele Büromanagement** enthält gleich mehrere vollständige Kartenspiele, mit denen Sie in Ihrem Unterricht Kopf, Herz und Hand Ihrer Lerngruppe ansprechen können. Ein **UNO-Spiel** greift schülernah die in Lernfeld 8 thematisierten **Sozialversicherungszweige** nebst deren wesentlichen Unterscheidungskriterien auf. Mit **Schwarzer Peter** festigen Sie **Gesprächssituationen** (LF 7) oder mit dem an ein Skat-Blatt angelehntes **Schwimmen** die prüfungsrelevanten **Rechtsformen**.
- Die Buchung von **Geschäftsfällen** ist ein wesentlicher Inhalt aus dem Lernfeld 6. Ein ansprechendes **Dominospiel** verbindet Geschäftsfälle mit konkreten Buchungen. Ein weiteres Spiel gefällig? Wiederholen Sie die **Geschäftsprozesse** mit einem ansprechenden Kartenspiel.
- Sie haben in Ihrer Schulzeit auch **Schiffe versenken** gespielt? Verbinden Sie diesen Spielespaß mit den Begriffen rund um die **Kundenakquise und Kundenbindung** aus Lernfeld 5 auf vier unterschiedlichen Spielbrettern und lockern so den Unterricht auf.
- Mit dem Legespiel **Lotto** werden sonst eher „trocken“ erscheinende Inhalte zum **Lagercontrolling** spielerisch wiederholt.
- Die Ziele und die Stellung des Ausbildungsbetriebes bilden den Startschuss in den Ausbildungsberuf. Das beiliegende **Puzzle** ist in kurzer Zeit durchführbar und eignet sich daher auch als didaktische Reserve oder als Möglichkeit der Binnendifferenzierung. Hier geben wir Ihnen wie im Spiel einen Lösungsvorschlag zu Ihrer Arbeitserleichterung an die Hand. Das gilt ebenfalls für unser Puzzle zu Lernfeld 12 (**Veranstaltungsplanung**).



Vorwort

In einigen dieser Spiele kann je nach Niveau Ihrer Klassen der Einsatz eines Lösungsblattes als Hilfestellung sinnvoll sein (siehe auch „Didaktische Hinweise“ in den jeweiligen Spielen). Das vorliegende Werk verzichtet weitestgehend auf Lösungsschemata, da die geforderten Erklärungen und Kriterien stark von der im Unterricht behandelten Tiefe abhängen. Bitte nutzen Sie in diesen Fällen Ihre Unterrichtsergebnisse oder tabellarische Darstellungen einschlägiger Zeitschriften oder Bücher.

- **Höchstgebot** orientiert sich an den Regeln einer bekannten Internet-Auktionsplattform und thematisiert die **Auftragsbearbeitung** im Büro aus Lernfeld 3. Dieses motivierende Spiel bieten wir Ihnen ebenfalls zum Lernfeld 8 (**Arbeitsverträge** im Büromanagement) an.
- Ein Spiel zur **Werbeplanung** (Lernfeld 5) finden Sie als **Memory** in den Kopiervorlagen. Mehr Bewegung bringen Sie zu diesem Thema mit einem **Bodenmemory** in Ihre Klasse. Dazu vergrößern Sie die auf der beiliegenden CD-ROM gelieferten Spielkarten auf DIN A4, weiterführende Anwendungsanleitungen gibt es wie bei jedem Spiel in den didaktischen Hinweisen.
- **Stadt, Land, Wertschöpfung** ist unter anderem für eine spontane Vertretungsstunde für das Lernfeld 10 geeignet, um bei gezielter Besprechung der verwendeten Begrifflichkeiten auch solche Stunden mit entsprechendem Lernerfolg zu versehen.
- Als alternative Form der **Prüfungsvorbereitung** bietet es sich an, mehrere Themen durch die Eröffnung eines „Büro-Casinos“ parallel zu wiederholen.
- Auf ein Lernspiel zum Lernfeld 13 haben wir ganz bewusst verzichtet. Bei der Projektplanung und -durchführung werden Sie Ihren Unterricht in besonderem Maße an die regionalen und schulischen Gegebenheiten ausrichten. Vielleicht entwickeln Sie dazu Ihr ganz individuelles Spiel? Auf Ihre Ideen sind wir gespannt!

Bei Lernspielen steht die fachliche Wiederholung von Unterrichtsinhalten im Mittelpunkt. Die hohe Schülerselbstständigkeit der hier veröffentlichten Spiele birgt die Gefahr, dass Sie als Lehrkraft zum Teil nur schwer die Richtigkeit von Erklärungen und Definitionen überwachen können. Die jeweiligen didaktischen Hinweise geben Ihnen Tipps, wie Sie auch bei hohen Klassenstärken die Zweckorientierung der Spiele wahren können. Wichtig ist, dass alle während des Spiels erkannten fachlichen Probleme nach der Spielphase aufgegriffen und abschließend geklärt werden.



Lernspiele Büromanagement enthält neben den Kopiervorlagen eine **CD-ROM**, auf der Sie editierbare Vorlagen zu vielen Spielen finden. Auf einfache Art und Weise erstellen Sie individuell auf Ihre Lerngruppe zugeschnittenes Unterrichtsmaterial im Design dieses Buches.

Viel Spaß und Erfolg beim Einsatz der Lernspiele in Ihrem Unterricht. Kritische Hinweise und Vorschläge, die bei der Weiterentwicklung des Buches dienen, nehmen wir dankbar entgegen.

Inhaltsverzeichnis

Lernfeld	Thema	Spiel	Seite
1	Ziele und Stellung des Ausbildungsbetriebes	Puzzle	7
2	Gesundheit im Büroprozess	Stadt, Land, Büroprozess	11
3	Aufträge bearbeiten	Höchstgebot	15
4	Bargeldloser Zahlungsverkehr	Schwimmen	23
	Lagercontrolling im Büro	Lotto	31
5	Kundenakquise und Kundenbindung	Schiffe versenken	41
	Werbeplanung	Memory	47
6	Buchung von Geschäftsfällen	Domino	53
7	Gesprächssituationen	Schwarzer Peter	61
8	Arbeitsverträge im Büro	Höchstgebot	71
	Sozialversicherungen	UNO	79
9	Rechtsformen im Büromanagement	Schwimmen	89
10	Kosten und Leistungen	Stadt, Land, Wertschöpfung	99
11	Geschäftsprozesse	Schwarzer Peter	103
12	Veranstaltungsplanung	Puzzle	113

Kurzvorstellung und Inhalt



Die Lernenden wiederholen in Gruppen mit 2–4 Spielern verschiedene unternehmerische Ziele sowie die Stellung des Ausbildungsbetriebes in der Gesamtwirtschaft.

Folgende Lerninhalte werden vorausgesetzt: Ökonomische, ökologische, sachliche und soziale Ziele, primärer, sekundärer und tertiärer Sektor, erwerbswirtschaftliches und gemeinwirtschaftliches Prinzip, einfacher Wirtschaftskreislauf.

Materialienbox



- M1 Puzzle (ein Puzzle pro Spielgruppe)
- M2 Lösungsvorschlag

Zusatzmaterial

- 1 Schere pro Gruppe, falls die Puzzle nicht vom Lehrer vorbereitet sind.

Spielanleitung und didaktische Hinweise



Im Puzzle-Spiel wiederholen Ihre Schüler die Ziele und die Stellung des Ausbildungsbetriebes in der Gesamtwirtschaft, indem sie diesem die entsprechenden Beschreibungen zuordnen.

Bewährt hat sich die Durchführung dieser Methode als Partnerarbeit oder in Kleingruppen mit drei oder maximal vier Schülern. Dazu setzen sich die Schüler gegenüber an einen Tisch und setzen die Puzzle-Teile sinnvoll zusammen. Die Puzzleteile sind so konzipiert, dass sie von unterschiedlichen Tischseiten gelesen werden können.

Besonders lernschwache Schüler neigen dazu, die Teile zu – aus ihrer Sicht – schönen Formen zusammen zu legen. Mithilfe der beiliegenden Musterlösung (M2) können Sie die Richtigkeit der Schülerergebnisse schnell überprüfen.

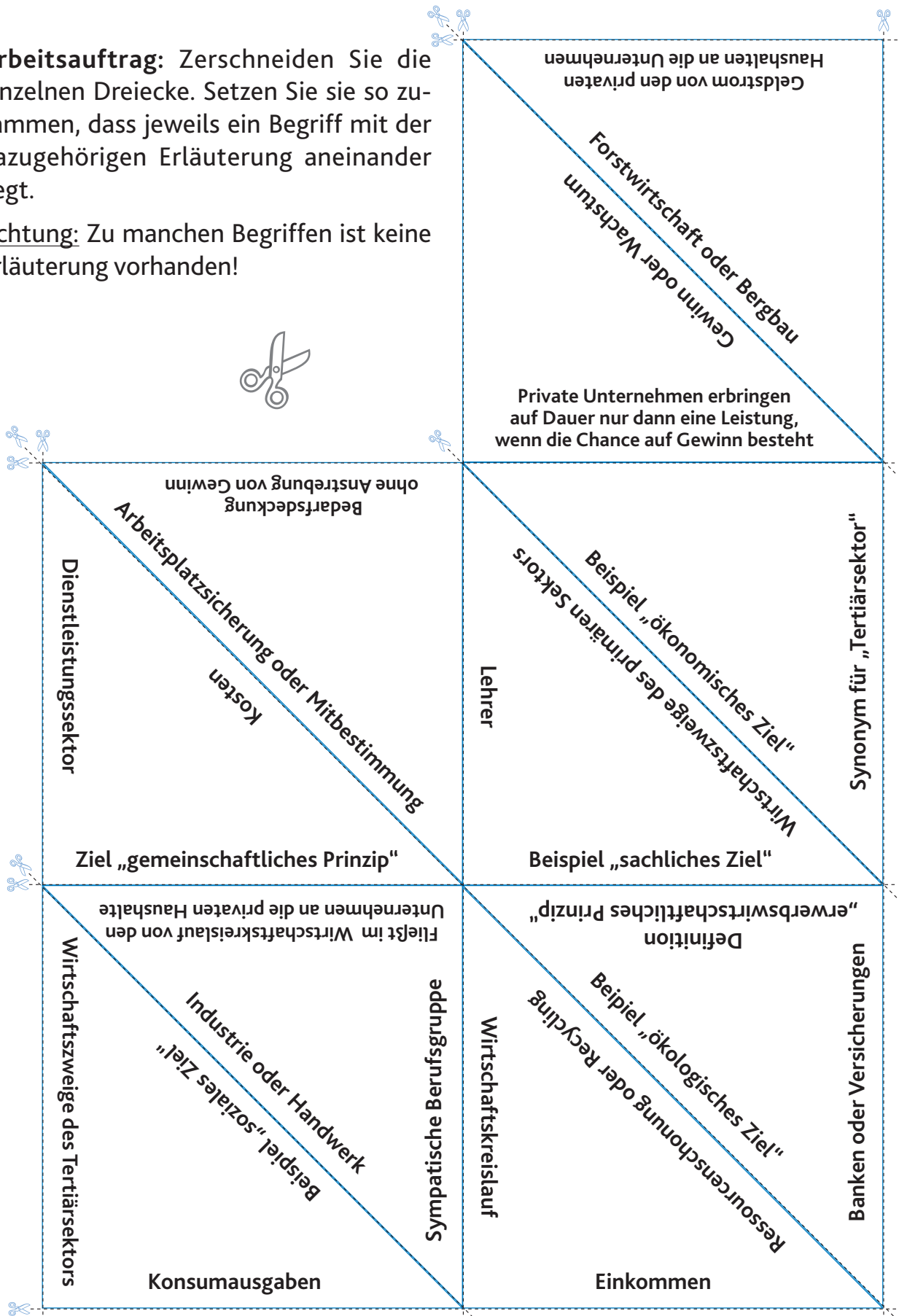
Die Methode ist als Unterrichtseinstieg zur Auffrischung der im Puzzle enthaltenen Begriffe ebenso denkbar wie als Auflockerung im Unterricht oder als Differenzierungsmöglichkeit für Schüler, die mit Arbeitsaufträgen zu dem Thema vorzeitig fertig geworden sind. Durch die „Überkopfplatzierung“ auf den Puzzleteilen bringen Sie Bewegung in Ihren Unterricht und motivieren Ihre Schüler durch Ihre abwechslungsreiche Unterrichtsdurchführung.

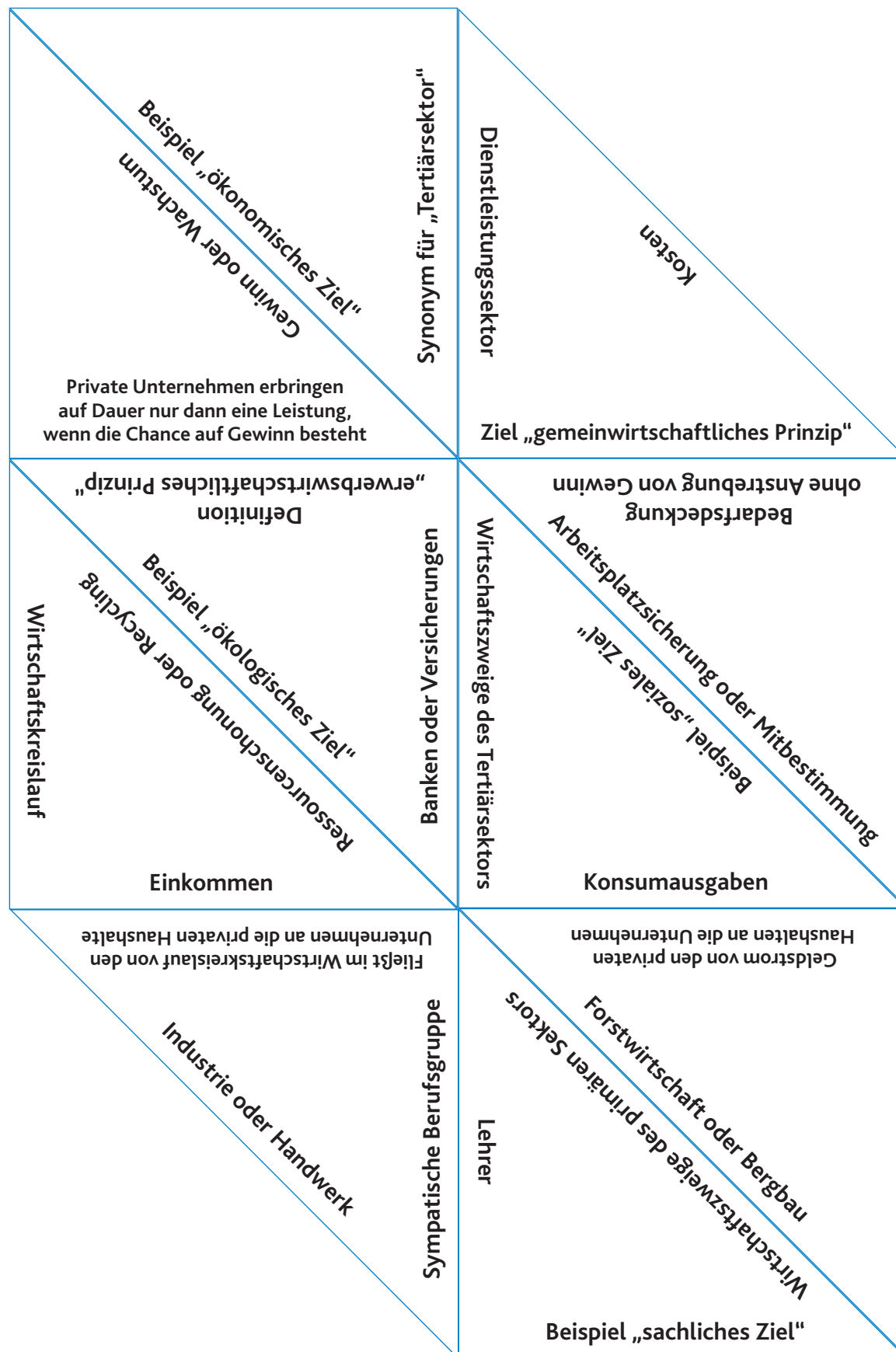
Spiel: Puzzle

Puzzleteile (M1)

Arbeitsauftrag: Zerschneiden Sie die einzelnen Dreiecke. Setzen Sie sie so zusammen, dass jeweils ein Begriff mit der dazugehörigen Erläuterung aneinander liegt.

Achtung: Zu manchen Begriffen ist keine Erläuterung vorhanden!





Kurzvorstellung und Inhalt



Die Lernenden wiederholen in Gruppen mit 2–4 Spielern Begriffe zu Tätigkeiten rund um den Büroprozess und die Erhaltung der Gesundheit.

Folgende Lerninhalte werden vorausgesetzt: Belastungen am Arbeitsplatz, Abbau von Arbeitsbelastungen, Posteingang, Postausgang, Arbeitsplatzgestaltung, Terminplanung.

Materialienbox



- M1 Spielregeln (einmal pro Gruppe und auf Folie kopieren)
- M2 Spielplan (ein- bis zweimal pro Spielgruppe)

Spielanleitung und didaktische Hinweise



Die Klasse wird in Kleingruppen aufgeteilt; in sehr kleinen Klassen können auch einzelne Schüler oder Paare gegeneinander spielen. Vermeiden Sie mehr als 6 Gruppen, da die Reflexionsphase sonst schnell unübersichtlich wird und die Spiel-Spaß-Spannungs-Atmosphäre leicht verloren geht.

Die Spielregeln sind einfach und werden am OHP visualisiert und besprochen. Der weitere Verlauf ergibt sich aus den Spielregeln. Wichtig ist, dass die jeweils genannten Aspekte erläutert und hinterfragt werden. Achten Sie darauf, dass möglichst viele Schüler in die Reflexion eingebunden werden.

Die Punkte können vom Lehrer, vom Klassensprecher oder von einem besonders leistungsstarken Schüler notiert werden, den Sie aus dieser spielerischen Wiederholung aus Fairnessgründen herausnehmen möchten. Dieser könnte dann gegebenenfalls die Erläuterungen hinterfragen oder werten.

Punkteverteilung: 20 Punkte erhält eine Gruppe, wenn sie als einzige einen Begriff in der Spalte hat, 10 Punkte erhält eine Gruppe, wenn sie einen anderen Begriff in der Spalte hat als die anderen, 5 Punkte erhalten die Gruppen, die alle den gleichen Begriff haben.

Weitere Hinweise und Tipps



- Die **Spieldauer** liegt zwischen 30 und 75 Minuten.
- Die Schüler können einen **neuen Spielplan** mit anderen Begrifflichkeiten schnell selbstständig erstellen. Auf der beiliegenden **Daten-CD** finden Sie eine Vorlage für den Spielplan.
- Das Spiel eignet sich ebenfalls gut für die Stunde vor den **Ferien** oder als **Vertretung**.



Punkteverteilung

Buchstabe	1	2	3	4	5	6	Punkteverteilung
							<p>20 Punkte: Eine Gruppe hat als einzige einen Begriff in einer Spalte.</p> <p>10 Punkte: Eine Gruppe hat einen Begriff, den andere Gruppen nicht haben.</p> <p>5 Punkte: Eine Gruppe hat einen Begriff, den andere Gruppen auch haben.</p>

Eigene Notizen

A large grid of graph paper for taking notes, consisting of approximately 20 columns and 20 rows of small squares.

Spielregeln

1. Legen Sie in Ihrer Gruppe einen Spieler fest, der schreibt.
2. Der Klassensprecher sagt in Gedanken das Alphabet auf. Ist er bei „Z“ angekommen, beginnt er wieder mit „A“. Der jüngste Schüler der Klasse sagt irgendwann STOPP. Der Klassensprecher nennt laut den gestoppten Buchstaben.
3. Jede Gruppe denkt sich zu diesem Anfangsbuchstaben (z. B. „S“) eine Stadt, je einen Begriff zur Belastung am Arbeitsplatz (z. B. Klimaanlage), zum Belastungsabbau usw. aus.
4. Die Gruppe, die zuerst alle Spalten ausgefüllt hat, ruft laut „STOPP“. Alle anderen müssen sofort die Stifte weglegen und dürfen nicht mehr schreiben. Wer gegen diese Regel verstößt, bekommt für diese Runde keine Punkte gutgeschrieben.
5. Die schnellste Gruppe liest Ihre Nennungen vor und erläutert die genannten Fachbegriffe. Diese Begriffe werden eventuell hinterfragt. Jeder Begriff wird von einem anderen Gruppenmitglied erläutert.
6. Die anderen Gruppen nennen ihre Begriffe und erläutern diese ebenfalls.
7. Jede Gruppe erhält Punkte nach dem folgenden Schlüssel:

20 Punkte: Eine Gruppe hat als einzige einen Begriff in einer Spalte.

10 Punkte: Eine Gruppe hat einen Begriff, den andere Gruppen nicht haben.

5 Punkte: Eine Gruppe hat einen Begriff, den andere Gruppen auch haben.
8. Der nächste Buchstabe wird wie unter Punkt 2 ermittelt.
9. Eine Spielrunde dauert maximal 3 Minuten. Hat bis dahin keine Gruppe alle Spalten ausgefüllt, werden die bis dahin gefundenen Begriffe ausgewertet.

Kurzvorstellung und Inhalt



Die Lernenden wiederholen mit 3–5 Spielern pro Spielgruppe die Bearbeitung von Aufträgen und wenden dabei Grundrechenarten an.

Folgende Lerninhalte werden vorausgesetzt: Dreisatz, Prozentrechnung, vermehrter und verminderter Grundwert, Verbindlichkeit von Angeboten, Bindungsfristen, Widerruf, Inhalte von Angeboten.

Materialienbox



- M1 Spielregeln (einmal pro Spielgruppe)
- M2 Angebotskatalog (einmal pro Schüler)
- M3 Lösungsvorschlag (einmal für den Lehrer)
- M4 Gruppenkarte (einmal pro Spielgruppe)
- M5 Auswertungsfolie (einmal auf Folie für Auktionator)

Zusatzmaterial

- OHP, Folienstift, Taschenrechner

Spielanleitung und didaktische Hinweise



Die Klasse wird in Kleingruppen mit drei bis fünf Schülern aufgeteilt und an akustisch voneinander getrennte Gruppentische gesetzt. Jede Gruppe erhält die Spielregeln, Angebotskataloge und eine Gruppenkarte, auf der jede Gruppe nach dem Prinzip einer Internetauktion Gebote auf die jeweiligen Aussagen abgibt. Bei lernschwachen Klassen werden die Regeln im Plenum vorgelesen und besprochen, um eventuelle Fragen gemeinsam zu klären.

Für die Erarbeitungsphase bis zur Abgabe der Gruppenangebote erhalten die Schüler je nach Leistungsniveau 20 bis 30 Minuten Zeit. Achten Sie in dieser Phase darauf, dass die Schüler zuerst in Einzelarbeit die Aussagen durchgehen (bzw. durchrechnen), bevor sie in der Gruppe eine gemeinsame Lösung und Vorgehensweise besprechen. Nach Abgabe der Gruppenkarten (hier haben die Gruppen für jede These ein Höchstgebot und eine Wertung bezüglich der Thesen notiert) wertet der Auktionator – in der Regel der Lehrer – gemeinsam mit der Klasse die Thesen aus.

Der Auktionator überprüft zuerst, welche Gruppe die meisten Höchstgebote abgegeben hat. Diese erhält gemäß den Regeln einen Sonderbonus. Anschließend liest die Gruppe, die auf die jeweilige These am meisten geboten hat, diese vor und bewertet deren Korrektheit.

Nach jeder These wird der Punktestand auf der Auswertungsfolie aktualisiert.

Spielregeln

1. Jede Gruppe erhält virtuelle 360,00 EUR, eine Gruppenkarte zur Abgabe der Höchstgebote und pro Schüler einen Angebotskatalog. Dieser enthält Thesen zum Thema der Auftragsbearbeitung, die entweder richtig oder falsch sind. Ziel des Spiels ist es, richtige Aussagen zu erkennen und falsche Aussagen zu korrigieren. Dabei kann jede Gruppe ihr Startkapital entsprechend der unten aufgeführten Regeln vermehren. Es gewinnt die Gruppe mit dem höchsten Endkapital.
2. Jeder Schüler einer Gruppe liest sich die Aussagen des Angebotskataloges zunächst alleine durch bzw. rechnet die angegebenen Lösungen nach.
3. Anschließend berät die Gruppe gemeinsam, welche Thesen richtig und welche falsch sind. Weiterhin klärt die Gruppe, wie die falschen Aussagen korrigiert werden müssten.
4. Nun können die Thesen ersteigert werden. Jede Gruppe legt fest, wie viel Geld sie pro These bietet. Auf jede Aussage des Versteigerungskataloges muss in 1-Euro-Schritten mindestens 1,00 EUR geboten werden. Das Höchstgebot wird auf dem Gebotsblatt notiert. Tipp: Achten Sie darauf, dass die anderen Gruppen Ihr Gebot nicht mitbekommen. Das Startkapital muss vollständig auf alle Aussagen verteilt werden.
5. Die Gebotskarten werden beim Auktionator abgegeben.
6. Die Gruppe mit dem jeweiligen Höchstgebot pro Aussage liest diese vor, gibt an, ob diese richtig oder falsch ist und korrigiert eventuelle Fehler. Haben mehrere Gruppen für eine These ein identisches Höchstgebot abgegeben, so erhält die Gruppe den Zuschlag, die auf eine beliebige These das höchste Gebot abgegeben hat. Ergibt auch das keine Klärung, lost der Auktionator aus.
7. Eine Geldvermehrung erfolgt nach dem folgenden Schema:
 - a) Die Gruppe mit den meisten Höchstgeboten erhält eine Gutschrift über 60,00 EUR. Haben zwei Gruppen gemeinsam die meisten Höchstgebote, erhalten beide Gruppen jeweils 30,00 EUR, bei drei Gruppen jeweils 20,00 EUR und bei vier Gruppen 10,00 EUR.
 - b) Eine korrekte These wird als korrekt erkannt: Das Höchstgebot wird mit 1,5 multipliziert. Zusätzlich erhält die Gruppe eine Sonderzahlung von 20,00 EUR.
 - c) Eine korrekte These wird nicht als korrekt erkannt. Das Höchstgebot verfällt.
 - d) Eine fehlerhafte These wird als falsch erkannt und richtig korrigiert. Das Höchstgebot wird mit 2 multipliziert. Die Gruppe erhält eine Sonderzahlung von 40,00 EUR.
 - e) Eine fehlerhafte These wird als korrekt erkannt. Das Höchstgebot verfällt.
 - f) Gruppen, die nicht das Höchstgebot abgegeben haben, behalten das auf die jeweilige These gebotene Geld.
 - g) Gruppen, die nicht das Höchstgebot abgegeben haben, erhalten für eine korrekte Zuordnung des Wahrheitsgehaltes einer These auf ihrer Gruppenkarte (richtig oder falsch) 10,00 EUR.

Nr.	Aussage	R/F	Korrektur
1	Die Büro KG benötigt für die Durchführung der Inventur in den Lagerräumen mit drei Mitarbeitern insgesamt 20 Stunden. Durch die Zusammenarbeit mit der regionalen Berufsschule besteht die Möglichkeit, zusätzlich zwei Praktikanten in die Arbeit einzubinden. Dadurch sinkt die benötigte Zeit auf 16 Stunden.		
2	Anfragen dienen der Informationsgewinnung und Geschäftsanbahnung. Anfragen sind grundsätzlich verbindlich und bis zu 14 Tage bindend.		
3	Vollständige Angebote enthalten unter anderem Angaben über die Ware, den Preis oder die Lieferzeit. Um die Verbindlichkeit von Angeboten einzuschränken, muss das Angebot Freizeichnungsklauseln wie „unverbindlich“ enthalten. Ein Widerruf muss vor oder gleichzeitig mit dem Angebot eintreffen.		
4	Die Büro KG erhält beim Kauf eines Firmenwagens im Wert von 29.000,00 EUR einen Rabatt von 7%. Dadurch spart die KG 2.030,00 EUR. Im ursprünglichen Preis des Wagens sind 19% Umsatzsteuer enthalten. Der Nettowert des Fahrzeuges liegt daher bei 23.490,00 EUR.		
5	Die Büro KG erhält beim Kauf eines Farblaserdruckers einen Stammkundenrabatt von 20% und überweist dem Lieferanten 799,00 EUR. Das bedeutet, dass der reguläre Preis des Druckers 998,75 EUR beträgt.		
6	Der Internetshop der Büro KG hat im Januar einen Umsatz von 26.000,00 EUR erzielt. Im Februar wurde dieser Umsatz um 1.600,00 EUR übertroffen. Das entspricht einer Steigerung von 8,65 Prozent.		
7	Die Büro KG benötigt zur Entspiegelung ihrer Bürofenster eine Spezialfolie mit den Maßen 65 Meter x 1,50 Meter. Aus einem vorliegenden Angebot geht hervor, dass 30 laufende Meter der Folie bei einer Breite von 0,50 Metern 1.800,00 EUR kosten. Daraus ergeben sich bei einem identischen Flächenpreis Kosten in Höhe von 10.700,00 EUR.		

Nr.	Aussage	R/F	Korrektur
1	Die Büro KG benötigt für die Durchführung der Inventur in den Lagerräumen mit drei Mitarbeitern insgesamt 20 Stunden. Durch die Zusammenarbeit mit der regionalen Berufsschule besteht die Möglichkeit, zusätzlich zwei Praktikanten in die Arbeit einzubinden. Dadurch sinkt die benötigte Zeit auf 16 Stunden .	F	12 Stunden
2	Anfragen dienen der Informationsgewinnung und Geschäftsanbahnung. Anfragen sind grundsätzlich verbindlich und bis zu 14 Tage bindend .	F	Anfragen sind unverbindlich
3	Vollständige Angebote enthalten unter anderem Angaben über die Ware, den Preis oder die Lieferzeit. Um die Verbindlichkeit von Angeboten einzuschränken, muss das Angebot Freizeichnungsklauseln wie „unverbindlich“ enthalten. Ein Widerruf muss vor oder gleichzeitig mit dem Angebot eintreffen.	R	
4	Die Büro KG erhält beim Kauf eines Firmenwagens im Wert von 29.000,00 EUR einen Rabatt von 7%. Dadurch spart die KG 2.030,00 EUR. Im ursprünglichen Preis des Wagens sind 19% Umsatzsteuer enthalten. Der Nettowert des Fahrzeuges liegt daher bei 23.490,00 EUR .	F	24.369,75 EUR
5	Die Büro KG erhält beim Kauf eines Farblaserdruckers einen Stammkundenrabatt von 20% und überweist dem Lieferanten 799,00 EUR. Das bedeutet, dass der reguläre Preis des Druckers 998,75 EUR beträgt.	R	
6	Der Internetshop der Büro KG hat im Januar einen Umsatz von 26.000,00 EUR erzielt. Im Februar wurde dieser Umsatz um 1.600,00 EUR übertroffen. Das entspricht einer Steigerung von 8,65 Prozent .	F	6,15 Prozent
7	Die Büro KG benötigt zur Entspiegelung ihrer Bürofenster eine Spezialfolie mit den Maßen 65 Meter x 1,50 Meter. Aus einem vorliegenden Angebot geht hervor, dass 30 laufende Meter der Folie bei einer Breite von 0,50 Metern 1.800,00 EUR kosten. Daraus ergeben sich bei einem identischen Flächenpreis Kosten in Höhe von 10.700,00 EUR .	F	11.700,00 EUR

Gruppe Nr.

Gruppenmitglieder:

Nr.	Unser Höchstgebot	R/F
1 EUR	
2	+ EUR	
3	+ EUR	
4	+ EUR	
5	+ EUR	
6	+ EUR	
7	+ EUR	
Summe	= 360 EUR	

Gruppe Nr.

Gruppenmitglieder:

Nr.	Unser Höchstgebot	R/F
1 EUR	
2	+ EUR	
3	+ EUR	
4	+ EUR	
5	+ EUR	
6	+ EUR	
7	+ EUR	
Summe	= 360 EUR	