

## Schriftlicher Unterrichtsentwurf

Fachrichtung:	Wirtschaftswissenschaften
Fach:	Betriebswirtschaftslehre - Rechnungswesen
Lernfeld:	Lernfeld 3: Werteströme und Bestände erfassen und dokumentieren
Thema:	„Magische Wand“ - Ein Wissensspiel zur Sicherung der Themengebiete Inventur, Inventar, Bilanz und Wertveränderungen in der Bilanz
Kurze Zusammenfassung:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Magische Wand</li><li>• Wissensspiel</li><li>• Inventur</li><li>• Inventar</li><li>• Bilanz</li><li>• Wertveränderungen in der Bilanz</li></ul>
Datum:	02.12.2004
Bildungsgang / Stufe:	Handelsschule - Unterstufe
Autor: (freiwillig)	Carsten Schweinar
Emailadresse: (freiwillig)	Carsten_y2k@hotmail.com

## 1. Didaktische Schwerpunktsetzung

### 1.1. Einordnung in die Unterrichtsreihe

Datum	Thema der Unterrichtsstunde
16.11.2004	Einführung in die Bilanz
23.11.2004	Aktivtausch, Passivtausch
30.11.2004	Aktiv-Passivmehrung, Aktiv-Passivminderung
<b>02.12.2004</b>	<b>Lehrprobe: Wissensspiel „Magische Wand“</b>
09.12.2004	Auflösung der Bilanz in Bestandskonten

### 1.2. Methodische Überlegungen

Zum Zweck der Wiederholung, Überprüfung und Festigung der Themeninhalte wird in der heutigen Stunde bewusst die Methode „Spielendes Lernen“ eingesetzt. Dadurch soll bei allen Schülern eine hohe Motivation und ein gesteigertes Interesse erreicht werden.

Eröffnet wird die Unterrichtseinheit (Doppelstunde - Didaktisches Fenster) durch den Referendar, indem dieser ein Wissensspiel ankündigt. Den Schülern werden die Spielregeln erklärt. Damit die Schüler bei Unklarheiten während der Spielphase die Möglichkeit haben, sich selbst über die Spielregeln zu informieren, werden die Regeln als Kopie verteilt.

Anschließend werden fünf Gruppen á 5-6 Schüler zufällig mit einem Kartenspiel gebildet. Um jedoch eine zu große Leistungsdifferenzierung der Gruppe zu vermeiden, werden die Karten gezinkt. Dadurch ist gewährleistet, dass in jeder Gruppe mindestens ein leistungsstarker Schüler vertreten ist. Die Wahl eines Gruppensprechers dient dazu, einen typischen Berufsprozess – z.B. in Projektarbeit – zu erlernen, indem für das Spiel ein Hauptverantwortlichen für die Antworten benannt wird.

In der Spielphase werden bewusst unterschiedliche Fragenschwierigkeitsgrade gewählt, um die Sicherung des Kenntnisstandes zu individualisieren. Dabei wird eine Wiederholung der gesamten Unterrichtsinhalte aufgrund einer zeitlichen Reduktionsentscheidung nicht durchgeführt. Die Fragen werden per PC/Beamer für alle Gruppen sichtbar gemacht, damit sich alle auf die Antwort vorbereiten können. Bei Nichtbeantwortung der Frage erhält die nächste Gruppe im Uhrzeigersinn die Möglichkeit zur Beantwortung. Falls keine Gruppe die Lösung nennt, wird die Frage in den Themenspeicher gelegt und am Ende nach dem Wissensspiel gemeinsam beantwortet. Die Kategorie „Risiko“ enthält Fragen aus dem gesamten Themengebiet. Die Schüler haben selbst die Möglichkeit zu bestimmen um welchen Punktwert gespielt werden soll. Zum einen soll die Spannung der Spielsituation bis zum Ende erhalten bleiben. Zum anderen werden dadurch gruppendynamische Prozesse aufgrund der Entscheidungsfindung gefördert.

Nach Beendigung des Wissensspiels werden in einer Wiederholungsphase alle nicht beantworteten Fragen aus dem gesammelten Themenspeicher gemeinsam gelöst. Zusätzlich werden die Fragen und Musterlösungen zur Sicherung ausgeteilt.

In der Reflexionsphase wird die Methode des Wissensspiels mittels vorgegebener Kriterien bewertet. Aufbauend auf das Ergebnis sollen die Schüler dann beurteilen,

ob sie die Form der „Magischen Wand“ für eine geeignete Methode halten, um Inhalte zu wiederholen, zu überprüfen und zu festigen.

Als didaktische Reserve dient ein Arbeitsblatt mit Geschäftsfällen. Diese Einzelarbeit soll jedem Schüler die Möglichkeit geben, die eigenen Kenntnisse weiter zu vertiefen. Ausserdem dient die Übung als Übergang und Vorbereitung zur nächsten Stunde „Auflösung der Bilanz in Bestandskonten“.

## 2. Unterrichtsziele

Die Schüler wiederholen, überprüfen und festigen ihren Kenntnisstand zu den Themengebieten Inventur, Inventar, Bilanz und Wertveränderungen in der Bilanz, indem sie sich mit den verschiedenen Fachfragen beschäftigen.

Die Schüler lernen die Lerntechnik „Spielerisches Lernen“ kennen, indem sie das Wissensspiel durchführen und anschließend bewerten.

Die Schüler verbessern ihre Sozialkompetenz, indem sie sich gemeinsam in der Gruppe kooperativ mit der jeweiligen Aufgabenstellung auseinandersetzen. Durch Bildung von Rateteams wird zudem die Entwicklung eines „Wir-Gefühls“ entwickelt.

## 3. Verlaufsplan (Synopsis)

Unterrichtsphasen	Unterrichtsinhalte	Methode / Sozialform	Medieneinsatz
Motivation / Spielvorbereitung	Wissensspiel „Magische Wand“ <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ziel des Wissensspiels</li> <li>• Regelwerk</li> <li>• Gruppeneinteilung</li> <li>• Wahl der Gruppensprecher und Stellvertreter</li> </ul>	Lehrerzentriert	PC, Beamer, Spielregeln, Kartenspiel
Spielphase	Wiederholung, Prüfung und Festigung <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventur</li> <li>• Inventar</li> <li>• Eigenkapitalvergleich</li> <li>• Bilanz</li> <li>• Wertveränderungen der Bilanz</li> </ul>	Spielendes Lernen, Gruppenarbeit (arbeitsgleich), Schülervortrag	PC, Beamer, Tafel, Musterlösung, Stoppuhr, Siegerpreis
ggf. Wiederholungsphase / Ergebnissicherung	Themenspeicher <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nicht beantwortete Fragen</li> </ul>	Lehrergespräch	PC, Beamer, OHP, Folie, Stift, Tafel, Fragen, Musterlösung
Reflexion	Reflexion der Methode <ul style="list-style-type: none"> <li>- Überprüfung des Kenntnisstandes</li> <li>- Medieneinsatz (PC, Beamer)</li> <li>- Motivation</li> <li>- Arbeiten im Team</li> <li>- Schwierigkeitsgrad der Fragen</li> <li>- Wiederholter Einsatz der Methode in anderen Fächern</li> </ul>	Spinnennetz Schülergespräch	Plakat, Stifte

#### 4. Anlagen

- Anlage 1-2: Spielregeln zum Wissensspiel „Magische Wand“
- Anlage 3: Schema für „Punkteverteilung“ (Plakat)
- Anlage 4: Musterlösung Kategorie „Inventur/Inventar“
- Anlage 5: Musterlösung Kategorie „Bilanz“
- Anlage 6: Musterlösung Kategorie „Wertveränderungen in der Bilanz“
- Anlage 7: Musterlösung Kategorie „Risiko“
- Anlage 8: Musterlösung Stichfrage
- Anlage 9: Reflexionsplakat „Spinnennetz“

#### 5. Literatur

*Schmolke, Dr. Siegfried / Deitermann, Manfred:* „Kaufmännische Buchführung für Wirtschaftsschulen, 1. Teil“, 2000, 40. Auflage, Winklers Verlag (eingeführtes Lehrbuch).

*Hoffmann, Bärbel / Langefeld, Ulrich:* „Methoden-Mix. Unterrichtliche Methoden zur Vermittlung beruflicher Handlungskompetenz in kaufmännischen Fächern“, 2001, 4. Auflage, Winklers Verlag.

*Dombrowski, Frank:* „Die magische Wand zum Themenbereich „Rechtsformen von Unternehmen“, Unterrichtspraktische Prüfung im Fachbereich Banken, Aachen am 10.05.2002.

## „Magische Wand“ Spielregeln zum Wissensspiel

### 1. Mitspieler

Es werden fünf Gruppen à fünf bis sechs Personen gebildet. Jede Gruppe wählt zunächst einen Gruppensprecher und einen Stellvertreter. Während des Spielverlaufs (siehe unten) wählt eine Gruppe, wenn sie an der Reihe ist, jeweils gemeinsam ein Fragefeld aus der „Magischen Wand“ aus und erarbeitet gemeinsam die Lösung der Frage.

Der Gruppensprecher verkündet jeweils die Antwort der Gruppe und entscheidet in Streitfällen für die Gruppe, d.h. wenn sich eine Gruppe anfangs nicht auf ein Fragefeld und nach Ablauf der Bearbeitungszeit (siehe 4. Bearbeitungszeit) nicht auf eine Antwort einigen kann, entscheidet der Gruppensprecher.

### 2. „Magische Wand“

Die „Magische Wand“ ist in vier Kategorien unterteilt: „Inventur / Inventar“, „Bilanz“, „Wertveränderungen in der Bilanz“ und „Risiko“. In jeder Kategorie gibt es fünf Fragefelder. In den Kategorien „Inventur / Inventar“, „Bilanz“ und „Wertveränderungen in der Bilanz“ haben die Felder unterschiedliche Wertungen: **100 Punkte**, **200 Punkte**, **300 Punkte**, **400 Punkte** und **500 Punkte**.

Es handelt sich hierbei um die bei einer Frage maximal zu erreichende Punktzahl. Bei nur teilweise richtigen oder unvollständigen Antworten legt der Moderator die Höhe der zu vergebenden Punkte fest. Hinter der Kategorie „Risiko“ verbergen sich Fragen, die sich auf die gesamte Unterrichtsreihe beziehen. Die Punktzahl, die bei einer Risiko-Frage zu erreichen ist, legt das spielende Team selbst fest (siehe 3. Risiko).

### 3. Risiko

Bei der Wahl der Kategorie „Risiko“ legt das spielende Team die Punktezahl, um die es spielen möchte, selbst fest – und zwar vor der Präsentation der Frage durch den Moderator.

Das Team kann dabei maximal um die Punktezahl spielen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf seinem Teamkonto befindet. Die festgelegte Punktezahl wird dem spielenden Team nach vollständiger und richtiger Beantwortung der Frage auf dem Punktekonto gutgeschrieben.

Jede Gruppe darf nur einmal eine Frage aus der Kategorie „Risiko“ wählen.

!!Achtung: Bei nur teilweiser richtiger oder unvollständiger Antwort wird die festgesetzte Punktezahl von dem Teamkonto abgezogen!!

### 4. Bearbeitungszeit

Nach der Präsentation der Frage durch den Moderator stehen jeweils 2 Minuten Bearbeitungszeit zur Verfügung. Für die Fragen der Kategorie „Risiko“ stehen 3

Minuten zur Verfügung. Die Bearbeitungszeit endet für alle Gruppen jedoch vorzeitig, sobald das Team, das die Frage gewählt hat, seine Antwort bekannt gegeben hat.

## **5. Spielverlauf**

In der ersten Spielrunde beginnt das Team mit dem Mitspieler, der als nächster Geburtstag hat. Das erste Spielteam wählt ein Feld aus der „Magischen Wand“ aus. Handelt es sich um ein Feld aus der Rubrik „Risiko“ wird zudem die zu erreichende Punktzahl festgelegt (siehe 3. Risiko). Der Moderator präsentiert für alle Mitspieler sichtbar die zu diesem Feld gehörende Frage.

Der Gruppensprecher des spielenden Teams gibt schließlich die Antwort seines Teams bekannt.

Der Moderator verteilt die Punkte: bei vollständiger, richtiger Beantwortung der Frage erhält das Team die auf dem Feld in der „Magischen Wand“ angegebene Punktzahl (z.B. gewähltes Feld „Inventur“ 300 – 300 Punkte bei vollständiger, richtiger Antwort) bzw. die selbst festgelegte Punktzahl (Rubrik „Risiko“) auf seinem Teamkonto gutgeschrieben. Bei nur teilweise richtiger und unvollständiger Beantwortung legt der Moderator die Höhe der zu vergebenen Punkte fest. Über die Entscheidung der Punktevergabe des Moderators wird nicht diskutiert.

Sollte das spielende Team die Frage nicht beantworten können, wird die Frage im Uhrzeigersinn nacheinander an die anderen Gruppen weitergegeben. Die Antwort einer Gruppe wird schließlich nach dem eben geschilderten Prinzip bewertet. Wenn kein Team die Frage beantworten kann, wird diese in den Themenspeicher gegeben und dort für die Bearbeitung im Plenum nach dem Spielende festgehalten. Eine Spielrunde endet jeweils mit der Verbuchung der Punkte auf dem entsprechenden Teamkonto.

Nach Ende einer Spielrunde beginnt die nächste. Das im Uhrzeigersinn nächste Team darf nun ein Fragefeld aussuchen.

## **6. Spielende**

Das Spiel endet nach der vierten Spielrunde, d.h. wenn das letzte Fragefeld der „Magischen Wand“ geöffnet wurde und der Moderator die Antwort mit einer letzten Punktwertung versehen hat. Der Moderator verliest abschließend den Punktestand aller Gruppen, weist die Siegergruppe des Spiels (siehe 7. Sieger des Spiels) aus und nimmt die Siegerehrung vor.

## **7. Sieger des Spiels**

Sieger des Spiels ist die Gruppe, welche bei Spielende die meisten Punkte auf ihrem Teamkonto angesammelt hat.

Falls mehr als eine Gruppe die höchste Punktzahl hat, wird der Sieger mittels einer Stichfrage festgestellt. Eine Entscheidungsfrage wird nur den Gruppensprechern vorgelesen. Welcher Gruppensprecher zuerst die richtige Antwort nennt, dessen Gruppe ist Sieger des Spiels.

**Schema für „Punkteverteilung“ (Plakat)**

<b>Gruppenname</b>	<b>Punkte</b>
Gruppe Gelb	<Anzahl Punkte>
Gruppe Grün	<Anzahl Punkte>
Gruppe Rot	<Anzahl Punkte>
Gruppe Blau	<Anzahl Punkte>
Gruppe Regenbogen	<Anzahl Punkte>

**Wissensspiel „Magische Wand“  
Musterlösung Kategorie „Inventur / Inventar“**

### **Inventur/Inventar-100**

Aufgabe:

Zu welchem Zeitpunkt muss man die Inventur regelmäßig durchführen?

Lösung:

Zum Schluss eines jeden Geschäftsjahres (in der Regel zum 31.12. = Ende des Kalenderjahres)

### **Inventur/Inventar-200**

Aufgabe:

- a) Welche 3 Hauptteile hat das Inventar?
- b) Mit welchem Begriff kann das Inventar auch bezeichnet werden?

Lösung:

- a) Vermögen, Schulden, Eigenkapital
- b) Bestandsverzeichnis

### **Inventur/Inventar-300**

Aufgabe:

Die Pramania hat am 31.12.2003 ein Eigenkapital von 200.000,- EUR. Zum 31.12.2002 betrug das Eigenkapital 150.000,- EUR. Wie hoch ist der Gewinn? (ohne Taschenrechner)

Lösung:

$200.000,- \text{ EUR} - 150.000,- \text{ EUR} = 50.000,- \text{ EUR}$

### **Inventur/Inventar-400**

Aufgabe:

Wie unterscheiden sich Anlagevermögen und Umlaufvermögen?

Lösung:

- a) Anlagevermögen = Grundlage der Betriebsbereitschaft, dienen dem Unternehmen langfristig
- b) Umlaufvermögen = Vermögensposten, die sich kurzfristig in Höhe verändern, weil sie ständig „im Umlauf“ sind.

### **Inventur/Inventar-500**

Aufgabe:

Was ist die körperliche Inventur? Was ist die Buchinventur?

Lösung:

- a) Die körperliche Inventur ist die mengenmäßige Aufnahme aller körperlichen Vermögensgegenstände durch Zählen, Messen, Wiegen und Schätzen der Mengen in Euro.
- b) Nur wertmäßige Bestandsaufnahme aufgrund von Aufzeichnungen und Belegen.



**Wissensspiel „Magische Wand“  
Musterlösung Kategorie „Bilanz“****Bilanz-100**Aufgabe:

Wie heißt die Darstellungsform der Bilanz?

Lösung:

T-Kontenform.

**Bilanz-200**Aufgabe:

Was bildet die Grundlage zur Erstellung einer Bilanz?

Lösung:

Das Inventar.

**Bilanz-300**Aufgabe:

Nach welchen Kriterien werden die Posten der Aktivseite bzw. Passivseite sortiert?

Lösung:

Aktivseite nach zunehmender Flüssigkeit.  
Passivseite nach zunehmender Fälligkeit.

**Bilanz-400**Aufgabe:

Das Anlagevermögen der Bilanz von der Pramania beträgt 100.000,- EUR. Das Umlaufvermögen 300.000,- EUR und das Fremdkapital 200.000,- EUR. Wie hoch ist die Bilanzsumme und das Eigenkapital? (ohne Taschenrechner)

Lösung:

Bilanzsumme = 400.000,- EUR (100.000,- EUR + 300.000,- EUR)  
Eigenkapital = 200.000,- EUR (400.000,- EUR - 200.000,- EUR)

**Bilanz-500**Aufgabe:

Welche Bedeutung haben Aktiva bzw. Passiva?

Lösung:

Aktiva: Mittelverwendung  
Passiva: Mittelherkunft

**Wissensspiel „Magische Wand“  
Musterlösung Kategorie „Wertveränderungen in der Bilanz“**

**Wertveränderungen-100**Aufgabe:

Welche 4 Wertveränderungen in der Bilanz gibt es?

Lösung:

1. Aktivtausch
2. Passivtausch
3. Aktiv-Passiv-Mehrung
4. Aktiv-Passiv-Minderung

**Wertveränderungen-200**Aufgabe:

Was bedeutet Aktivtausch? Nenne 1 Beispiel für einen Aktivtausch.

Lösung:

Aktivtausch betrifft nur die Aktivseite der Bilanz. Die Bilanzsumme ändert sich somit nicht  
z.B. Kauf von BGA gegen Bargeld. Verkauf von Waren gegen Banküberweisung

**Wertveränderungen-300**Aufgabe:

Was bedeutet Aktiv-Passivmehrung? Nenne 1 Beispiel für eine Aktiv-Passivmehrung.

Lösung:

Aktiv-Passivmehrung betrifft Aktiv- und Passivseite der Bilanz. Die Bilanzsumme erhöht sich.  
z.B. Kauf von Waren auf Ziel.

**Wertveränderungen-400**Aufgabe:

Die Pramania kauft einen Computer im Wert von 999,- EUR in bar.  
Was passiert in der Bilanz?

Lösung:

BGA / Kasse => Aktivposten / Aktivposten  
999,- EUR (Mehring) / 999,- EUR (Minderung) => Aktivtausch

**Wertveränderungen-500**Aufgabe:

Die Pramania kauft einen Firmenwagen im Wert von 10.000,- EUR auf Ziel. Was passiert in der Bilanz?

Lösung:

Fuhrpark / Verbindlichkeiten a.L.L. => Aktivposten / Passivposten  
10.000,- EUR (Mehring) / 10.000,- EUR (Mehring)  
=> Aktiv-Passiv-Mehring

**Wissensspiel „Magische Wand“  
Musterlösung Kategorie „Risiko“****Risiko-A**Aufgabe:

Welche 4 Fragen sind bei jedem Geschäftsfall zu beantworten?

Lösung:

1. Welche Posten der Bilanz werden berührt?
2. Handelt es sich um Aktiv- oder/und Passivposten der Bilanz
3. Wie wirkt sich der Geschäftsfall auf die Bilanzposten aus?
4. Um welche der vier Arten der Bilanzveränderung handelt es sich?

**Risiko-B**Aufgabe:

Was ist eine Bilanz?

Lösung:

Die Bilanz ist eine kurzgefasste Gegenüberstellung von Vermögen (Aktiva) und Kapital (Passiva) eines Unternehmens in Kontenform

**Risiko-C**Aufgabe:

Nenne 1 Inventurvereinfachungsverfahren für die Warenvorräten und beschreibe diese kurz!

Lösung:

Stichtagsinventur ist vorgeschrieben.

1. Zeitnahe Stichtagsinventur = zeitnahe körperliche Bestandsaufnahme (Frist von 10 Tagen vor oder nach dem Abschluss-Stichtag)
2. Verlegte Inventur = vor- bzw. nachverlegte körperliche Bestandsaufnahme (Innerhalb 3 Monate vor oder 2 Monate nach dem Abschluss-Stichtag)
3. Permanente Inventur = laufende Inventur anhand der Lagerkartei
4. Stichprobeninventur = mathematisch-statistische Hochrechnung einer Stichprobe ausgewählter Lagerpositionen

**Risiko-D**Aufgabe:

- a) Wie wird das Eigenkapital bzw. Reinvermögen im Allgemeinen berechnet?
- b) Die Summe des Vermögens der Pramania beträgt 600.000,- EUR und die Summe der Schulden 400.000,- EUR. Wie hoch ist das Eigenkapital?

Lösung:

- a)  $\text{Summe Vermögen} - \text{Summe Schulden} = \text{Eigenkapital}$
- b)  $600.000,- \text{ EUR} - 400.000,- \text{ EUR} = 200.000,- \text{ EUR}$

**Risiko-E**Aufgabe:

Warum macht man einen Eigenkapitalvergleich?

Lösung:

Ermittlung des Erfolges eines Unternehmens (Gewinn/Verlust bzw. Erhöhung/Verminderung)

**Wissensspiel „Magische Wand“  
Musterlösung Stichfrage**

**Stichfrage**Aufgabe:

Bilanz leitet sich vom lateinischen Wort „bilancia“ ab. Was ist davon die deutsche Übersetzung?

Lösung:

Waage

Spinnennetz

**Reflexion der Methode  
„Spielendes Lernen – Magische Wand“**

