BWL lernen und dabei Kontakte knüpfen

Elftklässler nahmen an dem Unternehmensplanspiel „Management Information Game" (MIG) teil

CUXHAVEN. Auf Einladung des Unternehmens-Verbandes Cuxhaven Elbe-Weser-Dreieck (UVC) und des Bildungswerks der Niedersächsischen Wirtschaft (BNW) nahmen 22 Schülerinnen und Schüler des Amandus-Abendroth-Gymnasiums und des Lichtenberg-Gymnasiums an dem Unternehmensplanspiel „Management Information Game" (MIG) teil. Bei dem fünftägigen Seminar wurden ihnen Grundlagen unternehmerischen Handelns vermittelt.

Die Schülerinnen und Schüler wurden in drei miteinander konkurrierende, fiktive Unternehmen aufgeteilt. In dem computergestützten Planspiel mussten sie ihr betriebswirtschaftliches Können unter Beweis stellen. Weiterhin gehörten zum Seminar Fachvorträge, in denen betriebswirtschaftliche Themen wie Marketing, Unternehmensorganisation oder auch Personalmanagement behandelt wurden. Außerdem besichtigten die Schülerinnen und Schüler das Produktionswerk der Firma Kaesler Nutrition in Cuxhaven. Highlight der MIG-Woche war der Präsentationsabend: Im Publikum befanden sich Experten und Vertreter realer Firmen, die als Juroren die Vorschläge der Teams bewerteten.

Andreas Mätzold vom BNW betreute als Spielleiter das MIG-Projekt und erklärte zu Beginn die Aufgabenstellung: Für die fiktive, internationale Firma „Zalandoro International AG" sollten die Elftklässler ein Konzept für einen mitwachsenden Kinderschuh erstellen. Für die Präsentation hatten die Gruppen jeweils 10 Minuten Zeit. Die Gäste übernahmen die Rolle der Einkaufsabteilung der „Firma Zalandoro International AG" und stellten den Schülern im Anschluss Fragen nach Technik, Design oder Werbekonzepten.

Bernd Goerke, stellvertretender Hoteldirektor des gastgebenden Havenhostels, begrüßte die Anwesenden und wünschte sich aus der eigenen Erfahrung heraus, dass sich die Schulen noch mehr mit dem Thema Berufsorientierung befassen.

„Alle sind Gewinner"

Die stellvertretende Schulleiterin Anne Meyer freute sich über das Engagement ihrer Schüler und appellierte an die „Jung-Unternehmer": „Traut euch auch, im Anschluss mit den Geschäftsleuten ins Gespräch zu kommen." Ein zusätzlicher Aspekt des MIG sei „die individuelle Erfahrung, die die Schüler durch den Einsatz von Softskills wie Ehrgeiz, Disziplin und Teamfähigkeit sammeln", so Jan Mittelstedt vom UVC.

Nacheinander präsentierten die Teams „Leifert Cuxtech AG", „Flexeasy AG" und „Blueduction" ihre Schuhkonzepte und beantworteten im Anschluss Fragen der Experten. Am Ende gewann die „Leifert Cuxtech AG" mit ihrem Produkt „Joopi". „Letztendlich sind aber natürlich alle Gewinner", lobte Andreas Mätzold vom BNW. „Wenn man bedenkt, dass die Schüler für diese Präsentationen nur zwei Tage Zeit haben, und das neben dem eigentlichen Tagesgeschehen, ist das schon sehr beeindruckend, was sie hier auf die Beine gestellt haben", freute sich Lars Birner von den Wirtschaftsjunioren.

Auch Thomas Weinknecht von der SSK lobte die Plattform, die die Schüler hier erhielten. „Es ist eine gute Chance, sich im Rahmen der Berufsorientierung in der Betriebswirtschaft auszuprobieren."

Auch Jonas Wöhlkens sah es so: „Wir halten uns alle ja schon für relativ reif, aber das war alles doch noch einmal viel komplexer, als wir gedacht haben." Spaß habe es dem Elftklässler, dessen Firma den zweiten Platz erreichte, dennoch gemacht. (red)

Geschafft: Die Schülerinnen und Schüler des Amandus-Abendroth-Gymnasiums und des Lichtenberg-Gymnasiums nach ihren Präsentationen im Rahmen des „Management Information Game". Gastgeber war dieses Mal das Cuxhavener Havenhostel. Foto: Mittelstedt

Cuxhavener Nachrichten, 21.03.2019