**VECON Business Game**

**Docentenhandleiding**

**Lessuggestie**

Het VECON businessgame is een simulatie waarin een aantal concurrenten opereert op de markt voor mobiele telefoons. De verschillende concurrenten verkopen dezelfde producten via een webwinkel. Afhankelijk van het level hebben de bedrijven meer mogelijkheden om eigen beleid te voeren. De producten blijven echter identiek.

Het VECON-businessgame kan op diverse manieren worden ingezet bij de vakken economie en/of management & organisatie. Afhankelijk van de manier van werken met het spel wordt in meer of mindere mate aan de volgende leerdoelen gewerkt:

* Omgaan met onzekerheid
* Samenwerken
* Begrijpen van bedrijfseconomische begrippen als: variabele kosten, constante kosten, break-even-point, afzet, omzet, winst en kengetallen
* Opstellen van een balans en resultatenrekening
* Begrijpen van het verschil tussen kosten/opbrengsten en uitgaven/ontvangsten

Om het spel te kunnen spelen moeten de leerlingen een balans en resultatenrekening kunnen maken en een aantal begrippen kennen (afzet, omzet, variabele kosten, constante kosten, break-even-point). Kennis van kengetallen is niet strikt noodzakelijk.

Als voorbeeld zijn leerling-opdrachten voor de inzet van het VECON businessgame als praktische opdracht bijgevoegd. Deze opdrachten zijn met name geschikt voor havo 4 of 5 en vwo 4 of 5. U kunt de opdrachten naar behoeven aanpassen.

**Tips**

De volgende tips kunnen handig zijn bij een eerste oriëntatie op de Business Game:

* Introduceer het spel via de beamer waarbij u de verschillende schermen en overzichten kort doorneemt.
* Bespreek eens het gevoel van onzekerheid, wat vinden leerlingen daarvan?
* Wat vinden leerlingen van een eigen salaris van € 2.000 per maand? Is dat voldoende? Bruto/netto. Hoeveel uren werkt een zelfstandig ondernemer, wat moet hij allemaal betalen van het salaris (belasting en ook premies voor arbeidsongeschiktheid e.d. en pensioen)
* Wanneer staat een bedrijf er goed voor? Zeker als de leerlingen nog geen kennis hebben van kengetallen is het goed dit te bespreken.
* ‘Speel’ eens met de balans. Als u steeds verschillende waarden invult en bij verwachtingen naar de balans kijkt is het effect van meer of minder inkopen/verkopen goed te zien bij de voorraad, de debiteuren en de crediteuren. Ook de invloed daarvan op de hoeveelheid liquide middelen wordt duidelijk (geen voorraad betekent geen geld dat vastzit in de voorraad, enz.)

**Praktische opdracht Businessgame Leerlingopdracht**

**Studielast**: 10 uur

**Opdracht**:

Jullie spelen in groepen van 3 of 4 het VECON Businessgame en maken daarbij een verslag.

**Korte inhoud**:

Iedere groep is een bedrijf dat handelt in mobiele telefoons d.m.v. een webwinkel. Alle concurrenten handelen in dezelfde mobiele telefoons en hebben ook een webwinkel. Concurrentie op kwaliteit en service is niet mogelijk. Het spel kent diverse levels.

We spelen eerst 2 rondes trainee. Dit is het eenvoudigste level, het geeft je de mogelijkheid kennis te maken met het spel. Aan het einde van deze 2 rondes wordt alles teruggezet naar de uitgangsposities, het is dus niet erg als jullie fouten hebben gemaakt.

We spelen vervolgens 3 rondes intermediate. Nu is het van belang dat jullie goede beslissingen nemen. Het bedrijf met de hoogste cumulatieve winst wordt de winnaar! De cijfers zijn echter ook afhankelijk van andere zaken, zoals de onderbouwing van de beslissingen.

Tot slot spelen we 3 rondes expert. Er zijn meer mogelijkheden, bijv. het kopen van een eigen magazijn. In deze ronde spelen ook financieringskosten een rol en moet je zelf bedenken hoeveel producten je wilt inkopen.

**Winnaar**:

De groep met de hoogste cumulatieve winst. De winnende groep krijgt taart!!

**Beoordeling**:

Het cijfer voor deze praktische opdracht zal worden gebaseerd op het verslag dat wordt ingeleverd. Belangrijk zijn: juiste berekeningen, heldere motivatie van keuzes, goede reflectie op vorige rondes, originaliteit en consistentie (leuke naam en logo en een consistent beleid), gezond bedrijf aan het einde van de laatste ronde en natuurlijk ook de winst. Voor ieder van de genoemde onderdelen kunnen maximaal 5 punten worden gehaald.

**Verslag**:

Van iedere ronde wordt het beslisformulier ingevuld en op een apart blad de vereiste berekeningen, motivaties e.d. Alles kort en bondig! Op ieder blad komt de naam van het bedrijf te staan en de spelronde waar het bij hoort.

**Ronde 1 Level Trainee**

Lees de uitleg door en bekijk globaal het overzicht met prijzen/afzet en de gegevens over de kosten.

Bedenk een naam en een logo voor jullie bedrijf.

Bedenk een strategie (bijv. hoge prijzen en luxe imago of juist lage prijzen en veel afzet…..).

Bereken de break-even-afzet.

Maak keuzes en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 2 Level Trainee**

Bekijk de resultaten van ronde 1 en reflecteer daarop. Bespreek o.a. het verschil tussen de verwachtingen en de resultaten.

Reken het bedrag van de voorraad en van debiteuren na.

Reken het bedrag van te betalen bedragen na.

Reken de algemene kosten na.

Maak keuzes voor ronde 2 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 3 Level Intermediate**

Bekijk de resultaten van ronde 2 en reflecteer daarop. Bespreek o.a. het verschil tussen de verwachtingen en de resultaten.

Reken het bedrag van de crediteuren na.

Reken het bedrag van de cumulatieve winst na.

Reken de verkoopkosten kosten na.

De gegevens worden teruggezet naar de uitgangspositie. De resultaten uit ronde 1 en 2 vervallen.

Lees de uitleg over het level Intermediate.

Bepaal de strategie.

Maak keuzes voor ronde 3 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 4 Level Intermediate**

Bekijk de resultaten van ronde 3 en reflecteer daarop.

Reken het bedrag van de debiteuren na.

Reken het bedrag van de te betalen bedragen na.

Reken de verkoopkosten kosten na.

Kijk nog eens kritisch naar de strategie.

Maak keuzes voor ronde 4 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 5 Level Intermediate**

Bekijk de resultaten van ronde 4 en reflecteer daarop.

Reken de kengetallen na. Gaat het goed met het bedrijf?

Maak keuzes voor ronde 5 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 6 Level Expert**

Bekijk de resultaten van ronde 5 en reflecteer daarop.

Reken het intern verslag na.

Lees de uitleg over level Expert.

Bepaal de strategie.

Maak keuzes voor ronde 6 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 7 Level Expert**

Bekijk de resultaten van ronde 6 en reflecteer daarop.

Reken het extern verslag na.

Maak keuzes voor ronde 7 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Ronde 8 Level Expert**

Bekijk de resultaten van ronde 7 en reflecteer daarop.

Reken de balansposten na.

Maak keuzes voor ronde 8 en vul ze in op het invulblad.

Motiveer de keuzes.

Bereken de verwachte afzet en de verwachte winst.

**Slot**

Bekijk de resultaten van ronde 8 en reflecteer daarop.

Reken de kengetallen na en beoordeel de situatie van jullie bedrijf.

Reflecteer op het spelen van het VECON businessgame.