

Glossar JUNIOR-Brettspiel

Abteilung	Alle Unternehmen teilen anfallende Aufgaben unter ihren Mitarbeitern möglichst sinnvoll auf in so genannte Abteilungen - diese findet ihr auch im Spiel wieder. Teilt euch möglichst gut auf und lest euch eure Aufgaben durch, um euer Team optimal zu unterstützen!
Einkaufspreis	Darunter versteht man die Gesamtkosten aller für die Herstellung eines Produkts benötigten Materialien. Beispiel: Bei euren Pizzen sind dies die Kosten für den Pizzateig und die zwei Zutaten.
Feldwert	In Zeitungen gibt es mehr und weniger attraktive Plätze für Werbung . So werden Anzeigen auf der Titelseite eher wahrgenommen als irgendwo im Mittelteil – und entsprechend zahlt der Werbekunde auch besser. In diesem Spiel wird dies durch den Feldwert ausgedrückt, der als Multiplikator für die Werbeeinnahmen (und auch die Imagepunkte von Artikeln) einfließt.
Gewinn	Als Gewinn eines Unternehmens bezeichnet man den Geldbetrag, der von den Einnahmen nach Abzug der Ausgaben übrig bleibt. Beispiel: Verkauft ihr 300 Schülerzeitungen zu 2 € je Stück, nehmt ihr 600 € ein. Nach Abzug der 500 € Druckkosten verbleiben also 100 € Gewinn !
Image/-punkte	Das Bild eures Unternehmens in der Öffentlichkeit! Durch nachhaltig richtige Entscheidungen steigert ihr es – in diesem Spiel in Form von sogenannten Imagepunkten - und damit auch euren Unternehmenswert (mehr Infos auf Seite 6 der Spielanleitung).
Investition/-skosten	Investitionen sind alle Anschaffungen eines Unternehmens, die den Produktionsprozess (Materialeinkauf bis Auslieferung des Produkts) verbessern. Beispiel: Werkzeuge, Maschinen.
Kreativität/-karte/-spiel	Für Unternehmen sind neue Ideen die Grundlage für eine positive Entwicklung. Im Spiel wird dies berücksichtigt, in dem ihr euch selber Formulierungen überlegt. Mit diesen tretet ihr dann gegen vorgefertigte Lösungen an, die ihr auf eurer Kreativkarte „erwürfelt“. Wählt die Konkurrenzfirma euren Vorschlag, ward ihr wohl sehr kreativ und erhaltet einen Bonus!
Kurzanleitung	Für jedes der 3 Spiele gibt es eine Kopiervorlage für eine Kurzanleitung . In dieser könnt ihr alle Regeln nachschlagen und den Stand der Vorbereitungen abhaken – so vergesst ihr nichts!
Marke/-nname	Jedes Unternehmen hat einen Namen (Beispiel: VW, Henkel) und auch einzelne Produkte werden in der Regel mit Markennamen beworben (Beispiel Golf, Persil). Kunden erkennen so direkt, von wem sie sind und verbinden auch ein gewisses Image damit. Beim Kreativspiel habt ihr die Chance, eigene Marken zu entwickeln!

Nachhaltigkeit	Darunter versteht man den Grundsatz, kommenden Generationen die gleichen Chancen einzuräumen wie der jetzigen. Für Unternehmen bedeutet dies, nicht nur finanzielle Aspekte zu berücksichtigen, sondern auch soziale und ökologische (mehr Infos auf Seite 8 der Spielanleitung).
Preisbarometer	Das Preisbarometer zeigt euch den aktuellen Wert euer Sport-, Style- oder Edelmarke. Das unterste nicht durchgestrichene Feld zeigt euch dabei an, zu welchem Preis ihr eure T-Shirt-Marken derzeit verkaufen könnt. Nutzt Werbekarten und die Kreativspiele , um den Wert zu steigern. Streicht dazu immer den hinzugewonnenen Wert von unten beginnend durch!
Rubrikkarte	Sie stehen für Artikel oder Anzeigen in eurer Schülerzeitung. Vor jedem eigenen Würfeln dürft ihr eine der 3 ausliegenden Rubrikkarten austauschen und dann eine davon auswählen. Fügt sie in euren Zeitungsvordruck ein und nehmt euch den Geld- oder Imagebonus mal den Feldwert.
Unternehmenswert	Dieser Wert, der z. B. an der Aktienbörse eine große Rolle spielt, setzt sich zusammen aus allen geldwerten Gegenständen eines Unternehmens (Maschinen, Gebäude, Bargeld...) und seinem Image . Er entscheidet in diesem Spiel über den Sieger (mehr Infos auf Seite 8 der Spielanleitung).
Verantw. i.S.d.P.	Der Verantwortliche im Sinne des Presserechts ist rechtlich gesehen derjenige, der die Inhalte zu vertreten hat – z.B. der Chefredakteur. Bei Schülerfirmen ist dies in der Regel der Schulleiter.
Verkaufspreis/-wert	Diesen Preis sind eure Kunden für Euer Produkt bereit zu zahlen. Durch Werbung (im Spiel in Form von Werbekarten) versuchen Unternehmen den Verkaufspreis zu steigern, denn die Kunden bezahlen für bekannte und beliebte Marken mehr!
Werbekarte/Werbung	In vielen Branchen ist Werbung der Schlüssel zum Erfolg. Dies gilt insbesondere für Mode – in diesem Spiel also eure T-Shirts. Vor jedem eigenen Würfeln könnt ihr eine der beiden ausliegenden Werbekarten kaufen und damit eure Imagepunkte und/oder den Verkaufspreis eurer Sport-, Style- oder Edelmarke auf dem Preisbarometer verbessern.
Zeitungsvordruck	Alle Zeitungen haben ein gewisses Format (z.B. 20 Din A4 Seiten), an das sich die Mitarbeiter halten müssen. In diesem Spiel ist der Zeitungsvordruck euer Format, den ihr mit Artikeln und Werbung befüllt.