

Virksomhedsspil er ikke kun for sjov!

16 lokale erhvervsledere og 28 elever fra 3.g (Økonomisk/Matematisk) på Handelsgymnasiet dystede i et virksomhedsspil fire timer på en regnfuld fredag lige før efterårsferien. Luften var ladet med energi og kampgejst.

Formålet med spillet var at illustrere virksomheders konkurrencesituation – og de vilkår og krav, som virksomheder bliver stillet overfor, når de skal producere, distribuere og sælge produkter på et konkurrencepræget marked. – Ligesom i virkeligheden vinder nogle spillere, mens andre taber kampen.

Konkurrenterne skal fejles helt ud af banen!

Den eksterne ”dommer” Keld Nørgaard fra firmaet Spil.Op havde sammen med elevernes underviser i Virksomhedsøkonomi sammensat otte hold: To virksomhedshold, fem elevhold og et blandet hold, som skulle kæmpe om 1. pladsen i at drive virksomhed.

Spillereglerne og baggrundsmaterialet for de otte ens virksomheder blev gennemgået, hvorefter kampen kunne fløjtes i gang.

Beslutninger får konsekvenser

Hvert hold skulle drive en virksomhed, som producerer en iPod-højttaler, der sælges til private kunder gennem fx specialbutikker og supermarkeder.

Alle virksomhedernes forudsætninger var fra starten fuldkommen ens, men efter 1. runde skilte nogle af holdene sig hurtigt ud, både positivt og negativt. Deres beslutninger om fx prisniveau, markedsføringsindsats og produktion blev tastet ind på en pc, der spyttede en kvartalsrapport til hver gruppe. Holdenes stilling blev læst op. Nogle jublede, andre var knap så højtrøstede...



Dyyyb koncentration...

Mellemresultater øger konkurrencemomentet

Holdenes resultat fra den forrige runde viste sig at få afgørende indflydelse på deres næste runde af beslutninger. Og i hver runde af spillet fik grupperne et mellemresultat for, hvem der bedst havde kunnet vurdere markedsvilkårene og dermed havde opnået det økonomisk bedste resultat. Det førte naturligvis til en række kække kommentarer fra de bedst placerede om, at de andre hold vist skulle i lidt bedre form...

Nogle gange førte elevholdene, andre gange var det virksomhedsholdene.

Det blev ganske vist et virksomhedshold, som vandt, men kun ca. kr. 400.000 adskilte vinderholdet fra "bundholdet", som altså endte med flotte, positive tal på bundlinjen, hvilket viser, at alle holdene sagtens kan drive en virksomhed.

Eleverne fik overblik og praktisk øvelse i følgende:

- Strategisk planlægning
- Resultatvurdering
- Beslutningstagen
- Samarbejde
- Økonomisk overblik

Lars Balling, stedfortræder, Erhverv, SparNord, Skive fra mix-holdet: "Det har været spændende at deltage i spillet. Det var tydeligt, at eleverne i vores gruppe kendte de økonomiske begreber, og at de kunne byde ind i vores diskussioner".

Per Bonnevie, indehaver, Brandt Revision & Rådgivning, Skive fra virksomheds- og vinderholdet: "Vi er meget positive. Spillet er meget professionelt, og det gør os da mere synlige over for de unge. Vi deltager sammen med nogle af vores kunder, så der er også en rigtig god netværksdel. Elevindsatsen har i øvrigt været rigtig god!"

Kasper Johansen, elev fra et af elevholdene: "Det har været en super spændende måde at lære på. Det, at vi kunne få resultatet af vores dispositioner efter meget kort tid, gjorde, at vi hurtigt lærte af vores fejl. – Men det er da ærgerligt, at sølle kr. 26.000 skulle skille os fra vinderholdet..!"



Fra venstre ses først sponsor, deltager og "chokoladeoverrækker" Lars Balling fra SparNord. På vinderholdet deltog Benno Skou (Vesjysk Forsikringsagentur), Michael Overgaard (Nordsign), Hans Peter Grønberg-Pedersen (Funch & Nielsen advokater), Per Bonnevie (Brandt Revision & Rådgivning) og Dennis Drejer (Drejer ApS).

