

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
1 Theoretische Betrachtung von Planspielen	5 - 8
• <i>Welche Kompetenzen werden aufgebaut?</i>	
• <i>Wann und wo kann ich Planspiele einsetzen?</i>	
• <i>Wie führe ich ein Planspiel durch?</i>	
• <i>Worum geht es in den vier Planspielen?</i>	
2 Gründung einer neuen Stadt	9 - 18
• <i>Ablauf des Planspiels</i>	
• <i>Weiterarbeit nach dem Planspiel</i>	
• <i>Rollenkarten</i>	
3 Demokratischer Umgang mit der neuen Stadt	19 - 32
• <i>Ablauf des Planspiels</i>	
• <i>Weiterarbeit nach dem Planspiel</i>	
• <i>Rollenkarten</i>	
4 Wirtschaftsansiedlung	33 - 41
• <i>Ablauf des Planspiels</i>	
• <i>Weiterarbeit nach dem Planspiel</i>	
5 Wo sollen wir einkaufen?	42 - 50
• <i>Ablauf des Planspiels</i>	
• <i>Weiterarbeit nach dem Planspiel</i>	

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,
die in diesem Heft beschriebenen Planspiele sind allesamt in den Klassenstufen 5 bis 10 mehrfach erprobt und weiterentwickelt. Alle Planspiele sind in Doppelstunden durchführbar und benötigen somit kaum eine Änderung des täglichen Stundenablaufes.

Im Vordergrund standen dabei verschiedene fachliche Einsichten mittels realitätsnaher Konstrukte bei den Schülern zu initiieren. In der Reflektion und Bewertung dieser durchgeführten Planspiele wurde schnell klar, dass dies voll erreicht wurde.

Gleichzeitig wurde deutlich, dass die Schüler sich in ihrem methodischen Handeln sowie in ihren sozialen und kommunikativen Kompetenzen weiterentwickelten.

Planspiele integrieren somit fachliche, methodische, soziale, kommunikative sowie affektive Ziele beim Lernen. Daher kann klar festgestellt werden, dass Planspiele ein wichtiger Baustein im kompetenzorientierten Gesellschaftsunterricht darstellen.

Das Heft wurde so angelegt, dass eine schnelle Einarbeitung in das Thema möglich ist. Im Theorieteil können Sie sich kurz über die Methodik, die Durchführung und die Kompetenzorientierung dieses Lernarrangements informieren.

Die vier Planspiele sind immer gleich konzipiert. Sie erhalten eine strukturierte Hilfestellung über den Ablauf. Kursiv geschriebene Textpassagen zeigen Ihnen Ihren Sprechteil. Die Schülerinformationen sind eingerahmt und beinhalten immer verschiedene Aufgabenstellungen, die in der Regel von den Schülergruppen erfüllt werden müssen. Jedes Planspiel enthält Zusatzinformationen, die vor, während oder nach dem Planspiel als Vertiefung eingesetzt werden können. Im Anschluss sind unterschiedlichste Weiterarbeitungsmöglichkeiten aufgezählt, die Sie je nach Lerngruppe als „Themensteinbruch“ für die Unterrichtsplanung nutzen können.

Ich habe jedes Planspiel mit Freude erlebt und qualitativ wertvolle Schülerleistungen bewerten können. Dies wünsche ich Ihnen auch!

Dirk Witt



Gruppenergebnis zum Planspiel „Gründung einer neuen Stadt“
(6. Jahrgangsstufe)

Der Gesellschaftsunterricht steht vor der großen Herausforderung, komplexe politische und wirtschaftliche Zusammenhänge den Schülern verständlich zu machen. Die Schüler sollen befähigt werden, den Kern der dargebotenen Probleme zu erkennen, Handlungsstrategien aufzubauen, diese zu erfassen, zu analysieren, zu bewerten und zu einem eigenen Urteil zu kommen. Gleichzeitig kann es nicht nur bei einer exemplarischen Fallstudie bleiben, sondern es sollen Kompetenzen aufgebaut werden, die es den Kindern ermöglichen, zukünftige Konflikte ebenso zu bewältigen und sich bei deren Lösung zu engagieren. Diese Demokratiekompetenz gilt es aufzubauen und zu entwickeln. Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, bilden Planspiele.

I. Welche Kompetenzen werden aufgebaut?

Planspiele sind vielschichtige Lernarrangements, in denen Schüler in hohem Maße eigenständig und eigenverantwortlich fachinhaltlich lernen, kooperieren, kommunizieren, planen und organisieren, analysieren, bewerten und beurteilen.

Es wird deutlich und ist nachgewiesen, dass die geforderten Schlüsselqualifikationen, wie Selbstständigkeit, Verantwortungsbereitschaft, Kreativität, Flexibilität, Teamfähigkeit, Methodenbeherrschung und Kommunikationsfähigkeit intensiv geschult werden.

Gleichzeitig bauen sie Kompetenzen auf, die der Gesellschaftsunterricht erreichen will: Kompetenzen zur Perspektiven- und Rollenübernahme, zur Konfliktbewältigung, zur Analysefähigkeit, zur Urteilsfähigkeit und zur demokratischen Teilhabe- bzw. Handlungsfähigkeit.

- Perspektiven- und Rollenübernahme:

Die Schüler erfahren durch das Planspiel, dass es bei einem gesellschaftlichen Konflikt immer unterschiedliche Interessen und Lösungsvorschläge verschiedener Einzelpersonen/Gruppen gibt. Durch die vorgegebenen Rollen erkennen die Schüler unterschiedliche Perspektiven zu einem Problem und erweitern somit ihre eigene Perspektive.

- Konfliktbewältigung:

Die Schüler erfahren durch das Planspiel, dass Konflikte argumentativ und diskursiv geklärt werden können und müssen und erlernen hierbei unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten.

- Analysefähigkeit:

Die Schüler führen im Planspiel eine fallorientierte Analyse zu gesellschaftlichen, politischen sowie wirtschaftlichen Problemen, Konflikten und konkurrierenden Lösungsmöglichkeiten durch.

III. Wie führe ich ein Planspiel durch?

Ein Planspiel ist gekennzeichnet durch seinen Realitätsbezug, sein handelndes Tätigsein, seine Offenheit, seine Als – Ob – Simulation. Ein Konflikt, welcher aus der Realität abgeleitet wird, ist pädagogisch vereinfacht worden und verlangt nach einer Lösung. Dazu stellen unterschiedliche Interessengruppen ihre Strategien und Lösungsansätze vor. Diese werden von den Schülergruppen repräsentiert und gespielt. Am Ende kommt es immer zu einer Verhandlung, in der um eine gemeinsame Lösung gerungen wird.

In einem ersten Schritt wird der Klasse das Problemfeld/der Konflikt durch den Lehrer verdeutlicht. Die Schüler verschaffen sich einen ersten Überblick. Es werden Verständnisfragen im Plenum geklärt. Gleichzeitig machen sich die Schüler mit dem Spielablauf und den Spielregeln vertraut.

Anschließend machen sich die Schüler mit ihrer Rolle vertraut. Sie klären ihre Aufgaben und Ziele, die sich aus ihrer Rollenbeschreibung ergeben. Ist allen Gruppenmitgliedern die zugewiesene Rolle klar, gilt es, sich in die Problemlage einzuarbeiten. Erste Fach- und Sachinformationen werden überflogen und erstmalig sinnvoll strukturiert.

Haben sich die Schülergruppen einen ersten Überblick über die Sachlage verschafft, gilt es, eine Meinung/Strategie zu entwickeln. Dazu werden die Sachinformationen tiefgründiger analysiert und bewertet. Es werden Argumente für die eigene Rolle herausgefiltert und schriftlich festgehalten.

Ist diese Klarheit geschaffen worden, beginnen die einzelnen Gruppen miteinander zu agieren. Sie nehmen Kontakt zu möglichen Verbündeten auf, um ein gemeinsames Vorgehen abzusprechen bzw. tauschen erste Argumente mit möglichen Gegnern aus. Dies kann in Briefform oder in kleinen Verhandlungsgruppen geschehen.

Nach dieser Interaktionsphase bewerten die einzelnen Gruppen die erreichten Ergebnisse und planen die nun anschließende Abschlussverhandlung.

In der Gesamtkonferenz am Ende des Planspiels agieren die einzelnen Gruppen im Plenum, tauschen Argumente aus, versuchen zu überzeugen und zu gewinnen.



Es kommt zu (im Optimalfall – nicht zwingend notwendig) einer gemeinsamen Lösung.

Danach ist das Spiel beendet und wird nochmals gemeinsam reflektiert und bewertet. Dabei können inhaltliche Fragen, aber auch methodische Fragen im Zentrum des Gesprächs stehen.

I. Ablauf des Planspiels

- Die Klasse wird in arbeitsfähige Gruppen geteilt. In der Praxis haben sich Vierergruppen als sehr gut geeignet bewährt.
- Die Kleingruppen richten ihren Arbeitsplatz her. Sie benötigen ausreichend Platz, um ihre Materialien sichten und sortieren zu können, Buntstifte und Arbeitspapiere, um ihre Ergebnisse der Klasse auf einer Stellwand präsentieren zu können.
- Der Lehrer verdeutlicht der Klasse den Ablauf, die Zielstellung des Planspiels und den zeitlichen Rahmen.

„Wir werden gemeinsam ein Planspiel durchführen. Deshalb werdet ihr in 4er Gruppen gemeinsam arbeiten. Jede Gruppe wird gemeinsam eine eigene Stadt planen. Zunächst müsst ihr euch darüber im Klaren werden, was alles in eine Stadt gehört. Anschließend werdet ihr als Bürgermeister der neuen Stadt eure neuen Bewohner der Stadt kennen lernen. Sie haben alle Wünsche. Diese müsst ihr sichten und gemeinsam überlegen, ob ihr diese Wünsche erfüllen könnt und wollt. Sind diese Entscheidungen gefallen, entwerft ihr einen Plan, wie die Stadt später aussehen soll. Am Ende wird jede Schülergruppe der Klasse ihre Stadt vorstellen und begründen, warum sie so erbaut werden soll und nicht anders! Bis zur Präsentation habt ihr vier Doppelstunden Zeit. Dann muss euer Stadtentwurf gezeichnet sein! Beachtet immer, dass das Ergebnis stets ein Beschluss aller Gruppenmitglieder sein sollte. Deshalb müsst ihr miteinander diskutieren und versuchen, einen gemeinsamen Beschluss zu fassen!“

- Lehrer fasst die Arbeitsschritte nochmals zusammen und fixiert sie als Tafelbild.

Ablauf des Planspiels:

1. Gruppenbildung - Arbeitsplatz herrichten
2. Geschichte gemeinsam lesen
3. Klärung der Bestandteile einer Stadt
4. Rollenkarten lesen und sichten
5. Entscheidung über die Wunschvorstellungen der neuen Bewohner
6. Entwurf der neuen Stadt zeichnen
7. Kontrolle, ob alle Bestandteile einer Stadt verwirklicht wurden
8. Vorbereitung der Präsentation
9. Präsentation der Stadtentwürfe

2

Gründung einer neuen Stadt

- Die Schüler erhalten das Arbeitsblatt zur Einstimmung und beantworten die gestellten Fragen. Die Antworten sollten so fixiert werden, dass sie während der weiteren Arbeit immer sichtbar sind (z.B. Stellwände).
- Gegebenenfalls kann man die Schülergruppen beauftragen, sich in ihrem Stadtteil umzuschauen, um die einzelnen Bestandteile einer Stadt konkret vor Ort zu erleben. Damit stellt man sicher, dass klarere Vorstellungen entwickelt werden. Mittels Fotos erreicht man eine größere Anschaulichkeit. Diese Fotos werden ebenfalls auf der Stellwand angebracht. Das gesamte Ergebnis kann man später für eine Schulausstellung nutzen.
- Die Schülergruppen sichten die Rollenkarten. Sie müssen einen Gruppenkonsens erreichen, welche Wünsche erfüllt werden sollen und diese Entscheidung begründen können.
- Die Schülergruppe entwirft einen Stadtplan. In der Praxis zeigte sich, dass die meisten Gruppen sehr anschaulich zeichnen, verallgemeinerte Symbole werden kaum benutzt. Maßstabsgerechtes Zeichnen ist ebenfalls eher die Ausnahme. Um den Gruppenprozess nicht zu unterbrechen, sollte man dies zunächst einmal als Lehrer akzeptieren. Beide Themen (Nutzung von Symbolen, Maßstab) werden mit hoher Wahrscheinlichkeit während der Präsentationsphase von den Schülern selbstständig erkannt und thematisiert. Dadurch bietet es sich im Anschluss des Planspiels an, diesen Themenbereich zu bearbeiten.
- Die Schülergruppe bereitet die Präsentation vor. In der Präsentation muss der Stadtentwurf vorgestellt und erklärt werden. Die Auswahlkriterien werden erläutert und begründet.
- Die Präsentation kann im Plenum oder als Galeriemethode stattfinden.



Der Bürgermeister von Halburg lädt alle seine Helfer ein, denn sie müssen über ein wichtiges Problem sprechen und eine Lösung finden. Immer mehr Menschen wollen in Halburg leben, wohnen und arbeiten. Aber der Platz reicht nicht mehr aus, mehr Arbeitsplätze gibt es in der Stadt nicht mehr und der Verkehr auf den Straßen würde immer mehr werden. Staugefahr droht. Die Luft wird weiter verschmutzt und der Straßenlärm unerträglich. Die Einkaufsläden sind übervoll, es ist für alle Menschen sehr anstrengend einzukaufen. Die Spielplätze und Parks sind überfüllt, vor dem Schwimmbad bildet sich immer eine lange Schlange.

Doch wie all diese Probleme lösen?

Man beschließt, eine neue Stadt in der Nähe von Halburg zu gründen. Dass dies geht, hat man schon oft in China gesehen, wo immer wieder neue Städte gegründet und erbaut werden.

400 Familien (800 Eltern, 400 Großeltern, 900 Kinder) sollen dorthin ziehen. Der Bürgermeister stellt das Geld zur Verfügung. Die Familien sind schnell gefunden und ihr seid dabei! Der Bürgermeister bittet Euch, seine Aufgaben in der neuen Stadt zu übernehmen und den Aufbau zu leiten.

Los geht's!

Doch wie anfangen? Das Gebiet, wo die neue Stadt gebaut werden soll, ist festgelegt.

Doch was ist das: Fast jede Familie kommt zu euch und teilt euch ihre Wünsche mit. Ihr müsst sie euch anhören und entscheiden, ob ihr sie erfüllen wollt. Dazu muss aber jeder in der Gruppe zustimmen!

4. Holt euch jetzt die Rollenkarten (die Wünsche eurer neuen Bewohner) und die Karte vom Bebauungsgebiet! Ihr seid jetzt eine Arbeitsgruppe, die die Arbeit des Bürgermeisters unterstützen soll. Lest die Wünsche gemeinsam. Entscheidet, welche Wünsche ihr erfüllen wollt und könnt. Achtet darauf, dass alle in der Gruppe gemeinsam entscheiden!
5. Zeichnet jetzt alle zusammen einen Stadtplanentwurf.
6. Überprüft mithilfe eures mindmaps, ob ihr alle Bestandteile einer Stadt verwirklicht habt!
7. Bereitet die Präsentation gemeinsam vor. Dabei müsst ihr folgendes beachten:
 - a) Wer stellt und erklärt euren Stadtentwurf?
 - b) Wer benennt die verwirklichten Wünsche und begründet diese Entscheidung?
 - c) Wer benennt die nicht verwirklichten Wünsche und begründet diese Entscheidung?

Und jetzt - Viel Spaß!

zur Vollversion

II. Weiterarbeit nach dem Planspiel

- Bereitet gemeinsam eine Schulausstellung mit euren Entwürfen vor. Ladet eure Eltern und Vertreter aus dem Rathaus dazu ein!
- Wie kann man einen Stadtplan zeichnen, sodass ihn eure Mitschüler und Eltern „lesen“ können, ohne dass ihr ihn erklären müsst?

*Schaut euch einen Stadtplan eurer Stadt an. Wie haben die Zeichner des Stadtplans Gebiete einer Stadt gezeichnet, in denen man wohnt, arbeitet, sich versorgt, am Verkehr teilnimmt und erholt? Welche Symbole haben sie verwendet? Wo werden diese Symbole erklärt?
Zeichnet nun euren Stadtplan, wie es Erwachsene tun!*

- Wer bestimmt in der Wirklichkeit, wo etwas in der Stadt gebaut wird?

Erkundigt euch im Rathaus/Ortsamt, wer in eurer Stadt entscheiden darf, wo und was gebaut wird. Überlegt euch gemeinsam Fragen, die ihr dann stellen wollt.

- Was passiert in einer Stadt, in der ein wichtiger Bestandteil fehlt (wohnen, sich versorgen, arbeiten, erholen, am Verkehr teilnehmen)?

Überlegt gemeinsam, was passiert, wenn etwas in einer Stadt fehlen würde? Welche Konsequenzen entstehen dann für die Einwohner dieser Stadt? Berichtet es eurer Klasse.

- Wie sieht es in unserer Stadt aus?

Sucht in eurer Stadt Gebiete, wo man wohnt, arbeitet, am Verkehr teilnimmt, sich erholt und sich versorgt. Macht Fotos und bereitet eine Ausstellung vor. Gibt es in eurer Stadt etwas, was ihr verändern würdet? Schreibt eure Beobachtungen und Überlegungen auf und sendet diese an euren Bürgermeister!

- Alle Menschen möchten schön wohnen und möglichst ein eigenes Haus haben. Geht das?

Bringt Legosteine mit in die Schule. Jeder Legostein entspricht einer Wohneinheit, in der eine Familie leben kann. Baut 50 Wohneinheiten und berechnet, wie viel Platz ihr dafür braucht. Baut jetzt mit den Legosteinen Mehrfamilienhäuser oder Hochhäuser und vergleicht den benötigten Platz hierfür. Was stellt ihr fest? Überlegt gemeinsam, wie man dieses Problem lösen kann und macht Vorschläge und diskutiert diese in der Klasse!



Frau Pieper:

„Wir brauchen große Straßen, sodass keine Staus entstehen. Außerdem müssen die LKW alle Betriebe in der Stadt gut erreichen können!“



Frau Bauer:

„Ich möchte, dass mein Haus im Grünen liegt und auf keinen Fall Betriebe in der Nähe haben, die stinken und Krach machen.“



Frau Schmidt:

„Ich will meine Töchter zu Fuß zum Kindergarten und zur Schule bringen, die Fußwege müssen sicher, die Autostraßen möglichst klein sein.“



Frau Müller:

„Ich möchte mit dem Fahrrad zum Einkaufen fahren, dazu muss es breite und sichere Fahrradwege geben. Die Straße für die Autos soll klein sein.“



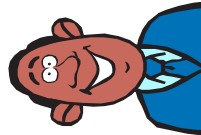
Herr Lohmeier:

„Ich möchte nur mit dem Auto zur Arbeit fahren. Der Bus ist mir zu unbequem und dauert zu lange. Auf keinen Fall darf es Busspuren geben!“



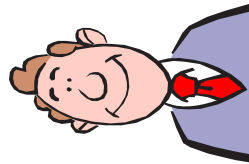
Herr Timmermann:

„Am Wochenende fahre ich immer mit meinem Cabrio durch die Gegend. Ich liebe es, schnell auf der Autobahn zu fahren.“



Herr Schulze:

„Ich möchte, dass alle Einkaufsmöglichkeiten in einem großen Center sind. Das sollte außerhalb der Stadt mit großem Parkplatz gebaut werden.“



Herr Meier:

Ich muss gut mit dem Bus zur Arbeit kommen. Dafür sollen extra Busspuren eingerichtet werden, wo keine Autos fahren dürfen.“

Diktatur

Der Begriff der Diktatur stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „Zwangsherrschaft“. Ein alleiniger Herrscher oder eine kleine Gruppe hat die Macht an sich gerissen – wurde also nicht gewählt – und herrscht nun über alle anderen ohne Einschränkungen. Das Volk hat keine Wahl- und Mitspracherechte und -möglichkeiten. Eine Gewaltenteilung, wie in einer Demokratie, herrscht nicht. Der Diktator befiehlt alle und alles. Er ist Oberhaupt der Armee und Polizei und kann diese gegen die Menschen einsetzen, um seine eigene Macht zu sichern. Er bestimmt die Gesetze und kann auch die Entscheidungen der Richter beeinflussen. Deshalb sind nicht mehr alle Menschen vor dem Gesetz gleich. Wer sich gegen den Diktator ausspricht, muss mit Strafen vom Gericht rechnen.

In der Geschichte gibt es eine Vielzahl von Diktaturbeispielen. So ließen die Römer in Notzeiten eine Diktatur zu, um die Krise schnell zu überwinden. Sie versprachen sich von der Einzelherrschaft eines Mannes, dass dieser schneller entscheiden kann und dazu alle Befugnisse besaß.

In Deutschland gab es auch eine Diktatur. Adolf Hitler war über 12 Jahre hinweg Diktator und hat viel Leid und Elend über ganz Europa gebracht.

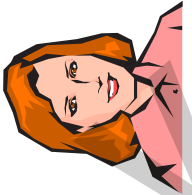


Rollenkarten A



Frau Becker:

„Wer darf eigentlich bestimmen, wo unsere Häuser gebaut werden?“



Frau Jung:

„Ich habe fünf Kinder, deshalb darf ich unser Haus in der Nähe des Waldes bauen, sodass die Kinder dort spielen können. Aber dort wollen noch andere ihr Haus bauen.“



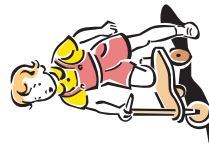
Herr Fleischer:

„Ich gehe regelmäßig schwimmen. Es stört mich sehr, dass mich Kinder im Schwimmbad beim Schwimmen stören. Sie sollten nur nachmittags schwimmen dürfen.“



Herr Jürgens:

Neben meinem Haus soll ein Betrieb gebaut werden. Dann stinkt es immer. Wo kann ich mich beschweren und kann ich den Bau nicht verhindern?“



Stefanie:

„Ich finde, dass zuerst die Familien mit Kindern bestimmen dürfen, wo sie ihre Häuser hinbauen. Die alten Menschen leben ja nicht mehr so lange, dann können sie auch dort wohnen, wo kein anderer hin will!“



Hanna-Marie:

„Auf dem Schulweg ärgern mich immer die großen Schüler. Wer passt auf mich auf und kontrolliert die Großen?“



Lukas:

„Es gibt viel zu wenige Sportmöglichkeiten in der Stadt, darum sollte sich der Bürgermeister mal kümmern!“



Oliver:

„Mitten im Wald beginnen Menschen ihre Häuser zu bauen, dabei machen sie die ganze Natur kaputt. Dürfen sie das?“

1. Lest eure Rolle!
2. Trefft euch mit euren Mitspielern, klärt Fragen, die zur Rollenbeschreibung entstanden sind!
3. Fasst eure Aufgaben schriftlich zusammen und berichtet anschließend den anderen Gruppen darüber.

Senator für Umwelt

Als Senator für Umwelt bist du für die Natur in der Stadt verantwortlich. Du kümmerst dich um die Bäume, Pflanzen und Tiere in der Stadt. Für sie muss genügend Platz sein, sie müssen geschützt werden und wenn möglich, darf nur wenig Land mit Gebäuden bebaut werden. Dein Ziel ist es, alle Bürger der Stadt davon zu überzeugen, dass sie nicht mit dem Auto fahren, sondern mit dem Bus und der Bahn.

Wenn es darum geht, dass neue Betriebe in der Stadt gebaut werden, achtest du darauf, dass möglichst wenig Natur vernichtet und für zerstörte Pflanzen anderswo Ersatz geschaffen wird. Betriebe, die viele Abgase und giftige Stoffe produzieren, musst du verhindern. Stimmst du einem Neubau eines Betriebes zu, versuche möglichst viel Natur zu bewahren.

Senator für Finanzen

Als Senator für Finanzen bist du für das Geld in der Stadt verantwortlich. Du musst mit dem wenigen Geld, was du hast, sorgsam umgehen und genau überlegen, wofür du es aus gibst. Bei den Ausgaben ist es wichtig darauf zu achten, dass möglichst wenige Folgekosten entstehen. Das bedeutet, dass man nur selten Dinge erlaubt, denen du dann jedes Jahr wieder Geld geben musst. Besser sind Projekte, die du einmal bezahlst und die dann ohne weiteres Geld von dir funktionieren. Als Finanzsenator musst du vor allem an deine Geldeinnahmen denken. Du bekommst dann Geld, wenn alle Bürger der Stadt Arbeit haben und somit Steuern zahlen. Wichtig ist auch, dass möglichst viele Betriebe in der Stadt arbeiten. Das schafft Arbeitsplätze und zusätzliche Einnahmen, da auch diese Betriebe Steuern zahlen. Große Firmen zahlen nur dann Steuern, wenn deren Chef in der Stadt arbeitet!

Senator für Wirtschaft

Als Senator für Wirtschaft bist du für die Betriebe in der Stadt verantwortlich. Dein Ziel ist es, möglichst viele Firmen in die Stadt zu holen. Dafür musst du Platz schaffen, wo Betriebe neu erbaut werden können. Um besser als andere Städte zu sein, musst du die Infrastruktur in der Stadt deutlich verbessern. Das bedeutet, dass jeder neue Betrieb an das Wasser- und Stromnetz angeschlossen wird und eine eigene Straße erhält, sodass die Menschen zur Arbeit kommen. Sollte das einen Chef nicht überzeugen, seinen Betrieb in der Stadt zu bauen, kannst du ihm Geldzuschüsse versprechen. Das sollte aber nur dann passieren, wenn viele Arbeitsplätze geschaffen werden! Beachte bei deinen Entscheidungen folgendes: Große Firmen bringen meistens viele Arbeitsplätze und es entstehen in ihrem Umfeld zahlreiche Zulieferbetriebe mit weiteren Arbeitsplätzen. Große Betriebe können sich aber aussuchen, wo sie arbeiten, daher muss man sie meistens mit vielen „Geschenken“ erkaufen. Kommt es aber zu einer Krise, ist die Firma schnell pleite und entlässt alle Menschen. Kleine Firmen schaffen zwar nicht so viele Arbeitsplätze, diese sind aber sicherer, weil es viele verschiedene Firmen gibt. Für kleine Betriebe musst du auch kaum „Geschenke“ bereithalten und sparst viel Geld.

