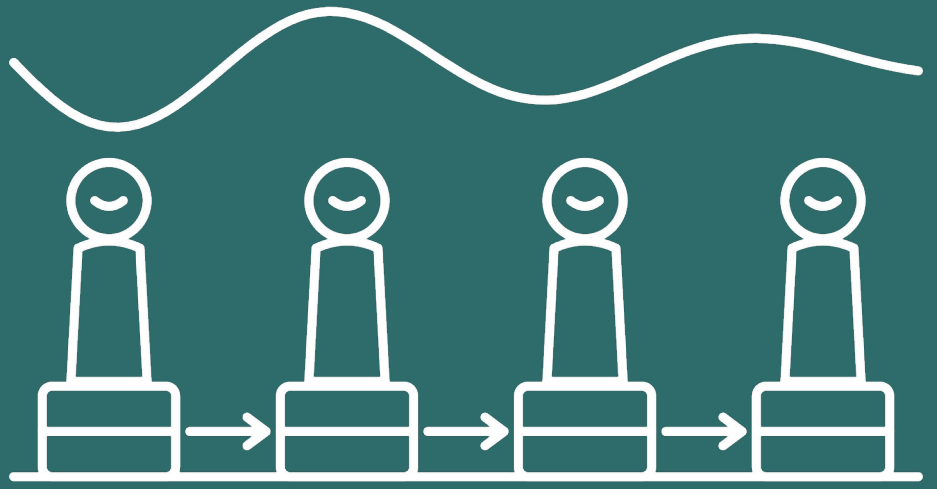
WIBFIN

Willkommen in der Lieferkette

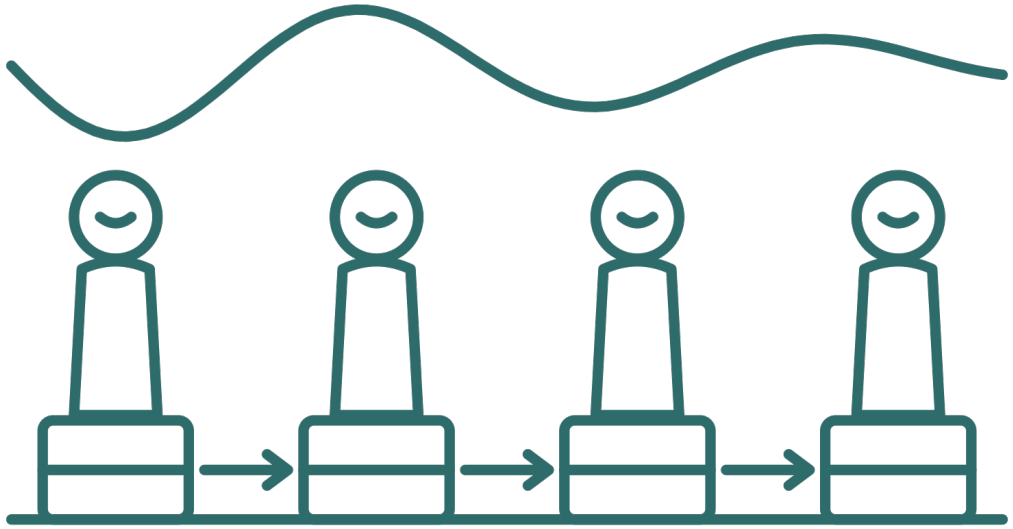
Supplychaingame – das Planspiel zum Peitschenschlag

[Veranstaltung, Datum]



Eure Mission

Ihr übernehmt **eine Stufe einer Lieferkette** für [Bier] – vom Produzenten bis zum Einzelhandel.



- Jede Woche trefft ihr genau eine Entscheidung: Wie viel bestellt ihr bei der Stufe über euch?
- Ware und Bestellungen brauchen Zeit, bis sie ankommen.
- Ihr seht nur eure eigenen Zahlen – wie in vielen echten Unternehmen.
- Gewonnen wird gemeinsam: Es zählen die Kosten der ganzen Lieferkette.

Was ihr in diesem Spiel lernt



Den Peitschenschlag-Effekt erleben

Warum schwanken Bestellungen und Lager oben in der Kette so viel stärker als die Kundennachfrage?



In Systemen denken

Verzögerungen und Rückkopplungen erkennen – und ihre Folgen für eure Entscheidungen.



Bestände richtig steuern

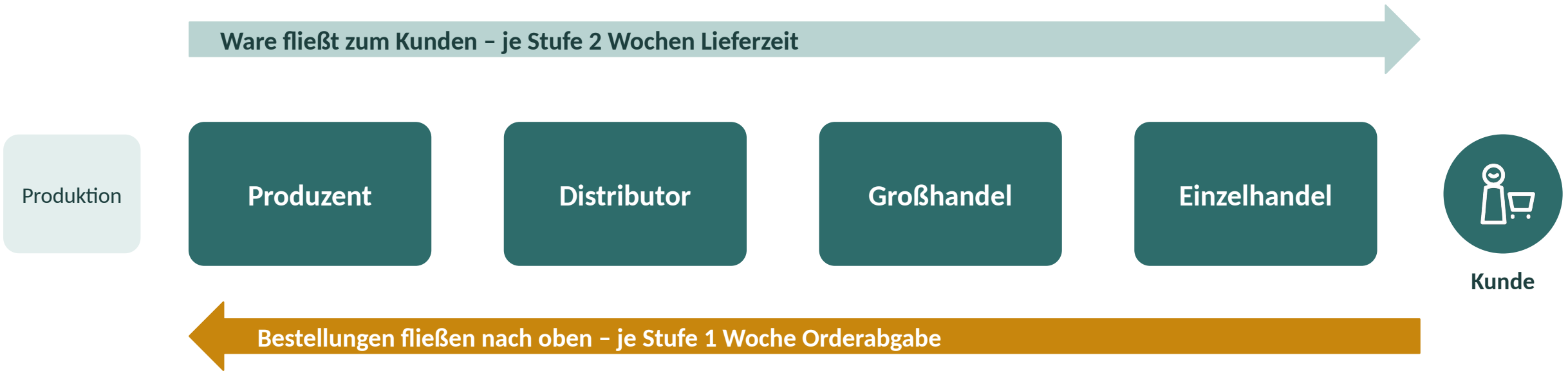
Nicht nur aufs Lager schauen: Was ist schon bestellt und unterwegs?



Zusammenarbeit verstehen

Was bringt es, wenn Information in der Kette geteilt wird?

Eure Lieferkette



Wiederbeschaffungszeit = 3 Wochen. Was ihr am Ende von Woche 7 bestellt, ist frühestens in Woche 10 bei euch – vorausgesetzt, die Stufe über euch hat genug auf Lager. Wenn nicht, liefert sie den Rest später nach.

Was in einer Woche passiert

1



Ware kommt an

Was vor 2 Wochen losgeschickt wurde, landet in eurem Lager.

2



Bestellung kommt an

Die Stufe unter euch (bzw. die Kunden) bestellt bei euch.

3



Ihr liefert aus

So viel, wie ihr könnt: Rückstand plus neue Bestellung. Was fehlt, wird zum Rückstand.

4



Kosten entstehen

Für jedes Stück im Lager und jedes Stück im Rückstand.

5



Ihr bestellt

Ihr seht euer Cockpit und gebt eure Bestellung ab.

Gut zu wissen: Ware, die in derselben Woche ankommt, könnt ihr sofort weitergeben. Rückstand geht nicht verloren – er wird nachgeliefert.

Kosten und Ziel

Lagerkosten

0,50 €

je Stück im Lager und Woche

Out-of-Stock-Kosten

1,00 €

je Stück im Rückstand und Woche

Euer Ziel

- Möglichst geringe Kosten der ganzen Lieferkette
- Im Cockpit seht ihr beides: Kosten der Kette (SC) und eure eigenen
- Fehlende Ware kostet doppelt so viel wie Ware im Lager



Falls die Spielleitung einen Preis festlegt: Die Kunden zahlen je geliefertes Stück, der Umsatz wird gleichmäßig auf alle Stufen verteilt. Dann zählt der Gewinn (Deckungsbeitrag) der Kette.

Eure Ausgangslage in Woche 0

12

Stück auf Lager – auf jeder Stufe

4

Stück je Woche sind zu euch unterwegs

0

Stück Rückstand

15

Wochen dauert das Spiel



Bisher lief alles ruhig. Alle Stufen haben zuletzt 4 Stück je Woche bestellt und geliefert. Wie sich die Kundennachfrage entwickelt, weiß nur der Einzelhandel – und auch der erst, wenn die Kunden da sind.

Euer Cockpit



1

Bestellung

Menge eintragen, abgeben – fertig. Darunter die wichtigsten Zahlen.

2

Ampel

Grün: hat bestellt. Rot: noch offen. Die nächste Woche startet von selbst.

3

Weiter unten

Kosten der Kette und eure eigenen, alle Logistikkennzahlen, Spielparameter und ggf. Chat.

Die Logistikkennzahlen lesen

	Großhandel
Wareneingang	6
aktueller Lagerbestand	14
Bestellungseingang	8
alte Lieferverpflichtungen	0
Lieferverpflichtungen	8
tatsächlicher Warenausgang	**8**
neue Lieferverpflichtungen	**0**
neuer Lagerbestand	**6**
nächster Wareneingang	8
Ware unterwegs (gesamt)	17
bestellt, noch nicht eingegangen	17
meine Bestellung in Periode 6	9
Lagerkosten	3,00 €
Out-of-Stock-Kosten	0,00 €
Kasse	−31,50 €
Deine Bestellung in Periode 7	**noch nicht**

Lieferverpflichtungen

Rückstand aus der Vorwoche + neue Bestellung

Warenausgang

Das Kleinere aus Lagerbestand und Verpflichtungen

neue Lieferverpflichtungen

Euer Rückstand – kostet 1,00 € je Stück

bestellt, noch nicht eingegangen

Alles, was ihr bestellt und noch nicht bekommen habt

ⓘ erklärt jede Zahl, der Säulenknopf daneben zeigt ihren Verlauf.

Spielregeln



Jede Stufe für sich

Ihr seht nur eure eigenen Zahlen. Schaut nicht auf die Bildschirme der anderen Stufen.



Reden – nur wenn erlaubt

[Regel der Spielleitung, z. B.: kein Absprechen mit anderen Stufen; Chat nur, wenn eingeschaltet.]



Jede Woche bestellen

Wer nicht bestellt, gibt automatisch weiter, was bei ihm bestellt wurde.

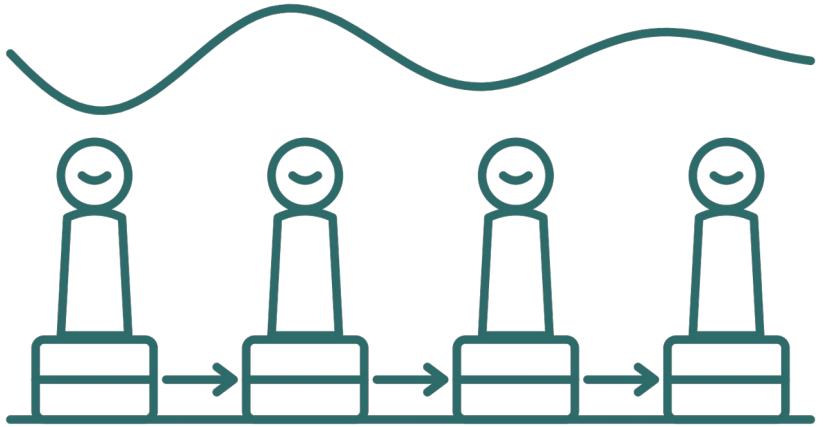


Fragen?

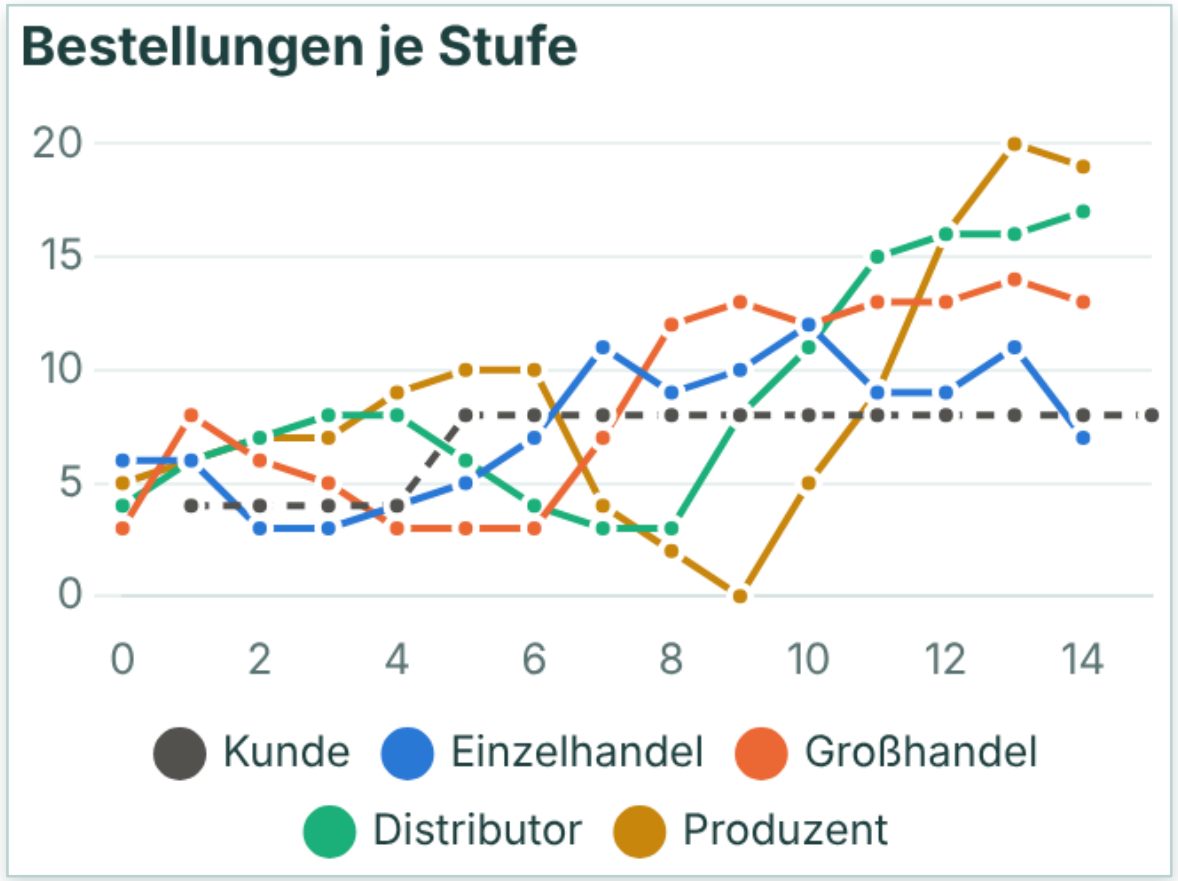
Die Hilfe im Spiel und die ⓘ-Erklärungen beantworten fast alles. Sonst: Spielleitung fragen.

Fünf Tipps für eure Lieferkette

1. Denkt an die Ware, die schon unterwegs ist – wer sie vergisst, bestellt zu viel.
2. Ein Rückstand verschwindet erst nach der Wiederbeschaffungszeit. Keine Panik.
3. Die Stufe unter euch ist euer Kunde, die über euch euer Lieferant.
4. Notiert kurz, warum ihr so bestellt habt – das hilft in der Besprechung.
5. Ein ruhiger Bestellverlauf ist oft mehr wert als schnelle Reaktionen.



Nach dem Spiel: was war los in eurer Kette?



Im Reiter „Auswertung“

- Bestellungen jeder Stufe neben der Kundennachfrage
- Bullwhip-Faktor: Wie stark hat jede Stufe die Schwankungen verstärkt?
- Kosten und Gewinn jeder Stufe und der ganzen Kette

Zum Nachdenken

- Wie sah die Kundennachfrage eurer Meinung nach aus?
- Wann habt ihr am meisten bestellt – und warum?
- Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?

Was am Ende zählt



Ergebnis der Kette

Kosten bzw. Gewinn eurer ganzen Lieferkette im Vergleich



Eure Erklärung

Könnt ihr erklären, was in eurer Kette passiert ist – und warum?



[Weitere Leistung]

[z. B. Kurzpräsentation, Analyse der CSV-Daten, Reflexion – legt die Spielleitung fest]

Ein gutes Ergebnis ist schön – wichtiger ist, was ihr daraus lernt.

WIBFIN

Los geht’s!

1. [www.wibfin.com/supplychaingame] öffnen
2. Mit euren Zugangsdaten anmelden
3. Ausgangslage lesen, erste Bestellung abgeben

