



Handleiding, tips en toepassingen

Inhoudsopgave

1	Introductie	3
1.1	Plaza Challenge School in de praktijk	3
1.2	Algemene probleemstelling	4
1.3	Kerdoelen en eindtermen	5
1.3.1	Kerdoelen/eindtermen inherent aan het spel	5
1.3.2	Uitbreiding door toets- en beoordelingsmodule	6
1.3.3	Uitbreiding van het spelconcept	6
1.4	Inschrijven voor het spel als docent.....	7
1.5	Credits	7
2	Docentenonderdeel	8
2.1	Vorbereiding	8
2.1.1	Plaza aanmaken.....	9
2.2	Docentenmodule.....	12
2.2.1	Accounts beheren	12
2.2.2	Spelonderdelen	15
2.2.3	Aantal spelrondes.....	16
2.2.4	Eigen krantenartikel plaatsen.....	16
2.2.5	Voortgang en resultaten	18
2.2.6	Tussenstand	21
2.2.7	Toets- en beoordelingsmodule	22
2.2.8	Zelf geformuleerde vragen.....	24
2.2.9	Countdown	27
3	Toepassingen in de klas.....	28
3.1	Start van het spel	28
3.1.1	Wat moeten de leerlingen vooraf weten?	28
3.1.2	De eerste ronde.....	28
3.1.3	Evaluatie na een ronde.....	38
3.1.4	Verloop van de volgende rondes.	41
3.2	Ideeën voor de volgende rondes.....	41
3.3	Competentieprofiel	41



1 Introductie

Plaza Challenge School is een innovatief spel dat leerlingen stimuleert, informeert en bewust kan maken over ondernemen. De leerlingen krijgen de kans om zelf ondernemer te spelen.

Aanvankelijk werd het spel Plaza Challenge ontwikkeld in Nederland (op vraag van een financiële instelling) om het ondernemend gedrag van jongeren te stimuleren. Door het overweldigend succes werd beslist om in samenwerking met docenten een beheermodule te ontwikkelen afgestemd op het onderwijs.

Door het enthousiaste onthaal in het onderwijs, heeft Plaza Challenge besloten dit spel onder de naam 'Plaza Challenge School' verder te ontwikkelen en is er een docentenmodule gemaakt. Het spel wordt inmiddels in Nederland gespeeld in het PO en VO en in het Belgische onderwijs waar het door Vlajo (Vlaamse Jonge Ondernemingen) wordt geïmplementeerd.

1.1 Plaza Challenge School in de praktijk

Om het leren interactiever te maken kent het onderwijs vele verschillende werkvormen.

Met Plaza Challenge School hebben leerkrachten de mogelijkheid om met de leerlingen een 'educatief' ondernemersspel te spelen. Onderdelen als economie, marktwerking, inkoop, verkoop, en concurrentie komen tijdens het spel aan de orde.

Plaza Challenge School kan voor verschillende doelen worden aangewend:

- om leerstof te 'ervaren';
- om leerstof in te 'oefenen' in de experimenteerfase;
- als evaluatie-instrument.

Wanneer de docent Plaza Challenge School aanwendt om de leerstof te laten *ervaren*, hebben leerlingen de kans om de leerstof zelf waar te nemen en kunnen ze zelf reflecteren. Wanneer leerlingen voor het eerst via dit spel met economische begrippen in aanraking komen, gaat de stof meer leven. Na het spelen zijn leerlingen over het algemeen meer geïnteresseerd en nemen ze de leerinhoud beter op.

Een andere mogelijkheid is om de behandelde theorie in te *oefenen*. Leerlingen passen zo de leerstof toe in een nieuwe situatie. Tijdens het spel kan de docent via de 'Docentenmodule' de vorderingen van de leerlingen opvolgen.



Plaza Challenge School kan ook als *evaluatieinstrument* gebruikt worden. Leerlingen hebben de behandelde leerstof ingestudeerd en ingeoefend om deze vervolgens aan de praktijk te toetsen. Via de knop 'Tussenstand' kan de docent de scores eventueel ook klassikaal bespreken. Dit zorgt meestal voor een extra motivatie maar soms ook voor frustratie. 'Hoe komt het dat ik maar 20 punten heb gekregen?' Vaak komen dan leerzame discussies naar voren. Binnen het spel is er tevens een 'Toets- en beoordelingsmodule'. Hierbij kan de docent gebruik maken van de aanwezige vragen of naar eigen keuze zelf toetsvragen aanmaken en gebruiken.

Dit spel kan op eigen tempo en op niveau van een bepaalde doelgroep gespeeld worden.

Het spel is veelzijdig en beperkt zich niet tot één aspect. Er is geen vastgesteld pad dat de leerlingen moeten doorlopen. De docent kan zelf bepalen met welke aspecten de leerlingen in aanraking mogen komen en welke stappen zij moeten volgen.

In deze handleiding vindt de docent een beschrijving van de verschillende mogelijkheden van het spel.

1.2 Algemene probleemstelling

Een recente studie leert dat vier op de vijf leerlingen gamen. Gaming is veel meer geworden dan amusement. Serious games zijn computerspellen die gericht zijn op het werven van kennis, vaardigheden en attitudes. Plaza Challenge School hoort ook tot deze categorie en is dus veel meer dan een spelletje.

Plaza Challenge School is een online game dat als voornaamste doel heeft creativiteit, informatisering, techniek en ondernemingszin samen te brengen om zo het ondernemend gedrag van de leerlingen te stimuleren en verbeteren. Klasgenoten worden online winkeleigenaars en spelen samen en tegen elkaar in een winkelstraat van hun eigen stad.

De docent heeft alles zelf onder controle. De game is zo eenvoudig mogelijk gemaakt, zodat de docent zelf kan bepalen welke kennis, vaardigheden en attitudes aan bod komen.

Kortom dit spel geeft de docent de mogelijkheid om een educatief ondernemersspel in eigen tempo en op eigen niveau klassikaal, in groep of individueel te spelen. Bovendien maakt het spel de leerstof attractief en interactief voor de leerlingen.

1.3 Kerndoelen en eindtermen

Eindtermen zijn beknopte omschrijvingen van de kennis, inzichten en vaardigheden waarover een leerling of student aan het eind van een opleiding minimaal zou moeten beschikken. Anders gezegd: het streefdoel van wat een leerling, student of cursist 'kent, snapt en kan' na voltooiing van een opleiding of cursus. In het Primair Onderwijs worden deze eindtermen 'kerndoelen' genoemd.

Kerndoelen en eindtermen zijn daarom ook minimumdoelen die niet specifiek behoren tot een vakgebied, maar die een school door middel van haar eigen opvoedingsproject, projecten of meerdere vakken nastreeft. Ze zijn een vangnet voor waardevolle en maatschappelijk relevante inhoud die je misschien onvoldoende vindt in de vakken.

Werken aan ondernemingszin en ondernemerschap als specifiek actiepunt wordt soms door scholen ervaren als een overbelasting van het curriculum, een toename van de werkdruk bij het onderwijzend personeel en als concurrentie van andere maatschappelijke thema's die hun plaats moeten krijgen binnen deze vakoverschrijdende eindtermen.

Dit spel wil daarom een brug slaan tussen de doelstellingen van ondernemendheid in het onderwijs en de kerndoelen/eindtermen.

Plaza Challenge School heeft aantoonbare koppeling met kerndoelen voor het Primair Onderwijs en eindtermen voor het Voortgezet Onderwijs.

We maken hierbij een onderscheid tussen:

- Kerndoelen/eindtermen die inherent zijn aan het spelen van het spel;
- Kerndoelen/eindtermen die bijkomend aan bod kunnen komen door het gebruik van de toets- en beoordelingsmodule;
- Kerndoelen/eindtermen die bijkomend aan bod kunnen komen door het toevoegen van extra opdrachten waarbij het spel de rode draad uitmaakt.

1.3.1 Kerndoelen/eindtermen inherent aan het spel

Per onderwijsniveau is een overzicht gemaakt van de koppeling tussen het spelen van Plaza en de gestelde kerndoelen/eindtermen. Op www.plazachallengeschool.nl kunt u per niveau en vakgebied overzichten vinden. Op de volgende pagina is een voorbeeld opgenomen.

Plaza Challenge heeft raakvlakken met de volgende eindtermen:

VMBO Intersectoraal		B	K	G
IS/1 - Oriëntatie op handel en administratie				
1	De kandidaat heeft inzicht in: – het werktein en beroepen in de sectoren zorg en welzijn, handel en administratie, en techniek – diverse klanten, afnemers en opdrachtgevers binnen de werktein dienstverlening, commercie, technologie, cultuur en ICT – nieuwe ontwikkelingen op het gebied van arbeid – eigen mogelijkheden van opleiding en werken	SE	SE	SE
IS/2 - Professionele vaardigheden				
3	De kandidaat kan tijdens de werkvoorbereiding en de werkuvoering op basaal niveau berekeningen maken.	CE	CE	
5	De kandidaat kan op systematische wijze werkzaamheden uitvoeren.	CE	CE	
6	De kandidaat kan samenwerken bij het uitvoeren van werkzaamheden.	CE	CE	
8	De kandidaat kan economisch bewust omgaan met materialen en middelen.	CE	CE	
13	De kandidaat kan een kritische instelling tot eigen belang manifesteren.	CE	CE	
15	De kandidaat kan reflecteren op het eigen handelen.	CE	CE	
IS/3 - Intersectorale methodische vaardigheden				
18	De kandidaat kan in zijn werk rekening houden met voorkomende dilemma's en die toelichten	CE	CE	
IS/9 - Onderneming, administratie en handel				
28	De kandidaat kan werkzaamheden binnen de context van kantoor en winkel uitvoeren Voorbeelden zijn: receptiewerkzaamheden, werken met een office-pakket, magazijnwerkzaamheden, kassawerkzaamheden, presenteren en promoten	SE	SE	SE

Voorbeeld eindtermen overzicht

1.3.2 Uitbreiding door toets- en beoordelingsmodule

Door de toets- en beoordelingsmodule kunt u Plaza aanvullen met de in de klas behandelde stof.

1.3.3 Uitbreiding van het spelconcept

Plaza laat leerlingen kennismaken met ondernemen en de marktprincipes. Maar daarnaast is Plaza ook een instrument om andere competenties aan bod te laten komen en dat meer dan alleen voor de economisch gerelateerde vakken is in te zetten. Een uitgebreide beschrijving van de algemene competenties die aan de orde komen kunt u downloaden via www.plazachallengeschool.nl.



1.4 Inschrijven voor het spel als docent

Als docent kunt u inschrijven via www.plazachallengeschool.nl. Vul de gevraagde gegevens in en u kunt 2 gratis proefrondes spelen in uw klas. Na goedkeuring van uw inschrijving kunt u binnen 5 minuten met het aanmaken van een Plaza starten.

1.5 Credits

Om na de gratis proefrondes verder te gaan, dient de docent over minstens één credit te beschikken. Eén credit staat voor één deelnemer in een Plaza. Vanuit de beheermodule kan de docent eenvoudig (meer) credits bestellen.

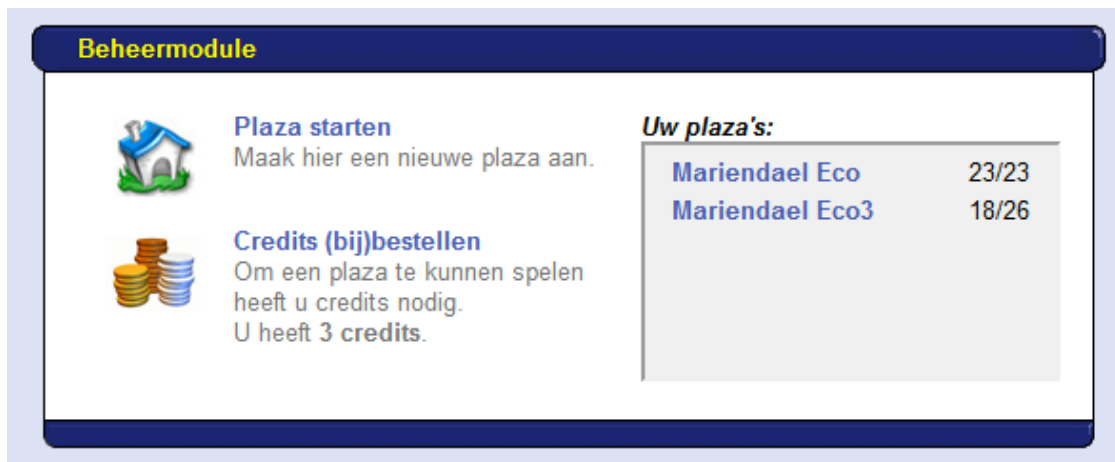
Na de proefrondes kunt u besluiten of u Plaza verder wilt spelen en dient u credits te kopen. Kijk voor de actuele tarieven op onze website.

2 Docentenonderdeel

2.1 Voorbereiding

Voordat de les begint, kan de docent kiezen om:

- een nieuwe Plaza aan te maken wanneer hij het spel voor de eerste keer speelt met een bepaalde groep of
- met een bestaande Plaza verder te gaan. Hiervoor moet hij enkel een keuze maken uit het lijstje rechts op het scherm en klikken op de naam van de betrokken Plaza.




Wanneer de docent kiest om een nieuwe Plaza aan te maken, doet hij dit best voor aanvang van de les. Daarvoor moet er worden ingelogd met het docentenaccount zodat de beheermodule start.

Nadat de docent een Plaza heeft aangemaakt, kan hij met de klas gaan spelen. De docent bepaalt hoeveel deelnemers er in een Plaza meespelen, in welke stad er wordt gespeeld, hoeveel rondes er gespeeld worden met de groep en/of de deelnemers eerst met het spel kennismaken door middel van twee proefrondes.

Het is belangrijk dat het aanmaken van een Plaza achter de rug is voor men het spel in de klas gaat gebruiken.

2.1.1 Plaza aanmaken

Plaza aanmaken



Bepaal hier de naam van de Plaza, de stad, het niveau, de winkeltypes, het aantal speelrondes en of u proefrondes wilt. Ter controle moet u minimaal één credit op uw account hebben om een Plaza aan te kunnen maken.

Plaza naam ?

Stad ?


Kies...


klik hier om uw eigen stad aan te vragen


Niveau: ?


Niveau 1


Winkeltypes ?



☐ Cafe



☐ Media Store



☐ Sportzaak



☐ Restaurant



☐ Kledingwinkel



☐ Boekenwinkel



☐ Meubelzaak



☐ Bloemenwinkel



☐ Dierenwinkel



☐ Speelgoedwinkel



☐ Juwelier



☐ Telefoonzaak



☐ Bakker



☐ Afhaalchinees



☐ Schoenenwinkel



☐ Skateshop


☐ Parfumerie


☐ Thuiszorgwinkel


☐ Snackbar


☐ Kantoorartikelenwinkel


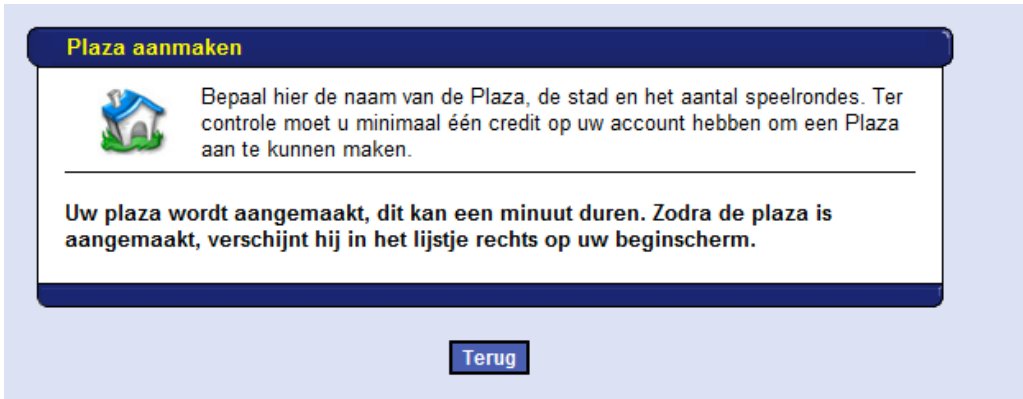

☐ Fair Trade winkel

Voor het aanmaken van een Plaza moet de docent het volgende stappenplan volgen:

Stap 1	Geef de Plaza een naam. Gebruik hiervoor een naam die goed herkenbaar is, bijvoorbeeld de naam van de klas.
Stap 2 a	<p>Kies een stad waarin de ondernemingen die de leerlingen gaan oprichten gevestigd zijn. Kies vervolgens een level: Level 1 is het eenvoudigst, bij level 6 worden de leerlingen geconfronteerd met complexere situaties.</p> <p>In elke stad kunnen er ondernemingen opgericht worden in vier vooraf door u bepaalde sectoren. U kunt hier de sectoren selecteren.</p>
Stap	Een docent heeft ook de keuze om een nieuwe stad aan te maken indien bijvoorbeeld de naam van de

Handleiding, tips en toepassingen

9


2 b	gemeente of stad waarin de school zich bevindt niet in het lijstje voorkomt. Bij het aanmaken van een stad moet een gebruiksvriendelijk stappenplan gevolgd worden.
Stap 3	<p>Kies het aantal spelrondes. Als het spel voor de eerste keer wordt gespeeld, kiest men bij voorkeur voor een aantal rondes tussen 12 en 18. Het aantal rondes kan overigens tijdens het spelen in de klas nog aangepast worden.</p> <p>Het is belangrijk om het aantal rondes niet te klein te nemen omdat er een competentieprofiel per speler wordt aangemaakt. Dit profiel is niet betrouwbaar als het aantal rondes te beperkt is omdat het profiel onder andere wordt aangemaakt op basis van de beslissingen die de leerling tijdens het spel neemt. Het competentieprofiel is genormeerd op minimaal 18 spelrondes.</p> 
Stap 4	<p>Tenslotte kan de docent kiezen om proefrondes te spelen.</p> <p>Opletten!! Na het aanmaken van de Plaza kan je niet meer kiezen om een proefronde te spelen.</p>
Stap 5	<p>Na het instellen van de gegevens klik je op 'Plaza aanmaken'. De Plaza zal automatisch worden aangemaakt.</p>  <p>Klik op 'terug' om naar het startscherm te gaan. Voordat de Plaza is aangemaakt, ziet men nog even in het startpunt in het venster rechts een draaiend icoontje achter de pas aangemaakte Plaza-naam.</p>


	<div data-bbox="255 324 1388 772"> <p>Beheermodule</p> <div>  <div> <p>Plaza starten</p> <p>Maak hier een nieuwe plaza aan.</p> </div> </div> <div>  <div> <p>Credits (bij)bestellen</p> <p>Om een plaza te kunnen spelen heeft u credits nodig. U heeft 3 credits.</p> </div> </div> <div> <p><i>Uw plaza's:</i></p> <table> <tr> <td>Mariendael Eco</td> <td>23/23</td> </tr> <tr> <td>Mariendael Eco3</td> <td>18/26</td> </tr> </table> </div> </div> <p>Wanneer dit icoontje verdwijnt en de naam blauw wordt, kunt u er op klikken en de Plaza verder instellen. Dit zou niet langer dan 5 minuten in beslag mogen nemen.</p>	Mariendael Eco	23/23	Mariendael Eco3	18/26
Mariendael Eco	23/23				
Mariendael Eco3	18/26				
<p>Stap 6</p>	<p>Vanaf dan kan het spel gespeeld worden door op de naam van de Plaza te klikken.</p>				


2.2 Docentenmodule


Door op de naam van de Plaza te klikken, komt men in de docentenmodule terecht. Hier kan de docent alles instellen om het spel naar zijn eigen hand te zetten.


Docentenmodule


 **Huidige plaza**
DocCity


[Andere plaza »](#) 
[Uitloggen »](#)


 **Leerlingen beheren/toevoegen**


 **Spelonderdelen aan/uit**


 **Aantal speelrondes aanpassen**


 **Eigen krantenartikel plaatsen**



 **Voortgang en Resultaten**


 **Tussenstand**

 **Toets- en beoordelingsmodule**

Volgende ronde

Ronde 5 / 19

 **Verwijder plaza**

 **Countdown** 

De veiling is gestart
 **Stop**


2.2.1 Leerlingen beheren/toevoegen


Hier bepaalt de docent het aantal deelnemers dat het spel speelt. Per deelnemer (of per groepje indien de leerlingen niet individueel spelen) heeft men 1 Plaza credit nodig. Links van het scherm kan de docent altijd zien over hoeveel credits hij nog beschikt.


Credits

6

Onderhoud deelnemers


Huidige plaza
3 Handel A


Terug naar menu


Bekijk de gegevens van de ondernemingen van uw deelnemers.
Ga naar voortgang en resultaten om hun vordering te bekijken.

Deelnemers toevoegen

Deelnemers toevoegen
Bepaal het aantal deelnemers dat wordt toegevoegd aan deze plaza. Geef ook het wachtwoord op dat deze nieuwe deelnemers gaan gebruiken
U heeft nog 6 Plaza Credits. Per deelnemer heeft u 1 Plaza Credit nodig.

Aantal nieuwe deelnemers...

Wachtwoord:

Aanmaken

De docent moet ook een wachtwoord ingeven dat achteraf door de leerlingen aangepast kan worden.

Zodra de docent op “aanmaken” klikt, krijgt hij een overzicht waarmee hij de accounts kan volgen.

Onderhoud deelnemers


Huidige plaza
De Elzenhoek


Terug naar menu


Bekijk de gegevens van de ondernemingen van uw deelnemers.
Ga naar voortgang en resultaten om hun vordering te bekijken.

Onderhoud deelnemers

Login *	Bedrijfsnaam	Klaar *	Inloggen *	Kasgeld *	Vragen	Logboek	Verwijder
1 natalie@005	Nicky store		Inloggen	€ 5.338,97	Vragen	Logboek	
2 natalie@006	Marcel Media		Inloggen	€ 5.986,16	Vragen	Logboek	

Legenda

- Login: Plaats uw pijltje enkele seconden op de loginnaam om het wachtwoord te bekijken.
- Klaar:  Speler geeft groen licht voor het spelen van de volgende ronde.
- Inloggen: Inloggen bij de onderneming van die speler.
- Kasgeld: Klik op het bedrag om in uitzonderlijke gevallen extra geld storten bij een onderneming.
- Vragen: Overzicht vragen met mogelijkheid een beoordeling op te geven

Na het aanmaken van de accounts ziet u het volgende van links naar rechts:



Login: Dit is de automatische gegenereerde loginnaam die elke leerling moet gebruiken om in te loggen. Door met het muispijltje op de loginnaam te staan, kan de docent het wachtwoord bekijken. Dit kan heel handig zijn wanneer de leerling het wachtwoord verandert en achteraf het nieuwe wachtwoord niet meer weet.

Bedrijfsnaam: Dit is de bedrijfsnaam die de leerling zelf kiest. Het is belangrijk om de leerling te wijzen op het belang van de naam van een onderneming.

Klaar: Dit icoontje geeft aan of de leerling al dan niet klaar is met de beslissingen die hij moet nemen voor de gespeelde ronde. Ververs het scherm (F5) regelmatig om dit bij te werken. Dit icoontje doet verder niets, het is uitsluitend ter indicatie zodat de docent een inschatting kan maken of de spelers klaar zijn om een volgende ronde te spelen.

Inloggen: Door op “inloggen” te drukken, gaat de docent inloggen via het account van de betrokken leerling. Op die manier krijgt de docent een beter zicht op het handelen van de leerling.

Kasgeld: Hier ziet de docent hoeveel geld de betreffende leerling nog in kas heeft. Door op het bedrag te klikken kunt u geld bijstorten. Dit kan nodig zijn, bijvoorbeeld wanneer een leerling een ronde heeft gemist, of echt helemaal failliet is.

Vragen: Wanneer de docent gebruik maakt van de toets- en beoordelingsmodule kan de docent hier de situatie per leerling volgen.

Logboek: Hier kan de leerling invullen welke acties hij/zij heeft ondernomen.

Verwijderen: Hiermee verwijdert een docent het betreffende account uit de Plaza.

Let op: dit is niet te herstellen. Alleen bij ongebruikte accounts (waarop niet is ingelogd) worden de credits teruggestort.

Plaza Challenge School biedt ook een handige tool aan om de leerlingen de nodige gegevens te bezorgen om in te loggen.



Door in bovenstaand scherm op “Start print” te klikken, krijg je per deelnemer de volgende instructies:



Beste ondernemer

Je staat op het punt om voor jezelf te beginnen. Een investeerder geeft je namelijk de kans om een onderneming te starten in een pas geopend winkelcentrum!

In de Challenge wordt een aantal rondes gespeeld. De ronde draait pas als de leraar dat aangeeft. Tot die tijd kun je telkens je instellingen doen. Kies zelf welke winkel je gaat huren, koop producten in, bepaal tegen welke prijs je deze weer gaat verkopen etc.

Begin als volgt

1) Ga met je internet browser naar : www.plazachallenge.nl

2) Gebruik de volgende inlog gegevens

Login : **college@022**

Wachtwoord : **ondernemen**

3) Als je bent ingelogd moet je eerst op de knop 'starten' drukken

4) Vul als bedrijfsnaam je voor- en achternaam in want hieraan kan de leraar je herkennen. Bedenk vervolgens een nieuw persoonlijk wachtwoord, dat door klasgenoten niet te raden is

5) Begin nu met je onderneming. De assistent in het spel (zie straks links op het scherm) helpt je een beetje op weg met een takenlijst.

2.2.2 Spelonderdelen

Bij dit onderdeel van de beheermodule kan de docent beslissen om bepaalde onderdelen (voorlopig) uit te zetten. Welke onderdelen men best aan of uit zet, is afhankelijk van de doelstellingen die men met het spel wil bereiken en de doelgroep waarmee men het spel speelt.

Vanuit Plaza Challenge School is al een opzet gemaakt per onderwijsniveau. Als docent kiest u eenvoudig voor een niveau waarbij de onderdelen automatisch worden ingesteld. Later kan nog altijd besloten worden om bepaalde onderdelen aan of uit te zetten. Dit kan in de loop van het spel gewijzigd worden.

Let wel op! Deze instellingen gaan pas van kracht als de deelnemer opnieuw heeft ingelogd dus doe dit tussen de lessen door.

Spelonderdelen AAN/UIT

Huidige plaza 3 Handel A Terug naar menu

Hier kunt u functies in de Plaza aan of uit zetten.

Spelonderdelen

Niveaukeuze: Kies...

De set opties bestaat uit de meest gebruikte opties voor scholen op een bepaald niveau. Na het kiezen van een set, kunnen er altijd nog aanpassingen worden gedaan.

Deze instellingen gebruiken

☐ Losse onderdelen aanpassen

2.2.3 Aantal spelrondes

Het aantal spelrondes wordt steeds bepaald door de docent met een maximum van 26 spelrondes. Voor aanvang van het spel selecteert de docent het aantal rondes dat hij wenst te spelen. Het aantal kan, tijdens het spelen van het spel, steeds aangepast worden in de docentenmodule, onder het menu 'aantal spelrondes aanpassen'.

Zoals reeds eerder aangehaald is het belangrijk om het aantal rondes niet te klein te maken omdat er per leerling een competentieprofiel wordt gemaakt dat gebaseerd is op de handelingen en de beslissingen die de leerling neemt tijdens het spel. Hoe groter het aantal handelingen en beslissingen waarop dit profiel wordt aangemaakt, hoe groter de betrouwbaarheid.

2.2.4 Eigen krantenartikel plaatsen

Na het spelen van iedere ronde verschijnt er een krant. Hier vinden de spelers altijd nuttige informatie terug over de acties en resultaten van de andere spelers. Bijvoorbeeld wanneer iemand van de andere spelers een nieuw personeelslid aanwerft, verschijnt er een artikel over dit personeelslid in de krant. Op deze manier blijven de leerlingen op de hoogte van de stappen die medeleerlingen hebben ondernomen voor de exploitatie van hun zaak.

De docent kan door middel van de krantenoptie zelf een artikel in de krant plaatsen om bijvoorbeeld extra tips, uitleg van marketingbegrippen te geven of om iets ludieks te publiceren. Om u op weg te helpen, is een aantal voorbeeld artikelen beschikbaar die u kunt gebruiken. Voor het plaatsen van een krantenartikel dient u de volgende stappen te volgen:



Daily Plaza

Dé dagelijkse nieuwsbron voor de slimme ondernemer

verkoopprijs: 2,95

Met al het laatste nieuws uit de Testspel 1 - Editie 14

Gaat pepino stunts?

Koersel – Wie had kunnen denken dat in de Testspel 1 na week 13, pepino de leiding zou nemen? Met 484 punten voert pepino terecht de lijst aan en geeft de concurrentie het nakijken. Pepino zegt in een verklaring: “*Ken uzelf*”, niemand heeft echter enig idee wat we verder met deze uitspraak moeten. Maar de winnende ondernemer heeft altijd gelijk dus we moeten dit maar van pepino aannemen.



Photo: © Gamebasics Press

Kantoorartikelenwinkel niet populair

Koersel – Het is duidelijk niet voor elke ondernemer interessant om een

“

*E*en bedrijf heeft twee basis

functies: marketing en innovatie.

Marketing en innovatie produceren

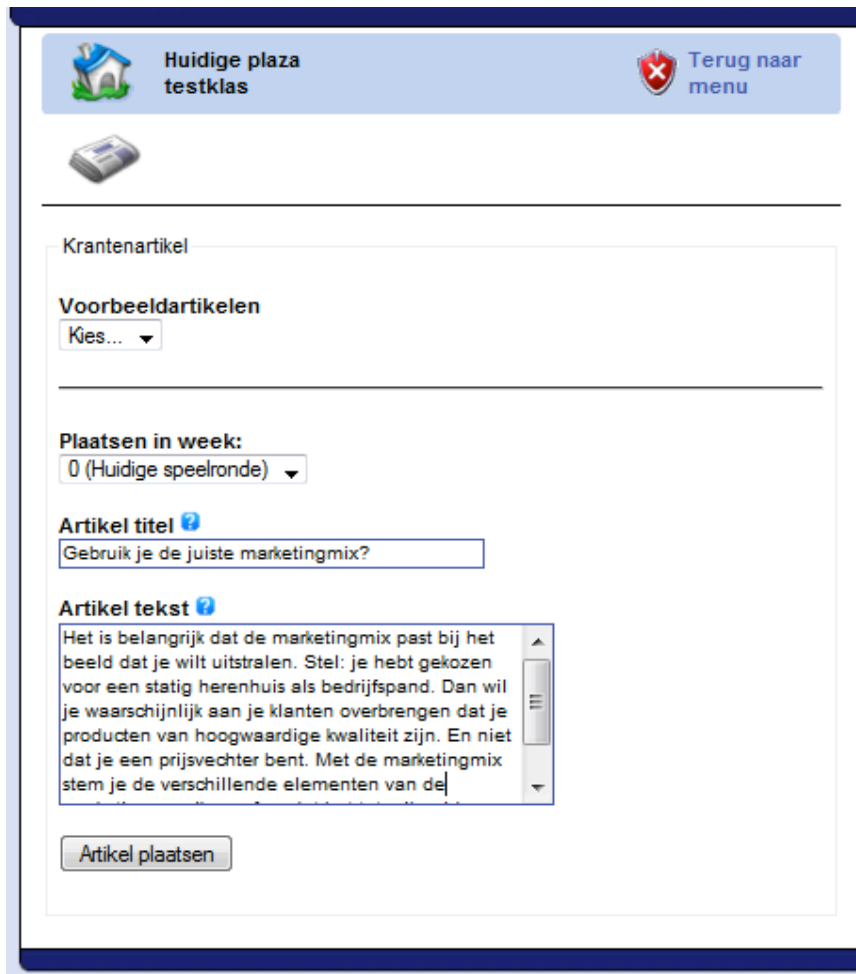
kantoorartikelenwinkel te runnen. Er is sprake van een meer dan gemiddelde leegstand in deze branche. Ook de burgemeester snapt daar niets van en adviseert de aanwezige ondernemers ook om deze markt in te stappen: “*juist omdat er nog maar 0 spelers zijn in dit segment, liggen er nog voldoende kansen om je als winkeleigenaar te onderscheiden*”.



Stap 1: eigen krantenartikel plaatsen

In de docentenmodule kiest u voor 'eigen krantenartikel plaatsen'

Vervolgens komt u in het onderstaande menu:



The screenshot shows a web interface for a classroom simulation. At the top, there is a header bar with a house icon and the text 'Huidige plaza testklas' on the left, and a shield icon with a red 'X' and the text 'Terug naar menu' on the right. Below the header, there is a small icon of a newspaper. The main content area is titled 'Krantenartikel' and contains several sections: 'Voorbeeldartikelen' with a dropdown menu labeled 'Kies...'; 'Plaatsen in week:' with a dropdown menu showing '0 (Huidige speelronde)'; 'Artikel titel' with a text input field containing 'Gebruik je de juiste marketingmix?'; and 'Artikel tekst' with a text area containing the text: 'Het is belangrijk dat de marketingmix past bij het beeld dat je wilt uitstralen. Stel: je hebt gekozen voor een statig herenhuis als bedrijfspand. Dan wil je waarschijnlijk aan je klanten overbrengen dat je producten van hoogwaardige kwaliteit zijn. En niet dat je een prijsvechter bent. Met de marketingmix stem je de verschillende elementen van de...'. At the bottom of the form is a button labeled 'Artikel plaatsen'.

Stap 2: aanmaken van het artikel

Kies een voorbeeldartikel of maak zelf een artikel aan.

Stap 3: plaatsen van het artikel

Klik op 'Artikel plaatsen' en uw artikel staat onmiddellijk in de Daily Plaza.

2.2.5 Voortgang en resultaten

Deze module biedt een overzicht over de volgende drie onderdelen:

- winkelinformatie
- indicatoren
- resultaten matrix



De eerste twee zijn bedoeld om de docent een zo goed mogelijk overzicht te geven van de belangrijkste onderdelen. Wanneer deelnemers vragen hebben dan is dit een handig hulpmiddel om het probleem op te sporen.



Winkelinformatie

Overzicht - Plaza ontwikkelingen						
 Huidige plaza Menorca		 Terug naar menu				
Ondernemer	Punten	Winkels		Sterren totaal	Kosten per ster	
Cocookery	376		3	6	€ 113,83	
C4 Mahon	304		1	6	€ 186,17	
GAB-shop	288		3	8	€ 124,62	
Mahoony	180		1	6	€ 189,50	
TheSeeders	57		1	5	€ 172,60	

Dit overzicht geeft aan hoeveel winkels een deelnemer bezit en welke dit zijn. Wanneer u het winkelicoontje aanwijst, krijgt de docent meer informatie over de betreffende winkel. Aansluitend kan de docent zien hoeveel 'winkelupgrades' de ondernemer heeft uitgevoerd. Elke upgrade voegt een extra ster toe aan een winkel. 'Sterren totaal' geeft het totaal aantal sterren weer van alle winkels (inclusief de winkelupgrades).

In het onderdeel 'Kosten per ster' wordt de totale huurprijs gedeeld door het totaal aantal sterren. Hoe lager dit bedrag, des te voordeliger voor de ondernemer. De verhouding wordt verbeterd door upgrades van winkels uit te voeren.

Indicatoren

Overzicht - Plaza ontwikkelingen								
 Huidige plaza Menorca			 Terug naar menu					
Ondernemer	Punten	Schappen gevuld	Prijsmarge	Verk.	Mark.	Admin.	Lening	Geld in kas
Cocookery	376	<div><div>100%</div></div>	99 %	7	4		€ 6 500,00	€ 4 138,90
C4 Mahon	304	<div><div>100%</div></div>	82 %	9	8		€ 6 750,00	€ 4 668,99
GAB-shop	288	<div><div>100%</div></div>	121 %		6		€ 6 267,59	€ 4 835,36
Mahoony	180	<div><div>99%</div></div>	85 %	16			€ 7 000,00	€ 4 953,05
TheSeeders	57	<div><div>44%</div></div>	62 %	6	7		€ 10 000,00	€ 4 659,40

Onder 'Schappen gevuld' staat een indicator die aangeeft hoe goed de schappen gevuld zijn sinds de laatste spelronde. Wanneer een winkel bijvoorbeeld vaak 'Nee' verkopen heeft, staat hier een laag getal. Goed gevulde winkels daarentegen scoren hier heel goed.


Een tweede indicator is de prijsmarge. De prijsmarge is berekend door de gemiddelde gevraagde prijs te vergelijken met de gemiddelde inkoopprijs bij de groothandel. Een prijsmarge van 100 % betekent dat de ondernemer precies 2 maal de inkoopprijs vraagt als verkoopprijs.


Een derde indicator is de kwaliteit van het personeel. Dit wordt uitgedrukt in het aantal sterren per categorie van werknemers.


Als laatste wordt het geleende bedrag en het totaal bedrag in kas per speler weergegeven. Een ondernemer met ambitie zal het beschikbare geld elke spelronde zoveel mogelijk willen investeren om te blijven groeien.

Resultatenmatrix

Menu


 Winkel informatie


 Indicatoren

 Resultaten Matrix

Terug naar menu

Overzicht - Plaza ontwikkelingen

 Huidige plaza
Vlajo Onderneemt

 Terug naar menu

Ondernemer	Punten	Gezondheid winkels	Markt-aandeel	Inkopen	Winkel vd Week	Resterende lening	Informatie vergaren
1 SoccerCity	860	53 %	51 %	34 %	40 %	12 %	33 %
2 Jorvision	289	15 %	13 %	34 %	20 %	12 %	33 %
3 Bowie Derwort	265	12 %	12 %	17 %	20 %	15 %	17 %
4 De Droomplatse	215	7 %	8 %	16 %	10 %	15 %	17 %
5 Yves1	194	7 %	7 %	0 %	10 %	15 %	0 %
6 OndernemerMatthij	86	4 %	6 %	0 %	0 %	15 %	0 %
7 Ben Peeters	47	2 %	4 %	0 %	0 %	15 %	0 %



Deze matrix is uitstekend om de ondernemer te beoordelen aan het einde van het spel. Tijdens de eerste rondes is dit overzicht minder informatief omdat er dan te weinig gegevens verzameld zijn.

De verschillende onderdelen geven aan hoe de ondernemer heeft gepresteerd ten opzichte van andere spelers. Hier kan de docent dus precies zien waar de deelnemer een steekje heeft laten vallen of waar de deelnemer het juist extra goed gedaan heeft.

Elke ronde kan een speler punten halen. De punten zijn niet alleen afhankelijk van de winst van de onderneming. Wanneer de leerling slim onderneemt, zal hij meer punten halen. Er zijn verschillende factoren die de score bepalen. De eindscore zie je elke ronde weergegeven op het scorebord en in de ranglijst. Hieronder volgt een overzicht van de aspecten die invloed hebben op de puntenverdeling.

- *Gezondheid winkel*

Als de kosten van een winkel hoger zijn dan de inkomsten, is dat geen gezonde situatie en kan een ondernemer dat niet lang volhouden. De ondernemer moet er dus voor zorgen dat zijn kosten lager zijn dan de opbrengsten. Dit betekent dat alle kosten van de winkel (huur, personeel, reclame) en de inkoopprijs van de producten in de winkel, minder moeten bedragen dan de omzet (verkoopprijs x aantal verkochte producten) van de betrokken winkel.

De gezondheid van de winkels heeft een grote invloed (ongeveer 1/3e van de punten) op de totale punten van de onderneming. De gezondheid van de winkel wordt bepaald door o.a. winkelupgrades, prijsmarges, verkopen, reclamecampagnes.

- *Marktaandeel*

Voor elk product dat de onderneming verkoopt, wordt het marktaandeel in de Plaza berekend. Voor de grootte van het marktaandeel worden punten toegekend. Het optimale marktaandeel ligt net boven de 20 %. Het komt er dus op aan om voor verschillende producten (niet slechts één) een marktaandeel in de Plaza te veroveren. Op deze manier wordt het risico gespreid. Het marktaandeel zorgt gemiddeld voor ongeveer 25 % van de punten van de onderneming.

- *Inkopen*

Er is een aantal manieren om producten in te kopen. Elke methode heeft zijn eigen voor- en nadelen. Zo kunnen producten die bij de groothandel gekocht worden vrij snel geleverd maar zijn de producten zijn dan ook minimaal 10 % duurder. Het inkopen bij de groothandel kan, door slim te plannen, worden beperkt. In plaats hiervan kan dan bij de leverancier of veiling worden ingekocht. Wanneer je als ondernemer een inkoopplanning maakt en dus vooruit inkoopt met korting, wordt dit ook extra beloond in punten.

- *Plazaprojecten*

Het Plaza Project is een gezamenlijk project dat positief is voor de hele Plaza en al haar ondernemers. Een voorbeeld van een Plaza Project is een Plaza parkeergarage. Alle ondernemers kunnen investeren in het Plaza Project. Iedere ondernemer profiteert bij afronding van een project even veel; er komen namelijk ongeveer 20 % meer bezoekers naar de Plaza. Ondernemers die dit gezamenlijke belang inzien en het project steunen, worden beloond met



punten. De maximale storting per ronde is tweeduizend euro. Afhankelijk van de hoogte van de bijdrage kan er tot ongeveer 1/6de van de punten worden verdiend.

- *Winkel van de week*
Elke week worden er 40 bonuspunten weggegeven aan de winkelier die de 'beste' winkel heeft van een bepaald type. Het gaat hier om de financieel best draaiende winkel. De Winkel van de Week is elke ronde te zien in de krant: de Daily Plaza.
- *Resterende lening*
De uitstaande leningen drukken op de winst, omdat er elke ronde rente moet worden betaald. Nu kan dit in het echte leven ook belastingtechnische voordelen hebben, maar dat wordt in de Plaza buiten beschouwing gelaten. De negatieve invloed van deze leningen zorgt voor een reductie van het aantal punten tot ongeveer 10 %, afhankelijk van de hoogte van de lening(en). Het loont dus om de leningen af te lossen.
- *Informatie verzamelen*
Een ondernemer moet goed geïnformeerd zijn. Dit kan hij doen door de krant te lezen, de marktprijzen in de gaten te houden, enz.
Wanneer een ondernemer dit doet, krijgt hij een klein aantal punten extra.
- *Personeel en reclame*
Ondernemend gedrag wordt beloond. Creatief omgaan met beschikbare middelen zoals reclame en personeel hoort bij slim ondernemen. Personeel kan een cursus krijgen en reclame kan met korting worden ingekocht. Wanneer een ondernemer gebruik maakt van reclame of personeel krijgt hij een klein aantal punten extra.

2.2.6 Tussenstand

De tussenstand is gemaakt zodat de docent gemakkelijk een aantal zaken kan opvragen zonder dat hij daarvoor in een leerlingaccount hoeft te stappen.

- **Het scorebord**
Als de docent op 'start de scores' klikt, komen één voor één de scores tevoorschijn. Dit is vooral leuk als dit met een beamer geprojecteerd wordt.
- **De tussenstand**
Dit is de ranglijst van alle ondernemers gesorteerd op punten. De docent kan er ook de ondernemingswaarde terugvinden. Deze waarde bestaat uit het bedrag in kas en de waarde van de goederen in het magazijn én de winkel.
Wanneer een leerling een foto heeft toegevoegd aan zijn of haar profiel wordt hier ook deze foto getoond.

- **Productranking**
Hier vindt de docent de ranglijsten van de hoeveelheid verkochte producten per categorie. Staat een ondernemer bij één van deze lijstjes bovenaan dan wint de ondernemer een 'productranking-medaille'.
- De krant, ook wel Daily Plaza genoemd.

2.2.7 Toets- en beoordelingsmodule

De docent kan zelf bepalen of hij deze module al dan niet gebruikt.




Het is een handig instrument om enerzijds de leerlingen te dwingen om hun beslissingen te motiveren. Anderzijds kunnen ook de behandelde leerpunten geëvalueerd worden.


De docent kan bij het stellen van de vragen gebruik maken van standaardvragen die reeds in het spel voorhanden zijn maar hij kan ook zelf een vraag formuleren.

2.2.7.1 Standaardvragen

Toets- en beoordelingsmodule



Huidige plaza
0NC Challenge



Terug naar menu



U kunt met deze module vragen aan de leerlingen stellen. Daarbij kunt u kiezen uit bestaande vragen (per onderwerp) of u kunt zelf een vraag formuleren. Daarnaast kunt u aangeven in welke speelronde de vraag aan de leerling wordt gesteld. De leerling ziet in de aangegeven ronde in zijn Hoofdscherm een melding dat er een vraag is.

Stel een vraag

Standaard vragen uit de Categorie: Verkoop ▼

- ☐ Noem de 6 p's van de marketingmix
- ☐ Waarom stuur je verkoper naar een cursus?
- ☐ Wat verwacht je dat er gebeurt als je de verkoopprijs verhoogt?
- ☒ Welke attitudes moet een goede verkoper hebben?

Uw vragen

- ☐ Dit is de vraag van ronde 11
- ☐ Vraag in ronde 13

Of stel zelf een nieuwe vraag:

☐

Volgende


De standaardvragen zijn ingedeeld in categorieën:


- verkoop
- inkoop
- personeel
- reclame
- leningen
- overig


De docent kan de volgende zaken bepalen:

- in welke ronde de leerling de vraag moet beantwoorden;
- hoeveel de maximumscore is voor de betrokken vraag;
- welke leerlingen de vraag moeten beantwoorden.

Toets- en beoordelingsmodule


Huidige plaza
Plazalain


Terug naar menu


 Gebruik deze module om de leerlingen vragen te stellen. U kunt aangeven in welke speelronde de vraag moet verschijnen.

Stel een vraag

Uw vraag: Noem de 6 p's van de marketingmix

Stel de vraag in ronde:

Te behalen punten met deze vraag:

Aan welke deelnemers moet deze vraag gesteld worden?

☐ **Alle deelnemers**

☐ Winkel Alain

Terug

Opslaan

2.2.8 Zelf geformuleerde vragen

De docent kan zelf ook vragen toevoegen. Deze vragen zijn enkel zichtbaar voor de docent die de nieuwe vraag heeft aangemaakt.

Toets- en beoordelingsmodule


Huidige plaza
Vlajo City 1


Terug naar menu


 Gebruik deze module om de leerlingen vragen te stellen. U kunt aangeven in welke speelronde de vraag moet verschijnen.

Stel een vraag

Standaard vragen uit de Categorie:

Of stel zelf een nieuwe vraag:

Volgende

Ook hier kan de docent weer bepalen wanneer de vraag moet beantwoord worden, hoeveel punten op deze vraag staan en wie de vraag moet beantwoorden.

2.2.8.1 Antwoorden beoordelen

Toets- en beoordelingsmodule



Huidige plaza
Plazalain



Terug naar
menu



U kunt met deze module vragen aan de leerlingen stellen en beoordelen.



Vragen stellen

Stel de spelers een nieuwe vraag of gebruik standaard vragen



Antwoorden beoordelen

Beoordeel de gegeven antwoorden van de deelnemers

Wanneer de docent klikt op antwoorden beoordelen, krijgt hij onderstaand overzicht.

Toets- en beoordelingsmodule



Huidige plaza
Plazalain



Terug naar
menu



Klik op een van de deelnemers om het gegeven antwoord te beoordelen.

Deelnemers

Naam	Vragen	Beantwoord	Beoordeeld	Punten	Max	
Winkel Alain	2	2	0	Beoordelen	0 / 20	(0 %)

Door op de link "Beoordelen" te klikken, krijgt de docent een overzicht van de vragen en kan hij elke vraag afzonderlijk evalueren.

Vragen voor deelnemer Winkel Alain



Huidige plaza
Plazalain


[Terug naar menu](#)




Hier ziet u de vragen voor de gekozen leerling. Zodra ze zijn beantwoord, kunt u een beoordeling geven.


Week	Vraag	Beantwoord	Beoordeeld
1	Noem de 6 p's van de marketingmix	✓	<input type="checkbox"/>
1	Welk btw-tarief is van toepassing op de producten die je verkoopt?	✓	<input type="checkbox"/>


De docent kan niet alleen scoren maar ook bijkomende feedback geven.

Antwoord beoordelen



Huidige plaza
Plazalain


[Terug naar menu](#)



Hier kunt u uw beoordeling geven.

Vraag	Noem de 6 p's van de marketingmix
Antwoord	product plaats prijs promotie personeel presentatie
Beoordeling	<input type="text" value="10"/> (max 10)
Toelichting	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; min-height: 100px;"> Prima! Probeer de 6 p's ook goed in te zetten in de Plazalain. </div>

Wanneer alle vragen beoordeeld zijn, krijgt de docent het volgende overzicht:

Toets- en beoordelingsmodule



Huidige plaza

Plazalain



Terug naar menu



Klik op een van de deelnemers om het gegeven antwoord te beoordelen.

Deelnemers

Naam	Vragen	Beantwoord	Beoordeeld		Punten	Max	
Winkel Alain	2	2	2	Bekijken	20	/ 20	(100 %)

Aanpassingen kunnen altijd gebeuren door op “Bekijken” te klikken en de nodige wijzigingen aan te brengen.

2.2.9 Countdown

De countdown kunt u gebruiken om de leerling een indicatie te geven wanneer een ronde gedraaid gaat worden. Als de teller op nul komt te staan gebeurt er nog niets. Het draaien van de ronde moet altijd handmatig door de docent gedaan worden. Zodra de docent dit gedaan heeft, duurt het maximaal 2 minuten om alle gegevens te verwerken en de resultaten te zien.

3 Toepassingen in de klas

Zoals reeds eerder aangehaald kan Plaza Challenge School voor verschillende doelen worden aangewend:

- om leerstof te 'ervaren';
- om leerstof in te 'oefenen' in de experimentfase;
- als evaluatie-instrument.

3.1 Start van het spel

3.1.1 Wat moeten de leerlingen vooraf weten?

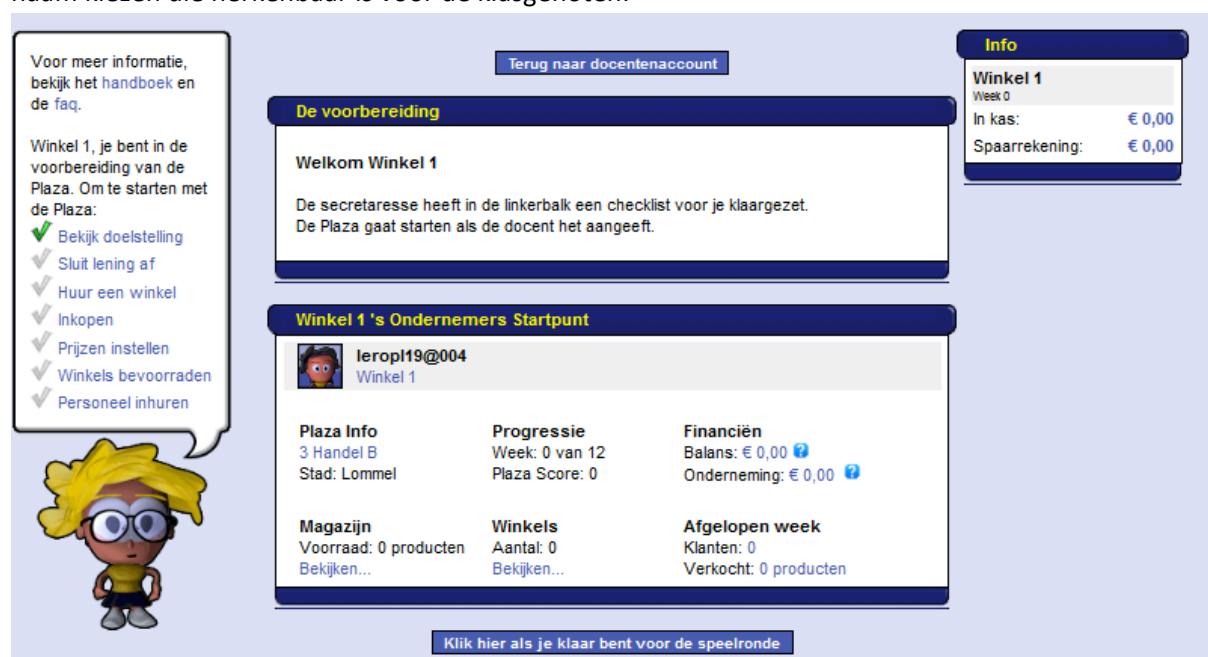
Voordat de leerlingen kunnen beginnen, hebben ze de volgende informatie nodig:

- de url waar ze het ondernemingspel kunnen terugvinden: www.plazachallenge.nl
- de loginnaam en wachtwoord dat de leerkracht heeft aangemaakt per account.

Onder 'Accounts beheren' kunt u vooraf per leerling inlogbladen printen met de benodigde informatie.

3.1.2 De eerste ronde.

Na het inloggen moeten de leerlingen een naam voor hun Plaza kiezen. Ze kunnen hiervoor best een naam kiezen die herkenbaar is voor de klasgenoten.



The screenshot shows the Plaza Challenge School interface. On the left, there is a sidebar with a list of tasks for 'Winkel 1' and a cartoon character. The main area is divided into sections: 'De voorbereiding' (Welcome Winkel 1), 'Winkel 1's Ondernemers Startpunt' (User profile and statistics), and 'Info' (Winkel 1 summary).

Winkel 1 Info:

Week 0	
In kas:	€ 0,00
Spaarrekening:	€ 0,00

Winkel 1's Ondernemers Startpunt:

Plaza Info 3 Handel B Stad: Lommel	Progressie Week: 0 van 12 Plaza Score: 0	Financiën Balans: € 0,00 Onderneming: € 0,00
Magazijn Voorraad: 0 producten Bekijken...	Winkels Aantal: 0 Bekijken...	Afgelopen week Klanten: 0 Verkocht: 0 producten

Winkel 1's Ondernemers Startpunt (User Profile):

Ierop119@004 Winkel 1

Tasks for Winkel 1:

- ✓ Bekijk doelstelling
- ✓ Sluit lening af
- ✓ Huur een winkel
- ✓ Inkopen
- ✓ Prijzen instellen
- ✓ Winkels bevoorraden
- ✓ Personeel inhuren

Leerlingen kunnen nu de opening van hun winkel voorbereiden. Ze worden aan de hand van een checklist door deze voorbereiding geloodst.

Het kan heel zinvol zijn om de leerlingen te vragen om hun beslissingen schriftelijk te laten motiveren. Dit kan achteraf gebruikt worden bij de bespreking van de resultaten. In het submenu 'Ondernemer' is de mogelijkheid opgenomen om een logboek bij te houden.

<p>Stap 1</p>	<p>Bekijk doelstelling</p> <p>Wanneer de leerlingen op de eerste stap klikken, krijgen ze een brief van de burgemeester van de stad waarin de winkel geopend wordt.</p> <div data-bbox="244 719 1329 1541">  </div>
<p>Stap 2</p>	<p>Sluit lening af</p> <p>De leerlingen moeten een lening afsluiten zodat ze over geld beschikken om de winkel te kunnen starten. Ze moeten hierbij een keuze tussen een lening met een vaste rente en een lening met een variabele rente. Afhankelijk van de doelgroep en het doel van het ondernemingspel zal dit aspect eerst moeten toegelicht worden. De leerlingen kunnen ook een opdracht krijgen om de nodige informatie hierover zelfstandig te verwerven.</p>

Sluit een lening af bij de bank, want zonder geld kun je geen bedrijf beginnen.

Je kunt kiezen uit een bronzen lening en een zilveren lening. De bronzen lening geeft meestal een lagere rente, maar af en toe is deze lening duurder. De zilveren lening geeft je wel een vast bedrag.

Ga terug naar de [checklist](#)

Nieuwe lening

Om je onderneming goed te laten draaien, heb je geld nodig om te investeren. De volgende leningen worden aangeboden:

Lening	Bedrag	Rente	Kosten per ronde	Lenen?
Starterslening Brons	€ 7 500,00	9% - 13%	€ 56,25 - € 81,25	<input checked="" type="radio"/>
Starterslening Zilver	€ 7 500,00	12%	€ 75,00	<input type="radio"/>

[Lening afsluiten](#)

Van zodra de leerlingen een keuze hebben gemaakt, is het bedrag zichtbaar via het onderstaande scherm.

Info

Winkel 1
 Week 0

In kas: € 7 500,00

Spaarrekening: € 0,00

Stap 3 Huur een winkel

Een volgende stap is het huren van een winkel. De leerlingen kunnen een winkel huren in één van de straten van de stad die de docent heeft aangemaakt.

Klik op een straatnaam om te zien welke winkels zich daar bevinden.

De meeste ondernemers huren direct 1 of 2 winkels. Huur niet de duurste en de beste winkel, deze geven te weinig winst in het begin van de plaza. Afhankelijk van je doelstelling (zie gemeentebestuur) kan het handig zijn dat je meerdere winkels van de zelfde soort huurt.



Plaza overzicht Vlajo City 1

Straten in Vlajo City 1:

Straat	Winkels	Verhuurd	"Te huur"
Beukenlaan	11	3	8
Celestijnenlaan	12	3	9
Herendreef	7	0	7
Kapeldreef	10	1	9
Koning Boudewijnlaan	9	4	5
Koning Leopold III-laan	10	4	6
Naamsesteenweg	11	2	9
Waversebaan	8	2	6
Willem De Croylaan	10	3	7

Een winkel van jou in deze straat

[Snel zoeken!](#)

Er zijn twee mogelijkheden:

- Ofwel klikt de leerling op één van de straten en kan hij een keuze maken tussen de verschillende winkels die daar te huur zijn.
Per winkel wordt de status, de populariteit, de grootte en de huurprijs weergegeven.



- Ofwel maakt de leerling gebruik van de module 'snel zoeken'.

Gebruik dit zoekformulier om de winkel te vinden die je zoekt.

Er worden alleen winkels gevonden die nog niet verhuurd zijn.

[Ga terug naar de checklist](#)

Zoek een winkel

Soort winkel:

Populariteit:

Maximum huurprijs:

De leerling krijgt dan de onderstaande informatie over de winkel die hij aangeeft.

Deze winkel heeft geen personeel

Verkocht deze week

Deze week geen producten verkocht in deze winkel

Speelgoedwinkel

Status: Te huur

Populariteit: ★★★★★

Grootte: 450 units.

Huurprijs: € 444,00 per ronde

Opstartkosten: € 888,00



Als ze een winkel hebben gehuurd, kunnen ze de winkel ook een naam geven. Het is belangrijk dat ze bewust zijn van het belang van een originele bedrijfsnaam.

Winkel huren



Gefeliciteerd, je hebt een Speelgoedwinkel gehuurd voor € 444,00!
De opstartkosten waren € 888,00.

Geef deze winkel een mooie naam

Terug naar het startpunt

Speelgoedwinkel

Naamloos

(naam winkel aanpassen)

Toyshop

Bevestig

Status: verhuurd

Eigenaar: Winkel 1

Populariteit: ?



450 units.

Grootte:

Uitbreiden

Huurprijs: € 444,00 per ronde

Opstartkosten: € 888,00

Upgrades:



Mijn winkels

Winkel ombouwen

Huur opzeggen

Via bovenstaand scherm kan de leerling:

- een overzicht vragen van al zijn winkels;
- de huur opzeggen van een bepaalde winkel;
- een winkel ombouwen.

Winkel ombouwen


▶▶


 Telefoonzaak
☐


 Skateshop
☐


 Kantoorwinkel
☐

Kies een ander soort winkel

Gevolgen:

Kosten € 1 000,00 + € 100,00 plaster;	€ 1 300,00
Populariteit 2 sterren minder	★
Upgrades Basisoniveau	Er gaan geen upgrades verloren
Tijd Voor verbouwing	2 rondes
Aantal units van nieuwe winkel	480 units



Winkel nu ombouwen!

Stap 4 Inkopen

Inkopen



Inkopen en schappen vullen

Ga automatisch inkopen met hulp van Vincent de inkoopassistent. De inkooprijzen zijn hetzelfde als bij de groothandel.



Inkopen bij leveranciers

Koop handmatig in bij leveranciers. De prijzen bij leveranciers zijn lager dan bij de groothandel.



Inkopen bij de groothandel

Inkopen bij de groothandel heeft als voordeel dat je de producten direct ontvangt.



Inkopen op de veiling

Op de veiling vind je grote hoeveelheden producten. De prijs loopt langzaam naar beneden.

Het aantal inkoopmogelijkheden is afhankelijk van het al dan niet aan- of uitzetten van spelonderdelen. In een eerste rond kan je het beste het aantal spelonderdelen beperken zodat de leerlingen zich op bepaalde facetten kunnen concentreren.

Keuze 1 – Inkopen en schappen vullen via de inkoopassistent.

De prijzen zijn dan iets hoger dan wanneer je zelf zou aankopen bij een leverancier. Het is misschien raadzaam om in een eerste ronde de inkopen te laten uitvoeren door de inkoopassistent. Hij heeft een betere kijk op de mogelijke omzet en de capaciteit van de winkel en het magazijn. Bovendien worden de producten onmiddellijk geleverd. Dit is niet het geval wanneer je zelf aankoopt bij een

leverancier.

De leerlingen moeten wel kiezen in hoeverre ze de schappen willen vullen in verhouding tot de maximale verkoop van vorige week.

Vincent kan inkoopwerk van je overnemen. Hij heeft uitgerekend hoeveel producten je moet inkopen om precies het aantal in de schappen te leggen dat je vorige week maximaal had kunnen verkopen.


Hij houdt rekening met:

- het magazijn
- de schappen

Na de inkopen stopt hij het aantal producten dat je had kunnen verkopen in je schappen.

Als de producten niet meer in je winkel passen, laat hij ze in je magazijn.

[Ga terug naar de checklist](#)



Vincent
 Inkoop assistent
 ★★★★★

Geld in kas: € 6 612,00

Wil je dat de schappen precies gevuld worden tot de maximale verkoop van vorige week of wil je daar van afwijken?

Selecteer hier het percentage van de maximale verkoop van vorige week: 100 %

Product	Magazijn	Schappen	Vorige	Inkoop	Prijs	Kosten
Doerak knuffel	0	0	56	56	€ 12,00	€ 672,00
Bordspel	0	0	28	28	€ 24,00	€ 672,00
Goocart	0	0	14	14	€ 48,00	€ 672,00
Totaal						€ 2.016,00

Wil je bovenstaande inkopen uit laten voeren door Vincent?

Ja, bestelling uitvoeren
Terug naar inkopen

Keuze 2 – Inkopen bij een leverancier

Je gaat eerst bepalen voor welke winkel je inkopen wilt doen. De prijzen liggen bij de leverancier wel lager dan bij de groothandelaar maar de producten worden niet onmiddellijk geleverd. Je moet bij een bestelling bij een leverancier wel aangeven voor welke levertermijn je kiest.

Let op de levertijd bij het inkopen. Totdat er genoeg ondernemers zijn, blijft het week 0 in de Plaza. Bestellingen bij leveranciers worden dus niet geleverd. De groothandel levert wel direct tegen een hogere prijs.

[Ga terug naar de checklist](#)



Producten inkopen

Voor welke winkel wil je inkopen?

Speelgoedwinkel

Leverancier	Levertijd	Korting
	1 wk	8 %
	2 wk	16 %

Telefoonzaak

Leverancier	Levertijd	Korting
	1 wk	8 %
	2 wk	16 %

Skateshop

Leverancier	Levertijd	Korting
	1 wk	8 %
	2 wk	16 %

Kantoorwinkel

Leverancier	Levertijd	Korting
	1 wk	8 %
	2 wk	16 %

Handleiding, tips en toepassingen

34

Producten inkopen bij

De levertijd van is op dit moment 1 week.

Product	Prijs/stuk	Aantal/stuks	Totaal prijs
 Doerak knuffel	€ 11,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Bordspel	€ 22,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Gocart	€ 44,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
			<hr/>
			0 € 0.00

Bevestig bestelling













Andere leverancier

Keuze 3 – Inkopen bij de groothandel

De prijzen bij de groothandel zijn hoger dan de prijzen van de leverancier maar de producten kunnen onmiddellijk geleverd worden.

Producten inkopen bij

De levertijd van is op dit moment 0 weken.

Product	Prijs/stuk	Aantal/stuks	Totaal prijs
 Doerak knuffel	€ 12,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Bordspel	€ 24,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Gocart	€ 48,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 GSM	€ 180,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Frontje	€ 9,60	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Headset	€ 25,20	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Urban T-shirt	€ 22,80	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Beschermet	€ 35,40	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Skates	€ 78,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Bureaustoel	€ 59,40	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Ordner	€ 3,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
 Luxe pen	€ 15,00	<input type="text" value="0"/>	€ 0
			<hr/>
			0 € 0.00






Bevestig bestelling

Terug naar inkopen

Keuze 4 – Inkopen op de veiling

Op de veiling vind je grote hoeveelheden producten. De prijs loopt langzaam naar beneden.

De Veiling

Product	Aantal	Groothandel	Veiling	Voordeel	Totaalprijs	
 Game	74	€ 21,26	€ 21,75	✗	€ 1.609,40	Kopen
 DVD Film	129	€ 11,60	€ 11,84	✗	€ 1.526,99	Kopen
 Bier	1258	€ 1,22	€ 1,20	2 %	€ 1.514,93	Kopen
 Golfclub	28	€ 54,89	€ 54,03	2 %	€ 1.512,92	Kopen
 Inktvis risotto	152	€ 9,34	€ 9,15	2 %	€ 1.390,31	Kopen
 Bier	1091	€ 1,22	€ 1,20	2 %	€ 1.312,92	Kopen
 Wijn	860	€ 1,46	€ 1,44	1 %	€ 1.242,57	Kopen
 Voetbal	101	€ 12,22	€ 12,24	✗	€ 1.236,54	Kopen
 Tennisracket	26	€ 47,06	€ 46,63	1 %	€ 1.212,42	Kopen
 DVD Film	95	€ 11,60	€ 11,76	✗	€ 1.116,95	Kopen

De levertijd van de Veiling is 0 weken.

Stap 5 Prijzen instellen

Bij een volgende stap moet je de verkoopprijs bepalen.

Goede ondernemers zetten hun verkoopprijzen erg hoog, zodat ze snel veel winst maken. Hierdoor kunnen ze snel meer investeren waardoor de onderneming nog sneller groeit. Zo heb je een ideale start voor een succesvolle onderneming.

Als je je prijzen lager zet maak je minder winst, maar verkoop je meer producten. Op deze manier kom je hoger in de Productranking.

Bepaal de prijzen


Toyshop
★★★

Product	Verkoopprijs	Adviesprijs
 Doerak knuffel	<input type="text" value="€ 20,00"/>	€ 20,00
 Bordspel	<input type="text" value="€ 40,00"/>	€ 40,00
 Gocart	<input type="text" value="€ 80,00"/>	€ 80,00


[Bevestig](#)

[Naar Startpunt](#)


Stap 6 Winkels bevoorraden

Als je je inkopen via de inkoopassistent laat gebeuren, plaatst hij de geleverde goederen in de winkel tot de schappen gevuld zijn. Wanneer er dan nog voorraad overblijft, plaatst hij dit in het magazijn. Indien je de producten op een andere manier inkoopt, moet je de producten zelf in de schappen plaatsen.

Leg hier producten in de schappen van je winkel(s), zodat de klanten ze kunnen kopen.

Om producten in de schappen te leggen, klik op: 


Je kunt ook de prijs van een product bepalen.

Om alle producten uit een winkel naar het magazijn te verplaatsen, klik op: 








'Vorige' geeft aan wat je de vorige week maximaal had kunnen verkopen. Handig om te weten tijdens het bevoorraden.

[Ga terug naar de checklist](#)

Producten in winkels leggen


Toyshop
☆☆☆

Vrij: (352 / 450 units)

Product		Magazijn 	Winkel	Vorig	Prijs
 Doerak knuffel		0	56	49	€ 20,93
 Bordspel		0	28	25	€ 40,54
 Gocart		0	14	12	€ 82,94


[Naar Startpunt](#)

Stap 7


Personeel inhuren

Bij dit spelonderdeel krijgen de leerlingen de kans om personeel in te huren.

Jouw personeel

	Naam	Kwaliteit	Salaris	Winkel	Ontslaan
	Vincent <small>Inkoop assistent</small>	☆☆☆☆☆	€ 89,00	Alle winkels	Ontslaan

Sollicitaties

Kies een functie: Kies 

Hierbij hebben de leerlingen de keuze uit:

- een administratieve medewerker
- een marketeer
- een verkoper.

Dit spelonderdeel kan het beste uitgezet worden in een eerste ronde.

Tijdens deze voorbereiding kan de docent de vorderingen van de leerlingen volgen via de docentenmodule – accounts beheren door in te loggen met het account van de leerlingen.

Indien alle stappen van de checklist doorlopen zijn, moet de leerling aanklikken dat hij klaar is voor de speelronde.

Klik hier als je klaar bent voor de speelronde

Vragen van je docent



Vraag week 1

Het zou kunnen dat de leerlingen eerst een aantal vragen moeten beantwoorden indien de docent via de toets- en beoordelingsmodule vragen aan deze ronde heeft toegewezen.

Bij een eerste ronde kan de voorbereiding heel wat tijd in beslag nemen.

Zodra een leerling heeft aangegeven dat hij klaar is voor de volgende ronde, wordt het rode bolletje bij het knopje 'klaar' groen.

Onderhoud deelnemers



Huidige plaza
KDG Antwerpen



Terug naar
menu



Bekijk de gegevens van de ondernemingen van uw deelnemers.
Ga naar voortgang en resultaten om hun vordering te bekijken.

Onderhoud deelnemers

Login *	Bedrijfsnaam	Klaar *	Inloggen *	Kasgeld *	Vragen	Verwijder
1 bpv@026	LD-meubel		Inloggen	€ 3 803,21	Vragen	
2 bpv@027	NV KaChing Deketelaere		Inloggen	€ 1 369,07	Vragen	
3 bpv@028	vajo try-out		Inloggen	€ 3 008,44	Vragen	
4 bpv@029	The Company JT		Inloggen	€ 129,66	Vragen	
5 bpv@030	Sanfood		Inloggen	€ 3 739,38	Vragen	

Legenda

- Login: Plaats uw pijltje enkele seconden op de loginnaam om het wachtwoord te bekijken.
- Klaar: Speler geeft groen licht voor het spelen van de volgende ronde.
- Inloggen: Inloggen bij de onderneming van die speler.
- Kasgeld: Klik op het bedrag om in uitzonderlijke gevallen extra geld storten bij een onderneming.
- Vragen: Overzicht vragen met mogelijkheid een beoordeling op te geven

Als alle bolletjes groen zijn, kan de docent de volgende ronde draaien.

3.1.3 Evaluatie na een ronde.

Na maximaal twee minuten draaien, zijn de resultaten bekend. Via de knop 'Tussenstand' kunnen de resultaten klassikaal worden bekeken. Het is heel belangrijk dat er voldoende tijd wordt besteed aan deze bespreking.

Na de eerste ronde kan dit best klassikaal gebeuren zodat de docent deze bespreking kan leiden en sturen. Nadien kan dit ook schriftelijk. De docent kan hiervoor heel gerichte vragen stellen door gebruik te maken van de toets- en beoordelingsmodule.



De docent kan na een eerste ronde ook de menubalk systematisch doorlopen samen met de leerlingen zodat zij zich bewust worden van de informatie die het ondernemingspel biedt.

Zo kan de leerling na het spelen van een ronde tips opvragen via het menu 'Onderneming' – 'Stand van zaken'.

Tips voor Marcel Media in ronde 1

In dit rapport beginnen we met een evaluatie van de winkel waar het meeste aan te verbeteren valt. Aan elke winkel zijn dingen te verbeteren, zeker aan nieuwe winkels. Schrik daarom niet als hier allemaal minnen staan, maar maak gebruik van de tips om je winkel beter te maken!

Afhaalchinees

?	Kwaliteit inkoop	—
?	Winkelvoorraad	+
?	Populariteit winkel	—

Marktaandeel van jouw onderneming

Jouw producten hebben een groot marktaandeel. Dit marktaandeel kun je misschien nog wel wat vergroten, maar dit zal je niet veel extra punten opleveren. Misschien wordt het tijd om je onderneming verder uit te breiden met andere winkels?

+

Jouw leningen

Je lening bedraagt € 7.500,00. Je hebt nog niets afgelost van je lening. In de eerste weken kun je het geld beter investeren om zo later genoeg geld te hebben om je lening af te lossen. Op termijn is het slim om in elk geval een deel van je lening af te lossen.

—

- Kwaliteit inkoop

Hoe was de verhouding van inkoop tussen groothandel, leverancier en veiling? Wordt alleen via de relatief dure groothandel ingekocht, of maakt de leerling gebruik van de kortingen bij de leverancier of de veiling? Om bij de leverancier in te kunnen kopen, moet de leerling vooruit kijken en begrijpen dat de korting op de inkoopprijs belangrijk is.

- Winkelvoorraad

Heeft de leerling in deze winkel voldoende producten in de schappen gelegd? Als dat niet zo is zijn er klanten in de winkel geweest die iets wilden kopen, maar het product was uitverkocht. De speler kan dit op een aantal manieren verbeteren.

- Meer producten in de schappen leggen tegen dezelfde verkoopprijs
- Evenveel of zelfs minder producten in de schappen tegen een hogere verkoopprijs
- Verkoper ontslaan. Doe dit alleen als de verkoper(s) relatief een (veel) te hoog salaris hebben. Dit komt niet vaak voor.

- Populariteit winkel

Elke winkel heeft een vaste huurprijs die elke ronde wordt betaald. Deze is bepaald op het moment van huren en afhankelijk van populariteit van de winkel (het aantal sterren) en de grootte (schapruimte).

Op het moment dat een leerling een 'upgrade' doorvoert in de winkel, krijgt de winkel er een ster bij, maar de huurprijs blijft hetzelfde. Het is daarom dus slim om de winkels snel te verbeteren! Wanneer dat bij deze winkel niet is gedaan zal dit als 'min' worden beoordeeld.

- Kwaliteit verkooppersoneel

Dit onderdeel is alleen van toepassing als 'personeel' niet met de beheermodule is uitgezet.

Er wordt gekeken of het salaris van de verkoper in verhouding is met de kwaliteit van deze verkoper. Een verkoper verbetert kwalitatief door hem of haar op cursus te sturen. Het salaris blijft dan echter wel hetzelfde.

Een leerling kan een negatieve score dus verbeteren door extra verkooppersoneel aan te nemen en/of het huidige personeel op cursus sturen.

- Marktaandeel

Allereerst wordt het marktaandeel van de onderneming geanalyseerd. Van de producten die door de onderneming van de speler worden gevoerd wordt berekend wat het totale marktaandeel is. De verkochte producten van alle ondernemers in de Plaza bij elkaar opgeteld, gedeeld door de verkochte producten van de onderneming van de leerling.

Als het percentage onder de 10 % ligt, is er nog behoorlijke verbetering mogelijk. De leerling kan dit marktaandeel verbeteren door meer producten te gaan verkopen. Om de verkoopaantallen op te schroeven kan de ondernemer het volgende doen:

- verkoopprijs verlagen
- extra verkooppersoneel in dienst nemen
- reclame maken
- marketeer aannemen

Het is een mooie oefening om de leerlingen zelf een mogelijke oplossing te laten bedenken.

- Leningen

Elke onderneming heeft in het begin een lening afgesloten. Deze lening is een schuld bij de bank en daarvoor wordt elke ronde rente betaald aan de bank.

Om de deelnemer bewust te maken van de kosten van een lening, wordt het aflossen van een lening gestimuleerd (minder rente en meer punten). Maar waar ze rekening mee moeten houden is dat investeringen nu eenmaal nodig zijn voor het opzetten van een onderneming. Geld lenen is niet per definitie verkeerd, als de bestemming maar meer oplevert dan de kosten voor de lening.

3.1.4 Verloop van de volgende rondes.

De volgende rondes kunnen iets sneller gespeeld worden aangezien de leerlingen steeds vaardiger worden in het spel. Toch blijft het belangrijk dat er voldoende aandacht en tijd besteed wordt aan het nemen van beslissingen.

Hoeveel een volgende ronde in een beslag zal nemen, is ook afhankelijk van de tijd tussen de verschillende rondes. Wanneer een volgende ronde bijvoorbeeld pas na één of meerdere lesweken wordt gespeeld, zullen de leerlingen de nodige tijd moeten krijgen om de tussenstand en de resultaten opnieuw te analyseren.

Bij een volgende ronde kan de docent ook opteren om bepaalde spelonderdelen aan of uit te zetten. Zo kan de docent beslissen om de optie reclame pas aan te zetten na drie of vier rondes zodat de leerlingen zich in de eerste rondes kunnen concentreren op andere zaken. Ze moeten eerst de basisvaardigheden goed onder de knie hebben.

3.2 Ideeën voor de volgende rondes

De docent kan het onlinespel ook uitbreiden met allerlei opdrachten waardoor andere leerplandoelen worden bereikt/geoefend.

Zo kunnen de leerlingen:

- een logo ontwerpen voor hun winkel;
- zelf een kort artikel maken voor de krant;
- een promotiefolder ontwikkelen;
- een affiche maken voor de opening van de winkel;
- digitale voorraadkaarten ontwerpen in een rekenblad;
- naamkaartjes maken;
-

3.3 Competentieprofiel

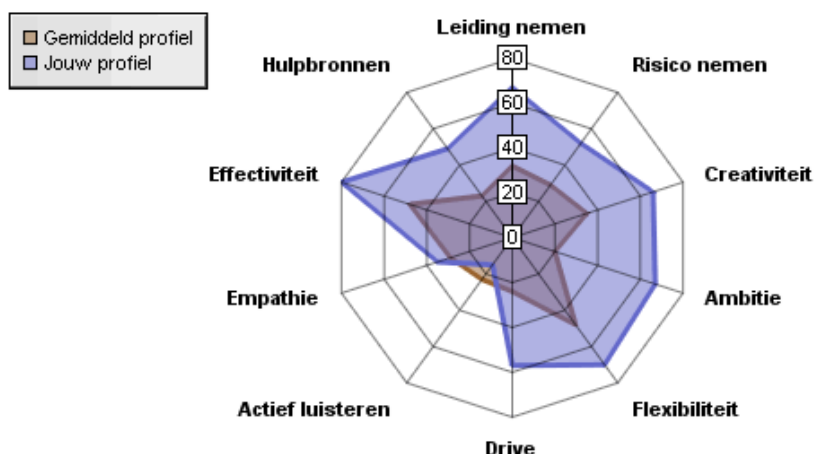
Een ondernemer bezit verschillende eigenschappen, ook wel competenties genoemd. Tijdens het

spel worden verschillende competenties gemeten. De leerling kan op gelijk welk moment zijn competentieprofiel opvragen. Dit gebeurt best pas na het spelen van verschillende rondes om de betrouwbaarheid van het profiel te verhogen.

Tijdens het spelen van de verschillende rondes moeten leerlingen beslissingen nemen, informatie opvragen en analyseren, ... Op basis hiervan gaat de computer na op welke competentie de leerling het best scoort en voor welke competentie er nog werk aan de winkel is.

Natuurlijk is deze uitslag geen vaststaand feit. Soms ga je in een bepaalde omgeving anders reageren dan in een andere omgeving. De competentie, waar de leerling het best op scoort, is vaak een eigenschap die hem goed ligt. De competentie, waar hij het minst goed op scoort, kan hij in een volgende ronde proberen te verbeteren.

Het competentieprofiel wordt ook visueel weergegeven waardoor de leerling in één oogopslag al onmiddellijk een beeld krijgt.



De volgende competenties komen aan bod:

- Leiding nemen
De mate van actief sturing willen geven aan de eigen omgeving. Zien wat situaties nodig hebben om verder te komen.
- Risico nemen
De mate van het risico durven nemen. Risico nemen om voordeel te behalen. Dingen anders aanpakken dan gebruikelijk. Inschatting van de balans tussen beheersbaarheid en risico.
- Creativiteit
De mate waarop vanuit meerdere perspectieven kunnen kijken naar eenzelfde situatie/probleemstelling.
- Ambitie

De mate van dadendrang. Het verlangen om uit te blinken in werk en omgeving. Voortdurend in een modus van competitie zijn.

- **Flexibiliteit**
De mate waarin iemand zichzelf kan wegcijferen om het eerder gestelde doel te bereiken. De mate van aanpassen aan veranderingen. De behoefte aan variatie.
- **Drive**
De mate van doorzettingskracht. Het doorgaan omdat een doel voor ogen staat. Harder werken omdat dingen af moeten.
- **Actief luisteren**
Het tonen van de vaardigheid om belangrijke informatie op te pikken uit mondelinge mededelingen. Het signaleren van kansen en mogelijkheden. Het zichzelf verplaatsen in de ander en juiste wijze samenvatten van datgene wat de ander heeft gezegd. Het aankijken van de ander, het contact zoeken en dat vasthouden. Het tonen van een open, positieve houding
- **Empathie**
De mate van empathie. Het aanvoelen van omgevingsfeer.
- **Effectiviteit**
De mate waarin iemand succesvol is in het uitvoeren van eigen acties. Succesvol is het bereiken van beoogde resultaten. Het indelen van tijd en energie. Het stellen van prioriteiten.
- **Hulpbronnen**
Het aanspreken van externe informatiebronnen. Sleutelpersonen binnen eigen netwerk, lezen van vakliteratuur en breder.