

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	1/13
---	---	------

## Planspiel LEMCO

Sie sind Geschäftsführer eines Abholmarktes für Erfrischungsgetränke. Das Handelsgeschäft wird unter der Firmenbezeichnung **LEMCO** (Lemonade & Cola) **GmbH** betrieben. In Ihrem Sortiment führen Sie auch das Erfrischungsgetränk **ZITRUS**.

Die Spieldauer beträgt 10 Perioden. Jede Spielperiode entspricht dem Zeitraum einer Woche.

Zu Beginn jeder Periode (Woche) muss die Lager- und Bestellpolitik für das Erfrischungsgetränk **ZITRUS** festgelegt werden. Dazu sind folgende Entscheidungen zu treffen:

1. Soll das Erfrischungsgetränk ZITRUS erneut bestellt werden?
2. Für den Fall, dass eine Bestellung aufgegeben werden soll:  
Wie viele Kisten sollen bestellt werden?

Ihr Ziel ist es, unter Beachtung der Lieferfähigkeit die Lager- und Beschaffungskosten möglichst gering zu halten und einen möglichst hohen Gewinn zu erzielen.

### Ausgangssituation bei der LEMCO GmbH

#### 1. Beschaffung

Der Abfüllbetrieb bietet Ihnen für das Erfrischungsgetränk ZITRUS (Kasten mit 12 Fl. à 1 Liter) folgende Rabattstaffel an:

Abnahmemenge	Preis je Kasten (EUR)
1 – 199 Kästen	8,00
200 – 399 Kästen	7,00
400 – 699 Kästen	6,00
700 und mehr	5,00

Die Lieferfrist beträgt eine Woche. Die in der ersten Woche bestellten Kästen stehen somit erst zu Beginn der zweiten Woche zum Verkauf zur Verfügung.

Bei jeder fristgerechten Bestellung (Lieferzeit 1 Woche) fallen noch in derselben Woche Bestellkosten in Höhe von 50 EUR an.

Reicht der Lagerbestand zur Befriedigung der Nachfrage nicht aus, können Sie eine Eilbestellung aufgeben. In diesem Fall liefert der Abfüllbetrieb bei einer Mindestabnahme von 100 Kästen sofort aus, sodass Sie noch in derselben Woche liefern und den Nachfrageüberhang decken können. Bei einer solchen Eilbestellung stellt der Abfüllbetrieb jedoch einheitlich 10 EUR je Kasten in Rechnung. Außerdem fallen für jeden Eilauftrag Bestell- und Lieferkosten in Höhe von 200 EUR an.

Wird auf die Erteilung von Eilaufträgen verzichtet, sind die aufgrund der eingeschränkten Lieferfähigkeit entgangenen Aufträge dieser Woche verloren; es entstehen Verlustmengen. Eine Nachlieferung in der nächsten Woche ist ausgeschlossen. In einem solchen Fall muss damit gerechnet werden, dass Sie auf Dauer einige Stammkunden, deren Nachfrage Sie nicht befriedigen konnten, an die Konkurrenz verlieren. Um den möglichen Umsatzeinbußen vorzubeugen, müssen Sie in einem solchen Fall zusätzliche Werbemaßnahmen ergreifen. Die dafür anfallenden Kosten betragen 1 EUR für jeden nicht gelieferten Kasten. Diese Kosten fallen in der folgenden Woche an und sind unumgänglich.

Der Bestand zu Beginn der ersten Woche beträgt 500 Kästen mit einem Einstandspreis von 6 EUR je Kasten.

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	2/13
---	---	------

## 2. Lager

Die Lagerkosten betragen wöchentlich 2 EUR je Kasten, bezogen auf den durchschnittlichen Lagerbestand der Woche.

$$\text{Lagerkosten (EUR)} = \frac{\text{Anfangsbestand (Kästen)} + \text{Endbestand (Kästen)}}{2} \times 2$$

## 3. Absatz

Die wöchentliche Absatzmenge ist stark witterungs- und saisonabhängig. Außerdem spielt die Preisgestaltung der Konkurrenz eine Rolle. Aus Ihrer Umsatzstatistik ist jedoch zu ersehen, dass in einer Woche i.d.R. nicht weniger als 250 Kästen und nicht mehr als 500 Kästen verkauft werden können. Außerdem lässt die Umsatzstatistik den Schluss zu, dass die Absatzmenge der nächsten Woche maximal um 30% von der Absatzmenge der laufenden Woche abweicht. Eine Absatzmenge von 380 Kästen in der gerade abgelaufenen Woche würde damit beispielsweise bedeuten, dass in der folgenden Woche mindestens 266 Kästen (– 30%) und höchstens 494 Kästen (+ 30%) verkauft werden.

## 4. Verkaufspreis

Der Verkaufspreis beträgt einheitlich für jeden Kasten 10 EUR und wird nicht verändert.

## 5. Verwaltungskosten

In jeder Woche fallen anteilige Verwaltungskosten in Höhe von 100 EUR an.

## 6. Ergebnisermittlung

Für die Ergebnisermittlung ist der Wareneinsatz (Umsatz zu Einstandspreisen) zu berechnen. Aufgrund des Mengenrabatts gibt es unterschiedliche Einstandspreise (5 EUR, 6 EUR, 7 EUR, 8 EUR oder – bei Eillieferung – 10 EUR). Daher erfolgt die Bewertung des Wareneinsatzes und der Lagerbestände zu gewogenen Durchschnittspreisen:

$$\begin{aligned} \text{durchschnittlicher} & \quad \left[ \begin{array}{cc} \text{Anfangs-} & \text{durch-} \\ \text{bestand} & \text{schnittlicher} \\ \text{der Woche} & \text{Einstandspreis} \\ \text{(Kästen)} & \text{der Vorwoche} \end{array} \right] \times & + & \left[ \begin{array}{cc} \text{erhaltene} & \text{Einstands-} \\ \text{Lieferung} & \text{preis} \\ \text{der Woche} & \text{je Kasten} \\ \text{(Kästen)} & \end{array} \right] \times & + & \left[ \begin{array}{cc} \text{erhaltene} & \\ \text{Eillieferung} & \\ \text{der Woche} & \times 10 \\ \text{(Kästen)} & \end{array} \right] \\ = & & & & \\ \text{laufenden Woche} & = & \frac{\text{Anfangsbestand} + \text{Liefermenge (einschl. Eillieferungen)}}{\text{Anfangsbestand} + \text{Liefermenge (einschl. Eillieferungen)}} \end{aligned}$$

Ermittlung des Wareneinsatzes (Umsatz zu Einstandspreisen):

$$\text{Wareneinsatz} = \text{Verkaufte Menge (Kästen)} \times \text{durchschnittlicher Einstandspreis der lfd. Woche}$$

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	3/13
---	---	------

### Spielablauf

#### 1. Entscheidungsprozess

- Entscheiden Sie zu Beginn einer jeden Woche (Spielrunde), ob und ggf. wie viele Kästen ZITRUS Sie bestellen wollen.
- Tragen Sie die Bestellmenge in das Entscheidungsblatt ein.
- Tragen Sie ein, ob Sie im Bedarfsfall einen Eilauftrag erteilen wollen oder nicht.
- Tragen Sie ab der zweiten Spielperiode auch den von Ihnen ermittelten Gewinn/Verlust der vorangegangenen Woche als Kontrolle für den Spielleiter in das Entscheidungsblatt ein.
- Geben Sie das ausgefüllte Entscheidungsblatt beim Spielleiter ab.

#### 2. Auswertung durch den Spielleiter

- Der Spielleiter ermittelt, wie viele Kästen ZITRUS Sie in der laufenden Woche absetzen können.<sup>1</sup>
- Vom Spielleiter erhalten Sie das ausgefüllte Entscheidungsblatt zurück.

#### 3. Ergebnisermittlung

- Ermitteln Sie mithilfe des Ergebnisblatts 1 (Lagerbestände – Lagerkosten – Wareneinsatz) und des Ergebnisblatts 2 (Ergebnisrechnung) das Wochenergebnis (Gewinn/Verlust).
- Berücksichtigen Sie die Erfahrungen und Ergebnisse dieser Spielrunde bei der nächsten Entscheidungsfindung.

<sup>1</sup> Für den Spielleiter steht ein Computerprogramm (Bestell-Nr. 88013) zur Verfügung. Damit wird die Nachfrage durch Zufallszahlen ermittelt. Außerdem wird mit diesem Programm die Berechnung und Auswertung der Ergebnisse unterstützt.

Das Planspiel kann auch ohne Spielleiter und Computerprogramm durchgeführt werden. Dazu ist wie folgt zu verfahren:

Zu Beginn jeder Spielrunde (Woche) entscheiden die einzelnen Gruppen über die Bestellmenge für das Erfrischungsgetränk ZITRUS und tragen das Ergebnis in das Entscheidungsblatt ein. Danach wird die Absatzmenge nach dem Zufallsprinzip mithilfe dreier Würfel ermittelt. Nach einem Wurf wird die Summe der geworfenen Punkte mit dem Faktor 2 multipliziert. Das Ergebnis gibt die Nachfrageveränderung in % gegenüber der Vorwoche an (z.B.  $(5 + 3 + 4) \times 2 = 24\%$ ). Ist die ermittelte Prozentzahl größer als 30% (beim Wurf von drei Sechsen), beträgt die Änderung trotzdem nur 30%. Durch einen Wurf mit einem Würfel wird danach ermittelt, ob der Absatz zu- oder abnimmt (z.B. gerade Zahl = Zunahme, ungerade Zahl = Abnahme).

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	4/13
---	---	------

#### 4. Auswertung am Ende des Spiels

Während der zehn Spielrunden haben die konkurrierenden Gruppen Entscheidungen mit dem Ziel getroffen, das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Am Spielende sollen die Gewinn- und Kostenentwicklung der einzelnen Unternehmen in tabellarischer und/oder grafischer Form verglichen und die Ursachen für abweichende Ergebnisse festgestellt werden.

#### Entscheidungsblatt

(Muster! Sie erhalten vom Spielleiter einen Vordruck.)

Unternehmen Nr. ...

1. Tragen Sie Ihre Bestellmenge für die Lieferung in der nächsten Woche ein.

Woche	1	2	3	...	10
Bestellmenge (Kästen)					

2. Tragen Sie ein, ob Sie im Falle zu geringer Lagerbestände einen Eilauftrag erteilen wollen. Geben Sie danach das ausgefüllte Entscheidungsblatt beim Spielleiter ab.

Woche	1	2	3	...	10
Eilauftrag (Ja/Nein)					

3. Der Spielleiter trägt hier die Absatzmenge ein und gibt Ihnen dann das Entscheidungsblatt zurück.

Woche	1	2	3	...	10
Absatzmenge (vom Spielleiter ermittelt)					

4. Tragen Sie als Kontrolle für den Spielleiter ab der zweiten Woche das von Ihnen ermittelte Ergebnis (Gewinn/Verlust) der Vorwoche ein.

Woche	1	2	3	...	10
Gewinn/Verlust in EUR					

<b>A</b>	<b>Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO</b>	<b>5/13</b>
----------	---	-------------

### Ergebnisblatt 1

Lagerbestände – Lagerkosten – Wareneinsatz

Unternehmen Nr. ...

Woche	1	2	3		10
Nachfrage (Kästen) (wird vom Spielleiter festgelegt)					
Anfangsbestand (AB) = EB aus der Vorwoche (Kästen)	500				
+ Liefermenge (= Bestellmenge der Vorwoche)	0				
+ Eillieferung (Kästen)					
= Angebotsmenge	500				
– Absatzmenge (= Nachfragemenge, aber max. Angebotsmenge)					
(Lager) Endbestand (EB) (Kästen)					
Fehlmengen (Kästen)					
Lagerkosten (EUR) $(AB + EB) / 2 \times 2,00$					
durchschnittlicher Einstandspreis (EUR)					
Wareneinsatz (EUR)					

### Ergebnisblatt 2

Ermittlung des Periodenergebnisses (in EUR)

Unternehmen Nr. ...

Woche	1	2	3	...	10
Umsatzerlöse					
Wareneinsatz					
+ Bestellkosten für fristgerechte Bestellung					
+ zusätzliche Bestellkosten für Eilbestellung					
+ Werbekosten (= Fehlmenge der Vorwoche $\times$ 1)					
+ Lagerkosten					
+ Verwaltungskosten					
= Gesamtkosten					
Ergebnis (+ = Gewinn; – = Verlust)					
Summe der Wochenergebnisse					

## Entscheidungsblatt

Unternehmen Nr.

### 1. Tragen Sie Ihre Bestellmenge für die Lieferung in der nächsten Woche ein.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bestellmenge (Kästen)										

### 2. Tragen Sie ein, ob Sie im Falle zu geringer Lagerbestände einen Eilauftrag erteilen wollen. Geben Sie danach das ausgefüllte Entscheidungsblatt beim Spielleiter ab.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eilauftrag (Ja/Nein)										

### 3. Der Spielleiter trägt hier die Absatzmenge ein und gibt Ihnen dann das Entscheidungsblatt zurück.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Absatzmenge (vom Spielleiter ermittelt)										

### 4. Tragen Sie als Kontrolle für den Spielleiter ab der zweiten Woche das von Ihnen ermittelte Ergebnis (Gewinn/Verlust) der Vorwoche ein.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gewinn/Verlust in EUR										

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	6/13
---	---	------

**Ergebnisblatt 1**

**Lagerbestände – Lagerkosten – Wareneinsatz**

**Unternehmen Nr.**

<b>A</b>	<b>Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO</b>	<b>7/13</b>
----------	---	-------------

Seite 2

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nachfrage (Kästen) (wird vom Spielleiter festgestellt)										
Anfangsbestand (AB) = EB aus der Vorwoche (Kästen)										
+ Liefermenge (= Bestell- menge der Vorwoche)										
+ Eillieferung (Kästen)										
= Angebotsmenge										
– Absatzmenge (= Nach- fragemenge, aber max. Angebotsmenge)										
(Lager) Endbestand (EB) (Kästen)										
Fehlmengen (Kästen)										
Lagerkosten (EUR) (AB + EB) / 2 × 2,00										
durchschnittlicher Einstandspreis (EUR)										
Wareneinsatz (EUR)										

**Ergebnisblatt 2**

**Ermittlung des Periodenergebnisses (in EUR)**

**Unternehmen Nr.**

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Umsatzerlöse										
Wareneinsatz										
+ Bestellkosten für frist- gerechte Bestellung										
+ zusätzliche Bestellkos- ten für Eilbestellung										
+ Werbekosten (= Fehl- menge der Vorwoche $\times$ 1)										
+ Lagerkosten										
+ Verwaltungskosten										
= Gesamtkosten										
Ergebnis (+ = Gewinn, - = Verlust)										
Summe der Wochenergebnisse										

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	8/13
---	---	------



<b>A</b>	<b>Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO</b>	<b>9/13</b>
----------	---	-------------

### Merkmale des Planspiels LEMCO

1. Die Auswertung des Planspiels durch den Spielleiter ist sowohl manuell als auch mittels eines Computerprogramms<sup>1</sup> möglich. Die Schüler können aber auch selbst die Auswertung vornehmen, sodass u.U. auf einen Spielleiter verzichtet werden kann.<sup>2</sup>
2. Das Planspiel bezieht sich ausschließlich auf den Funktionsbereich BESCHAFFUNG (= funktionales Planspiel). Einziger Entscheidungsparameter ist die Bestellmenge.
3. Im Gegensatz zu Planspielen, bei denen ein Marktmodell simuliert wird, besteht beim Planspiel LEMCO keine Interdependenz zwischen den Entscheidungen der einzelnen Teilnehmergruppen. Die Entscheidung einer Teilnehmergruppe beeinflusst also das Ergebnis der anderen Teilnehmergruppen nicht direkt (= isoliertes Planspiel).
4. Die einzelnen Teilnehmergruppen repräsentieren alle dasselbe Unternehmen (= Mikroplanspiel). Die Unternehmen stehen also nicht in Wettbewerb um Marktanteile o.ä. miteinander. Die Konkurrenz der Teilnehmergruppen untereinander bezieht sich ausschließlich auf die Höhe der Beschaffungs- und Lagerkosten.

### Einsatzmöglichkeiten des Planspiels LEMCO

1. Das Planspiel kann einerseits als Einstieg in die Unterrichtseinheit »Beschaffung/Lagerhaltung« dienen. Andererseits ist der Einsatz aber auch am Ende dieser Unterrichtseinheit als zusammenfassender Überblick sinnvoll. In jedem Fall ist es möglich, eine enge Beziehung zu anderen (computergestützten) Aufgaben herzustellen.

Anknüpfungsmöglichkeiten ergeben sich beispielsweise zu den Bereichen:

LAGERKENNZAHLEN,

OPTIMALE BESTELLMENGE

und

PC-INTERAKTIONSSPIELE: BESCHAFFUNGSPLANUNG.


2. Die Zahl der Spielperioden ist beliebig. Ca. 5 Spielperioden können als ausreichend angesehen werden, um wesentliche Erfahrungen und Erkenntnisse, die mit dem Planspiel bezweckt werden, zu vermitteln. Bei manueller Auswertung durch den Spielleiter werden für 5 Perioden ca. 90 Minuten benötigt.
3. Die Zahl der Teilnehmergruppen ist beliebig. Bei manueller Auswertung durch den Spielleiter sollten jedoch aus Zeitgründen nicht mehr als 5 Gruppen teilnehmen.  
Für das Planspiel werden neben dem Klassenzimmer keine weiteren Räumlichkeiten benötigt.
4. Spielablauf bei manueller Auswertung durch den Spielleiter<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Eine entsprechende Diskette ist unter der Best.-Nr. 88013 beim Verlag erhältlich.

<sup>2</sup> Die Vorgehensweise ohne Spielleiter ist im Aufgabenbuch beschrieben.

<sup>3</sup> Zur Vorgehensweise bei computergestützter Auswertung werden entsprechende Hinweise beim Kauf der Diskette mitgeliefert.

A	Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO	10/13
---	---	-------

- 
- 4.1 Nach Ende des Entscheidungsprozesses (1. Periode: höchstens 20 Min., Folgeperioden: 5 bis 10 Min.) liefert jede Gruppe ein Exemplar ihres Entscheidungsblattes beim Spielleiter ab. Das Entscheidungsblatt muss Angaben hinsichtlich Bestellmenge (Punkt 1.) und Eilauftrag (Punkt 2.) beinhalten.
  - 4.2 Der Spielleiter überträgt die Bestellmengen jeder Gruppe von den Entscheidungsblättern auf die von ihm geführten Ergebnisblätter (Bestellmenge dieser Periode = Einkaufsmenge der nächsten Periode). Ebenso vermerkt er sich die Entscheidung der einzelnen Gruppen hinsichtlich des Eilauftrages.
  - 4.3 Der Spielleiter ermittelt nach eigenem Belieben die für alle Spielgruppen gleiche Absatzmenge (Nachfrage) unter Beachtung der Schwankungsgrenzen (maximal  $\pm 30\%$  Abweichung gegenüber der Vorperiode, aber Gesamtabatz nie mehr als 500 und nie weniger als 250 Kästen). In der ersten Periode kann als Absatzmenge eine beliebige Zahl zwischen 250 und 500 angenommen werden. Um sowohl Fehlmengen als auch hohe Lagerbestände zu provozieren, sollte der Spielleiter die Absatzmengen – u.U. in Abhängigkeit von den Lagerbeständen der Spielgruppen – in den einzelnen Perioden möglichst stark schwanken lassen.
  - 4.4 Der Spielleiter trägt die ermittelte Absatzmenge in die Entscheidungsblätter ein (Punkt 3.) und gibt diese den Spielgruppen zurück.
  - 4.5 Die Spielgruppen füllen die Ergebnisblätter für die jeweilige Periode aus und ermitteln ihr Periodenergebnis. Dabei hat es sich aus Motivations- und Aktivitätsgründen als zweckmäßig erwiesen, jeden Teilnehmer sein eigenes Ergebnisblatt ausfüllen zu lassen, obwohl je Gruppe ein einziges Exemplar ausreichen würde. Zur Kontrolle berechnet der Spielleiter parallel dazu auf den von ihm geführten Ergebnisblättern der einzelnen Gruppen ebenfalls das jeweilige Periodenergebnis. Dabei ist besonders auf die richtige Bewertung des Wareneinsatzes in Abhängigkeit von der jeweiligen Rabattstufe zu achten.
  - 4.6 Die Gruppen füllen ihr Entscheidungsblatt aus, indem sie das ermittelte Periodenergebnis als Kontrolle für den Spielleiter eintragen (Punkt 4.) und ihre Entscheidungen hinsichtlich Bestellmenge (Punkt 1. der nächsten Periode) und Eilauftrag (Punkt 2. der nächsten Periode) angeben.

5. Am Ende des Spiels sollte unbedingt eine Auswertung und Interpretation der Ergebnisse vorgenommen werden. Dazu könnten beispielsweise die Veränderungen des Lagerbestandes eines Unternehmens grafisch dargestellt, das Verhältnis von Bestell- zu Lagerkosten analysiert und der Zusammenhang zwischen Umsatz- und Gewinnentwicklung erläutert werden. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, auf der Basis der Planspielergebnisse verschiedene Lagerkennzahlen zu berechnen und die optimale Bestellmenge zu ermitteln (vgl. Beispieldaten).

### Durchführung des Planspiels LEMCO

1. Jeder Schüler erhält einen Satz Spielunterlagen (Spielbeschreibung und Formulare). Der Spielleiter benötigt bei manueller Auswertung entsprechend der Zahl der Teilnehmergruppen je einen Satz Ergebnisblätter.
2. Die Einführung in die Spielregeln und Spielvorgaben sollte anhand der ausgeteilten Unterlagen im Klassenverband erfolgen. Dabei ist es von besonderer Bedeutung, den zyklischen Spielablauf deutlich zu machen.
3. Bildung von beliebig vielen Spielgruppen mit je 3 bis 5 Teilnehmern.

<b>A</b>	<b>Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO</b>	<b>11/13</b>
----------	---	--------------

### Beispieldaten

### Entscheidungsblatt

### Unternehmen Nr. 1

1. Tragen Sie Ihre Bestellmenge für die Lieferung in der nächsten Woche ein.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bestellmenge (Kästen)	400	350	50	350	300	700	200			

2. Tragen Sie ein, ob Sie im Falle zu geringer Lagerbestände einen Eilauftrag erteilen wollen. Geben Sie danach das ausgefüllte Entscheidungsblatt beim Spielleiter ab.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eilauftrag (Ja/Nein)	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein			

3. Der Spielleiter trägt hier die Absatzmenge ein und gibt Ihnen dann das Entscheidungsblatt zurück.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Absatzmenge (vom Spielleiter ermittelt)	350	250	320	416	350	455	500			

4. Tragen Sie als Kontrolle für den Spielleiter ab der zweiten Woche das von Ihnen ermittelte Ergebnis (Gewinn/Verlust) der Vorwoche ein.

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gewinn/Verlust in EUR	600	400	327	333	751	783	2150			

<b>A</b>	<b>Planspiel LEMCO: Beschaffungsplanung und Lagerhaltung bei der Getränkehandlung LEMCO</b>	<b>12/13</b>
----------	---	--------------

## Beispieldaten

### Ergebnisblatt 1

#### Lagerbestände – Lagerkosten – Wareneinsatz

Unternehmen Nr. 1

Woche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nachfrage (Kästen) (wird vom Spielleiter festgelegt)	350	250	320	416	350	455	500			
Anfangsbestand (AB) = EB aus der Vorwoche (Kästen)	500	150	300	330	64	64	0			
+ Liefermenge (= Bestellmenge der Vorwoche)	0	400	350	50	350	300	700			
+ Eillieferung (Kästen)	–	–	–	100	–	–	–			
= Angebotsmenge	500	550	650	480	414	364	700			
– Absatzmenge (= Nachfragemenge, aber max. Angebotsmenge)	350	250	320	416	350	364	500			
Endbestand (EB) (Kästen)	150	300	330	64	64	0	200			
Fehlmenge (Kästen)	–	–	–	–	–	91	–			
Lagerkosten (EUR) (AB + EB) / 2 × 2,00	650	450	630	394	128	64	200			
durchschnittlicher Einstandspreis (EUR)	6,00	6,00	6,54	7,41	7,06	7,01	5,00			
Wareneinsatz (EUR)	2 100	1 500	2 093	3 083	2 471	2 552	2 500			