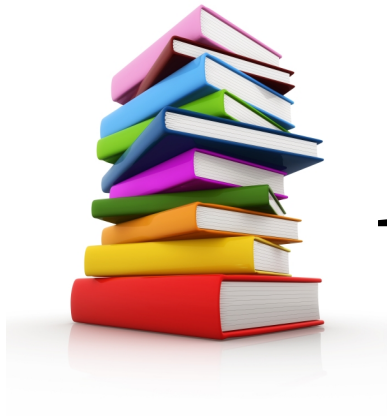




Bücherei

Die Kasse der Bücherei ist an das Datennetz der Bank angeschlossen und kann somit Zahlungen direkt auf dem Konto der jeweiligen Karteninhaber tätigen.

Um Kosten für Bibliotheksausweise zu sparen, weisen sich Benutzer durch die Nummer ihrer Scheckkarte aus. Die Bücher und Zeitschriften können kostenlos ausgeliehen werden. Allerdings ist jährlich ein Betrag von € 5,- für den Leseausweis zu entrichten.

Aufgabe

In eure Bücherei kommen viele Leseratten mit verschiedensten Interessensgebieten. Was es bei euch zum Ausleihen gibt, entnehmt ihr der Artikelliste für die Bücherei.

Ein Mitspieler sollte die Kunden bedienen und die Artikelnummern heraussuchen. Für die Entleiher benötigt ihr die Scheckkarte des Kunden, auf der seine Kontonummer steht.

Ein zweiter Mitspieler trägt die Buchung auf dem Konto des Karteninhabers ein. Dazu muss die Artikelnummer der ausgeliehenen Bücher, Zeitschriften oder CDs in die Spalte "Nummer" eingetragen werden.

Bitte beachtet, dass negative Kontostände nicht möglich sind. Ist das der Fall, so müsst ihr die letzte Buchung stornieren, indem ihr die eingetragene Nummer wieder löscht.



Disco

Die Kasse der Diskothek „j-b.“ ist an das Datennetz der Bank angeschlossen und kann somit Zahlungen direkt auf dem Konto der jeweiligen Karteninhaber tätigen.

Der Eintritt in die Diskothek kostet € 8,-. Zum Eintritt können Getränkegutscheine à € 2,- erworben werden.

Aufgabe

Ein Mitspieler sollte die Kunden bedienen und die Artikelnummern herausuchen. Zunächst müssen Eintritt und Getränke eingegeben werden. Dafür benötigt ihr die Scheckkarte des Kunden, auf der seine Kontonummer steht.

Ein zweiter Mitspieler trägt die Buchung auf dem Konto des Karteninhabers ein. Dazu muss die Artikelnummer in die Spalte “Nummer” eingetragen werden. Je nachdem, wie oft der Kunde einen Artikel haben möchte, ist der Gesamtbetrag in die Spalte “Summe” einzutragen.

Bitte beachtet, dass negative Kontostände nicht möglich sind. Ist das der Fall, so müsst ihr die letzte Buchung stornieren, indem ihr die eingetragene Nummer wieder löscht.



Supermarkt

Die Kasse des Supermarkts ist an das Datennetz der Bank angeschlossen und kann somit Zahlungen direkt auf dem Konto der jeweiligen Karteninhaber tätigen.

Aufgabe

Ein Mitspieler sollte die Kunden bedienen und die Artikelnummern heraussuchen. Euer Warensortiment und die geltenden Preise sind auf der Artikelliste aufgeführt. Für die Buchungen benötigt ihr zuerst die Scheckkarte des Kunden, auf der ihr seine Kontonummer findet.

Ein zweiter Mitspieler trägt die Buchung auf dem Konto des Karteninhabers ein. Dazu muss die Artikelnummer in die Spalte "Nummer" eingetragen werden. Je nachdem, wie oft der Kunde einen Artikel haben möchte, ist der Gesamtbetrag in die Spalte "Summe" einzutragen.

Bitte beachtet, dass negative Kontostände nicht möglich sind. Ist das der Fall, so müsst ihr die letzte Buchung stornieren, indem ihr die eingetragene Nummer wieder löscht.



Kaufhaus

Die Kasse des Kaufhauses ist an das Datennetz der Bank angeschlossen und kann somit Zahlungen direkt auf dem Konto der jeweiligen Karteninhaber tätigen.

Zu euch ins Kaufhaus kommen viele junge Leute, um hauptsächlich preisgünstige modische Kleidungsstücke für Jungen und Mädchen und kleine Geschenkartikel zu kaufen. Daneben gibt es aber auch CDs, Zeitschriften und einen kleinen DVD-Verleih.

Aufgabe

Ein Mitspieler sollte die Kunden bedienen und die Artikelnummern heraussuchen. Euer Warensortiment und die geltenden Preise sind auf der Artikelliste aufgeführt. Für die Buchungen benötigt ihr zuerst die Bankkarte des Kunden, auf der ihr seine Kontonummer findet.

Ein zweiter Mitspieler trägt die Buchung auf dem Konto des Karteninhabers ein. Dazu muss die Artikelnummer in die Spalte "Nummer" eingetragen werden. Je nachdem, wie oft der Kunde einen Artikel haben möchte, ist der Gesamtbetrag in die Spalte "Summe" einzutragen.

Bitte beachtet, dass negative Kontostände nicht möglich sind. Ist das der Fall, so müsst ihr die letzte Buchung stornieren, indem ihr die eingetragene Nummer wieder löscht.



Bank



An das Datennetz der Bank sind verschiedene Kassenscomputer angeschlossen, die somit direkt Zahlungen auf dem Zentralcomputer der Bank vornehmen können.

Vor Beginn des Spiels sind die Konten einzurichten. Eure Kunden können an den elektronischen Kassen der Geschäfte bargeldlos bezahlen. Natürlich müssen die Konten einen positiven Betrag ausweisen – Kredite gibt es in dieser Bank nicht! Daher haben alle Kunden ein Startkapital von € 100,-. Wer dann im Verlauf des Spiels zu Bargeld kommt, kann das natürlich auch auf sein Konto bei der Bank einzahlen.

Aufgabe

Ein Mitspieler sollte die Kunden bedienen. Zuerst benötigt ihr die Scheckkarte des Kontoinhabers.

Ein zweiter Mitspieler trägt die Buchung auf dem Konto des Karteninhabers ein. Um zusätzliche Beträge einzahlen zu können, müsst ihr in der Spalte "Nummer" die "100" eintragen. Den Einzahlungsbetrag gebt ihr in der Spalte "Summe" ein.

Ihr könnt die letzte Buchung stornieren, indem ihr die eingetragene Nummer wieder löscht.

