



Leitfaden

Planspiele

Muster
Individuell zu erstellen

Planspiele

Planspiele für ein besseres Verständnis

Ziele

Fachwissen und vernetztes Denken spielerisch vermitteln.

Zitate

Intrinsisch motivierte systematische Experimentierfreude:

„Spielen ist die höchste Kunst von Forschung“ [Albert Einstein]

Chancen im Change-Management nicht erkannt:

„Du verfehlst 100 Prozent der Torschüsse, die du nicht machst!“ [Wayne Gretzky]

Transferwissen

- Wer passt gut ins Team
- Projektphasen
- Schnittstelle zu anderen Projekten
- Widerstandsformen
- Maßnahmen gegen Widerstände
- Aktive Mitarbeitermotivation

Zielgruppen

- Führungskräfte
- Manager
- Studenten
- Lehrkräfte
- Schüler

Planspiel 1)	Thema	Alter	Zeitbedarf	Personen	Ausführung
Change-Management					
<u>Markt-Spiel</u>	Markt-anforderungen (Unternehmen, Wettbewerb, Kunden) selber kennenlernen	Sekundarstufe II	2 Stunden	4 - 24	Produkt- und Dienstleistungskarten, Strategie-Spielbrett, Conjointanalyse
<u>Rollen-Spiel</u>	Proaktives Handeln, Identifikation eigener Widerstände deren Auswirkungen	Sekundarstufe II	2 Stunden	4-8	Tischkicker, Projektziel, Projektphasen, Fragekarten, Punkte
<u>Leitungs-Spiel</u>	Leadership, Widerstand gegen Veränderungen erkennen, und Struktur-Maßnahmen einleiten	Sekundarstufe II	4-8 Stunden	4 Gruppen á 3-6	Spielfiguren, kleine Audioles Charakterbeschreibungen, Spielkarten, Spielbrett mit Entscheidungsschnabudö nz
<u>Team-Spiel</u>	Kritische Teamarbeit, Teammoral, Leistung, Konflikte, Stakeholder	Sekundarstufe II	4-8 Stunden	5 Gruppen á 3-6	Szenarien-Karten, Maßnahmengenerierung, Agenden managen
<u>Strategie-Spiel</u>	Wertschöpfungskette - tiefe	Sekundarstufe II	4-8 Stunden	4 Gruppen á 3-6	Spielfiguren, Szenarien-Karten, Spielbrett-Reihenfolge,
<u>Prioritäten-Spiel</u>	Methodenkompetenz (Pareto, Porters etc.), Hemmnisse bei der Realisierung Budget, Soll-Ist-Abweichung vs. Scrum	Sekundarstufe II	1-2 Stunden	3 Gruppen á 4-8	Aktionskarten-Maßnahmen, Spielbrett (4W's)
Nachhaltigkeit					
<u>ECOLAND</u>	Vernetzung, Wirtschaft, Politik und Gesellschaft	Sekundarstufe II	3-5 Tage	n.a.	Webbasierte Simulation
Wirtschaft					
<u>WIWAG</u>	Unternehmertum, Betriebs-wirtschaft	Sekundarstufe II	3-5 Tage	n.a.	Software-Simulation
<u>ISLE OF ECONOMY</u>	Grundlagen Wirtschaft	Ab Klasse 9	6-10 Wochen	n.a.	Computerspiel

Weitere Planspiele auf Nachfrage

- 1) Für die Darstellung und Inhalte wird keine Haftung übernommen. Die Durchführung kann in Abstimmung durch externe Moderatoren oder Workshop-Leiter begleitet werden.