

Unternehmenskybernetik in der Praxis

Band 6

**Giuseppe Strina,
Klaus Henning (Hrsg.)**

Planspiele in der betrieblichen Anwendung

Shaker Verlag
Aachen 2003

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Copyright Shaker Verlag 2003

Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Printed in Germany.

ISBN 3-8322-1848-3

ISSN 1615-8431

Shaker Verlag GmbH • Postfach 101818 • 52018 Aachen

Telefon: 02407 / 95 96 - 0 • Telefax: 02407 / 95 96 - 9

Internet: www.shaker.de • eMail: info@shaker.de

Zusammenfassung

Das Buch „Planspiele in der betrieblichen Anwendung“, Band 6 der Publikationsreihe des Instituts für Unternehmenskybernetik e. V. – einem unabhängigen Forschungsinstitut an der RWTH Aachen – enthält eine wichtige Erweiterung in Bezug auf die Frage der kybernetischen „Steuerung“ von Unternehmen: den spielerischen Zugang zu den tagtäglichen betrieblichen Problemstellungen. Theorie und Praxis der betrieblichen Anwendung werden in diesem Buch zusammengestellt. Dabei wird ein Schwerpunkt auf brettorientierte Planspiele gelegt, weil sich hier zahlreiche neue Entwicklungen ergeben haben. Die Zusammenstellung kann allerdings dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Unternehmen sind einem immer stärkeren Lern- und Veränderungsdruck ausgesetzt. Um dabei das Planungs- und Entscheidungsverhalten von Einzelpersonen und Gruppen zu verbessern, werden Instrumente zur praxisgerechten Unterstützung von Lernprozessen benötigt. Die Planspielmethode stellt hier eine sinnvolle und notwendige Ergänzung herkömmlicher Lehrmethoden dar. Vor allem die Tatsache, dass das Planspiel die wohl aktivste Lehr-/Lernform darstellt, die über das spielerische Element eine hohe Lernmotivation seitens der Spieler bewirkt, macht sie anderen Lehr-/Lernmethoden deutlich überlegen.

Der vorliegende Sammelband möchte im Spannungsbogen zwischen Theorie und betrieblicher Anwendung eine bestimmte Form der Planspielmethode näher beleuchten: Das Brettspiel. Der Band soll hier erstmalig einen fundierten Überblick im deutschsprachigen Raum zu Forschungsstand und Anwendungsfeldern bieten. Durch die weite Verbreitung von Rechnerplanspielen werden Brettspiele bezüglich ihrer Anwendbarkeit im Unternehmen oft unterschätzt. Das Bedürfnis nach Lehrmethoden, die den Teilnehmer aktiv in den Lernprozess einbeziehen, verändert diese Einschätzung. Brettspiele bieten die Möglichkeit einer plastischen Darstellung der Spielinhalte. Es werden optische und motorische Elemente in den Lernprozess einbezogen, wodurch Lehrinhalte umfassender vermittelt und intensiver verankert werden können.

Die Publikation ist in drei Abschnitte gegliedert. In Teil A bietet er theoretische Grundlagenkonzeptionen zu Unternehmensplanspielen an. In Teil B und Teil C werden betriebliche Anwendungsfälle von „brettorientierten“ Planspielen vorgestellt. Während der Teil B nur Planspiele umfasst, die ein „Spielbrett“ im engen Sinne einsetzen, stellt der Teil C solche Planspiele vor, die das „Brett“ unter Einbezug von Menschen, Arbeitsmaterialien, entsprechend eingerichteten Räumen, etc. erweitern und damit realitätsnäher machen.