Unternehmenskybernetik in der Praxis

Band 6

Klaus Henning, Giuseppe Strina (Hrsg.):

Planspiele in der betrieblichen Anwendung

Mit Beiträgen von Anke Bauer, Markus Block, Gunnar Borchert, Alessandra Buganè, Paul Fuchs-Frohnhofen, Helmut Greif, Mario Gust, Sven Haferkamp, Ernst A. Hartmann, Clemens Heidack, Klaus Henning, Renate Henning, Nele Honecker, Christian Ilse, Ingrid Isenhardt, Jan H. G. Klabbers, Bernd Noche, Christine Nußbaum, Michael Rasper, Wolfgang Rathert, Christine Sander, Robert Sell, Rainer Siebecke, Bruno Simioni, Giuseppe Strina und Frederic Vester

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

Vorwort der Herausgeber

Manche mögen Planspiele und manche nicht. Wir sind davon überzeugt, dass Planspiele in der betrieblichen Anwendung eine wachsende Bedeutung haben. Deshalb haben wir Theorie und Praxis der betrieblichen Anwendung in diesem Buch zusammengestellt. Dabei legen wir einen Schwerpunkt auf brettorientierte Planspiele, weil sich hier zahlreiche neue Entwicklungen ergeben haben. Die Zusammenstellung kann allerdings dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

In der Reihe der Publikationen des Instituts für Unternehmenskybernetik e. V. – einem unabhängigen Forschungsinstitut an der RWTH Aachen – haben wir damit die Frage der kybernetischen „Steuerung“ von Unternehmen um eine wichtige Facette erweitert: Den spielerischen Zugang zu den tagtäglichen betrieblichen Problemstellungen.

Wir danken allen Autoren herzlich für Ihre geduldige Mitarbeit. Redaktionell haben vor allem Björn Tersteegen und Nina Keune vom IfU zur Fertigstellung des Buches beigetragen.

Aachen und Mülheim im August 2003

Klaus Henning

Wissenschaftlicher Leiter des
Instituts für Unternehmenskybernetik e. V.

Giuseppe Strina

Geschäftsführer des
Instituts für Unternehmenskybernetik e. V.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung und Grundlagen der Planspielmethode 1
Giuseppe Strina/Sven Haferkamp

Teil A: Grundlagen

A.1 Spielen hilft Verstehen 17
Frederic Vester

A.2 „Spielend“ Probleme im Team lösen 25
Paul Fuchs-Frohnhofen/Robert Sell

A.3 Anhaltspunkte für Managementplanspiele 35
Mario Gust/Jan H. G. Klabbers

A.4 Lernfeld „Planspiel“ – Lernen im Spannungsfeld von Virtualität und Realität 49
Clemens Heidack

A.5 Brettorientierte Planspiele selbst erstellt 71
Rainer Siebecke

A.6 Planspiele und Simulationen als Werkzeuge zur Erhöhung der „Organisationalen Intelligenz“ 83
Wolfgang Rathert

A.7 Betriebliches Lernen/Lehren mit der Planspielmethode 93
Giuseppe Strina/Sven Haferkamp/Klaus Henning

Teil B: Betriebliche Anwendungen von brettorientierten Planspielen

B.1 Spielend lernen mit *smart plus*: Lernspiele als simulierte Realität bei der Organisationsgestaltung und der Werkerqualifizierung 111
Helmut Greif/Markus Block/Gunnar Borchert/Anke Bauer

B.2 Q-Key – Qualitätsmanagement: Ein brettorientiertes Planspiel zur Unterstützung von TQM 123
Sven Haferkamp/Giuseppe Strina/Klaus Henning

B.3 Mikro-KEY: Ein brettorientiertes Planspiel zur Unterstützung der Kooperation von Mikrounternehmern 135
Christine Nußbaum/Giuseppe Strina/Klaus Henning

B.4 Entwicklung von Planspielen an dem Beispiel der Unternehmenssimulation „The Crystal Enterprise“ 145
Wolfgang Rathert

B.5 Astra Team Championship 157
Christian Ilse

Teil C: Betriebliche Anwendungen von kombinierten Planspielen

C.1 Der Würfel: Ein Planspiel zur Verteilung von Aufgaben in Arbeitsgruppen 167
Nele Honecker/Ernst A. Hartmann

C.2 *Pro-Fit*: Planspiele bringen Schwung in die Projekte 175
Bruno Simioni

C.3 KANBAN: Ein etwas anderes Steuerungsmodell durch ein Planspiel transparent gemacht 187
Michael Rasper/Alessandra Buganè/Giuseppe Strina

C.4 Human Integrated Simulation 195
Christine Sander/Ernst A. Hartmann/Klaus Henning

C.5 Das Kran-Spiel: Planspiel und Simulation 205
Bernd Noche

C.6 Systemisches Management Seminar SYMA: Die OSTO-Landkarte als Trainingsbasis für die Einführung von Change-Management im Zeitraffer 217
Renate Henning/Ingrid Isenhardt

Autorenbiografien und Kontaktadressen 231