

Nachlese - Planspieltag 12. April 2016, Graz

Seit mehr als zehn Jahren setzen wir für unsere Kunden und deren Abteilungen, Projekt- und Führungsteams Planspiele ein. Einerseits um Prozesse und Zusammenhänge innerhalb eines Unternehmens zu simulieren und andererseits um Verbesserungsoptionen im praktischen und zwischenmenschlichen Umfeld herauszuarbeiten.



Die ‚spielerische‘ Arbeit mit unterschiedlichsten Themen zeigt viele tatsächliche Problemstellungen und Herausforderungen der Unternehmensbereiche in der Praxis ebenso auf wie Möglichkeiten, gewisse Situationen zukünftig zu vermeiden oder besser zu meistern. Die Auswirkung von strategischen und operativen Entscheidungen - insbesondere in typischen Wettbewerbssituationen - werden unmittelbar sichtbar und spürbar.

Herausforderungen der Unternehmensbereiche in der Praxis ebenso auf wie Möglichkeiten, gewisse Situationen zukünftig zu vermeiden oder besser zu meistern. Die Auswirkung von strategischen und operativen Entscheidungen - insbesondere in typischen Wettbewerbssituationen - werden unmittelbar sichtbar und spürbar.



Zum 4. Mal fand sich in Graz eine interessierte und sehr engagierte Teilnehmergruppe ein, um diese höchst effizienten und haptischen Werkzeuge kennenzulernen und auszuprobieren.

Am Vormittag beschäftigten wir uns mit

Factory.

Simuliert wird ein **Produktionsunternehmen** und die Stellhebel, die es benötigt, um den Erfolg eines Unternehmens zu steigern.

Die Teilnehmer erleben, wie sie durch unterschiedlichste Maßnahmen aktiv die Profitabilität steigern können. Im Verlauf dieses Spiels zeigen sich die Folgen von Entscheidungen über Produktionsplanung, Lager, Verkauf, Finanzen, Produkte sowie aller sonstigen strategischen Beschlüsse. Der Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung unternehmerischer Entscheidungen wird sukzessive nachvollziehbar.

Trainer **Michael Gebel (BTI)** gab einen Einblick in unternehmensrelevante Kennzahlen und sonstige wirtschaftliche Faktoren.

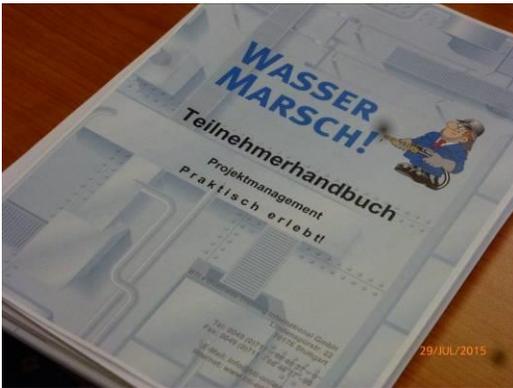
Mit großem Engagement diskutierten die Teilnehmer - unterschiedlicher Branchen und Professionen - über maßgebliche Einflussgrößen im Unternehmenskontext und wirtschaftliche Fragen.

In Kleingruppen wird gemeinsam die erste einführende Runde samt theoretischen Ergänzungen durchgespielt. Somit haben alle Beteiligten dieselbe Informationsbasis für die Folgerunden.



Factory dauert üblicherweise

- 1 bis 2 Tage.
- Ideal sind 1,5 Tage, so können am Vorabend der theoretische Teil und die Spielaufstellung erfolgen, bevor es dann richtig losgeht.
- In Verbindung mit internen Themen oder speziellen betriebswirtschaftlichen Vertiefungen können auch 2 bis 3 Tage sinnvoll sein – je nach Erfordernis.
- Sehen Sie das Planspiel „Factory“ als perfekten Einstieg, als Abrundung einer fundierten betriebswirtschaftlichen Ausbildung oder einfach als Sensibilisierung.



Am Nachmittag gab uns

„Wasser Marsch“ Projektmanagement erleben

einen erlebnisreichen und einprägsamen Einblick
in Team- und Projektarbeit.

Dieses Planspiel spiegelt den gesamten Projektalltag: Terminenge, Kostendruck, Ressourcenknappheit, mangelnde Information und Kommunikation, evtl. fehlende Visualisierung usw.



Der „Bauherr“ bzw. der Trainer sucht hier unter vorgegebenen Rahmenbedingungen potenzielle Auftragnehmer für sein Brandbekämpfungssystem.

Entscheidend ist die Fähigkeit der Projektleitung, das Projektteam sicher zu führen sowie die Motivation und Einbindung der Teammitglieder sicherzustellen, um in einer kooperativen Arbeitsatmosphäre eine schnelle und reibungslose Projektabwicklung zu ermöglichen.

Sofort entstand eine lebhafte Diskussion (Projektsitzung) und Konstruktionsplanung mit all den - nicht alltäglichen - Utensilien und mit Spaß!

Die Planungsphase wird meist verkürzt, denn es geht darum, „etwas zu tun“. Teamrollen wurden relativ pragmatisch verteilt und arbeitsteilige Gruppen je nach Eignung rasch gebildet. Schon bald waren praktische Ergebnisansätze sichtbar ...





Die Teilnehmer erleben innerhalb kürzester Zeit sämtliche Themen, denen sie im Projektalltag immer wieder begegnen – egal ob als Beteiligte oder Betroffene. So gab es trotz der kurzen gemeinsamen „Arbeitszeit“ gab einige Déjà-vu's innerhalb des Projektteams. Die Situation nach einer Stunde intensiver Projektarbeit erweist sich – wie meist – als durchaus konstruktiv.



Im Zuge eines Planspieltages würde nun mit diesen Erkenntnissen eine zweite und dritte Projektphase simuliert werden, bis dann letztendlich punktgenau blaues oder rotes oder grünes Löschwasser am entsprechenden Brandpunkt „Feuer löscht“. Maßgeblich sind der hohe Erlebniswert und die dazwischen anberaumten Reflektionsrunden, aus denen sich die Vorgangsweise für die nächste Spielrunde abzeichnen. Ob diese dann auch bis zur dritten Runde „hält“, ist eine immer wieder spannende Frage.

Für „**Wasser Marsch**“ – **Projektmanagement und/oder Teambuilding** sollte

- mindestens 1 langer Tag anberaumt werden.
- Ideal sind wiederum 1,5 Tage, so können am nächsten Tag die Videosequenzen analysiert werden und vertiefend auf spezielle Themen des ersten Tages eingegangen werden, wie Planungsphase, Kommunikation, Information, Dokumentation etc.
- In Verbindung mit internen Projektmanagement-Prozessen sind jedenfalls 2 Tage oder mehr sinnvoll – je nach Erfordernis.

Wir bedanken uns sehr herzlich für Ihre engagierte Teilnahme an unserem kostenfreien Planspieltag in Graz. Es hat auch uns wieder großen Spaß gemacht und erneut aufgezeigt, wie schnell völlig fremde Personen aus unterschiedlichsten Branchen in kurzer Zeit in konstruktives Arbeiten kommen und sich als „Team“ fühlen.

Das ist die Erlebniswelt der Planspiele!