



# Training für unternehmerisches Handeln „Goal Game“

## Konzept und Anleitung



## Attraktives Lernen von wirtschaftlichen Zusammenhängen

Teamfähigkeit, Flexibilität, Denken in Zusammenhängen und Offenheit für Veränderungen gehören heutzutage genauso zu den Anforderungen der Arbeit wie fachliche Kompetenz, Leistungsfähigkeit und –bereitschaft.

Es liegt im schulischen und betrieblichen Interesse, den Schülern und Mitarbeitern geeignete und attraktive Unterstützungen anzubieten, die zur Erweiterung der hierfür benötigten Kompetenzen beitragen.

Das Goal Game ist eine Unterstützung in diesem Sinne. Es macht nicht nur Spaß und animiert, sondern führt zugleich zur Verbesserung wirtschaftlich relevanter Kompetenzen.

Das Goal Game nutzt die Erkenntnis, dass Menschen beim Spiel als ganze Person in Anspruch genommen werden können und sich dabei mit anspruchsvollsten Inhalten zu beschäftigen bereit sind – bis an die Grenze des ihnen jeweils Möglichen.

## Das Spiel verbessert die lernbezogene Motivation

Das Goal Game ist eine zugleich thematisch reale und inhaltlich spannende Lösung, unternehmerische Kompetenzen zu trainieren.

Wesentliche Vorzüge sind:

- Das Goal Game enthält die typischen Prozesse realer Wirtschaftlicher Einheiten.
- Wichtige Aufgaben und Ereignisse aus dem realen Arbeitsalltag werden im Spiel aufgegriffen.
- Die Beschäftigung mit dem Spiel baut auf Spannung und Spielreiz.
- Das Lernen von wirtschaftlichen Begriffen und Inhalten erfolgt nebenher, gleichsam unbemerkt.

Aus der spielerischen Attraktion ergibt sich die motivierende Kraft des Spiels.

Engagement im Spiel öffnet die Bereitschaft zum komplexen Problemlösen und Denken in Gesamtzusammenhängen, ebenso wie zum tiefen Vordringen in inhaltliche Details.

## Die Spielidee

### – Ausgangspunkt für viele relevante Themen

Ausgangspunkt des Spiels ist die Aufgabe, eine einsame Insel mit den Einwohnern zu wirtschaftlichem Erfolg zu führen. Dabei müssen die Einwohner optimal eingesetzt werden und verschiedene Ereignisse bewertet und bewältigt werden.

Der Spieler verteilt die Aufgaben die auf der Insel anfallen an die Einwohner. Je nach Bedarf können die Einwohnern auch im Verlauf des Spiels andere Aufgaben zugewiesen werden.

Verschiedene unregelmäßig auftretende Ereignisse führen zu Anforderungen an die Koordination und systemgerechtem Denken des Spielers, um die geforderten Ziele zu erreichen.

Ausgehend von diesen Ereignissen werden relevante Aufgaben und Themen erschlossen.

Sie behandeln

- Personalführung
- konkurrierende Unternehmen,
- Marktschwankungen
- Probleme in der Produktion (Defekte, Materialengpässe, Krankheiten, etc.)

## Technische Hinweise

### *Epilepsiewarnung*

Manche Personen reagieren mit epileptischen Anfällen oder Bewusstlosigkeit auf blinkende Lichter, wie sie in Videospiele auftreten. Solche Reaktionen können selbst dann erfolgen, wenn bislang keine derartigen Anfälligkeiten festgestellt wurden. Falls Sie oder ein Mitglied Ihrer Familie heftig auf visuelle Effekte reagieren (Bewusstlosigkeit / epileptische Anfälle), holen Sie bitte vor Verwendung des Spiel ärztlichen Rat ein. Warnen Sie auch andere Nutzer des Spiels, wenn Sie es z.B. im Unterricht/Training einsetzen.

### **Systemvoraussetzungen**

#### *Minimale Rechnerkonfiguration:*

1,2 GHz Prozessor

256 MB RAM

VGA – Grafik ab 64 MB

#### *Minimale Softwarevoraussetzungen*

Für die Spielbarkeit des Goal Games benötigen Sie einen Browser mit Adobe Flash Player (ab Version 9.0)

# Training wirtschaftliches Verständnis mit dem „Goal Game“

## Ziel des Spiels

Zielsetzung des Spiels ist es Möglichkeiten unternehmerisches Handelns zu erlernen, um Ziele einer wirtschaftlichen Einheit zu erreichen. Dem stehen aber verschiedene Ereignisse entgegen. Diese müssen bewertet werden und es muss entsprechend darauf reagiert werden, um die Ziele zu erreichen. Gesamtlernziel ist es mit den Mitspielern Anknüpfungspunkte für "Management-Handeln" in der Wirtschaft zu finden und von hier aus zu diskutieren. Kurz Ziel ist: „learning by doing“ - und möglichst kurzfristig und konkret die Konsequenzen des eigenen Handelns zu erleben, damit das Erlebte auch gelernt werden kann.

## Verlauf des Spiels

Der Spieler wird während eines Abenteuerurlaubs Urlaubs auf eine einsame Insel verschlagen. Dabei kommt der Tyrann der Insel zu Tode. Da er aber die Inselbewohner regiert und geführt hat, besteht hier jetzt eine Lücke die der Spieler füllen muss. Die Insel ist eine wirtschaftliche Einheit die zum Überleben einige Ziele erreichen muss. Dieses muss der Spieler mit den Einwohnern koordinieren und er muss verschiedene Ereignisse, die den wirtschaftlichen Erfolg der Insel bedrohen bewältigen. Diese Ereignisse sind mit in der realen Wirtschaft möglichen Beispielen hinterlegt. Wenn der Spieler erfolgreich ist, dann kommt er frei und kann nach Hause zurückkehren.

Das Goal Game ist auf Grundlage umfassender lerntheoretischer Vorarbeiten entstanden:

- Die reale Arbeit wurde untersucht und relevante Lernbedarfe im Bereich wirtschaftliches Verständnis wurden ermittelt.
- Verschieden Spiele und Umsetzungsmöglichkeiten wurden analysiert und attraktive Elemente und Spielideen in Gebrauch genommen.
- Zeitgemäße und arbeitsbezogene Lerntheorien stellen die Basis für die gewählte Lösung.
- Das Goal Game ist in ein umfassendes Trainingskonzept eingebettet.

Das Goal Game steht für sich und kann ohne weitere Aktivitäten eingesetzt werden.

Seinen vollen Wert entfaltet es jedoch durch die Einbettung in einen gezielten Lernprozess.



## Trainingsvarianten – flexible Verwendung des Spiels

Folgende Arrangements eignen sich für den Einsatz des Spiels:

- Privates Spielen mit der Anwendung: Die Mitarbeiter erhalten das Spiel zur freien Bearbeitung und nutzen es persönlich je nach Interesse und Gelegenheit.
- Spielen mit Freunden: mehrere Personen spielen das Spiel gemeinsam und diskutieren in diesem Zusammenhang die geeigneten Vorgehensweisen und die Ergebnisse.
- Spielen realer Situationen: Relevante und aktuelle Veränderungen, brisante oder komplexe Themen werden im Spiel aufgegriffen und spielerisch erkundet, anschließend erfolgt eine Verknüpfung mit der Realität.
- Trainingsbegleitendes Spielen: Der laufende Unterricht mit Vorträgen, Tafelbildern, Übungen und Tests wird zeitweilig durch thematisch angepasste Spielphasen aufgelockert. Dadurch lässt sich insgesamt höhere Aufmerksamkeit erreichen.
- Spiel als Training: Gezielte Effekte werden durch das Spiel angestrebt, erarbeitet und überprüft. So lässt sich die Verbesserung der Fähigkeit zur abgestimmten Steuerung mehrerer Einflussfaktoren durch Spiele - Erfahrung betreiben.

Das Training mit dem Goal Game ist durch den Einsatz von zusätzlichen Experten, bzw. den Einschluss weiterer Fächer weiter zu optimieren. Zudem empfiehlt sich insbesondere Gruppenarbeit beim Spiel.

## Trainingspaket 1: Die Eröffnungssession

In einer ersten Nutzung des Goal Games sind folgende Bestandteile enthalten:

### Vorbereitung des Einsatzes:

- Gespräch mit Entscheidungsträger über die geplante Eröffnungssession, bzw. beim Einsatz in der Schule mit Kollegen die ihre Lerninhalte auch an das Spiel anknüpfen wollen.
- Rundgang in dem Bereich, aus dem die Teilnehmer kommen. Sofern es nicht in z.B. einer Schule eingesetzt wird.

### Durchführung der Eröffnungssession:

- Vorstellung der Lernziele, der Lernmethode und des Goal Game bei den Teilnehmern bzw. Schülern.
- Spielphase 1: individuelles oder gemeinsames Spielen
- Klärungs- und Reflektionsphase: Auswertung der Spielphase 1, neue Aufgabenstellung für Spielphase 2
- Spielphase 2: kooperatives und konkurrierendes Spielen
- Reflektion über die Ergebnisse und die Erfahrungen mit dem Spiel
- Ableitung von Querbezügen aus dem Spiel auf die Realität und die theoretischen Lerninhalte

## Goal Game

Konzept und Anleitung



### Nachbereitung der Eröffnungssession:

- Auswertung der Eröffnungssession
- Gespräch mit Entscheidungsträger und Kollegen über die gelaufene Veranstaltung und potentielle Weiterführungen

### Ergebnisse:

Die Teilnehmer verbessern ihr Verständnis für die wirtschaftlichen Zusammenhänge, sie erweitern ihre Kompetenz zur Steuerung einer wirtschaftlichen Einheit und entwickeln ein Verständnis des komplexen wirtschaftlichen Gesamtsystems.

## Trainingspaket 2: Ein volles Programmmodul

In einem vollen Programmmodul des Goal Games sind folgende Bestandteile enthalten:

### Vorbereitung des Programmmoduls

- Analyse der Ausgangssituation und der Anforderungen
- Spezifikation der Anwendung und des Contents
- Feinplanung der Durchführung der Trainings

### Durchführung der Trainings:

Kombiniertes Training mit Spielphasen, Workshopphasen und Schulungen durch Experten, bzw. Unterrichtseinheiten von Kollegen zu den Themen

- Personalführung
- Optimierung von Teamarbeit
- Erfassung und Interpretation betrieblicher Kennzahlen, Steuern mit Kennzahlen
- konkurrierende Unternehmen,
- Marktschwankungen
- Probleme in der Produktion (Defekte, Materialengpässe, Krankheiten, etc.)
- Erweiterung der Produktion

### Auswertung und Nachbereitung:

- Ableitung von Konsequenzen für den die Realität, bzw. finden von Bezügen zu den theoretischen Unterrichtsinhalten.

### Ergebnisse:

Die Teilnehmer verbessern ihre individuellen Fähigkeiten in den behandelten Gebieten. Dabei werden Verständnis, Instrumenteneinsatz, Flexibilität und Handlungsfähigkeit gefördert.

## Inhalte des Lernens mit dem Goal Game

Die mit dem Spiel trainierten Fähigkeiten beziehen sich auf als relevant erkannte wirtschaftliche Bereiche und Kompetenzen:

- Bereitschaft und Fähigkeit zu Teamarbeit
- Denken in Zusammenhängen
- Ertragen von Stress (Arbeitsspitzen)
- Fähigkeit zu planen und organisieren
- Rechnerische Fähigkeiten
- Umstellungsfähigkeit (wechselnde Aufgaben)
- Einfallsreichtum, Improvisationsfähigkeit
- Einfühlungsvermögen in andere Menschen (Kunden/Patienten, Kollegen)
- Zielorientierung um Kapazitäten in den richtigen Bereichen im richtigen Mass einzusetzen

Im Einzelnen werden trainiert:

- Zielorientierung: Gewohnheit, sich Ziele zu setzen, und zu planen, wie man diese erreichen kann
- personalbezogene Kompetenzen in den Bereichen der Personalführung und –entwicklung sowie des Qualitätsmanagement, z.B. Delegieren von Aufgaben und der damit verbundenen Verantwortung, Rekrutierung und Einsatzplanung sowie Planen, Sichern und Lenken von qualitätswirksamen Maßnahmen
- organisatorische Kompetenzen in den Bereichen betriebliches Kostenwesen, Planungs-, Steuerungs- und Kommunikationssysteme sowie Arbeits-, Umwelt- und Gesundheitsschutz, z.B. Anwenden der Kalkulationsverfahren, Anwenden der Systeme für die Arbeitsablaufplanung und Materialflussgestaltung sowie Fördern des Mitarbeiterbewusstseins bezüglich der Arbeitssicherheit,

## Goal Game

Konzept und Anleitung

## Kontakt

Bildungsberatung Till Becker & Co. GmbH

Brunnweinbergstr. 24

D - 71334 Waiblingen

tel. +49 (0)7151/9455768

fax +49 (0)7151/9455769

[info@lernkultur-online.de](mailto:info@lernkultur-online.de)

[www.lernkultur-online.de](http://www.lernkultur-online.de)

