

## Verhaltensplanspiele mit dem Schwerpunkt Teamlernen

### Nutzen

Das Team erlebt Situationen der eigenen Zusammenarbeit in leicht verfremdeter, und dennoch realitätsnaher Form. Hilfreiche und problematische Verhaltensweisen werden damit sichtbar und besprechbar. Darüber hinaus werden auch Konfliktursachen der Organisation (Abläufe, Rollen) deutlich. Das Verhaltensplanspiel geht somit über herkömmliche Teamentwicklung hinaus und ermöglicht es, sowohl auf sozialer wie auch auf organisatorischer Ebene Verbesserungen einzuleiten. Durch den spielerischen Anteil wird die Schwere herausgenommen, durch den realitätsnahen Zuschnitt gleichzeitig die Konkretheit der Arbeit und die Umsetzungsnähe sicher gestellt.

### Voraussetzungen und Gestaltungsprinzipien

**Maßgeschneiderter**, wenn auch u.U. verfremdeter Zuschnitt des Verhaltensplanspiels **auf die jeweilige Kultur des Teams** bzw. des Unternehmens. Beispiel: Bei Schnittstellenproblemen des Teams mit internen Kunden kann im Planspiel mithilfe mehrfachen Rollentauschs ein Perspektivwechsel erzielt werden, der neue Einsichten und somit Lösungen ermöglicht. Bei erstarrten, unbeweglichen Positionen wird dabei die Situation des Einzelnen verfremdet aufgegriffen, so dass es leichter zur Auflösung der Spannungen kommt.

Der **Einbezug eines Experten aus dem Unternehmen** ist eine gute Möglichkeit, bei den fachbezogenen Aufgaben während des Planspiels (z.B. Projektmanagement in der Anfangsphase) Realitätsnähe zu sichern.

Eine sorgsame **Diagnose** im Team bei einem Klausurtag kann bei spezifischen Zielsetzungen den Zuschnitt der Simulation auf das adäquate Problemlösen oder die Zukunftsbewältigung hin optimieren.

Ein **Perspektivwechsel durch mehrfachen Rollentausch** verschafft innerhalb der Simulation neue Erfahrungen und Handlungsmöglichkeiten und verbessert, je nach Zielsetzung, Sachlernen, soziales Lernen oder die Teamintegration. Beim Planspiel zum branchenbezogenen Projektmanagement wird z.B. in den Rollen als übergeordneter Entscheider im Steuerkreis, als ProjektleiterIn, als Kunde, als ExpertIn, als BeobachterIn je eine neue Lerndimension ermöglicht.

### Das bietet Ihnen Trigon

Bei Trigon werden Verhaltensplanspiele in der Regel auf die konkrete Situation des Unternehmens hin **maßgeschneidert**. Statt sehr aufwändiger und kostenintensiver Explorationsphasen, die einer Planspielentwicklung vorausgehen, wird **das spezifische Unternehmenswissen der TeilnehmerInnen genutzt und einbezogen**. Solche Planspiele setzen beim realen Alltagshandeln oder Vorwissen der Zielgruppe an (z.B. Führungskräfte, ProjektleiterInnen oder ein breiter Querschnitt von Mitarbeitenden eines Unternehmens). Der **Zielbezug** ist offen:

Fast jedes Thema ist in einem Szenario darstellbar und kann auf die spezifische Situation des Unternehmens hin adaptiert werden.

### Ansprechpartner:

Georg Engelbertz: [georg.engelbertz@trigon.de](mailto:georg.engelbertz@trigon.de)