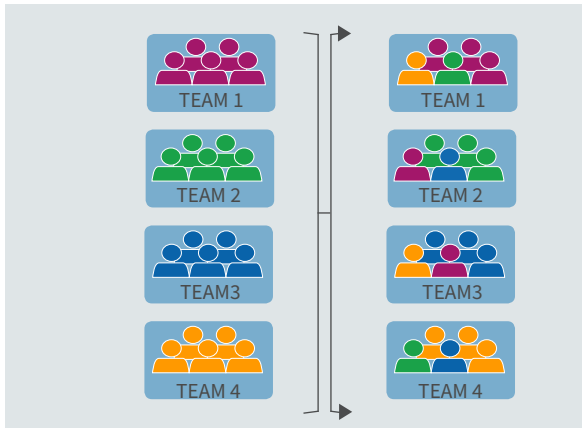


3. ÜBUNG: VORSTANDSWECHSEL



ZEITPUNKT IM SEMINAR:

5.- 6. Spielperiode



DAUER:

Restliche Spieldauer



VORAUSSETZUNGEN/ VORWISSEN:

Routinierte Teilnehmer mit gutem Verständnis der Spielmechanismen

BESCHREIBUNG:

Der im Planspiel erzählten Geschichte wird durch die Neuordnung einzelner Vorstandsmitglieder zu einem anderen Unternehmen zusätzlich Schwung verliehen. Je ein Mitglied jedes Teams wird einem neuen Team zugewiesen.

Um die Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Industrie schnell und nachhaltig zu erhöhen, hat der Bundestag gestern einstimmig das „Brain-Switch-Programm“ der Regierung verabschiedet. Aus jedem Unternehmen werden per Zufallsgenerator zwei Vorstandsmitglieder zum Transfer innerhalb der Branche ausgewählt. Wiederum wird per Zufallsgenerator für die auf der Transferliste stehenden Vorstandsmitglieder festgelegt, in welchem Unternehmen sie tätig werden sollen. Eine erneute Tätigkeit im bisherigen Unternehmen wird ausgeschlossen.



- ▶ Zusätzliche Herausforderung erhöht die Gruppendynamik
- ▶ Durchbrechen der Routine
- ▶ Bietet die Gelegenheit, nicht funktionierende Gruppen neu zu mischen
- ▶ Einblicke in die Arbeit in den einzelnen Gruppen: *Wer ist die treibende Kraft einer Gruppe? Wer kommt gut mit der neuen Situation zurecht? Wer tut sich bei der Einarbeitung in einen neuen Arbeitsbereich schwer?*



- ▶ Nicht geeignet für Seminare mit Gruppen-Benotung bzw. Benotung des Gruppenerfolgs