

*Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Daniel Bartschat,  
Friedrich Trautwein (Hrsg.)*

## **Planspiele – Vernetzung gestalten**

**Forschungsergebnisse und Praxisbeispiele für morgen**

### **Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

### **Schwägele, Sebastian; Zürn, Birgit; Daniel Bartschat; Trautwein, Friedrich (Hrsg.):**

Planspiele – Vernetzung gestalten : Forschungsergebnisse und Praxisbeispiele für morgen / Sebastian Schwägele ; Birgit Zürn ; Daniel Bartschat ; Friedrich Trautwein (Hrsg.). –

Norderstedt: Books on Demand GmbH, 2016

(ZMS-Schriftenreihe ; Bd. 8)

ISSN 2192-7502

ISBN 978-3-7412-2522-2

© 2016 Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Daniel Bartschat, Friedrich Trautwein

Lektorat: Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Daniel Bartschat, Carly Schmitting

Layout und Satz: Sebastian Schwägele

Umschlaggestaltung: Sebastian Schwägele

Herstellung und Verlag: Books on Demand GmbH, Norderstedt

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort der Herausgeber.....</b>	<b>7</b>
<b>* Langfristige Effekte eines planspielbasierten Gründerwettbewerbs .....</b>	<b>13</b>
<i>Willy C. Kriz, Eberhard Auchter, Helmut Witzenzellner</i>	
<b>* A Technical Synopsis of the Science Behind TeamMATE® .....</b>	<b>31</b>
<i>Erich Dierdorff</i>	
<b>* Lernwirksame Reflexion in Planspielen mit LEGO® SERIOUS PLAY® .....</b>	<b>57</b>
<i>Tobias Seidl</i>	
<b>* Design of Simulation Games for Systems Management Education .....</b>	<b>69</b>
<i>Willy C. Kriz, Werner Manahl</i>	
<b>* VAL-U: Development of an Educational Game .....</b>	<b>93</b>
<i>Ulrich Holzbaur</i>	
<b>* Projekte managen erlernt man in Projekten.....</b>	<b>111</b>
<i>Silke Geithner</i>	
<b>* Open Chameleon.....</b>	<b>131</b>
<i>Christian K. Karl</i>	
<b>Planspiele zur Integration sozialer Kompetenzen in die Ingenieursausbildung .....</b>	<b>155</b>
<i>Gabriele Hoeborn</i>	
<b>Planspiele in der Stadt- und Regionalplanung .....</b>	<b>173</b>
<i>Eric Treske</i>	

---

\* Die gekennzeichneten Beiträge wurden einem Double-Blind Peer-Reviewverfahren unterzogen und von den Gutachtern positiv bewertet.

<b>Die Gestaltung von Cyber-Übungen als Planspiel .....</b>	<b>187</b>
<i>Otto Hellwig</i>	
<b>Pitchen um jeden Preis? .....</b>	<b>197</b>
<i>Caroline Solowjew, Laura Brager</i>	
<b>Das Baregg-Tunnel-Spiel und der Kampf der Geschlechter.....</b>	<b>209</b>
<i>Stephan Rometsch</i>	
<b>Migrationspolitik der EU im Planspiel gestalten .....</b>	<b>223</b>
<i>Stefan Rappenglück</i>	
<b>Den „US-Wahlkampf“ erleben – ein bilinguales Planspiel-Seminar .....</b>	<b>233</b>
<i>Marc Meller, Alexandra Ochs</i>	
<b>Autoren .....</b>	<b>245</b>

## Vorwort der Herausgeber<sup>1</sup>

*Über die heutigen Messenger ist die Kommunikation mit Kollegen und Freunden weltweit möglich – jederzeit und überall. Diese Kommunikation ist dabei nicht einmal auf zwei Personen beschränkt, sondern auch in Gruppen möglich.*

*Angeblich benötigen wir maximal sieben Netzwerkstufen, um einen direkten Kontakt zu jedem Menschen auf der Welt herzustellen.*

*Stehen wir in einem Alltagsgespräch vor der Situation, dass uns vermeintlich wichtige Informationen zu einem Thema fehlen, greifen wir wie selbstverständlich zum Smartphone und suchen nach passenden Antworten im Internet.*

*Internetkonzerne wissen auf Grund unserer Aktivitäten im Internet und unseres Suchverhaltens bereits vor uns, dass wir schwanger sind oder wann die Scheidung bevor steht.*

*Und vielleicht meldet sich schon bald unser Kühlschrank auf dem Nachhauseweg, doch bitte noch einen Liter Milch einzukaufen.*

Gemeinsam ist all diesen Situationen die hoch effiziente Vernetzung von Menschen, Informationen und Objekten. Auch der menschliche Körper macht sich diese Technik zu eigen. Nervenbahnen, der Gleichgewichtssinn und auch das Lernen funktionieren über das schnelle Zusammenführen von vielen Einzelinformationen, die Verknüpfung von bestehendem Wissen und neuen Eindrücken, von akustischen und optischen Signalen mit Hilfe neuronaler Systeme.

Vernetzung und Gestaltung von Vernetzung sind zentrale Themen dieses mittlerweile achten Bandes der ZMS-Schriftenreihe. Planspiele ermöglichen Lernen in und über Systeme, das Denken in Strukturen sowie das Erleben und Verstehen von Zusammenhängen. Dass Planspiele nicht einer Fachdisziplin zugeordnet werden können, sondern immer verschiedene Bereiche kombinieren, verstärkt diesen Effekt zusätzlich. Planspiele eignen sich darüber hinaus hervorragend, wissenschaftlich-analytisches Wissen über die Realität bzw. reale Systeme zu abstrahieren, zu vereinfachen, didaktisch aufzubereiten und dadurch verständlich und vermittelbar zu machen.

---

<sup>1</sup> Sämtliche Begriffe in diesem Sammelband gelten geschlechtsunabhängig. Aus Gründen der Vereinfachung und besseren Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, sofern es sich nicht explizit um weibliche Akteure handelt.

Planspiele führen aber auch - parallel zur Vermittlung von Wissen oder der gemeinsamen Bearbeitung realitätsnaher Szenarien zur Strategiefindung oder Forschung - zur Vernetzung der Teilnehmenden. Denn sie erfordern von diesen, sich auf die Situation und die anderen Akteure einzulassen. Sie ermöglichen reale Interaktion, Austausch und Netzwerken zwischen allen Beteiligten. Gemeinsam werden Situationen analysiert und bearbeitet und nicht selten wird dabei deutlich, dass erst das Zusammenspiel, die Vernetzung allen vorhandenen Wissens eine Lösung ermöglicht oder eine deutlich bessere Lösung eröffnet. Planspiele können also selbst als Netzwerkgestalter verstanden werden. Ihr Einsatz bringt Informationen und Menschen zusammen und ermöglicht neue, intensive Netzwerke.

Die Offenheit der Planspielmethode ermöglicht wiederum, sie mit verschiedensten anderen methodischen Bausteinen zu einem umfassenden interaktiven Seminarde-sign zu kombinieren oder ein neues Planspielkonzept daraus zu kreieren.

Entsprechend dieser Breite an Möglichkeiten decken auch die Beiträge in diesem Sammelband eine Vielzahl möglicher Perspektiven und Fragestellungen ab. **Willy C. Kriz, Eberhard Aucher und Helmut Wittenzeller** gehen der Frage nach, inwiefern im Zusammenhang mit dem planspielbasierten Gründungswettbewerb exist prime Cup langfristige Effekte hinsichtlich der Gründungsmotivation und tatsächlicher Gründungen nachweisbar sind.

**Erich Dierdorff** untersucht die wissenschaftliche Basis von TeamMATE®, einem Instrument zur Analyse der Qualität der Teamarbeit im Planspiel. **Tobias Seidl** hingegen geht der Frage nach, inwiefern LEGO® Serious Play® unter anderem zur Reflexion sozialer Prozesse im Planspiel eingesetzt und Lernen dadurch unterstützt werden kann.

Umfassende didaktische Konzeptionen werden in zwei weiteren Beiträgen beschrieben. **Willy C. Kriz und Werner Manahl** skizzieren die theoretische Basis sowie die praktische Umsetzung eines umfassenden Moduls Systems Management. Zentrales Element ist hier der Prozess der Planspielentwicklung. **Ulrich Holzbaur** hingegen beschreibt und analysiert die mehrstufige Seminarreihe VAL-U zur Förderung von Gründungskompetenz für Kleinunternehmer in Afrika.

**Silke Geithner** erarbeitet die Grundlagen für ein Planspiel zu Projektmanagement und erläutert dessen Umsetzung mit Hilfe von LEGO® Serious Play®. **Christian K. Karl** umreißt in seinem Beitrag das empirische Fundament sowie das darauf aufbauend entstandene Planspiel Open Chameleon zur Förderung der globalen

---

Vernetzung in der Bauausbildung. Auch **Gabriele Hoeborn** setzt sich mit den Anforderungen der Ingenieurausbildung auseinander, bei ihr steht jedoch die Entwicklung sozialer Kompetenzen im Fokus. In diesem Zusammenhang reflektiert sie in ihrem Beitrag drei verschiedene Planspiele und deren Potenzial für den Einsatz im Hochschulstudium.

**Eric Treske** analysiert die Anforderungen einer innovativen und zukunftsfähigen Stadt- und Regionalplanung und beschreibt ein darauf basierendes neu aufbereitetes, sehr freies Planspielkonzept. Die steigende Gefahr ausgehend von Cyber-Attacken und die fehlende Ausbildung für den Umgang und die Gestaltung von Cyber-Übungen sind der Ausgangspunkt für ein umfassendes Seminarkonzept von **Otto Hellwig**. **Caroline Solowjew und Laura Brager** sehen einen solchen Bedarf im Umgang mit dem Angebotsformat der Eventbranche, dem Pitch. Sie skizzieren die Grundlagen und die Gestaltung eines neuen Planspiels zu diesem Thema. Im Beitrag von **Stephan Rometsch** wird kein neues Planspiel beschrieben, es werden vielmehr zugrundeliegende Spielmechanismen sowie Spielvariationen des Baregg-Tunnel-Spiels analysiert.

Bei **Stefan Rappenglück** sind die Flüchtlingskrise und die Migrationspolitik der EU der Inhalt für ein flexibel skalierbares Planspieldesign. Im Fokus steht die Frage, wie für dieses Thema sensibilisiert und ein kritischer, aber fundierter Diskurs ermöglicht werden kann. Auch im abschließenden Beitrag von **Marc Meller und Alexandra Ochs** bildet eine aktuelle politische Situation das Szenario für ein Lernmodul. Das beschriebene Planspielseminar zum US-Wahlkampf ermöglicht darüber hinaus aber auch bi-linguales Lernen.

Neben diesen inhaltlichen Aspekten im Zusammenhang mit dem Titel dieses Bandes – Vernetzung gestalten – gibt es eine weitere interessante Entwicklung. Noch kein vorheriger Band der Schriftenreihe hat bereits vor seiner Publikation so viele Menschen zusammengebracht: insgesamt waren über 35 Personen als Autoren, Gutachter, Lektoren und Herausgeber an der Erstellung des Bandes beteiligt. So wurden die 14 Beiträge von insgesamt 18 Autoren erstellt. Wie viele Menschen diese Beiträge bereits vor der Einreichung gegengelesen, die Erstellung kritisch begleitet und die fremdsprachlichen Beiträge nochmals lektoriert haben, entzieht sich unserer Kenntnis. Ihnen allen gilt unser Dank.

Erstmals wurde den Autoren der wissenschaftlichen Fachbeiträge angeboten, an einem Double-Blind Peer-Reviewverfahren teilzunehmen. Dieses Angebot wurde von vielen Autoren dankend angenommen. Dies führte dazu, dass viele der Beiträge von Planspiel- und Methoden-Experten aus unserem Netzwerk im Vorfeld gele-

sen und sehr ausführlich und konstruktiv begutachtet wurden. Die hohe Qualität der Beiträge konnte dadurch nochmals gesteigert werden. Im Namen der Autoren und der Herausgeber möchten wir uns bei den insgesamt 13 Gutachtern für ihre Zeit und Mühe bedanken:

- Prof. Dr. Georg Fehling (DHBW Stuttgart)
- Dr. Andrea Frank (Cardiff University)
- Prof. Dr. Julia Heigl (DHBW Stuttgart)
- Prof. Dr. Nils Högsdal (Hochschule der Medien, Stuttgart)
- Dr. Maximilian Knogler (TU München)
- Prof. Dr. Marc Kuhn (DHBW Stuttgart)
- Prof. Heide Lukosch, Ph. D. (TU Delft)
- Dr. Maximilian Monauni (TATA Interactive Systems GmbH)
- Dr. Simon Pfaff (Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung, Wiesbaden)
- Prof. Dr. Beate Sieger-Hanus (DHBW Stuttgart)
- Dr. Tobias Thomas (Bausparkasse Schwäbisch-Hall AG)
- Harald Warmelink, Ph. D. (Hogeschool voor de Kunsten Utrecht)
- Prof. Dr. Wolf Wenger (DHBW Stuttgart)

Für uns als Herausgeber war es eine Freude, die Entstehung dieses Bandes zu beobachten und aktiv zu begleiten. Es handelt sich bereits um den siebten Sammelband in der ZMS-Schriftenreihe. Auch die letzten Bände führten in der Entstehung zu vielen Gesprächen und einem interessanten Austausch mit den Autoren. Gefühlt war dieser Diskurs beim vorliegenden achten Band der Schriftenreihe noch intensiver. Gemeinsam wurde um Übergänge, klare Argumentationslinien und inhaltliche Aspekte gerungen. Die Erstellung des Sammelbandes war damit nicht nur die Zusammenstellung interessanter Beiträge, sondern vielmehr ein gemeinsamer Prozess des Philosophierens, des Diskurses sowie der intensiven Vernetzung zwischen Autoren, Gutachtern und Herausgebern. Allein deswegen hat sich der aufwändige Prozess bereits gelohnt. Dafür möchten wir uns ganz herzlich bedanken. Als Herausgeber hoffen wir natürlich, dass dadurch auch für Sie als Leser ein Band mit interessanten und qualitativ hochwertigen Beiträgen entstanden ist.

Nicht zu vergessen ist, dass dieser Band der ZMS-Schriftenreihe auch die Vernetzung und Zusammenarbeit mit der SAGSAGA, der Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und der Schweiz e. V. vertieft. Erstmals erscheint ein Band ausdrücklich als Kooperationsprojekt des Zentrums für Managementsimulation der DHBW Stuttgart und der SAGSAGA. Die Zusammenarbeit beruht nicht nur auf der

finanziellen Unterstützung zur Publikation durch den Fachverband. Auch die Zusammenstellung der Kriterien des Reviewverfahrens, dessen Umsetzung, die Erstellung der Beiträge sowie die Herausgabe des Bandes sind ein Gemeinschaftswerk. Auch hierfür möchten wir uns ganz herzlich bedanken. Wir hoffen, dass wir auch zukünftig gemeinsam eine inhaltlich und qualitativ attraktive Publikationsplattform für den deutschsprachigen Raum anbieten können.

*Stuttgart, im Juni 2016*

*Sebastian Schwägele, Birgit Zürn, Daniel Bartschat und Friedrich Trautwein*