



Betriebswirtschaftslehre

Asiatische Wurzeln

Planspiele: Lehr-Lern-Methode mit Vergangenheit und Zukunft

Bereits vor rund 5.000 Jahren gab es im asiatischen Raum militärische Strategiespiele. Diese markieren wahrscheinlich den Ursprung des Planspiels, das heute an vielen Hochschulen als innovative Lehrmethode mit nachhaltigem Lernerfolg eingesetzt wird. Seit Jahren hat sich das Planspiel an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart in der Lehre etabliert. Von dort berichten drei Experten über Vergangenheit und Zukunft der Planspiele und den Deutschen Planspielpreis 2010.

Von Dipl. Päd. Sebastian Hitzler, Dipl. oec. Birgit Zürn und Professor Dr. Friedrich Trautwein, Zentrum für Managementsimulation an der DHBW Stuttgart

Planspiele: die Methode

Die interaktive und handlungsorientierte Lehr- und Lernmethode Planspiel ermöglicht es den Teilnehmern, in einer komplexen, fiktiven aber realitätsnahen Umwelt, Erfahrungen im (gemeinsamen) Handeln in konflikt- bzw. problemhaltigen Situationen zu sammeln (Hitzler 2009, S. 15). Viele der verfügbaren Planspiele modellieren wirtschaftliche Zusammenhänge, es gibt aber auch zahlreiche Planspiele zu politischen, soziologischen oder psychologischen Fragestellungen. So lassen sich in einem Planspiel beispielsweise die Führung eines Unternehmens und die wirtschaftlichen Zusammenhänge erleben oder eine politische Institution wie den UN-Sicherheitsrat nachempfinden. Die hier als Planspiel bezeichnete Methode wird sowohl in der Literatur als auch in der Praxis unter verschiedensten Begriffen geführt (vgl. Rebmann 2001, S. 9) – Simulation und Decision Game sind nur zwei weitere.

Nach Cecchini (1988) und Geuting (1992) setzt sich das Planspiel vor allem aus drei Komponenten zusammen: Simulation, Rollen und Spiel. Die Simulation als modellhafte Abbildung der Realität ist der Kern der Methode. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, reale Begebenheiten und Zusammenhänge nachzuvollziehen,

transparent zu machen und sie einem Lernprozess zur Verfügung zu stellen. Über die verteilten Rollen werden die Teilnehmer in die Simulation eingebunden und interagieren zudem auch untereinander. Die dritte Komponente ist das Spiel. Es ermöglicht dem Teilnehmer, die Simulation aktiv zu beeinflussen und im Spielverlauf die Auswirkungen der eigenen Entscheidungen zu erfahren. Erst durch die Spielkomponente kommt es zu einer Dynamisierung des Modells (vgl. Rohn 1964, S. 11 f).

Militär: der Ursprung des Planspiels

Schon um 3.000 v. Chr. in China (vgl. Taylor, Walford 1974, S. 25) bzw. 1.000 v. Chr. in Indien (vgl. Rohn 1964, S. 25) gab es die ersten militärischen Strategiespiele. Dies ist wahrscheinlich der Ursprung des Planspiels. Über das Schach und das Kriegsschach entwickelten sich vor allem zwei Richtungen von Kriegsspielen: Freie Kriegsspiele mit einem Minimum an Regeln und Berechnungen und strenge Kriegsspiele mit umfangreichen Regeln, Tabellen, Formeln und Begrenzungen.

Mitte des 20. Jahrhunderts erkannte man, dass sich das Potenzial dieser Methode auch zu nicht-militärischen Zwecken nutzen lässt: Wesentliche Gründe hierfür sind

- die Fehlerfreundlichkeit der Umwelt: Fehlentscheidungen, die in der Realität verheerende Konsequenzen hätten, lassen sich im Planspiel erleben, aber auch analysieren, reflektieren und daraus resultierend verbessern.
- die vereinfachte Abbildung der Realität: durch die Reduktion der komplexen Realität auf die wesentlichen Faktoren werden die Wirkungszusammenhänge transparent.

Einen weiteren bedeutenden Entwicklungsschub erhielt die Planspielmethode durch die aufkommende Möglichkeit der elektronischen Datenverarbeitung. Als Konsequenz dieser Erkenntnisse entstand 1956 das erste Unternehmensplanspiel von Bedeutung (Geuting 1992, S. 323) in den USA: *Top Management Decision Simulation* der AMA (American Management Association). Dennoch gibt es viele Planspiele, die ohne den Einsatz der EDV bedeutende Lernergebnisse ermöglichen.

Praxis: unbegrenzte Einsatzmöglichkeiten

Heute gibt es allein im deutschsprachigen Raum unzählige Varianten von Planspielen mit verschiedenstem fachlichem Inhalt, allein über 500 wirtschaftlich

orientierte Planspiele. Diese greifen unterschiedlichste Fragestellungen auf, zum Beispiel Unternehmensführung, Marketing und VWL.

Neben der großen inhaltlichen Variationsbreite gibt es wie schon bei den frühen militärischen Kriegsspielen eine Methodenvielfalt. Exemplarisch sind freiere (*Free-Form-Games*) und strengere Formen (*Rigid-Rule-Games*) (vgl. Gust, Klabbers 2005, S. 58). Auch lassen sich haptische Brettplanspiele und computerunterstützte Planspiele unterscheiden.

Planspiele werden heute in allen Bereichen des Bildungssystems eingesetzt – in Schulen, Hochschulen und in der Aus- und Weiterbildung. Sie helfen den Teilnehmern in einer realitätsnahen Umwelt zu lernen und Handlungsmöglichkeiten zu testen. Dieses erfahrungsorientierte Lernen erhöht die Motivation der Teilnehmer und folglich auch den Lerntransfer. Neben der Vermittlung inhaltlicher Aspekte hat die Methode das Potenzial, Soft Skills und Arbeitsmethoden zu integrieren und zu trainieren. Über Zusatzmodule können weitere spezielle Themen eingebaut werden, beispielsweise das Training von Verhandlungstechniken in einem simulierten Verkaufsgespräch.

Das Spannende an der Planspielmethode ist ihre hohe Flexibilität im Einsatz und in der Gestaltung. So können auch aktuelle Entwicklungen wie die derzeit kritische wirtschaftliche Lage simuliert und der Umgang mit solchen Herausforderungen trainiert werden. Die Methode Planspiel mit ihrer langen Geschichte wird auch heute noch stetig durch die Praxis und durch neue Erkenntnisse der Forschung verschiedenster Wissenschaften weiterentwickelt und optimiert.



Bernhard O. Herzog
Technik der Projektarbeit
Handbuch für Projektleiter und Consultants
2008. 18, 141 Seiten, gebunden
€ 26,80
ISBN 978-3-486-58592-6

Spezielles Know-how und Erfahrungswissen für
die reibungslose Projektarbeit.

Anzeige

Planspielpreis 2010: Mitmachen und gewinnen

Unter dem Motto *Ihr Spielfeld für ausgezeichnete Ideen* wird im Februar 2010 zum ersten Mal der *Deutsche Planspielpreis* verliehen. Im Rahmen dessen werden hervorragende wissenschaftliche Abschlussarbeiten im Themenspektrum

Planspiele und Simulationen ausgezeichnet. Der Preis wird durch das Zentrum für Managementsimulation (ZMS) der Dualen Hochschule Baden–Württemberg (DHBW) Stuttgart in Kooperation mit der SAGSAGA (Swiss Austrian German Simulation And Gaming Association – Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und Schweiz, e.V.) verliehen.

Die Verleihung des Preises erfolgt im Rahmen des *Europäischen Planspielforums* auf der *LearnTec 2010*, der internationalen Leitmesse für professionelle Bildung, Weiterbildung und IT, am 3. Februar 2010 in Karlsruhe. Das attraktive Preispaket besteht aus Prämien in Höhe von 500 € für den dritten Platz bis 1.000 € für den ersten Platz. Die Preisträger bekommen zudem eine zweijährige kostenfreie Einzelmitgliedschaft in der SAGSAGA und erhalten beim Besuch der LearnTec 2010 die Möglichkeit, ihre Arbeit vor einem interessierten Fachpublikum zu präsentieren. Eine Veröffentlichung herausragender Arbeiten ist ebenfalls geplant.

Sie haben Interesse am Planspielpreis teilzunehmen? Nichts leichter als das: Bewerbungsschluss ist der 2. November 2009. Weitere wichtige Details finden Sie auf der Website zum Deutschen–Planspielpreis:



Autoren

Dipl. Päd. Sebastian Hitzler und Dipl. oec. Birgit Zürn leiten gemeinsam das Zentrum für Managementsimulation (ZMS), das Lehr- und Forschungszentrum rund um Planspiele an der Dualen Hochschule Baden–Württemberg Stuttgart. Professor Dr. Friedrich Trautwein ist wissenschaftlicher Leiter des ZMS und an der DHBW Stuttgart Professor für Lehraufgaben sowie Prodekan der Fakultät Wirtschaft.

Literatur

Cecchini, Amaldo (1988): Simulation is education. In: Croocal, David; Klabbbers, Jan; Coote, Alan; Saunders, Danny; Cecchini, Amaldo; Piane, Alberta (Hg.): Simulation–Gaming, Education and Training. Proceedings of the International

Simulation and Gaming Association's 18th International Conference. New York: Pergamon Press, S. 213–228.

Geuting, Manfred (1992): Planspiel und soziale Simulation im Bildungsbereich. Frankfurt: Lang (Studien zur Pädagogik, Andragogik und Gerontagogik, 10).

Gust, Mario; Klabbers, Jan (2005): Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Planspielen. In: Blötz, Ulrich (Hg.): Planspiele in der beruflichen Bildung. Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen. Aktueller Planspielkatalog 2005. Multimedia-Publikation. 4., überarbeitete Auflage. Bielefeld: Bertelsmann (Schriftenreihe des Bundesinstituts für Berufsbildung), S. 58–67.

Hitzler, Sebastian (2009): Vorab-Produktevaluation eines computerunterstützten Planspiels. Welche Möglichkeiten und Grenzen eröffnet das Planspiel "Paul's Island" für einen Einsatz in andragogischen Trainingsmaßnahmen. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.

Rebmann, Karin (2001): Planspiel und Planspieleinsatz. Theoretische und empirische Explorationen zu einer konstruktivistischen Planspieldidaktik. Hamburg: Kovac (Schriftenreihe Didaktik in Forschung und Praxis, 4).

Rohn, Walter (1964): Führungsentscheidungen im Unternehmensplanspiel. Essen: Girardet (Veröffentlichungen des Deutschen Institutes zur Förderung des industriellen Führungsnachwuchses, 6).

Taylor, John; Walford, Rex (1974): Simulationsspiele im Unterricht. Eine Einführung in die didaktischen Möglichkeiten von Simulations-, Plan- und Rollenspielen mit sechs praktischen Beispielen. Ravensburg: Otto Maier (EGS-Texte).