

# Inhalt

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Vorwort.....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>1. Grundzüge einer Planspiel-Didaktik.....</b>   | <b>13</b> |
| 1.1 Das Planspiel als didaktisches Instrument (Ulrich Blötz).....   | 13        |
| 1.1.1 Ein typisches Planspielszenario.....  | 13        |
| 1.1.2 Planspiele sind experimentelle Lernwelten.....  | 14        |
| 1.1.3 Aus der Spielanlage entwickelt sich das didaktische Modell.....   | 17        |
| 1.1.4 Plausibilität des Planspielmodells ist Voraussetzung für Lernerfolg.....                                    | 18        |
| 1.1.5 Mit Planspielen trainieren? Planspiele erschaffen multifunktionelle Lernwelten.....                         | 20        |
| 1.1.6 Lernzielfelder und Zielqualitäten.....  | 22        |
| 1.2 Planspiele im Vergleich zu anderen Trainingsmethoden (Ulrich Blötz, Dieter Ballin, Mario Gust) .....          | 26        |
| 1.2.1 Planspiel – Serious Game .....  | 27        |
| 1.2.2 Planspiel – CBT (Computer Based Training).....  | 27        |
| 1.2.3 Planspiel – WBT (Web Based Training) .....  | 28        |
| 1.2.4 Planspiel – Simulations- oder Labormethode .....  | 29        |
| 1.2.5 Planspiel – Rollenspiel .....   | 30        |
| 1.2.6 Planspiel – Fallmethode .....   | 31        |
| 1.2.7 Planspiel – Projektmethode .....  | 31        |
| 1.2.8 Planspiel – Szenariotechnik .....   | 33        |
| 1.2.9 Planspiel – Unternehmenstheater .....   | 34        |
| 1.2.10 Planspiel – Übungsfirma/Juniorenfirma .....  | 34        |
| 1.3 Planspielintegration in berufliche Lernkonzepte (Ulrich Blötz).....   | 35        |
| 1.3.1 Lehrgangointegriertes Planspielen liefert Synergien .....   | 38        |
| 1.3.2 Beispiele für Integrationskonzepte von Planspielen in Lehrgänge .....                                       | 41        |
| 1.3.3 Qualifizierte Planspieltrainer/-innen sind Voraussetzung für gezieltes Planspiellernen.....                 | 46        |
| 1.4 Planspielformen: Auf Eignung für die Bildungsabsicht prüfen .....   | 46        |
| 1.4.1 Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers).....           | 51        |
| 1.4.2 Operative Planspiele – strategische Planspiele – normative Planspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers)..... | 58        |
| 1.4.3 Checkliste für die Auswahl und Entwicklung von Planspielen (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers).....            | 62        |
| 1.5 Planspiele und Serious Games – Basis einer neuen Lernkultur (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense).....        | 65        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>2. Geschlossene Planspiele.....</b>   | <b>71</b>  |
| 2.1 Gruppenplanspiele in Brettform.....  | 71         |
| 2.1.1 Beispiel „The Boom Factory“ – ein Spiel zur Unterstützung von Organisationsveränderungen in Unternehmen .....      | 72         |
| 2.1.2 Beispiel „Q-Key“ – ein Spiel zur Unterstützung von Total Quality Management ...                                    | 74         |
| 2.1.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 77         |
| 2.1.4 Übersicht über weitere Brettplanspiele .....   | 78         |
| 2.2 Computerunterstützte Gruppenplanspiele (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers) .....  | 84         |
| 2.2.1 Beispiel „TOPSIM – General Management“ – ein Spiel zur Unternehmensführung.....                                    | 86         |
| 2.2.2 Beispiel „SimulTrain®“ – ein Spiel zur Einführung in das Projektmanagement.....                                    | 89         |
| 2.2.3 Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 92         |
| 2.2.4 Kurzbeschreibungen weiterer computerunterstützter Gruppen-Planspiele .....   | 94         |
| 2.2.5 Andere Gruppen-Planspiele.....   | 100        |
| 2.3 Individual-Planspiele (Dieter Ballin) .....  | 103        |
| 2.3.1 Beispiel „HeiCON“ bzw. „Der/Die Manager/-in im Handelsbetrieb“ – Controlling-Planspiel für Einsteiger/-innen ..... | 104        |
| 2.3.2 Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 108        |
| 2.3.3 Weitere Individual-Planspiele .....  | 111        |
| 2.4 Fernplanspiel-Wettbewerbe (Mario Gust, Jan H. G. Klabbers, Verena Lenssen) .....                                     | 112        |
| 2.4.1 Beispiel „MARGA Industry“ – Simulation eines Industriebetriebes.....   | 113        |
| 2.4.2 Beispiel „MARGA Service“ – Simulation eines Dienstleistungsunternehmens ....                                       | 114        |
| 2.4.3 Didaktische Bewertung .....  | 115        |
| 2.4.4 Weitere Fernplanspiel-Wettbewerbe .....  | 116        |
| 2.5 Online-Lernumgebungen für Planspiele und Serious Games (Heinz Mandl, Boris Geier, Jan Hense). ....                   | 117        |
| 2.5.1 Beispiel: Die „e-Planspiel-Lernumgebung“ .....   | 118        |
| 2.5.2 „e-Planspiel-Lernumgebung“: Realisierung der Leitlinien problemorientierten Lernens .....                          | 122        |
| 2.5.3 Evaluation der „e-Planspiel-Lernumgebung“ .....  | 126        |
| 2.5.4 Diskussion der Evaluationsergebnisse der „e-Planspiel-Lernumgebung“ .....  | 131        |
| 2.5.5 Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 132        |
| 2.5.6 Weitere Online-Spiele und Online-Planspielumgebungen.....  | 135        |
| <b>3. Offene Planspiele .....</b>  | <b>137</b> |
| 3.1 Ein offenes Planspiel am Beispiel „CROCUS“ .....   | 138        |
| 3.1.1 Der Hintergrund für die Entwicklung von „CROCUS“ – cross-cultural management-simulation .....                      | 138        |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 3.1.2     | Der besondere Nutzen .....   | 141        |
| 3.1.3     | Offenes versus geschlossenes Planspiel zum Problemkreis<br>„Interkulturelles Management“ ..... | 141        |
| 3.1.4     | Typischer Ablauf der Modellbildung: Die Entwicklung eines offenen Planspiels ...               | 144        |
| 3.2       | TRANSFORMAN – eine Simulation zum Management von Transformations-<br>prozessen .....           | 147        |
| 3.3       | Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 151        |
| 3.4       | Kurzbeschreibung weiterer offener Planspiele .....   | 152        |
| <b>4.</b> | <b>Serious Games.....</b>  | <b>157</b> |
| 4.1       | Digitale Serious Games (Thorsten Unger, Jannis Goossens, Lisa Becker) .....                    | 157        |
| 4.1.1     | Der Begriff Serious Games im Kontext von Simulationen und Planspielen .....                    | 158        |
| 4.1.2     | Serious Games in beruflichen Lernkonzepten .....   | 160        |
| 4.1.3     | Einsatzbereiche von Serious Games.....   | 163        |
| 4.1.4     | Klassifikationen von Serious Games .....   | 166        |
| 4.1.5     | Serious Games in der Praxis: Determinanten und Konzeption .....                                | 170        |
| 4.1.6     | Serious Games: Praxisbeispiele .....   | 172        |
| 4.1.7     | Zusammenfassung und didaktische Bewertung .....  | 176        |
| 4.1.8     | Weitere digitale Serious Games .....   | 178        |
| 4.2       | Haptische Serious Games (Eric Teske).....  | 180        |
| 4.2.1     | Narrationsorientiert .....   | 181        |
| 4.2.2     | Prozessorientiert .....  | 182        |
| 4.2.3     | Ereignisorientiert.....  | 183        |
| 4.2.4     | Materialorientiert .....   | 183        |
| 4.2.5     | Didaktische Bewertung von haptischen Serious Games.....  | 184        |
| 4.2.6     | Weitere haptische Serious Games .....  | 185        |
| <b>5.</b> | <b>Entwicklung von computerunterstützten, kundenspezifischen Planspielen .....</b>             | <b>187</b> |
| 5.1       | Die Methode des vernetzten Denkens und Handelns.....   | 189        |
| 5.2       | Der Netzmodellierer und -simulator HERAKLIT.....   | 192        |
| 5.2.1     | Vom HERAKLIT-Netzmodell zum HERAKLIT-Planspiel .....   | 195        |
| 5.2.2     | Netzmodellierung: Elemente und Beziehungen .....   | 195        |
| 5.2.3     | Netzmodellierung: Ressourcenerzeuger und -verbraucher .....                                    | 196        |
| 5.2.4     | Szenariengestaltung.....   | 196        |
| 5.2.5     | Didaktisches Modell .....  | 198        |
| 5.2.6     | Benutzungsoberfläche .....   | 199        |
| 5.2.7     | Softwaretechnisches.....   | 201        |
| 5.2.8     | Zur Vorgehensweise und zum Aufwand .....   | 201        |
| 5.3       | Weitere Software-Werkzeuge zur Entwicklung offener Planspiele.....                             | 203        |
| 5.3.1     | GAMMA.....   | 204        |
| 5.3.2     | Simulationsprogramme (Powersim, Ventsim ...) .....   | 205        |

|  |            |
|--|------------|
| <b>6. Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen .....</b>  | <b>207</b> |
| 6.1    Allgemeine Überlegungen zur Evaluation und Qualitätssicherung von Planspielen .....   | 207        |
| 6.2    Zentrale Aspekte für die Durchführung von Evaluationsstudien .....  | 210        |
| 6.3    Kritische Anmerkungen zur „traditionellen“ Planspielevaluation .....  | 211        |
| 6.4    Einige besondere Probleme bei der Evaluation von Planspielen.....   | 213        |
| 6.5    Theoriebasierte Evaluation von Planspielen und die Funktion logischer Modelle ..  | 216        |
| 6.6    SimGame: Ein Beispiel eines logischen Modells im Rahmen einer theoriebasierten Evaluation .....                                   | 218        |
| 6.7    Qualitätskriterien von Planspielprodukten.....  | 222        |
| 6.8    Qualitätssicherung im gesamten Planspielprozess .....   | 224        |
| 6.9    Qualitätssicherung im Design eines Planspiels .....   | 226        |
| 6.10   Qualitätsaspekte bei der Plansieldurchführung .....   | 229        |
| 6.11   Qualitätsaspekte beim Debriefing und Metadebriefing von Planspielen.....  | 232        |
| <b>7. Aufbau und Inhalt der begleitenden DVD (Dieter Ballin).....</b>  | <b>239</b> |
| 7.1    Installation .....  | 239        |
| 7.2    Hauptmenü.....  | 239        |
| 7.2.1  Spiele – alphabetisch .....   | 241        |
| 7.2.2  Spiele – suchen .....   | 241        |
| 7.2.3  Hersteller, Anbieter .....  | 241        |
| 7.2.4  Fachbeiträge.....   | 242        |
| 7.2.5  Begriffs-Lexikon .....  | 242        |
| 7.2.6  Literaturhinweise .....   | 242        |
| 7.3    Planspielbeschreibungen .....   | 243        |
| 7.4    Herstellerdaten .....   | 245        |
| 7.5    Lexikon-Begriffe.....   | 246        |
| 7.6    Zur Datenpflege.....  | 246        |
| <b>8. Vom Wissen zum Handeln – Informations- und Aktionsforen .....</b>  | <b>247</b> |
| 8.1    Internet-Website „BIBB-Planspielforum“ – Forschung, Beratung und Dienstleistungen für Planspiele in der beruflichen Bildung ..... | 247        |
| 8.2    SAGSAGA – Fachverband für Deutschland, Österreich und Schweiz .....   | 250        |
| 8.2.1  Zielsetzung.....  | 251        |
| 8.2.2  SAGSAGA-Netzwerk.....   | 251        |
| 8.2.3  Aktivitäten .....   | 251        |
| 8.2.4  Mitgliedschaft.....   | 252        |

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| 8.3       | ISAGA International Simulation and Gaming Association (Eric Teske) .....  | 252        |
| 8.4       | Zentrum für Managementsimulation (ZMS) an der Dualen Hochschule<br>Baden-Württemberg Stuttgart (Birgit Zürn, Sebastian Schwägele) ..... | 254        |
| 8.4.1     | Deutscher Planspielpreis .....  | 255        |
| 8.4.2     | Planspiel+ .....  | 256        |
| 8.4.3     | Europäisches Planspielforum .....   | 257        |
| 8.5       | XING-Gruppen .....  | 257        |
| 8.5.1     | Simulation & Gaming SimBizz.....  | 257        |
| 8.5.2     | Systemdenken und Strategiesimulationen mit HERAKLIT (Marko Willnecker).....   | 259        |
| 8.6       | Das Netzwerk Spielpädagogik der Akademie Remscheid (Gerhard Knecht,<br>Marietheres Waschk) .....  | 259        |
| <b>9.</b> | <b>Gaming Simulation – „State of the Art International 2013“ (Willy Christian Kriz) .....</b>   | <b>263</b> |
|           | <b>Autoren/Autorinnen des Fachbuchs.....</b>  | <b>273</b> |
|           | <b>Autoren/Autorinnen der Fachbeiträge auf der DVD .....</b>  | <b>279</b> |