

Wasser Marsch™

Projektmanagement / Team- entwicklung praktisch erlebt!

Projekte haben ihre eigenen Regeln: In Projekten ist der Erfolg des Einzelnen auch vom Erfolg der Anderen abhängig. Dieses Planspiel wurde speziell dafür entwickelt, Gruppen in den Themen Projektmanagement, Kundenorientierung und Teamarbeit zu trainieren. Das wichtigste Lernprinzip besteht darin, nicht nur in der Theorie zu vermitteln, sondern die Teilnehmer praktisch und selbständig handeln zu lassen.



Spielverlauf des Projektmanagements:

Mit diesem Planspiel erarbeiten die Teilnehmenden ein komplettes Projekt vom Anfang bis zum Ende. Die Teilnehmenden bilden ein Team von 6 - 8 Personen, das sich folgender Herausforderung stellen muss: Die Teilnehmenden entwickeln und bauen ein komplettes System, welches farbige Flüssigkeiten in leere Behälter befördert. Sie nutzen dazu Ausrüstungsgegenstände wie Schläuche, Röhren, Ventile, Scheren und eine Pumpe! Dieses System muss den Vorstellungen des Kunden entsprechen, der das Ergebnis am Ende des Tages überprüfen wird. Im ersten Teil ist das Team damit beschäftigt, das Projekt, die Pumpanlage, zu entwickeln und zu bauen. Hinzu kommen theoretische Inputs zum Thema Projektmanagement und die Analyse der Verhaltensweisen des Teams. Im zweiten Teil findet eine komplette Auswertung statt.

Lerninhalte dieses Planspiels:

- Vermittlung von Grundlagen des Projektmanagements
- Definition von Projekten
- Projektphasen
- Schwerpunkte der Projektphasen

- Projektbudget
- Risikoanalyse für ein Projekt
- Erfolgsfaktoren der Projektarbeit
- Aufgaben und Rollen
- Typische Fehler der Projektarbeit

Teamentwicklung:

- Wie werden Teams gebildet?
- Welche Stufen der Teamentwicklung existieren?
- Wie wird man mit Konflikten innerhalb des Teams fertig?
- Welche Rollen spielen die verschiedenen Teammitglieder?
- Wie kann die Teamleistungsfähigkeit gesteigert werden?
- Wie werden teamintere Probleme gelöst?
- Wie sind Regeln zu gestalten?

Zielgruppen:

- Mitarbeitende und Führungskräfte, die Projekte managen und Teams führen und deren Fähigkeiten verbessern wollen,
- Projektteams, die am Beginn ihrer Zusammenarbeit stehen und ihre eigenen Regeln entwickeln wollen
- Bereits bestehende Teams, die ihre bisherige Zusammenarbeit und Arbeitsweisen überprüfen und möglicherweise ihre Regeln neu aufstellen wollen, um noch effektiver zu arbeiten.
- Alle Mitarbeitenden, die in Zukunft in Projekten arbeiten werden

1 bis 2 Gruppen zu je 6 - 8 Mitglieder können von einem Trainer gecoacht und geführt werden.

Dauer:

1 - 2 Tage

Wir simulieren Ihre Welt