

Pfingstweidstrasse 31A  
CH-8005 Zürich

Tel. 044 253 13 35  
Mobil 079 352 37 39  
Fax 044 251 39 69

markus.ulrich@ucs.ch  
www.ucs.ch



Teilnehmende Planspiel FRIEDA:  
Schlusspräsentation mit Modell zur  
Regionalentwicklung von Friedberg.

## Planspiel FRIEDA

### Beschreibung

Das Planspiel FRIEDA dient der ressourcenorientierten Potentialerhebung bei Stellensuchenden. Mit seiner Hilfe werden die Fähigkeiten der Teilnehmenden ermittelt und gezielte Massnahmen zur raschen Wiedereingliederung in den Arbeitsmarkt vorbereitet.

Bewährte Übungen aus Assessment Centern für Führungskräfte wurden in angepasster Form in das Planspiel FRIEDA integriert. Die Beobachtung von Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenzen erfolgt anhand definierter Beobachungskriterien. Die Beobachtungen werden auf einer vierstufigen Skala eingestuft und mit den weiteren Resultaten der Standortbestimmung in einen individuellen Schlussbericht integriert.

Die Durchführung ist möglich mit zwei Personen für Spielleitung und Beobachtung.

### Ziele

Ziel des Planspiels FRIEDA ist eine ressourcenorientierte Potentialerhebung bei Stellensuchenden. Das Planspiel dient als motivierende Umgebung, welche die Teilnehmenden mit unterschiedlichsten Situationen konfrontiert. Dies gibt den Teilnehmenden die Gelegenheit, eine breite Palette von Sozial-, Selbst- und Methodenkompetenzen zu zeigen.

### Einsatzbereich

Das Planspiel FRIEDA wurde für die Wiedereingliederung von Erwerbslosen konzipiert. In unveränderter oder angepasster Form kann es auch für die ressourcenorientierte Standortbestimmung von anderen Zielgruppen (z. B. Jugendliche in der Berufswahlphase, berufliche Neuorientierung) eingesetzt werden.

### Nutzen

- Umfassende Beobachtung der Teilnehmenden in verschiedenen Situationen über einen längeren Zeitraum
- Fokus auf Stärken und Ressourcen
- Valide Ergebnisse, die von den einzelnen Teilnehmenden als unmittelbar zutreffend erlebt (Selbstbild) *und* von externen Beobachtern bestätigt werden (Fremdbild)
- Stärkung des Vertrauens der Teilnehmenden in die eigenen Stärken

### Eckdaten (Basisversion)

- Teilnehmende: 8-12
- Dauer: 6 ½ Tage innerhalb 4-Wochen-Standortbestimmung
- Moderation und Beobachtung durch 2 ausgebildete Spielleiter/innen
- Lizenzen und Train-the-Trainer: auf Anfrage
- Kundenspezifische Anpassungen: auf Anfrage
- Sprache: deutsch

### Hintergrund

Das Planspiel wurde von UCS in Zusammenarbeit mit dem ein Netzwerk Grenchen, Schweiz (Förderung und Ausbildung von Stellensuchenden) und dem AC-Spezialisten (Stefan Brindt, Personal- und Organisationsentwicklung, Dortmund) entwickelt. Seit Januar 2006 ist FRIEDA bei Netzwerk Grenchen kontinuierlich im Einsatz.

## Planspiel FRIEDA

### Ressourcenorientierte Standortbestimmung für die Wiedereingliederung von Erwerbslosen

Roland Perner, Monika Palermo, Beatrix Wyss, Daniel Hirschi, Christian Rohr  
Verein Netzwerk Grenchen, Grenchen, Schweiz

Stefan Brindt, Personal- und Organisationsentwicklung, Dortmund, Deutschland

**Dr. Markus Ulrich**  
**UCS Ulrich Creative Simulations, Zürich**  
Planspiele und didaktische Computerspiele für Bildung und Problemlösung

Learntec, Europäisches Planspielforum, 16. Februar 2006, Karlsruhe &  
SAGSAGA Netzwerktreffen, 17. März 2006, Wien

## Übersicht

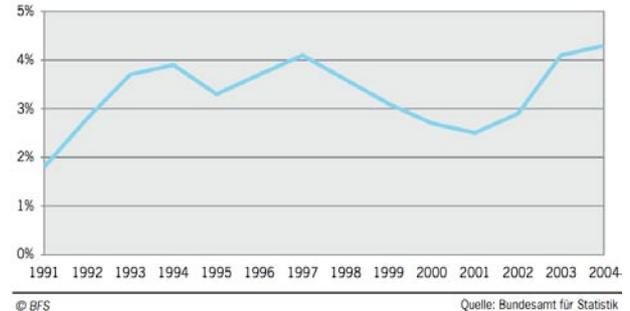
- Ausgangslage: Erwerbslosigkeit Schweiz
- **THESE: Planspiele eignen sich für valide Standortbestimmungen**
- Planspiel FRIEDA:
  - Ziele, Spezifikationen, Einbettung
  - Aufbau: Rahmenhandlung / Assessment Center (AC)
  - Beobachtung
- Erfolgsfaktoren des Projekts
- Fazit + Diskussion

### Wiedereingliederung von Erwerbslosen (Schweiz)

- Die Erwerbslosenquote bleibt hoch:
  - 154'204 Erwerbslose (Jan. 06)
    - (+2'440 seit Vormonat)
  - Erwerbslosenquote: 3.9%
- Blick nach Deutschland:
  - 3.37 Mio. Erwerbslose (Dez. 05)
    - (-130'000 seit Vormonat)
  - Erwerbslosenquote: 8.0%
- Blick nach Österreich:
  - 205'400 Erwerbslose (3. Quartal 05)
    - Tendenz: steigend
  - Erwerbslosenquote: 5.0%

Erwerbslosenquote

Anteil der Erwerbslosen an den Erwerbspersonen



### Schwächen des bisherigen Systems

- Pauschale Vergabe der Fördergelder durch Bund
- Tagespauschalen für Kurse
- Gewisse AbsolventInnen von Förderprogrammen:  
--> teure Qualifikationsprogramme greifen nicht.
- Bei gewissen Erwerbslosen totale Unsicherheit:
  - Fördern? Wenn ja, wie?
  - Fordern? Wenn ja, wie?

## Neues System: Globalbudgets

- Schweizer Regierung verlangt effiziente Mittelverwendung im Erwerbslosenbereich
- Neue gesetzliche Situation (Bund):  
Fixer Betrag pro Stellensuchenden: globale, absolute Limite.
  - Kantone untereinander in Konkurrenz
  - Effiziente Kantone erhalten Bonus.
- Kanton Solothurn (Kunde): bereits sehr effizient, will noch besser werden.

## Antwort: 4-Wochen-Standortbestimmung mit integriertem Planspiel

- Vorgabe Kanton Solothurn:
  - Wissenschaftlich fundierte Standortbestimmung
  - Aussagekräftige Ergebnisse ermitteln
- Pioniervorhaben in der Schweiz
- Umsetzung durch Verein Netzwerk Grenchen (Kanton Solothurn):
  - Standortbestimmung mit Entscheid: **fördern** oder **fordern**?
- Teilnehmende:
  - Explizit Personen, bei denen man *nicht* weiss, wie es weitergehen soll.

## **THESE: Planspiele eignen sich hervorragend als Baustein für valide Standortbestimmungen**

- Standortbestimmung, eine (Arbeits-) Definition
  - Kompetenzen umfassend abklären
  - Ressourcenorientiert
  - Von innen her
- Was meint „Valide“
  - von externen Personen (BetreuerInnen, Programmverantwortliche) UND Betroffenen als zutreffend erlebt
  - Von den Betroffenen aufbauend erlebt
- Ziel: Die Teilnehmenden finden wieder eine Arbeit!

## **Präsentation des Planspiels FRIEDA**

Aufbau:

1. Einbettung im 4-Wochen-Programm
2. Spezifikationen
3. Ziele
4. Aufbau (Rahmenhandlung, Assessment-Center-Übungen)
5. Beobachtungen
6. Auswertung

## 1. Einbettung von FRIEDA innerhalb des 4-Wochen-Programms

- FRIEDA findet in der Mitte des 4-Wochen-Programms statt.
- Ziel des Gesamtprogramms:
  - Klären „Wie soll es mit einer bestimmten erwerbslosen Person weiter gehen?“
    - Fördern, Fordern, ...
    - Konkrete Massnahmen festlegen
- Inhalt und Aufbau des 28-Tage-Programms
  - Abklärung von Kompetenzen (Sprache, Mathematik, Buchhaltung, Computer, Fach-, Sozial-, Selbstkompetenzen)

## 2. Spezifikationen

- Planspiel mit integriertem Assessment Center
- Dauer: 6 1/2 Tage
- Zielgruppe: Erwerbslose aus Dienstleistung (Büro, Pflege, Verkauf, Gastro)
  - mittel bis wenig qualifiziert
  - mündliche Deutschkenntnisse ja; schriftlich bedingt ja
  - heterogene Zielgruppe (Bildung, Kultur, Persönlichkeit, Vorgeschichte)
- 12 Teilnehmende, minimal 8
- 2 Personen für Spielleitung (SL) und Beobachtung
- Mehrere Arbeitsräume

### 3. Ziele von FRIEDA

- Planspiel bietet motivierenden, „verführerischen“ Rahmen:
  - Teilnehmende können ihre Kompetenzen ausspielen
- Realitätsnähe schaffen: Metaebene verlassen
  - Keine abstrakten Tests und Gespräche auf der Metaebene ...
  - ...“reales Handeln“ im Planspiel
- Viele unterschiedliche Situationen
  - → Viele Kompetenzbereiche können gezeigt werden
  - → Unterschiedlichste Teilnehmende können abgeholt werden
- Selbsterfahrung
  - Chance, eigene Kompetenzen zu erleben
  - Vertrauen in die Kompetenzen zu entwickeln
  - Gesehen werden (“Validierung“/ Fremd-/Selbstbild)

### 4. Aufbau

- Rahmenhandlung
  - Zukunftsentwicklung im fiktiven Bergtourismusort *Friedberg*
  - Rahmenhandlung läuft als Grundthema, roter Faden durch
    - Aufgabe: Ausarbeitung und Präsentation „Szenario Zukunftsentwicklung“
- Assessment Center (ACs)
  - Etablierte Übungen aus Führungskräfte-AC:
    - Postkorb, Analyse, Konfliktgespräch, Teamübung
  - Anpassung für Zielgruppe:
    - Reduzierte Komplexität
    - Weniger Druck (Gesamtzeitrahmen)
    - Einbettung in Gesamtprozess
- Gesamtdramaturgie mit 7 Tage-Bogen

## 5. Beobachtungen

- **Systematisch aufgebauter Kriterienkatalog**  
(Fach-, Methoden-, Sprach-, Sozial-, Selbstkompetenzen, Energiestatus)
- Operationalisierung (Beispiel Sozialkompetenzen):
  - Sozialkompetenzen:
    - Kommunikationsfähigkeit:
      - Aussage 1: Informiert sich und andere regelmässig
      - Aussage 2: Fragt nach, wenn etwas nicht verstanden wurde
      - etc.
- Definierte Beobachtungszeiten (primär während AC-Übungen)
- Definierte Auswahl von Aussagen für jede Übung:
  - Machbarkeit, Redundanz, Validität

## 6. Auswertung der Beobachtungen

- **Während Übung:** Jeder Beobachter ist i.d.R. für max. 3 Teilnehmende verantwortlich, Aufzeichnung auf Beobachtungsblatt
- **Direkt danach:**
  - Bewertung auf Skala 1-4 für jede beobachtete Aussage
- **Nach Abschluss Planspiel:**  
Plenumsdiskussion und kurze individuelle Rückmeldung
- **Nach Abschluss 4-Wochen-Programm:**
  - Mittelwert für jede Kategorie auf Basis der einzelnen Aussagen
  - Verbale, verdichtende Beschreibung:
    - Besondere, dauerhaft sichtbare Stärken herausarbeiten ("Roten Faden")
    - Gründe für tiefe Wertungen herausarbeiten (z.B. Sprachprobleme)
  - Auswertegespräch mit Zuweiser (RAV-Berater)

## Erfolgsfaktoren des Projekts: Phase Entwicklung

- Planspiel-„Technik“ **und** Empathie (Menschen und ihre Situation sehen)
- Zielgruppe und das Umfeld von Erwerbslosen gut kennen
  - Spez. Situation; Unterschied Führungskräfte / Erwerbslose;
- Fachkompetenz Entwicklung und Durchführung von Assessment Centers
- Planspiel:
  - Fiktive, in sich stimmige, zielgruppenadäquate Realität:
  - angepasst an Zielgruppe (z.B. keine Modell-Firma)
  - Einzelne Module: ausgewogen in Tagesraster einpassen
  - Integration AC-Übungen: minimale Rückmeldung an Teilnehmende

## Erfolgsfaktoren des Projekts: Phase Durchführung (Spieleitung)

- **Mentale Präsenz** auf vielen Ebenen:
  - Sparsame, aber „wesentliche“ Rückmeldungen
  - Interesse, Neugier, offen sein für Unverhofftes
  - Der "Versuchung zur Gruppendynamik" widerstehen
- **Empathie:** Schwierige Situation anerkennen;  
Probleme im Planspiel als Modell für Realität
- **Innere Überzeugung**, Optimismus bei Spieleitung für gewählte Methodik
- **Bezug zur Wirtschaft und zur Arbeitswelt** machen können  
(Selbsterfahrung reicht nicht)
- **Beobachterkompetenzen:**  
Wertfreier Blick auf Geschehen; Beobachtung --> Zahl
- **Auswertung** (Gespräch im Anschluss an das Planspiel):  
Das Besondere herauschälen können, verdichtend arbeiten

## THESE bestätigt :

### Planspiele eignen sich für valide Standortbestimmungen

#### Innen *und* aussen (Selbst- *und* Fremdbild):

- Leute spüren ihre Kompetenzen und Ressourcen *von innen heraus* +
- 2-3 Beobachter beobachten zusätzlich, über längere Zeit →
  - Bei Teilnehmenden entsteht (Selbst-)Vertrauen: „Es *ist* so! *Ich* spüre es! Ich kann es akzeptieren!!“ → Erfolgreiche Wiedereingliederung.
- **Teilnehmende:** Diejenigen, die durchgehalten haben: positive Reaktion: „Hat mir sehr viel gebracht“
- **Kunde:**
  - „Im Bericht reden wir von *Potential suchen*. Das ist gelungen!“
  - Im Planspiel können verschiedenste Kompetenzen wiederholt und in verschiedenem Kontext beobachtet werden --> valide Aussagen

## Wie geht es weiter?

- 2006: 12 Durchführungen mit ca. 140 Teilnehmenden
- Evaluation des Programms zur Standortbestimmung:
  - Auswertungsgespräch mit Teilnehmenden
  - Kanton ermittelt Erfolgsquote, Rückmeldungen der BeraterInnen (RAV)
- Verfügbarkeit von FRIEDA:
  - Lizenz ist verfügbar (auf Anfrage)
  - Wählbarer Schwerpunkt: Standortbestimmung / Training / Förderung (Sozialkompetenzen, Selbsterfahrung)
  - Anpassung auf andere Zielgruppen (z.B. Auszubildende)



## Kontakt und weitere Informationen

**Dr. Markus Ulrich**  
**UCS Ulrich Creative Simulations, Zürich**  
Planspiele und didaktische Computerspiele für Bildung und Problemlösung

[www.ucs.ch](http://www.ucs.ch)  
[markus.ulrich@ucs.ch](mailto:markus.ulrich@ucs.ch)  
+41 44 253 13 35  
Pfingstweidstrasse 31 A  
CH-8005 Zürich