

## SAGSAGA präsentiert **CHANGE-Planspiele** in Köln am 11. Oktober von 9.00 – 18.00 h

Weiter geht es auf der Messe **Zukunft Personal** am 12-14 Oktober 2010  
Messestand **SAGSAGA, Halle 2.2, Q. 07**



### Programm:

Sonntag 10. Oktober 2010 Anreise und gemeinsames Abendessen und Austausch

Montag 11. Oktober 2010 Planspieltag in der Jugendherberge gegenüber der Messe Köln

Start 9 - 9.30 h Einstieg Thema **Change Management** durch Prof. Willy Kriz  
Vorstellung der vier Planspiele und Referenten

Kurzinfo 10 -12 h in Raum Kyoto Kurzdurchlauf aller vier Simulationen, je 30 Minuten

Paralleles Spielen Räume Kyoto und Tunis Raumwechsel möglich 14 - 16 - 18 h

**Planspiel: SysTeamsChange** – Riva: Change und Verhalten von Akteuren in Veränderungsprozessen, Widerstand, Planung von Maßnahmen und Phasen eines Changeprozesses unter Budgetrestriktionen, systemische Organisationsentwicklung

**Planspiel: Cayenne** – Celemi: Change in Organisationen Schwerpunkt Projektmanagement für Change Prozesse im Unternehmen am Beispiel Einführung IT-System  
Konflikt Team - Steering Board - Organisation - Gesamtwert

**Planspiel: TOPSIM Change Management** – Tata Interactive Systems: Schwerpunkt Begleiten eines Change Prozess innerhalb eines Unternehmens, Prozessabläufe, Informationssysteme, Unternehmenskultur

**Planspiel: Twist** – UCS Ulrich Creative Simulations: sozio-kulturelle Dimension von Veränderungsprozessen, kognitive und emotionale Herausforderungen erleben, ggf. Simulation von Mergerprozessen

**Ort:** Deutsche Jugendherberge Köln Deutz, Siegesstr. 5, 50679 Köln/Deutz  
<http://www.jugendherberge.de/jh/rheinland/koeln-deutz/lage/index.shtml.de?m>

Anmeldung:

Vor- und Zuname: .....

Firma: .....

Mitglied Sagsaga: ja / nein

Meeting Vorabend, Reception 10 Oktober ab 18 h

Planspieltag 11. Oktober in DJH, Köln  
incl. Mittagimbiss 13-14 h

Eintrittskarte für 1 Tag Messe kostenlos

Veranstaltungsgebühr: 100 EUR incl. Mwst. (84,03 EUR + 19 % Mwst)

Für Sagsaga Mitglieder erbitten wir eine Spende vor Ort. (Beleg wird ausgestellt)

Anmeldung und Überweisung bis zum 30. August 2010:

*Bank:* Volksbank Amelsbüren eG (Germany)

*Kontoinhaber:* Gesellschaft für Planspiele (SAGSAGA) e.V.

*Kontonummer:* 2205854501

*Bankleitzahl:* 40069600

Für Auslandsüberweisungen:

*IBAN Code:* DE07400696002205854501

*BIC/Swift Code:* GENODEM1MAB

Anmeldung per mail: [info@cenandu.com](mailto:info@cenandu.com)

Organisation Claudia Schmitz

Cenandu Learning Agency, Köln

Bei Rückfragen: 0049.221.28 23 3 23

Detailinfo über die Planspiele siehe Anhang

## Planspiele zu Change Management



### Riva Planspiel SysTeamsChange

Das Planspiel SysTeamsChange basiert auf maßgeblichen Modellen der Organisationsentwicklung, aktuellen Change-Ansätzen, zahlreichen Praxisfällen und Forschungsergebnissen und simuliert ihre Vernetzung. Als Teilnehmer (4-5 pro Spielteam) steuern Sie einen Changeprozess in der Rolle von Beratern vom „ersten Schock“ bis hin zur „nachhaltigen Integration“ und erleben, wie sich die Mitarbeiter eines simulierten Unternehmens verhalten. Sie erfahren Erfolg und Misserfolg als direktes Feedback zu ihren Entscheidungen. Sie reflektieren Ihre Rolle und eigene Verhaltensmuster und Sie überprüfen und verbessern Ihr eigenes Vorgehen bei der Gestaltung von Changeprozessen. Mit dem Planspiel entwickeln die Teilnehmer Kompetenzen zur Steuerung und Bewältigung von Veränderungsprozessen im unternehmerischen Umfeld. Es können unterschiedliche Schwerpunkte gelegt werden, dazu zählen u.a.: Grundlagen der Organisationsentwicklung und des Changemanagements, Systemisches Gestalten von Veränderungsprozessen und Change Tools, Wahrnehmung von und Umgang mit Widerstand und Motivation von Beteiligten, Analyse von Systemzusammenhängen lernender Organisationen, Maßnahmenplanung- und Durchführung unter Zeit- und Budgetrestriktionen. Das Planspiel wird angeboten von riva training & consulting. Haptische Simulation unterstützt mit Computersimulation- und Auswertung.



### Celemi Cayenne

Das Planspiel Cayenne lässt ein Großprojekt in einem Unternehmen erleben. Das IT-Team muss nicht nur die technische Lösung vereinbaren, sondern auch die Abstimmungsprozesse dem Steering Committee managen und rechtzeitig die Organisation einbinden. Die wirkliche Herausforderung besteht darin, dass man zwar IT als Projekt planen kann, aber nicht die Reaktion der Betroffenen, die politischen Interventionen einzelner Bereiche, die Doppelbelastung bei Parallelbetrieb. Kurzum, wenn ein IT-Projekt zum Change-Projekt wird, muss man etwas von Change verstehen, auch als Projektleiter. Parallele Teams arbeiten sich durch die fünf Projektphasen und müssen Entscheidungen fällen, die erfasst und analysiert werden. Es geht um Verhalten von Systemen und Hierarchien, weniger von Individuen. Das Planspiel nutzt die Struktur des Projektmanagements – bringt aber gerade die Soft-Interventionen, um den Ablauf positiv oder negativ zu beeinflussen. Ziel ist die Erreichung eines Geschäftswertbeitrages für das Unternehmen.

Das Planspiel wird angeboten von Cenandu. Haptische Simulation unterstützt mit Computer-Auswertung

## Planspiele zu Change Management



### TOPSIM Change Management

TOPSIM – Change Management ist eine Simulation, die aufzeigt, wie auf Basis aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse Veränderungsprozesse in Unternehmen gestaltet und unterstützt werden können. Change Management ist heute sowohl strategische Daueraufgabe als auch Reaktion auf externe Impulse in Organisationen, die sich an veränderte Umweltbedingungen anpassen müssen. Dabei gilt es, alle Sub-Systeme im Blick zu behalten: Prozessabläufe, Informationssysteme, Unternehmenskultur und vor allem die Menschen, die diese Elemente tragen. Die Seminarteilnehmer sehen sich in die Aufgabe des Change Managers versetzt, der die Organisation als Ganzes durch die einzelnen Phasen des Wandlungsprozesses begleitet. Die Simulation ist in fünf Simulationsperioden gegliedert, die je eine Phase im Wandlungsprozess abbilden. Das Planspiel wird angeboten von Tata Interactive Systems. Planspiel mit Computersimulation.



### UCS TWIST

Die Teilnehmenden erleben im Planspiel TWIST die soziokulturelle Dimension von Veränderungsprozessen und erwerben dabei implizites Wissen. Die Teilnehmenden sind im Planspiel gleichzeitig Agierende und Betroffene und erleben Wandel unmittelbar selbst. Die Teilnehmenden verstehen, Veränderungsprozesse produktiver, nachhaltiger und ethischer zu gestalten. Die Teilnehmenden lernen, sich in Veränderungsprozessen bewusst für bestimmte Verhaltensweisen zu entscheiden. Je 11-19 Teilnehmende bilden ein Unternehmen. Diese sind unterschiedlich organisiert und produzieren Mobiles und Harlequin-Puppen. Veränderungen des gemeinsamen Markts und Stakeholder zwingen die Unternehmen zu Veränderungen. Dabei erfahren die Teilnehmenden Change mit allen kognitiven und emotionalen Herausforderungen „am eigenen Leib“. Dies bildet eine tragfähige Basis für die Umsetzung von Lösungen im eigenen Unternehmen.

Das Planspiel wird angeboten von Ulrich Creative Simulations. Verhaltensorientiertes Plan- und Rollenspiel; qualitatives Modell ohne Computersimulation.