

Inhaltsverzeichnis

Wirkung erzielen	5
Kapitel 1: Spielen als wichtige Fähigkeit im 21. Jahrhundert	11
<i>Spielen im Unternehmenskontext</i>	14
Kapitel 2: Wie entwickle ich ein wirksames Workshopdesign?	19
<i>Die vier Phasen wirksamen Workshopdesigns</i>	21
Phase 1: Auftrag	21
Phase 2: Auswahl	23
Phase 3: Aktion	25
Phase 4: Abschluss	25
<i>In acht Schritten zum wirksamen Workshopdesign</i> .	26
Check 1: Bereitschaft anbahnen	27
Check 2: Ziele formulieren	29
Check 3: Fokuspunkte setzen	30
Check 4: Inhalte-Methoden-Kombinationen festlegen	31
Check 5: Einladungen formulieren	32
Check 6: Debriefing planen	35
Check 7: Transfer ausarbeiten	36
Check 8: Wirksamkeit überprüfen	37

Kapitel 3: Die vier Hebel wirksamer agiler Spiele	39
<i>Das Company Game</i>	42
Ansatz	42
Aufbau	42
Ablauf	43
Ausgang	46
<i>Das Company Game und Projektmanagement</i>	47
<i>Die vier Hebel für Wirksamkeit</i>	50
Erster Hebel: Kontext	52
Zweiter Hebel: Fokus	52
Dritter Hebel: Teilnehmende	53
Vierter Hebel: Facilitation	53
<i>Der Serious Games Canvas</i>	55
Kapitel 4: Ein agiles Spiel wirksam fazilitieren .	59
<i>Essenzielle Kompetenzen der Fazilitierenden</i>	62
1. Das eigene Status-Management	62
2. Eine breite und interpretationsfreie Wahrnehmung .	63
3. Nicht-Wissen aushalten	64
4. Sei darauf gefasst, überrascht zu werden	65
5. Konsequentes An- und Abmoderieren des „Magic Circles“	66
6. Reflektiere deine hilfreiche und hinderliche Haltung	67
<i>Essenzielle Quellen zum Erkenntnisgewinn beim Fazilitieren</i>	68

Kapitel 5: Die Nachbesprechung – Erkenntnis verankern durch das Debriefing	71
<i>Durch wirksame Fragen die Qualität der Reflexion verbessern</i>	75
<i>Spannungen im Reflexionsprozess</i>	79
<i>Deine Haltung und Sprache im Reflexionsprozess</i> ..	81
<i>Was nicht passieren sollte</i>	84
Kapitel 6: Souverän mit Ungeplantem umgehen	89
<i>Den Gutfall planen und das „Was wäre, wenn ...“</i> .	91
Absicht setzen und Aufmerksamkeit ausrichten	93
<i>Konkrete Hilfestellungen bei „Störungen“</i>	94
Vorwegnahme	94
Utilisation	95
Wenn die Störung schon da ist	95
Falls gar nichts mehr geht	97
Das Unerwartete wird zum Thema des Interesses	98
Die Teilnehmenden kommen zu dysfunktionalen oder „falschen“ Schlussfolgerungen	99
<i>Durch Selbstreflexion wachsen</i>	100

Anhang	103
<i>Referenzen</i>	103
<i>Der Serious Games Canvas – Vorlage</i>	106
<i>Der #TheDebriefingCube</i>	107
1. Perspektive: Ziel	108
2. Perspektive: Prozess	109
3. Perspektive: Gruppendynamik	110
4. Perspektive: Kommunikation	111
5. Perspektive: Emotionen	112
6. Perspektive: Was nun?	113
Index	115