

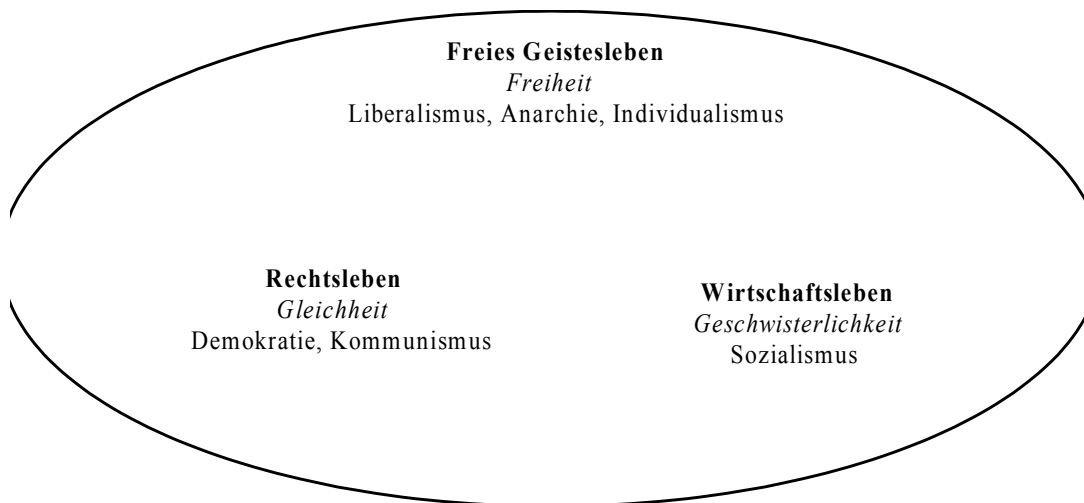
Rudolf Mehl: Unternehmen sozial gestalten (Planspiel)

Signatur Spiele 2
Beilagen: Spielablauf

Didaktischer Kommentar

Voraussetzungen

Dieses Spiel setzt eine Einführung in die soziale Dreigliederung (nach Rudolf Steiner) voraus. Danach gliedert sich der soziale Organismus in die folgenden Bereiche mit ihren Prinzipien und Ausprägungen:



Lernziele:

Als MitarbeiterInnen verschiedener Unternehmen üben die Mitspieler praktisch, wie die Arbeits- und Gewinnverteilung im Unternehmen sowie der Handel mit anderen Unternehmen nach den Prinzipien der sozialen Dreigliederung abläuft.

Altersgemäßheit:

Das Spiel setzt eine bewusste Sozialkompetenz voraus, die ab etwa 16 Jahren vorhanden sein müsste

Zu verwendende Zeit:

einfaches Wirtschaftssystem: Unternehmerisches Tun 30 bis 45 min, Auswertungsgespräch 15 bis 30 min.
mit erweitertem Wirtschaftssystem bis zu 2,5 Stunden gesamt.

1 Spielaufbau - einfaches Wirtschaftssystem

1.1 Unternehmerisches Tun

Je nach Anzahl der Teilnehmer werden drei oder vier Gruppen mit mindestens je drei Mitgliedern gebildet. Jede dieser Gruppen bildet ein Unternehmen in einem einfachen Wirtschaftssystem:

- Schuh-Herstellung
- Bäckerei
- Möbelschreiner
- Schneider

Jede Gruppe hat dabei die folgenden unternehmerischen Aufgaben:

1. Die Arbeit organisieren: Wer macht was.
2. Produkte herstellen - im Spiel je nach Ausstattung symbolisch.
3. Geschäfte machen: mit den anderen Gruppenmitgliedern tauschen.
4. Den Erlös auf die Mitglieder der eigenen Gruppe (des Unternehmens) verteilen.

Bei all diesen Aktivitäten sollte beobachtet werden, in welchem Bereich der sozialen Dreigliederung wir uns gerade befinden.

1.2 Auswertungs-Gespräch

Alle Teilnehmer treffen sich zum gemeinsamen Auswertungsgespräch. Dessen Struktur und Inhalt ist stark abhängig vom Ablauf des vorhergehenden Spiels, von der Initiative der Gruppenmitglieder und den Interaktionen.

Ziel sollte die Erkenntnis sein, dass auch in einem „reinen“ Wirtschaftssystem alle drei Bereiche vorkommen:

- Wirtschaftsleben: Was brauchen die anderen?
- Rechtsleben: Wie wird der Erlös verteilt?
- Geistesleben bietet wahrscheinlich Anlass zu Diskussion. In diesem Bereich geht es auch um die Entfaltung der individuellen (und der Gruppen-) Fähigkeiten. Bei der Arbeitsorganisation und auch bei der Festlegung des Unternehmensziels (das in diesem Spiel der Einfachheit halber vorgegeben wurde) sollten die Prinzipien des Geisteslebens eine Rolle spielen.

2 erweitertes Wirtschaftssystem

Je nach Zeit und Motivation können die Erweiterungen ebenfalls gespielt oder nur im Gespräch erarbeitet werden:

Die obigen Gruppen geben Mitglieder ab, um neue Unternehmen zu gründen. Für jedes schon bestehende Unternehmen reicht ein Repräsentant.

2.1 Handel und Erziehung

Die neuen Unternehmen beschäftigen sich mit

- Handel
- Erziehung (Schule, Kindergarten)

Die Aufgabenstellung ist sinngemäß wie oben (Abschnitt 1.1), bei der Aufgabe „Tauschen“ wird es Probleme geben:

- Was wird in diesen Fällen nun getauscht?
- Falls ein „Tauschen“ gefunden wird, ist es mit obigem Tauschen vergleichbar?

Besonders bei den Erziehungs-„Unternehmen“ wird man feststellen, dass diese mit „Wirtschaftsleben“ nichts mehr zu tun haben.

2.2 Großbetriebe mit weiterer Arbeitsteilung

Als letzter Erweiterungsschritt werden Großbetriebe betrachtet - wegen der hohen Zahl von Mitarbeitern sind diese nicht mehr einfach überschaubar sondern müssen mehrstufig organisiert werden.

Wie können die bisherigen Erfahrungen und Erkenntnisse in diesem Spiel auf diese Aufgabe angewendet werden?

Als Beispiel kann die Aufteilung eines Unternehmens in Entwicklung, Fertigung, Produktmanagement und Vertrieb dienen, aber auch andere Beispiele aus dem Erfahrungsbereich der Teilnehmer sind möglich.

Rudolf Mehl