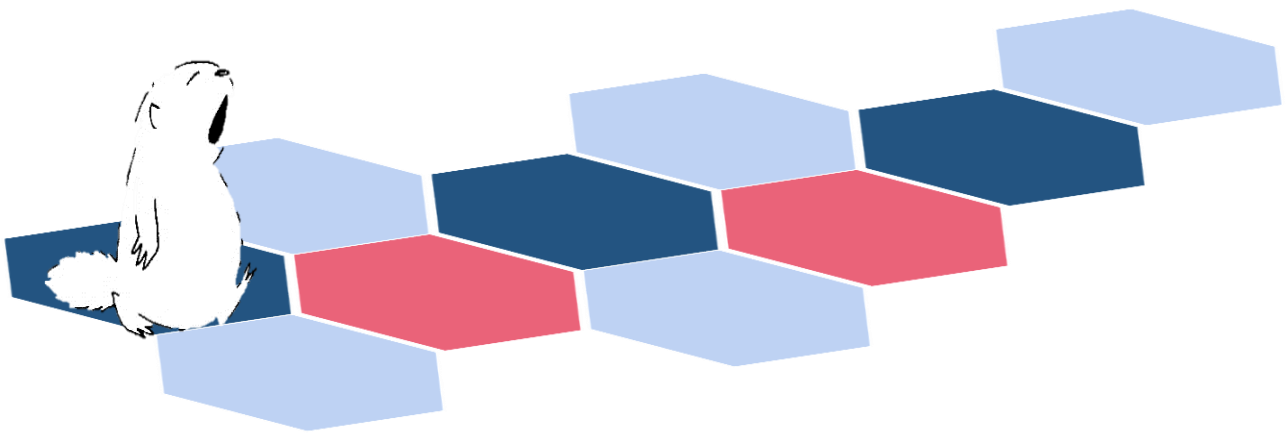


DECISION ISLAND^{5 5}₅

.... und täglich grüßt das **Murmeltier**...?!



1

„Entscheiden ... ist IMMER Prognose...!“

Olga Skrebec.

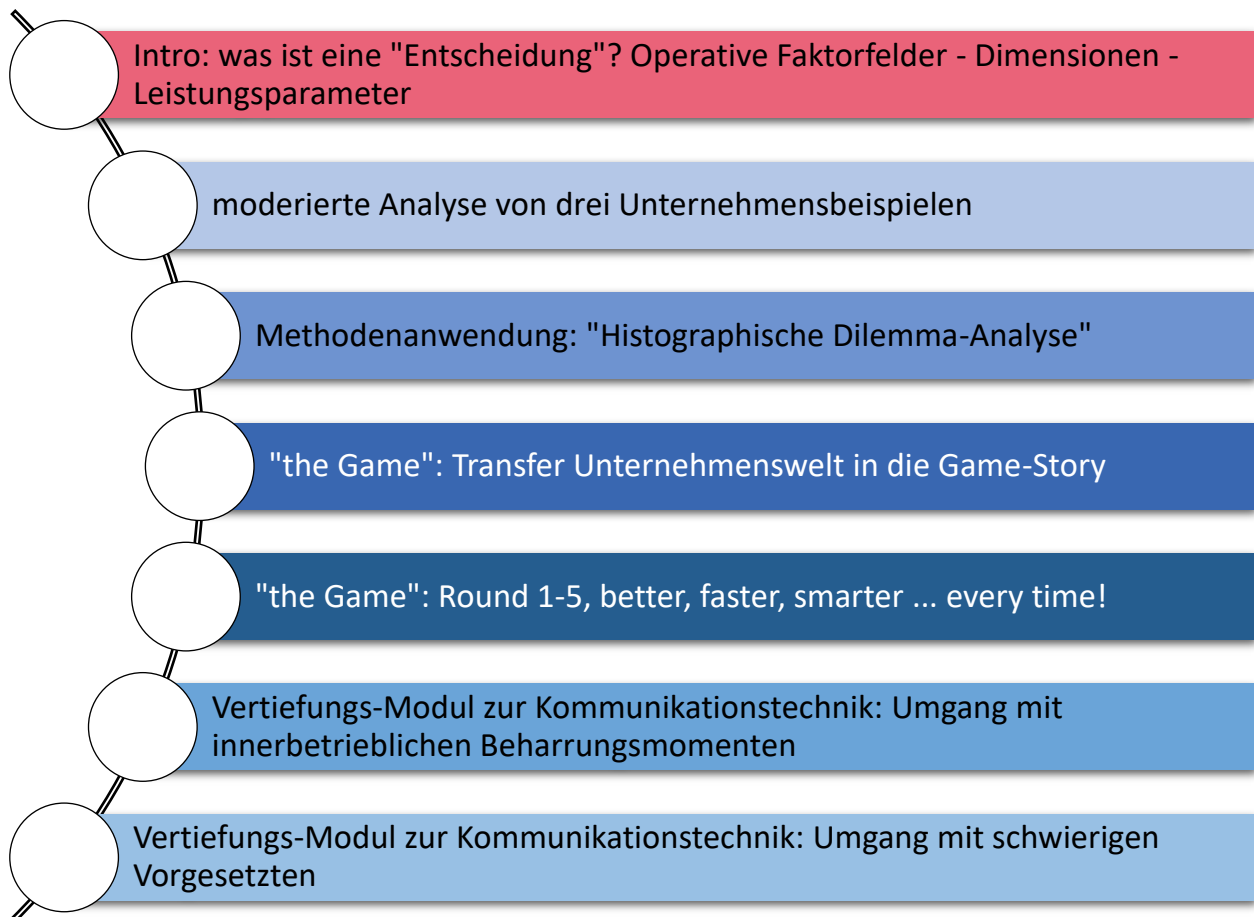
Die Qualität von Entscheidungen bestimmt die Belastbarkeit von Managementprozessen. So sicher, umsichtig und relevant für die Betroffenen eine Entscheidung getroffen wird, so gut lässt sie sich auch durchsetzen. So gut sie durchsetzbar ist, so kann sie durch geschickte Führung das kooperative Zusammenwirken stärken und die Management-Effizienz erhöhen. Kann man dies professionalisieren, kann man es beschleunigen und an andere Führungskräfte weitergeben? Ja – mit „*DECISION ISLAND*^{5 5}“. Ziel: **mehr Entscheidungs-Mut!**

Decision Making Training Game
nach der 5-5-5-Methode (siehe S.7) von:

AA Management Development.

Wie funktioniert "DECISION ISLAND 5_5"?

Wir laden die Teilnehmer zu einem "Aufenthalt" auf einer imaginären Insel ein. Diese Insel ist ein Raum – im Sinne von Platz und Zeit – für das dezidierte Aufarbeiten der wesentlichen Zusammenhänge einer Management-Entscheidung in einem Analyse- und -Einleitungsteil (1.Tag) und der Anwendung der vorgestellten Methodiken in einem durchaus etwas abenteuerlichen Kartenspiel mit Auswertung (2.Tag). Ergebnis ist ein gestarteter Trainingsdurchlauf von systematisch methodisierten Entscheidungsprozessen in einer systemisch das Entscheidungsumfeld berücksichtigenden Vorgehensweise.



2

Ziel & Methodik des Tools

„Entscheidung“ als Gestaltung begreifen und auf den eigenen Unternehmensalltag transferieren können.

Entscheidungssituationen trainieren:

- ⇒ Schneller, weil systematisch, gründlich Entscheidungen erarbeiten
- ⇒ Intuitive Ansätze systemisch mit kognitiven Ansätzen unterfüttern und in Abgleich bringen
- ⇒ Analyse-, Evaluations- und Kommunikationsprozesse routinieren und automatisieren
- ⇒ Glaubwürdigkeit des eigenen Entscheidungsprozesses für sich selbst fundamentieren
- ⇒ Glaubwürdigkeit des eigenen Entscheidungsprozesses für Betroffene fundamentieren
- ⇒ Entscheiden-können in komplexen oder drastischen Situationen muss „verkauft“ werden!

Dann wird aus „Entscheidung“ (=Management) „Führung“ (=Leadership).
Ergebnis: **wachsende** Entscheidungsentschlossenheit.

The Game:

Haben Sie sich bereits gewünscht, die Uhr zurückdrehen zu können? Gab es in Ihren Entscheidungssituationen vielleicht Faktoren, die Ihnen erst nach der getroffenen Entscheidung auffielen und die Sie gerne noch einbezogen hätten? Geistert Ihnen manchmal die Volksweisheit „Im Nachhinein ist man immer Klüger“ im Kopf herum?

Damit Letzteres nicht mehr geschieht und Erstes eintritt, bietet das Spiel *DECISION ISLAND* eine interaktive Landschaft aus Planung und Zufall, Unsicherheit und Gewissheit, Vorausschauen und Zurückdenken im Kontext einer komplexen Entscheidungssituation. **Ziel ist, systemisch denkend alle für die Entscheidungssituation notwendigen Parameter zu bestimmen und diese durch das mehrmalige systematische Durchspielen einer Situation überzeugend umzusetzen.**

Basierend auf der Idee des Films „Und täglich grüßt das Murmeltier“ erhalten die Teilnehmer im Spielszenario eine Situation, die es zu lösen gilt und die auf einer innerhalb des Spiels schwerwiegenden Entscheidung basiert. Diese Entscheidung wird von verdeckten Faktoren begleitet, die zunächst nicht offensichtlich sind und herauskristallisiert werden müssen. Hierfür stehen den Teilnehmern einerseits verschiedene Ressourcen als Spielkarten zur Verfügung, aber hauptsächlich werden Erfolg und Misserfolg des Spiels durch die Handlungen der Akteure selbst entschieden. Die Spielmechanik basiert auf einem Kartenspiel. Elemente aus „Pen&Paper“-Spieltechniken machen es möglich, innerhalb eines Spiels, das lediglich mittels Karten, einem zwanzigseitigen Würfel und einem Szenariobuch agiert, individuelle Entscheidungssituationen zu kreieren, die dynamisch vom Spielleiter implementiert werden.

Die Filmidee des sich immer wiederholenden Tages wird durch das „Scheitern“ innerhalb des Spiels initiiert. Im ersten Durchlauf sehen die Teilnehmer einer sehr intransparenten Situation entgegen, in der es kaum möglich ist, von Beginn an alle entscheidungsrelevanten Faktoren einzuschätzen. Erschwert wird dies noch durch die Rollenverteilung im Spiel, die einerseits den individuellen Charakter des Lernprozesses mitbringt, andererseits aber auch Handlungsmöglichkeiten einschränkt. So ist das Treffen der richtigen Entscheidung kaum möglich. Gelangen die Teilnehmer an einen Punkt, an dem die gesamte Handlung somit scheitert, wird die Uhr zurückgedreht und das Ganze beginnt von Neuem, nur mit einer Neuverteilung der Rollen. Zusätzlich gibt es bei jedem Wiederaufnehmen des Spiels, Zufallsfaktoren, die zusätzlich eintreten können und anhand des Würfels bestimmt werden. Somit wird es notwendig, nicht nur auf Grundlage bereits gemachter Erfahrungen zu entscheiden, sondern auch künftige Risiken abschätzen und integrieren zu können.

