

marga



Das Unternehmensplanspiel marga wird von Industrieunternehmen und Firmen der Dienstleistungsbranche gleichermaßen genutzt: zur Vorbereitung künftiger Führungskräfte darauf, dass Führen immer auch Entscheiden heißt.

Teams im Wettkampf: Finale auf dem Schloss

„Das hat doch auch im Halbfinale geklappt“, begründet der eine locker seinen Vorschlag, die Preisschraube nach oben zu drehen. „Das ist ja wie auf dem Basar“, hält sein Kollege dagegen. Der Dritte knipst ununterbrochen die Kugelschreibermine raus und rein, während er den Zeittakt vorgibt: „Wir haben noch 40 Minuten.“ Personalentscheidungen müssen getroffen werden: „Uns werden Leute fehlen, wir müssen qualifizieren, denn der Arbeitsmarkt ist leergefegt.“ Die Vorgaben werden von den Veranstaltern angepasst – hier die ersten Vorboten des demografischen Wandels. „Noch 30 Minuten.“ Fünf Ingenieure und ein Jurist der zu ThyssenKrupp gehörenden Uhde GmbH hocken in der vorletzten von fünf Geschäftsperioden – und starren besorgt auf die Aktivitäten ihrer Mitbewerber, die sie in Listen vor sich haben. Sechs Monate lang haben diese sechs Arbeitskollegen mit weiteren 75 Teams aus 32 Unternehmen um die Teilnah-

me am dreitägigen marga-Finale auf Schloss Gracht konkurriert. Nun wollen sie gewinnen. Wie bei ihnen vibriert es in den anderen sieben Arbeitsgruppenräumen vor Spannung: Wie haben die anderen Teams entschieden und – noch wichtiger – wie werden sie sich künftig positionieren?

Das Unternehmensplanspiel wird von der marga Business Simulations in Erfstadt durchgeführt, und zwar seit über 35 Jahren in Kooperation mit der Verlagsgruppe Handelsblatt und nicht ganz so lange mit der European School of Management and Technology. Mehr als 80.000 Fach- und Führungskräfte und solche, die es bald sein wollen, haben bisher teilgenommen.



*Ruth Lemmer,
Chefredakteurin
Fachzeitschrift
PERSONAL,
Düsseldorf
Kontakt: personal-
redaktion@
fachverlag.de*

Stichwörter in diesem Beitrag

- Produktion
- Marketing
- Vertrieb
- Personal



Unternehmen nutzen das Planspiel als Assessment oder Teamtraining, zur Weiterbildung und dazu, wertorientierte Unternehmensführung zu erfahren statt sie nur als Wissensblock serviert zu bekommen.

marga bietet zwei Spielvarianten: Industry und Service. Bei den Industrie- und Fertigungsunternehmen wird ein international agierender und breit diversifizierter Betrieb durch die Unwegsamkeiten des Wirtschaftslebens gelenkt. Das Team lernt die Erfolgsfaktoren einer strategischen und operativen Unternehmensführung kennen und muss sich für die Kennzahlen des Shareholder Values verantworten. Kaufmännisches Know-how ist keine Voraussetzung. Gerade kommende Führungskräfte aus Fachlaufbahnen können hier unter Wettbewerbsbedingungen lernen, Marketing- und Produktions-, Vertriebs- und Personalentscheidungen zu treffen.

Service Management

Die Voraussetzungen für die Mannschaften, die sich zur Service-Variante anmelden, liegen etwas anders. Die Mitspieler sollten entweder bereits in einem Dienstleistungsunternehmen Führungskraft oder wenigstens auf dem Sprung in diese Liga sein oder sie sollten in der Industrie Verantwortung für Dienstleistungsprozesse haben. Denn es geht um die Grundelemente des erfolgreichen Service Managements. Branchencharakteristika wie die Kombination

aus Hard- und Soft Skills müssen erkannt, die richtigen Instrumente ausgewählt und angewandt werden. Die acht Teams in diesem Finale unterscheiden sich stark in der Arbeitsweise: Während die einen vom Flipchart bis zum Beamer das volle Equipment ausschöpfen, reicht anderen der Laptop. Während die einen heftig debattieren, wirken andere vorsichtig, wenn sie darüber sprechen, ob sie in dieser Geschäftsperiode lieber angreifen sollten oder defensiv agieren. Während die einen alles zusammen entscheiden, haben andere eine strikte Aufgabenverteilung. Und während bei den einen die Nervennahrung aus Kaffee und Keksen besteht, trauen andere eher dem Energiestoß von Bananen.

Bei zwei Testläufen können sich die Teams ausprobieren. Dann geht es zur Sache: In drei Qualifikationsrunden mit jeweils fünf Entscheidungsrunden lenken die Teams ihr Unternehmen – in die Pleite, ins Mittelfeld oder in die Live-Finalrunde auf Schloss Gracht. Alle zehn Tage sitzt der Vorstand zusammen – am Arbeitsplatz in einer realen Runde oder virtuell. „Manche Firmenteams sehen sich hier bei uns zum ersten mal“, sagt marga-Geschäftsführer Christoph Heinen. „Wir hatten schon Teilnehmer aus Indien, die mit Deutschen und Briten spielten.“

Am späten Nachmittag des zweiten Tages geben die acht Teams noch einmal ihr Bestes. In der Abschlusspräsentation begründen sie ihre Strategie. Dafür gibt es keine Punkte

mehr. Denn was zählt, ist das wirtschaftliche Ergebnis, nicht die Präsentation. Trotzdem geht es lebhaft und engagiert zu. Schließlich ist das der Schlusspunkt eines sechsmonatigen Wettkampfs, in den jeder Mitspieler viel Gehirnschmalz, Zeit und Herzblut gesteckt hat.

Interaktive Spielfelder

Die Voraussetzungen im Internet schaffen gleiche Chancen für alle Teams. Auf der marga-E-Learning-Lernplattform finden die virtuellen Wettbewerber alles, was sie voranbringt – oder doch wenigstens voranbringen könnte: Planungssoftware und Blackboard, Projekträume und Chats. Ergänzt werden diese interaktiven Spielfelder durch eine online-Lernbegleitung. Die Teams können zwischen einer englischen und deutschen Spielbegleitung wählen.

Die Organisatoren geben den Zeitbedarf mit rund sechs Stunden pro Entscheidungsrunde an. Reicht es einmal nicht aus, das Teamwissen und das webbasierte Training zusammen zu bringen oder verbeißt sich eine Gruppe vor der Entscheidung in wilde Spekulationen, verspricht eine Hotline Hilfe in der Not. Da sitzen dann leibhaftige Tutoren, die über die Jahre Planspielroutine gewonnen haben, geben fachlichen Rat und träufeln Balsam auf die aufgeregten Seelen. Freilich nicht, ohne dem Wettkampf die Spannung zu nehmen. Denn auch das gehört zur Vorbereitung auf das Leben als Führungskraft: sichere Entscheidungen unter Stress treffen zu können.

MARGA

Das internationale Unternehmensplanspiel marga startet zweimal pro Jahr. Der nächste Anmeldeschluss für bis zu sechsköpfige Teams ist der 31. März 2009.

Diese Frühjahrsrunde wird ihren Höhepunkt im Oktober 2009 beim Live-Finale auf Schloss Gracht erleben.

www.marga.de