



Agenda / Hafenspiel / 1x Tag

Bezugnehmend auf [Kurt Lewin](#) entwickelte [David Kolb](#) eine erfahrungsbasierter Lernzyklus (Experiential Learning Cycle) in vier Schritten:

- 1) Konkrete Erfahrung,
- 2) Beobachtung und Reflexion,
- 3) Abstrakte Begriffsbildung,
- 4) Aktives Experimentieren.

Hafenspiel basiert auf diesem Konzept.

Die Phasen der Hafen-Simulation sind in der Tabelle unten kurz dargestellt.

Phase	Inhalte	Ziele	Methode	Dauer
0	Vorstellung der Personen und des Tages	Einführung in die Hafen-Simulation	Präsentation	5 Minuten
				10 Minuten
	Vorstellung des Planspiels / der Hafen-Simulation		Video Computer und Internet Simulation	Ca. 15 Minuten
	Kurz vor dem Spiel Präsentation		Summe: 30 Minuten	
1	Durchführung der ersten Runde (Konkrete Erfahrung)	Erste Erfahrungen sammeln – mit der	Computergestütztes Planspiel & Simulation des Hafens	30 Minuten (Simulation der 22



Agenda / Hafenspiel / 1x Tag

		Simulation vertraut werden		Arbeitstage des Monats)
2	Reflexion der ersten Runde (Beobachtung und Reflexion)	Feedback	Gruppenarbeit, Reflexion	Ca. 15 Minuten
2a	Pause			15 Minuten 11.30 Uhr Ende
3	Planung der zweiten Runde (Abstrakte Begriffsbildung)	Wichtigkeit der Standard-Services im Hafen	Gruppenarbeit: Die Teilnehmer werden eine Methode finden, die zur Lösung führt.	Ca. 20 Minuten
4	Durchführung der zweiten Runde + Reflexion der zweiten Runde + Präsentation der Ergebnisse aus der zweiten Runde	Hafen sollte – wie jedes Geschäft – profitabel sein. Teilnehmer arbeiten an der Fragestellung der Profitabilität	ZDF = Zahlen Daten Fakten	25 Minuten + ca. 10 Minuten + Ca. 10 Minuten
	Mittagspause	Pause	Pause	12.35-13.35
5	Ereignis! Die Preise der Standard-Services fallen!	Sensibilisierung für Mehrwertdienste (Value Added Services) des Hafens	Facilitator lobt & motiviert neue VAS (Value Added Services) zu entdecken & entwickeln.	10 Minuten



Agenda / Hafenspiel / 1x Tag

	<p>http://www.businessballs.com/kolblearningstyles.htm</p>			
6	Planung der dritten Runde	Teilnehmer werden sich mit der Definition der neuen VAS beschäftigen	Die Teilnehmer werden eigene Methode zur Vorgehensweise finden!	Ca. 20 Minuten
7	Durchführung der dritten Runde + Reflexion + Präsentation der Ergebnisse	Mehrwertdienste (Value Added Services) des Hafens tragen dazu bei, dass Hafen nun profitabel wird	Erfahrungsbasiertes Lernen http://infed.org/mobi/david-a-kolb-on-experiential-learning/	25 Minuten + Ca. 15 Minuten + Ca. 20 Minuten



Agenda / Hafenspiel / 1x Tag

	Pause			15 Minuten 15.05- 15.20
	Planung	Teilnehmer werden sich mit der Definition der neuen VAS beschäftigen	Facilitator lobt & motiviert damit neue VAS (Value Added Services) entdeckt & entwickelt werden.	ca. 20 Minuten
8	Durchführung der vierten Runde + Reflexion	Standardisierung der neuen Services	Erfahrungsbasiertes Lernen	25 Minuten + Ca. 10 Minuten 16.15 Uhr
9	Präsentation der Ergebnisse & Diskussion	Zusammenfassung	Wiederholung ist die Mutter aller Fertigkeiten	20 Minuten
10	Transfer in den Alltag	Gruppendiskussion	Moderation	30 Minuten
11	Abmoderation			5 Minuten 17.00 Uhr Ende