

## Ziele

- ! Originelle Einführung einer neuen Idee oder eines revolutionären Projektes
- ! Lernerfahrung: Erleben wir Veränderung als Bedrohung oder Chance?
- ! Balance aus Kooperation und Wettbewerb üben
- ! Spaß

## Das Szenario

### Phase 1: „Irgendetwas stimmt hier nicht“

Im Verlauf der Veranstaltung ereignen sich merkwürdige Dinge: Es mehren sich Hinweise darauf, dass geheime Machenschaften im Unternehmen im Gange sind, dass im Unternehmen gar eine Geheimloge existiert.

Als Hinweise erhalten einzelne Teilnehmer verschlüsselte Botschaften. Verdächtige Aktivitäten sind zu beobachten, teils live, teils auf „zufällig“ eingespielten Videosequenzen.

Unangenehme Fragen drängen sich auf:

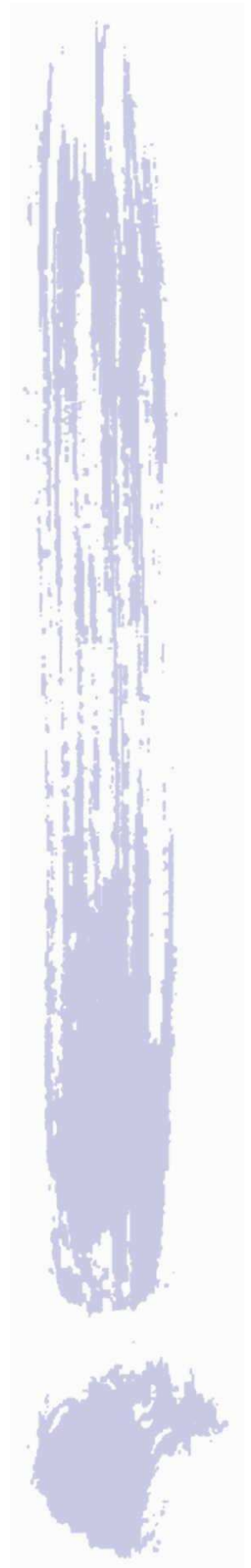
- ! Was führt dieser verschwegene Bund im Schilde?
- ! Wer zählt zu seiner geheimen Mitgliedschaft?
- ! Ist die Verschwörung noch aufzuhalten?

### Phase 2: „Ermittlung“

Die Geschäftsführung gibt ein öffentliches Statement ab: Es ist etwas im Busch, aber niemand weiß Genaueres. Die geheimen Machenschaften sollen schnellstmöglich aufgeklärt werden, um Schlimmstes zu verhindern.

Die Aufgabe der Teilnehmer:

- ! Die Teilnehmer operieren in Teams.
- ! Ziel ist es, der Geheimloge auf die Schliche zu kommen, ihre Ziele und ihren geheimen Vorsitzenden zu identifizieren.
- ! Dazu müssen die Teams Indizien über die Handlungen der Loge und über das Unternehmen sammeln und logisch kombinieren
- ! Die skurrilen Aktionen der Loge müssen richtig interpretiert werden: Was will der Geheimbund mit all dem erreichen?
- ! Es ist notwendig, mit anderen Teams Informationen auszutauschen. Die Teams müssen also teilweise kooperieren, während sie gleichzeitig miteinander im Wettbewerb stehen.



Team für LösungsManagement  
Dr.-C.-Otto-Straße 196  
44879 Bochum

Fon (0234) 9731650  
Fax (0234) 9731652

[t1m@loesungsmanagement.de](mailto:t1m@loesungsmanagement.de)

Was passiert?

- ! Nach und nach lüften die Teilnehmer das Geheimnis um die Loge. Zunehmend stoßen sie dabei auf Informationen, welche die Pläne der geheimen Organisation in einem neuen, positiven Licht erscheinen lassen
- ! In jedem Team befindet sich mindestens ein Kollaborateur, also ein heimliches Mitglied der Loge. Ihn gilt es zu überführen. Ein enttarnter Kollaborateur versucht, die anderen Teammitglieder für die Ideale der Loge zu begeistern.
- ! Am Ende reicht jedes Team seine Ermittlungsergebnisse in Form eines „Fahndungsprotokolls“ ein. (Punkte werden je nach Lückenlosigkeit der Aufklärung vergeben)

### Phase 3: „Showdown“

In einem großen Showdown wird die Loge samt ihrem heimlichen Vorsitzenden enttarnt.

Die überführten Mitglieder der Loge verlesen daraufhin ihr bislang geheimes Manifest – ein leidenschaftlicher Aufruf, bestimmte Werte oder Ziele zu verfolgen. Es stellt sich heraus, dass die Mitglieder der Loge das Beste für das Unternehmen wollen. Sie haben dringenden Handlungsbedarf entdeckt. Bisher handelten sie im Geheimen, da sie dem Unternehmen nicht genügend Veränderungsbereitschaft zutrauten.

Dies kann und soll nun anders werden. In Workshops kann nun erarbeitet werden, wie das von allen als wichtig akzeptierte Ziel in Zukunft gemeinsam erreicht werden kann.

### Organisation

Das Modul kann im Rahmen großer Veranstaltungen für Führungskräfte oder Mitarbeiterversammlungen stattfinden.

Das Modul „Wirtschaftskrimi“ kann in variierendem Umfang in die Veranstaltung sowie in größere OE-Prozesse integriert werden.

