



Ein Spiel um das Prozessverständnis zu fördern!

Spielend lernen – ein Leben lang

**Qualitätsmanagement** 

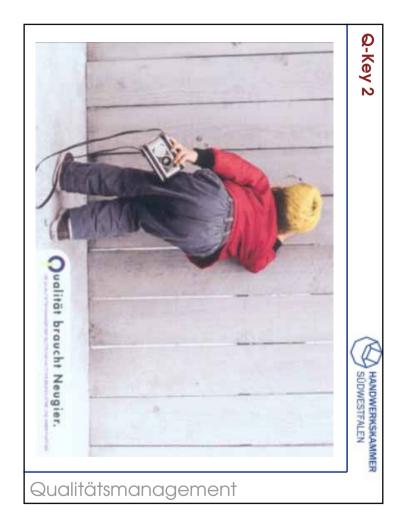
# Q-Key 2



# Spielplan

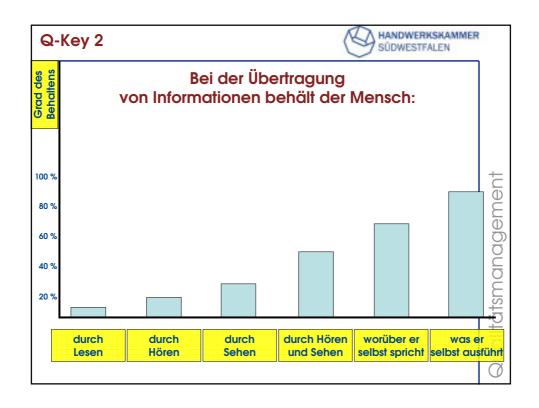
- Spielen Warum?
- Hintergrund des Spiels "Q-Key 2"
- Ziel des Spiels "Q-Key 2"
- Zielgruppe des Spiels
- Ablauf des Spiels "Q-Key 2"
- Referenzliste
- Das Spiel spielen

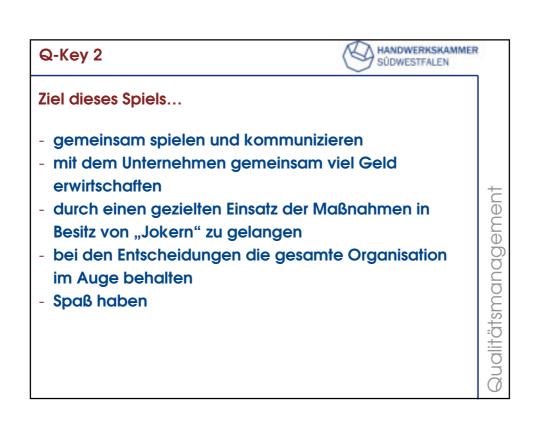






# HANDWERKSKAMMER Q-Key 2 SÜDWESTFALEN Womit wir Menschen im Leben spielen... - mit 0 Greifling - mit 3 Legespiele und Memory - mit 5 Mensch Ärgere Dich Nicht **Qualitätsmanagement** - mit 12 Monopoly - mit 20 mit Ihrer Zukunft - mit 30 mit Ihrer Tätigkeit im Berufsleben - mit 50 mit Ihrem Unternehmen - mit 60 mit anderen Unternehmen - mit 65 Mensch Ärgere Dich Nicht Womit spielen Sie gerade?







#### Die Teilnehmer erleben...

- die Bedeutung von Entscheidungen für den Unternehmenserfolg
- das unmittelbare Zusammenspiel zwischen den Kernprozessen
- bei ihren Entscheidungen die gesamte Organisation im Auge zu behalten
- wie mit vorbeugenden Maßnahmen Kosten gespart werden können
- wie wichtig Kommunikation f
  ür eine erfolgreiche Zusammenarbeit ist

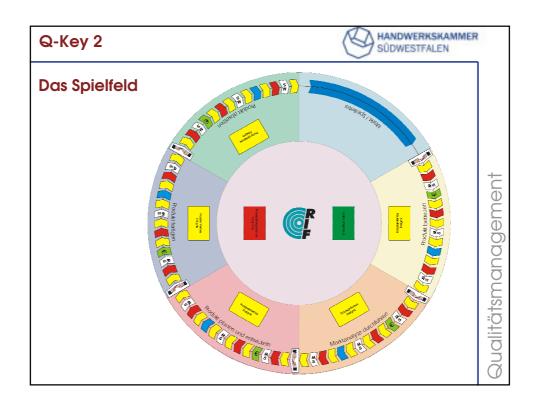
Qualitätsmanagement

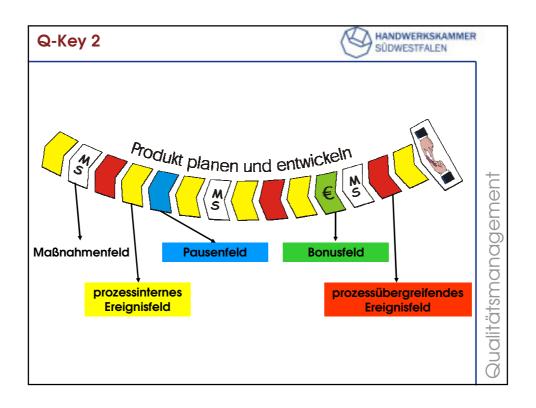
#### Q-Key 2



#### Die Teilnehmer sind...

- alle Entscheidungsträger in der Organisation
- Führungskräfte in allen Organisationsbereichen
- Mitarbeiter ohne spezielle Führungsaufgaben
- Ausbildungsmeister und Auszubildende
- Führungsnachwuchs
- eigentlich alle Mitarbeiter







#### Ablauf des Spiels...

- gespielt wird mit <u>fünf</u> bis <u>zehn</u> Teilnehmern
- Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn
- jeder Teilnehmer würfelt mit zwei Würfeln gleichzeitig
- die Augenzahl des 1. Würfels wird gesetzt und die Aktion durchgeführt
- die Augenzahl des 2. Würfels wird gesetzt und die Aktion durchgeführt
- mehrere Produkte/Komponenten dürfen auf einem Feld stehen
- auf einem Ereignisfeld muss mit entsprechenden Entscheidungen reagiert werden

## Q-Key 2



#### Ablauf des Spiels...

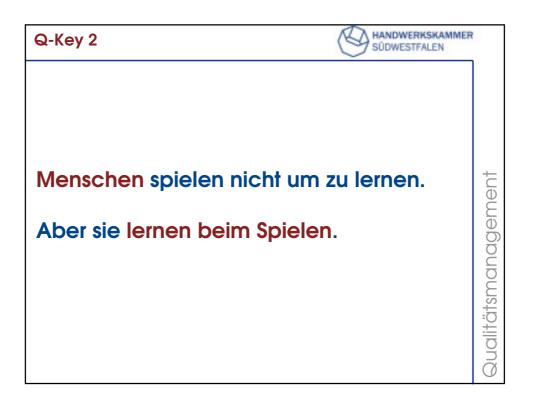
- jeder ist nur für Produkte/Komponenten in seinem Bereich verantwortlich
- Produkte/Komponenten (Spielsteine) müssen an den nachfolgenden Prozess übergeben werden
- Ereignisse treffen einen oder alle Prozesse
- Qualitätsfördernde Maßnahmen wehren negative Ereignisse für den Prozess ab
- Rechtzeitig übergebende Produkte bringen Geld ein
- es werden 2 mal 6 Spielrunden gespielt

**Qualitätsmanagement** 













# dass Sie hier sind und mitspielen möchten. Dafür möchten wir uns bedanken.

**Qualitätsmanagement** 

#### Q-Key 2



Wenn Sie in Ihrem Unternehmen das Spiel einmal erleben, also spielen möchten, komme ich gerne zu Ihnen.

Dipl.-Ing. Christian Albrecht Handwerkskammer Südwestfalen

Tel.: 02931 877-144

E-Mail: christian.albrecht@hwk-suedwestfalen.de