

Entdeckungsreise im Dschungel der EH&S-Berichte – ein Würfel- und Quiz-Spiel zu den Grundlagen des menschlichen Verhaltens und den verschiedenen Unfallberichten in der Arbeitswelt

Das Mitgliedsunternehmen hat sich in den letzten 20 Jahren mit seinem Werk in Niedersachsen zu einem bedeutenden Industriebetrieb entwickelt. Die Einreicherin wurde vom Laborbereich gebeten, eine Informationsveranstaltung durchzuführen, damit die Laboranten und Laborantinnen die Unfall-Klassifizierungen im EH&S-Berichtswesen kennen und verstehen. Sie sollte dabei die firmeninterne statistische Datenerfassung erklären.

Als Fachtrainerin im Arbeitsschutz entwickelte sie dafür dieses Spiel mit zwölf aufeinander aufbauenden Unterthemen. Enthalte sind bekannte Modelle wie z.B. die BG-Maßnahmenhierarchie (STOP) oder die Bedürfnispyramide nach Maslow. Sie werden durch die firmeninterne Unfall-Klassifizierung ergänzt.

Dieses Spiel kann individuell an neue Zielgruppen und weitere Themen angepasst werden, indem andere Karten verwendet oder ergänzt werden. Die Spielidee ist flexibel einsetzbar und eignet sich unter anderem für Informationsvermittlung, Schulungen oder Erst- und Wiederholungsunterweisungen. Alle Altersgruppen spielen gerne und es ist an jedem Ort spielbar. So können auf kurzweilige Art verschiedene Themen der Arbeitssicherheit in kleinen intensiven Gruppen erarbeitet werden. Ein Spiel dauert höchstens 90 Minuten – die Erinnerung daran bleibt sehr viel länger.

Den Teilnehmern und Teilnehmerinnen hat die Spielrunde sehr gefallen, und die Anzahl der gemeldeten Beinaheunfälle im Laborbereich ist in diesem Jahr gestiegen. Ob das in direktem Zusammenhang mit dem Spiel steht, ist nicht eindeutig zu sagen – aber möglich. Deshalb wird im kommenden Jahr das Angebot auf weitere Zielgruppen im Betrieb ausgeweitet.

2018

Jahr: **2018**
Kategorie: **Organisation / Motivation**
Kontakt: **Dow Stade Produktions GmbH & Co.**

OHG

Bützflether Sand

21683 Stade

Entdeckungsreise im Dschungel der EH&S-Berichte

- ein Würfel-Quiz-Spiel für 7 SpielerInnen + 1 SpielleiterIn -

Die Reise beginnt bei den menschlichen Bedürfnissen, führt die Gruppe weiter über die Stationen Verhalten und Einfluss und endet bei den vielfältigen Berichterstattungen.

Die Spieleleiterin führt die WürflerInnen durch die verschiedenen Grundlagen, Modelle, Programme und Methoden mit dem Ziel, dass die SpielerInnen die Berichtsmöglichkeiten bei Firma kennen und sie nach der Reise im Alltag anwenden können.

