

## **ASSESSMENT CENTER – ROLLENSPIEL**

### **(Teilnehmer-Dokument)**

#### **Ziel**

Sie sind Gruppenleiter in der Abteilung « Transport » und Sie werden eine ernste Unterredung mit einem Fahrer haben, der einen Unfall mit einem Kleinlaster hatte. Das Rollenspiel wird zwischen Ihnen und einem Fahrer (Auswerter) gespielt.

#### **Vorbereitungszeit**

20 Minuten

#### **Rollenspiel**

Die Polizei kommt in Ihr Lager und erklärt Ihnen, dass vor ungefähr zwei Stunden, ein Fahrer einen Unfall mit einem Kleinlaster hatte und dabei ein geparktes Auto beschädigte und dann, ohne seinen Namen und seine Adresse zu hinterlassen, die Flucht ergriff. Ein Vorübergehender hatte die Autonummer notiert und die Polizei darüber informiert.

Wenn der Fahrer ins Lager zurückkommt, werden Sie eine ernsthafte Aussprache mit ihm haben müssen. Sie werden von ihm vor allem verlangen müssen, dass er sich auf den Polizeiposten begibt, um sich der Verantwortung für den Unfall zu stellen und die Gründe für seine Flucht zu erklären.

Der Fahrer hatte bisher nie einen Autounfall gehabt und war bis jetzt ein Angestellter ohne Fehl und Tadel, sodass Sie ihn sogar von Ihrer Absicht informiert hatten, ihn in zwei Wochen zum Teamchef zu ernennen.

Sie werden versuchen müssen, die folgenden Elemente herauszufinden:

- *Die Umstände des Unfalls*
- *Die Gründe für die Flucht des Angestellten*
- *Eines der Probleme besteht darin, dass er verpflichtet ist, sich auf den Polizeiposten zu begeben.*

# ASSESSMENT CENTER – ROLLENSPIEL

## (Bewerter-Dokument)

### Ziel

Ein Rollenspiel einer Dauer von 10 bis 15 Minuten bewerten.

### Gesamtdauer

Individuelle Vorbereitungszeit : zwischen **15 und 20 Minuten**.

Dauer des Rollenspiels : zwischen **10 und 15 Minuten**

### Unterlagen

- 1 Rollenspiel
- Teilnehmersdokument
- Bewertungsblatt

### Zu bewertende Kompetenzen

- *Selbstvertrauen*
- *Entscheid treffen / Urteilsfähigkeit*
- *Eigeninitiative*
- *Kommunikationsfähigkeiten*
- *Fähigkeit, ein Team zusammenzustellen und zu leiten*
- *Entwicklung Anderer*
- *Aktives Zuhören*

### Vorstellung des Rollenspiels

Sie werden die Rolle eines Fahrers spielen müssen, der einen Unfall mit einem Kleinlaster hatte (Materialschaden an einem geparkten Wagen verursacht) und die Flucht ergriff. Ein Passant hat Ihre Autonummer notiert und sie der Polizei übergeben, die danach Ihren direkten Vorgesetzten aufgesucht hat, um den Namen des Fahrers zu erfahren. Bei Ihrer Ankunft im Lager, verlangt Ihr direkter Vorgesetzter, Sie in Bezug auf diesen Unfall sprechen zu wollen.

Ihre Rolle als Fahrer ist, sich zu rechtfertigen, indem Sie erklären, dass Sie fürchteten Ihre Stelle zu verlieren, dass es sich um Ihren ersten Autounfall handelt, dass Sie grosse finanzielle Schwierigkeiten und dadurch Spannungen in Ihrer Ehe haben. Aus all diesen Gründen haben Sie Ihren Namen und Adresse nicht beim beschädigten Fahrzeug hinterlassen. Sie wussten, dass dies Ihre finanziellen Schwierigkeiten und familiären Probleme nur vergrössern würde, weshalb Sie die Flucht ergriffen!

Denken Sie auch daran, Ihren direkten Vorgesetzten danach zu fragen, ob die in zwei Wochen vorgesehene Nominierung zum Teamleiter aufrechterhalten bleibt.

*Die minimalste Handlung des direkten Vorgesetzten (Bewerbers) am Ende der Unterhaltung besteht darin, einen Verwarnungsbrief zu schreiben und darin zu erklären, dass er von nun an nicht mehr in der Lage ist, den Fahrer (Auswerter) zum Teamchef zu nominieren.*

**Wenn der/die Teilnehmer/in die Einwände logisch überwindet, mischen Sie sich nicht ein und lassen Sie ihn/sie seine/ihre Strategie entwickeln.**

# ASSESSMENT CENTER – ROLLENSPIEL

## (Bewerter-Dokument)

### Benotungssystem

- 4** = Ausgezeichnet (übertrifft die Leistungskriterien der Funktion)
- 3** = Gut (entspricht den Leistungskriterien der Funktion)
- 2** = Schwach (erreicht die durch die Funktion geforderten Kriterien nicht)
- 1** = Unannehmbar (ist sehr unter den von der Funktion geforderten Kriterien)

KOMPETENZEN	1	2	3	4	BEMERKUNGEN
<b><i>Persönliche Fähigkeiten</i></b>					
<i>Selbstvertrauen</i> Ein grosses Selbstbewusstsein beweisen, was die eigenen Fähigkeiten betrifft, um mit Erfolg und entsprechend den persönlichen Überzeugungen zu handeln.					
<i>Entscheide treffen / Urteilsfähigkeit</i> Fähigkeit, gut zwischen verschiedenen Alternativen zu wählen und unter unsicheren Bedingungen ein sicheres Urteil zu beweisen.					
<i>Eigeninitiative</i> Wohlvollend jede Idee empfangen, die der Tätigkeit mehr Wert gibt. Sie annehmen und anwenden. Die Initiative ergreifen, um die Ziele zu erreichen oder sie zu übertreffen.					
<b><i>Beziehungs-Fähigkeiten</i></b>					
<i>Fähigkeit zur Kommunikation</i> Fähig sein, zu gegebener Zeit, einen klaren und prägnanten Gedanken mündlich und schriftlich auszudrücken. Fähigkeit, seine Absichten und die benutzten Ausdrücke an seine Zuhörer und deren Erwartungen anzupassen.					
<i>Fähigkeit, Teams zusammen zu stellen und zu leiten</i> Fähigkeit, die Leistungen eines Teams zu optimieren und dessen Einsatz zu erhalten, indem Leadership und Führungsfähigkeit gezeigt werden.					
<i>Entwicklung Anderer</i> Fähigkeit, die Stärken und Schwächen Anderer zu identifizieren und ihnen in ihrer Entwicklung kurz- und langfristig zu helfen.					
<i>« Aktives Zuhören »</i> Fähigkeit, einer anderen Person zuzuhören, sich die gehörten Worte zu merken und sie neu zu formulieren, um dem Gesprächspartner zu erlauben, sich besser über die Themen, die er ansprechen möchte, auszudrücken.					