Vorschlag Organisation / Motivation | 2018

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.

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

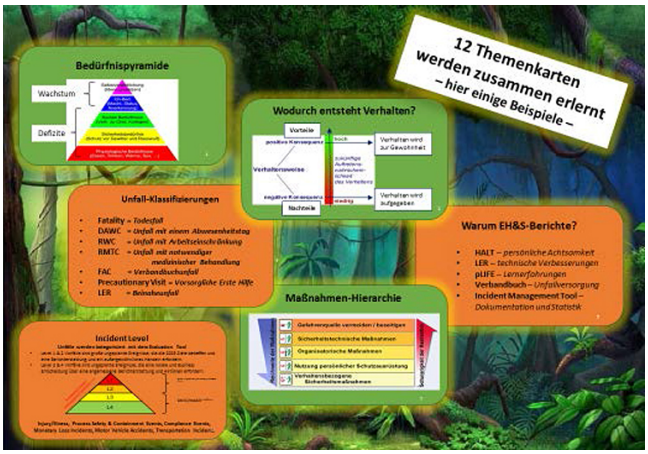
OHG

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 Spielleiterin 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.


12 Themenkarten werden zusammen erlernt
– hier einige Beispiele –
Bedürfnispyramide
Wachstum
Defizite
Wodurch entsteht Verhalten?
Vorteile
Nachteile
Verhaltensweise
Verhalten wird zur Gewohnheit
Verhalten wird aufgegeben
Unfall-Klassifizierungen
Fatality = Todesfall
DAWC = Unfall mit einem Abwesenheitstag
RWC = Unfall mit Arbeitseinschränkung
RMTC = Unfall mit notwendiger medizinischer Behandlung
FAC = Verbandskastenfall
Precautionary Visit = Vorsorgliche Erste Hilfe
LER = Beinaheunfall
Warum EH&S-Berichte?
HALT – persönliche Achtsamkeit
LER – technische Verbesserungen
pLIFE – Lernerfahrungen
Verbandbuch – Unfallversorgung
Incident Management Tool – Dokumentation und Statistik
Maßnahmen-Hierarchie
Gefahrenquelle vermeiden / beseitigen
Sicherheitstechnische Maßnahmen
Organisatorische Maßnahmen
Nutzung persönlicher Schutzausrüstung
Verhaltensbezogene Sicherheitsmaßnahmen
Incident Level