

Seminar – Wintersemester 2026/27

Auf Achse 2030 – Weiterentwicklung als Logistik-Planspiel für die Hochschullehre

Dr. Sonja Rosenberg

Inhalt

Das Seminar untersucht, wie das klassische Logistik-Brettspiel „Auf Achse“ (Spiel des Jahres 1987) als modernes Planspiel für die Hochschullehre weiterentwickelt werden kann. Die Studierenden analysieren das Originalspiel, identifizieren Fehlstellen im Hinblick auf die heutigen Herausforderungen der Transport- und Distributionslogistik und entwickeln wissenschaftlich fundierte Erweiterungen.

Die Bearbeitung erfolgt in zwei Teams mit jeweils bis zu vier Studierenden. Jedes Team erstellt eine gemeinsame Seminararbeit im Umfang von ca. 30 Seiten und entwickelt einen spielbaren Prototypen für „Auf Achse 2030“, wobei verschiedene Themenkomplexe behandelt werden. Bei den Prototypen ist darauf zu achten, dass sie sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch spielbar sind.

Themenkomplexe

Team 1: Nachhaltige und digitale Logistik

- Green Logistics und CO₂-Bepreisung
- Alternative Antriebe
- Digitalisierung und Echtzeitinformationen
- KI-gestützte Disposition

Team 2: Resiliente und wirtschaftliche Logistik

- Lieferkettenrisiken und Störungen
- Resilienzmanagement
- Fahrermangel und Ressourcenengpässe
- Leistungskennzahlen und Logistikcontrolling

Seminarablauf

Zu Beginn des Semesters findet eine gemeinsame Kick-Off-Veranstaltung (ca. 2–3 Stunden) statt. In dieser Veranstaltung wird das Originalspiel „Auf Achse“ gespielt und anschließend gemeinsam analysiert.

Ziel ist es, die im Spiel dargestellten logistischen Prozesse zu identifizieren, die zugrunde liegenden Annahmen kritisch zu reflektieren und mögliche Defizite im Hinblick auf die aktuellen Herausforderungen der Transport- und Distributionslogistik herauszuarbeiten. Die Analyse dient als Ausgangspunkt und als Impuls für die anschließende Entwicklungsarbeit.

Im Anschluss erfolgt eine etwa vierwöchige eigenständige Arbeitsphase in den Teams. Auf Basis von Fachliteratur entwickeln die Studierenden Konzepte zur Erweiterung des Spiels entsprechend den Themenkomplexen. Ziel ist die Entwicklung eines wissenschaftlich fundierten Prototyps, der sowohl einen fachlichen Mehrwert als auch einen didaktischen Nutzen bietet.

Dann findet eine Zwischenpräsentation statt. Jedes Team stellt in einem Vortrag von etwa 15 Minuten seine bisherigen Überlegungen vor. Präsentiert werden die geplanten Änderungen am Spiel, die zugrunde liegenden wissenschaftlichen Konzepte sowie die Literaturbasis, auf der die vorgeschlagenen Erweiterungen begründet werden. Die Präsentationen dienen der Diskussion und der gemeinsamen Reflexion der Entwicklungsstände.

In der zweiten Semesterhälfte werden die Konzepte weiter ausgearbeitet und zu spielbaren Prototypen entwickelt. Die Teams konkretisieren ihre Regeln, Spielmaterialien und didaktischen Zielsetzungen und dokumentieren die Entwicklung wissenschaftlich in ihrer Seminararbeit.

Den Abschluss bildet eine gemeinsame Veranstaltung (ca. 2–3 Stunden) am Ende des Semesters. In diesem Termin stellen die Teams ihre finalen Entwicklungen vor und führen die Teilnehmenden durch ihre Prototypen. Dabei werden die vorgenommenen Änderungen, deren wissenschaftliche Begründung sowie die erwarteten Auswirkungen auf den Lern- und Simulationseffekt des Spiels präsentiert und diskutiert. Ziel ist die Entwicklung eines fundierten Konzepts für ein modernes Logistik-Planspiel auf Basis von „Auf Achse“.

Termine

Auftaktveranstaltung: 27.10.2026

Zwischenpräsentation: nach Absprache, vor Weihnachten

Abschlusspräsentation und Abgabe: nach Absprache im Februar

Anwesenheitspflicht

Bei allen Präsenzterminen gilt Anwesenheitspflicht.

Bewerbungen

Bewerbungen über das KIT-WiWi-Portal unter Angabe von Lebenslauf und Notenauszug. Es kann ein präferierter Themenkomplex angegeben werden.

Gesucht werden Studierende mit Interesse an Logistik und spielbasierten Lernformaten, die Freude daran haben, bestehende Spielkonzepte kritisch zu analysieren und sie weiterzuentwickeln, um sie zu modernen Planspielen zu machen. Neben fachlichem Interesse sind insbesondere Kreativität und Gestaltungswille gefragt.