



"Pacific": Leadership und Teamführung ^{mix} E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Pacific ist ein Online-Kurs über Leadership und Teamführung im Videospieldformat, bei dem die Teilnehmer Strategien, Techniken und Werkzeuge erlernen und üben, mit denen sie Ihre Leadership- und Teamführungs-Kompetenzen weiterentwickeln und verbessern können.

Die Teilnehmenden:

- sehen sich die Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Steigerung Ihrer Kompetenzen in Leadership und Führen von Hochleistungsteams an
- lernen und üben Techniken zur Steigerung der Effizienz, Leistung und Leistungsfähigkeit Ihrer Teams
- lernen Ihre Kommunikation zu optimieren, um Aufgaben besser zu delegieren, Feedback zu geben, zu coachen und Leistungen zu bewerten
- erhalten Tipps zur Motivation, Belohnung und zum Konfliktmanagement innerhalb des Teams.

Programm

Pacific ist ein Überlebensabenteuer, in dem der Teilnehmer von einer einsamen Insel fliehen muss, auf der er und sein Team nach einem Flugzeugabsturz gestrandet sind. Seine Chancen, dem zu entkommen, werden von seiner Fähigkeit abhängen, diese Mannschaft zu führen und zu motivieren.

6 Module werden in diesem Online-Kurs behandelt:

- Von innen auch aussen
- Dem Team Sinn geben
- Teambuilding
- Motivieren
- Weiterentwickeln
- Fördern

[Trailer](#) zum Spiel Pacific

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einem zweitägigen Präsenzkurs entsprechen und einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Mit einem ausgeklügelten Simulator** werden wirklichkeitsnahe Situationen für Mitarbeiterführung nachgestellt, damit der Teilnehmer in einem sicheren Umfeld und ohne Stress üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, in welchen Bereichen er sich verbessert.

Zielpublikum

Pacific richtet sich an alle, die es gewohnt sind, Teams und Personen zu führen und Projekte zu leiten.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 1h.
- Online-Schulung (6-8 Stunden) über einen Zeitraum von 6 Wochen
- ½ Tag Follow-up

Dauer

Ca. 9 Stunden und ½ Tag Follow-up

Daten

- Einführungsveranstaltung: 10. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 10. Februar bis 24. März 2026 (während 6 Wochen)
- Follow-up: 30. April 2026 08:30 bis 12:00 Uhr mit Stefan Mühlemann

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

online



"Triskelion": Zeitmanagement und persönliche Produktivität [online](#) E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Die Teilnehmenden:

- entwickeln Ihr eigenes System, um Ihr Zeitmanagement und Ihr persönliche Produktivität zu verbessern
- lernen das Planen, Priorisieren und Erreichen von Zielen
- entdecken Ratschläge und Techniken für das Management Ihrer täglichen Aufgaben und der bestmöglichen Entscheidungsfindung
- wenden Werkzeuge in der Praxis an, mit denen Sie Ihre Effizienz verbessern, Ihre Leistung steigern und die Aufschiebung anstehender Aufgaben vermeiden können.

Programm

Im ersten Jahrhundert hinterliess Seneca der Jüngste der Menschheit ein wunderbares Vermächtnis. Dieser spanische Philosoph aus Cordoba entdeckte das Geheimnis von Erfolg, Reichtum und Glück. Ein Geheimnis, das seit 2000 Jahren von den Mitgliedern des Ordens der Weisheit gehütet wird, die es immer weiter gepflegt und verbessert haben, um das umfassendste Zeitmanagementsystem der Geschichte zu schaffen.

4 Module werden in diesem Online-Kurs behandelt:

- Planen
- Managen
- Erledigen Sie Ihre Aufgaben SOFORT!
- Fokussieren

[Trailer](#) zum Spiel Triskelion

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einem zweitägigen Präsenzkurs entsprechen und einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Triskelion ist auf alle Profile ausgelegt, insbesondere auf diejenigen, die ihre Effizienz und Produktivität steigern möchten, umfangreiche Arbeitsvolumen bewältigen müssen bzw. Probleme mit der Stressbewältigung haben.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführungssitzung von ca. 1h15.
- Online-Schulung (10 Stunden) über einen Zeitraum von ca. 6 Wochen

Dauer

Ca. 11 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:30 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 31. März 2026 (während 6 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



"Chocolate": Einfluss und Überzeugung online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

Die Teilnehmenden:

- entdecken die Geheimnisse der Überzeugung und des Einflusses
- lernen überzeugende Botschaften zu erstellen
- entwickeln Strategien der Überzeugung und des Einflusses.

Programm

Das Programm lehrt grundsätzlich alle Mitarbeitenden, die Grundprinzipien der Überzeugung anzuwenden.

- Der Schlüssel zur effektiven Überzeugung
- Die sieben Grundprinzipien der Überzeugung
- Fünf Fälle, um die Grundprinzipien der Überzeugung zu üben.

Nachdem er eine Zeit lang in der Schokoladenfabrik seiner Familie gearbeitet hat, wird Markus nach Südamerika geschickt, um mehr über die Plantagen zu erfahren, die das Familienunternehmen mit Kakao versorgen. Dort trifft er Olivia, eine Aktivistin, die sich für die Einführung des Fair-Trade-Systems einsetzt. Die junge Frau wird ihm helfen, die Geheimnisse der Überzeugung und des Einflusses zu entdecken. Sie werden dann beginnen, gemeinsam einen Weg zu beschreiben, auf dem sie wichtige Menschen in ihrem Umfeld beeinflussen müssen, um grosse Karriere- und Lebensziele zu erreichen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden, insbesondere an diejenigen, die ihre überzeugende Art verbessern müssen sowie die Einflussnahme in die Entscheidungen anderer Menschen.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung-von ca. 45'.
- Online-Schulung (2 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Leitung Einführungsveranstaltung

Dominique Amacker

Dauer

2h45

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Aqua»: Feedback online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie Sie durch Feedback die Menschen in Ihrem Umfeld kontinuierlich fördern können.
- Entdecken Sie einen einfachen und effektiven Prozess, um Verhaltensweisen zu ändern.
- Lernen Sie Tipps und Tricks kennen, um positives und konstruktives Feedback zu geben.
- Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten, Feedback zu geben an einem Dutzend praktischer Fälle mit dem im Spiel integrierten Simulator.

Programm

- Korrigieren Sie Verhaltensweisen mit einem einfachen und effektiven Verfahren.
- Geben Sie positives und konstruktives Feedback, um Teams zu motivieren.
- Fördern Sie eine Kultur der persönlichen Weiterentwicklung, um die Leistung zu steigern.

Modul I : Die Vorteile des Feedbacks verstehen, sowohl für Ihr Wachstum, als auch für das der Menschen um Sie herum.

Modul II : Wie und wann wird konstruktives Feedback gegeben.

Modul III : Wie und wann wird positives Feedback gegeben.

Eine nachhaltig lebende Gemeinde versucht, trotz einer fast drei jährigen erdrückenden Dürre, zu überleben. Um die Lebenseinstellung dieses Ökodorfs aufrechtzuerhalten, unterbreitet Gina, die Hauptdarstellerin, den Einwohnern einen Vorschlag, damit sie über Wasser verfügen. Es wird von ihrer Fähigkeit, effektiv Feedback zu geben, abhängen, ob die Bewohner ihr grosses Ziel erreichen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden, die in Zukunft gerne positive und konstruktive Feedbacks geben möchten.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1h45

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Sahara»: Delegieren online E-learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie wichtig es ist, effektiv zu delegieren, um Ihre Ergebnisse zu vervielfachen.
- Entdecken Sie einen einfachen und effektiven Prozess, um einwandfrei zu delegieren.
- Entwickeln Sie Ihre Fähigkeiten, effektiv zu delegieren, an diversen Fallbeispielen mit dem im Spiel integrierten Simulator.
- Lernen Sie Tipps und Tricks kennen, um effektiv zu delegieren.

Programm

- Führen Sie die notwendigen Schritte durch, um Aufgaben effektiv zwischen den Teammitgliedern zu delegieren.
- Schaffen Sie Vertrauen und vermitteln Sie ein Gefühl der Eigenverantwortung zwischen den verschiedenen Profilen.
- Üben Sie sich im Delegieren, um ein (glückliches!) leistungsstarkes Team aufzubauen.

Versetzen Sie sich in die Rolle einer spezialisierten Beraterin und verhindern Sie, dass ein nachhaltiges kanadisches Startup-Unternehmen aus der Baubranche mit ernsthaften Delegationsproblemen Konkurs anmeldet. Unterstützen Sie das Unternehmen, einen wichtigen Wettbewerb zu gewinnen. Mit dem Preisgeld haben Sie die Möglichkeit, ein Projekt zu finanzieren, welches darin besteht, Häuser aus Plastikflaschen zu bauen, um die Lebensqualität der Bewohner eines Flüchtlingslagers in der Sahara zu verbessern.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Diese Weiterbildung richtet sich an alle Mitarbeitenden die eine Führungsfunktion inne haben.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1.5 Stunden

Daten

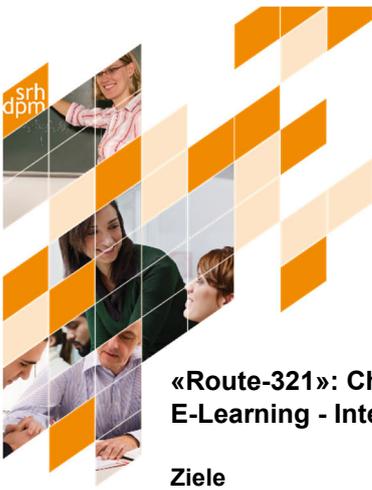
- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Route-321»: Change Management online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Trainieren Sie eine proaktive Haltung gegenüber Veränderungen
- Erfahren Sie, wie Sie mit den Gefühlen umgehen, die während eines Veränderungsprozesses auftreten
- Identifizieren Sie die Hindernisse, die Sie an die Vergangenheit binden und finden Sie den Schlüssel, um sie zu überwinden
- Erkennen Sie die Chancen, die Veränderungen bieten, um Ihre Lebensrealität zu akzeptieren
- Lernen Sie die Tools kennen, mit denen Sie neue Gewohnheiten entwickeln und sich leicht an Ihre neue Lebensrealität anpassen können

Programm

Das Kursprogramm vermittelt die Schlüssel zu einem effektiven Change Management durch die folgenden Schritte:

- Die Veränderung
- Überwinden Sie die Hindernisse, die Sie an die Vergangenheit binden
- Akzeptieren Sie Ihre neue Lebensrealität
- Passen Sie sich an Ihre neue Lebensrealität an

Milo Bernal hat ein Busunternehmen, das von einem multinationalen Konzern übernommen wird, in dem er eine Stelle als Fahrer angeboten bekommt. Wird es ihm gelingen, sein Leben wieder in den Griff zu bekommen?

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Route-321 ist an alle Berufsprofile gerichtet, vor allem an diejenigen, die herausfinden wollen, wie man einer unerwünschten Veränderung auf effektive Weise begegnet. Dabei werden die verschiedenen Phasen, die wir durchlaufen, untersucht und gezeigt, wie man sie bewältigt, um sich leichter anpassen zu können.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1.5 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2 Stunden

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmerzahl

20 Personen

Ort

Online



«Babel»: Zwischenmenschliche Kommunikation online

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie mehr über die vier Arten der zwischenmenschlichen Kommunikation und ihre Merkmale.
- Lernen Sie, den Stil Ihrer Gesprächspartner zu erkennen.
- Finden Sie heraus, was Sie bei der Kommunikation mit dem jeweiligen Stil vermeiden und was Sie verbessern sollten.
- Trainieren Sie Ihre Kommunikation in verschiedenen Situationen und stimmen Sie sich mit anderen ab.

Programm

- Ermitteln Sie das Profil Ihres Gesprächspartners.
- Entdecken Sie die Merkmale der einzelnen Stile.
- Erkennen Sie Kommunikationseinschränkungen der zwischenmenschlichen Kommunikation.
- Nutzen Sie die Kommunikationsförderer der zwischenmenschlichen Kommunikation.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden, insbesondere diejenigen, die ihre zwischenmenschliche Kommunikation weiterentwickeln und eine bessere Abstimmung mit anderen erreichen möchten, um ihre Ergebnisse sowohl im persönlichen als auch im beruflichen Umfeld zu verbessern.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (2 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h45

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Christmas»: Durchsetzungsvermögen online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Identifizieren und lernen Sie die drei Arten von Verhaltensweisen im Umgang mit einem Konflikt (passiv, aggressiv und durchsetzungsfähig) zu unterscheiden.
- Erfahren Sie, wie Sie Konflikten auf eine durchsetzungsfähige Art und Weise gegenüberreten.
- Entdecken Sie die drei unfehlbaren Schritte, um eine durchsetzungsfähige Botschaft zu erstellen.
- Lernen Sie, "Nein" zu sagen.

Programm

- Modul I: Die Vorteile des Durchsetzungsvermögens verstehen.
- Modul II: Verhaltensweisen: Passiv, aggressiv, durchsetzungsfähig.
- Modul III: Konflikten auf eine durchsetzungsfähige Art und Weise gegenüberreten.
- Modul IV: Anleitung zum Erstellen einer durchsetzungsfähigen Botschaft.
- Modul V: Anweisungen, wie Sie lernen "Nein" zu sagen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1h45

Daten

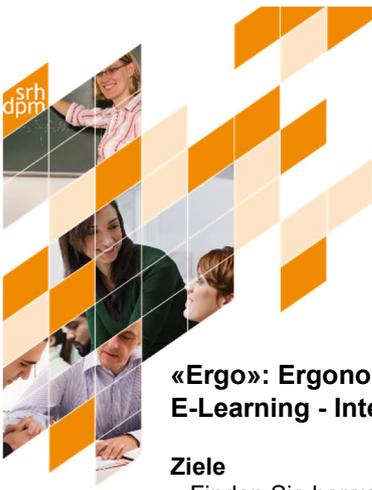
- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Ergo»: Ergonomie im Büro online

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Finden Sie heraus, wie Sie einen gesunden Arbeitsplatz gestalten können.
- Lernen Sie, wie Sie die Bedingungen in Ihrem Arbeitsumfeld verbessern können.
- Lernen Sie die richtige Körperhaltung für die Arbeit im Büro oder im Homeoffice kennen und einzunehmen.
- Erfahren Sie, wie Sie körperliche und geistige Erschöpfung vermeiden können.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt, wie man auf das eigene Wohlbefinden am Arbeitsplatz achtet, und bietet Hilfsmittel an, um anhand der folgenden Aspekte die erworbenen Kenntnisse zu festigen:

- Gestalten Sie Ihren Arbeitsplatz.
- Achten Sie auf die Bedingungen in Ihrem Umfeld.
- Verbessern Sie Ihre Körperhaltung, wenn Sie am Schreibtisch arbeiten.
- Achten Sie auf Ihren Körper und Geist, um Erschöpfung vorzubeugen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1h45

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Safe»: Prävention von sexueller Belästigung am Arbeitsplatz [online](#) E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie die Grundlagen zum Thema sexuelle Belästigung am Arbeitsplatz.
- Lernen Sie die verschiedenen Arten sexueller Belästigung kennen und zu unterscheiden.
- Erkennen und Analysieren Sie Verhaltensweisen der sexuellen Belästigung am Arbeitsplatz.
- Lernen Sie wichtige Empfehlungen kennen für den Fall, dass Sie Opfer oder Zeuge von sexueller Belästigung werden.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt die Grundlagen zur Prävention von sexueller Belästigung am Arbeitsplatz anhand der folgenden Schritte:

- Was ist sexuelle Belästigung?
- Welches Verhalten ist unangemessen?
- Was ist bei sexueller Belästigung am Arbeitsplatz zu tun?

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1.5 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h15

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Tiki»: Effektive Meetings online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Entdecken Sie die *Zehn Gebote für effektive Meetings*.
- Erfahren Sie, wie Sie ein effektives Meeting vorbereiten.
- Üben Sie, wie Sie ein Meeting leiten, um dessen Effektivität zu gewährleisten.
- Lernen Sie die Schritte kennen, um ein Meeting ordnungsgemäss abzuschliessen.

Programm

Das Kursprogramm zielt darauf ab, durch die folgenden Schritte zu vermitteln, wie man effektive Meetings durchführt:

- Bereiten Sie das Meeting vor.
- Leiten Sie das Meeting.
- Schliessen Sie das Meeting ordnungsgemäss.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Alle Mitarbeitenden

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1h30

Daten

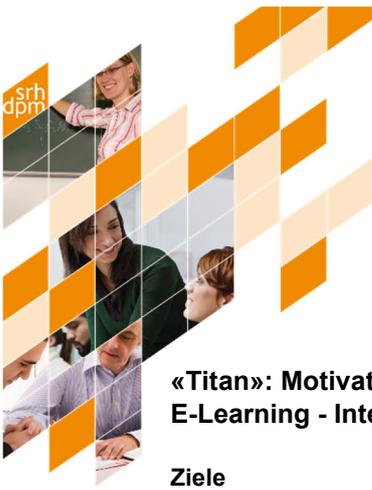
- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Titan»: Motivation Ihres Teams online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Lernen Sie, welche Faktoren ein Team motivieren.
- Finden Sie heraus, was einen Motivationsfaktor schwächen oder stärken kann.
- Finden Sie heraus, was jeden Einzelnen in Ihrem Team motiviert.
- Erfahren Sie, wie Sie Ihr Team motivieren können.
- Erfahren Sie, wie Sie Ihr Team dauerhaft motiviert halten können.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt, wie Sie Ihr Team durch die folgenden Schritte motivieren können:

- Lernen Sie die Motivationsfaktoren kennen.
- Finden Sie heraus, was die Mitglieder Ihres Teams motiviert und demotiviert.
- Ergreifen Sie Massnahmen, um Ihr Team zu motivieren.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Für Führungskräfte

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

1h45

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Kaos»: Konfliktlösung online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Identifizieren Sie den Kern der Konflikte.
- Lernen Sie die „KAOS“-Methode, um Konflikte zu lösen.
- Erfahren Sie, wie Sie zwischen den beteiligten Parteien vermitteln.
- Entdecken Sie Massnahmen zur Minimierung von Konfliktquellen.

Programm

Das Schulungsprogramm lehrt grundsätzlich alle Menschen anhand der nachfolgenden Schritte Konflikte zu lösen:

- Identifizieren Sie den Kern der Konflikte.
- Definieren Sie die Spielregeln.
- Hören Sie allen beteiligten Parteien zu.
- Vereinbaren Sie eine Lösung.
- Stellen Sie sicher, dass die Lösung eingehalten wird.
- Minimieren Sie Konfliktquellen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

KAOS richtet sich an alle Berufsprofile, die daran gewöhnt sind, Teams und Menschen zu führen:

- Führungskräfte
- Manager
- Direktoren
- Geschäftsleute
- Unternehmer
- Teamleiter
- Vertriebsleiter
- Bereichsleiter

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h00

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



«Chai»: Stressbewältigung online E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie Sie Stress bewältigen können.
- Üben Sie, wie Sie den von Ihnen empfundenen Stress analysieren können.
- Erfahren Sie mehr darüber, wie Sie mit einer stressigen Situation umgehen können.
- Entdecken Sie verschiedene Strategien für den Umgang mit Stress.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt anhand der folgenden Schritte, wie man Stress bewältigt:

- Analysieren Sie Stress.
- Strategien für den Umgang mit Stress.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode verbindet 3 Elemente miteinander:

1. **Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
2. **Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
3. **Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Chai richtet sich an alle Profile, insbesondere an diejenigen, die häufig Stress ausgesetzt sind und lernen möchten, wie sie ihn auf gesunde Weise bewältigen können, um zu verhindern, dass er sich verstärkt und über einen längeren Zeitraum anhält.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h05

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Lotus»: Resilienzentwicklung [online](#)

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erfahren Sie, wie Resilienz uns ermöglicht, Widrigkeiten zu begegnen und gestärkt daraus hervorzugehen.
- Identifizieren Sie die Faktoren, die unsere Fähigkeit behindern, eine Situation zu bewältigen.
- Ermitteln Sie die Kompetenzen, auf denen wir aufbauen können, um Resilienz zu entwickeln.
- Lernen Sie Strategien kennen, die unsere Resilienzstärken.

Programm

Das Kursprogramm lehrt, wie man persönliche Resilienz entwickelt, um ein größeres Wohlbefinden zu erreichen, und fokussiert sich dabei auf drei Dimensionen:

- Verbinden Sie sich mit sich selbst, um Ihre Resilienz zu stärken.
- Verbinden Sie sich mit anderen und bauen Sie Ihre Beziehungen aus.
- Verbinden Sie sich mit der Zukunft, indem Sie sich ein Ziel setzen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode kombiniert drei Elemente miteinander:

- 1. Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
- 2. Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
- 3. Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Lotus richtet sich an alle Berufsprofile, insbesondere an Menschen, die lernen wollen, wie sie sich von komplexen Situationen erholen und durch persönliches Wachstum gestärkt aus ihnen hervorgehen können.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h05

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Iris»: Gewaltfreie Kooperative Kommunikation online
E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Lernen Sie mehr über die Werte und den Nutzen der Gewaltfreien Kooperativen Kommunikation.
- Lernen Sie, Sachverhalte zu beobachten und zu beschreiben, ohne zu urteilen.
- Lernen Sie, Gefühle zu erkennen und sie auf eine kooperative und gewaltfreie Weise auszudrücken.
- Erkennen und äussern Sie die Bedürfnisse, die den Emotionen zugrunde liegen.
- Lernen und üben Sie, wie man wirkungsvolle Bitten formuliert.

Programm

Das Kursprogramm vermittelt in den folgenden Schritten, wie Gewaltfreie Kooperative Kommunikation funktioniert:

- Sehen Sie sich die Sachverhalte an.
- Erkennen Sie Ihre Gefühle.
- Identifizieren Sie Ihre Bedürfnisse.
- Formulieren Sie kooperative und wirkungsvolle Bitten.

Die drei Freunde William, Ada und Leonard bauen einen technischen Prototyp, den sie „Iris“ nennen. Innerhalb eines Monats müssen sie das Projekt einem Großinvestor vorstellen, aber aufgrund schwerwiegender Kommunikationsprobleme ist ihr Vorhaben in Gefahr. Mit der Unterstützung einer Mentorin müssen sie lernen, die Schlüssel zur Gewaltfreien Kooperativen Kommunikation anzuwenden. Nur so können Sie ihr Ziel erreichen und „Iris“ zum Erfolg führen.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode kombiniert drei Elemente miteinander:

- 1. Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
- 2. Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
- 3. Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Iris richtet sich an alle Berufsprofile, insbesondere an diejenigen, die ihre zwischenmenschliche Kommunikation durch einen einfachen (aber praktischen) Ansatz verbessern wollen, bei dem die Entwicklung von Empathie im Mittelpunkt steht.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online



NEW «Ariana»: Entscheidungsfindung online

E-Learning - Interaktives Spiel

Ziele

- Erkennen Sie, wie wichtig es ist, Informationen zu analysieren und die beste Entscheidung zu treffen, um Ihre Ziele zu erreichen.
- Identifizieren Sie die Faktoren, die die Entscheidungsfindung beeinträchtigen.
- Lernen Sie Tools kennen, die Sie bei der Entscheidungsfindung in diversen Situationen unterstützen.

Programm

In diesem Kurs lernen Sie, wie Sie bessere Entscheidungen treffen können, um Ihre Ziele zu erreichen und bessere Ergebnisse zu erzielen. Der Inhalt des Programms besteht aus den folgenden Modulen:

- Intuitive Entscheidungen vs. rationale Entscheidungen.
- Hilfstoos, die eine Entscheidungsfindung erleichtern:
 - o In ungewissen Kontexten: Der Entscheidungsbaum.
 - o Bei der Bewertung von Qualitätskriterien: Die Entscheidungsmatrix.
 - o Bei Priorisierungen: Das Eisenhower-Prinzip und der Paarvergleich.
- Hindernisse bei der Entscheidungsfindung: Kognitive Verzerrungen, Risikoaversion und binäres Denken.

James ist ein junger Mann, der gerade das kleine Hotel geerbt hat, das seine Familie seit jeher in Key West, Südfllorida, betreibt. Seine Großmutter Rose möchte, dass James der neue Hoteldirektor wird, aber James, Opfer einer schmerzhaften Vergangenheit, fühlt sich dem nicht gewachsen. Doch die Ankunft eines schrecklichen Wirbelsturms zwingt James zu reagieren, zu handeln und Entscheidungen zu treffen: Nur so wird es ihm gelingen, das Hotel und seine Gäste zu retten.

Methoden

Die von Gamelearn entwickelte Game-based Learning-Methode kombiniert drei Elemente miteinander:

- 1. Qualitativ hochwertige Inhalte**, die einen ausgesprochen praktischen, nützlichen und direkt auf den Arbeitsplatz anwendbaren Ansatz verfolgen.
- 2. Gamification-Techniken** wie Storytelling, Rankings, Levels oder Badges, die den Lernprozess für den Mitarbeiter zu einem neuartigen und unterhaltsamen Erlebnis machen, mit dem das Engagement des Teilnehmers gefördert werden soll.
- 3. Praktische Übungen**, damit der Teilnehmer in einem gewohnten, stressfreien Umfeld üben und gleichzeitig Feedback darüber erhalten kann, wo seine Verbesserungsbereiche liegen.

Zielpublikum

Ariana richtet sich an alle Berufsprofile, insbesondere an diejenigen, die ihre Entscheidungsfindung verbessern wollen, indem sie einfache, aber leistungsstarke Tools zum Analysieren, Bewerten, Vergleichen und Priorisieren von Optionen verwenden.

Bemerkungen

Diese Schulung ist wie folgt aufgeteilt:

- Eine virtuelle Einführung von ca. 45'.
- Online-Schulung (1 Std) über einen Zeitraum von ca. 4 Wochen

Dauer

2h30

Daten

- Einführungsveranstaltung: 17. Februar 2026 09:00 bis 10:00 Uhr mit Dominique Amacker
- E-learning: 17. Februar bis 17. März 2026 (während 4 Wochen)

Teilnehmer

20 Personen

Ort

Online