



Erarbeitung einer zielgerichteten Teampraxis auf der Basis von Eigenschafts- und Verhaltenskompetenzen unter evolutorischen Rahmenbedingungen.

Die Fusion zu einem effizienten Team in einem Game-Coaching – anhand eines Kartenspiels.

Interaktionen im Team können sowohl projekt-basiert wie auch im langfristigen Zusammenwirken Widerstände, Barrieren und Schwierigkeiten zwischenmenschlicher und aufgabenorientierter Art erzeugen. Ob „Hidden Profile“, Wettbewerbsdruck oder sinkende Produktivität – die Herausforderungen sind vielfältig und von vielschichtigen Faktoren abhängig, die sich im gewöhnlichen Training oft nur oberflächlich betrachten lassen.

Das EvoFusion-Konzept setzt die konkrete Zielsetzung des Auftraggebers um und entwickelt mittels Spiel-Elementen eine langfristige Strategie. Diese dient nicht nur der Auflösung der akuten Problematik, sondern fungiert nachhaltig durch die systemische Nutzung bereits vorhandener Ressourcen im Unternehmen und im Team.

Ziel des Spiels ist es hierbei, die Teammitglieder als „Ressource“ erleben zu lassen, welche kulturellen, organisationalen und persönlichen Stärken sie für die gemeinsame, synergetische Arbeit mitbringen. Mit Ressourcen sind Eigenschaften, Fähigkeiten, Erfahrungen, Kontextbedingungen wie auch soziale Interaktionsparameter gemeint. So entsteht ein „Instrumentenkoffer“ aus unterschiedlichen Werkzeugen, die sich flexibel zur Steigerung der Effizienz adaptieren lassen.

Die Nachhaltigkeit ergibt sich durch Aktivierung bereits vorhandener Stärken gerade unter hindernisreichen Bedingungen. Diese erweitern die Vielfalt der Handlungsoptionen des gesamten Teams wie auch der einzelnen Mitglieder in der jeweiligen Situation. Basierend auf systemischen Coaching-Ansätzen vom Sozialpsychologen und Coach Prof. Dr. Jens Förster¹ werden Herausforderungen und Probleme ressourcenbasiert betrachtet. Die Eigenerarbeitung im Spiel führt zu aktiver Teilhabe, erlebter Transparenz und somit zu hoher Akzeptanz des Verfahrens. Die Umsetzung wird als praktikabel wahrgenommen und initiiert die Anwendung im Arbeitsalltag.

Warum ein „Spiel“?

Hierdurch wird intrinsische Motivation frei und löst aus dem vorgezeichneten Kontext – neue Lösungsoptionen werden offen gebildet und dem aufgabenspezifischen Feedback wird bereitwillig integriert.

Was ist der Mehrwert?

Aktive Auseinandersetzung mit der maximalen Bandbreite nutzbarer Ressourcen. Entwicklung einer lösungssuchenden inneren Haltung zum Einsatz der Ressourcen mit „Einspielen“ auf die Teammitglieder. Pragmatisches Einordnen des Feedbacks zur Nutzung ungewöhnlicher Ressourcen oder gewünschter Ansätze.

¹ Vergleiche: Förster, J. (in press). Der kleine Krisenkiller. Knauer-Verlag.

Durchführung an einem Tag pro Team:

EVOFUSION

-TeamRepair

Der gesamte Prozess gliedert sich in drei Durchführungseinheiten. Die erste besteht aus der Vorerfassung der Ressourcen und Hindernisse des Teams und wird fragebogenbasiert im Vorfeld des eigentlichen Trainingstages beim Auftraggeber und den Teammitgliedern anhand von eigens dafür angefertigten Verfahren durchgeführt.

Die zweite Einheit ist der eigentliche Trainingstag, der aus dem Spiel „EvoFusion“ inklusive anschließender, moderierter Diskussion und Ergebnisdefinition aus der Teilnehmerrunde besteht.

Im Nachgang können die Teilnehmer außerdem nach Analyse des Trainingstages den Link zu einer App erhalten, die exklusiv für ihr Team angelegt wurde und die gebildeten Ressourcen sowie Anwendungsmöglichkeiten im Unternehmensalltag enthält. Die Inhalte der App können von den Mitgliedern jederzeit erweitert und bearbeitet werden, sodass ein interaktiver Ressourcenpool entsteht, auf den die Mitarbeiter bei Bewältigung von schwierigen Aufgaben, Hindernissen oder anderen etwaigen Problemen zurückgreifen können. Durch die anonymisierte Nutzung ist es für jeden möglich, neue Hindernisse und Ressourcen zu generieren und diese auch auf einer integrierten Austauschplattform zur Diskussion zu stellen.

Optional können die Teilnehmer sowie der Auftraggeber die jeweiligen Auswertungen der evaluierten Ergebnisse des Trainingstages in herkömmlichen Medienformaten erhalten.

2

