

Bericht über das Management Outdoor-Seminar im Sportpark Kelkheim am 08. Mai 2010 Planung und Kommunikation als Erfolgsfaktor in der Team- und Projektarbeit

Schluss! Aus! Ende! Nach über 60 Minuten erfolgloser Suche gibt sich Team 4 am siebten von neun Wegpunkten (sog. Caches) geschlagen und öffnet den Notumschlag, mit der Koordinate des nächsten Wegpunkts. Aufgabe des Teams war es, im Umkreis von 200 m um eine angegebene Koordinate einen im Roadbook fotografierten Baumstumpf ausfindig zu machen, an dem der nächsten Wegpunktes sowie der letzte Teil für einen zu errechnenden Zahlencode versteckt waren. Zwar findet das Team gleich mehrere, dem Bild sehr ähnlich sehende Baumstümpfe, jedoch leider nirgendwo den Hinweis.

Leichte Enttäuschung macht sich breit. Zumal den vier Teammitgliedern klar ist, dass sie ohne vollständigen Zahlencode am Ende des Geo-Caching auch nicht in der Lage sein werden, das Ihnen zugewiesene Zahlenschloss an der mit einer Überraschung für die gesamte Gruppe gefüllten Schatztruhe zu öffnen. Entsprechend gedämpft ist die bis dahin gute Stimmung auf dem Weg zu den letzten noch verbleibenden Wegmarken.

Dabei hatte am Vormittag alles zunächst so entspannt begonnen. Etwa 35 Mitglieder des Vereins der Alumni und Förderer des Campus of Excellence hatten sich in Kelkheim bei Frankfurt getroffen, um im Rahmen eines Management-Outdoor-Seminars Verständnis für die Abläufe und Prozesse während der Meinungsbildung und Entscheidungsfindung innerhalb einer Gruppe zu entwickeln. Hierzu wurden die Teilnehmer zunächst in sechs Gruppen aufgeteilt und mit GPS-Empfänger sowie Roadbook ausgestattet. Ausgehend vom ersten Wegpunkt, galt es nun den Weg zum zweiten Cache zu finden, wo wiederum die Koordinaten für den dritten Cache versteckt waren. Hierbei sollten sich zum Einen die Teammitglieder näher kennenlernen sowie gleichsam innerhalb kürzester Zeit einen Teambildungsprozess durchlaufen.

Im zweiten Teil des Seminars – der auf dem Gelände des Sportparks stattfand – galt es anschließend in vier neu zusammengestellten Teams diverse Gruppenübungen zu lösen. So musste beispielsweise ein „strahlenden Plant“ transportiert werden, wobei ein auf einem Ring liegender Ball mit Hilfe von Seilen ca. 50 m weit befördert und anschließend auf einer sehr wackeligen Stange abgesetzt werden musste. So weit - so einfach. Die Schwierigkeit bestand darin, dass bis auf eine Person alle

Teammitglieder verbundene Augen hatten und somit auf die Anweisungen des Sehenden angewiesen waren. Hierbei stellte sich sehr schnell heraus, dass diese – im Grunde relativ einfache - Aufgabe nur mit Hilfe einer klaren, verständlichen und eindeutigen Kommunikation bewältigt werden konnte.

In einer weiteren Übung – das Spinnennetz (ein von einem Seil in einem Rahmen geknüpft Netz, durch welches das Team in einer bestimmten Zeit hindurchklettern musste, wobei weder das Netz noch der Rahmen berührt werden und zudem jedes „Loch“ nur einmal durchquert werden durfte) – konnten die Gruppen erfahren, wie wichtig vor der Umsetzung von Aufgaben zunächst eine vernünftige Planung ist. Da einige Teams mehrfach das Seil berührten, wurden die Regeln im Verlauf der Übung verschärft, so dass zunächst ein Redeverbot ausgesprochen wurde und später zusätzlich einzelne Teammitglieder die Augen verbinden mussten.

Erkenntnis der Übung war einerseits, dass zwischen dem theoretisch erarbeiteten Plan sowie dessen praktischer Umsetzung oftmals bedeutende Abweichungen lagen und zudem andererseits eine funktionierende Kommunikation planerische Schwächen nicht nur ausgleichen, sondern teilweise auch überdecken kann. Dies wurde spätestens dann deutlich, als mit Verschärfungen der Regeln die teaminterne Kommunikation behindert wurde. Während hierbei das Redeverbot zunächst keine großen Auswirkungen hatte und durch Gesten sowie Handzeichen ausgeglichen werden konnte, waren die Folgen der verbundenen Augen einzelner Mitglieder umso schwerwiegender.

Dies wurde im „See des Schweigens“ noch einmal verdeutlicht. Alle Teammitglieder mussten sich hierbei mit verbundenen Augen auf einer Wiese verteilen. Anschließend wurde von einem der Coaches mit einem Seil einen „See“ markiert, in den alle Gruppenmitglieder hineingeführt werden mussten. Problemstellung: Es herrscht absolutes Redeverbot, bis auf eine Person sind alle anderen Blind und das Team darf nur am Anfang, vor Beginn des eigentlichen Spiels, festlegen, auf welche Weise es untereinander kommunizieren will.

Ein Team entscheidet sich hierbei für eine Kombination aus Pfeifen und Klatschen, wobei gleich zu Beginn ein entscheidender Fehler gemacht wird: So gehen alle Teammitglieder stillschweigend davon aus, dass jeder im Team sowohl Klatschen als auch Pfeifen kann, was sich bei letzterem leider als Trugschluss erweist. Denn im Spiel folgt die Erkenntnis, dass nur weil man selbst eine bestimmte Fähigkeit hat (sei es Pfeifen, eine Software, eine Sprache, etc.), man dennoch keinesfalls davon ausgehen kann, dass auch andere ebenfalls diese Fähigkeit besitzen.

Am Ende des Workshops, der mit einem Grillabend, gemütlichem Beisammensein und vielen angeregten Gesprächen ausklang, konnten die Teilnehmer zusammenfassend feststellen, dass Teamarbeit nur dann erfolgreich gelingen kann, wenn zuvor ein vernünftiger und durchdachter Plan erstellt wird, an den sich später auch alle Beteiligten halten. Hierbei ist sowohl in der Vorbereitung als auch in der eigentlichen Umsetzung eine klare, verständliche und eindeutige Kommunikation elementar wichtig. Der beste Plan und die klarste Kommunikation erweisen sich jedoch als wertlos, wenn nicht alle Teammitglieder die zuvor unterstellten Fähigkeiten und Kenntnisse besitzen. Erfolgreiche Teamarbeit setzt demnach voraus, dass die individuellen

Kenntnisse und Fähigkeiten bekannt sind und diese sowohl in der Planung als auch in der Umsetzung berücksichtigt werden.

Am Ende des Geo-Caching fand übrigens auch die Schatzsuche noch ein erfolgreiches Ende. So stellte sich heraus, dass Team 4 den siebten Cache gar nicht finden konnte, da sich der Fehlerteufel in das Roadbook eingeschlichen hatte und dieser an einer ganz anderen Stelle versteckt war. Als Ausgleich bekam Team 4 die fehlende Zahl (12) verraten, konnte dadurch den Code errechnen (1633) und das Zahlenschloss zur Schatztruhe öffnen. Diese enthielt zwar kein Gold, dafür aber jede Menge Goldbärchen, Schokolade und Bonbons.

Gez. Markus Englert – Alumnus der praxis academy 2007