

Spieltekttonik

Arbeitsblatt [J47](#): Beschleunigung der Bauarbeiten

Gelangweilt standen 3 Bauarbeiter auf der Straße, nur einer schlemmte die Gehwegplatten ein. Sie schlossen den letzten Rest eines 500m langes Loches für Telefonkabel. Arbeit dehnt sich immer so lange aus, wie Zeit zur Verfügung steht.

Mir gelang es, diese 4 Bauarbeiter satte 3 Stunden nur mit meinen Geschichten zu unterhalten, währenddessen nichts passierte. Sie waren weder fertig, noch warteten sie auf Abholung, sie hatten das Auto ja dabei. 2 Tage später traf ich den Chef in seinem 500GL Brabus und ich erzählte ihm diese Geschichte. Leicht angesäuert bedankte er sich bei mir für die Information, gab mir seine Visitenkarte. Ich solle mich melden, wenn ich einen Job bräuchte.

Tags darauf rief ich ihn an, und fragte ihn, was er mir zahlen würde, wenn ich ihm die *spieltektionische Lösung* zu seinem Problem verraten würde, nämlich dass die Bauarbeiter freiwillig schnell machen, sich beeilen, ohne Kontrollen, Antreiber, Vorarbeiter, u.s.w. Wir einigten uns.

Vorschläge zu Spieltektionischen Spielen:

1. Lösung: Prinzip Agonalität: Er lässt 2 Teams an den Enden antreten, die gegeneinander „buddeln“. Das Team, dass als erstes die Mitte überquert, hat gewonnen, bekommt eine Prämie. Geht schlecht, wegen mit Sicherheit auftretendem Zank um die Baugeräten. Abgelehnt.
2. Lösung: Chef und Bauarbeiter schätzen gemeinsam, wie lange die Bauarbeitern wohl dauern würden, mögliche Widrigkeiten mit gerechnet. Für jede Stunde, die die Bauarbeiter früher fertig sind, bekommen sie ihren Stundenlohn nochmal extra oben drauf, bar ausgezahlt am Abend oder nächsten Tag. Sobald die „Fertigmeldung“ im Büro per Mobile eintrifft, dürfen die Bauarbeiter zur nächsten Baustelle fahren, deren Dauer auch schon bereits festgelegt wurde.

Diese spieltektionische Lösung wurde sofort akzeptiert und umgesetzt.

Aufgaben: Welches spieltektionische Gestaltungselement wird bei der 2. Lösung genutzt, und welche Gedanken schiessen den Teams – bedingt durch die Ausgestaltung des Regelwerkes - durch den Kopf. Wie ist der komplexe Prozess der Festlegung der vermuteten Arbeitsdauer zu gestalten. Welche Parteien haben welche Interessen? Wie kann man den Prozess geschickt gestalten, dass dies sehr schnell geht und möglichst wenig Kapazitäten bindet? (Tip: Es ist ein 2. spieltektionischer Prozess, der „gegen“ den 1. läuft!) Warum ist es notwendig, dass die Bauarbeiter direkt zur 2. Baustelle fahren, sobald fertig und dort unverzüglich mit den Arbeiten beginnen? Welche völlig andere, spieltektionische Lösung funktioniert hier ebenso? Warum bringen Kontrollen¹ grundsätzlich nichts?

Siehe auch das Beispiel der Einführung einer neuen Unternehmenskultur² bzw. Zusammenarbeit Fördern³

1 <http://www.spieltektionik.de/ab/Distrust-TheHiddenCostOfControl.pdf>

2 <http://www.spieltektionik.de/ab/EinfuehrungEinerNeuenUnternehmenskultur.pdf>

3 <http://www.spieltektionik.de/ab/ZusammenarbeitFoerdern.pdf>