

# Spieltektonik

## Arbeitsblatt [UM64](#): Spielzeug im Unternehmen anschaffen!

Ein Unternehmer hatte genug davon, dass sich Mitarbeiter in seinem Unternehmen nicht mehr geistig engagierten. Bestimmte „Führungskräfte“ mit Privilegien (Abteilungsdenken, Zuständigkeitsdenken, Kontrolldenken) hatten ungeschriebene Regelwerke zuhauf aufgestellt, vermochten Informationen und Prozesse beliebig zu blockieren, die die Dynamiken im Unternehmen zum Erliegen brachten. Es ist ähnlich, wie bei Spielen. Sind die Regelwerke zu eng gesteckt, so kommt der Spieltrieb zum Erliegen, die Dynamik schwindet zusehends.

„Wenn die Frustration im Unternehmen noch höher ist, als schon bei den Mitarbeitern zuhause, sinkt die Leistung ins Bodenlose“

Eine anonyme Umfrage an alle Mitarbeiter alarmierte die GF: „Würden Sie bei gleichem Gehalt zuhause bleiben?“ Die überwiegend mit „Ja“ beantwortete wurde.

Und in einer Nacht – und Nebenaktion entschied dieser: Es dürfen auf Firmenkosten Spielzeuge angeschafft werden und er stellte für alle gemeinsam einen Etat zur Verfügung, aus dem Spielzeuge angeschafft werden dürften. Jeden Monat neu, ca. 100€/Mitarbeiter, auf 1 Jahr erst einmal begrenzt. Es wird gemeinsam entschieden, was wie angeschafft wird. Wer sein Geld nicht für größere, gemeinsame Anschaffungen zur Verfügung stellen möchte, darf sich davon für sich selber Spielzeug kaufen. 30% der Arbeitszeit wurde den Mitarbeitern zur freien Verfügung für „Spiel“ gestellt.

Es passierten merkwürdige Dinge. Es fanden Autorennen in der Fabrikhalle statt, ferngesteuerte Flugzeuge, Hubschrauber flogen an der Decke entlang, Billiard, Darts, Kicker in Büro's ... die Mitarbeiter trafen sich freiwillig nach Feierabend und sogar am Wochenende in ihrer Spielhalle, spielten unter Scheinwerfer-Licht bis in die Nacht. Kinder und Ehefrauen kamen zu Besuch, um das Spektakel zu „besichtigen“. Irgendwann wurden dann auch LEGO Mindstorms gemeinsam angeschafft und die Ingenieure stellten fest, dass man damit teure Maschinen und Anlagensteuerung zuverlässig ersetzen konnte. In letzter Zeit wurde dann mit Scratch vom M.I.T. experimentiert und festgestellt, dass die Programmierung mit Logikkacheln ein überaus einfaches und geniales Konzept darstellt, womit sogar Anfänger hochkomplexe Anlagen und Prozessabläufe programmieren können, was sich mit dem über USB anschließbaren **Scratch-Board** mit Sensoren zum Fühlen, Sehen, Hören, Messen ausstatten ließ. Viele Spiele wurden ausprobiert, bei EBAY bald wieder verkauft, der Erlös wieder in den Topf gepackt.

Die komplette Firmenkultur veränderte sich, und recht bald begannen die Mitarbeiter, mit Prozessabläufen und Regelwerken zu spielen, es **bewegte** sich wieder was. Warum? Weil die Mitarbeiter ihre Arbeit nun effizienter, schneller erledigen *\*wollten\**, um mehr Zeit für Autorennen in der Fabrikhalle zu haben. Und es entwickelte sich ein unglaublicher Gemeinschaftssinn, schliesslich musste nach der Produktion die Fabrikhalle zur Formel-1 Piste umgebaut werden. Die Begeisterung war wieder da!

Aufgabe: Analysiere mit Hilfe der Gesetze der Spieltektonik die impliziten Logiken, wie und warum Dynamiken hier wieder in Fluss gekommen sind, was die Mitarbeiter wieder erlernt haben, was verloren war?