

# Spieltektonik

Arbeitsblatt [U13](#):

Wirkung Arbeitstakt

Bei dem Computerhersteller MAXDATA wurde die Anordnung der Arbeitsplätze am Fließband zur U-Form hin verändert. Von nun an konnte jeder Mitarbeiter jeden beobachten, und niemand traute sich mehr, sich „abzuseilen“ („Zigarettenpausen“ wurden oft überzogen). Fest eingeführte Arbeitspausen und ein „Arbeitstakt“ haben insgesamt nicht nur die Arbeitsleistung enorm erhöht, sondern auch die Arbeitszufriedenheit verbessert. Während zuvor die Gedanken jedes Mitarbeiters mehr darum kreisten, „wie“ er sich am besten „abseilen“ konnte, so war er von nun an ausschließlich auf seine Arbeit konzentriert, die Gedanken wurden „kanalisiert“. Die Fehlerrate je Arbeitsgang ging hierdurch massiv zurück, die Qualität der Produkte verbesserte sich insgesamt drastisch und die Arbeitszufriedenheit stieg.

Aufgabe: Lässt sich dieser Effekt ggf. auch in teilweise bei normalen Arbeitsplätzen nutzen, um Prozesse zu beschleunigen? Warum stieg die Zufriedenheit? Wann sind „Kreativität“, Mitbestimmung, wieder angesagt? Welche Art von Spiel könnte die Arbeit aufregender gestalten, sodass die Mitarbeiter während ihrer Arbeit über Verbesserungen, Prozessoptimierungen nachdenken? (Lean, Kaizen)