

Five easy Pieces

Einführung:

Wie wir in unserem täglichen Leben sehen, ist das Grundmuster des Lebens ein Netzwerk von miteinander verbundenen Systemen. Innerhalb einer Gemeinschaft gibt es zum Beispiel eine Reihe von solchen vernetzten Systemen: Erziehung, Beruf, Sozialdienste, religiöse Organisationen, Gesundheitswesen usw. Aber durch den Zeitdruck und den Stress des täglichen Lebens handeln wir oft als isolierte, voneinander getrennte Einzelwesen. Der Autor und Physiker Fritjof Capra erinnert uns daran, dass das erste Prinzip der Ökologie gegenseitige Abhängigkeit ist. Wie können wir die gewohnten Ansichten in unserem täglichen Leben damit in Einklang bringen?

Ziel/Zweck:

Diese Übung ist nur wenig entwaffnend und ideal, um gegenseitige Abhängigkeit aufzuzeigen - ein Bewusstsein, das entscheidend ist für die Entwicklung und Verwirklichung Systemischen Denkens. Ziel ist es,

- eine Verschiebung vom Objekt (die einzelnen Teile) zur Beziehung (Team) zu erfahren,
- zu erleben, wie sehr wir intuitiv dazu neigen, alles zunächst einmal „alleine übers Knie zu brechen“,
- eine größere Fähigkeit zu entwickeln, vorhandene mentale Modelle sowie Schlüsselrelationen und systemische Strukturen zu erkennen.

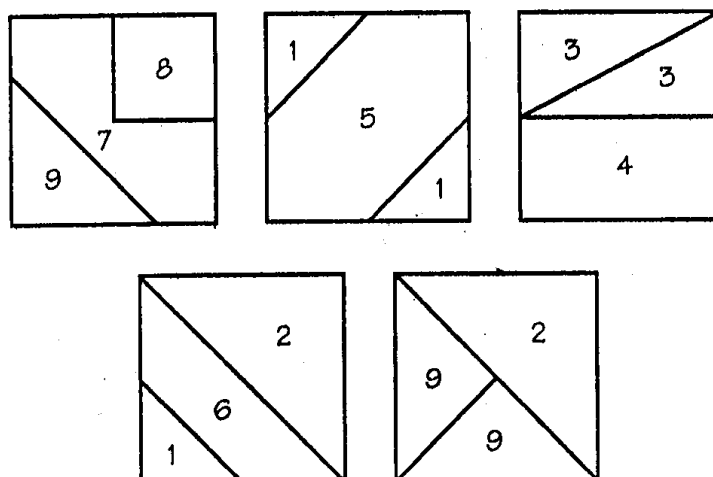
Voraussetzungen:

Das Spiel wird in 5er-Gruppen gespielt. Es ist mindestens eine Gruppe von 5 Personen erforderlich, um diese Übung durchzuführen. Jeweils weitere 5er Gruppen können an dem Experiment teilnehmen. Die Gesamtteilnehmerzahl muss also durch fünf teilbar sein.

Die Übung selber dauert nicht länger als 20 Minuten. Das Debriefing kann länger als eine halbe Stunde dauern.

Vorbereitung:

Man benötigt pro Gruppe 5 Blätter Zeichenkarton (ca. 25 x 25 cm). Diese Blätter sind entsprechend dem unten abgebildeten Muster zu zerschneiden.



Die Teile (5x3) für jeweils eine Gruppe werden vermischt und in fünf Haufen á drei Teile aufgeteilt.

Einsatzmöglichkeiten:

Diese Übung kann genutzt werden, wenn man mit einer Gruppe für einen Tag und länger arbeitet. Sie kann auch genutzt werden, um in das Thema „systemisches Denken“ einzuführen.

Briefing

Die Übung ist in den Kontextes des jeweiligen Themas zu stellen. So kann man beispielsweise eine Gruppe, die sich mit Innovationen beschäftigt, die Ressorts in verschiedenen Verwaltungen betreffen, auf die wechselseitigen Abhängigkeiten hinweisen und ankündigen, dass dazu nun ein Experiment erfolgt.

Spielverlauf:

1. Die Gruppe wird in 5er Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe sitzt an einem Tisch oder im Kreis auf dem Boden.
2. Jede Person erhält 3 Puzzleteile (vermischt).
3. Die Spielanleitung wird erklärt. Vermeiden sie, die Gruppenmitglieder zu konkurrierendem Verhalten anzuregen.

Spielanleitung:

Jeder von ihnen erhält drei Puzzleteile. Sie sollen damit folgende Aufgabe lösen:

Ziel: Jedes Gruppenmitglied soll ein Quadrat aus drei Puzzleteilen vor sich liegen haben!

Regeln:

Allgemeine Regeln:

- Nicht sprechen!
- Puzzleteile nicht falten!
- Teile nicht überlappen lassen!

Tauschregeln:

- Zum Tauschen je ein Teil in die Mitte des Tisches legen.
- Dafür jeweils ein neues Teil nehmen.
 - Nie mehr als drei Teile gleichzeitig besitzen.

Ergebnisse:

Das Modell stellt ein Netzwerk von miteinander verbunden Systemen dar. Unter dem täglichen Druck handeln wir darin unwillkürlich als „isolierte Einzelne“, ohne den Systemcharakter des Netzwerks zu berücksichtigen. Das ist unser automatisch abgerufenes

„mentales Muster“. Eine erfolgreichere Handlungsstrategie besteht darin, das gesamte System zu beobachten, mit den anderen Akteuren zu kooperieren und zu handeln.

In der Übung wird meistens jeder anfangs versuchen, das Puzzle allein zu lösen, es sei denn, er hat dieses Spiel schon einmal gespielt. Vielleicht wird jemand zufrieden mit einem Quadrat vor sich sitzen, die Hände heben und sagen: „Ich habs“! Dies ist der Punkt, an dem Sie die Gruppe an das Ziel erinnern sollten: **Jedes** Gruppenmitglied muss ein Quadrat mit den zerschnittenen Papierteilen formen. Deshalb ist ein komplettes Quadrat nicht genug. Jede Gruppe muss fünf komplette Quadrate aufweisen. Derjenige, der ein Quadrat zusammen gelegt hat, muss vielleicht einen Teil seines Quadrates abgeben, sodass alle Mitglieder Quadrate bilden können. Dieser Austausch erscheint Vielen anfangs kontraproduktiv.

Debriefing:

Wie üblich, stelle ich die einfache Frage: Was ist passiert? Und lasse dann die Geschichte sich darlegen, wie die Gruppe sie erlebt hat. Die Schlüsselpunkte, die in dieser Übung berührt werden, sind:

- Wie ist es möglich, in der Realität die Aufmerksamkeit von den Einzelobjekten (den ausgeschnittenen Teilen) zu den Beziehungen (zwischen den Spielern) zu lenken?
- Unsere Tendenz, alleine „alles übers Knie zu brechen“ erzeugt Barrieren, die eine effektive Sicht auf die Zusammenhänge zwischen den Systemen erschweren.
- Verdeutlichen, dass eine größere Fähigkeit, mentale Modelle zu identifizieren, uns befähigt, die unterliegenden Systemstrukturen und Schlüsselbeziehungen zu erkennen.

Debriefingfragen im GTZ-Training:

1. Was geschah während des Spiels? Berichten Sie!
2. Gibt es in der Realität Situationen, die diesem Modell entsprechen?
3. Was waren im Spiel hinderliche und fördernde Bedingungen oder Strategien?
4. Lassen sich solche Bedingungen auch in realen Handlungssituationen finden?
5. Welche unwillkürlichen Handlungsmuster lassen sich identifizieren?
6. Wie kann man in Realsituationen die Zielerreichung fördern?

(Wir fanden es hilfreich, die Antworten auf einem Flip-Chart zu visualisieren)

Auswertung:

In der Auswertungsrunde wurden Parallelen zu alltäglichen Arbeitszusammenhängen hergestellt.

- Ressorts in einer Verwaltung oder Teilbereiche einer Kommune (Erziehung, Sozialarbeit, Wirtschaft, Gesundheit....)
- Lehrerteam, das ein fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt plant (jeder denkt und handelt von seinem Fach her)