



RG HANNOVER LEGO® Serious Play® Workshop plus Input zum Transfer im GundWERK (Firma Gundlach) 20. Juni 2024

Im Oktober letzten Jahres war die Firma Gundlach bereit, für uns „den Vorhang etwas zu lüften“ und darüber zu informieren, warum das Unternehmen zu Niedersachsens besten Arbeitgebern gehört. Aufgrund dieses Kontaktes zu Gundlach/Herrn Batke durfte die Einladung zu dem LEGO® Serious Play®-Workshop (LSP) an GABAL Mitglieder und Interessent:innen weitergegeben werden.

Von LSP hatte ich noch nicht gehört und daher nutzte ich die Gelegenheit, mal wieder ein bisschen mit LEGO® zu spielen, da die Kinder seit vielen Jahren aus dem Haus sind, und dies mit der Aussicht, noch etwas Neues zu lernen

Teil 1: LEGO® Serious Play®-Workshop

Die Teilnehmenden erwarteten volle Tische mit allen möglichen Legosteinen und -figuren. Der Referent für LSP, Michael Barsakidis, führte in die Methode ein und stellte den Teilnehmenden, jeweils 5 Personen pro Tisch, die Aufgaben. Es begann mit der Aufgabe, ein Modell für eine erfolgreiche Zusammenarbeit in einem Team zu bauen. Weitere Aufgaben und der Austausch darüber folgten. Den Abschluss bildete die Aufgabe, sich im Team auf die wichtigsten Elemente für gute Teamarbeit zu verständigen. Das Ziel in der Praxis ist, auf diesem gruppendynamischen Weg Einvernehmen über die gemeinsame Zusammenarbeit zu erhalten.

Und was „steckt hinter der Methode, was sind grundlegende Gedanken?“:

- LSP ist „Denken mit den Händen“.
- Es geht nicht darum, mit den Steinen einen Gegenstand möglichst gut nachzubilden, sondern darum, Metaphern zu bilden, so kann ein eckiger Stein ein Baum oder ein Fluss sein, was auch immer der oder die Teilnehmende damit verbinden möchte.
- LSP-Workshops können mit mehreren Hundert Personen durchgeführt werden.



- LSP kann zu Themen der Teamarbeit oder auch zur Entwicklung von Strategien angewandt werden.
- LSP soll die Tür zu effektiver und nachhaltiger Teamentwicklung öffnen.
- LSP war Gegenstand zahlreicher wissenschaftlicher Untersuchungen, diese Vorteile wurden festgestellt:
 - Die positive Wirkung der so genannten Hand-Gehirn-Verbindung; wenn Menschen mit den Händen arbeiten, sind besonders viele Hirnregionen aktiv.
 - Der Flow-Effekt beim Spielen: eine Phase, in der wir Menschen im besonderen Maße aktiv, engagiert, vertieft und konzentriert einer Tätigkeit nachgehen.
- LSP ist nicht der Zweck, es ist das Ziel, mithilfe von LSP ein Problem zu lösen. Nicht zum Gegenstand von LSP gehört die Umsetzung der Ergebnisse in die Praxis. Mit LSP kann nur die Brücke dorthin gebaut werden.

Über seine „Learnings“ beim Transfer in die Praxis berichtete Christopher Batke (New Work Coach bei Gundlach) im zweiten Teil.

Unter den Teilnehmenden waren auch einige Personen, die sich zum LSP Master Trainer hatten ausbilden lassen und die die Methode in der Beratung anwenden. Sie berichteten von zahlreichen erfolgreichen Beispielen aus der Praxis.

Teil 2: Praxistransfer New Work Coach Christopher Batke, GundWERK

Nachdem in einem LSP-Workshop oder auf anderem Wege die „Brücken“ zur Praxis gebaut werden, muss sich der Transferschritt anschließen. Über die Schwierigkeiten („Schmerzen“), die bei fast allen Veränderungsprojekten zu beobachten sind, berichtete Christopher Batke im Anschluss und stellte „Schmerzmittel“ vor, die helfen können.

Schmerz 1: Keine Zeit

Hier ist zu überprüfen, ob es sich um tatsächliche oder nur um gefühlte oder geäußerte Überforderung handelt.

Learnings 1: Relevanz erzeugen. Wo besteht aus der Sicht von Führung und Mitarbeitenden eine echte Problematik? So könnte die Unterstützung für das Projekt erreicht werden.

Schmerz 2: Wer ist schuld?

Wer behindert und/oder unterstützt die Veränderung nicht im erforderlichen Umfang?

Learnings 2: Verändere die Frage: nicht: „Wer ist schuld?“, sondern: „Was ist das wirkliche Problem?“

Schmerz 3: Kompetenz-Amnesie

Eigentlich bekannte Vorgehensweisen und Instrumente werden nicht angewandt, z. B. werden für Projekte keine Ziele und Meilensteine formuliert.

Learnings 3: Anerkennen, dass Veränderungen komplex sind und daher die Übernahme von