

## Tool: The Blame Game

**Dimension: HR**

### Lernziel

Mit dem „Blame Game“ erkennt und versteht Ihr den Einfluss von Bonus-/Malus-Regelungen für Leistungen und Fehlleistungen auf die Zusammenarbeit im Team.

### Material

- 2 bis 4 Kartenspiele (zum Beispiel Skatblätter)
- Spielregeln auf Papier

### Gruppengröße

Um das „Blame Game“ spielen zu können, benötigt Ihr 8 bis 14 Teilnehmer, die Ihr in zwei Gruppen von dementsprechend 4 bis 7 Teilnehmer aufteilt.

### Dauer

Ihr benötigt circa 20 bis 30 Minuten inklusive Vorbereitung, Durchführung und Reflexion.

### Vorbereitung

In der Vorbereitung auf das „Blame Game“ bildet Ihr zwei Gruppen mit je vier bis sieben Teilnehmern. Anschließend händigt Ihr den Gruppen die Spielregeln und den Arbeitsauftrag zur Durchsicht aus: Baut ein oder mehrere Kartenhäuser. Allerdings sollen sie nicht erfahren, dass nach unterschiedlichen Regeln gespielt wird. Denn während in der ersten Gruppe die Teamleistung bewertet wird, zählt in der zweiten Gruppe die Einzelleistung.

Generell gilt: Es gibt Pluspunkte für jeden Abschnitt. Ein Abschnitt besteht entweder aus zwei aneinander gelehnten Karten (  $\wedge$  ) oder aus einer Karte, die einen Zwischenraum horizontal überbrückt (  $-$  ). Minuspunkte erhalten die Gruppen immer dann, wenn ein Kartenhaus (teilweise) zusammenfällt (mindestens zwei freistehende aneinander gelehnte Karten).

Gruppe „Teamleistung“:

- Je Abschnitt zwei Pluspunkte, multipliziert mit der Ebene, auf der sich der Abschnitt befindet. Also gibt es vier Punkte je Abschnitt auf der zweiten Ebene und sechs Punkte auf der dritten usw.
- Zehn Minuspunkte für ein (teilweise) zusammengefallenes Kartenhaus

Gruppe „Einzelleistung“:

- Je Abschnitt 1 Pluspunkt für den Einzelnen und 1 Pluspunkt für die gesamte Gruppe, je multipliziert mit der Ebene, auf der sich der Abschnitt befindet
- Acht Minuspunkte für denjenigen, der ein Kartenhaus (teilweise) einstürzen lässt und - zwei Minuspunkte für jemand anderen aus der Gruppe, den er selbst bestimmt

## Durchführung

Nun darf gespielt werden! Die Spielzeit für das „Blame Game“ betrifft dabei 5 Minuten. Jedes Team ist dafür verantwortlich die Plus- und Minuspunkte während der Spielzeit aufzuschreiben. Fokussiert Euch bei der Auswertung auf die Anzahl der hinzugefügten Abschnitte und darauf, wie häufig die Kartenhäuser zusammengefallen sind.

## Moderations- und Reflexionsfragen

- Was war unterschiedlich zwischen den beiden Gruppen?
- Wie habt Ihr Euch gefühlt? Als Team oder eher als Einzelkämpfer?
- Hatten die unterschiedlichen Regeln Auswirkungen auf die Vorgehensweise und die Zusammenarbeit?
- Seht Ihr Parallelen zur Arbeitswelt?

## Moderationstipps

- In der Regel passiert es, dass die Mitglieder der Gruppe „Einzelleistung“ gegeneinander antreten. Sie sind meist risikoaverser und suchen die Schuld, wenn die Gruppe „Teamleistung“ mehr Punkte erzielt, bei den Strategien der eigenen Gruppenmitglieder. Manchmal stellt jemand die Arbeit ein, nachdem bereits eine hohe Punktzahl erreicht ist, um nicht das Risiko einzugehen den Vorsprung innerhalb der eigenen Gruppe zu verlieren. Die Gruppe „Teamleistung“ dagegen arbeitet zusammen. Sie finden Wege heraus, Karten richtig zu platzieren, helfen einander, sie zu platzieren, und helfen, wenn etwas schief gehen könnte. Nutzt genau diese Erkenntnis und überlegt Euch, welche Ursachen beim Ungerechtigkeitsempfinden hinsichtlich der Verteilung von Boni oder der Suche nach Schuldigen in der Organisation zugrunde liegen könnten.

**Über weitere 70 Tools für Personal- und Organisationsentwicklung für die Dimensionen Strategie, Struktur, Prozess, Führung, HR und Kultur finden sich in unserem „Praxisbuch Agilität“ (<https://hr-pioneers.com/leistungen/produkte/praxisbuchagilitaet/>). Obendrein stehen über 50 Zusatzinhalte wie Videos, Spielvorlagen u.v.m. mit der Augmented-Reality-App von Haufe zur Verfügung.**