

# Die Skitourengänger in der Entscheidung

von Dr. Gerdt Rohrbach, MS Management-Service Dr. Rohrbach

5 Teilnehmer/innen, die Ski-Tourengänger, haben eine gemeinsame Entscheidung bei unterschiedlichen Ausgangsinteressen zu treffen.

## Ziel:



- Erkennen der Bedeutung von Informationen/Informiertheit
- Einsicht in den eigenen Umgang mit den Interessen anderer
- Erkenntnisse zum Diskussionsverhalten in der Gruppe/Team X

## Spielbeschreibung:



Die Teilnehmer/innen erhalten folgende Aufgabenstellung schriftlich:

Eine Gruppe von fünf Ski-Bergsteigern ist zusammen unterwegs. Man hat sich einen langersehnten Traum erfüllt und durchschreitet Teile der Haute-Route in den West-Alpen.

Gleich zu Beginn der Tour zeigt sich, dass das Leistungsniveau der Teilnehmer recht unterschiedlich ist.

Besonders zwei Skifahrer fallen auf:

- Einer, 68 Jahre alt, versagt am zweiten Tag seine Leistungen und ist nur schwer dazu zu überreden, die angebrochene Tour zu Ende zu bringen.
- Ein zweiter, wesentlich jünger, lässt sich bei den Touren reichlich Zeit. Er bestimmt das langsame Tempo sehr zum Leidwesen seiner anderen Mit-Bergsteiger.

Trotz vereinzelter Klagen gelingt die Tour zu aller Zufriedenheit bis zum fünften Tag. Am sechsten Tag jedoch ergibt sich folgender Konflikt:

Die Gruppe hat eine Hütte erreicht, von der aus der Ausgangspunkt nur in einem Tages-Gewaltmarsch zu erreichen ist. Als Alternative dazu besteht die Möglichkeit, von der Hütte ins Tal abzufahren und von dort aus per Bus und Bahn den Ausgangspunkt zu erreichen. Das jüngere und lauffähig schwächste Mitglied der Gesellschaft plädiert gegenüber dem Gruppentenor, der sich für den Gewaltmarsch rüstet, diesen Gewaltmarsch nur dann aufzunehmen, wenn

- a. die Wetterbedingungen optimal, und
- b. die Möglichkeit garantiert ist, vor Antritt des Gewaltmarsches ein ausführliches Frühstück einzunehmen.

Just an diesem Punkt scheiden sich die Geister, denn die Gewaltmarschierer sympathisieren damit, den Tag auch ohne entsprechendes Frühstück anzutreten. Eine Entscheidung kommt zunächst nicht zu Stande, will man doch das Wetter abwarten. Doch das Wetter ist am anderen Morgen um 5 Uhr durchgewachsen. Wie geht die Geschichte aus?

# Die Skitourengänger in der Entscheidung

von Dr. Gerdt Rohrbach, MS Management-Service Dr. Rohrbach

## Kommentar:



In dieser Übung wird eine kritische Situation (Bergsteiger in der Entscheidung) simuliert, bei der

- a. keine sinnvolle Entscheidung ohne eine einschlägige Information (Wetterbericht) getroffen werden kann,
- b. die Rollen so vorgegeben sind, daß zwei schwächere Mitglieder drei stärkeren Mitgliedern gegenüber stehen und einem der Stärkeren die Rolle des Bergführers (Fachkompetenz) zuge-dacht ist. Die Gefahr in dieser Konstellation ist die Unterdrückung der eigenen Interessen zu Gunsten moralisierender Solidarität: Konflikte werden mit Kompromissen nur zuge-deckt und brechen bei nächster Gelegenheit wieder auf.
- c. Die Option, in Teilgruppen aufzubrechen - hier setzen sich Einzelinteressen durch - ist aus „Sicherheitsgründen“ nicht zulässig. (Auf Grund der arithmetischen Konstellation kann entweder die gute Gruppe mit Führer aufbrechen, dann sind die Schwächeren alleine, oder der Führer geht mit den Schwächeren, dann ist die gute Gruppe ohne fachliche Führungskompetenz. Beide Varianten sind die schlechtesten Lösungsmöglichkeiten.)

Im Spielverlauf wird ersichtlich, welchen Stellenwert die sachliche Information bei den teilnehmenden Akteuren einnimmt, zum zweiten werden Stellung und Umgang mit anderen Interessen sichtbar und schließlich lassen sich Tugenden und Untugenden im Kommunikationsverhalten dingfest machen.

Es gibt fünf Akteure und fünf Beobachter (Schutzengel), die im unmittelbaren Anschluß und während der Videoauswertung aktiv werden sollten.

## Auswertung:



Videoaufzeichnung und Videoanalyse:

In der anschließenden Videoauswertung betrachten die Teilnehmer weitestgehend eigenverantwortlich ihr Diskussionsverhalten dahingehend, ob die eigene Absicht wichtigen Informationen gegenüber blind macht und Widersprüche schlichtweg „überredet“ wurden.

## Einsatzmöglichkeiten:



- Teamentwicklung
- Kommunikation
- Konfliktbewältigung

## Technische Hinweise:



Gruppierung: 5 Mitspieler, 5 Beobachter  
Material: Rollenbeschreibungen (Charaktere)  
Dauer: ca. 0,5 Stunden Spiel, 1 Stunde Auswertung  
Vorbereitung: Anweisungen für Teilnehmer ausarbeiten