METALOG®
training tools

Pipeline

Die Projekt-Leitung

Erfahrungsorientierte Lernmethoden

Sie haben ein METALOG® training tool erworben! Damit haben Sie sich für eine flexibel einsetzbare Methode entschieden, mit der Sie bei der Arbeit mit Gruppen Inhalte erlebbar machen und so den nachhaltigen Praxistransfer stärken. Wenn dies Ihre erste Begegnung mit erfahrungsorientierten Lernmethoden ist, dann laden wir Sie ein, sich in den folgenden Abschnitten ein Bild von diesem Konzept zu machen, damit Sie Ihr neues Tool in der Praxis optimal nutzen können. Die METALOG® training tools sind interaktive Übungen. Was meinen wir damit? In der Interaktion finden authentische Gruppenprozesse statt. In einem geschützten Raum – also frei von den Anforderungen des Alltags – meistern die Teilnehmer gemeinsam durch effiziente Kommunikation eine anspruchsvolle Aufgabe. Die METALOG® training tools „übersetzen" Lerninhalte und Theorie auf eine mit allen Sinnen erlebbare Ebene. „Learning by doing" heißt sehen, hören und fühlen – eben **echt lernen**. Sie knüpfen mit diesem erfahrungsorientierten Lernprojekt also direkt an der individuellen Realität der Teilnehmer an und leiten sie dazu an, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Vielfältigkeit und Komplexität der Themen, die Sie mit dieser Übung bearbeiten können, hängen maßgeblich von Ihrer Kreativität ab. Je gezielter Sie die Übung für Ihre Gruppe maßschneidern, indem Sie die Inszenierung, die Durchführung und die Auswertung des Lernprojekts an die Gruppenkultur anpassen, desto eindrucksvoller und reichhaltiger wird die Lernerfahrung der Gruppe sein.

Mögliche Themen, die mit der **Pipeline** illustriert und erlebbar gemacht werden können, sind u. a.: Kommunikation an Schnittstellen, Teaminteraktion und Teambuilding, Übergabe von Produkten oder Prozessen (z. B. Schichtübergabe, Übergabe von Fertigungsteilen), Kooperation unter Bedingungen einer komplexen Aufgabenstellung mit wenig zeitlichem Spielraum, Feedbackprozesse, systemische Zusammenhänge.

Grundablauf

1. **Inszenierung:** Geben Sie dem Lernprojekt Sinn. Neben Regeln und Rahmenbedingungen erklären Sie in diesem ersten Schritt, welche inhaltliche Bedeutung die Übung für die Gruppe hat.
2. **Durchführung:** An dieser Stelle tritt die Gruppe in den Vordergrund. Während sie das Lernprojekt erlebt, beobachtet der Trainer.
3. **Intervention:** Wenn sich die Teilnehmer in einer Sackgasse befinden, die über längere Zeit andauert, können Sie den Prozess unterbrechen und die Gruppe dabei unterstützen, selbst eine Lösung zu finden.
4. **Auswertung:** Sammeln Sie die unterschiedlichen Erfahrungen aus dem Lernprojekt. Während der Auswertung bieten sich zahlreiche Möglichkeiten zum Praxistransfer, indem Sie die Erlebnisse des Lernprojekts in die „echte Welt" übersetzen.

Rahmenbedingungen

Akteure: 6/16/30
Zeit (ohne Auswertung): ca. 10–25 Minuten
Platz: mind. 10 x 8 m Fläche

Vorbereitung

Zur Durchführung bereiten Sie eine Wegstrecke von 15 bis 100 m vor, z. B. von einem Seminarraum über den Gang in einen anderen Seminarraum oder im Seminarraum im Kreis. Wir empfehlen Ihnen, diese Übung auf festem Untergrund durchzuführen. Definieren Sie einen Start- und einen Zielpunkt. Als Zielpunkt stellen Sie einen Eimer, eine Schale o. ä. auf den Boden. Wenn die Kugel hier hineinfällt, ist das Ziel erreicht. Beim Startpunkt gibt der Trainer die Kugel in die erste Pipeline.

Ziel

Aufgabe der Gruppe ist es, eine Kugel über eine festgelegte Wegstrecke zu einem Zielbehälter zu transportieren. Dazu dürfen die Akteure nur die Pipelines benutzen. Jede Berührung der Kugel mit dem Körper, Kleidungsstücken oder sonstigen Hilfsmitteln ist nicht erlaubt. Dabei gelten einige Regeln:

Regeln

- Jede Person darf zum selben Zeitpunkt nur eine Pipeline halten.
- Die Pipeline liegt in den nach oben gekehrten Handflächen.
- Wer eine Pipeline in den Händen hält, durch die gerade die Kugel rollt, muss stehen bleiben.
- Die Kugel darf nicht mit der Hand berührt werden.
- Die Kugel darf nicht stehen bleiben, sondern muss immer in eine Richtung rollen.
- Die Kugel darf nicht rückwärts rollen.
- Die Kugel darf nicht herunterfallen.
- Wer einmal eine Pipeline in Händen hatte, darf sie erst wieder in die Hand nehmen, wenn alle anderen Akteure sie auch einmal hatten.

Ablauf

1. **Inszenierung:** „Wenn die Kommunikation wirklich ‚ins Rollen' kommen soll, ist es wichtig, dass alle sich daran beteiligen. Deshalb möchte ich Sie gerne zu folgendem Experiment einladen. Der Versuch besteht darin, wie Sie es schaffen, mit diesen Pipelines diese Kugel zu dem Ziel dort in der Entfernung zu transportieren, ohne dabei eine dieser Regeln zu verletzen ..."

2. **Durchführung:** Die Teilnehmer erhalten drei Pipelines und eine Kugel. Falls Sie eine Gruppe oder einzelne Teilnehmer haben, die sich nicht schnell bewegen können, erhöhen Sie die Anzahl auf vier Pipelines. Je mehr Pipelines Sie der Gruppe geben, desto einfacher wird die Aufgabe.
   Zunächst bekommt die Gruppe 5–10 Minuten Zeit, zu experimentieren. Hierbei sind Regelverstöße erlaubt. Dann beginnt der erste Versuch. Ab diesem Moment muss die Gruppe bei jedem Regelverstoß zum Startpunkt zurückkehren.

Praxistipp
Bei dieser Übung wird viel geschummelt! Wenn die Kugel stehen bleibt oder zurückrollt, übergehen die Teilnehmer dies in aller Regel. Das ist ein Faktor, den Sie gut in der Auswertung aufgreifen können: Je nach Auftrag von „Wie stark haben Sie sich an die Regeln gehalten?" bis hin zu „An welchen Stellen kann es Sinn machen, sich nicht an die vorgegebenen Regeln zu halten?"

3. **Intervention:** Intervenieren Sie behutsam, warten Sie lieber ein wenig länger, um den Teilnehmern nicht die Chance auf die komplett selbstständige Lösung zu nehmen. Um den Prozess zu unterbrechen, bitten Sie die Teilnehmer, die Pipelines abzulegen. Dann leiten Sie die Gruppe an, einen lösungsorientierten Ansatz zu finden: „Welche Schritte zur Lösung gab es bis jetzt? Was hat bereits gut funktioniert? Wie können Sie das verstärkt einsetzen? Woran möchten Sie noch feilen?" Ist die Gruppe sehr stark in dem Problem verhaftet, stellen Sie eine innere Distanz her: „Angenommen, hier gibt es eine Gruppe, die gerade verzweifelt versucht, diese Aufgabe zu lösen. Sie sind die Berater dieser Gruppe. Was kann die Gruppe bezüglich ihrer Koordination und Kommunikation verändern, damit sie das Ziel erreicht?" Sie können für diese Intervention auch zum Zielpunkt gehen: „Angenommen, Sie sind schon hier angekommen, und Sie blicken zurück auf den Weg und wie Sie das geschafft haben, was würden Sie sagen: Wie haben Sie das gemacht?"
   Es ist sinnvoll, in mehreren Schritten und mit mehreren Versuchen neue Lösungen zu entwickeln. Mit gezielten Fragen können Sie die Teilnehmer für folgende Lösungsansätze sensibilisieren:
   - Wir müssen koordinierter an die Sache herangehen.
   - Wir müssen mehr auf die anderen achten.
   - Es ist gut, die Geschwindigkeit herauszunehmen.
   - Wir müssen füreinander mitdenken.

4. **Auswertung:** Nach erfolgreichem Abschluss der Übung werden die Ergebnisse auf dem Flipchart gesammelt. Die folgenden Fragen können Ihnen dabei behilflich sein:
   - Was war der Schlüssel zu dieser Aufgabe?
   - Welches waren hilfreiche Schritte, um die Aufgabe zu lösen?
   - Was war Ihre Strategie bei der Lösung?
   - Was hat jeder Einzelne dazu beigetragen?
   - Wer hat sich vielleicht alleingelassen gefühlt?
   - Wer wurde wie unterstützt?
   - Wer hatte welche Rolle in der Durchführung?
   - Wie sind Sie mit der Komplexität der Aufgabe umgegangen?
   - Welche Rolle spielte die Kommunikation für die Durchführung der Übung?
   - Wie würden Sie einem Freund gegenüber die Aussage dieser Aufgabe formulieren?
   - Fassen Sie wichtige Eigenschaften gelungener Teamarbeit zusammen, beschreiben Sie ihre Wirkung und stellen Sie sie der Gruppe vor.
   - Wo erkennen Sie Parallelen zu Ihrer aktuellen Situation/zu Ihrem Anliegen?
   - Wie können Sie diese Erkenntnisse bei der nächsten Gelegenheit praktisch umsetzen?

Variante
Die Pipeline eignet sich besonders gut, um die Abhängigkeit von zwei Gruppen in einem System darzustellen: z. B. zwischen zwei Abteilungen, zwischen Lieferanten und Kunden, in der Schule zwischen Eltern und Lehrern etc. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor: Die Gruppe wird in zwei Teilteams eingeteilt. Jedes Teilteam startet von einem anderen Ausgangspunkt, das Ziel ist jedoch das gleiche. Benutzen Sie folgende Zusatzregel: „Die Aufgabe ist nur erfüllt, wenn beide Teilteams ihre Kugeln zeitgleich ins Ziel bekommen. Dabei gibt es eine Zeittoleranz von 10 Sekunden. D. h. hat ein Team seine Kugel ins Ziel gebracht hat das andere Team noch 10 Sekunden Zeit dies ebenfalls zu tun, ansonsten ist die Aufgabe von beiden Teams nicht erfüllt." Diese Zusatzregel führt dazu dass beide Teilteams sich untereinander absprechen und koordinieren müssen.

Erwarten Sie das Unerwartete!
Die praktische Erfahrung hat gezeigt, dass jede Gruppe dieses Lernprojekt ein wenig anders lösen wird, da es die Gruppensituation authentisch widerspiegelt. Darin liegt die Chance für Sie als Trainer: Lassen Sie Ihrer Gruppe diesen Freiraum. Freuen Sie sich über spontan entstehende Reaktionen aus der Gruppe. Nutzen Sie alles was passiert für ein nachhaltiges Lernergebnis!

Lieferumfang: 6 Halbröhren aus robustem, matt durchscheinendem Kunststoff, 2 Holzkugeln, 1 Tragetasche

Informative und aufschlussreiche Videos zu diesem und auch anderen Tools finden Sie unter **www.metalog.de**