

## Start-Workshop

12.10. – 13.10.2001  
in Hundsdorf

Trainerin: Elke Harnisch



Willkommen

zum

Start  workshop  
des

Prozeßmanagement-Teams

12.10. – 13.10.2001

in Hundsdorf

## ABLAUF Freitag

14:00 ➤ Begrüßung, Ziele

➤ Vorstellungsrunde

15:00 ➤ Teamübungen im Teamparcours und Klettergarten

➤ Auswertung und Transfer für Ihre zukünftige Teamarbeit

19:00 ➤ Abendessen

➤ HDI - Spiel

## ABLAUF Samstag

8:30 ➤ Guten Morgen

➤ Was verändert sich durch „.....“ für mich und mein Aufgabengebiet?



➤ 1. Wie erreichen wir gemeinsam das Ziel: die .....

➤ 2. Wie bekommen wir die geplanten .....ins System?

12:45



13:45 ➤ Abschlußfeedback → Ausblick

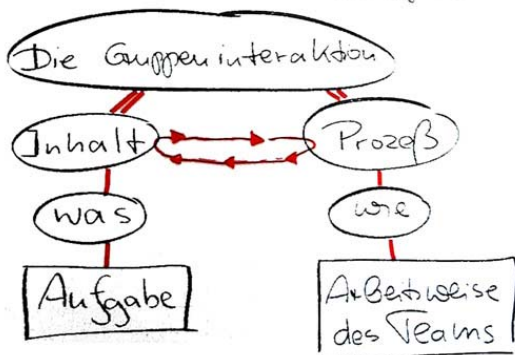
## Auswertung der Teamübungen

- Was haben Sie beobachtet / wahrgenommen?
- Wie haben Sie sich wahrgenommen?
- Wie haben Sie sich gefühlt?
- Was lief gut, wie habt Ihr es geschafft, Euer Ziel zu erreichen?
- Was hat den Erfolg möglich gemacht?
- Was sollte das nächste Mal besser laufen – bei Ihnen selbst, bei den Kollegen/innen?
- Was von diesen Erkenntnissen ist für unsere zukünftige Teamarbeit wichtig und übertragbar?



### Interaktion in Gruppen/Teams

- ➔ **Inhaltsebene** : Was die Gruppe tut, Aufgaben, Ziele...
- ➔ **Prozessebene** : Was erleben die Teilnehmer miteinander
  - wie wird kommuniziert
  - wie werden Entscheidungen getroffen
  - Führungsrolle



**Darauf wollen wir in unserer  
künftigen Teamarbeit achten**

<b>Offenheit</b>
Offenheit
Um Hilfe bitten und Unterstützung suchen „Ich sage, was ich denke“
Ehrlich
Offen und direkt

<b>Kommunikation</b>
In der Runde miteinander reden + zuhören
Vor Beginn einer Aufgabe das Gespräch suchen
Guter Informationsfluß
miteinander reden
Ziele gemeinsam besprechen
Probleme diskutieren

<b>Zusammenarbeit</b>
Aufgaben innerhalb der Gruppe gegenseitig lösen
Aufgaben <u>gemeinsam</u> lösen
gegenseitige Hilfe bei Problemen
Zusammenarbeit – Miteinander statt gegeneinander
Ziele gemeinsam verwirklichen
Hilfsbereitschaft

Bei erkennen eines Problems nicht nach Schuldigen suchen, sondern nach Lösungen

<b>Flexibilität</b>
offen sein für Neues
festgefahrene Strukturen überdenken

<b>Kompromißbereit</b>
Kompromißbereitschaft
Konflikte verhindern

<b>Selbständig handeln</b>
Nicht nur auf andere verlassen
Selbständigkeit

<b>Menschlichkeit</b>
Nerven behalten
Sachlich bleiben, nicht persönlich werden
Respekt den anderen gegenüber
Gute Laune mitbringen



## Das H.D.I.Spiel ermöglicht Teams und Gruppen

- Sich kennen zu lernen
- Die Vielfalt der unterschiedlichen Denk- und Verhaltensstile zu erfahren
- Die Zusammensetzung der Gruppe im Sinne der H.D.I. Dominanzen zu kennen
- die Toleranz gegenüber „anders“ Denkenden zu stärken

## Die Bedeutung der Farben

### Interpretation der Spielergebnisse

Dem H.D.I.-Spiel liegt das Ganzhirn-Modell von Ned Herrmann zugrunde. Das Ganzhirn-Modell ist eine Metapher, die die Funktionsweise des Gehirns mit Hilfe von vier Quadranten veranschaulicht. Seine praktische Anwendung findet das Modell im Herrmann Dominanz Instrument (H.D.I.), das dem Spiel seinen Namen gab.

Das H.D.I. ermittelt mit Hilfe eines Fragebogens die bevorzugten Denk- und Verhaltensweisen eines Menschen und stellt sie graphisch und tabellarisch dar. Für weitere Informationen über das Herrmann-Dominanz-Modell und seine Anwendungen empfehlen wir Ned Herrmanns Buch

### Kreativität und Kompetenz – das einmalige Gehirn,

aus dem Amerikanischen übersetzt und 1991 erschienen im Paidia Verlag, Fulda, und das im GABAL-Verlag veröffentlichte Buch von Spinola/Peschanel **Das Hirn-Dominanz-Instrument H.D.I.**

Die Ergebnisse der Gehirnforschung zeigen deutlich, daß die beiden Hemisphären des Großhirns für unterschiedliche Arten des Denkens spezialisiert sind. Das ermöglicht es uns, Informationen auf verschiedene Weise zu verarbeiten und zu verstehen. Die linke Hemisphäre analysiert, abstrahiert, berechnet, mißt die Zeit, plant aufeinanderfolgende Vorgänge, faßt in Worte und fällt rationale, logisch begründete

Entscheidungen. Die rechte Hemisphäre bildet das Zentrum für intuitives, subjektives und ganzheitliches Denken, das Denken in Bildern und Symbolen. Sie versteht Metaphern und besitzt die Fähigkeit, zu visualisieren und Ideen neu zu kombinieren. Diese rechtshemisphärische Weise zu denken ist wesentlich für Kreativität und Innovation.

Das Vier-Quadranten-Modell von Ned Herrmann bezieht neben dem Großhirn auch die Funktion des darunterliegenden limbischen Systems mit ein, das eher für die Verhaltensprozesse zuständig ist.

Das abgebildete Schema soll Ihnen helfen, sich von der Vielfalt der Denk- und Verhaltensstile ein Bild zu machen.

