

Das WG-Spiel – eine Kurzanleitung inklusive Workshopdesign¹

Das WG-Spiel ist ein umfangreiches Planspiel, um die KonsenT-Moderation in einem Workshop oder in einer Peer-Gruppe zu üben.

Das WG-Spiel stammt ursprünglich aus Holland und wurde dort vom Soziokratiezentrum gestaltet und verbreitet.

Ich habe mir den Grundriss genommen und etwas adaptiert sowie die Ereigniskarten überarbeitet und Verhaltenskarten dazu erfunden.²

Der Rahmen ist Folgender:

Du hast dich mit deiner Familie abgesprochen und entschieden für ein Jahr in eine Soziokratische WG einzuziehen.³ Die WG befindet sich zwischen eurem bisherigen Heim und deiner Arbeit⁴ und den Großteil deiner Zeit lebst du in der WG. Es gibt natürlich die Möglichkeit des gegenseitigen Besuches von Partner und Kindern.

Du spielst dich selbst und du kennst die anderen WG-Mitglieder so gut, wie du sie in der Realität kennst.

Das gemeinsame Ziel ist es: *„In angenehmer Art und Weise zusammenzuleben und die Soziokratie zu üben!“*⁵

Die Zimmerkarten werden verdeckt gezeigt und jede*r kann eine Karte ziehen. Damit sind die Zimmer zugeteilt. Wir sind heute eingezogen, es ist unser erster Tag, jeder hat seine Kartons auf seine Zimmer gebracht und wir haben jetzt Zeit ein paar Entscheidungen zu treffen.⁶

Der Einstieg

Den Anfang moderiere ich und wir starten mit einer Einstiegsrunde:

„Wie geht es mir jetzt hier in der WG, mit den Menschen und dem Zimmer?“

Meistens frage ich noch: *„Welche Themen möchte ich heute hier besprechen?“*

Eigentlich müsste man dafür ne zweite Runde machen, aber ich verbinde die beiden Fragen, um möglichst schnell eine Liste von Themen zu finden und die häufig einsilbigen Befindlichkeitsrunden etwas anzureichern.

So verbinde ich etwas Einstiegsrund und den Administrativen Teil.

Meistens gibt es dann ne Sammlung von 6-10 Themen, die ich dann via Pünktchenabfrage bewerten lassen. Jede*r bekommt fünf Pünktchen und kann max. zwei auf ein Thema picken/malen. Das ist jetzt nur ein Stimmungsbild, ich mache aber auf Basis dieser Rückmeldungen einen Vorschlag für die Agenda heute.

¹ Alle wesentlichen Infos dazu sind hier zu finden: <https://www.soziookratie.org/wg-spiel/> Eine Spielanleitung, die Unterlagen zum Download und zwei Simulationen. Ich habe jetzt auch meine PPT-Folien hinzugefügt, so dass jeder diesen Workshop damit abhalten könnte.

² Dank hier an Björn Rabethke, der mir mal vom Planspiel von HolacracyOne erzählte und wie es da Verhaltenskarten gibt. Also: Alles nur geklaut (Die Prinzen).

³ Mit der Zeit genießen Elternteile durchaus die kinderfreien Zeiten und können sich mehr und mehr auf die WG einlassen.

⁴ Es ist eine multi-lokale WG, weil dieser Ort für jeden WG-Mitbewohner anders sein wird, insbesondere, wenn sie in unterschiedlichen Städten wohnen. Es geht darum, dass der normale Arbeitsalltag bleiben kann.

⁵ Das wird hier ein Fussnotenfest! Diese Vision ist natürlich etwas konstruiert, aber bisher ist mir nichts besseres eingefallen. Wenn sie einer WG nicht gefällt, können sie sie ja ändern. Das wäre ein möglicher Agendapunkt, der bisher nie eingebracht wurde. Also von der Praxis her hat sich diese Vision bewährt.

⁶ Abhängig vom Rahmen. Meistens mache ich einen zweitägigen KonsenT-Moderations-Workshop mit dem Spiel. Da bleiben netto ca. 6h Besprechungszeit.

Meistens setze ich einen möglichen Zimmertausch weit nach vorne, weil es pragmatisch ist und ansonsten halte ich mich im Wesentlichen an die Abfrage.

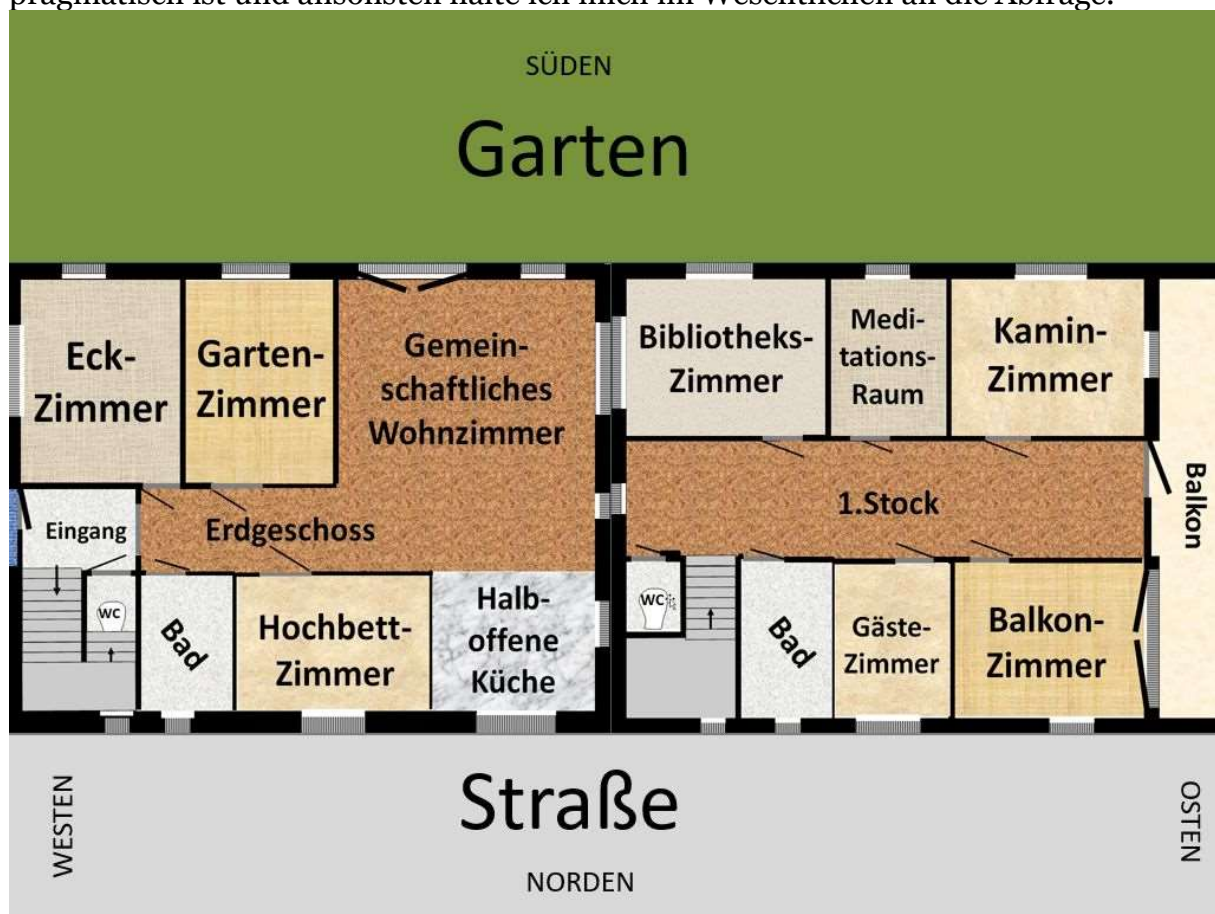


Abb. Grundriss des WG-Spieles

Das ist der Vorschlag für die Agenda dann, wo es zum ersten Konsent kommt. Danach geht es in die inhaltliche Arbeit mit der Langfassung. Immer wieder wechsel ich auf die Meta-Ebene und erläutere meine Interventionen oder gebe sachdienliche Hinweise. Es hat sich bewährt auf die unterschiedlichen Phasen deutlich hinzuweisen. Entweder mit DINA4-Kärtchen oder verbal: Wir sind jetzt in der Infophase und ... Nach dem erfolgten Konsent gibt es noch ne kurze Frage-Runde und gemeinsame Reflexion.

Dann moderiert eine Teilnehmer*in. Wichtig ist hier im Vorfeld festzulegen, ob die Moderation jetzt auch gleichzeitig Mitbewohner*in ist oder nur Moderator*in, was einfacher ist. Und ich bespreche mit der Moderator*in auch meine Form der Begleitung. Ich bin jemand, der sehr schnell interveniert, wenn der rote Faden verlassen wird und das ist nicht immer hilfreich für die Moderator*in.

Nach erfolgtem Konsent gibt es eine Feedback-Runde, die ähnlich wie das soziokratische Mitarbeitergespräch aufgebaut ist. Zuerst sagt die Moderator*in, was ihr gut gelungen ist, dann die Teilnehmenden, dann gibt sie Moderator*in eine Selbsteinschätzung über ihre Lernfelder und was sie beim nächsten Mal anders machen möchte, gefolgt von der Fremdeinschätzung der anderen Teilnehmer*innen. Am Ende frage ich noch: Was nimmst du dir aus diesem Feedback mit? Dann moderiert die nächste Teilnehmer*in.

Praxisbeispiel: oberflächlicher WG-Konsent

Die Gefahr bei dem Spiel ist es, dass die Teilnehmer*innen zu wenig mit der WG identifiziert sind und zu wenig pragmatisch an die Umsetzung der Beschlüsse denken.

Bei einem WG-Spiel zum Thema „Gemeinsam Kochen“ gab es einen ersten Beschlussvorschlag nach zwei Meinungs-Runden:

„Wir machen einen WG-Kochabend mittwochs mit allen WG-Bewohnern, die Zeit haben“

Das wars!

Und der hätte auch Konsent von allen bekommen.

Als ich darauf hingewiesen habe, dass es völlig unklar ist, wie es konkret weitergeht, haben sie den Beschluss angepasst:

„Wir machen jeden Mittwoch um 18.00 Uhr einen WG-Kochabend mit allen WG-Bewohnern, die Zeit haben.“

Amelie ist die Organisatorin des ersten Abends nächste Woche.

Montags wird in der WG-Whatsapp-Gruppe der Menüvorschlag von der Organisatorin gepostet und alle Mitglieder schreiben kurz, ob sie dabei sind oder nicht.

Die Organisatorin kümmert sich um den Einkauf, pro Person stehen 10€ zur Verfügung.

Beim Essen wird die Organisatorin für die nächste Woche festgelegt.

Nach der Entscheidung machen wir noch eine Liste von

Nahrungsmittelunverträglichkeiten und unerwünschten Zutaten.“

Dieser Beschluss kann sofort umgesetzt werden und jeder weiß, was wann zu tun ist. Es ist eine Grundsatzentscheidung jetzt für die nächsten 2-3 Monate. Das Evaluierungsdatum hat hier noch gefehlt.

Spätestens am zweiten Tag möchte ich auch die Kurzfassung erlebbar machen. Dafür suchen sich die Teilnehmer*innen, die bisher nicht moderiert haben, jeweils ein offenes Thema aus. Die Aufgabe besteht jetzt darin, für dieses Thema einen Vorschlag zu erarbeiten, der dann in der Kurz-Version eingebracht wird.

Dafür machen wir in jeweils ca. 15 Minuten eine kurze Info-Runde und eine Meinungs-Runde zu dem jeweiligen Thema. Diejenigen, die schon einmal moderiert haben wählen sich auch ein Thema aus, das aber wahrscheinlich nicht mehr drankommt.

Jetzt haben alle Teilnehmer*innen ca. 15 Minuten Zeit aus den Daten einen Vorschlag für die WG auf eine Flipchart zu schreiben. Die noch ausstehenden Moderator*innen können sich auf die Rückmeldungen aus der Info- und Meinungs-Runde beziehen und die restlichen Moderator*innen haben weniger Grundlage.

Dann dürfen die restlichen Teilnehmer jeweils ne Kurzfassung entweder mit ihrem eigenen Vorschlag oder dem einer anderen Person moderieren. Auch hier folgt danach wieder eine Feedback-Runde.

Am zweiten Tag versuche ich auch in einer WG eine soziokratische Wahl durchzuführen. Dabei lasse ich meistens den Dokumentar wählen, weil die Moderation bisher eh gewechselt ist und ggf. auch weiter wechseln sollte. Idealerweise mache ich hier auch eine Demonstration für alle im Plenum, ähnlich wie zu Beginn des Einzuges.

Wenn die Entscheidungen am zweiten Tag zu harmonisch ablaufen würden, können die Teilnehmenden auch mit schwierigen Verhaltensweisen experimentieren. Es gibt ca. zwanzig Verhaltensauffälligkeiten, die der Moderator*in das Leben schwerer machen wie z.B. jemanden, der Co-Moderator sein möchte oder ständig dazwischen redet oder viel zu lange jeweils redet. Dabei reichen 1-2 Verhaltensauffälligkeiten meistens aus und ich ermögliche es der jeweiligen Moderator*in diese Besonderheiten ggf. wie mit einer Fernbedienung herunterzudrehen, also den Grad der Impertinenz zwischen 0-10 frei zu wählen.

Häufig kommt gerade am Anfang des Workshops die Frage, ob das WG-Spiel wirklich praxisnah genug sei. Da biete ich den Teilnehmenden am zweiten Tag an, ggf. das Spiel zu wechseln. Entweder ein reales Team als Planspiel zu fixieren oder andere Rollenspiele auszuwählen. Der Preis ist meistens Extra-Zeit für die Ausschmückung des neuen Spielrahmens. Die Teilnehmenden müssen sich neu orientieren, es braucht eine Klarheit über die Vision des Teams, die konkreten Rahmenbedingungen und realen Begrenzungen, ggf. klare Rollenvorgaben für die einzelnen Teammitglieder. Das kann schon 45-60 Minuten dauern, wenn es wirklich fundiert und real sein soll. Eine weitere Gefahr ist, dass die Falleinbringerin meistens ein schwieriges Teamthema einbringt, wo sie selbst noch identifiziert ist. Dabei ist wichtig, keine allzu hohe Lösungserwartung zu haben, sondern es als Experiment anzusehen, um die KonsenT-Moderation in einem „realeren“ Kontext zu üben und vielleicht etwas Inspiration für die reale Teamproblematik zu bekommen.

Am Ende des zweiten Workshop-Tages wird nochmal gemeinsam reflektiert, was jeweils gelernt wurde und wie das Gelernte konkret in den eigenen Arbeitsalltag übertragen werden kann.