



HERZLICH
ZUM W
SICHERH
IM BETR

- 1. Die Unternehmenskultur ist ein zentraler Bestandteil der Unternehmensstrategie und beeinflusst das Verhalten der Mitarbeiter.
- 2. Eine positive Unternehmenskultur fördert die Produktivität und die Mitarbeiterbindung.
- 3. Die Unternehmenskultur ist ein Wettbewerbsvorteil und kann dazu beitragen, die Mitarbeiter zu motivieren.
- 4. Die Unternehmenskultur ist ein Spiegelbild der Werte und der Visionen des Unternehmens.
- 5. Die Unternehmenskultur ist ein zentraler Bestandteil der Unternehmensstrategie und beeinflusst das Verhalten der Mitarbeiter.
- 6. Eine positive Unternehmenskultur fördert die Produktivität und die Mitarbeiterbindung.
- 7. Die Unternehmenskultur ist ein Wettbewerbsvorteil und kann dazu beitragen, die Mitarbeiter zu motivieren.
- 8. Die Unternehmenskultur ist ein Spiegelbild der Werte und der Visionen des Unternehmens.
- 9. Die Unternehmenskultur ist ein zentraler Bestandteil der Unternehmensstrategie und beeinflusst das Verhalten der Mitarbeiter.
- 10. Eine positive Unternehmenskultur fördert die Produktivität und die Mitarbeiterbindung.
- 11. Die Unternehmenskultur ist ein Wettbewerbsvorteil und kann dazu beitragen, die Mitarbeiter zu motivieren.
- 12. Die Unternehmenskultur ist ein Spiegelbild der Werte und der Visionen des Unternehmens.

GUTE KARTEN FÜR DIE PRÄVENTIONSKULTUR

Der interne Austausch zu Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz kommt in manchen Betrieben zu kurz. Deshalb haben Wissenschaftler und Designer gemeinsam mit der BG ETEM drei innovative Tools für Teams konzipiert. Sie sind dazu geeignet, sich spielerisch dem Thema zu nähern, und so die Entwicklung einer Präventionskultur im Unternehmen zu fördern.



aben wir schon, läuft doch irgendwie, ist bereits geregelt: Das sind nur einige der Standardsprüche, mit denen so manche Führungskräfte, aber auch Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen das Thema Arbeitssicherheit und Gesundheitsschutz in ihrem Betrieb abzuholen pflegen. Sind die Warningschilder dort einmal angebracht und die Sicherheitsstandards festgeschrieben, lehnt man sich gern zurück im Gefühl, dass doch alles zum Besten geregelt ist. Wer dann noch nachfragen will, ob das alles auch tatsächlich funktioniert und wo eventuell sich noch Sicherheitstücken auftun, findet nur schwer sein Publikum. Gerade das Hinterfragen eigener Standards und Verhaltensweisen sowie das gemeinsame Gespräch darüber sind aber wichtige Schritte hin zur Entwicklung einer gesunden Präventionskultur im Betrieb.

Es braucht also etwas Leichteres, Kurzweiliges, um Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in dieser Sache abzuholen. In diesem Sinne wandte sich die BG ETEM zum Herbst 2016 an das Fraunhofer CeRRI. Das Center for Responsible Research and Innovation in Berlin gehört zum renommierten Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO. Dort steckten drei Sozialwissenschaftler und zwei Designexperten im BG-Auftrag ihre Köpfe zusammen, um attraktive Tools für Mitgliedsbetriebe zu entwickeln. Am besten eine Art Spiel, so die einzige Vorgabe, bei dem die Kenntnisse und eingefahrenen Verhaltensweisen in Teams spielerisch reflektiert werden könnten.

„MAKING OF ...“

Bloß nicht mit dem erhobenen Zeigefinger daherkommen, sondern über den Spaß am Spiel wie nebenbei einen Austausch zu Fragen des Arbeits- und Gesundheitsschutzes anregen: Das ist die erklärte Zielsetzung des CeRRI-Teams im kreativen Prozess gewesen. „Wir woll-

ten etwas entwickeln, was nicht normativ ist, sondern direkt bei den Menschen ansetzt“, erklärt Sozialwissenschaftlerin und Projektleiterin Vivien Iffländer. „Etwas, das sie in ihrem Alltäglichen abholt, damit sie sich verstanden fühlen und damit arbeiten können.“

Gleich nach der Literaturrecherche zum Thema hatte sich ihr Team in fünf Mitgliedsbetriebe der BG ETEM aus der Elektroindustrie begeben, um dort je acht Mitarbeiter aus allen Kommandoebenen zu befragen. Macht 40 Interviews, jeweils eine bis anderthalb Stunden lang, bei denen sich erste Hinweise auf Lücken im System andeuteten. Eher kleine, aber folgenreiche strukturelle Mängel, wenn etwa der Verbandskasten woanders deponiert wird als das zugehörige Verbandsbuch. Aber auch der vielerorts arglose Umgang mit weichen Faktoren wie psychischen Belastungen bzw. Erkrankungen. „Oft wird übersehen, welchen Anteil Überstunden, Stress und ähnliche Arbeitsbedingungen daran haben“, weiß Iffländer nun. „Da gibt es noch viel Unsicherheit.“

So destillierten sie fleißig Kernherausforderungen für das Projekt, stellten in einem Workshop mit Betriebsangehörigen brisante Situationen nach und fahndeten gemeinsam nach Mängeln in Sicherheitsketten. Anregungen und Support kamen von der anderen Seite genug. „Die Teilnehmer haben gemerkt, dass sie das alle betrifft“, so Iffländer. Ähnlich produktiv verliefen Fokusgruppengespräche mit Stuntprofis über bewusste und unbewusste Strategien zur Kontrolle von Gefahrensituationen. Auskünften, die sie zur Gestaltung spielerischer Handlungsprinzipien gut verwerten konnten.

Irgendwann 2017 legte die Taskforce aus Sozialwissenschaftlern und Designern dann die ersten Rohlinge zu den Spielideen auf den Tisch. Drei Prototypen für →

interaktive Werkzeuge mit unterschiedlichen Anforderungen an die Spielkomplexität. Und wer sich unter der anschließenden Erprobungsphase Menschen vorstellt, die munter Spielkarten an- und ablegen, liegt nicht mal so falsch: Wie ließen sich die Alltagstauglichkeit und der Unterhaltungswert der Tools anders testen als indem man sie spielt? Sämtliche Varianten überzeugte die BG ETEM nach internen Testläufen. Der Rest war eine Frage letzter, schnell umgesetzter inhaltlicher Anpassungen.

VON QUATSCH ÜBER PRINZIPIENFEST ZUR PRÄVENTIONSEXPEDITION

Drei Werkzeuge wird die BG ETEM ihren Mitgliedsbetrieben anbieten. Die Ablege-Kartenspiele „Das ist Quatsch!“ und „PrinzipienFest“, ein etwas komplexeres Tool, sind bereits produziert. Die „Präventionsexpedition“ wird voraussichtlich Ende 2018 erscheinen.

Bisher hat auch noch keiner, der „Das ist Quatsch!“ oder „PrinzipienFest“ in die Hände bekam, über zu wenig Spaß oder zu viel Didaktik geklagt. Im Gegenteil: Beide Tools fanden auf BG-Veranstaltungen und in Seminaren so reißenden Absatz, dass ihre Startauflagen mittlerweile vergriffen sind. Die ersten Nachauflagen sind in Produktion. Was die Arbeitspsychologen der BG ETEM darin bestätigt, dass da etwas gelungen ist. Jeder am Tisch sollte durch die Dynamik der Tools ja dazu angestiftet werden, seine Sichtweise zum Thema mit den anderen zu teilen. „Ziel ist es, über diese Tools ins Gespräch zu kommen“, bestätigt Vivien Iffländer, „um damit die Entwicklung der Präventionskultur in den Betrieben anzustoßen und zu unterstützen.“ \

DREI WERKZEUGE ZUR REFLEXION DER SICHERHEITSKULTUR

DAS IST QUATSCH!

funktioniert als konventionelles Kartenspiellegespiel für 3 bis 8 Personen. Eine Aufgabenkarte gibt eine kritische Situation aus der betrieblichen Arbeitswelt vor. Der Spieler muss mit einer „Hürdenkarte“ eine gängige Ausrede dazu finden. Der Nächste in der Runde reagiert darauf mit einer passenden „Das ist Quatsch!-Karte“, einem Handlungsprinzip, das die Ausrede entkräftet. Natürlich nur, wenn er eine zur Situation passende Karte auf der Hand hat. Wenn nicht, muss eine entsprechende Karte nachgezogen werden. Gewinner ist, wer zuerst alle Karten abgelegt hat. Während des Spiels kommt es automatisch zu vielfältigen Gesprächen und Diskussionen im Team, ob die eine oder andere Hürdenkarte oder Das ist Quatsch!-Karte überhaupt richtig gelegt ist. Und das ist das wahre Ziel des Tools: Miteinander über Sicherheit und Gesundheit im eigenen Betrieb ins Gespräch zu kommen und gängige Ausreden zu entkräften!

PRINZIPIENFEST

ist ein etwas komplexeres Reflexionstool für kleinere Gruppen, das sich besonders für Teambesprechungen und als Einstieg in Gruppenunterweisungen eignet. Die Teilnehmer spielen nicht gegeneinander, sondern reflektieren gemeinsam ihr alltägliches Handeln. Es geht darum, ein Gespür für gefährliche Situationen im Betrieb zu bekommen und zu besprechen, wie man ihnen in Zukunft begegnen kann. Dabei werden nach und nach verschiedene „Situationskarten“ mit typischen Betriebssituationen aufgedeckt. Die Nebenperson wählt eine passende „Prinzip-Karte“ aus, legt sie an und beantwortet die Frage: Wie verhindern wir aktuell in unserem Betrieb, dass diese Situation entsteht? Er begründet die Antwort, ob dieses Prinzip gelebt wird oder nicht. Das Anlegen der Prinzip-Karten wiederholt sich, bis jeder Teilnehmer an der Reihe gewesen ist. Dabei ergibt sich jeweils ein Abgleich der Erwartungen

und Einstellungen zur Sicherheitskultur, die ein Teamleiter ggfs. dokumentieren kann.

PRÄVENTIONSEXPEDITION

ist ein anspruchsvolles Strategietool für kleinere Gruppen. Verschiedene Ereignisfelder navigieren die Teilnehmer über einen Spielplan und stellen ihnen Aufgaben, deren Lösungen zu diskutieren sind. Daraus werden Leitsätze für eine richtungweisende Präventionskultur im Betrieb abgeleitet. Die endgültige Version wird voraussichtlich Ende 2018 in die erste Auflage gehen und dann verfügbar sein.

