

## INIKKOS®

Interkulturelle Kompetenz ist in der heutigen globalisierten Welt zunehmend erfolgsrelevanter Faktor geworden. Quer durch alle Gesellschaftsbereiche treffen wir auf Menschen, die aus anderen Kulturkreisen kommen. Sei es im Krankenhaus, im Unternehmenskontext oder auch in der Kita, wo sich Menschen aus unterschiedlichen Herkunftsländern als Teamkollegen, Vorgesetzte oder Mitarbeiter begegnen. Neben dieser Art der längerfristigen Zusammenarbeit, gibt es vielfach auch projektgebundene Kooperationen, an denen Menschen aus mehreren Ländern beteiligt sind.

Um in solch multikulturellen Kontexten die anstehenden Aufgaben erfolgreich zu meistern ist mehr nötig als Welt-offenheit und Sachkompetenz. Vielmehr geht es zur erfolgreichen Erreichung von Projektzielen wesentlich auch darum, aus der vorhandenen Pluralität von Handlungsmustern und Interessen eine gemeinsame Arbeitskultur etablieren.

Dieser Anforderung wird INIKKOS® gerecht. In einem realitätsnah gestalteten Szenario können die Teilnehmer Facetten der interkulturellen Zusammenarbeit über alle Phasen eines Projektes hinweg praktisch erleben.

Die Kernkompetenz für erfolgreiche Zusammenarbeit - die Fähigkeit, Divergenzen konstruktiv in die gemeinsame Arbeitskultur zu integrieren - kann hier experimentell ausgetestet und verfeinert werden. Dabei werden gleichzeitig Teilaspekte wie z.B. Bewusstheit von Selbst-, Fremd- und Metabild, Fähigkeit zu Empathie, Rollendistanz, sowie (Meta-) Kommunikationsfähigkeit und Problemlösekompetenz aktiviert und zum Einsatz gebracht. Nicht zuletzt bieten sich während und nach Abschluss der Projektsimulation vielfältige Möglichkeiten, Handlungsmuster transparent zu machen, durch Selbstwahrnehmung und Feedback zu reflektieren und mit neuen Impulsen anzureichern.

Im Spielszenario ist INIKKOS® ein innovatives, international agierendes Unternehmen mit Standorten in den fiktiven Ländern BlueLand, Redcountry und Greenworld. Um die führende Marktstellung zu dokumentieren beruft die Geschäftsleitung in allen drei Standorten Projektteams, deren Aufgabe es ist jeweils

Publiziert in:

Förster-Krechberger, Annette (2014). INIKKOS - Interaktives interkulturelles Kooperationsspiel. In: Bewegtes Training - 13 Impulse für bewegte Weiterbildung und bewegende Lern-Erlebnisse. Gabal-Verlag. ISBN 978-3-7664-9931-8.

einen eigenen Konzeptentwurf für ein gemeinsames Projekt (je nach Branche z.B. Officegebäude, Concept Car) zu entwickeln. Die Entwürfe sollen zu einem finalen Design zusammengeführt und dieses an allen 3 Standorten zeitgleich und identisch umgesetzt werden.

Der Projektverlauf folgt klar definierten Zeitfenstern für die einzelnen Phasen und sieht regelmäßige Abstimmungsgespräche in der geographischen Mitte zwischen den Standorten vor (vgl. Grafik).



Während des gesamten Projektes agieren die drei Länderteams auf Basis spezifischer Kulturprofile, deren Charakteristika ihnen zu Beginn ausgehändigt werden. Die Vorbereitungsphase gibt den Teams Zeit, sich die Kulturprofile anzueignen und eine entsprechende Teamkultur mit typischen Interaktionsmustern zu vereinbaren. Zum Abschluss des Projekts werden die drei fertiggestellten Ergebnisse in einer Vernissage präsentiert. Die letzte Phase dient einer mehrstufigen Auswertung der Erfahrungen und gibt Raum, für die interkulturelle Zusammenarbeit wesentliche Modelle und Kompetenzen zu reflektieren, sowie den Praxistransfer zu erarbeiten.

INIKKOS® eignet sich für den Einsatz in unterschiedlichen Formaten:

- Vorbereitend auf IK Zusammenarbeit bzw. als Kick-off-Event
- Als ganztägiges Training/Teamentwicklungsworkshop mit zwischengeschalteten Inputs - begleitend vor oder während (ggfs. im Anschluss) an die Storming-Phase. Ggfs. mit einer zweiten, optimierten Wiederholung.
- Als halbtägige Simulation angegliedert an ein interkulturelles Training
- Als interaktive Einheit im Rahmen von Trainings zur Interkulturellen Kooperation und Kommunikation (ca. 2 Stunden)

INIKKOS bildet diese Projektsituation in einem branchenspezifisch angelegten interaktiven, multikulturellen Spielszenario ab und fordert die Teilnehmer heraus, sowohl eine gemeinsame Arbeitsbasis zu auszuhandeln, als auch Projektkrisen zu meistern und die vorgegebenen Sachziele zu erreichen.

Im angegliederten Training werden die spielerisch gemachten Erfahrungen aufbereitet und mit Trainerinput, Feedback und Transferimpulsen angereichert.