



# DAS MAGISCHE VIADUKT

[www.funpark-fuer-moeglichmacher.de](http://www.funpark-fuer-moeglichmacher.de)

*Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Dokument das generische Maskulinum verwendet.  
Die genutzten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.*

# DAS MAGISCHE VIADUKT

## HARMONIE ZWISCHEN TEAM & PROJEKT HERBEIZAUBERN

Manchmal grenzt es an Zauberei, wenn zwischen dem Projektteam und der eigentlichen Aufgabe, also dem Projekt, echte Harmonie besteht. „Zaubern“ bedeutet in diesem Zusammenhang, als Zauberer sein Handwerk zu beherrschen und die Tricks so lange zu trainieren, bis sie zauberhaft wirken. Gehen wir es an: Zaubern wir deinen exzellenten Projektstart herbei.

### Wie sieht deine Projektsituation aus?

Du hast eine Projektaufgabe und musst gemeinsam mit einem Team eine Lösung für ein Problem finden. Muster oder Standards gibt es naturgemäß nicht. Ein Projekt erfolgreich abzuschließen bedeutet, etwas völlig Neues zu erschaffen.

Dein Projektteam besteht aus Vertretern verschiedener Abteilungen. Die Teammitglieder haben ihre individuellen Sichtweisen. Sie haben mitunter sehr abweichende Interessen und kommen aus gegensätzlichen Kulturen.

Die Kernfrage zu Beginn lautet:

- ✓ Wie erschaffst du eine stabile Verbindung zwischen Team und Projekt?

### Die Antwort und der Zauber liegen im Anfang verborgen.

#### 1. ZEIT FÜR MITEINANDER

Nimm dir gleich zu Beginn Zeit, damit sich das Team zumindest ein wenig kennenlernen kann. Wenn sich schon alle kennen, ist es hilfreich zu klären, wer welche Erfahrungen, Erwartungen oder Expertisen hat, die förderlich für das Projekt sein können.

#### 2. KONFLIKTE FRÜH BENENNEN

Viele Projektleitende machen den Fehler und überspringen den eben genannten ersten Punkt. Das kann ihnen später auf die Füße fallen. Je besser ihr euch im Team kennt und je mehr Vertrauen ihr zueinander habt, desto geschmeidiger löst ihr Konflikte. Diese Konflikte werden kommen, in jedem Projekt. Warum?

**„Projekte entwickeln“ ist ein anderer Begriff für „Sichtweisen und Konflikte klären“.**

### 3. GEMEINSAMES VERSTÄNDNIS

Sorge dafür, dass alle Teammitglieder die Aufgabe zu Beginn ausreichend gut verstanden haben. Stelle das Projekt vor und beantworte jede noch so merkwürdige Verständnisfrage. Wenn möglich unterstützt dich dein Auftraggeber dabei. Grenze niemanden aus. Jede Frage ist willkommen, also nimm dir Zeit dafür.

### 4. VORGEHEN

Einigt euch im Projektteam möglichst früh auf ein erstes ungefähres Vorgehen.

- ✔ In welchen groben Schritten wollt ihr das Projekt realisieren?
- ✔ Welche Meilensteine sind sofort klar?
- ✔ Übt den Helicopterblick: Wie sieht euer Plan aus großer Höhe aus?

### 5. ROLLEN & AUFGABEN

Überlegt gemeinsam, welche Kernaufgaben anfallen. Typischerweise sind dies informelle Rollen. Dazu gehören unternehmerisches Denken (wie du das große Ganze im Blick hast), Marketing, Verkaufen, Qualitätssicherung, Moderation, Informationssammlung und Teammanagement. Wer kann bestmöglich welchen Teil davon abdecken?

### 6. GEMEINSAME DENKZEIT

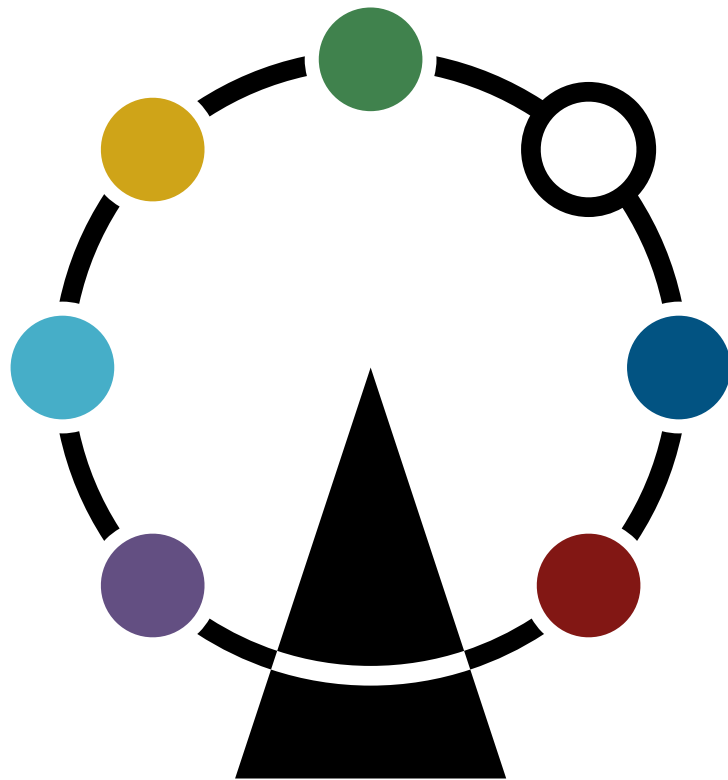
Sorge dafür, dass ihr zu Beginn möglichst viel Zeit miteinander verbringt, gemeinsam denkt und zusammen arbeitet. Im besten Fall im gleichen Raum. Besprecht in kurzen Zyklen wie gut ihr miteinander agiert. Redet darüber, wie ihr miteinander redet. Man nennt das die „Metaebene“. Mit diesen frühen und intensiven Reflexionsschleifen entwickelt ihr eine gemeinsame Kultur des Miteinanders.

### 7. DEINE ROLLE

Deine Rolle ist weit weniger magisch als es vielleicht scheint. Insbesondere zu Beginn eines Projektes bist du als Moderator und Arbeitsprozess-Gestalter gefragt. Deine fachliche Expertise ist weniger von Bedeutung als du denkst. Vielmehr kommt es darauf an, dass du den gruppenspezifischen Prozess vorbereitest, leitest und moderierst.

**Deine innere Haltung ist die eines Unterstützers und weniger die eines Bestimmers.**

Natürlich darfst du selbstbewusst auftreten, ohne abgehoben zu wirken. Du zauberst die Magie herbei, die ihr benötigt, um miteinander einen fulminanten Start hinzulegen.



# FUNPARK FÜR MÖGLICHMACHER®

**GUNNAR MARX**

MÖGLICHMACHER – REDNER – MODERATOR

Tel.: +49 177 6521152

E-Mail: [gunnar@funpark-fuer-moeglichmacher.de](mailto:gunnar@funpark-fuer-moeglichmacher.de)

Web: [www.funpark-fuer-moeglichmacher.de](http://www.funpark-fuer-moeglichmacher.de)