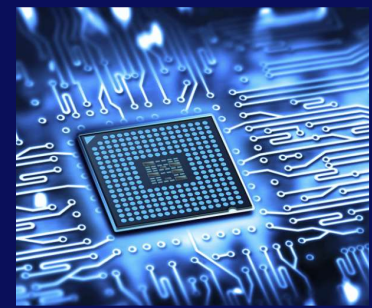


Ursula della Schiava-Winkler  
Klaus Pollhammer

# Teammysteryhunt

Begleitung von Teams mit dem Ziel Steigerung der  
Teameffektivität

Wie eingespielt ist ihr Team?



Verbesserung der  
Zusammenarbeit



Verbesserung der  
Teamkultur



Teamfindung

Teamklima-  
bestimmung

# Spielerisch das Team entwickeln

Steigerung der  
Teameffizienz



Stärkung des  
Team-  
commitments



Teamsituations-  
analyse



  
Klärung von  
Teamkonflikten

Geschlechter-  
gerechtigkeit



Qualität der  
Teamkommunikation

Steigerung der  
Teamagilität



Optimierung von  
Entscheidungs-  
prozessen

Steigerung der  
Problemfähigkeit

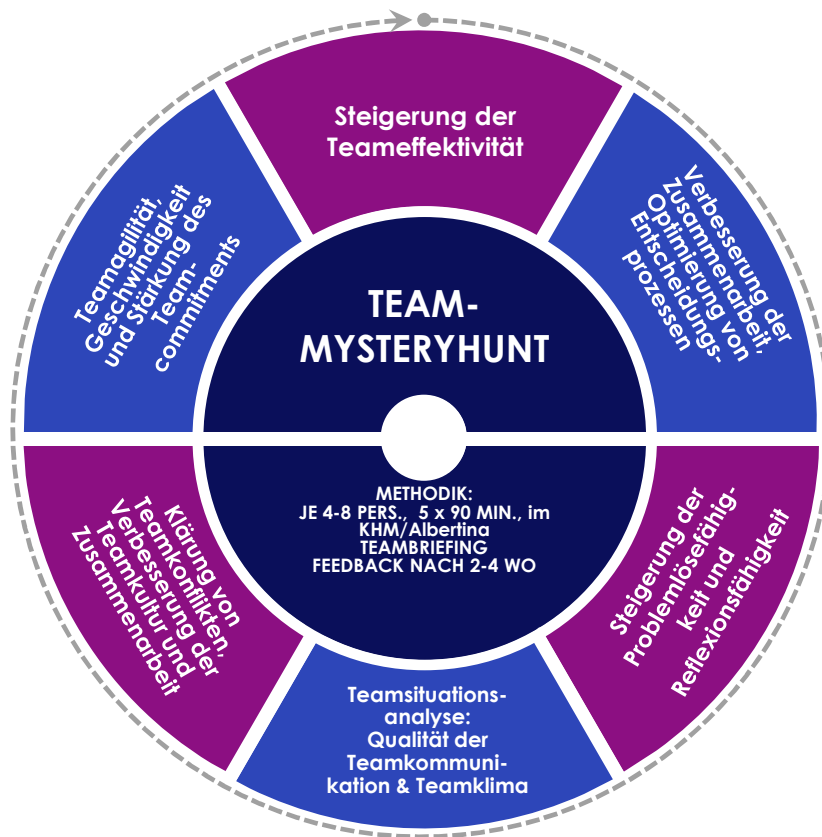


  
Zeit für Reflexion

# Die MysteryhuntingINTERVENTION

# INTERVENTION

## Team-Mysteryhunt



### Mission

Raum für Teampotential, Selbstverantwortung, Vertrauen, Reflexion, konstruktive Kritik, Anerkennung, Klarheit, Transparenz, Teamarbeit, Neugierigsein

- Dialog und Kommunikation
- Kooperation und Teamstruktur
- Engagement, Motivation und Emotion
- Lösungsstärke
- Teamidentität-Teamkultur
- Teamdynamik und Teamgeist
- Freude und Flow

# Die Reflexion nach dem Mysteryhunt fördert eine neue Art des Lernens

---

- Die Konsequenz dieser Erfahrungen ist, dass man ab sofort die Teamarbeiten um gemeinsame Reflexionen der dabei beobachteten Phänomene ergänzte.
- Man bearbeitet die Aufgabenstellung und spricht anschließend über Beobachtungen und Eindrücke während des Arbeitens.
- Schrittweise entwickelt sich die Gruppen zu einer gut funktionierenden, selbstständigen sozialen Einheit. Die Gruppenmitglieder übernehmen vermehrt die Steuerung des Prozesses, organisieren ihre Abläufe und treffen selbständig Entscheidungen.
- Es werden die einzelnen unterschiedlichen Beiträge und Sichtweisen, die Präsenz und der Einsatz sowie die Teamrollen thematisiert und dass Team entwickelt sich so weiter.

# Mysteryhunt- das Ergebnis

---

- Es wird relativ rasch erkennbar, dass nicht nur die Trainer in ihrer Expertenrolle in der Lage sind das spielerische Geschehen zu reflektieren und zu analysieren, auch alle Beiträge der Teilnehmer haben erstaunliche Qualität und bereicherten die Diskussionen.
- Schließlich wird auch über die Funktion der Teamführung reflektiert und umgekehrt erkennt auch die Führungskraft vermehrt, dass die Steuerung obsolet wird und das Team gestärkt ist.
- Das Experiment ist erfolgreich und die Gruppe lernt im Nachhinein, dass dieses Grundprinzip der Selbststeuerung und Reflexion auch im Teamalltag genutzt werden kann.
- Die Beobachtung und Thematisierung derartiger gruppensdynamische Effekte sind in der Praxis jedoch noch kaum genutztes Wissen

Design&Kosten



# Design und Kosten für den Teamhunt

---

## **Dauer Teammysterhunt: 5 x 90 Min.**

- 90 min. Briefinggespräch, Teambriefing, Teamrollen,
- 90 min. Teammysteryhuntsession: Teamanwärmen & Teamhunt (je 4-8 Personen) wahlweise im KHM/Albertina  
15 Min. Pause
- 90 Min. Teamanalyse: Eigenanalyse Beobachtungsraster anreichern durch die Teamtrainer  
15 Min. Pause
- 90 Min. Konflikte und Verbesserungen  
15 Min. Pause
- 90 Min. Teammaßnahmen, Aufgabenstellung bearbeiten, Transfer in den Teamalltag  
Nach 2-4 Wochen
- Reflexionsrunde das Team wieder im Alltag, was hat sich bewährt?, was ist jetzt anders? 90 min.

**Preis: für den Hunt pro Teammitglied:** 36 Euro inkl. Museumseintritt

**Preis für die Huntbegleitung:** 4000 Euro (10 Stunden à 2 Beobachter/Trainer) für Teamgröße 4-8 Personen, die Teamgröße ist jederzeit erweiterbar. Der Preis variiert ab 8 Personen abhängig ob die Nachbesprechungen in Kleingruppen oder der Großgruppe geführt werden soll (Teamgesamtgröße) oder teamanliegenbedingt.

Beraterprofil

# Beraterprofil

---

## **URSULA DELLA SCHIAVA-WINKLER**

### **Kernkompetenzen**

Businessdevelopment, Changemanagement und Mindsetchange, Innovationsmanagement, Collaboration, Coaching

### **Berufserfahrung**

Dienstleistungen: Telekommunikation, Banken, Versicherungen, Pharma, Tourismus, Werbung, Medien, Industrie, Handel – Lebensmittel, Energie...

### **Aus- und Weiterbildung**

Soziale Verhaltenswissenschaften (Hagen), Psycho-dynamische Organisationsberatung (IPOM), Beratung im Wandel (Witten), Cross Media (Uni Krems) Psychotherapiewissenschaften (SFU)



Ursula della Schiava-Winkler  
Klaus Pollhammer

## **KLAUS POLLHAMMER**

### **Kernkompetenzen**

Strategische Unternehmensentwicklung, Finanzen und Controlling, Projektmanagement, Organisationsentwicklung

### **Berufserfahrung**

Zwölf Jahre Erfahrung als CFO im Einzelhandel, verantwortlich für Finanzen und Controlling, Strategie, HR, IT, Recht, Logistik, Businessdevelopment, M&A

### **Aus- und Weiterbildung**

BWL-Studium (JKU Linz und ESC Rouen), YMP Program (INSEAD Fontainebleau) Kontinuumbasierende Führung (Winterheller), Projektmanagement gemäß PMA (Uni Graz)



---

Ursula della Schiava-Winkler  
Klaus Pollhammer

Weitere TEAMiNTERVENTIONEN

## 48 INTERVENTIONEN gestaffelt nach Aufwand

Nr.	Paket	Teilnehmer	Berater-tage	Nr.	Paket	Teilnehmer	Berater-tage
01	Sign-Stärkenanalyse	pro Person	<b>0,3</b>	25	Empathiechallenge Block	bis 12 Personen	<b>3,0</b>
02	Corporate Learningsprint	variabel	<b>0,5</b>	26	Empathiechallenge	bis 12 Personen	<b>3,0</b>
03	Sign-Stärkenanalyse-Team	bis 6 Personen	<b>0,5</b>	27	Search inside yourself Block	bis 12 Personen	<b>3,0</b>
04	Sounding board	bis 16 Personen	<b>0,5</b>	28	Search inside yourself	pro Person	<b>3,0</b>
05	Vertrauen ist gut	bis 50 Personen	<b>0,5</b>	29	Emotional Agility	bis 16 Personen	<b>4,0</b>
06	Fuckupcoffee	bis 25 Personen	<b>0,8</b>	30	Businessmodellpoker	bis 30 Personen	<b>4,0</b>
07	Art4reflection	bis 30 Personen	<b>1,0</b>	31	Selbstorganisation	je Team	<b>4,0</b>
08	Golden Circle	bis 30 Personen	<b>1,0</b>	32	Talk like TED	bis 12 Personen	<b>4,0</b>
09	Agil als Führungskraft	pro Person	<b>1,3</b>	33	Lust auf Zukunft	bis 50 Personen	<b>4,0</b>
10	Emotional Agility einzeln	pro Person	<b>1,3</b>	34	Mindsetchange	einzelnen oder Kleingruppen	<b>4,5</b>
11	Lernlabs	pro Person	<b>1,3</b>	35	Offzeit	bis 12 Personen	<b>5,0</b>
12	Techweeklies	bis 16 Personen	<b>1,3</b>	36	Führungslernsprint (6 Monate)	bis 25 Personen	<b>6,0</b>
13	Resilienztoolbox	pro Person	<b>1,3</b>	37	Digital Bootcamp	bis 30 Personen	<b>8,0</b>
14	Workoutloud	5 Personen	<b>1,5</b>	38	Fokus Highspeed	variabel	<b>10,0</b>
15	Corporate Happiness	bis 12 Personen	<b>1,5</b>	39	Ausgerechnet mit Daten zu Teambuilding	bis 25 Personen	<b>10,0</b>
16	Verhaltensökonomie	bis 12 Personen	<b>2,0</b>	40	Collaboration	bis 50 Personen	<b>10,0</b>
17	Nichtkundensalon	bis 50 Personen	<b>2,0</b>	41	People, Planet, Prosperity and Profit	bis 25 Personen	<b>10,0</b>
18	Blue Ocean Strategy Check	bis 16 Personen	<b>2,0</b>	42	Purpose-sinnstiftend Arbeiten	bis 25 Personen	<b>10,0</b>
19	Agile Hacks	bis 12 Personen	<b>2,5</b>	43	Erfolgsprinzip Flexibilität	variabel	<b>12,0</b>
20	Flow in Teams	bis 12 Personen	<b>2,5</b>	44	Resiliente Organisation	bis 500 Personen	<b>12,0</b>
21	Digital Flow	bis 10 Personen	<b>2,5</b>	45	Agiler Change	variabel	<b>15,0</b>
22	Teamysteryhunt	bis 8 Personen	<b>2,5</b>	46	Squads	bis 25 Personen	<b>16,3</b>
23	Zukunftssalon	bis 50 Personen	<b>2,5</b>	47	Digital Masters	variabel	<b>25,0</b>
24	Teamreife, Teamdynamik	bis 12 Personen	<b>2,6</b>	48	Change to Agile	bis 12 Personen	<b>25,0</b>

# Kontakt Daten

---



Mag. Ursula della Schiava-Winkler  
1080 Wien, Lerchenfelderstr.120,  
[udsw@socialskills4you.com](mailto:udsw@socialskills4you.com)  
+43/6647102768

Mysteryhunt ist eine  
Spielentwicklung und  
Marke der dänischen  
Firma Mystery Makers



<https://mystery.at>