

## Kolumne



### Patrick Jerg

Primarlehrer  
Blogger  
Vater  
Kolumnist

## Gesichtserkennung

Sagen wir es einmal so: Würden Personalchefs statt ihrer Eintrittsgespräche nur ein wenig Zeit mit ihren Kandidaten am Spieltisch verbringen, sie wüssten, worauf sie sich in Zukunft einlassen würden. Im Spiel lässt jeder die Hosen runter. Bildlich gesprochen natürlich. Schon nach wenigen Minuten sind Raum und Zeit vergessen, jeder kehrt sein persönlichstes Inneres nach aussen.

**Der Ehrgeizige** lässt seinen Mitspielern kaum Raum, er kämpft um jeden Punkt. Ohne Rücksicht auf Verluste. Sieht er eine Chance, dann packt er sie. Selbst wenn es gar keine war. Nicht selten hinterlässt er konsternierte Gesichter am Spieltisch. Ja, sogar Tränen können fließen. Womit wir bei Typ 2 angefangen wären.

**Der Jammerer** drückt von Beginn an auf die Tränendrüsen. Das ist nicht sein Spiel, der Gewinn schon total ausser Reichweite, das Glück sowieso mit den anderen und warum er überhaupt spielt, weiss er nicht. Vorsicht vor diesen Leuten: Sie gewinnen immer!

Mit etwas mehr psychologischem Profil ist **der Resignator** unterwegs. Er spielt locker mit, doch sein selbstsicheres Auftreten erhält im Laufe einer Partie Risse. Das Spiel bricht unter seinen Füssen weg und in seiner Chancenlosigkeit sieht er nur noch einen Ausweg: Mit

einem total blödsinnigen Spielzug ebnet er einem Mitspieler den Weg zum Sieg und zerstört das Werk von 60 Minuten Denkarbeit in wenigen Sekunden. Ob das die Freundschaft aushält?

Genau. **Der Freundschaftsspieler** geht total in Harmonie auf. Er vergisst nichts, zumindest nicht die guten Seiten. Wer ihm einmal etwas Gutes tut, erhält es gleich mehrfach zurück. Spielen ist doch so schön und soll auf keinen Fall wehtun. Schön, wenn man Freunde am Spieltisch hat, die einem die Siegpunkte nachwerfen.

Mit **einem Optimierer** am Tisch strapaziert man die Nerven aller Mitspieler. Spielzüge werden bis ins letzte Detail durchdacht, berechnet und wieder gewendet. Selbst wenn die Hand bereits nach der Spielfigur greift, weiss man: Der Denkprozess ist nicht abgeschlossen, das muss erst noch reifen.

**Der Rachespieler** vergisst nichts. Mit dem Gedächtnis eines Elefanten jagt er alle, die ihm im Laufe eines Spiels Böses getan haben. Wer

nicht bis drei auf den Bäumen ist, wird seinen spielerischen Schatten nicht mehr los. Das Resultat rückt in den Hintergrund. Rache ist süss!

Die Aufzählung ist natürlich nicht komplett. Die Personalverantwortlichen sollen schliesslich auch noch in ihrer

Arbeit aufgehen. Offen bleibt zudem die Frage, in welche Kategorie man selber gehört. Zeig mir, wie du spielst und ich sag dir, wer du bist. Doch so weit wollen wir es nicht kommen lassen. Alle, die bis zum Ende dieser Kolumne durchgehalten haben, werden die nächsten Spielrunden aber ganz bestimmt mit anderen Augen erleben. Garantiert.

Viel Spass beim Beobachten! ●

«Zeig mir,  
wie Du spielst  
und ich sag Dir,  
wer Du bist»