

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar

51 Trainer präsentieren 77 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell



Axel Rachow

... Dipl.-Sozialpädagoge, zert. Erwachsenenbildner, Jahrgang 1961, entwickelte 1995 die DART-Idee für engagierte Personal- und Unternehmensentwicklung.

Als Trainer, Moderator und Autor hat er sich einen Namen gemacht. Seine Werke gehören zur Standardliteratur: allen voran der Visualisierungsbestseller „Sichtbar“ sowie die erfolgreiche „Spielbar-Reihe“. Sein Markenzeichen sind praxisnahe Handreichungen mit vielfältigen Anregungen für die lebendige Gestaltung von Lernsituationen, Präsentationen und (Groß-)Veranstaltungen. Für interaktiv gestaltete Trainingsmaßnahmen erhielt er 1998 den Deutschen Trainingspreis und 2000 ein Certificate of Excellence des BDVT.

2005 neu firmiert in der DART Consulting GmbH, begleitet er Veränderungsprozesse mit den Schwerpunkten Kommunikation und Innovation.

► DART | CONSULTING

Axel Rachow
Achter Straße 73
D-50678 Köln
Tel: 0700 / 20 72 24 69
Rachow@DART-Consulting.de
www.DART-Consulting.de

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar

51 Trainer präsentieren 77 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

© 2000 managerSeminare Verlags GmbH

4. überarbeitete Aufl. 2012

Endenicher Str. 41, 53115 Bonn

Tel: 0228-977910, Fax: 0228-616164

info@managerseminare.de

www.managerseminare.de

Der Verlag hat sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Sollten wir jemanden übersehen haben, so bitten wir den Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung vorbehalten.

ISBN 978-3-941965-35-5

Herausgeber der Edition Training aktuell:
Ralf Muskatewitz, Jürgen Graf, Nicole Bußmann

Lektorat: Ralf Muskatewitz

Cover: Silke Kowalewski

Druck: Kösel GmbH & Co. KG, Krugzell

Erfreuliches tut sich in der Bildungslandschaft der Republik:

- ▶ Trainerinnen und Trainer bemühen sich um kreative, interaktive Trainingseinheiten,
- ▶ Seminarteilnehmer/-innen fragen nach Weiterbildungsmaßnahmen, die sich an ihren Bedürfnissen orientieren und lebendig gestaltet sind,
- ▶ Personalentwickler/-innen erkundigen sich nach Trainingskonzepten mit hohem Übungsanteil und Methoden, die das Engagement und die Motivation der Teilnehmenden fördern ...

Ein Trend?

Wunsch?

Oder Wirklichkeit?

Betrachtet man die Trainingsliteratur der letzten Jahre, kann man beobachten, dass es vermehrt Publikationen gibt, die sich mit der detaillierten Ausgestaltung von Trainingskonzepten beschäftigen. Das ist zum einen natürlich auf das publizistische Geschick der Autoren und Verlage zurückzuführen – zum anderen gibt es aber ein starkes Interesse von Trainern und Weiterbildungsverantwortlichen, ihre Trainingsdesigns im Detail zu optimieren.

In diesen Trend passen die Spielesammlungen, die von verschiedenen Autoren weiterbildungsspezifisch herausgegeben wurden. Sie bieten eine Vielzahl von Spielideen und Anregungen zur lebendigen Gestaltung von Seminaren, Trainings und Lehrgängen.

Mit **SPIELBAR** sind wir einen Schritt weitergegangen:

- ▶ Wir haben Trainerinnen und Trainer aufgefordert, uns ihre SPIELBARen Spiele und Übungen zu schicken – Spielbeschreibungen direkt von den Anwendern.
- ▶ Wir waren neugierig auf den Gebrauch der Spiele. Werden sie so eingesetzt, wie sie evtl. schon einmal beschrieben wurden – oder wie werden sie verändert und angepasst?
- ▶ Welche Spiele werden überhaupt empfohlen? Sind es populäre Methoden? Gibt es Gewichtungen für bestimmte Trainingsphasen oder -situationen?

Auf diese Weise ist eine bunte Sammlung entstanden, die in die verschiedensten Trainingszusammenhänge passt. 51 Trainerinnen und Trainer haben uns ihre Spielvorschläge geschickt. Spieletipps von Trainingspezialisten mit ganz unterschiedlichen Schwerpunkten und Arbeitsfeldern: Fach- und Verhaltenstrainer, selbstständig und angestellt, mit langjähriger Trainingspraxis oder ganz neu im Bereich der Weiterbildung. Ihr spezielles Know-how und ein entsprechend individueller Blickwinkel machen diese Spielesammlung interessant.

SPIELBAR sollte diese Spielesammlung werden, und zwar im doppelten Sinne:

- ▶ **SPIELBAR** = erprobt, brauchbar, nützlich, von Trainingspraktikern beschrieben
- ▶ **SPIELBAR** = Spiele im Ausschank, à la carte wählbar, zuträglich und nicht belastend

SPIELBAR sind die präsentierten Spiele: Spielerische Trainingselemente müssen funktionieren und oft sind es kleine, praxisbewährte Tipps, die aus einer einfachen Spielbeschreibung eine wirkliche Arbeitshilfe machen.

SPIELBAR ist auch eine persönliche Spielesammlung geworden. „Lieblingsspiele“ und individuelle Variationen weisen darauf hin, dass die Autorinnen und Autoren die Spiele so anpassen, dass sie exakt zu ihren Veranstaltungen und Vorgehensweisen passen. So finden sich „alte Bekannte“ in neuer Form, variierte Kinderspiele, aber auch zahlreiche unveröffentlichte Anregungen.

SPIELBAR präsentiert sich Ihnen als Buch oder Spiekekartei: Ganz so, wie Sie es wollen. Alle Seiten lassen sich mühelos heraustrennen und können dann mithilfe der Inhaltsverzeichnisse zu einer eigenen Spiekekartei zusammengestellt oder aber einer bestehenden Spiekekartei zugeordnet werden.

Navigation leicht gemacht. Wir bieten Ihnen verschiedene Zugangsmöglichkeiten zu den Spielen:

1. Thematische Schwerpunkte über die Inhaltsverzeichnisse der Kapitel. Die Autorinnen und Autoren haben thematische Schwerpunkte bestimmt, nach denen die Spiele sieben Kapiteln zugeordnet wurden. Diese Oberthemen helfen Ihnen, für Ihre Seminarsituationen die passenden Spiele zu finden.

Nur ganz wenige Spiele lassen sich ausschließlich zuordnen, mit einer anderen Form der Anmoderation, Veränderungen im Spielverlauf oder in der Reflexion werden sie vielseitig und passen dann auch noch in ganz andere Zusammenhänge.

2. Spielkategorien über den Index auf Seite 9 ff.

Hier sind die Spiele nach Aktivitäten/Aktionsformen geordnet. Ein Beispiel: Sie suchen ein Bewegungsspiel? In diesem Register finden Sie 15 Spiele mit dem Schwerpunkt „Bewegung“, die in sich nochmals nach dem zur Durchführung erforderlichen Aufwand gegliedert sind. Die ersten neun Spiele lassen sich ohne Vorbereitungsaufwand spielen, die Spiele 10 bis 13 können im Seminar vorbereitet werden und für die letzten beiden Spiele müssen schon vor dem Seminar entsprechende Materialien produziert oder organisiert werden.

3. Spiel- und Trainingsziele über den Index auf Seite 19 ff.

In dieser Übersicht finden Sie die Spiele sortiert nach möglichen Zielen, die sowohl Spiel- als auch Trainingsziele sein können.

4. Kurzbeschreibungen am Anfang jedes Kapitels.

Hier erhalten Sie einen kurzen inhaltlichen Überblick zu den Spielen. Dadurch erfahren Sie etwas zum Inhalt und können dann gezielt die Beschreibung des entsprechenden Spiels herausuchen.

Jetzt sind Sie am Zug. Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Erfolg im Training.

Axel Rachow

Inhalt

Spielkategorien Seite 9

Spielziele Seite 19

 **Warming up** Seite 33

1 Am Anfang steht mein schönstes Erlebnis ...
Rainer Frieß Seite 35

2 Arrive – Be Present – Choice: Das ABC des Anfangs
Nathalie G. Schmaling Seite 37

3 Assoziationen schaffen
Antje Pelzer Seite 39

4 Autogrammjagd
Wolfgang Rathert Seite 41

5 Begrüßungsschlange
Hagen Röwer Seite 43

6 Bekanntschaftsanzeige
Maïke Joana Kruse Seite 45

7 Buxbäumchen im Terracotta-Topf
Ingrid Hödl Seite 47

8 Die Gruppe als lebendiges Aktionsfeld
Hagen Röwer Seite 49

9 Figur-Zahlen-Analyse
Miguel H. Haag Seite 51

10 Kennenlern-Memory
Maïke Joana Kruse Seite 53

11 Netz-Werk
Annette Fähmann Seite 55

 **Motivation – Schwerpunkt Aktivierung** Seite 57

1 Das Bürgermeisterspiel
Hagen Röwer Seite 59

2 Das Vampirspiel
Hagen Röwer Seite 61

3 Druck erzeugt Gegendruck
Petra Schächtele Seite 63

4 Ebbe und Flut
Ingrid Hödl Seite 65

5 Es war einmal
Antje Pelzer Seite 67

6 Flop ist Top
Susanne de Homont Seite 69

7 Gehirnjogging
Ingrid Hödl Seite 71

8 Im Gleichgewicht bleiben	
Dr. Thomas Steinert	Seite 73
9 PRUI	
CONTRAIN GmbH	Seite 75
10 Sag's treffend!	
Marion Beuthling	Seite 77
11 Tischklopfen	
Antje Pelzer.....	Seite 79



Motivation – Schwerpunkt Themenbezug..... Seite 81

1 Angeber-Olympiade	
Dr. Clemens Schradi	Seite 83
2 Bälle werfen	
Sonja Förste	Seite 85
3 Das 9-Punkte-Problem einmal anders	
Petra Schächtele	Seite 87
4 Das Teamfoto	
Maike Joana Kruse.....	Seite 91
5 Der Zaubertrick	
Günther Beyer.....	Seite 93
6 Farkel-Barkel	
Dirk Rauh.....	Seite 95

7 Führen und geführt werden	
Margot Abstiens	Seite 97
8 Genauso unterschiedlich wie Bälle ...	
Stephan Glatthor.....	Seite 99
9 Gordischer Knoten	
Birgit Bader.....	Seite 101
10 Indiana Jones	
Bernd Köpke.....	Seite 103
11 Kameranpiel	
Mai Schaible.....	Seite 105
12 Symbolfiguren gestalten	
Klaus Lutz	Seite 107
13 Tangram	
Petra Schächtele	Seite 109
14 Telepathie	
Dr. Cornelia Topf.....	Seite 111



Information Seite 113

1 Auktion	
Wolfgang Rathert	Seite 115
2 Der Unbekannte	
Karin Stahl-Wittlich	Seite 117

3 Die innere Stimme		14 Vorurteile durch Label	
Barbara Schäfer-Ernst.....	Seite 119	Günther Beyer.....	Seite 141
4 DrehSchreibSchweige-Gespräch		 Interaktion	Seite 143
Sonja Förste	Seite 121	1 Ausschreibung	
5 Gedankenlesen		Wolfgang Rathert	Seite 145
Maike Joana Kruse.....	Seite 123	2 Das fliegende Ei	
6 Ich-Spiel		Armin Rohm	Seite 147
Eduard G. Kaan	Seite 125	3 Das Teamlabyrinth	
7 Konfliktvorlieben „Das sind m(d)eine Optionen“		Angelika und Bernd Höcker	Seite 149
Detlev Himmel.....	Seite 127	4 Die Briefbombe	
8 Organigramm		Ute Waidelich	Seite 151
Maike Joana Kruse.....	Seite 129	5 Die Skitourengänger in der Entscheidung	
9 Spiegel der Veränderung		Dr. Gerd Rohrbach	Seite 153
Thilo Leipoldt.....	Seite 131	6 Die Sümpfe des Nils	
10 Spielfelder wie Lebensfelder		Dr. Mechthild Boeckh	Seite 157
Lothar Briel.....	Seite 133	7 Gewinnt, so viel ihr könnt!	
11 Spiel Universal		Klaus-Dieter-Kilz	Seite 159
Gabriele Renz	Seite 135	8 MORE LOVE	
12 Tabu		Thomas Böhm	Seite 163
Antje Pelzer.....	Seite 137	9 Quadrat im Kreis	
13 Teamentwicklungsuhr		Thomas Schleiken.....	Seite 167
Wolfram Theymann	Seite 139		

10 Quantensprung			
Hans-Georg-Renner.....	Seite	169	
11 Rettungsboot			
Ingrid Hödl.....	Seite	171	
12 Tennisbälle zuwerfen			
Antje Pelzer.....	Seite	173	
13 Wissens Tangram			
Erika Herrenbrück.....	Seite	175	
14 Wort-für-Wort-Satz			
Jörg Ritscher.....	Seite	179	
 Evaluation	Seite	181	
1 Ascheimer und Reisetasche			
Antje Pelzer.....	Seite	183	
2 Brief an mich selbst			
Antje Pelzer.....	Seite	185	
3 Die drei Eigenschaften des Seminars ...			
Ingrid Hödl.....	Seite	187	
4 Feedback-Briefe			
Maike Joana Kruse.....	Seite	189	
5 Gibst du mir – geb' ich dir!			
Susanne Dietzel.....	Seite	191	
6 Ich in einem Jahr			
Ingrid Hödl.....	Seite	193	
7 Insel			
Eva-Maria Schumacher.....	Seite	195	
8 LernCards			
Thomas Eckardt.....	Seite	197	
9 Memo-Knubbelchen			
Antje Pelzer.....	Seite	199	
10 Mini-Coach			
Mario Biel.....	Seite	201	
 Präsentation	Seite	203	
1 Chronos			
Dr. Lothar J. Seiwert.....	Seite	205	
2 Planspiel zur Einführung neuer Mitarbeiter			
Dr. Fred N. Bohlen.....	Seite	207	
3 Team! In Action			
Wolfgang Rathert.....	Seite	209	
Trainerverzeichnis	Seite	213	

Information

1 Auktion

Wolfgang Rathert Seite 115

2 Der Unbekannte

Karin Stahl-Wittlich Seite 117

3 Die Innere Stimme

Barbara Schäfer-Ernst Seite 119

4 DrehSchreibSchweige-Gespräch

Sonja Förste Seite 121

5 Gedankenlesen

Maike Joana Kruse Seite 123

6 Ich-Spiel

Eduard G. Kaan Seite 125

7 Konfliktvorlieben

„Das sind m(d)eine Optionen“
Detlev Himmel Seite 127

8 Organigramm

Maike Joana Kruse Seite 129

9 Spiegel der Veränderung

Thilo Leipoldt Seite 131

10 Spielfelder wie Lebensfelder

Lothar Briel Seite 133

11 Spiel universal

Gabriele Renz Seite 135

12 Tabu

Antje Pelzer Seite 137

13 Teamentwicklungsuhr

Wolfram Theymann Seite 139

14 Vorurteile durch Label

Günther Beyer Seite 141



In diesem Kapitel finden Sie Spiele mit informativem Charakter und Lernspiele. Hier transportiert das Spiel eine Information, Aussage oder Botschaft, die als Grundlage für die Weiterarbeit dienen kann. Verhaltens- und gruppendynamische Aspekte spielen eine untergeordnete Rolle, die Sache steht im Vordergrund.

Die Sache kann z.B. das Thema Konflikte sein, **Wolfgang Rathert** und **Detlev Himmel** geben hierfür Empfehlungen. Bei der „Auktion“ wird ein Geldschein versteigert, die Eskalation eines Konfliktes ist im Spiel vorprogrammiert und kann hinterher analysiert werden.

Durch spielerische Aktivitäten Strukturen aufzeigen, das erreichen die folgenden Übungen: Die „Teamentwicklungsuhr“ von **Wolfgang Theymann** bildet unkompliziert den Entwicklungsstand eines Teams ab und bietet dadurch eine aussagefähige Ausgangsposition für weitere Maßnahmen im Teamentwicklungsprozess. Ähnlich geht **Maïke Joana Kruse** vor. Ihre Teilnehmer gestalten ihre jeweilige Organisation in Form eines Körpers, in dem alle Organe und Körperteile eine Entsprechung zu Unternehmensbereichen besitzen. Bei **Lothar Briel** fließen die gleichen Informationen in ein selbstgestaltetes Spielfeld ein. Und auch hier zählt jedes Detail – Farben, Formen, Figuren und Raumordnung haben ganz individuelle Bedeutungen.

Barbara Schäfer-Ernst und **Maïke Joana Kruse** bieten Spiele für das Thema Kommunikation an: Beim „Gedankenlesen“ können nonverbale Botschaften

betrachtet werden, „die innere Stimme“ sensibilisiert für verdeckte Bedeutungen und empathische Fähigkeiten – ein idealer Auftakt beispielsweise zur Erarbeitung der Grundaussagen des Vier-Ohren-Modells.

Teilaspekte dieses Kommunikationsmodells werden auch bei „Dem Unbekannten“ von **Karin Stahl-Wittlich** erörtert. Die Sach- und Beziehungsebene kommen bei der Beschreibung einer abgebildeten Person zum Tragen. Universell, d.h. im Zusammenhang mit verschiedenen Themen einsetzbar, sind die drei vorgestellten Lernspiele. Im „Spiel Universal“ von **Gabriele Renz** arbeiten sich bis zu 14 Teilnehmer durch ein Spielfeld aus selbstgestalteten Karten zum Seminarthema. So können Vorkenntnisse abgefragt oder auch Inhalte zusammengefasst werden.

Das Gesellschaftsspiel „Tabu“ dient **Antje Pelzer** als Vorlage für einen heiteren Wettkampf um seminarbezogene Begriffe und dazugehörige Definitionen. **Sonja Förste** empfiehlt uns mit Ihrem „DrehSchweigSchreibe-Gespräch“ eine kreative Methode zur Ideensammlung für Einzelne und Teams. Der Maßstab „universell“ passt auch hier, denn auf diese originelle Weise lassen sich Ideen zu verschiedenen Themen und Zusammenhängen sammeln.

Thilo Leipoldt nutzt das Spiel „Spiegel der Veränderung“, um seine Teilnehmer für den Umgang mit Veränderungsprozessen zu sensibilisieren. Mit einfachen Mitteln verdeutlicht er, wie man sich dabei fühlt, wenn Gewohntes unter neuen Bedingungen durchgeführt wird.

Ein bewusstes Kommunikationsverhalten erfordert das „Ich-Spiel“ von **Eduard G. Kaan**. Die Teilnehmer tragen einen rhetorischen Wettbewerb miteinander aus. Verblüffende Erkenntnisse bringt „Vorurteile durch Label“, das von **Günter Beyer** präsentiert wird. Mit unterschiedlichen Rollenzuschreibungen versehen, begeben sich die Spielenden in eine Sachdiskussion, die alsbald durch unbewusste Vorurteile beeinflusst wird.

Spiegel der Veränderung

von Thilo Leipoldt

Seinen eigenen Namen unter veränderten Rahmenbedingungen (Blick in den Spiegel bzw. in Spiegelschrift) niederschreiben



Ziel

- ▶ Sensibilisieren für die Unsicherheit im Umgang mit Veränderungen
- ▶ Sensibilisieren für die Herausforderung, Lernen zu begleiten bzw. andere zu coachen



Spielbeschreibung

Übungsschritt 1

Jeder erhält ein Stück weißes Papier, auf das er seinen Namen in Blockschrift schreibt.

Übungsschritt 2

Jeder Teilnehmer erhält einen Tischspiegel, den er vor sich aufstellt, sodass er seinen Namen in Spiegelschrift darin sehen kann. Jeder Teilnehmer schreibt nochmals seinen Namen in Blockschrift auf das Blatt Papier, schaut dabei aber in den Spiegel.

Übungsschritt 3

Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen nun so auf das Papier, dass er seinen Namen im Spiegel richtig sehen kann.



Variationen

Die Gesamtgruppe kann auch in eine Aktions- und eine Beobachtergruppe aufgeteilt werden, die vor der Auswertungsrunde wechseln.



Kommentar

Beeindruckende Erfahrung, die in einer Selbstwert-erhaltenden Übung verdeutlicht, wie schwer es fallen kann und wie wir uns dabei fühlen, wenn wir Gewohntes unter neuen Bedingungen durchführen bzw. etwas Neues erlernen.



Auswertung

- ▶ Wie kamen Sie zurecht?
- ▶ Wie haben Sie sich gefühlt?
- ▶ Worin bestanden für Sie die besonderen Herausforderungen?
- ▶ Worin bestanden die konkreten Veränderungen in den einzelnen Übungsschritten?
- ▶ Was ist besonders wichtig zu berücksichtigen, wenn man andere dabei unterstützt, sich Veränderungen anzupassen?

- ▶ Was ist besonders wichtig zu berücksichtigen, wenn man andere dabei unterstützt, etwas Neues zu erlernen?



Einsatzmöglichkeiten

- Im Rahmen von Trainings zu den Themen
- ▶ Mit Veränderungen umgehen
- ▶ Unterstützen bei Veränderungsprozessen
- ▶ Leistungsverbesserung begleiten
- ▶ Coaching
- ▶ Lernen begleiten
- ▶ Train-the-Trainer-Maßnahmen



Technische Hinweise

- Gruppierung** 1 bis 20 Teilnehmer (abhängig von der Anzahl der vorhandenen Spiegel)
- Material** DIN-A4-Papier und aufstellbare rechteckige Tischspiegel, in jeder Drogerie als Kosmetikspiegel (ca. 13 x 18 cm) käuflich
- Dauer** 15 bis 20 Minuten
- Vorbereitung** Material zusammenstellen



Spielfelder wie Lebensfelder

von Lothar Briel

Ein selbstgestaltetes Spielfeld spiegelt individuelle Lebenssituationen



Ziel

- ▶ Bildhafte Darstellung einer Situation mit ihrem Beziehungsgeflecht und Perspektiventwicklung



Spielbeschreibung

Schritt 1

Die TN malen ihr „Spielfeld“ (Arbeitsplatz, Abteilung, Firma, Team, ...) entsprechend dem aktuellen Thema der Seminareinheit auf einen Papierbogen und besetzen die Positionen der beteiligten Mitarbeiter, Kollegen, Vorgesetzten mit entsprechenden Spielfiguren.

Schritt 2

Gegenseitiges Vorstellen der „Spielfelder und Spielsituationen“ – es entstehen intensive Gespräche über die jeweiligen Situationen der Teilnehmer. Die Knackpunkte der Aufgabenstellung oder einer Problematik werden erkannt und Lösungsperspektiven zur Bewältigung mit der Gruppe gemeinsam entwickelt.



Variationen

Die aufgezeigten Situationen lassen sich z.B. in einem Rollenspiel fortführen bzw. vertiefen.



Kommentar

Schult Wahrnehmung von Situationen und Beziehungen. Lässt die je eigene Qualität von „Innenschau“ und „Außenschau“ klar erkennbar werden.



Auswertung

- ▶ Wie kam diese Situation zustande?
- ▶ Welche Rolle spielt der Teilnehmer?
- ▶ Was sehen die anderen Teilnehmer?
- ▶ Warum wurde diese Figur/Farbe gewählt?
- ▶ Warum ist diese Raumanordnung so und nicht ...?
- ▶ Was wäre, wenn ... (z.B. dieser schwarze Kegel eine weiße Dame wäre?)



Einsatzmöglichkeiten

Bei Themen wie:

- ▶ Situationsanalyse und Ortsbestimmung von Mitarbeitern
- ▶ Konfliktbearbeitung
- ▶ Analyse von Beziehungen und Einflussfaktoren
- ▶ Teamentwicklung
- ▶ Strukturveränderungen



Technische Hinweise

- Gruppierung** max. 8 bis 10 Teilnehmer
- Material** DIN-A3-Bögen, Wachs- bzw. Ölkreiden; ein „Sack voll“ Spielfiguren, -steine, -würfel usw. aus möglichst vielen verschiedenen Gesellschaftsspielen (entweder was der „familiäre Spielwarenladen“ so hergibt oder nach 2-3 Gängen über einen Flohmarkt. Es dürfen ruhig neue und abgegriffene, große und kleine Figuren sein oder z.B. verschiedene Schachfiguren – aus Pappe, Holz, Plastik usw.)
- Dauer** 1 bis 5 Stunden je nach TN-Zahl und Intensität beim Gespräch über die einzelnen Situationen
- Vorbereitung** Material bereitstellen



Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar II

61 Trainer präsentieren 87 neue Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell

Vorwort

Beinahe 40.000 Weiterbildungsprofis sind auf den Geschmack gekommen ...

Seit der Eröffnung der ersten **Spielbar** im Frühjahr 2000 haben knapp 40.000 Trainerinnen und Trainer am Tresen Platz genommen, interessiert in unseren Getränkekarten geblättert und an den von Kollegen/-innen gemixten Cocktails genippt. Und nicht nur das – durch die Zusammenstellung der Spiele des ersten Bands inspiriert, erhielten wir eine Fülle weiterer Trainingsideen und kreativer Elemente für die Gruppenarbeit.

Inzwischen sind um das Original herum drei weitere Filialen entstanden – eine sogar im internationalen Umfeld. Die zweite Filiale, **Spielbar II**, halten Sie gerade in Ihren Händen. Nach einem guten Jahrzehnt des fleißigen Ausschanks war es nun an der Zeit, hier einmal gut durchzulüften und gründlich zu renovieren. Nun präsentiert sie sich Ihnen mit einer frisch gemixten Getränkekarte, alkoholfrei und ohne Nebenwirkungen, das garantieren die ausführlichen Spielbeschreibungen und die vielen schmackhaften kleinen Zutaten der Autoren/-innen.

Spiele liegen im Trend, da es den Trainern/-innen auch immer wieder gelingt, sie überzeugend in Trainingsabläufe zu integrieren und aufmerksam in der anschließenden Reflexion in einen Sinnzusammenhang zu stellen. Der Genuss steht nicht allein im Vordergrund – der Ernst im Spiel wird ebenfalls gesehen, die ausführlichen Hinweise der Autoren/-innen zu ihren Spielen

bestätigen dies. Sie finden eine Fülle von Auswertungshinweisen in den einzelnen Spielanleitungen. Und falls Ihnen dies nicht reicht, entwickeln Sie Ihr eigenes Spiel und verknüpfen Sie doch einmal die Auswertungsfragen des einen Spiels mit denen einer anderen Übung ...

Wenn Ihnen schon der Besuch in einer **Spielbar** gefallen hat, dann werden Sie sich nun gerne an der Theke der **Spielbar II** niederlassen, so wie es zahlreiche Autoren/-innen getan haben, die als alte Bekannte wieder neue Ideen präsentieren. Durch die Adressen und Kurzprofile im Trainerverzeichnis erhalten Sie vordergründig Informationen über ihre Arbeitsschwerpunkte, entdecken vielleicht aber auch regionale Nähen. Und ganz sicher finden Sie dort Menschen, mit denen Sie etwas verbindet: Die Affinität zu lebendiger Seminargestaltung und eine Aufgeschlossenheit für interaktives Lerngeschehen. Wer spielt, trifft sich!

Im Ausschank und à la carte wählbar finden sich frische Säfte und ausgefallene Cocktails, aber auch alter Wein in neuen Schläuchen – gerade das macht diese Spielesammlung zu einem spannenden Nachschlagewerk. Die Klassiker unter den Trainingsspielen werden wieder aktuell in neuer Kulisse präsentiert und können sich zwischen den Trendgetränken in der **Spielbar II** gut behaupten.



Spielbar sind die präsentierten Spiele: Spielerische Trainingselemente müssen funktionieren – und oft sind es kleine, praxisbewährte Tipps, die aus einer einfachen Spielbeschreibung eine wirkliche Arbeitshilfe machen.

Spielbar ist auch eine persönliche Spielesammlung geworden. Lieblingsspiele und individuelle Variationen weisen darauf hin, dass die Autoren/-innen die Spiele so anpassen, dass sie exakt zu ihren Veranstaltungen und Vorgehensweisen passen. So finden sich alte Bekannte in neuer Form, variierte Kinderspiele, aber auch zahlreiche unveröffentlichte Anregungen.

Spielbar II präsentiert sich Ihnen als Buch oder Spiekekartei: Ganz so, wie Sie es wollen. Alle Seiten können Sie ausschneiden und dann mithilfe der Inhaltsverzeichnisse zu einer eigenen Spiekekartei zusammenstellen oder aber einer bestehenden Spiekekartei zuordnen.

Der Eingangsbereich ist offen und freundlich gestaltet – wir bieten Ihnen verschiedene Zugangsmöglichkeiten zu den Spielen:

1. Die Inhaltsverzeichnisse der Kapitel

Die Autor/-innen haben thematische Schwerpunkte bestimmt, nach denen die Spiele sieben Kapiteln zugeordnet wurden. Diese Oberthemen helfen Ihnen, für Ihre Seminarsituationen die passenden Spiele zu finden. *Aber:* Nur ganz wenige Spiele lassen sich ausschließlich nur einer Kategorie zuordnen. Mit einer anderen Form der Anmoderation, Veränderungen im Spielverlauf oder in der Reflexion werden sie vielseitig und passen dann auch noch in ganz andere Zusammenhänge.

2. Die Einleitungen der Kapitel

Hier erhalten Sie einen kurzen inhaltlichen Überblick zu den Spielen. Dadurch erfahren Sie etwas zum Inhalt und können dann gezielt die Beschreibung des entsprechenden Spiels herausuchen.

3. Die Spiekekategorien

Hier sind die Spiele nach Aktivitäten und Aktionsformen geordnet.

Ein Beispiel: Sie suchen ein Bewegungsspiel? Im Register finden Sie 20 Spiele mit dem Schwerpunkt Bewegung, die in sich nochmals nach dem zur Durchführung erforderlichen Aufwand gegliedert sind. Die ersten neun Spiele lassen sich ohne Vorbereitungsanstrengung spielen, die Spiele 10 bis 14 können im Seminar vorbereitet werden und für die letzten sechs Spiele müssen schon vor dem Seminar entsprechende Materialien produziert oder organisiert werden.

4. Die Spielziele

In dieser Übersicht finden Sie die Spiele sortiert nach möglichen Zielen, die sowohl Spiel- als auch Trainingsziele sein können.

Mögen die Spiele beginnen. Ich wünsche Ihnen dabei viel Spaß und viel Erfolg im Training.

Axel Rachow

Inhalt

Spielkategorien.....Seite 7

Spielziele Seite 19



Warming up Seite 35

1 Angenspiel

Ute Schumacher-Kuls Seite 37

2 Atom-Spiel

Annette Fähmann Seite 39

3 Der Kongress ist zu Ende

Wolfram Theymann Seite 41

4 Geben und Nehmen

Ulrike Schoschnig Seite 43

5 Gebrauchsanweisung

Boris Zanella Seite 45

6 Geführte Reise durch den Tag

Ulrike Schoschnig Seite 47

7 Headlines

Sabine Kranz-Thien Seite 49

8 Intuitive Vorstellungsrunde

Klaus Dannenberg Seite 51

9 Kennenlern-Netz

Antje Pelzer Seite 53

10 Namen kreuzen

Marion Beuthling Seite 55

11 Nonverbal vorstellen in verschiedenen Zeitrahmen

Rudolf A. Schnappauf Seite 57

12 Polaritäten

Sibylle Disch Seite 61

13 Tea for two

Ulrike Schoschnig Seite 63

14 Teamgalerie – Vernissage

Dalila Schönfeld, Marlies Meier Seite 65

15 Transfer-Reporter

Reiner Frost Seite 67

16 Vorstellen mit Ressourcen

Birgit Bader Seite 69

17 Warming up

Nikolaus Rohr Seite 71

18 Ziellandkarte

Ulrich Nijhuis Seite 73



Motivation / Schwerpunkt Aktivierung Seite 75

1 Das blaue Sofa

Lothar Briel Seite 77



2 Elefanten und andere Figuren	
Sibylle Disch.....	Seite 79
3 Gruppen-Puzzle	
Klaus Oltmanns	Seite 81
4 Mensch-zu-Mensch	
Elke Kallweidt-Dittmann	Seite 83
5 Mitternachtsbild	
Bernd Scherer	Seite 85
6 Rundenball	
Andreas Schwarzenhölzer.....	Seite 87
7 Train brain and body	
Sonja Förste	Seite 89
8 Volleyball	
Rudolf A. Schnappauf.....	Seite 91
9 Vor langer, langer Zeit, in einem fernen Land ...	
Ingrid Hödl	Seite 93
10 Was willst Du wirklich?	
Eva Maria Lier.....	Seite 95
11 Wer bin ich?	
Ingrid Hödl	Seite 97
12 Wettphantomime	
Amelie Funcke.....	Seite 99
Motivation /Schwerpunkt Themenbezug.....	Seite 101
1 Alte Hüte	
Ulrich Drax.....	Seite 103
2 Aufstehen	
Thomas Schleiken	Seite 105
3 Blind Walk	
Bernd Scherer	Seite 107
4 Die Orange – das „Was“ und das „Wie“ der Leistung	
Thilo Leipoldt.....	Seite 109
5 Eine schwere Last ablegen	
Dr. Cornelia Topf	Seite 111
6 Faktum oder Fantasie	
Petra Halbreiner	Seite 113
7 Fit for Change	
Sabine Kranz-Thien.....	Seite 117
8 Hand zum Kinn	
Eva Neumann.....	Seite 119
9 Kippstuhl	
Dr. Hans-Heinrich Reinhardt.....	Seite 121
10 Konkurrenzkampf der Supermärkte	
Andreas Schwarzenhölzer.....	Seite 123
11 Lois Timmins Konsens-Übung	
Rahel Küpper.....	Seite 125
12 Mit den Sinnen zum Sinn	
Nathalie G. Schmaling.....	Seite 127
13 Rap – Sprechgesang	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier	Seite 129



14 Spontanes Zählen	
Eva-Maria Schumacher, Reinhold A. Karrer	Seite 131
15 Turmbau zu Babel	
Andrea Galitz	Seite 133
 Information	Seite 135
1 Bingo	
Sandra Schaffert, Martin Schön	Seite 137
2 Denken Sie farbig!	
Max M. Gläseke	Seite 139
3 Meine Werte – Deine Werte	
Stefanie Hecker	Seite 141
4 Offenes Dorf	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier	Seite 143
5 Die Orangenplantage	
Petra Schächtele-Philipp	Seite 145
6 ProfilNeuRose	
Barbara Schäfer-Ernst	Seite 147
7 Rollenspiel-Coaching	
Thomas Eckardt	Seite 149
8 Seminar-Vernissage	
Walter Hofmann	Seite 151
9 Unternehmensquiz – Lernen leicht gemacht	
Thomas Eckardt	Seite 153



Interaktion	Seite 155
1 Ballspielen als lernende Organisation	
Siegfried Alois Reisinger	Seite 157
2 Be little Brother	
Detlev Himmel	Seite 161
3 Blinde Baumeister	
Ute Waidelich	Seite 163
4 Das verflixte Rohr	
Andreas Schwarzenhölzer	Seite 165
5 Fusion	
Sabine Kranz-Thien	Seite 167
6 „Gehamte eggs“	
Amelie Funcke	Seite 169
7 Murelbnhnbau	
Ulrike Schoschnig	Seite 171
8 Nebellandung	
Klaus Oltmanns	Seite 173
9 Regel Du mir, so regel ich Dir	
Eva Neumann	Seite 175
10 Der Sumpf der Versuchung	
Thomas Schleiken	Seite 179
11 Der Teambalken	
Günther Beyer	Seite 181

12 Der Teamflieger	
Sonja Förste	Seite 183
13 Team-Märchen	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier	Seite 185
14 Team-Puzzle	
Dieter Rösner.....	Seite 187
15 Verbünden, Durchsetzen und Abgrenzen	
Dr. Mechthild K. Boeckh	Seite 189
16 Verknottet	
Birgit Preuß-Scheuerle	Seite 191
 Evaluation	Seite 193
1 Bescherung	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier	Seite 195
2 Blitzlicht – Nichts anbrennen lassen	
Willi Kisters.....	Seite 197
3 Dingsda	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 199
4 Entspannungsschaukel	
Bernd Scherer	Seite 201
5 Feedback-Karussell	
Thomas Böhm	Seite 203
6 Fischfang	
Eva Neumann.....	Seite 207

7 Hoops/Ups!	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 209
8 Mir gefällt an Dir ...	
Ingrid Hödl	Seite 211
9 Pluskarten	
Dr. Dorothea Driever-Fehl.....	Seite 213
10 Tic Tac Toe	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 215



Präsentation

1 Blue Edition	
Heike Unkrig.....	Seite 219
2 BWL-kompakt	
Thomas Stein.....	Seite 221
3 In Balance kommen und bleiben	
Claudia und Werner Simmerl.....	Seite 223
4 Inszenario[®], der Weg zu Lösungen	
Gunther König	Seite 227
5 Potenzial: Freundlichkeit	
Klaus Bettag, Gunther Seibt.....	Seite 231
6 Venditio	
Dr. Hans-Heinrich Reinhardt.....	Seite 233
7 Wibbeln	
Claudia und Werner Simmerl	Seite 235
Trainerverzeichnis	Seite 239

Hoops/Ups!

von Sandra Schaffert und Martin Schön

Teams beantworten im Wettstreit Fragen mit Geschicklichkeitskomponente.



Ziel

- ▶ Evaluation
- ▶ Wiederholung von Kenntnissen



Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in 2 bis 3 Teams aufgeteilt. Vor jeder Runde darf ein Mitglied jedes Teams versuchen, mit einem Papierknäuel möglichst nahe ans Ziel (Papierkorb) zu gelangen.

Gelingt dies, erhält das Team für die richtige Antwort auf eine vom Spielleiter gestellte Frage 2 Punkte. Ging der Wurf daneben, bekommt das Team bei richtiger Antwort einen Punkt, sonst keinen. Die Teams sind im Wechsel an der Reihe. Gewonnen hat das Team, dem es zuerst gelingt, 10 Punkte zu erzielen.



Variationen

1. Die Fragen werden vorher durch die Teilnehmer vorbereitet.
2. Die Fragen müssen durch die einzelnen Teilnehmer reihum ohne Hilfe durch ihr Team beantwortet werden.



Kommentar

- ▶ Auch gut geeignet, um Vorkenntnisse der Teilnehmer zum neuen Wissensgebiet einzuschätzen.
- ▶ Nicht alle Teilnehmer werfen gerne und schauen dabei lieber zu, darauf ggf. Rücksicht nehmen.



Auswertung

Fragen an die Teilnehmer:

- ▶ Auf welche Fragen/Wissensgebiete soll noch einmal eingegangen werden?
- ▶ Gibt es Vorschläge für Regelvariationen?



Einsatzmöglichkeiten

- ▶ EDV-Seminare
- ▶ Sprachseminare
- ▶ Managementtraining
- ▶ Prüfungsvorbereitung



Querverweise

Auf Anregung nach Steve Sugar (1998): Games that Teach – Experiential Activities for Reinforcing Learning. Jossey-Bass/Pfeiffer, San Francisco



Technische Hinweise

Gruppierung: 2–3 Gruppen mit insgesamt 8–24 Teilnehmer
Material: zusammengeknülltes Blatt Papier, Behältnis (z.B. Papierkorb) als Ziel, Folie, Tafel oder Plakat und Stift/Kreide für den Spielstand
Dauer: 10–20 Min.
Vorbereitung: Fragekärtchen, ggf. gemeinsame Vorbereitung mit Teilnehmern

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar III

62 Trainer präsentieren 83 frische Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Bonn



Axel Rachow

... Dipl.-Sozialpädagoge, zert. Erwachsenenbildner, Jahrgang 1961, entwickelte 1995 die DART-Idee für engagierte Personal- und Unternehmensentwicklung.

Als Trainer, Moderator und Autor hat er sich einen Namen gemacht. Seine acht Werke gehören zur Standardliteratur: allen voran der nunmehr in der vierten Auflage erscheinende Visualisierungsbestseller „sichtbar“ und die erfolgreiche „spielbar-Reihe“. Sein Markenzeichen sind praxisnahe Handreichungen mit vielfältigen Anregungen für die lebendige Gestaltung von Lernsituationen, Präsentationen und (Groß-)Veranstaltungen. Für interaktiv gestaltete Trainingsmaßnahmen erhielt er 1998 den Deutschen Trainingspreis und 2000 ein Certificate of Excellence des BDVT.

2005 neu firmiert in der DART Consulting GmbH, begleitet er Veränderungsprozesse mit den Schwerpunkten Kommunikation und Innovation.

► DART | CONSULTING

Axel Rachow
Achterstraße 73
50678 Köln
07 00 / 20 72 24 69
Rachow@DART-Consulting.de
www.DART-Consulting.de

Die Karte wurde erweitert ...

Im Jahr 2000 haben wir die erste **Spielbar** eröffnet und können nun schon bald das 10-jährige Jubiläum feiern: Viele Besucher haben sich an unseren kulinarischen Empfehlungen erfreut und die angebotenen Kreationen genossen. Im Gästebuch von **Spielbar** und **Spielbar II** finden sich so viele positive Rückmeldungen, dass wir zur Eröffnung einer weiteren Dependance bewogen wurden.

Und inzwischen schicken Stammgäste schon unaufgefordert weitere Kreationen, die zu unserer **Spielbar**-Leitidee passen:

- ▶ **Spielbar** = erprobt, brauchbar, nützlich, von Trainingspraktikern beschrieben
- ▶ **Spielbar** = Spiele im Ausschank, à la carte wählbar, zuträglich und nicht belastend

Spielbar III heißt die neueste Filiale und wir waren verführt, ihr einen Untertitel zu geben. Denn in dieser **Spielbar** gibt es einen Schwerpunkt auf gelungene Anfangssituationen, Energizer, Effekte und Metaphern. Und auch **Spielbar III** ist ein Spiegel dessen, was in Bildungsveranstaltungen machbar ist, denn die Autoren/innen sind allesamt auch Anwender, die ihre Übungen regelmäßig in Seminaren und Trainings einsetzen, reflektieren und weiterentwickeln.

Alle, die uns ihre „Best-of“-Ideen geschickt haben, nutzen diese kreativen Vorgehensweisen, um die Inhalte ihrer Veranstaltungen zu verdichten, aufzulockern und zu motivieren. Und sie sind damit in bester Gesellschaft mit den neuesten Erkenntnissen der (Neuro-)Didaktik:

Da sprechen die Forscher z. B. von Erregungsmustern und der Bedeutung der Emotionalität für das Lernen. Die Neurodidaktiker betrachten Bewegungsimpulse und Beweglichkeit in der Methodik, untersuchen die Bedeutung des Muster- und Modelllernens und stellen damit auch viele kritische Fragen an Lernformen, wie sie immer noch größtenteils vorherrschen. Die aktuellen technischen Verfahren haben in den vergangenen Jahren in der Gehirnforschung viele neue Erkenntnisse gebracht und die Bildungsszene darf sich hier noch auf spannende Entdeckungen gefasst machen.

Ganz sicher werden spielerisch stimulierende, im Kontext passende Übungen und Spiele à la **Spielbar** oben mitschwimmen. Und als Bildungsprofi werden Sie auch in Zukunft gefragt sein, wenn Sie über ein ausgewogenes und anregendes Methodenrepertoire verfügen.

Nehmen Sie also Platz in unserer dritten **Spielbar** – wir freuen uns, Ihnen eine illustrierte Karte anbieten zu können, die mit Grillhähnchen, Fisch im Haifischbecken, Überraschungseiern und vielen weiteren Häppchen garantiert Ihre Zustimmung findet.

Damit nicht zu viel Zeit für die passende Bestellung verloren geht, bieten wir Ihnen verschiedene Navigationshilfen:

1. Die Inhaltsverzeichnisse der Kapitel

Die Autorinnen und Autoren haben thematische Schwerpunkte bestimmt, nach denen die Spiele sechs Kapiteln zugeordnet wurden. Diese Oberthemen helfen Ihnen, für Ihre Seminarsituationen die passenden Spiele zu finden.

Aber: Nur ganz wenige Spiele lassen sich ausschließlich zuordnen, mit einer anderen Form der Anmoderation, Veränderungen im Spielverlauf oder in der Reflexion werden sie vielseitig und passen dann auch noch in ganz andere Zusammenhänge.

2. Die Einleitungen der Kapitel

Hier erhalten Sie einen kurzen inhaltlichen Überblick zu den Spielen. Dadurch erfahren Sie etwas zum Inhalt und können dann gezielt die Beschreibung des entsprechenden Spiels herausuchen.

3. Die Spielekategorien

Hier sind die Spiele nach Aktivitäten/Aktionsformen geordnet.

Ein Beispiel: Sie suchen ein Spiel, das den Körper in Bewegung bringt? In diesem Register finden Sie 13 Spiele mit dem Schwerpunkt „Bewegung“, die in sich nochmals nach dem zur Durchführung erforderlichen Aufwand gegliedert sind. Die ersten sieben Spiele lassen sich ohne Vorbereitungsaufwand spielen, die Spiele 8 bis 13 können im Seminar vorbereitet werden und für das letzte Spiel müssen schon vor dem Seminar entsprechende Materialien produziert oder organisiert werden.

4. Die Spielziele

In dieser Übersicht finden Sie die Spiele sortiert nach möglichen Zielen, die sowohl Spiel- als auch Trainingsziele sein können.

Doch bleiben Sie nicht allein beim Genießen: Probieren Sie die Rezepte selbst aus, sammeln und diskutieren Sie Erfahrungen und entwickeln Sie die Ideen weiter. Es lohnt sich, denn gute Spiele motivieren nicht nur die Teilnehmer!

Viel Spaß und Erfolg,

Axel Rachow

Spielkategorien und Spielziele Seite 11



Effekte einsetzen

- 1 80–120 Bit, die Kapazität unseres Kurzzeitgedächtnisses**
Tobias Büser Seite 33
- 2 Das Grillhähnchen**
Amelie Funcke Seite 37
- 3 Das Ziel-Pfeil-Phänomen**
Gert Schilling Seite 39
- 4 Die Deckenuhr**
Gabriele M. Murry Seite 41
- 5 Für-Wahr-Nehmen**
Claudia Simmerl Seite 43
- 6 Nichts ist unmöglich**
Michèle Minelli Seite 47
- 7 Oloid**
Cornelia Topf Seite 49
- 8 Schlagwortpräsentation als bewegtes Schattentheater**
Anette Schöberl Seite 51

- 9 Stern der Wahrheit**
Angelika Höcker Seite 55
- 10 Teampuzzle**
Gert Schilling Seite 57
- 11 Wertschätzendes HANDELn**
Sabine Heß Seite 59
- 12 Zeigen, was in einem steckt**
Michèle Minelli Seite 61



Mit Metaphern verdeutlichen

- 1 Das ganze Jahr ist Karneval**
Zamyat M. Klein Seite 65
- 2 Das Rad des Neandertalers**
Adelheid Frost Seite 69
- 3 Das Überraschungsei**
Rainer Hertl Seite 71
- 4 Der Fisch im Haifischbecken**
Eva Sladek Seite 73
- 5 Der weise Rabbiner**
Thorsten Wolf Seite 75

- | | |
|---|---|
| <p>6 Draußen ist es eh anders
Eva-Maria Schumacher.....Seite 77</p> <p>7 Freecard-Feedback
Susanne-Christina Enders.....Seite 79</p> <p>8 Konfliktpyramide
Sabine Kranz-Thien.....Seite 81</p> <p>9 Mit Elefanten argumentieren
Silke Riesner.....Seite 83</p> <p>10 Tischtennisball-Schnipps-Übung
Bernd Höcker.....Seite 85</p> <p>11 Was könnte man alles?
Irmengard FunkenSeite 87</p> <p>12 Zeitmanagement-Quickie
Eva-Maria Schumacher.....Seite 89</p> <p>13 Zum Quadrat
Ingrid HödlSeite 91</p> | <p>4 Findet mich das Glück?
Martin Niederhauser..... Seite 105</p> <p>5 Führen und Folgen
Verena Pung Seite 107</p> <p>6 Gassenhauer
Ulrich Balde Seite 109</p> <p>7 Heute werde ich ...
Tobias Linke Seite 111</p> <p>8 Master to Jack
Gesa Heiten..... Seite 113</p> <p>9 Mörderspiel
Dietmar Prudix..... Seite 115</p> <p>10 Partnerinterview
Thomas Eckardt..... Seite 117</p> <p>11 Quiztime
Gert Schilling Seite 121</p> <p>12 Sich die Bälle zuspieren
Rudolf A. Schnappauf..... Seite 125</p> <p>13 Speed-Dating
Martina Blotzki Seite 127</p> <p>14 Voldemorts Fluch
Erich Ziegler Seite 129</p> <p>15 Zip Zap Boing
Gabriele Braemer..... Seite 131</p> |
|---|---|



Gruppen aktivieren

- 1 Auf die Reise**
Karin GlattesSeite 95
- 2 Ball im Takt**
Gabriele BraemerSeite 97
- 3 Bilder einer Ausstellung**
Bernhard Kaschek..... Seite 101



Teams fordern

- 1 **Blinde Bildbeschreibung im Team**
Stefanie Große Boes Seite 135
- 2 **Bottle-Sounds**
Hinnerick Broeskamp Seite 139
- 3 **Bottle-Symphony**
Hinnerick Broeskamp Seite 141
- 4 **Der Eier-Zielwurf**
Werner Simmerl..... Seite 145
- 5 **Die schnellen Bälle**
Hans-Heinrich Reinhardt..... Seite 147
- 6 **Erfinderbörse**
Johannes Sauer..... Seite 149
- 7 **Führung mit Kugelschreibern: Wer übernimmt den Lead?**
Matthias Zurfluh..... Seite 153
- 8 **Kaskade**
Guenter Kamb Seite 157
- 9 **Kerzenproblem**
Adelheid Frost..... Seite 161
- 10 **Logistik**
Guenter Kamb Seite 163
- 11 **Mikado light**
Sabine Kranz-Thien..... Seite 165

- 12 **Team & Stifte**
Miriam Breitsameter..... Seite 167
- 13 **Wer ist der beste Dompteur?**
Dorothea Driever-Fehl Seite 169



Zum Thema arbeiten

- 1 **Appreciative Getting Together**
Bernhard Kaschek..... Seite 175
- 2 **Brücke der Verbesserung**
Matthias Zurfluh, Eric Scherer Seite 177
- 3 **Customer Satisfaction**
Thomas Dorsheimer..... Seite 181
- 4 **Das 3 x3 gegen das Mittagstief**
Svetla Todorova..... Seite 183
- 5 **Das Hemd meiner Nachbarin**
Ulrich Nijhuis Seite 185
- 6 **Entscheidung zwischen den Stühlen**
Ursula Kraemer Seite 187
- 7 **Fünf-Stühle-Rotation**
Andreas Väth Seite 189
- 8 **Haufenweise**
Barbara Schäfer-Ernst..... Seite 191
- 9 **IPC – Go west**
Michael Luther Seite 193

10 Murrel-Feedback	
Tobias Linke	Seite 197
11 Rollenwechsel	
Matthias Eisenhuth	Seite 199
12 Schnapp den Hut	
Gabriele Braemer	Seite 201
13 Spitfire	
Gabriele Braemer	Seite 203
14 Tool Repeater	
Silke Riesner	Seite 205
15 Yes or No?	
Silke Riesner	Seite 209



Zwischendurch auflockern

1 30 Quadrate	
Carsten Steinert	Seite 215
2 A, B, C, D-Aufgabenmix	
Harald Groß	Seite 217
3 Bei den Kannibalen	
Anja Juhr	Seite 221
4 Der Dreifach-Energizer	
Bernd Scherer	Seite 223

5 Dreiecke	
Dietmar Prudix	Seite 225
6 Es werde Licht	
Anja Juhr	Seite 227
7 Gruerzi	
Michael Luther	Seite 229
8 Gruppenknobeln	
Donald Harbich	Seite 231
9 Kreuz-Schnitt	
Dietmar Prudix	Seite 233
10 Oben, unten, rechts, links	
Helgo Bretschneider	Seite 235
11 Rätselhafte Dreiecke	
Armin Rohm	Seite 239
12 Sit 'n' Move	
Christian Hohlweck	Seite 241
13 Verflixter Groschen	
Johannes Sauer	Seite 243
14 Vokalfrei	
Miriam Breitsameter	Seite 245
15 Wecker fürs Gehirn	
Monika Kalnins	Seite 247

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	Seite 249
---	-----------

Das Rad des Neandertalers

von Adelheid Frost

Unter Zeitdruck wird ein Holzpuzzle zusammengestellt



Ziel

- ▶ Zeitmanagement erlebbar machen
- ▶ Zeitanalyse (Wie lange brauche ich wofür?)
- ▶ typische Zeitdiebe aufzeigen, die durch Eigenschaften wie Interesse, Neugierde, Ehrgeiz, Perfektionismus, Spieltrieb, Nicht-Delegieren-können bedingt sind
- ▶ Kommunikations-, Kooperationsbereitschaft sowie Teamfähigkeit aufzeigen und verdeutlichen
- ▶ Problemlösungen außerhalb üblicher Denkmuster aufzeigen



Beschreibung

Für jeden Teilnehmer gibt es ein Mini-Holzpuzzle „Das Rad des Neandertalers“ (siehe Abb. nächste Seite). Die Aufgabe wird vorgestellt: Jeder Teilnehmer setzt sich selbst ein persönliches Zeitlimit und notiert, in welcher Zeit er das Puzzle zum Rad zusammensetzen möchte. Bei Erledigung der Aufgabe ruft der Teilnehmer „fertig“. Der Trainer benutzt eine Stoppuhr und sagt die benötigte Zeit, die der Teilnehmer zum Vergleich neben seine eigene Schätzung schreibt.

Wichtig: Während der Trainer noch mit dem Austeilen beschäftigt ist, öffnen die meisten Menschen bereits die Schachtel und beginnen, das Puzzle zusammenzusetzen – ohne überhaupt zu wissen, was sie eigentlich zu tun haben (Welche Zeit verwende ich wofür? – Zeitanalyse!?).

Die Randinformation „*Sie brauchen das Rad nicht neu zu erfinden, Lösungen sind im Raum vorhanden*“ kommt nur noch bei wenigen an; die machen sich dann auf die Suche nach dem fertigen Rad – und finden es auch auf dem Trainertisch. Nun könnte Teamarbeit einsetzen:

- ▶ Wie geht der Entdecker der Lösung damit um?
- ▶ Macht der Lösungs-Entdecker „sein“ Rad alleine fertig?
- ▶ Gibt er die Information ans Team weiter?
- ▶ Leitet/organisiert er den Prozess?

Das Spiel endet, sobald alle das Puzzle fertig haben. Eine Auswertung schließt sich an.



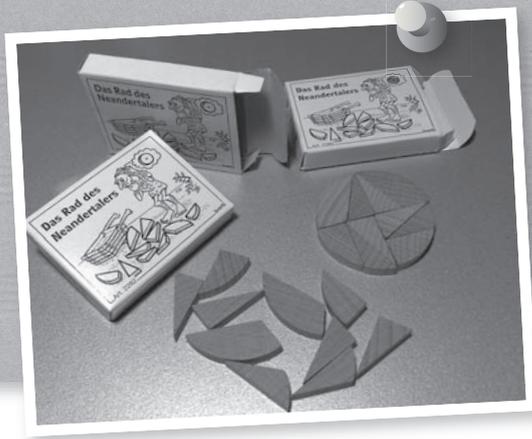
Variationen

- ▶ Die Aufgabe kann von einer einzelnen Person, einem Team oder mehreren Teams durchgeführt werden.
- ▶ Die Aufgabe kann mit und ohne Video-Aufzeichnung durchgeführt werden. Bei Video-Aufzeichnung: max. 10 Minuten zur Video-Ansicht und ca. 20 Minuten zur Diskussion.



Kommentar

Diese Zeitanalyse-Übung kommt zuerst (als Zeitanalyse) sehr gut an, löst danach bei der Reflexion des Teamverhaltens gelegentlich Betroffenheit



aus, wenn die Ergebnisse und Erkenntnisse aus dem Spiel unmittelbar danach an dem eigentlichen Thema „eigenes Zeitmanagement“ weiterbearbeitet werden.

Wichtig: Bei diesem Spiel kann kein Beobachter-Team gebildet werden – jeder Teilnehmer möchte selbst das Puzzle zusammensetzen!



Auswertung/Überleitung

Beobachtungsbericht des Trainers zu Kommunikation, Kooperation, Teamarbeit, Zeitverhalten mit vertiefenden Fragen:

- ▶ „Wie viel Zeit haben Sie geschätzt und wie viel tatsächlich benötigt?“
- ▶ „Wie viel Zeit wird tatsächlich eingespart durch ‚Abschauen‘ beim Kollegen sowie durch Teamarbeit?“
- ▶ „Und was bedeutet ‚Zeitanalyse‘ an meinem Arbeitsplatz?“

- ▶ „Wo sehen Sie Gemeinsamkeiten/Abweichungen zu Ihrem Projekt ...‘ bzw. zu Ihrer Aufgabe ...‘?“
- ▶ „Welche Erkenntnisse lassen sich auf Ihren Berufsalltag übertragen?“



Einsatzmöglichkeiten

- ▶ Zeit-, Selbst-, Stressmanagement
- ▶ Kommunikation, Kooperation, Teamarbeit
- ▶ Prozessoptimierung, Problemlösung



Querverweise

Diese „Zeitanalyse“ kommt seit 18 Jahren in jedem Zeitmanagement-Workshop erfolgreich zum Einsatz.



technische Hinweise

- Gruppierung** von einer Person im Rahmen eines Coachings bis hin zu Großgruppen in vielen Teams
- Material** (pro Teilnehmer) eine Schachtel Mini-Puzzle „Rad des Neandertalers“; erhältlich z. B. bei www.bartlgmbh.com
- Dauer** Durchführung: nach max. 10 Minuten abbrechen
Reflexion: 20 Minuten
Reflexion/Videoanalyse: ca. 30 Minuten (bei 15 Teilnehmern)
- Vorbereitung** Material einmalig beschaffen (Spiel wird ohne Visualisierung und ohne Beobachter-Team durchgeführt)

Das Überraschungsei

von Rainer Herlt

Die Inhalte der bekannten Kinderüberraschung werden als Metapher für Trainings- und Coachingthemen genutzt



Ziel

- ▶ Perspektivenwechsel auf ein (problematisches) Thema ermöglichen
- ▶ Themen werden gerade zu Anfang „fassbarer“
- ▶ Assoziationen zur Weiterbearbeitung schaffen
- ▶ Fantasie anregen



Beschreibung

Der Trainer/Coach kauft für jede/n Teilnehmer/in ein Überraschungsei.

Im Coaching wird der Coachee gebeten, das Ei zu öffnen und sich überraschen zu lassen, was im Inneren als Gimmick versteckt ist. Sofort nach dem Öffnen der Kapsel soll er erste Assoziationen zum Thema/Problem/Anliegen äußern. Manchmal ist es erforderlich, eine Figur zusammenzubauen, lassen Sie dem Coachee hierfür einen Moment Zeit.

Für den Einsatz **im Training** wird allen Teilnehmern ein Überraschungsei ausgehändigt – das kann auch schon am Anfang des Seminars oder in einer Pause passieren. Einführende Worte des Trainers: *„Sie kennen bestimmt die Wundertüten oder Überraschungseier. Als Kinder waren wir sehr gespannt auf den Inhalt. Fühlen Sie sich also ruhig mal wieder als Kind. Lassen Sie sich überraschen, was in dem Ei steckt. Und was der Inhalt mit Ihrem Thema zu tun hat. Und gleichzeitig wünsche ich guten Appetit.“*

Auch hier werden die Teilnehmer nach dem Öffnen nach ihren Assoziationen befragt.

Bei beiden Verwendungsformen können z. B. folgende Fragen einzeln oder kombiniert gestellt werden:

- ▶ „An was erinnert Sie diese Figur, dieses Ding etc.?“
- ▶ „Was hat diese Figur mit Ihrem Thema zu tun?“
- ▶ „Erfinden Sie bitte eine Geschichte aus Ihrem (Berufs-)Alltag, die mit dieser Figur zu tun hat.“



Variationen

1. Eier wie Ostereier suchen lassen (dient gleichzeitig zur Auflockerung).
2. Statt Überraschungseier Wundertüten oder vom Trainer selbst mit Dingen gefüllte Filmdöschen benutzen.
3. Jeder Teilnehmer gibt seine Figur herum und bekommt dazu von den anderen Feedback zu seiner Person, seiner Rolle im Team, seinem Verhalten etc.
4. Zum Kennenlernen sagt jeder Teilnehmer, welche persönlichen Eigenschaften diese Figur ausdrückt.
5. Dabei kann eine Eigenschaft gelogen sein. Diese muss dann von den anderen erraten werden.

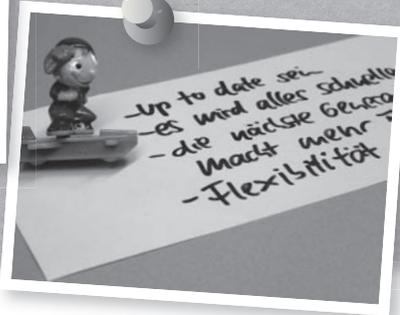


Kommentar

Es kann sein, dass die Benutzung dieser Kinderüberraschung als „albern“ oder „kindisch“ kommentiert wird. In der Regel lassen sich diese Zweifel



Notieren Sie Ihre
Assoziationen.



mit einer entsprechenden Einleitung zu Thema „Loslassen“ und „Einlassen“ schnell abbauen. Weitere Lösung: Für diese Kandidaten wird von den anderen Teilnehmern eine „Überraschung“ ad hoc selbst gebastelt.

Die Figuren werden bei individuell sinnvoller Anwendung nach dem Seminar häufig am Arbeitsplatz sichtbar aufgestellt und dienen so auch als Symbol für die persönliche Nachhaltigkeit eines Seminars.



Auswertung/Überleitung

Im Grunde genommen bilden die Beantwortungen der Fragen schon die entsprechende Überleitung in ein Thema: Entweder werden die zentralen Antworten auf einem Flipchart notiert und dienen als Leitschnur für die weitere Arbeit an Lösungen und für den Transfer. Oder der Trainer bittet die Teilnehmer, sich die wichtigste Assoziation zu merken und lässt sie am Schluss dazu einen Kommentar bezogen auf die Veränderungen abgeben.

Beim Coaching erfolgt die Auswertung unmittelbar nach dem Erkennen der kompletten Figur, indem die Assoziationen notiert und immer wieder in Bezug zu dem Anliegen des Coachees gebracht werden. Diese Kommentare können stets in andere Coachingformate eingebaut bzw. hinterfragt werden.



Einsatzmöglichkeiten

- ▶ Einstieg in ein Seminar-/Coachingthema, Einstieg in kreative Prozesse
- ▶ Selbst- und Fremdbilder in Teamentwicklungen
- ▶ Seminar-Feedback und Transfersicherung
- ▶ spielerisches Kennenlernen



Querverweise

keine



technische Hinweise

Gruppierung beliebig (zur Selbst- und Fremdbild-Darstellung nicht mehr als 12 Teilnehmer)

Material Überraschungseier (z. B. Kinderüberraschung* von Ferrero) oder Wundertüten

Dauer Beim Coaching 10 Minuten; in Seminaren je nach Teilnehmerzahl 20–45 Minuten

Vorbereitung Überraschungseier besorgen

Der Fisch im Haifischbecken

von Eva Sladek

Mithilfe von Metaphern werden Unternehmenskonflikte charakterisiert und bearbeitet



Ziel

- ▶ Probleme aus einem anderen Blickwinkel betrachten
- ▶ neue Lösungswege finden



Beschreibung

Das Thema (eine Situation, ein Problem, eine kritische Fragestellung, das Unternehmen) wird umrissen. Die Teilnehmer werden gebeten, sich diesem Thema einmal anders zu nähern als gewohnt: „*Welches Bild fällt Ihnen in Verbindung mit dem Thema ein?*“ (In manchen Gruppen müssen Sie hier ein wenig zum Träumen und Fantasieren ermutigen. Das kostet etwas Zeit.) Ziel ist es, aus dem „erträumten“ Bild heraus neue Lösungsansätze für die gegenwärtigen Konflikte bzw. Probleme zu finden.

Im zweiten Schritt erläutern die Teilnehmer, warum sie sich für eben dieses Bild entschieden haben und auch, welche Probleme damit zum Ausdruck kommen. Im dritten Schritt suchen die Teilnehmer nach einem Lösungsansatz für das Problem mithilfe des Bildes.

Beispiel: Ein Teilnehmer sah sein Unternehmen als kleinen Fisch in einem Meer von großen Fischen, die seine Nahrung und seinen Lebensraum nahmen. Das Problem wurde auf das Fantasiebild übertragen. Die daraus resultierende Frage war nun: Wie würde sich ein kleiner Fisch in dieser Situation verhalten? Der Teilnehmer betrachtet somit nicht mehr

sein eigenes Problem im Unternehmen, sondern das Problem des Fisches. Antwort in diesem Fall: Er würde ein Schlupfloch/eine Nische suchen und aus dieser sicheren Nische seine Nahrung (Marktanteil) sichern.

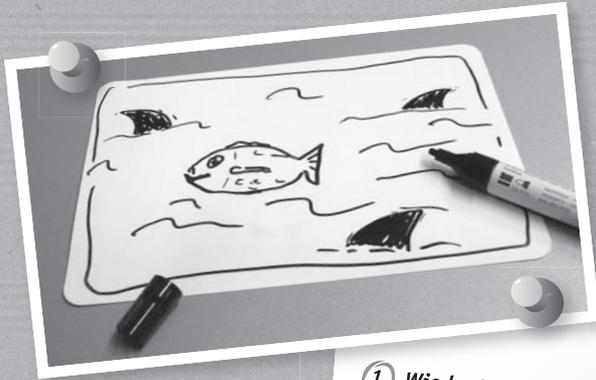
Der Vorteil dieses Vorgehens ist, dass der Teilnehmer sich losgelöst von der eigenen Problematik um ein fremdes Problem kümmert. Verkrustete, festgefahrene Denkrituale sowie starre und bekannte Lösungsmuster werden in Bewegung gebracht. Der Teilnehmer blickt ungezwungen und distanziert auf eine andere Welt. Die Antwort sollte nun auf das Problem im Unternehmen übertragen werden. Im genannten Beispiel bedeutete das, ein Nischensegment zu suchen und zu gestalten.

Erfahrungsgemäß kommen sehr viele Bilder zustande. In der Gruppe kann man gemeinsam Lösungsansätze erarbeiten. Die Beispiele sind dabei so vielfältig und bunt, dass es viele Variationen und kaum Grenzen gibt.



Variationen

- ▶ Die Bilder können auch gezeichnet werden (siehe Abb. nächste Seite).
- ▶ Die Übung beginnt mit der Vorstellung des Trailers „Modern Times“ von Charly Chaplin. Chaplin hat in dem Film direkte Kritik an den damaligen neuen Produktionsformen des Fließbandes geübt, indem er eine Metapher benutzt hatte: die Maschine. Er zeigte aber auch einen Lösungsweg: Im Film unterbricht er den mechanischen Rhythmus der Maschine und stoppt den Prozess.



1. Wie lautet die Metapher?
2. Wozu regt sie an?
3. Übersetzt/umgesetzt bedeutet das?
4. Weitere logische Schritte?



Kommentar

Die Übung regt zur Diskussion an. Es kommt Bewegung in den Denkprozess der Gruppe. Einige Bilder führen zu Aha-Erlebnissen.



Auswertung/Überleitung

Die Antwort sollte nun auf das Problem im Unternehmen übertragen werden. Im genannten Beispiel bedeutete das für ein Unternehmen, ein Nischensegment zu suchen.

Hilfreich sind hierbei Moderations- und Visualisierungstechniken, um von der Bildhaftigkeit der ausgesprochenen Metapher zu einer Handlungsorientierung zu kommen. Ein einfaches „Formular“ auf einer Pinnwand kann unterstützen:

1. Wie lautet die Metapher?
2. Wozu regt sie an?
3. Was kann das übersetzt bedeuten?
4. Was sind nun logische weitere Schritte?



Einsatzmöglichkeiten

Trainings; Konfliktseminare; Managementseminare; Stressmanagement



Querverweise

Images of Organization von Gareth Morgan; Bezug über <http://www.amazon.com>



technische Hinweise

Gruppierung 5–20 Teilnehmer

Material Papier, Farbstifte, Moderationsmaterial

Dauer 1–2 Stunden; die Zeit ist abhängig von der Gruppengröße

Vorbereitung Material bereitstellen

Der weise Rabbiner

von Thorsten Wolf

Die Geschichte eines Rabbiners lädt ein zum Perspektivenwechsel



Ziel

- ▶ Förderung von Toleranz, Akzeptanz und Dialog
- ▶ Einladung zum Perspektivenwechsel



Beschreibung

Früher, als Recht zu sprechen noch Aufgabe der Dorfältesten war, klopfte eines Abends einer der Dorfbewohner an die Tür des alten Rabbiners. „Rabbi, Rabbi, es hat sich etwas sehr Schlimmes zugetragen“, begann der Besucher – sichtlich aufgewühlt – sofort mit seiner Erzählung und schilderte den Vorfall und die Umstände, die dazu geführt hatten, dem alten Rabbiner – so, wie es sich seiner Meinung nach zugetragen und wie er es erlebt hatte.

Dieser hörte sich die Geschichte aufmerksam an, fragte hier und da nach, ob er auch alles richtig verstanden hatte und brachte seinen nächtlichen Besucher schließlich wieder zur Tür. „Und Rabbi“, fragte dieser, „wer hat denn nun Recht?“ Und der Rabbi antwortete: „Du mein Sohn, Du hast Recht.“

Noch nicht ganz wieder zurück in seinem bequemen Sessel, klopfte es erneut an der Tür des Rabbiners. Diesmal war es der Kontrahent. „Rabbi, Rabbi, es hat sich etwas sehr Schlimmes zugetragen“, begann auch die-

ser Besucher – nicht weniger aufgewühlt – sofort mit seiner Erzählung und schilderte den Vorfall und die Umstände, die dazu geführt hatten, dem alten Rabbiner – so, wie es sich seiner Meinung nach zugetragen und wie er es erlebt hatte.

Dieser hörte sich auch diese Version der Geschichte aufmerksam an, fragte hier und da nach, ob er auch alles richtig verstanden hatte und brachte seinen nächtlichen Besucher schließlich wieder zur Tür. „Und Rabbi“, fragte dieser, „wer hat denn nun Recht?“ Und der Rabbi antwortete, nach kurzem Zögern: „Du mein Sohn, Du hast Recht.“

Auch diesmal schaffte es der alte Rabbiner nicht bis zu seinem bequemen Sessel. Seine Frau, die von der Küche aus, welche nur durch einen Vorhang abgetrennt ist, jedes Wort mit angehört hatte, stellte sich ihm in den Weg. Mit den Worten „Rabbi, sag mal spinnst Du? Ich habe jedes Wort mit angehört, wie kannst Du nur beiden Recht geben?“ begann sie nun, ihm ihre Version der Geschichte zu erzählen, so wie es sich ihrer Meinung nach zugetragen und sie den Vorfall gehört und verstanden hatte.

Auch dieses Mal hörte der Rabbi aufmerksam zu, fragte hier und da nach, ob er auch alles richtig verstanden hatte und setzte dann seinen Weg mit den Worten „Siehst Du Frau – und Du, Du hast auch Recht“ Richtung Sessel fort.



Tasse für Perspektivwechsel drehen!



Variationen

1. Eine Kaffeetasse mit Henkel hochhalten und die gegenüberliegenden Seiten des Stuhlkreises fragen, auf welcher Seite der Henkel ist.
2. Die Ziffer 6 auf ein Flipchart malen und die gegenüberliegenden Seiten des Stuhlkreises fragen, ob es sich um eine 6 oder eine 9 handelt.
3. Die Geschichte zusätzlich als Teilnehmerunterlage austeilen.



Kommentar

Jeder Mensch hat seine eigene Wirklichkeit und von diesem einzigartigen Standpunkt aus immer Recht. Alles ist eine Frage der Perspektive und des eigenen Erlebens. Die Geschichte „funktioniert“ auch konfessionsfrei, der Rabbi ist durch jede – als weise geltende Person – ersetzbar.



Auswertung/Überleitung

Metapher am besten nur wirken lassen.



Einsatzmöglichkeiten

- ▶ Je nach Thema und Inhalt flexibel einsetzbar, zur Verstärkung ist eine kurze Pause, die schweigend verbracht wird, sinnvoll oder der Einsatz am Ende des Seminartages.
- ▶ Denkbar auch als Eröffnung zu Konfliktthemen mit anschließender Diskussion oder einer Gruppenarbeit mit vorgegebenen Fragen.
- ▶ Passt zu Themen wie: Persönlichkeitsentwicklung, Konfliktmanagement, Moderation, Coaching.



Querverweise

keine



technische Hinweise

Gruppierung beliebig

Material Geschichte als Teilnehmerunterlage vorbereiten, eventuell Zeichnung auf Flipchart (siehe Abb.)

Dauer Geschichte alleine: 3 Minuten

Vorbereitung Geschichte 2- bis 3-mal frei im Freundeskreis erzählen

Draußen ist es eh anders ...

von Eva-Maria Schumacher

Eine Intervention mit kleiner Zeichnung führt Teilnehmer ins Geschehen zurück



Ziel

- ▶ Rückführung ins Seminarsgeschehen: Teilnehmer wieder ins „Workshop-Boot“ holen
- ▶ Funktion und Chancen eines Workshops verdeutlichen



Beschreibung

In Workshops gibt es manchmal den Moment oder Hinweis eines Teilnehmers, dass das reale Leben ganz anders ist als das Seminarsgeschehen. Im Alltag sei einfach keine Zeit, um nachzudenken und ausführliche Analysen zu betreiben. In einem solchen Fall kann die Trainerin das Modell der Erkenntnisspirale (siehe Abb. nächste Seite) einsetzen und wie folgt erläutern:

Erkenntnisspirale 1: *„Die Erkenntnisspirale zeigt auf, nach welchen Prinzipien wir handeln sollten, um erfolgreich im Job zu sein. Zunächst nehme ich eine Situation wahr und verstehe, um was es hier geht. Daraus entscheide ich über meine Handlungen, die ich im Anschluss reflektiere und möglicherweise modifiziere. Im Alltag läuft dieser Kreislauf in der Regel unbewusst und intuitiv ab.“*

Erkenntnisspirale 2: *„Im Workshop haben Sie die Zeit, Deutungsmuster und Handlungsoptionen zu überdenken und Verhalten zu erproben und zu reflektieren, wie es im Job nie möglich wäre. Im Workshop können wir die intuitiven Strategien überprüfen und neue Strategien implementieren. Wir trainieren sie hier, um sie für die schnelllebige Zeit nach dem Workshop einsetzbar zu machen.“*



Variationen

keine



Kommentar

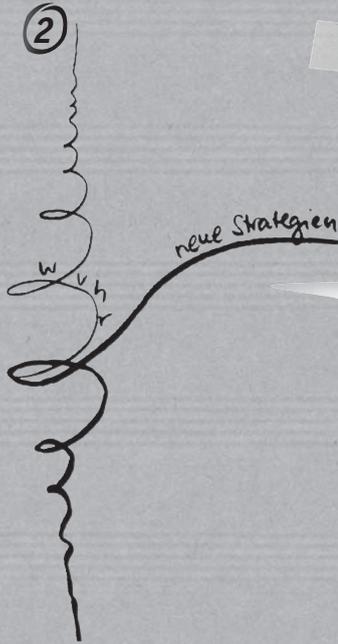
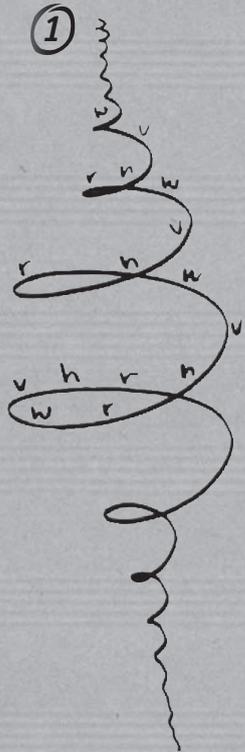
Nach der Demonstration der Erkenntnisspirale sollten die besonders Widerständigen dazu eingeladen werden, die Zeit im Workshop gut für sich zu nutzen.



Auswertung/Überleitung

- ▶ Zielformulierungsgespräch: Wie ich den Workshop nutzen will ...
- ▶ Fortführung des Workshops

Erkenntnis-Spirale



wahrnehmen
verstehen
handeln
reflektieren

Draußen ist es eh anders ...



Einsatzmöglichkeiten

Sobald ein Teilnehmer im Workshop die Überlegung anführt, dass es im realen Leben sowieso ganz anders und nie Zeit ist, wird das vorbereitete Flipchart „Erkenntnisspirale“ vorgestellt und erläutert.



Querverweise

keine



technische Hinweise

Gruppierung beliebig

Material keines

Dauer 5–10 Minuten

Vorbereitung vorbereitetes Flipchart

Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20% Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

Training *aktuell* einen Monat lang testen



Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine ePaper-Ausgabe **Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster www.trainerkoffer.de
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20% Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **70 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen