

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar

51 Trainer präsentieren 77 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell

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

<p>3 Die innere Stimme Barbara Schäfer-Ernst..... Seite 119</p> <p>4 DrehSchreibSchweige-Gespräch Sonja Förste Seite 121</p> <p>5 Gedankenlesen Maike Joana Kruse..... Seite 123</p> <p>6 Ich-Spiel Eduard G. Kaan Seite 125</p> <p>7 Konfliktvorlieben „Das sind m(d)eine Optionen“ Detlev Himmel..... Seite 127</p> <p>8 Organigramm Maike Joana Kruse..... Seite 129</p> <p>9 Spiegel der Veränderung Thilo Leipoldt..... Seite 131</p> <p>10 Spielfelder wie Lebensfelder Lothar Briel..... Seite 133</p> <p>11 Spiel Universal Gabriele Renz Seite 135</p> <p>12 Tabu Antje Pelzer..... Seite 137</p> <p>13 Teamentwicklungsuhr Wolfram Theymann Seite 139</p>	<p>14 Vorurteile durch Label Günther Beyer..... Seite 141</p>
--	--



Interaktion Seite 143

<p>1 Ausschreibung Wolfgang Rathert Seite 145</p> <p>2 Das fliegende Ei Armin Rohm Seite 147</p> <p>3 Das Teamlabyrinth Angelika und Bernd Höcker Seite 149</p> <p>4 Die Briefbombe Ute Waidelich Seite 151</p> <p>5 Die Skitourengänger in der Entscheidung Dr. Gerd Rohrbach Seite 153</p> <p>6 Die Sümpfe des Nils Dr. Mechthild Boeckh Seite 157</p> <p>7 Gewinnt, so viel ihr könnt! Klaus-Dieter-Kilz Seite 159</p> <p>8 MORE LOVE Thomas Böhm Seite 163</p> <p>9 Quadrat im Kreis Thomas Schleiken Seite 167</p>
--

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 | 8 Organigramm
Maike Joana Kruse | Seite 129 |
| 2 Der Unbekannte
Karin Stahl-Wittlich | Seite 117 | 9 Spiegel der Veränderung
Thilo Leipoldt | Seite 131 |
| 3 Die Innere Stimme
Barbara Schäfer-Ernst | Seite 119 | 10 Spielfelder wie Lebensfelder
Lothar Briel | Seite 133 |
| 4 DrehSchreibSchweige-Gespräch
Sonja Förste | Seite 121 | 11 Spiel universal
Gabriele Renz | Seite 135 |
| 5 Gedankenlesen
Maike Joana Kruse | Seite 123 | 12 Tabu
Antje Pelzer | Seite 137 |
| 6 Ich-Spiel
Eduard G. Kaan | Seite 125 | 13 Teamentwicklungsuhr
Wolfram Theymann | Seite 139 |
| 7 Konfliktvorlieben
„Das sind m(d)eine Optionen“
Detlev Himmel | Seite 127 | 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 Leiboldt

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



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