

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 Trainingsspezialisten mit ganz unterschiedlichen Schwerpunkten und Arbeitsfeldern: Fach- und Verhaltenstrainer, selbstständig und ange stellt, 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** = erprobт, 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 Spielekartei: Ganz so, wie Sie es wollen. Alle Seiten lassen sich mühelos heraustrennen und können dann mithilfe der Inhaltsverzeichnisse zu einer eigenen Spielekartei zusammengestellt oder aber einer bestehenden Spielekartei 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 heraussuchen.

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

Axel Rachow

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
- 3 Assoziationen schaffen**
Antje Pelzer..... Seite 39
- 4 Autogrammjagd**
Wolfgang Rathert
- 5 Begrüßungsschlange**
Hagen Röwer
- 6 Bekanntschaftsanzeige**
Maike Joana Kruse..... Seite 45
- 7 Buxbaumchen im Terracotta-Topf**
Ingrid Hödl
- 8 Die Gruppe als lebendiges Aktionsfeld**
Hagen Röwer

9 Figur-Zahlen-Analyse	
Miguel H. Haag	Seite 51
10 Kennenlern-Memory	
Maike Joana Kruse.....	Seite 53
11 Netz-Werk	
Annette Fährmann.....	Seite 55



Motivation – Schwerpunkt Aktivierung	Seite 57
---	----------

- 1 Das Bürgermeisterspiel**
Hagen Röwer
- 2 Das Vampirspiel**
Hagen Röwer
- 3 Druck erzeugt Gegendruck**
Petra Schächtele
- 4 Ebbe und Flut**
Ingrid Hödl
- 5 Es war einmal**
Antje Pelzer..... Seite 67
- 6 Flop ist Top**
Susanne de Homont..... Seite 69
- 7 Gehirnjogging**
Ingrid Hödl



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	Kameraspel	
	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	
	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



Interaktion Seite 143

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



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

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 Teamentwicklungsuhren

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- oder gruppendifamische 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 „Teamentwicklungsuh“ von **Wolfgang Theymann** bildet unkompliziert den Entwicklungsstand eines Teams ab und bietet dadurch eine aussagefähige Ausgangsposition für weitere Maßnahmen im Teamentwicklungsprozess. Ähnlich geht **Maike 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 **Maike 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 Beziehungsbeine 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 Auswertungs runde 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



Spieldenker 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 „Spieldenker“ (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 „Spieldenker 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 Raumordnung 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 **100 EUR günstiger**
- **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv:** monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

[Mitgliedschaft testen](#)