



1	Spielmaterial.....	4
2	Spielidee	4
3	Spielziel	4
4	Vorbereitung	5
4.1	Anwendungssicherheit erwerben	5
4.2	Entscheidung für eine Spielphase.....	5
4.3	Spielzeit festlegen	5
4.4	Spielaufbau	6
5	Spielverlauf	7
5.1	Einführung.....	7
5.2	Theorieinput	7
5.2.1	Kurzeinführung: Das Kommunikationsquadrat.....	7
5.3	Einführung in das Spiel	8
5.4	Kommunikationspunkte sammeln	8
5.5	Spielbeginn.....	9
5.6	Spielrundenbeginn	9
5.7	Äußerungskarten und Dialogkarten	9
5.8	Schnabelkarten und Ohrenkarten	9
5.9	Bearbeitung der Aufgaben	10
5.10	Spielrundenabschluss.....	11
5.11	Spielphasenende und Spielauswertung	12
6	Übersichten	14
6.1	Spielphasen-Verlauf.....	14
6.2	Aufgaben Spielphasen	15
7	Hintergrundinformationen für Trainer	16
7.1	Texte zur Einführung in das Modell.....	16
7.2	Texte zur Vertiefung des Modells	21
8	Beispiellösungen	32
8.1	Beispiellösungen Spielphase Schnäbel	32
8.2	Beispiellösungen Spielphase Ohren	42
8.3	Beispiellösungen Spielphase Ohren & Schnäbel	52
9	Was bringt mir diese Aufgabe?	69
9.1	Was bringt mir diese Aufgabe – Spielphase Schnäbel	69
9.2	Was bringt mir diese Aufgabe – Spielphase Ohren.....	70
9.3	Was bringt mir diese Aufgabe – Spielphase Ohren & Schnäbel	71
	Die Autorinnen und Autoren	72



1

Spielmaterial

- 1 Trainerleitfaden (ist zusätzlich als Download verfügbar, siehe Link auf dem Umschlag)
- 1 Spielbrett
- 4 x 2 Übersicht-Karten
- 4 x 4 Ohren-Karten (blau, rot, gelb, grün)
- 4 x 4 Schnabel-Karten (blau, rot, gelb, grün)
- 50 Äußerungskarten
- 50 Dialogkarten
- 4 Läuferfiguren A, B, C, D
- 1 Würfel
- 3 leere Zip-Beutel für die Aufbewahrung der Äußerungs-, Dialog- sowie Ohren-/Schnabelkarten

2

Spielidee

Das Spiel wird mit 4–16 Spielern in 2–4 Teams durchgeführt. Alle Teams stehen im Wettbewerb zueinander. Im Spielverlauf sammeln die Teams Kommunikationspunkte, indem sie diverse Kommunikationsaufgaben lösen. Das Team gewinnt, das am Ende des Spiels die meisten Kommunikationspunkte hat.

3

Spielziel

- Das „Kommunikationsquadrat“ nach Friedemann Schulz von Thun verstehen
- Typische Kommunikationsprobleme erkennen
- Klarheit über die verschiedenen Ebenen der (Alltags-)Kommunikation erlangen
- Lösungen für eigene Kommunikationsprobleme entwickeln
- Neue Kommunikationsmuster üben

Das Spiel hat zum Ziel, eine „intuitive Bewusstheit“ für die vier Ebenen der Kommunikation zu entwickeln und zu trainieren. Damit ist gemeint, dass es möglich und häufig ratsam ist, während eines Gesprächs die Ebene zu wechseln, um ein besseres Verständnis zu ermöglichen und z. B. vom gelben (Beziehungs-) Schnabel auf den grünen (Selbstkundgabe-)Schnabel umzuschalten. Oder beispielsweise neben der Sach-Aussage (welche mit dem Sach-Ohr aufgenommen wird) auch die Selbstkundgabe-Botschaft (mit dem Selbstkundgabe-Ohr) zu erfassen usw. „Erst quadratisch wird die Sache rund!“

4.1 Anwendungssicherheit erwerben

Bevor Sie das Spiel zum ersten Mal in einer Gruppe durchführen, sollten Sie sich gut mit den Spielregeln sowie mit den Theorien zum „Kommunikationsquadrat“ vertraut machen. Wir empfehlen hierfür die Durchführung eines informellen Testspiels im Vorfeld des Seminars, bei dem Sie die Anleitung und Durchführung des Spiels üben können. Im Anhang dieses Trainerleitfadens finden Sie zudem vertiefende Informationen zum Kommunikationsquadrat sowie Lösungsbeispiele für einige Übungen des Spiels. Des Weiteren gibt es auch Seminarangebote, in denen Sie das Spiel und den Umgang mit dem Kommunikationsquadrat üben und verinnerlichen können (siehe www.schulz-von-thun.de, www.schirmmachergroup.de sowie die beiliegenden Flyer).

4.2 Entscheidung für eine Spielphase

Das Spiel besteht aus drei Spielphasen. Diese können entweder einzeln oder aufeinander aufbauend gespielt werden. Vor Spielbeginn entscheiden Sie sich, je nach Trainingsziel und Zeitbudget, für eine oder mehrere Spielphasen, die von der Gruppe gespielt werden soll(en):

- **Spielphase „Schnäbel“** konzentriert sich auf die Schnäbel, mit denen der Empfänger auf die zuvor empfangene Botschaft eines Senders antwortet.
- **Spielphase „Ohren“** konzentriert sich auf die Ohren, mit denen ein Empfänger die Äußerung des Senders hört.
- **Spielphase „Ohren und Schnäbel“** kombiniert Elemente aus den Spielphasen „Ohren“ und „Schnäbel“ und beinhaltet etwas komplexere Aufgaben.

Trainerhinweis: Für einen einfacheren Einstieg sollte mit der Spielphase „Schnäbel“ begonnen werden, da diese von den Teilnehmern häufig als leichter empfunden wird. Bei Gruppen, die mit dem Kommunikationsquadrat bereits sehr gut vertraut sind, können Sie auch direkt in Spielphase 3 einsteigen.

4.3 Spielzeit festlegen

In jeder Spielphase umrunden die Teams mithilfe ihrer Läuferfiguren das Spielfeld. Jede Läuferfigur startet von einem eigenen Eckfeld, es gibt jedoch keinen festen Endpunkt, den die Läuferfiguren erreichen müssen. Eine Phase endet daher nach einer von Ihnen zu Beginn des Spiels vorgegebenen Zeit. Nach Ablauf dieser Zeit sollten noch alle Teams ihre Runde beenden dürfen, bevor das Siegerteam ermittelt wird. Dies kann weitere 5–10 Minuten dauern, die Sie in Ihrer Seminarplanung berücksichtigen sollten.



Als Mindestspielzeit empfehlen wir eine Stunde. Planen Sie mehrere Spielphasen, verkürzt sich die Spielzeit bei Spielphase 2 und 3 in der Regel durch den beschleunigten Spielfluss. Um alle Übungen einmal durchlaufen zu haben, werden in der Regel, je nach Anzahl der Teams, wenigstens eine halbe bis eine dreiviertel Stunde benötigt.

4.4 Spielaufbau

Der Spieltisch sollte so groß sein, dass alle Teilnehmer bequem Platz am Tisch finden, aber auch noch gut auf das Spielbrett zugreifen können. In die Mitte des Tisches platzieren Sie das Spielbrett. Jedes Team sitzt an einer der vier Seiten des Spieltischs. Bei nur zwei Teams sollten diese sich gegenüber sitzen, bei drei Teams bleibt eine beliebige Seite des Tisches frei.

Abb. 1: Beispielhafter
Aufbau Spielphase
„Schnäbel“

Die Kartenstapel „Äußerung“ und „Dialog“ legen Sie mit der Rückseite nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielbretts, den Würfel platzieren Sie in dessen Mitte und die vier Läuferfiguren in alphabetischer Reihenfolge auf den vier Eckfeldern.



Für jedes Team legen Sie, je nach Spielphase, vier Schnabelkarten, vier Ohrenkarten, oder sowohl die vier Ohren- als auch die vier Schnabelkarten in den Farben blau, gelb, rot und grün unterhalb der entsprechenden Spielbrettseite bereit. Die (graue) Rückseite der Karten sollte nach oben zeigen. Hinzu kommen eine Übersichtskarte zum Kommunikationsquadrat und eine Übersicht über die Aufgaben der gewählten Spielphase (s. Abb. 1).

Damit die Teams sich während des Spiels Notizen machen können, sollten Notizblöcke und Stifte bereitliegen. Dem Trainer sollten 1–2 Flipcharts zur Verfügung stehen, an denen er das Kommunikationsquadrat erklären und im Spielverlauf den Punktestand sowie Dialog- und Äußerungsbeispiele notieren kann.

Trainerhinweis: Legen Sie alle Spielkarten, die für die aktuelle Spielphase nicht benötigt werden, beiseite – sie könnten im Spiel für Verwirrung sorgen. Die Übersicht zum Kommunikationsquadrat befindet sich auf der Rückseite der Aufgabenkarte „Ohren und Schnäbel“. Sie dient den Spielern als Unterstützung und Hilfestellung während des Spiels.

Nach Spielende können Sie die Spielfiguren sowie die Karten „Äußerung“, „Dialog“ und die „Ohren- und Schnabelkarten“ in die beiliegenden wiederverschließbaren Beutel sortieren.

Spielverlauf 5

5.1 Einführung

Zunächst machen Sie die Teilnehmer mit Ihren eigenen Worten mit den Zielen des Spiels vertraut und umreißen kurz die Spielidee. Dann bitten Sie die Teilnehmer, je nach Gruppenstärke, sich in 2–4 Teams mit je 2–4 Spielern aufzuteilen. Die Teamstärke sollte möglichst ausgewogen sein, genau wie der Wissensstand der Teilnehmer zum Kommunikationsquadrat. Je kleiner die Teams, desto intensiver ist in der Regel das Erlebnis für den Einzelnen. Besteht beispielsweise eine Gruppe aus 8 Teilnehmern, so empfehlen wir, 4 Teams mit je 2 Spielern zu bilden.

5.2 Theorie-Input

Im nächsten Schritt erläutern Sie anhand eines Schaubilds (z. B. Flipchart) das Kommunikationsquadrat von Friedemann Schulz von Thun. Erläutern Sie zunächst das Kommunikationsquadrat selbst. Ergänzen Sie es vor der Spielphase „Schnäbel“ um das Schaubild „Vier Schnäbel“ und vor der Spielphase „Ohren“ um das Schaubild „Vier Ohren“, analog zu den Schaubildern auf der Übersichtskarte. Stellen Sie vor der Spielrunde „Ohren und Schnäbel“ beide Schaubilder vor.

5.2.1 Kurzeinführung: Das Kommunikationsquadrat

Wenn ich als Mensch etwas von mir gebe, bin ich auf vierfache Weise wirksam. Jede meiner Äußerungen enthält, ob ich will oder nicht, vier Botschaften gleichzeitig:

- einen **Sachinhalt** (worüber ich informiere),
- eine **Selbstkundgabe** (was ich von mir zu erkennen gebe),
- einen **Beziehungshinweis** (was ich von dir halte und wie ich zu dir stehe),
- einen **Appell** (was ich bei dir erreichen möchte).

Die Äußerung entstammt dabei den „vier Schnäbeln“ des Senders und trifft auf die „vier Ohren“ des Empfängers (siehe Abb. 2). Sowohl Sender als auch Empfänger sind für die Qualität der Kommunikation verantwortlich, wobei die unmissverständliche und verträgliche Kommunikation der Idealfall ist und nicht die Regel.

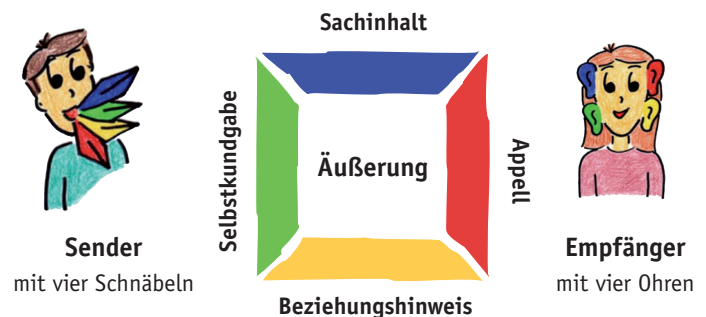


Abb. 2: „Vier Schnäbel“ treffen auf „vier Ohren“

In *Miteinander reden 1* (Rowohlt 1981) ist noch von Nachricht die Rede, inzwischen hat Prof. Schulz von Thun diesen Begriff durch Äußerung ersetzt. In dem Buch *„Miteinander Reden 4: Fragen und Antworten“* (Rowohlt 2007) schreibt er dazu: „... inzwischen sehe ich den Begriff *Äußerung* als zutreffender an. Nachricht ist eher technisch und sachlich, *Äußerung* eher menschlich und alle vier Aspekte umfassend.“ Aus dieser Überlegung resultiert auch die *Umbenennung der „Vier Seiten einer Nachricht“* in *„das Kommunikationsquadrat“*. Aufgrund der nach wie vor starken Verbreitung der Bezeichnung „Vier Seiten einer Nachricht“ haben wir uns entschieden, diesen Begriff auch im Spieltitel zu führen, wir sprechen allerdings inzwischen vom „Kommunikationsquadrat“.

Trainerhinweis: Bitte beachten Sie auch das Kapitel 7 „Hintergrundinformationen für den Trainer“, darin 7.1 „Texte zur Einführung in das Modell“ (ab S. 16) und 7.2 „Texte zur Vertiefung des Modells“ (ab S. 21).

5.3 Einführung in das Spiel

- Umreißen Sie zunächst die Spielidee sowie das Ziel des Spiels, wie sie in Abschnitt 2 und 3 des Trainerleitfadens beschrieben sind.
- Gehen Sie mit den Spielern kurz die einzelnen Spielmaterialien durch, die vor ihnen liegen, um ihnen einen groben Überblick zu verschaffen.
- Benennen Sie die Spielphasen, die Sie gemeinsam durchlaufen wollen, warum Sie diese Phasen für die Gruppe gewählt haben, sowie die Zeit, die den Teilnehmern für die jeweilige Spielphase zur Verfügung steht.
- Erklären Sie den Spielern nun in eigenen Worten den Spielablauf, wie er nachfolgend beschrieben wird (s. 5.4 Kommunikationspunkte sammeln f.).

5.4 Kommunikationspunkte sammeln

Im Spielverlauf sammeln alle Teams Kommunikationspunkte, indem sie unterschiedliche Kommunikationsaufgaben meistern. In der Regel bewegt hierfür das jeweils aktive Team seine Läuferfigur entsprechend seines Würfelergebnisses im Uhrzeigersinn über das Spielfeld und löst die damit verbundene Aufgabe. Bei vielen der Aufgaben haben alle Teams Chancen, Punkte zu sammeln, das aktive Team kann aber immer die meisten Punkte sammeln.

Immer wenn ein Team 10, 20, 30 usw. Kommunikationspunkte gesammelt hat, erreicht es ein neues Level. Als Bonus darf es in seiner nächsten Aktionsrunde, statt zu würfeln, seine Läuferfigur auf ein frei gewähltes Spielfeld setzen. Löst es die damit verbundene Aufgabe richtig, erhält es einmalig die doppelte

Anzahl Kommunikationspunkte für die Lösung. Haben noch weitere Teams im Rahmen der Aufgabe die Möglichkeit, Punkte zu sammeln, so werden diese nur einfach gezählt.

Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl bei Spielende gewinnt die Spielphase.

5.5 Spielbeginn

Ordnen Sie zunächst jedem Team die Läuferfigur auf dem rechten Eckfeld seiner Spielfeldseite zu. Das höchste Würfelergebnis bestimmt, welches Team beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

5.6 Spielrundenbeginn

Das jeweils aktive Team würfelt und bewegt seine Läuferfigur im Uhrzeigersinn entsprechend des Würfelergebnisses um die Anzahl der Felder. Auf der Aufgabenübersicht zur aktuellen Spielphase sucht das aktive Team nun das Symbol, auf dem die Läuferfigur zu stehen gekommen ist, und liest die entsprechende Aufgabe vor.

Trainerhinweis: Manche Aufgaben sind recht komplex und werden von den Teilnehmern daher nicht immer auf Anhieb verstanden. Der Trainer kann hier bei Bedarf Hilfestellungen geben, indem er die Aufgaben noch einmal mit eigenen Worten formuliert.

Abb. 3: Äußerungs- und Dialog- sowie Schnabel- und Ohren-Karten

5.7 Äußerungskarten und Dialogkarten

Je nach Aufgabenstellung zieht ein Mitglied des aktiven Teams zunächst eine Äußerungskarte oder eine Dialogkarte und liest diese vor (s. Abb. 3 oben). Bei Dialogkarten kann der Dialog auch von verschiedenen Teammitgliedern im Wechsel vorgetragen werden.

5.8 Schnabelkarten und Ohrenkarten

Zur Lösung mancher Aufgaben werden Schnabel- oder Ohrenkarten benötigt (s. Abb. 3 unten). Jedem Team liegen je vier Schnabelkarten und vier Ohrenkarten vor. Sie repräsentieren die vier Schnäbel des Senders bzw. Ohren des Empfängers in den Farben blau, grün, gelb und rot. Die Karten werden, je nach Aufgabe, verdeckt oder offen gezogen bzw. ausgewählt.



Der Trainer sollte den Teams an dieser Stelle die Begriffe „verdeckt“ und „offen“, sowie „ziehen“ und „auswählen“ im Kontext des Spiels erläutern:

- **Ziehen:** Die Karten liegen mit der Rückseite nach oben auf einem Stapel, das Team zieht die oberste Karte des Stapels.
- **Auswählen:** Das Team wählt aktiv aus dem Kartenstapel aus, indem es die Vorderseiten aller Karten betrachtet.
- **Verdeckt:** Die anderen Teams dürfen die gezogene oder ausgewählte Karte nicht sehen.
- **Offen:** Die anderen Teams dürfen die gezogene oder ausgewählte Karte sehen.

5.9 Bearbeitung der Aufgaben

Bei der Bearbeitung von Aufgaben sind immer alle Teams beteiligt, wobei das aktive Team grundsätzlich die Runde beginnt. Das aktive Team hat stets die Möglichkeit, bis zu zwei – in Bonusrunden sogar vier – Punkte zu sammeln, alle anderen Teams sammeln maximal einen Punkt. In den Aufgabenbeschreibungen wird wie folgt unterschieden:

- **Aktives Team:** Hier agiert nur das Team, das gewürfelt und mit seiner Läuferfigur das Spielfeld erreicht hat.
- **Alle:** Hier agieren alle Teams, wobei das aktive Team in der Regel beginnt.
- **Alle anderen:** Hier agieren alle Teams außer dem aktiven Team.

Trainerhinweis: Da sämtliche Aufgaben von allen Teams bearbeitet werden, ist es für die Spieler hilfreich, wenn Sie Äußerungen und Dialoge am Flipchart für alle gut sichtbar notieren. Das gilt sowohl für solche, die auf den Karten vorgegeben sind, als auch für jene, die von den Teilnehmern als Lösung einer Aufgabe angeboten werden.

Geben Sie den Teams eine klare Struktur vor, nach der sie die Aufgaben bearbeiten:

1. Verlesen der Aufgabe (aktives Team)
2. Verlesen der Äußerungs- oder Dialogkarte (aktives Team).
3. Äußerungs- oder Dialogkarte in der Mitte des Spielbretts für alle sichtbar auslegen bzw. Dialog oder Äußerung an Flipchart notieren (Trainer)
4. Bedenkzeit (je nach Aufgabe, für aktives Team oder für alle Teams). Die Bedenkzeit sollte 1-2 Minuten möglichst nicht überschreiten, da eine längere Bedenkzeit den Spielfluss stört. Wir empfehlen, eine feste Zeit vorzugeben und einen Timer zu nutzen, um den Ablauf der Zeit durch ein akustisches Signal zu vermelden.

5. Antwort des aktiven Teams
6. Arbeiten andere Teams auf der Grundlage einer Äußerung des aktiven Teams weiter, sollten Sie die Äußerung am Flipchart notieren
7. Auswertung der Antwort und Punktevergabe
8. Je nach Aufgabe, kurze Bedenkzeit der anderen Teams (max. 30 Sek. pro Team) und jeweils Antwort und Punktevergabe im Uhrzeigersinn.
9. Eventuell Verkündung des Erreichens eines neuen Team-Levels und Hinweis auf folgende Bonusrunde

Gerne kann die Gruppe die Lösungsvorschläge zunächst diskutieren, bewerten oder ergänzen, bevor Sie diese aus Ihrer Trainerperspektive heraus einordnen. Bei Bedarf können Sie die Diskussion noch um weiterführende Erläuterungen ergänzen oder einen Praxistransfer einleiten.

Trainerhinweis: Bei strittigen Fragen liegt es in Ihrem Ermessen, einen Punkt zu vergeben oder nicht. Sie haben hier die Rolle des Schiedsrichters inne. Umso wichtiger ist es, dass Sie den Teams den Eindruck von Gleichbehandlung vermitteln. Lassen Sie beispielsweise in der ersten Runde einem Team noch kleine Fehler durchgehen, so können Sie dies mit den Worten kommentieren, dass Sie in dieser „Übungsrunde“ noch bei allen ein Auge zudrücken, danach aber „scharf“ gespielt wird.

Bei der Bewertung von Aufgaben, in denen Teams unmittelbar auf den Lösungsvorschlag eines anderen Teams reagieren, gilt die Aufgabe als gelöst, wenn die Reaktion auf den Lösungsvorschlag richtig war, selbst wenn der Lösungsvorschlag des Vorgängerteams falsch war.

Beispiel: Das aktive Team zieht verdeckt eine gelbe Ohrenkarte, und soll in der entsprechenden Farbe eine empfangene Botschaft formulieren. Die formulierte Botschaft ist aber kein Beziehungshinweis (gelb), sondern eine Selbstkundgabe (grün). Alle anderen Teams sind aufgefordert, die Ohrenfarbe, in der das aktive Team gehört hat, zu erraten, und nennen die Farbe „grün“. In diesem Fall bekommt das aktive Team keine Punkte, alle anderen Teams erhalten einen Punkt.

5.10 Spielrundenabschluss

Für jede richtig gelöste Aufgabe vergeben Sie die Anzahl Punkte, die in der Aufgabenstellung vorgegeben war, und notieren die jeweiligen Teampunkte am Flipchart. Führen Sie hierzu eine Strichliste für jedes Team. Sobald 10 Punkte erreicht wurden, sollten Sie laut verkünden, dass das Team das nächste Level erreicht hat, und darauf hinweisen, dass es in der folgenden Runde das Feld frei wählen und dort doppelte Punkte sammeln kann. Für eine bessere optische Hervorhebung der erreichten Levels empfiehlt es sich, nach jeweils 10 erreichten Punkten in der nächsten Reihe mit der Strichliste fortzufahren.

Abschließend werden die Äußerungs- bzw. Dialogkarten unter den passenden Stapel zurückgelegt, die Schnabel- bzw. Ohrenkarten werden in den jeweiligen Stapel gemischt und mit der Rückseite nach oben für den nächsten Spielzug bereitgelegt. Der Würfel wird an das im Uhrzeigersinn nächste Team weitergereicht, das nun als aktives Team die nächste Spielrunde eröffnet.

5.11 Spielphasenende und Spielauswertung

Eine Spielphase endet nach der von Ihnen zu Beginn des Spiels vorgegebenen Zeit. Alle Teams spielen noch die Runde zu Ende, dann wird das Spiel ausgewertet.

Zählen Sie hierfür die Kommunikationspunkte jedes einzelnen Teams zusammen. Das Team mit den meisten Kommunikationspunkten gewinnt die Spielphase. Werden mehrere Phasen gespielt, so wird der Punktestand vor jeder Spielphase wieder auf „Null“ zurückgesetzt. Am Ende gewinnt das Team, das die meisten Spielphasen gewonnen hat.

Abschließend werten Sie, zusammen mit den Teilnehmern, anhand einer von Ihnen gewählten Feedback-Technik die Erkenntnisse aus, die diese im Spiel gewonnen haben.

Grundsätzlich lohnt sich zu fragen und zu diskutieren, welchen Effekt der Einsatz der unterschiedlichen Ohren und der unterschiedlichen Schnäbel auf ein Gespräch hat, und was das für Gespräche im Alltag bedeutet. Zum Beispiel:

- Welche Chancen und Gefahren hat der (überwiegende) Einsatz des blauen/grünen/gelben/roten **Ohres**?
 - Was bedeutet das für meine Gespräche im Alltag?
 - Wann ist welches Ohr sinnvoll?
- Welche Chancen und Gefahren bringt der vornehmliche Einsatz des blauen/grünen/gelben/roten **Schnabels** mit sich?
 - Was bedeutet das für meine Gespräche im Alltag?
 - Wann ist welcher Schnabel sinnvoll?
- Welchen Unterschied macht es, mit dem gelben bzw. dem grünen Ohr zu hören?
 - Innerlich (wie fühle ich mich dann?)
 - Äußerlich (wie reagiere ich dann?)
 - Wann ist welcher Gebrauch sinnvoll?
 - Macht es generell Sinn, das grüne Ohr anstelle des gelben auf Empfang zu stellen?

- Ist es generell zu empfehlen, den gelben Schnabel zu vermeiden und vor allem Ich-Botschaften (grüner Schnabel) zu senden?
- In welchen Situationen könnte es sinnvoll sein, klare Du-Botschaften zu senden?
- Wozu führt der Gebrauch des Sachschnabels bei einem (Beziehungs-)Streit?
- Sehen Sie einen Unterschied im sinnvollen Gebrauch der Ohren und Schnäbel je nach Kontext, in dem Sie sich befinden?
 - Privat?
 - Beruflich?
 - Unterschiedliche Rollen?
- Der Empfänger trägt maßgeblich zum Empfangsresultat bei (indem er bestimmte Ohren nutzt bzw. nicht nutzt). Was heißt das für den Alltag?

Selbstreflektorische Fragen:

- Auf welchem Ohr/welchen Ohren höre ich gut/bin ich fast taub?
 - Was bedeutet das für meine alltägliche Kommunikation?
- Mit welchem Schnabel spreche ich flüssig, welcher fällt mir schwer?
 - Was bedeutet das für meine alltägliche Kommunikation?
- Was möchte ich gerne lernen?
- Wo habe ich ein Entwicklungsfeld entdeckt?

Trainerhinweis: Sollten Sie mehrere Spielphasen nacheinander spielen, empfiehlt es sich, nach jeder Spielphase zu einer kurzen Analysephase einzuladen, in der die Teilnehmer ihre neu gewonnenen Erkenntnisse zusammentragen. Hier können Sie zudem einen Praxistransfer herstellen, indem Sie die Teilnehmer nach ihren eigenen Kommunikations Erfahrungen in der Firma bzw. im privaten Umfeld fragen.



Im Seminar

Während der Trainer das Konzept des „Total Quality Management“ erläutert, sagt ein ca. 50-jähriger Teilnehmer halblaut, aber doch vernehmlich:

„In Ihrem Alter ist man halt noch begeisterungsfähig!“



Im Büro

Ein Mitarbeiter geht in der Mittagspause zu seinem Chef und teilt diesem mit:

„Ich mache heute früher Schluss!“



Bei der Arbeit

Eine Mitarbeiterin zu ihrer Vorgesetzten:

Mitarbeiterin (A): „**Früher haben Sie mir mehr Rückmeldung darüber gegeben, was Sie von meiner Arbeit halten!**“

Vorgesetzte (B): „**Früher haben wir uns alle etwas mehr Mühe gegeben – was, Frau Herbert?**“



Am Arbeitsplatz

Auf dem Gang spricht eine Mitarbeiterin der Firma ihre Kollegin an:

Mitarbeiterin (A): „***Hast du die E-Mail gesehen, die ich dir geschickt habe?***“

Kollegin (B): „***Ich kann nicht alles stehen und liegen lassen, sobald du etwas brauchst!***“

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