

Gert Schilling (Hrsg.)

80 Spiele fürs Live-Online-Training

**Von der Aktivierung bis zur Interaktion mit Tiefgang:
Lebendige, sofort umsetzbare Übungen für virtuelle Lernformate**

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6	Hello Kitty	42
Vorab: Gut zu wissen!	7	Jeckenparade	45
Kategorie A:		Kollektive Schrottmaschine	47
Auflockerungsspiele	14	Körperteil auf Farbe	50
6 Spannungsstufen	16	Lieblings-Freeze	52
Aktive Anna	20	Meine Stadt	54
Alle Vögel fliegen hoch	23	Schere, Stein, Papier	56
Assoziationskette	26	Schranke zu, Zug kommt	60
Augen-Yoga	29	Soundball	64
Bis 20	32	Virtuelle Kontaktaufnahme	66
Erklärung mit Tabu-Worten	34	Virtuelles Glücksrad	70
Finger-drauf-Statistik	37	Wetter-Koordinaten	72
GeBALLte Online-Power	39	Wir gehen in den Baumarkt	74
		Zählspiel 1-2-3	78
		Zufällig locker	82

Kategorie B:**Lernspiele mit Hintergrund..... 88**

Auswertung mit der Hand	90	Scherenschnitt.....	134
Bilder googeln	93	Selbstlaute chatten	137
Das kann unmöglich Zufall sein	96	Snap of the desk	140
Das weiße T-Shirt.....	100	Speeddating	142
Dein Gegenstand löst mein Problem!.....	103	Spieglein, Spieglein	145
Die schnellste Buchempfehlungsliste ever!	106	Start, Stop, Continue	148
Digitale Pinnwand-Wortpaare	109	Stets Veränderungen – Change Game	151
Fette Überraschung	112	Stop Start – Start Stop.....	155
Hashtags scrabbeln.....	115	TEAM-Motto erfinden	157
Ja, aber ... – Ja, und	118	Teekesselchen	160
Mein Batteriewechsel.....	121	Top – Flop	163
Menschen-Memory.....	124	Was mich mit dir verbindet.....	165
Miezekatze	127	Wer bin ich?	167
Montagsmaler digital	130	Wer wird Online-Millionär?	169
Neue Wahl	132		

Kategorie C:

Lernspiele mit höherem Aufwand 172

ABOCHNERI	174	Magisches Dreieck – online	226
Agiler Taschenrechner remote	177	Monsterparty	229
Analog meets digital – Sich selbst widersprechen	182	Online Fish-Bowl	233
Dalli-Bild	186	Rettet das Eisbärbaby	236
Der erste Eindruck – Im Land von Bewertungen	189	Rollenspiel online – JeuxDeSouffleur	240
Der Pitch	191	Silent Post	244
Direkt- oder Soforttransfer	194	Story meets Impro	247
Expertenrunde	197	Tangram online	250
Familien-Duell	200	The winner takes it all	253
Feel me	202	Themenfeld-Herausforderungen	257
Gespräche mit mächtigen Gesprächspartnern	205	Tierische Teamscharade	260
Hop oder Top	211	Virtueller Gallery-Walk	264
ICE-Fahrt	214	Die Autorinnen und Autoren	267
Kreative Endlosschleife	218		
Küchenzauber	222		

„Wir sind doch nicht zum Spielen hier. Ich dachte, wir lernen etwas!“ – Widerspricht sich das etwa? Nein, Spielen und Lernen bzw. spielerisch zu lernen sind kein Widerspruch! Und das gilt selbstverständlich auch für das derzeit den äußersten Umständen geschuldete wie gleichwohl boomende digitale Lernen. Von daher:

Willkommen zu aktivierenden Online-Seminarspielen!

Viele engagierte Kolleginnen und Kollegen haben in den vergangenen Monaten ihre Spiele und Methoden zusammengetragen, die



Download-Ressourcen: Zu einigen Spielen gibt es Vorlagen und Arbeitshilfen sowie eine Linkliste zu weiterführenden Quellen. Das nebenstehende Icon weist darauf hin. Über den folgenden Link haben Sie Zugriff:

www.managerseminare.de/tmdl/b,xxxxxx

entweder ausschließlich online wirken oder auf bekannten Präsenz-Spielen basieren und durch Veränderung und Anpassung „online-tauglich“ gemacht wurden.

So können wir Ihnen in diesem Buch eine bunte Sammlung an Kennenlern-, Auflockerungs-, Namens-, Feedback- und Interaktionsspielen präsentieren, mit denen Sie Ihre Live-Online-Trainings fortan noch lebendiger, pfiffiger und abwechslungsreicher gestalten können. Fühlen Sie sich eingeladen, diese Spiele für Ihre Lernsituationen auszuwählen und sie entsprechend zu variieren.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Stöbern und anregenden Einsatz mit Ihren Teilnehmenden. Los geht's!

Gert Schilling

Vorab: Gut zu wissen!

Welche Spiele finden Sie in diesem Buch? Die Auswahl konzentriert sich auf Spiele, die Sie gut und ohne großen Aufwand in Ihre Live-Online-Trainings integrieren können. Vorab und um Missverständnisse zu vermeiden, hier noch einige Hinweise und Erläuterungen zu häufig gestellten Fragen im Zusammenhang mit dem digitalen Lernen.

Was bedeutet „Live-Online“?

Sie nutzen eine Online-Plattform, bei der Sie mit den Teilnehmenden über Live-Videobilder, Chat oder digitale Pinnwand-Funktionen in Kontakt treten. Alles was passiert, geschieht gerade jetzt. Es läuft keine Aufzeichnung ab,

die „nur“ angesehen wird, vielmehr ist direkte Kommunikation unter den Beteiligten möglich.

Synchrones und/oder asynchrones Lernen?

Beides ist gut, hilfreich, wichtig und sollte folglich Bestandteil Ihrer Online-Trainings und Seminare sein:

- › Sie interagieren mit Ihren Teilnehmenden in einem Online-Meeting. Es wird diskutiert, gechattet und in Kleingruppen auf einem digitalen Board gearbeitet. Ergo: Sie haben eine **synchrone** Lernumgebung geschaffen.
- › Bis zum nächsten Follow-up-Termin erhalten Ihre Teilnehmenden den Auftrag, zwei von Ihren vorbereiteten Videos anzuschauen, eine PDF durchzulesen und ein Arbeitsblatt auszufüllen, welches Sie als Worddokument zur Verfügung stellen. Die Teilnehmenden können dies machen, „wann sie wollen“. Das Lernen ist **asynchron**.

Was muss (m)eine Online-Plattform können?

Mittlerweile gibt es unzählige Online-Lern- und Meeting-Plattformen. Je nach geschichtlichem Ursprung sind diese eher für asynchrones oder synchrones Lernen ausgelegt:

- › Plattformen, die für asynchrones Lernen entwickelt wurden, machen den Lernenden Inhalte leicht und zeitflexibel in Form von Dokumenten, Videos oder Selbstlernaufgaben zugänglich.
- › Plattformen, die ihren Ursprung im Online-Meeting haben, bieten mehr Möglichkeiten zu Live-Online-Interaktionen. Hier können sich die Teilnehmenden sehen, in kommunikativen Austausch treten und gemeinsam Dokumente, Präsentationen und Bilder anschauen.

Folgenden Anforderungen sollte die digitale Plattform für Live-Online-Seminare genügen:

- › Alle TN können **Sie als Seminarleiter/in** sehen und hören.
- › Alle TN können **sich gegenseitig** sehen und hören. Manchmal wird dies durch das Programm beschränkt, da es nur eine bestimmte Anzahl aktiver Teilnehmender zulässt. Gibt es viele Teilnehmende, passen die Videobilder nicht alle gleichzeitig auf den Bildschirm.

- › **Chat:** Die Chatfunktion ist meist ein grundlegender Bestandteil jeder Plattform. Ist hier auch ein privater Chat möglich, können Sie oder einzelne Teilnehmende auch persönliche Nachrichten in den Chat schreiben und ausgewählt zukommen lassen.
- › **Digitales Whiteboard:** Es ist so gut wie immer vorhanden. Die Whiteboards unterscheiden sich im Umfang der Möglichkeiten. Haben alle TN gleichzeitig Zugriff? Welche Farben, Stifte und Textfunktionen bieten sich an?
- › **Collaboration-Tools:** Eine digitale Pinnwand geht über die Funktionalität des Whiteboards weit hinaus. Hier kann gemeinsam auf einer visualisierten digitalen Fläche gearbeitet werden. Digitale Haftnotizen, Dokumente, Zeichnungen und Bilder können eingestellt werden und Korrekturschleifen sind durchführbar.

- › **Digitale Kleingruppenräume:** Ob Breakout-Session, Pausenraum, Gruppenraum oder Teilmeeting genannt – immer ist das gleiche gemeint: Die Meeting-Plattform ermöglicht es, Kleingruppen zu bilden und sie in einzelne Räume zu senden.

Spielen Sie mit Sinn und Themenbezug

Hat das Spiel einen Bezug zum Thema oder wird es in einer Seminarpause sinnvoll eingesetzt, ist das die beste Motivation für die Teilnehmenden. Erklären Sie immer den Themenbezug, denn desto eher sind die Teilnehmenden bereit, sich auf das Spiel einzulassen. Gehen Sie nicht davon aus, dass der Themenbezug erkannt wird, sobald Sie den Namen des Spiels genannt haben. Einige kurze klärende Worte reichen aus: „Bei der nächsten Übung ist Reaktionsvermögen und Teamarbeit gefordert, außerdem eine Portion vorausschauendes Handeln. Das sind Eigenschaften, die Sie auch als Projektleiter benötigen.“

Wenn Sie ein Auflockerungs- oder Aktivierungsspiel nach der Pause durchführen wollen, steigert eine Erläuterung die Motivation: „Um nach der Mittagspause wieder lebendig einzusteigen, habe ich eine Übung mitgebracht, bei der, so heißt es, linke und rechte Gehirnhälfte aktiviert werden. Sie sind herzlich eingeladen, diese Erfahrung zu teilen.“

Oder: „Ich habe eine Übung für Sie, die nach unserem bisherigen Online-Seminartag die Augen entspannt. Das ist eine Übung, die Sie auch in Ihrem Büroalltag gut durchführen können.“

Wie viele Spiele pro Seminar sind sinnvoll?

Macht's die Menge? Oder doch Qualität vor Quantität? Meine Erfahrung: Lieber wenige Spiele gezielt einsetzen, als viele Spiele sinnlos verbraten. Fangen Sie mit Ihren Seminarspielen dosiert an. Wie viele Seminarspiele Sie dann im Laufe des Seminars einsetzen, hängt von Ihren Erfahrungen mit der Seminargruppe ab. Wie viel Lust haben die Teilnehmenden? Wie viel Lust haben Sie selbst? Hier gilt: lieber ein Spiel am Tag wirkungsvoll in den Seminarinhalt integrieren, anstatt viele zusammenhanglose Aktionen einzuleiten.

Wie lange dauert ein Spiel?

Das kommt darauf an. Es gibt Spiele, die mehr Zeit in Anspruch nehmen, und solche, die in 5 Minuten gespielt sind. Zu allen Spielbeschreibungen gibt es daher einen Hinweis zur Spieldauer. Die Frage ist allerdings eher: „Wann beende ich ein Spiel?“ Verlassen Sie sich auf Ihr Gefühl. Hier gilt die bekannte Regel: „Aufhören, wenn es am schönsten ist.“

Es ist ein Spiel – aber nennen Sie es ruhig anders ;-)

Noch ein Tipp, wie Sie Ihre Teilnehmenden zum Spiel motivieren können: Geben Sie dem Spiel einen anderen Namen. Spielen hat in manchen Zusammenhängen den Ruf, nicht ernsthaft genug zu sein: „Wir spielen hier doch nicht!“ Lösen Sie das Problem, indem Sie das Spiel „Experiment“, „Versuch“ oder „Aufgabe“ nennen. Negative Assoziationen werden so vermieden und Neugier geweckt.

Mit meinen Teilnehmenden kann ich das nicht machen ...

„Das ist ja alles ganz nett und vernünftig mit den Spielen, aber mit meinen Seminargruppen kann ich das nicht machen“, wird hin und wieder von Seminarleitern geäußert. Und warum können Sie das ausgerechnet mit Ihrer Seminargruppe nicht machen? „Das sind Führungskräfte, die machen so was nicht mit.“ „Das sind Ältere/Jüngere, die haben von so etwas genug.“ Oder: „Das sind Auszubildende, die haben zu sowsas keine Lust.“ Mein Tipp dazu: Gehen Sie ohne „Vorurteile“ in jede Gruppe. Denn vermutlich haben Sie auch schon die Erfahrung gemacht, dass Sie genau bei den Gruppen, bei denen Sie dachten „Oha, da wirst du es mit einem Spielvorschlag aber schwer haben“, auf begeisterte Spielerinnen und Spieler getroffen sind. Deshalb bin ich dazu übergegangen, bei jeder Gruppe Spielbegeisterung vorauszusetzen.

Lassen Sie die Teilnehmenden Ihre Spielbegeisterung spüren – so geht's

Geben Sie Ihre eigene Spielbegeisterung weiter. Wenn Sie ein Spiel im Seminar einsetzen, sollten Sie selbst von dem Spiel überzeugt sein und Spaß daran haben. Tragen Sie den Spielvorschlag und die Spielanregung selbstsicher und motivierend

vor. Vermeiden Sie negative Aussagen wie: „Ich habe ein kleines Spiel mitgebracht. Wir müssen das natürlich nicht machen. Wäre nur ein Versuch. Meinen Sie, wir sollten das machen?“ Eine Formulierung wie: „Ich habe Ihnen eine interessante Aufgabe mitgebracht, bei der Sie ein Geheimnis über sich entdecken können. Ich bitte Sie, dazu schon mal das Chatfenster zu öffnen“, klingt da motivierender.

Ich schlage Ihnen die folgenden fünf Schritte zur teilnehmermotivierenden Durchführung eines Spiels vor:

1. Kurz den Hintergrund des Spiels erklären
2. Mit dem Spiel beginnen
3. Detaillerläuterungen zum Ablauf des Spiels geben
4. Spiel durchführen
5. Das Spiel reflektieren

Schritt 1: Erklären Sie kurz den Hintergrund des Spiels und machen Sie neugierig. „Ich habe Ihnen hier ein kleines Experiment mitgebracht. Man erzählt, es würde beide Gehirnhälften aktivieren. Natürlich hat es auch mit unserem Seminarthema Kommunikationstraining zu tun.“ Der Hintergrund des Spiels ist erläutert.

Schritt 2: Jetzt heißt es, in das Spiel einzusteigen, ohne das ganze Spiel zu erklären. Gehen Sie einfach den ersten Schritt, zum Beispiel so: „Nehmen Sie bitte alle mal ein Blatt Papier und einen Stift zur Hand“, „Öffnen Sie den Chat“ oder „Suchen Sie einen grünen Gegenstand in ihrer Umgebung“.

Schritt 3: Erläutern Sie genau die weitere Vorgehensweise. Hier ist es wichtig, dass alle den Ablauf verstehen. Erklären Sie klar und eindeutig den weiteren Spielverlauf. Die Erklärungen sollten dabei nicht zu kompliziert sein. Eine zusätzliche Visualisierung, ein Beispiel oder Muster sind oft hilfreich.

Schritt 4: Jetzt geht es los. Mit einem klaren Startimpuls starten Sie das Spiel. Wenn es sich „nur“ um eine Auflockerung handelt, ist das Spiel danach zu Ende und Sie setzen Ihr Seminar mit der gewonnenen Energie fort.

Schritt 5: Je nach Spiel schließt sich eine Reflexionsphase an. Der Bezug zum Seminarthema wird hergestellt und die Erfahrungen werden ausgewertet.

Vorteile von Spielen im Seminar-einsatz

Lernen erfolgt nicht nur auf der kognitiven Ebene. Dinge werden leichter behalten, wenn sie mit emotionalen Erlebnissen verknüpft werden. Wir können uns erinnern, weil wir damals so gelacht, uns angestrengt oder gefreut haben. Gerade wenn das Lernziel nicht nur auf Faktenwissen, sondern auch auf Einstellungsveränderungen, Verhaltenskorrekturen und Erfahrungsgewinn ausgerichtet ist, kommt man

mit einem reinen „Folenvortrag“ als Dozent nicht sehr weit.

In einem intensiven Lernspiel werden „echte“ Gefühle ausgelöst. Die Teilnehmenden freuen sich über den Erfolg, wetteifern um die schnellste Reaktion oder knobeln an einem Rätsel. Viele Spiele dienen der Auflockerung und ermöglichen den Teilnehmenden, nach einer intensiven Arbeitsphase neue Kraft zu tanken, um wieder konzentriert in das Thema einzusteigen.

Ein Spiel bleibt ein Spiel. Wenn es Freude gemacht hat und einige Teilnehmende mit einem „Aha-Erlebnis“ vor dem Bildschirm sitzen, war es ein Erfolg und die Vorbereitung und der Einsatz des Spiels haben sich gelohnt.

In diesem Sinne wünsche ich Ihnen und allen Mitspielenden: Viel Spaß!

Die Spielkategorien

Als leidenschaftlicher Wanderer in den Alpen bin ich auch in sogenannten Klettersteigen unterwegs. Klettersteige sind mit Seilen gesicherte Kletterrouten. Zur Orientierung, was da so auf einen zukommt, gibt es einen Schwierigkeits- skala. A bedeutet, es ist eine sehr leichte Tour und mit Grunderfahrung lässig zu gehen. Bei B wird es schon etwas kniffliger. Die Tour kann auch mal länger werden und man sollte einigermaßen schwindelfrei sein. Bei C werden Sicherungsgurt, Helm und alpine Erfahrung dringend empfohlen. Vielleicht gibt es auch einen Überhang, der deutlich mehr an Armkraft erfordert.

Und so sind unsere Spiele eingeteilt:

› **A-Spiele** sind **Auflockerungsspiele**, die kurze Zeit in Anspruch nehmen und meist keinen allzu gewichtigen „Hintergrund“ haben. Ziel dieser Spiele ist es, einen kurzen „Break“ zu machen, Energie zu tanken und in Bewegung zu kommen. Die Zeitdauer beträgt in der Regel 2 bis 7 Minuten.

› **B-Spiele** sind **Lernspiele mit Hintergrund**. Diese Spiele beinhalten ein Lern- und Aha-Erlebnis für die Teilnehmenden. Ein Bezug zum Seminarthema wird hergestellt. Die Spiele sind mit einer Auflockerung verbunden, gehen jedoch darüber hinaus. Die Zeitdauer beträgt in der Regel 5 bis 20 Minuten.

› **C-Spiele** sind **Seminar-Lernspiele mit höherem Aufwand**. Sie sind wesentlicher Bestandteil des Seminars und klar mit Lerninhalten und Lernzielen verknüpft. Sie dienen der Auseinandersetzung der Teilnehmenden mit den Seminarinhalten auf belebende und motivierende Weise. Die Zeitdauer beträgt in der Regel 20 Minuten und mehr.

Natürlich sind hier, genauso wie bei der Einteilung der Klettersteige, die Grenzen fließend. Was die eine als B-Spiel einordnet, kann für den anderen schon ein C-Spiel sein.



Auflockerungsspiele

Seite

6 Spannungsstufen	16
Aktive Anna	20
Alle Vögel fliegen hoch	23
Assoziationskette	26
Augen-Yoga	29
Bis 20	32
Erklärung mit Tabuworten	34
Finger-drauf-Statistik	37
GeBALLte Online-Power	39
Hello Kitty	42
Jeckenparade	45
Kollektive Schrottmaschine	47
Körperteil auf Farbe	50
Lieblings-Freeze	52
Meine Stadt	54
Schere, Stein, Papier	56
Schranke zu – Zug kommt	60
Soundball	64
Virtuelle Kontaktaufnahme	66
Virtuelles Glücksrad	70
Wetter-Koordinaten	72
Wir gehen in den Baumarkt	74
Zählspiel 1-2-3	78
Zufällig locker	82

Auflockerung	Bewegung	Kennenlernen	Kooperation	Interaktion	Feedback	Seminar-/Themen-einstieg	Wiederholung	Reflexion	Abschluss/Transfer
x	x	x				x			In sechs Stufen kommt Bewegung und Aktivität in Ihr Online-Seminar.
x	x	x				x	x		Namenlernen fehlerleicht gemacht in der Vorstellungsrunde
x	x			x			x		Alle Teilnehmenden möglichst schnell in Bewegung bringen
x	x			x			x		Warm-up-Spiel als Vorübung für kreative Ideen
x									Nach langem Blick auf den Bildschirm gönnen Sie den Augen der TN eine Pause.
x		x	x		x		x	x	Eine scheinbar einfache Aufgabe stellt sich als knifflig heraus.
			x		x	x	x	x	Wiederholen des Gelernten auf spielerische Art
					x	x			Einfache Statistikabfrage mit Aktion und ohne zusätzliches Online-Tool
x	x	x					x	x	Aktivier mit Papier!
x	x								Energie und gemeinsames Lachen finden
x	x								Flottes Verkleiden zu munterer Musik für ein unterhaltsames Gesamtbild
x			x						Dynamisch und erforderlich in Bewegung kommen
x	x								Temporeiche Aktivierung mit vorhandenen Dingen der Teilnehmenden
x	x							x	Ein eingefrorenes Bild bringt Auflockerung und Unterhaltung.
x		x				x			Visuell unterstützte Vorstellungsrunde
x	x		x	x					Virtuell mit Handgesten gegeneinander und miteinander spielen. Wer gewinnt?
x			x	x					Anfangs lustig, entwickelt sich das Spiel zu einer in den Bann schlagenden Teamaufgabe.
x	x			x					Kreative Auflockerung und Bewegung im Zusammenspiel
x	x			x		x			Berührende Kommunikation trotz räumlicher Entfernung
		x				x	x		Kurzweilige Runden mit dem Faktor Zufall
x					x			x	Mit Wettersymbolen machen die Teilnehmenden ihre Stimmung transparent.
x	x			x					Mit einer einprägsamen Geschichte in körperliche Aktion kommen
x	x			x					Konzentration, Aktion und Aha-Effekte mit Zählspielen
x	x								Eine kurze Auflockerung mit dem Zufall verknüpfen

2

Aktive Anna

Namenlernen fehlerleicht gemacht in der Vorstellungsrunde

Anna Langheiter

Organisation

Anzahl: 4-20 TN

Zeitbedarf: 10-15 Minuten

Material: keines

Vorbereitung: Eventuell eine Präsentation vorbereiten, auf der die TN-Namen im Kreis angeordnet sind



Effekt

- › Kennenlernen
- › Lernen, dass Fehler machen erlaubt ist



Anforderung an die digitale Plattform

- › Alle Teilnehmenden sind über Video sichtbar
- › Chat

Spielbeschreibung und Ablauf

Die Bildgalerie der einzelnen TN wird bei den meisten Plattformen nicht einheitlich angezeigt. Das Videobild von TN A ist also nicht bei allen übereinstimmend neben TN B angeordnet. Außerdem passiert es, dass sich die Anordnung der Videobilder dynamisch verändert.

Für das Spiel brauchen Sie eine feste Namensreihenfolge. Variante 1: Sie lassen alle TN gleichzeitig ihren Namen in den Chat schreiben. Und schon haben Sie die Namensreihenfolge festgelegt.

Alternativ bestimmen Sie die Reihenfolge: Sie präsentieren ein bereits vorbereitetes Chart, auf dem die Namen der TN kreisförmig (wie bei einem Stuhlkreis) angeordnet stehen. Steht die Reihenfolge der Namen fest, geht es los.

Jede Person sucht ein Adjektiv aus, das mit dem selben Anfangsbuchstaben wie ihr Vorname beginnt und das sie selbst positiv

beschreibt. Wenn alle ein Adjektiv gefunden haben, beginnen Sie als Trainer/in zum Beispiel so: „Ich bin die aktive Anna.“ Der nächste TN sagt: „Das ist die aktive Anna und ich bin der digitale David.“ Die dritte Person fängt auch wieder beim Trainer/der Trainerin an, erwähnt alle dazwischen und ergänzt: „Das ist die aktive Anna, das ist der digitale David und ich bin die jubelnde Jule.“



Etwa vier bis fünf Adjektiv-Namen-Kombinationen können sich noch alle TN merken. Dann stoppen Sie und fragen, ob jemand die bisher vorgestellten Namen mit ihren Adjektiven wiederholen kann. Außerdem betonen Sie, dass man im Seminar ist und Fehler machen genau hier erlaubt ist.

Meistens meldet sich jemand und wiederholt die Namen der bisher vorgestellten vier bis fünf Personen. Dann werden die nächsten drei

bis vier vorgestellt. Auch danach fragen Sie, ob jemand in der Gruppe das wiederholen kann. Wer sich nun doch nicht mehr ganz sicher ist, darf sehr gerne die Nachbarn um Hilfe bitten. Das wiederholt sich so lange, bis alle vorgestellt wurden.

Dann fragen Sie die Gruppe, ob es auch jemand in die andere Richtung kann. Selbst jetzt gibt es immer wieder TN, die sich alle anderen mit ihren Attributen merken können. Wenn nicht: Hurra! Fehler machen ist erlaubt und um Hilfe bitten ist genau das, was wir in diesem Seminarraum haben wollen: Hier ist ein Platz zum Lernen.

Wer eine zweite Runde spielen möchte, stellt die Namen der TN in anderer Reihenfolge zusammen. In diesem Fall fragen Sie dann nochmal, ob es jetzt auch noch jemand wiederholen kann.

Variante

Statt des Adjektivs kann die Übung auch mit einer Bewegung der TN vor dem Bildschirm gemacht werden. Dazu stehen alle auf, gehen weit genug von der Videokamera weg, sodass die Bewegung gut sichtbar ist, und führen die individuelle Bewegung aus.

Anmerkung

Diese Übung eignet sich zum Kennenlernen, zur Etablierung von Fehlerkultur und der Erkenntnis, dass Best-Practice-Sharing wichtig ist.



Lernspiele mit Hintergrund

Seite

Auswertung mit der Hand	90
Bilder googlen	93
Das kann unmöglich Zufall sein ...	96
Das weiße T-Shirt	100
Dein Gegenstand löst mein Problem	103
Die schnellste Buchempfehlungsliste ever	106
Digital Pinnwand-Wortpaare	109
Fette Überraschung	112
Hashtags scrabbeln	115
Ja, aber – Ja, und	118
Mein Batterielevel	121
Menschen-Memory	124
Miezekatze	127
Montagsmaler	130
Neue Wahl	132
Scherenschnitt	134
Selbstlaute chatten	137
Snap-of-the-desk	140
Speeddating	142
Spieglein, Spieglein ...	145
Start, Stopp, Continue	148
Stets Veränderungen – Change Game	151
Stop Start – Start Stop	155
TEAM-Motto kreieren	157
Teekesselchen	160
Top-Flop	163
Was mich mit dir verbindet	165
Wer bin ich?	167
Wer wird Online-Millionär?	169

Auflockerung	Bewegung	kennenlernen	kooperation	Interaktion	Feedback	Seminar-/Themen-einstieg	Wiederholung	Reflexion	Abschluss/Transfer	
					x			x	x	Anschauliche Reflexion zur Umsetzung von Erkenntnissen in die eigene Praxis
		x	x	x	x	x	x			Startenergie mobilisieren mit aussagekräftigen Visualisierungen
				x		x				Mit LEGO-Steinen zu kreativen Gedankenreisen
x	x	x	x	x		x				Improvisiertes Geschichtenerzählen mit beflügelnden Objekten
				x		x		x		Die Teilnehmenden finden spontan und flexibel zu kreativen Lösungen
	x	x	x							Ein rascher Überblick für alle – einfach dokumentiert
x			x			x	x			Thematische Begriffspaare bilden mit unterhaltsamer Methode
x			x	x		x		x		Anregende Ideenbescherung in Teamarbeit
		x	x	x		x				Knifflige Wortfindungen mit Themenbezug und Interaktion
				x						Veränderung gewohnter Kommunikations-Schemata
x				x	x					Stimmungsbild zum Energielevel
x	x	x								Auflockerndes Team-Spiel mit Bewegung
x			x							Gemeinsam spielerisch zeichnen und kommentieren
x				x	x	x	x			Visualisierung von Themen oder Begriffen auf spielerische Art
				x		x		x		Kreative Erfahrungs-Übung außerhalb der Komfortzone
x				x		x				Aufschlussreiche Kommunikationsübung mit haptischer Erfahrung
x		x				x	x			Lebendige Auflockerung mit Themenbezug
	x					x				Ein Gegenstand lädt ein zum tieferen Gespräch
x	x					x	x	x		Diese Methode zeigt umso mehr: gute Fragestellung – guter Austausch
x	x	x	x	x	x					Reflexion der eigenen Rolle im Hinblick auf Führen und geführt werden
			x		x			x		Klarheit über die Wünsche der Teilnehmenden im Verlauf des Online-Trainings gewinnen
x			x							Kleine Veränderungen und ihre Wirkung erleben
x	x									Fehler machen erlaubt – dynamisch und mit Spaß in Bewegung kommen
			x	x						Entwickeln eines Teammottos zum Akronym TEAM
				x		x				Sensibilität für Mehrdeutigkeit von Sprache entwickeln
		x				x				Wünsche und Erwartungen anschaulich abfragen
		x	x	x	x			x		Aktivierung von Nähe und Verbundenheit im virtuellen Raum
		x	x	x						Nähe entwickeln im Ratespiel mit Bild
		x	x	x		x	x			Dynamische Inhaltswiederholung nach Art einer bekannten Quizsendung



Organisation

Anzahl: 3-25 TN

Zeitbedarf: 10-15 Minuten

Material: Die TN brauchen ein DIN-A4-Papier und einen dicken schwarzen Stift

Vorbereitung: Umriss der eigenen Hand mit gespreizten Fingern mit einem dicken schwarzen Stift auf ein weißes Blatt Papier zeichnen und abfotografieren

Auswertung mit der Hand

Anschauliche Reflexion zur Umsetzung von Erkenntnissen in die eigene Praxis

Yvo Wüest



Effekt

- › Feedback
- › Reflexion über den Lernerfolg
- › Austausch
- › Vorbereitung Transfer in Arbeitspraxis



Anforderung an die digitale Plattform

- › Alle TN sollten sehen und hören können
- › Whiteboard, auf dem alle TN schreiben können
- › Digitale Kleingruppenräume (Variante)

Spielbeschreibung und Ablauf

Zeichnen Sie im Vorfeld den Umriss der eigenen Hand mit gespreizten Fingern mit einem dicken schwarzen Stift auf ein weißes Blatt Papier. Diese Zeichnung halten Sie bei der Erklärung der Übung als Beispiel in die Kamera.

Sie erklären die Übung, bei der die TN über den Lernprozess reflektieren: „Ihr seht hier das Bild einer Hand. Nehmt bitte das weiße Blatt und einen dicken schwarzen Stift. Zeichnet auf dem Blatt den Umriss eurer Hand. In jeden einzelnen Finger notiert ihr eine für euch wichtige Lernerkenntnis. In die Mitte der Handfläche notiert ihr, was ihr die nächsten 72 Stunden anpacken wollt.“

Anschließend arbeiten die TN selbstständig für sich. Entscheiden Sie je nach Seminarsituation, wie viel Zeit Sie dafür geben. Die TN können während der Aufgabe ihre Kamera ausschalten, wer fertig ist, schaltet die Kamera einfach wieder ein. So haben Sie einen guten Überblick, wer fertig ist.



Danach werden die Ergebnisse zusammengetragen.

- › Alle TN halten die gezeichnete Hand mit den Lernerkenntnissen und ihrem Umsetzungsziel in die Kamera und stellen sie kurz vor.
- › Möchten Sie, dass ein gemeinsames digitales Bild der erarbeiteten Lernerkenntnisse (Stichworte) entsteht, öffnen Sie das digitale Whiteboard und bitten die TN, diese auf der „Foto-Hand“ mit der Schreib-/Textfunktion zu notieren. Dafür haben Sie Ihre eigene Handzeichnung vorab fotografiert und auf dem Whiteboard platziert.

Für eine bessere Übersichtlichkeit können Sie die jeweiligen Beiträge auf dem Whiteboard zu den einzelnen Fingern verschieben. So, dass immer alle Beiträge gut zu sehen sind. Für die Dokumentation machen Sie einen Screenshot der Gruppenauswertung.

Varianten

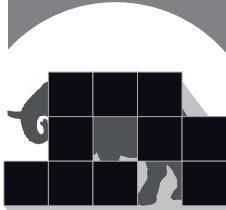
- › Die TN arbeiten in Kleingruppen von 3-5 Personen. Mit der Funktion „Bildschirm teilen“ und „Whiteboard“ übernimmt eine Person die Gruppenleitung und führt die Gruppe durch den Reflexionsprozess.
- › Sie fordern die TN auf, ein Foto von ihrer „Erkenntnis-hand“ auf einer digitalen Pinnwand abzulegen. Unterhalb des Fotos soll zumindest notiert werden, welches Vorhaben die TN in den nächsten 72 Stunden anpacken werden.



Lernspiele mit höherem Aufwand

	Seite
ABOCHNERI	174
Agiler Taschenrechner remote	177
Analog meets digital – Sich selbst widersprechen	182
Dalli Bild	186
Der erste Eindruck – Im Land von Bewertungen	189
Der Pitch	191
Direkt- oder Soforttransfer	194
Expertenrunde	197
Familien-Duell	200
Feel Me	202
Gespräche mit mächtigen Gesprächspartnern	205
Hop oder Top	211
ICE-Fahrt	214
Kreative Endlosschleife	218
Küchenzauber	222
Magisches Dreieck – Onlinevariante	226
Monsterparty	229
Online-Fishbowl	233
Rettet das Eisbärbaby	236
Rollenspiel online – JeuxDeSouffleur	240
Silent Post	244
Story meets Impro	247
Tangram online	250
The Winner takes it all	253
Themenfeld-Herausforderungen	257
Tierische Teamscharade	260
Virtueller Gallery Walk	264

Auflockerung	Bewegung	Kennenlernen	Kooperation	Interaktion	Feedback	Seminar-/Themen-einstieg	Wiederholung	Reflexion	Abschluss/Transfer	
			x x							Viele wissen immer mehr als Einer
			x x x			x x		x		Absprache und Strategieentwicklung im Team
x	x		x				x			Humorvoller Umgang mit Wunsch und Wirklichkeit
x						x x				Flotte spielerische Themenwiederholung
		x	x					x		Sensibilisierung für unbewusste Bewertungsvorgänge
			x x x					x		Kreative Aufführung zur Teambildung
			x x x							Ideeninteraktion auf der digitalen Pinnwand
			x x x					x		Neue Perspektiven gewinnen
			x x x				x			Unterhaltsame Wiederholung und Wissensvertiefung
x			x							Emotionen erhöhen die Präsenz und Überzeugungskraft
			x x x	x				x		Auswirkungen des Kommunikationsverhaltens verändern mit Fragen, Quittung, Widerworten
x							x			Inhaltliche Wiederholung mit anregendem Wettbewerbsspiel
				x x	x	x				Die Teilnehmer erfahren, wie der Informationsgehalt einer Nachricht ankommt
x	x	x	x x			x				Mit Zeichnen kreativ in Aktion kommen
x x	x	x	x							Bewegung und Kreativität in die Gruppenarbeit bringen
x			x x							Kleine Veränderungen bringen das System in „Wallung“
			x x	x				x		Spielerisch innere Blockaden aufdecken und über Herausforderungen sprechen
			x x				x			Angeregt diskutieren und argumentieren
x		x	x x							Auf spielerische Art wird die Kommunikations- und Besprechungskultur sichtbar
			x x							Rollenspiel online motivierend anleiten – Teilnehmende soufflieren in den Chat
x		x	x x							Sensibilisierung für verschiedene Perspektiven und Interpretationen
	x	x	x x				x			Bedeutsame Inhalte mitteilen und Zusammenhalt der Gruppe stärken
	x	x	x x		x		x			Kommunizier mit mir!
	x	x	x x				x	x		Mit Spielfreude die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden während des Lernens aufrechterhalten
	x	x	x x							Kooperation auf einer gemeinsamen digitalen Pinnwand in vorgegebenen Schritten
	x	x	x x				x			Teamidentität fördern durch kreative Zusammenarbeit
	x	x	x x							Verstärkung des Lerneffekts durch selbstständiges Erarbeiten von Inhalten



57

Organisation

Anzahl: ab 2 TN

Zeitbedarf: 10-15 Minuten

Material: keines

Vorbereitung: Mehrere PowerPoint-Charts vorbereiten

Dalli-Bild

Flotte spielerische Themenwiederholung

Gert Schilling



Effekt

- › Wiederholung
- › Einstieg ins Thema
- › Auflockerung
- › Wettbewerb



Anforderung an die digitale Plattform

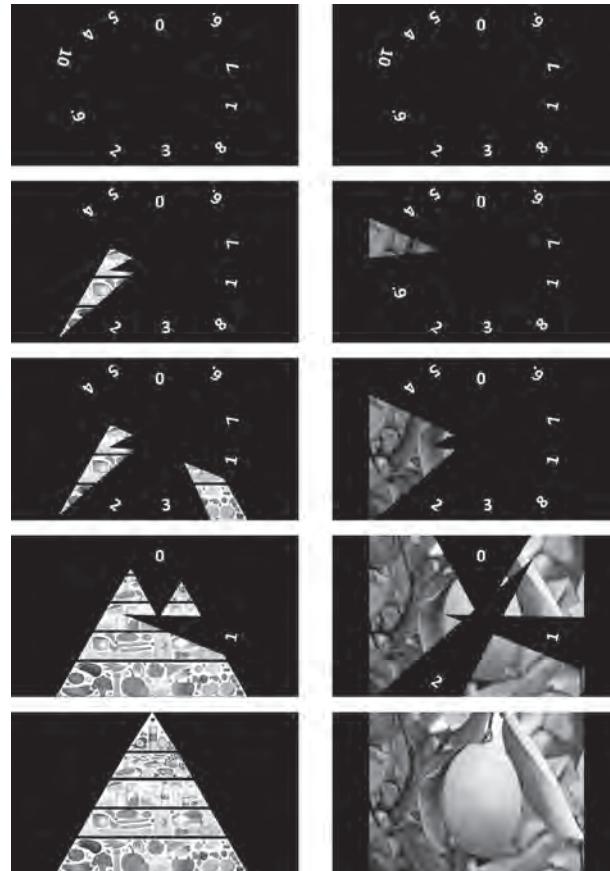
- › Bildschirmfreigabe der PowerPoint-Charts
- › Alle TN können sich hören

Spielbeschreibung und Ablauf

In Anlehnung an eine bekannte Quizshow sehen die TN zuerst nur eine schwarze Fläche. Nach und nach verschwindet stückweise die schwarze Fläche und gibt den Blick auf das darunterliegende Bild frei. Wer das Bild zuerst erkennt, hat gewonnen.

Was kann das darunterliegende Bild zeigen? Wollen Sie das Spiel als Wiederholung einsetzen, dann nutzen Sie Bilder, Grafiken, Schaubilder aus dem Seminarinhalt. Auch Stichworte und Merksätze können verwendet werden. Angenommen, wir befinden uns in einem Seminar zum Thema Ernährung, könnte das verborgene Bild die Ernährungspyramide oder eine Zitrone zum Thema Vitamine darstellen.

Für dieses Spiel bereiten Sie eine PowerPoint-Präsentation vor, die auf mehreren Charts die ausgewählten, durch schwarze „Tortenstücke“



abgedeckten, Bilder zeigt. Diese „Tortenstücke“ lassen Sie durch Klicken nach und nach verschwinden. So wird das Bild Schritt für Schritt erkennbarer.

Um Wettbewerb und Spannung in den Ablauf zu bringen, teilen Sie die Gruppe in Teams ein, die gegeneinander antreten. Drei Teams könnten Sie zum Beispiel so einteilen: „Ich befinde mich gerade in Berlin. Alle nördlich von mir sind ‚Team Norden‘. Alle, die sich gerade weiter südlich befinden, sind ‚Team Süden‘. Alle Berliner sind ‚Team Berlin‘.“

Dann motivieren Sie die TN zum Mitmachen: „Ihr werdet gleich Stück für Stück mehr von einer Abbildung sehen, die mit unserem Seminarthema Ernährung zu tun hat. Wer von euch meint, zu erkennen, um was es sich handelt, schaltet schnell sein Mikrofon an und ruft laut ‚Stopp‘. Dann heißt es, einen Tipp abzugeben, was du zu erkennen meinst.“

Nachdem das Bild etwas zu sehen ist, ruft Harald laut: „Die Ernährungspyramide.“ Jetzt hat Harald die Aufgabe, in zwei drei Sätzen den dazugehörigen Seminarinhalt zu wiederholen. Dabei erhält er Unterstützung aus seinem Team.

Stimmt der Tipp, geht der Punkt an das Team. Ansonsten setzen Sie die stückweise Freigabe des Bildes fort, bis der nächste TN ‚Stopp‘ ruft und seinen Tipp abgibt.

 Eine PowerPoint-Vorlage finden Sie im [Download](#).

Varianten

- › Sie können das Spiel auch als reine Auflockerung einsetzen, mit lustigen Fotomotiven, die erraten werden sollen.
- › Funktioniert auch zum Einstieg in ein Thema. Damit können Sie erfahren, was die TN schon für Vorwissen haben. Was wird von den TN schon erkannt? Was ist unbekannt?

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](#)