

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar

51 Trainer präsentieren 77 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell



Axel Rachow

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

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

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

► DART | CONSULTING

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

Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar

51 Trainer präsentieren 77 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

© 2000 managerSeminare Verlags GmbH

4. überarbeitete Aufl. 2012

Endenicher Str. 41, 53115 Bonn

Tel: 0228-977910, Fax: 0228-616164

info@managerseminare.de

www.managerseminare.de

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

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

ISBN 978-3-941965-35-5

Herausgeber der Edition Training aktuell:

Ralf Muskatewitz, Jürgen Graf, Nicole Bußmann

Lektorat: Ralf Muskatewitz

Cover: Silke Kowalewski

Druck: Kösel GmbH & Co. KG, Krugzell

Erfreuliches tut sich in der Bildungslandschaft der Republik:

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

Ein Trend?

Wunsch?

Oder Wirklichkeit?

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

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

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

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

Auf diese Weise ist eine bunte Sammlung entstanden, die in die verschiedensten Trainingszusammenhänge passt. 51 Trainerinnen und Trainer haben uns ihre Spielvorschläge geschickt. Spieletipps von Trainingsspezialisten 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 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 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
Maike 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
Maike Joana Kruse Seite 53

11 Netz-Werk
Annette Fährmann Seite 55



Motivation – Schwerpunkt Aktivierung Seite 57

1 Das Bürgermeisterspiel
Hagen Röwer Seite 59

2 Das Vampirspiel
Hagen Röwer Seite 61

3 Druck erzeugt Gegendruck
Petra Schächtele Seite 63

4 Ebbe und Flut
Ingrid Hödl Seite 65

5 Es war einmal
Antje Pelzer Seite 67

6 Flop ist Top
Susanne de Homont Seite 69

7 Gehirnjogging
Ingrid Hödl Seite 71

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



Motivation – Schwerpunkt Themenbezug..... Seite 81

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

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



Information Seite 113

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

3 Die innere Stimme	
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



Präsentation..... Seite 203

1 Chronos	
Dr. Lothar J. Seiwert	Seite 205
2 Planspiel zur Einführung neuer Mitarbeiter	
Dr. Fred N. Bohlen	Seite 207
3 Team! In Action	
Wolfgang Rathert	Seite 209

Trainerverzeichnis Seite 213

Information

1 Auktion

Wolfgang Rathert Seite 115

2 Der Unbekannte

Karin Stahl-Wittlich Seite 117

3 Die Innere Stimme

Barbara Schäfer-Ernst Seite 119

4 DrehSchreibSchweige-Gespräch

Sonja Förste Seite 121

5 Gedankenlesen

Maike Joana Kruse Seite 123

6 Ich-Spiel

Eduard G. Kaan Seite 125

7 Konfliktvorlieben

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

8 Organigramm

Maike Joana Kruse Seite 129

9 Spiegel der Veränderung

Thilo Leipoldt Seite 131

10 Spielfelder wie Lebensfelder

Lothar Briel Seite 133

11 Spiel universal

Gabriele Renz Seite 135

12 Tabu

Antje Pelzer Seite 137

13 Teamentwicklungsuhr

Wolfram Theymann Seite 139

14 Vorurteile durch Label

Günther Beyer Seite 141



In diesem Kapitel finden Sie Spiele mit informativem Charakter und Lernspiele. Hier transportiert das Spiel eine Information, Aussage oder Botschaft, die als Grundlage für die Weiterarbeit dienen kann. Verhaltens- oder 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 **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 Beziehungsebene kommen bei der Beschreibung einer abgebildeten Person zum Tragen. Universell, d.h. im Zusammenhang mit verschiedenen Themen einsetzbar, sind die drei vorgestellten Lernspiele. Im „Spiel Universal“ von **Gabriele Renz** arbeiten sich bis zu 14 Teilnehmer durch ein Spielfeld aus selbstgestalteten Karten zum Seminarthema. So können Vorkenntnisse abgefragt oder auch Inhalte zusammengefasst werden.

Das Gesellschaftsspiel „Tabu“ dient **Antje Pelzer** als Vorlage für einen heiteren Wettkampf um seminarbezogene Begriffe und dazugehörige Definitionen. **Sonja Förste** empfiehlt uns mit Ihrem „DrehSchweigSchreibe-Gespräch“ eine kreative Methode zur Ideensammlung für Einzelne und Teams. Der Maßstab „universell“ passt auch hier, denn auf diese originelle Weise lassen sich Ideen zu verschiedenen Themen und Zusammenhängen sammeln. **Thilo Leipoldt** nutzt das Spiel „Spiegel der Veränderung“, um seine Teilnehmer für den Umgang mit Veränderungsprozessen zu sensibilisieren. Mit einfachen Mitteln verdeutlicht er, wie man sich dabei fühlt, wenn Gewohntes unter neuen Bedingungen durchgeführt wird.

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

Spiegel der Veränderung

von Thilo Leipoldt

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



Ziel

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



Spielbeschreibung

Übungsschritt 1

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

Übungsschritt 2

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

Übungsschritt 3

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



Variationen

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



Kommentar

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



Auswertung

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

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



Einsatzmöglichkeiten

Im Rahmen von Trainings zu den Themen

- Mit Veränderungen umgehen
- Unterstützen bei Veränderungsprozessen
- Leistungsverbesserung begleiten
- Coaching
- Lernen begleiten
- Train-the-Trainer-Maßnahmen



Technische Hinweise

Gruppierung 1 bis 20 Teilnehmer (abhängig von der Anzahl der vorhandenen Spiegel)

Material DIN-A4-Papier und aufstellbare rechteckige Tischspiegel, in jeder Drogerie als Kosmetikspiegel (ca. 13 x 18 cm) käuflich

Dauer 15 bis 20 Minuten

Vorbereitung Material zusammenstellen



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



Variationen

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



Kommentar

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



Auswertung

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



Einsatzmöglichkeiten

Bei Themen wie:

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



Technische Hinweise

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



Axel Rachow (Hrsg.)

Spielbar II

61 Trainer präsentieren 87 neue Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell

Vorwort

Beinahe 40.000 Weiterbildungsprofis sind auf den Geschmack gekommen ...

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

1. Die Inhaltsverzeichnisse der Kapitel

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

2. Die Einleitungen der Kapitel

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

3. Die Spielekategorien

Hier sind die Spiele nach Aktivitäten und Aktionsformen geordnet.

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

4. Die Spielziele

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

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

Axel Rachow

Inhalt

Spielekategorien.....Seite 7

SpielezieleSeite 19



Warming upSeite 35

1 Angelspiel

Ute Schumacher-KulsSeite 37

2 Atom-Spiel

Annette FährmannSeite 39

3 Der Kongress ist zu Ende

Wolfram TheymannSeite 41

4 Geben und Nehmen

Ulrike SchoschnigSeite 43

5 Gebrauchsanweisung

Boris ZanellaSeite 45

6 Geführte Reise durch den Tag

Ulrike SchoschnigSeite 47

7 Headlines

Sabine Kranz-ThienSeite 49

8 Intuitive Vorstellungsrunde

Klaus DannenbergSeite 51

9 Kennenlern-Netz

Antje Pelzer.....Seite 53

10 Namen kreuzen

Marion BeuthlingSeite 55

11 Nonverbal vorstellen in verschiedenen Zeitrahmen

Rudolf A. Schnappauf.....Seite 57

12 Polaritäten

Sibylle Disch.....Seite 61

13 Tea for two

Ulrike Schoschnig.....Seite 63

14 Teamgalerie – Vernissage

Dalila Schönfeld, Marlies MeierSeite 65

15 Transfer-Reporter

Reiner Frost.....Seite 67

16 Vorstellen mit Ressourcen

Birgit Bader.....Seite 69

17 Warming up

Nikolaus RohrSeite 71

18 Ziellandkarte

Ulrich NijhuisSeite 73



Motivation /Schwerpunkt AktivierungSeite 75

1 Das blaue Sofa

Lothar Briel.....Seite 77



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



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



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



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

7 Hoops/Ups!	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 209
8 Mir gefällt an Dir ...	
Ingrid Hödl	Seite 211
9 Pluskarten	
Dr. Dorothea Driever-Fehl.....	Seite 213
10 Tic Tac Toe	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 215
 Präsentation	Seite 217
1 Blue Edition	
Heike Unkrig.....	Seite 219
2 BWL-kompakt	
Thomas Stein.....	Seite 221
3 In Balance kommen und bleiben	
Claudia und Werner Simmerl.....	Seite 223
4 Inszenario*, der Weg zu Lösungen	
Gunther König	Seite 227
5 Potenzial: Freundlichkeit	
Klaus Bettag, Gunther Seibt.....	Seite 231
6 Venditio	
Dr. Hans-Heinrich Reinhardt.....	Seite 233
7 Wibbeln	
Claudia und Werner Simmerl	Seite 235
Trainerverzeichnis	Seite 239

Hoops/Ups!

von Sandra Schaffert und Martin Schön

Teams beantworten im Wettstreit Fragen mit Geschicklichkeitskomponente.



Ziel

- ▶ Evaluation
- ▶ Wiederholung von Kenntnissen



Spielbeschreibung

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

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



Variationen

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



Kommentar

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



Auswertung

Fragen an die Teilnehmer:

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



Einsatzmöglichkeiten

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



Querverweise

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



Technische Hinweise

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

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