



HAUFE.

TASCHEN GUIDE
plus

S. Beermann · M. Schubach · O. Tornow

Spiele für Workshops und Seminare

Hinweis zum Urheberrecht:

Alle Inhalte dieses eBooks sind urheberrechtlich geschützt.

Bitte respektieren Sie die Rechte der Autorinnen und Autoren, indem Sie keine ungenehmigten Kopien in Umlauf bringen.

Dafür vielen Dank!

Spiele für Workshops und Seminare

Susanne Beermann

Monika Schubach

Ortrud E. Tornow

5. Auflage

HAUFE.

Inhalt

- So setzen Sie die Spiele ein 8
- Die Vorteile von Spielen 8
- Was Spiele bewirken 9
- Das Einmaleins der perfekten Spiele 11

Eisbrecher 13

- Schlüsselbund 14
- Gemeinsamkeiten verbinden 16
- Ich bin anders als du 18
- Mein persönliches Stimmungsbild 19
- Mein persönliches Wappen 20
- Wer bist du? 22
- Speed-Dating 24
- Was kann da nicht stimmen? 25
- Bemerkest du mich? 26
- Was verbindet uns? 27
- Partner rufen 28
- Hipp Hopp 30
- Wer zieht die Fäden? 31
- Begrüßungsprozession 32
- Vorstellung in Streichholzlänge 34
- Wer bin ich? 35
- Offenes Buch 37
- Statistik I 39
- Statistik II 41
- Ich erinnere mich 42

- Wissenstest 43
- Wer zu spät kommt ... 45

Teambildung 47

- Sprichwörter 48
- Dosen schütteln 49
- Spielsteine 50
- Bonbons 51
- Familienfindung 52
- Puzzle 54
- Filmteams 55
- Anarchie 57
- Die gemeinsame Rede 59
- Hältst du mich, halt ich dich 60
- Die dunkle Bedrohung 61
- Decke wenden 63
- Standpunkte 64
- Gemeinsam auf eine einsame Insel 65

Kommunikation 67

- Nein! Doch! Nein! Doch! 68
- Flüsterpost mit Bild 70
- Tabuwörter 72
- Augen-Blicke 74
- Fotograf und Kamera 75
- Mein Körper spricht 77
- Memory 78
- Gutes tun 80

▪ Mit Sinnlosem überzeugen	82
▪ Was wirklich zählt	84
▪ Geschichtenmemory	86
▪ Ich habe mal erlebt	88
▪ Quantensprung	89
▪ Erklär es einfach	91
▪ Ein Bild hat viele Gesichter	93
▪ Für welche Zahl stehst du?	95

Gruppendynamik **97**

▪ Rutschen	98
▪ Ich mach das, was machst du?	100
▪ Über das ganze Jahr	101
▪ Fantasie der Buchstaben	103
▪ Plakat	105
▪ Zweibeiniger Stuhl	108
▪ Indiana Jones oder: Wer geht mit, wer muss warten?	109
▪ Teamquadrat	111
▪ Die Papierbrücke	113

Konflikt- und Problemlösung **115**

▪ Stimmungsskala	116
▪ Gordischer Knoten	118
▪ Jammern und wehklagen	119
▪ Kräftespiel – Meine und deine Möglichkeiten	120
▪ Assoziieren leicht gemacht	122

Teamführung	125
▪ Führen von »blinden« Mitarbeitern	126
▪ Delegation an »Blinde«	133
▪ Wer ist hier die Führungskraft?	136
▪ Der Außenseiter	137
▪ Bergung in höchster Not	138
▪ Druck erzeugt Gegendruck	140
▪ Stabchaos	141
▪ Das fliegende Ei	143
Aktivierung	147
▪ Meteoritenhagel	148
▪ Spiegeln	151
▪ Berg und Tal	152
▪ Kalimba de Luna	153
▪ Pflaumen pflücken	155
▪ Schnippen und Klatschen	157
▪ Tante Jo	159
▪ Keine Angst vor Mäusen	160
▪ Japanisch Knobeln	162
Konzentration	165
▪ Ballonfahrt	166
▪ Ballontreiben	167
▪ Ich sitze im Garten	168
▪ Hallo-Klatscher	170

- 1 – 2 – 3 173
- Danach ist alles anders! 174
- Obstsalat 175
- Handklopfen 177
- Die Gedanken sind frei 179

Kreativität 181

- Das Abitur für Schlaumeier 182
- Top oder Flop? 185
- Das Problem mit den Punkten 187
- Filmreif 189
- Wandelstift 191
- Es war einmal 192
- Puzzeln – einmal anders 193
- Assoziationen 195
- Was gehört zusammen? 197
- Wo bin ich? 199

Entspannung 201

- Pizza backen 202
- Schreiben – einmal anders 204
- Good Vibrations 206
- Weg mit dem Stress! 207
- Das etwas andere Volleyball 208
- Siegeschrei der Samurai 210
- Die Regenmacher 211
- Der Zug kommt 213

Wiederholung	215
▪ Moorhuhnschießen	216
▪ Karussell	218
▪ Der schlaue Ball	220
▪ Ja oder Nein?	222
▪ Aktiv & kreativ	223
▪ Stadt – Land – Fluss	225
▪ Warum ist Opa nur so schwerhörig?	227
Abschluss	229
▪ Brief an mich selbst	230
▪ Schluss – aus – basta!	232
▪ Barometer der Gefühle	233
▪ Rück(en)meldung	235
▪ Tagesschau	236
▪ Memo	238
▪ Mannschaftsgefühl	239
▪ Adressen für den Bezug von Hilfsmitteln	241
▪ Stichwortverzeichnis	244

So setzen Sie die Spiele ein

Wer kennt das nicht: In einem Workshop dauert es wieder einmal viel zu lange, bis die Teilnehmer locker und zutraulich werden. Oder ein Meeting, bei dem neue Produktideen generiert werden sollten, zieht sich hin, die Teilnehmer wirken müde, Kreativität ist nicht zu spüren. Was hier hilft, sind Spiele. Sie sind ein Hilfsmittel, das die unterschiedlichsten Teilnehmer anspricht, und sie sind inhaltlich und zeitlich vielseitig einsetzbar. Warum sollten Sie sich diese nicht auch in Ihren Seminaren, Workshops, Meetings oder Konferenzen zu Nutze machen? Vom Eisbrecher über Teambuilding, Konzentrations- und Kreativitätsübungen bis hin zum gelungenen Abschluss finden Sie in diesem Buch zahlreiche Vorschläge.

Die Vorteile von Spielen

Spielerisch lernen wir am einfachsten. Alle Kinder lernen so: Sie sehen etwas, sie probieren es aus, sie üben und irgendwann können sie es dann – sei es laufen, Türme bauen usw. Leider ist unser Schulsystem so konzipiert, dass diese Lernmethode spätestens nach der Grundschule kaum noch angewendet wird und wir dann meist nur noch durch Zuhören lernen dürfen. Schade eigentlich, denn Lernen durch Spielen macht Freude und alles, was Freude macht, bleibt auch länger im Gedächtnis haften.

Außerdem verbinden Spiele. Miteinander etwas erleben, miteinander lachen, miteinander etwas erreichen – all das sind die

besten Voraussetzungen für eine gute Zusammenarbeit und ein entsprechendes Gruppenzusammengehörigkeitsgefühl. Gerade in Meetings oder Workshops einer Firma oder Abteilung kann dies weitreichende Konsequenzen bis hinein in den Firmenalltag haben, nämlich die tägliche Zusammenarbeit verbessern. Stellen Sie sich eine Fußballmannschaft vor, die aus lauter Einzelkämpfern besteht – das würde nicht funktionieren.

Was Spiele bewirken

Egal, ob Sie ein Seminar leiten, einen Workshop organisieren oder lediglich als Teilnehmer in einem wichtigen Meeting agieren – die Spiele helfen Ihnen, die Veranstaltung interessanter, effizienter und nachhaltiger zu gestalten. Und dabei haben Sie und die anderen Teilnehmer auch noch Spaß!

Eisbrecher zum Beginn eines Seminars helfen bei der Kontaktaufnahme, insbesondere bei Teilnehmern, die sich bis dato nicht kannten. Aktivierungsübungen bringen wieder Energie, sie eignen sich besonders nach einer längeren Phase des Zuhörens. Kreativitätsspiele bringen ein müdes Brainstorming in Schwung, Entspannungsübungen sind besonders dann angebracht, wenn im Workshop intensiv gearbeitet wurde, z. B. vor dem Einstieg in einen neuen Themenblock oder vor einer längeren Pause, aber auch am Abend, zum Ausklingen eines Seminartags.

Generell eignen sich Spiele aber natürlich immer dann, wenn ein bisschen Abwechslung gut tut. Also scheuen Sie sich nicht.

Vielleicht versuchen Sie es zu Anfang einmal vorsichtig mit der einen oder anderen Aktivierungs- oder Entspannungsübung. Oder allein die Einteilung der Teilnehmer in Gruppen mithilfe von Gummibärchen oder Bonbons bringt bereits ein kleines Erfolgserlebnis. Wenn die Gruppe erst einmal gemerkt hat, dass es auch anders geht, wird sie auch problemlos bei anderen Spielen und Übungen mitmachen.

Mögliche Widerstände

Der Vorschlag, in einem Seminar oder Meeting zu spielen, ist vor allem bei denjenigen Teilnehmer schwierig, die grundsätzlich nicht gerne spielen. Ihnen kommt das zunächst manchmal kindisch vor. Aus diesem Grund sollten sie auch niemanden zwingen, an Spielen und Übungen teilzunehmen. Es ist durchaus erlaubt, einfach zuzusehen. In den meisten Fällen gibt sich das aber sehr schnell, wenn die Teilnehmer sehen, wie viel Freude die anderen an den Spielen und Übungen haben.

Ihre Rückmeldung

Ein herzliches Dankeschön gilt allen Kolleginnen und Kollegen, die uns ihre »Favoriten« zur Verfügung gestellt haben. Wir hoffen, sie gefallen Ihnen genauso gut wie uns. Vielleicht haben Sie ja Lust, uns die eine oder andere Rückmeldung zu geben? Wir würden uns darüber freuen! Die Kontaktadressen finden Sie im Abschnitt »Die Autorinnen und Autoren«.

Das Einmaleins der perfekten Spiele

- Spiele in Workshops und Seminaren einzusetzen, bedeutet Lernen mit allen Sinnen. Sie sollten Übungen daher immer dann in Ihr Seminar- oder Workshop-Konzept aufnehmen, wenn es darauf ankommt, trockenes und kopflastiges Wissen für die Teilnehmer erspürbar und mit Herz und Hand erfahrbar zu machen.
- Damit Übungen gelingen, sollten Sie sie intensiv vorbereiten. Wenn ein Spiel aus dem Ruder läuft oder schiefgeht, kann das für den Trainer sehr unangenehm sein. Es lohnt sich daher, die Übung im Vorfeld des Seminars/Workshops zu proben, am besten mit Testpersonen.
- Suchen Sie Übungen aus, die auf die Zielgruppe abgestimmt sind. Als Themen für die Übungen sollten, wenn möglich, immer Bereiche aus dem täglichen Arbeitsalltag der Gruppe gewählt werden. Nur so vergessen die Teilnehmer schnell, dass sie sich in einem Spiel befinden und übertragen die Erkenntnisse aus der Übung leichter in ihre Praxis.
- Manche stören sich am Wort »Spiel« und verbinden dies mit albern sein. Geben Sie Spielen daher einfach einen anderen Namen, z. B. Experiment, Herausforderung oder Aufgabe.
- Vereinbaren Sie zu Beginn immer klare Regeln: Wer übernimmt welche Führungsrollen? Wer ist im Team? Wer beobachtet das Ganze, um später sein Feedback zum Prozess zu geben? Wer muss welche Verhaltensweisen einhalten (z. B.

darf nicht sprechen oder darf nichts sehen)? Regeln sind wichtig, da viele Spiele ohne sie an Reiz und Wirkung verlieren.

- Seien Sie nicht zu streng. Lernen soll Freude bereiten!
- Zeitvorgaben für Spiele sind zur Planung des Seminars natürlich sinnvoll. Wenn jedoch das Team noch zwei Minuten mehr braucht, bis es die Aufgabe gelöst hat, kann ein allzu starrer Zeitplan kontraproduktiv sein. Gönnen Sie dem Team dann lieber das Erfolgserlebnis.
- Seien Sie selbst begeistert – und machen Sie auch mit! Begeisterung steckt an.
- Motivieren Sie die Teilnehmer. »Ich habe Ihnen eine interessante Aufgabe mitgebracht, bei der Sie Einiges über sich selbst erfahren können. ...«, klingt einladender und spannender als der trockene Satz »Wir machen jetzt ein Spiel.«
- Die meisten Übungen brauchen eine richtige Nachbereitung, um ihre Wirkung für die Teilnehmer transparent zu machen. Bitten Sie jeden Mitspieler und Beobachter, am Ende einer Übung ein spontanes Statement abzugeben. Danach bietet sich oft eine Reflexionsrunde in der Gruppe an, in der z. B. folgende Fragen besprochen werden: Wie erging es uns im Team? Was lief gut – was hätten wir uns in welchen konkreten Situationen gewünscht? Was hätten wir tun können, um den Prozess zu beschleunigen, zu professionalisieren? Welche Rolle spielt die Kommunikation?

Der Begriff Teilnehmer wird im Folgenden mit »TN« abgekürzt.

Eisbrecher

Kennenlernspiele sind die wichtigsten Spiele überhaupt. Ungewohnte Situationen, neue Umgebung, fremde Menschen – all das sind Hemmschwellen, die es zu überwinden gilt, damit ein tragfähiges Diskussionsklima entstehen kann.

Ein kleines Spiel bewirkt hier bisweilen Wunder. Kommunikationsschwierigkeiten werden gemeistert und die Voraussetzungen für gemeinsames Arbeiten geschaffen. Kurzum: Eisbrecher sind der einfachste Übergang vom Alltag zur Seminar-, Konferenz- oder Workshopsituation.

Schlüsselbund

Zweck: paarweises Kennenlernen, Persönliches erzählen

Dauer: ca. 15 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt, gerade Anzahl

Hilfsmittel: Schlüsselbunde der TN

Beschreibung

Die TN sitzen paarweise zusammen. Der Trainer bittet alle, ihre Schlüsselbunde herauszunehmen. Jedes Paar stellt sich nun anhand der Schlüssel gegenseitig vor: »Dies ist mein Kellerschlüssel. Unser Keller hat drei Räume und ist ...! Dies hier ist mein Fahrradschlüssel. Das Fahrrad habe ich mir im letzten Urlaub gekauft, weil ...!« Eventuell können mehrere Runden gespielt werden, in denen die Partner jeweils wechseln, damit sich möglichst viele TN kennenlernen.

Wichtig ist dabei, es den TN zu überlassen, was sie von sich preisgeben wollen. Jeder darf und soll so auskunftsfreudig sein, wie er möchte.

Wirkung

In aller Regel ergibt sich hier ein interessantes Gespräch zwischen zwei fremden Menschen, in dem sich die beiden gut kennenlernen. Diese Übung bringt die TN auf sehr unkomplizierte Art und Weise miteinander in Kontakt, da sie über Schlüssel reden (und nicht über sich selbst, was die Hemmschwelle senkt) und dabei eine ganze Menge von sich erzählen. Gerade seminarerfahrene TN erleben diese Kennlernübung als eine erfrischende Alternative zu eher üblichen Paar-Fragerunden mit dem anschließenden Vorstellen des Partners. Der »Schlüsselbund« bewirkt einen schwungvollen Einstieg, wobei die TN durch das gemeinsame Sprechen über ein Thema sanft in Richtung Wir-Gefühl gelenkt werden.

Dieses Spiel können Sie auch gut bei TN einsetzen, die sich bereits kennen – auch diese werden viel Neues von ihren Kollegen erfahren.

Marcus Koch

Gemeinsamkeiten verbinden

Zweck: Kennenlernen, Gemeinsamkeiten erkennen

Dauer: ca. 25 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt in Kleingruppen à 3 oder 4 Personen

Hilfsmittel: pro Gruppe einen Bogen Flipchart-Papier, dicke Filzschreiber

Beschreibung

Die TN bilden idealerweise Dreiergruppen (je nach Gruppengröße auch Vierer-Teams) und erhalten jeweils einen Bogen Flipchart-Papier. Gemeinsam gilt es innerhalb von 10 Minuten herauszufinden und schriftlich festzuhalten, was für Interessen, Eigenschaften oder Erfahrungen

- alle TN der Gruppe gemeinsam haben,
- zwei von ihnen jeweils gemeinsam haben und
- welche Besonderheiten jeder einzelne von ihnen hat.

Zum Schluss wird das Ergebnis entweder im Team gemeinsam oder nur von einem Gruppenmitglied im Plenum vorgestellt.

Wichtig ist dabei, es den TN zu überlassen, was sie von sich preisgeben wollen.

Wirkung

In den Gruppen entsteht heftiger Austausch über das, was jeder bereit ist, von sich preiszugeben, und was schließlich auf Papier gebracht werden soll. Oft ist festzustellen, dass die Teams jeweils zu ganz unterschiedlichen Ergebnissen kommen: Das eine Team hat sich hauptsächlich auf Berufliches fokussiert, das andere legt den Schwerpunkt mehr auf Privates und ein weiteres behandelt beide Bereiche recht ausgewogen.

Die TN sind bei der Präsentation im Plenum häufig überrascht, wie unterschiedlich verschiedene Gruppen Kennenlernen definiert und das Ganze auf Papier gebracht haben.

Diese Übung ist interessant für Seminare, in denen später auch die Themen Kommunikation und Information bearbeitet werden. Man kann dann zu einem späteren Zeitpunkt im Seminar die Ergebnisse der Übung noch einmal Revue passieren lassen.

Ortrud Tornow

Ich bin anders als du

Zweck: Kennenlernen in der Gruppe, Persönliches erzählen, Gemeinsamkeiten erkennen

Dauer: ca. 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: 6 bis 12

Beschreibung

Die TN sitzen im Stuhlkreis. Einer steht auf, geht in die Mitte und fängt an, über sich zu erzählen, so z. B. über seine Fähigkeiten, Eigenschaften, Hobbys etc. Die anderen TN sind aufgefordert, sich zustimmend zu äußern, wenn sie ebenfalls diese Eigenschaften oder Fähigkeiten besitzen oder z. B. demselben Hobby nachgehen. Erst wenn sich kein anderer TN findet, der das gleiche kann oder tut wie der Erzählende, ist ein anderer an der Reihe, von sich zu erzählen.

Wirkung

Die TN sind sehr konzentriert und entdecken neben vielen Gemeinsamkeiten auch das Besondere des jeweils Erzählenden. Namen und Personen können sich durch die Zuordnung des Erzählten besser gemerkt werden. Bei späteren Paar- bzw. Gruppenarbeiten gehen die TN schneller aufeinander zu. Da diese Form des Kennenlernens mal eine andere Variante ist als die üblichen Kennenlernspiele, kommt diese Übung besonders gut bei TN mit viel Seminarerfahrung an.

Ortrud Tornow

Mein persönliches Stimmungsbild

Zweck: TN emotional abholen

Dauer: ca. 20 bis 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: 10 bis 20

Hilfsmittel: Bilder aus Zeitungen/Zeitschriften oder Fotos

Beschreibung

Die TN sitzen im Stuhlkreis an einem Tisch. In der Mitte auf dem Tisch liegen die Bilder oder Aufnahmen. Jeder sucht sich ein Bild oder Foto aus, mit dem er sich identifiziert oder mit dem er etwas Persönliches assoziiert. Die TN zeigen dann der Reihe nach den anderen das Bild und erzählen alles, was ihnen dazu einfällt, also z. B. Eindrücke, Erlebnisse, Gefühle oder Assoziationen.

Variante: Anstelle von Bildern/Fotos können auch andere Gegenstände auf dem Tisch platziert werden, wie z. B. Stofftiere, Obst, Kaffeetassen, Schal, Stifte.

Wirkung

Die Beteiligten lernen sich in dieser Übung spielerisch kennen und erzählen etwas von sich, das über die bloßen Fakten hinausgeht. Die TN sind für diese Übung in der Regel offener, wenn es im Seminar um Persönlichkeit bzw. Selbsterfahrung geht.

Ortrud Tornow

Mein persönliches Wappen

Zweck: Kennenlernen, Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit

Dauer: ca. 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: 4 bis 12

Hilfsmittel: pro Teilnehmer einen Bogen Flipchart-Papier und 4 Stifte in unterschiedlichen Farben

Vorbereitung: Flipchart oder Whiteboard mit vorbereiteten Fragen beschriften

Beschreibung

Die TN sitzen mit ausreichend Platz verteilt an Tischen oder auch auf dem Boden. Jeder erhält einen Bogen Flipchart-Papier und 4 verschiedenfarbige Stifte. Der Trainer bittet die TN nun, ihr ganz persönliches Wappen zu erfinden. Es darf geschrieben oder gemalt werden. Als Anregungen kann der Trainer dazu die folgenden Fragen auf einem Flipchart festhalten:

- Wer bin ich?
- Was mache ich beruflich?
- Was sind meine Stärken?
- Was würde mein größter Kritiker über mich sagen?

- Was würde meine beste Freundin, mein bester Freund über mich berichten?
- Was könnten meine Symbole sein?

Im Anschluss präsentiert jeder TN sein Wappen im Plenum und erklärt, warum er diese Gestaltung gewählt hat.

Wirkung

Diese Übung ist gut zum Kennenlernen und hat einen wertvollen weiteren Effekt: Anhand des selbst gestalteten Wappens präsentieren die TN sich selbst – sie beschreiben ihre Besonderheiten und setzen sich mit diesen auseinander. Diese Übung ist daher für Seminare rund um das Thema »Persönlichkeitsentwicklung« interessant. Das Wappen kann auch in Folgeterminen immer wieder eingesetzt und weiterentwickelt werden.

Die TN kommen in der Regel nach einer kurzen Denkphase sehr gut im Thema an und entwickeln eine enorme Kreativität. Gerne nehmen die TN ihr ganz persönliches Wappen am Ende des Seminars mit nach Hause.

Ortrud Tornow

Wer bist du?

Zweck: Kennenlernen, über den anderen berichten

Dauer: ca. 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: 6 bis 12, gerade Anzahl

Hilfsmittel: jeweils ein DIN-A4-Blatt und einen Stift pro Person, Flipchart oder Whiteboard

Vorbereitung: bei Bedarf Flipchart oder Whiteboard mit vorbereiteten Fragen beschriften (siehe hierzu Beschreibung)

Beschreibung

Alle TN erhalten einen Stift und ein Blatt Papier und finden sich paarweise jeweils an einem Tisch zusammen. Der eine Partner hat nun 5 Minuten lang Zeit, den anderen zu interviewen und möglichst viel über ihn zu erfahren. Die Antworten notiert er stichpunktartig. Danach wechseln sie die Rollen und der zuvor Befragte darf nun ebenfalls 5 Minuten Fragen stellen.

Themen sollten hierbei nicht vorgegeben werden. Alles, was interessiert, kann Gegenstand der Befragung sein. Sollte es aber für den Inhalt des Seminars oder für die TN sinnvoll sein, kann der Trainer vorher ein paar Leitfragen zur Orientierung an das Whiteboard oder Flipchart schreiben:

- Wie kam es, dass du heute hier im Seminar bist?
- Was ging dir auf dem Weg hierher durch den Kopf?
- Was muss hier im Seminar passieren, damit du zufrieden nach Hause gehst?

Im Anschluss an die Interviews stellt jeder seinen Gesprächspartner der Gruppe vor.

Der Trainer kann den Interviewer am Schluss der Übung bitten, spontan seinen persönlichen Eindruck über den Gesprächspartner in ein bis zwei positiven Sätzen wiederzugeben.

Wirkung

Dieses Spiel ist zum einen eine klassische Kennenlern-Übung: Der Befragte erzählt etwas Persönliches von sich, der Interviewer offenbart, was ihn am Befragten interessiert. Zum anderen schult es das Präsentieren vor einer Gruppe. Außerdem ist die Übung ein sehr schöner Einstieg in die Themen Rhetorik, Kommunikation und Führung.

Die Bitte, am Ende positive Eindrücke wiederzugeben, trägt zu einer guten Atmosphäre im Seminar bei.

Ortrud Tornow

Speed-Dating

Zweck: spontanes Kennenlernen

Dauer: ca. 20 bis 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmer: mind. 8, gerade Anzahl

Beschreibung

Die TN gehen durch den Raum. Sobald der Trainer ein Zeichen gibt, z. B. in die Hände klatscht, finden sich immer zwei TN zusammen und befragen sich gegenseitig. Nach kurzer Zeit gibt der Trainer erneut das Zeichen. Die Paare gehen auseinander und wieder im Raum umher. Beim nächsten Wechsel unterhalten sich die TN mit einem anderen Partner. Nach mehreren Durchgängen trifft man sich im Stuhlkreis. Jeder TN erzählt, was er von den anderen im Gespräch erfahren hat.

Wirkung

Diese Übung dient der unkomplizierten Kontaktaufnahme und fördert die Kommunikation zwischen den TN. Durch das Zufallsprinzip gehen die TN ohne Hemmungen aufeinander zu und tauschen sich aus. Aufgrund der knappen zeitlichen Vorgaben müssen sich die TN auf das Wesentliche beschränken, Fragen und Antworten kommen spontan aus dem Bauch heraus.

Ortrud Tornow