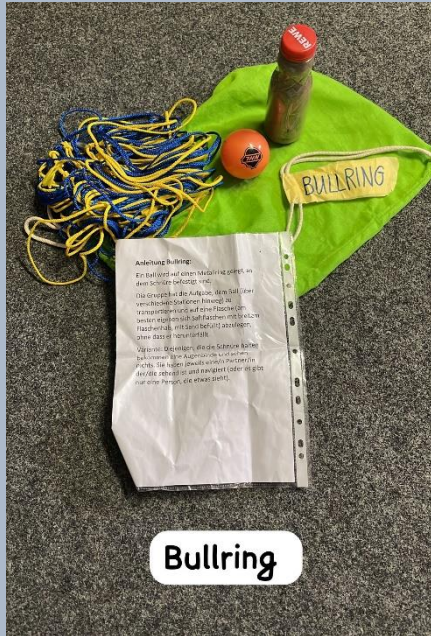


TEAM- UND GRUPPENSPIELE

BULLRING (Balltransport, 2x vorhanden)



Ein Ball wird auf einen Metallring gelegt, an dem Schnüre befestigt sind.

Die Gruppe hat die Aufgabe den Ball (über verschiedene Stationen hinweg) zu transportieren und auf eine Flasche (am besten eigenen sich mit Sand befüllte Saftflaschen mit einem breiten Flaschenhals) abzulegen, ohne dass er herunterfällt.

Variante: Diejenigen, die die Schnüre halten bekommen eine Augenbinde und sehen nichts. Sie haben jeweils einen Partner/eine Partnerin der/die sehend ist und navigiert.

FUTURE CITY



SCAN ME

Teamarbeit wäre so schön – wenn die anderen es einem nicht so schwer machen würden! Tja, nur leider hat jeder Akteur im Team nun einmal seinen eigenen Blick auf die Sache. Und wenn es dann nicht gelingt, sich ausreichend über die Ansichten der jeweils anderen Teammitglieder auszutauschen, kommt es unweigerlich zu Missverständnissen durch fehlende Informationen. Und dadurch wiederum zu schlechter Koordination und zu Verzögerungen. Konkret heißt das also: Kommuniziere klar und deutlich deinen eigenen Blickwinkel und höre den anderen aus deinem Team gut zu, um deren Position vollumfänglich nachvollziehen zu können. Denn nur eine exzellente Absprache kann auch zu einem exzellenten Ergebnis führen!

Durchführung

Wie im echten Leben müssen beim Aufbau der FutureCity „Visionäre“ und „Macher“ gut zusammenarbeiten. Jeder Visionär hat eine Bildkarte mit für den Bau relevanten Informationen, die er allerdings weder den anderen Visionären noch den Machern zeigen darf. Lediglich durch geschicktes Kommunizieren sollen sich die Visionäre untereinander koordinieren und mit den Machern absprechen – denn nur die Macher dürfen die Bauteile zur Konstruktion der FutureCity berühren. Nur wenn sich alle im Team wirklich gut untereinander absprechen, können Schritt für Schritt die Bauwerke wie geplant entstehen. Doch Vorsicht, denn aus jeder Perspektive sehen die Bauteile unterschiedlich aus. Bloß, weil für den einen Visionär das Bauteil blau ist, heißt das noch lange nicht, dass es für den anderen auch so aussieht. Das Lernprojekt ist für Gruppengrößen von 4 bis 24 Personen geeignet und je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad anpassbar.

GEMEINDEPARADE



Eine bewegliche Platte mit Figuren darauf wird auf einem Ständer ins Gleichgewicht gebracht. Das fokussiert die Aufmerksamkeit der Gruppe sofort und zieht sie in ihren Bann. Eine Metapher mit vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten tut sich auf: Etwas in Balance bringen, Ausgleich schaffen, Wechselwirkungen erleben, aber auch das Umgehen mit Risiko und Veränderung.

Durchführung. Ihrer Kreativität als Seminarleiter sind bei Zahl und Art der Inszenierungen keine Grenzen gesetzt. In der Folge finden Sie einige bereits vielfach erprobte Varianten.

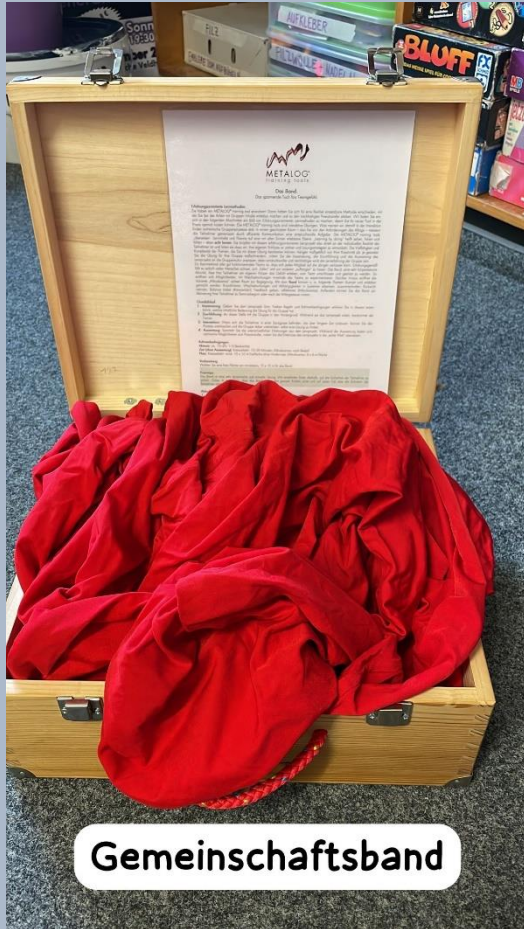
Grundsätzliches zur Rollenverteilung: Die Teilnehmer werden in Teams von 2-3 Personen aufgeteilt. Pro Tisch arbeiten 2-4 Teams. Je eine Person, der die Augen verbunden werden, ist der „Greifer“, der die Figuren auf dem Brett bewegt. Ihm zur Seite steht ein Sehender, der „Sprecher“, der ihn verbal anleitet, wie die Figuren bewegt werden sollen; Berührungen sind dabei nicht erlaubt.

Abräumen: Die Figuren sind unregelmäßig auf dem Brett verteilt. Aufgabe der Teams ist es, das Feld komplett abzuräumen. Die Platte muss dabei in Balance bleiben.

Bewegen: Die Platte wird durch einen Klebestreifen in der Mitte in zwei Felder aufgeteilt. Auf jedem Feld steht eine Hälfte der Figuren. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Zügen alle Figuren in das jeweils andere Feld zu bekommen.

Draufstellen: Auf die leere Platte wird in der Mitte ein 20x20cm großes Feld mit Klebeband aufgebracht. Jetzt gilt es, alle Figuren Zug um Zug auf die Platte zu stellen, allerdings darf keine Figur in dem Feld selbst stehen. Am Ende soll die Platte völlig flach auf dem Ständer liegen.

GEMEINSCHAFTSBAND



Gemeinschaftsband



Durchführungsmöglichkeiten:

Mikrokosmos: Wer Momente echter emotionaler Begegnung im Team fördern möchte, braucht einen geschützten Raum der alle wie eine sichere Höhle umgibt.

Stellen oder setzen Sie sich mit Ihrer Gruppe bequem in das Band, lehnen Sie sich zurück, fühlen Sie den gegenseitigen Halt und besprechen Sie, was es zu besprechen gibt.

Kreisverkehr: 4-16 Personen befinden sich im gespannten Band. Eine Person läuft plötzlich los und lässt sich an einer anderen freien Stelle von der weichen Wand auffangen; es folgt die nächste Person, usw. Sobald die Gruppe ein Gefühl dafür entwickelt hat sich trotz der Dynamik gegenseitig zu stabilisieren, können Sie die Geschwindigkeit erhöhen. So entsteht eine hochdynamische Teamkoordination.

Weg der Veränderung: Alle Akteure stehen im Band. Jetzt entwickelt die Gruppe ein logisches System mit der Person für Person die Position innerhalb des Tuchs verändert. Währenddessen gilt es, eine Wegstrecke von ca. 30 m zurückzulegen. Nur mit echter Team-Choreographie gelingt es der Gruppe den Weg tatsächlich zurückzulegen!

PIPELINE



Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel darf dabei jedoch nicht berührt werden; als Transportmittel dient die Pipeline, ein System von Kunststoffrinnen, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, die Aufgabe erfolgreich zu realisieren? Bei dieser schnellen, stark aktivierenden Aufgabe führen Organisation und Koordination innerhalb der Gruppe zum Erfolg.

TEAMBALANCE



Da die beiden Seiten einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen, lassen sich fast unbegrenzt Aufgaben zur Teamentwicklung kreieren.

Das Brett wird von den Teilnehmenden an den Schnüren in der Schwebelage gehalten. Dann gilt es, eine oder mehrere Kugeln durch das Labyrinth zu bewegen. Mit dem Teambalance zu spielen ist spannend und macht Spaß. Es werden alle Wege des Lernens aktiviert, die Teilnehmenden denken, fühlen und agieren gleichzeitig. Das Teambalance braucht keinen speziellen Raum und kann drinnen wie draußen eingesetzt werden.

Das Teambalance ist durch Regeln, Anzahl der Kugeln usw. fast beliebig ausbaubar und lässt sich deshalb sehr fein auf verschiedene Lernziele abstimmen. Es eignet sich besonders gut als «roter Faden» während eines mehrtägigen Seminars. Die Teilnehmenden können ihre Fähigkeiten trainieren und ständig verbessern.

TEAMSCHREIBER



Mit Hilfe eines Teamschreibers kann eine Gruppe gemeinsam Bilder malen oder Wörter schreiben. Man legt eine Seite eines Flipchartblocks oder ein DIN A4-Blatt auf den Boden. Die Gruppe soll mit Hilfe des Teamschreibers darauf Bilder malen (z.B. Sonne, Smiley, Mond, Quadrat, Dreieck) oder etwas schreiben (z.B. Firmenname, Teambezeichnung, Seminarmotto).

TOWER OF POWER (2x vorhanden)



In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jeder Teilnehmer greift ein Seilende (oder mehr, je nach Zahl der Akteure; bei Bedarf können auch einzelne Seile entfernt werden). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Teilnehmern mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Dies ist eine wackelige Angelegenheit. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.

Variante: Lassen Sie Ihre Gruppe ein „Haus“ mit 3 Stockwerken bauen. Auf diesem Weg entgehen Sie einem möglichen Umfallen des Turms in der klassischen Variante.