

WH!TEBOOKS



Josef W. Seifert
Heinz-Peter Göbel

GAMES

Spiele für Moderatoren &
Gruppenleiter

GABAL



Josef W. Seifert
Heinz-Peter Göbel

Games

Spiele für Moderatoren
und Gruppenleiter

kurz · knackig · frech

GABAL





Josef W. Seifert
Heinz-Peter Göbel

Games

Spiele für Moderatoren
und Gruppenleiter

kurz · knackig · frech

GABAL



ISBN 978-3-89749-484-8

Lektorat: Ute Flockenhaus, Fischerhude (b. Bremen)

Umschlaggestaltung: Martin Zech Design, Bremen | www.martinzech.de

Umschlagfoto: shock/Fotolia

Illustrationen: Peter Kaste, Erlangen

Satz und Layout: Josef W. Seifert, Pörsbach-Puch/ADVERMA, Rohrbach

Druck: Salzland Druck Staßfurt

5. Auflage 2014

© 2001 GABAL Verlag GmbH, Offenbach

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

Abonnieren Sie unseren Newsletter unter:

www.gabal-verlag.de

Inhalt

Zum Buch	7
Games ... und wie man sie (be)nutzt	9
Games für den Einstieg	18
Ballrunde	18
Namen-Zirkel	22
Mein linker, linker Platz	24
Kennenlern-Memory	26
Heißer Stuhl	28
kurz notiert	30
Games für die Arbeitsphase	32
Obstkorb	32
Geben & Nehmen	34
Luftballons	36
Ebbe und Flut	38
Begrüßungsparty	40
Gordischer Knoten	42
Tante Jo	44
Verteidige deinen Standpunkt	46
Raumteiler	48
Roboter parken	50
Yin & Yang	52





Team-Knobeln	54
Haifischbecken	56
Hund & Katze	58
Magic-Paper	60
Schenkel klappen	62
Dschungel-Spaziergang	64
Zoo-Eröffnung	66
Wissen und Können	68
Morgenmuffel – Frühaufsteher	70
Die Katze schleicht	72
Nagelprobe	74
Zwei Euro	76
Der Kartentrick	78
kurz notiert	80
Games für den Abschluss	82
Ich schreibe einen Brief	82
Ein Symbol	84
Fischernetz und Teich	86
Koffer packen	88
kurz notiert	90
Übrigens ...	92
Spiele-Übersicht	93
Literatur zum Thema	94

Zum Buch

Wir setzen in unseren Moderationen und Trainings gezielt Übungen und Aktivierungsspiele ein und führen zu diesem Thema auch Trainings durch.



Für uns war es ein weiter Weg bis dorthin, da wir zunächst keine aus unserer Sicht brauchbaren Spiele kannten und – wenn wir mal bei einem Kollegen eines mitbekamen – Angst hatten, es einzusetzen. Wir fürchteten, bei den Teilnehmern damit „nicht landen“ zu können und auf Ablehnung zu stoßen. Andererseits waren wir immer der Meinung, dass Aktivierungsspiele und Übungen durch ihren direkten Zugang zum Einzelnen ein wichtiges Element professionellen Moderierens und Trainierens sind.

Um uns langsam an das Thema heranzutasten, haben wir gezielt nach „Games“ gesucht, die möglichst den Kriterien kurz, knackig, frech entsprachen und haben diese „nicht immer, aber immer öfter“ eingesetzt. Daraus entstand eine kleine, persönliche Sammlung von Spielen, Übungen und Erfahrungen im Umgang mit „Games“ in Moderations- und Trainingsgruppen.

In unseren Trainings zu diesem Thema – aber auch in anderen Gruppen – wurde uns immer wieder die Frage gestellt, ob es die von uns eingesetzten Spiele und Übungen nicht in schriftlicher Form gäbe. Wir haben sie deshalb zusammengefasst und in diesem Buch skizziert.

Es handelt sich dabei um „10-Minuten-Übungen“, die von jeder Gruppe unabhängig vom jeweiligen Thema, mit dem sie sich beschäftigt, durchgeführt werden können. Die Teilnehmer einer moderierten Gesprächsrunde (Workshop, Projektsitzung, Team-Meeting ...) oder eines Fach- oder Verhaltenstrainings sollen schneller



„miteinander warm werden“ und „sich näher kommen“, zwischendurch „wieder etwas locker/er werden“, „Energie tanken“ ...

Wer das einzelne „Game“ jeweils erfunden hat, ist leider nicht nachvollziehbar. Wir verzichten deshalb auf Quellenverweise, geben aber, auf den Seiten 88 und 89, einige Tips für weiterführende Literatur. Nun aber ...

... viel Spaß bei der Lektüre und noch mehr Spaß bei der Umsetzung in die eigene Moderations- oder/und Trainingspraxis!

Josef W. Seifert / Heinz-Peter Göbel

Wow! Ein TopTrainer!



Übrigens: Wenn im Folgenden vom Moderator, vom Pädagogen oder Trainer die Rede ist, ist damit immer auch die Kollegin gemeint. Da es leichter ist, einen Text in einem grammatischen Geschlecht zu schreiben (und zu lesen), beschränken wir uns (diesmal noch?) auf die männliche Form.

Games ... und wie man sie (be)nutzt



Moderation und jede andere Art (der Anleitung) von Kommunikation findet grundsätzlich zeitgleich auf zwei Ebenen statt. Einerseits geht es inhaltlich um „irgendeine“ Sache und andererseits entstehen in der Kommunikationssituation (zum Teil durch diese bedingt) Gefühle, welche ihrerseits auf die Bearbeitung der Sache Einfluss nehmen. Ein Moderator/Gruppenleiter hat es daher stets mit zwei Prozessen gleichzeitig zu tun: dem Sachprozess¹ und dem Gruppenprozess²! Der professionell arbeitende Leiter wird diesem Tatbestand dadurch Rechnung tragen, dass er auf beide Prozesse/Ebenen gleichermaßen achtet und beide Prozesse bewusst steuert. Spiele und Übungen – hier der Einfachheit halber pauschal Games genannt – sind äußerst hilfreiche Instrumente zur Steuerung des Gruppenprozesses und gehören unbedingt in den „Werkzeugkasten“ jedes Profis.

Games enthalten Elemente wie „sich bewegen“, für kurze Zeit „eine andere Haltung einnehmen“, „einander berühren“, „etwas ganz anderes denken“ oder für einige Augenblicke „wieder Kind sein“ ... Sie verändern dadurch unmittelbar die Stimmung der Menschen und damit die jeweilige Situation auf der „klimatischen“ Ebene. Sie wirken somit indirekt fördernd auf die Arbeit(sfähigkeit) der Gruppe.

Um diesen positiven Effekt zu erzielen, muss das „Spielen“ natürlich genauso professionell angeleitet werden

1 Eine ausführliche Darstellung von Techniken zur Steuerung des Sachprozesses finden Sie in: Josef W. Seifert, Visualisieren – Präsentieren – Moderieren, GABAL Verlag, 28. Auflage, Offenbach 2010

2 Eine ausführliche Darstellung dieser Thematik finden Sie in: Josef W. Seifert, Moderation & Kommunikation, GABAL Verlag, 7. Auflage, Offenbach 2010