

eload **24**

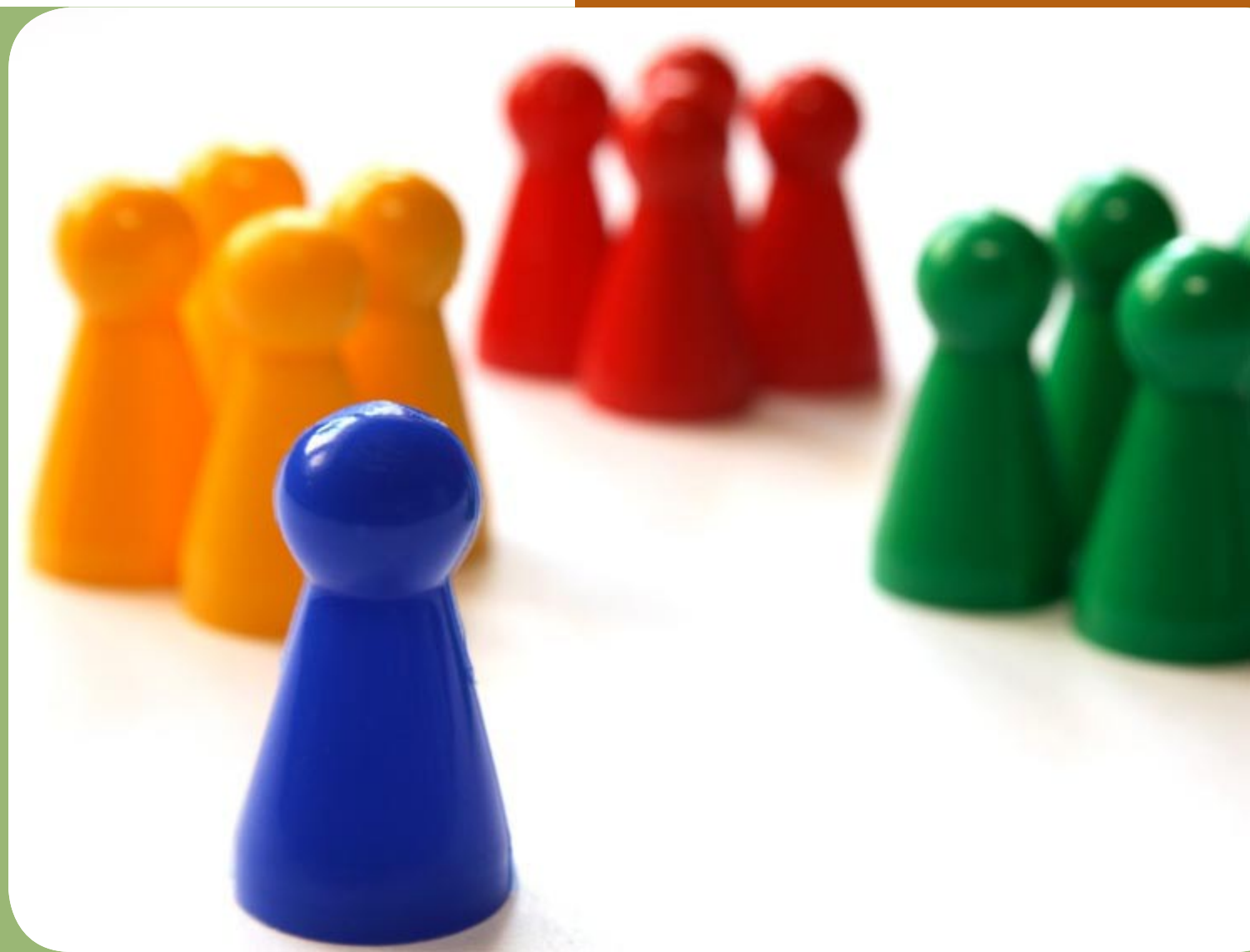
Haufe
...

Spiele für Seminare & Workshops 1: Eisbrecher

Klicken, Lesen, Weitermachen. So einfach geht das.

Rubrik **Business**
Thema **Seminare & Workshops**
Umfang **15 Seiten**
eBook **00690**

Dieses eBook zeigt eine Reihe von Eisbrecherspielen, die die Kluft zwischen Dozent und Teilnehmer und den Teilnehmern untereinander schneller verschwinden lässt.



eload24 AG
Blegistrasse 7
CH-6340 Baar

info@eload24.com
www.eload24.com

Copyright © 2008 eload24 AG
(C) 2008 Rudolf Haufe Verlag GmbH & Co. KG
Autor: **Susanne Beermann, Monika Schubach**
Alle Rechte vorbehalten.

Trotz sorgfältigen Lektorats können sich Fehler einschleichen. Autoren und Verlag sind deshalb dankbar für Anregungen und Hinweise. Jegliche Haftung für Folgen, die auf unvollständige oder fehlerhafte Angaben zurückzuführen sind, ist jedoch ausgeschlossen.

Fotos unterliegen dem Copyright und entstammen folgenden Quellen:

fotolia.de | istockphoto.com | photocase.de

Inhalt

Spiele für Seminare und Workshops: So setzen Sie die Spiele ein....	3
Die Vorteile von Spielen.....	4
Was Spiele bewirken	4
Mögliche Widerstände	5
Eisbrecher	6
Schlüsselbund	6
Wer bin ich?	7
Offenes Buch	9
Statistik I	10
Statistik II	11
Ich erinnere mich	12
Wissenstest	13
Wer zu spät kommt	14

Spiele für Seminare und Workshops: 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?

In diesem eBook finden Sie Eisbrecherspiele, die Ihnen beim Start Ihres Seminars helfen, die Kluft zwischen Dozent und Teilnehmer

und der Teilnehmer untereinander zu verringern. Weitere eBooks mit gruppendynamischen Spielen stehen ebenfalls zur Verfügung.

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 weit reichende 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 TN, die sich bis dato nicht kannten. Aktivie-

rungsübungen 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 die Teilnehmer intensiv gearbeitet haben, 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 mit Hilfe von Gummibärchen oder Bonbons bringt bereits ein kleines Erfolgserlebnis. Wenn die Teilnehmer erst einmal gemerkt haben, dass

es auch anders geht, werden sie auch problemlos bei anderen Spielen und Übungen mitmachen.

Mögliche Widerstände

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

Eisbrecher

Kennlern-Spiele 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 (TN): unbegrenzt,

gerade Zahl

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 kennen lernen.

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-Frageunden 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 die

werden viel Neues von ihren Kollegen erfahren.

Marcus Koch

Wer bin ich?

Zweck: Vorstellen mit ganz persönlicher Note

Dauer: 15 bis 30 Minuten

Anzahl der TN: beliebig

Vorbereitung: 3 DIN-A3-Blätter (bei größeren Gruppen größere Blätter) folgendermaßen beschriften:

- Blatt 1: „Mein Name ist ... / Meine Gedanken vor dem Seminar waren ...“
- Blatt 2: „Warum ich hier bin: ... / Meine Erwartungen an mich/den Trainer/die Gruppe: ...“
- Blatt 3: „Was mich besonders auszeichnet: Ich bin der Einzige hier, der ...“

Beschreibung

Die TN sitzen auf Stühlen im Kreis (ohne Tische). Der Trainer legt die drei vorbereiteten DIN-A3-Blätter in einem gewissen Abstand voneinander vor der Gruppe auf den Boden. Die Blätter wirken quasi als Anker. Zusätzlich verhindern sie, dass die TN sich ständig zum Flipchart umdrehen müssen, um die Impulse zu lesen. Der Trainer erklärt den TN kurz den Ablauf und fordert sie auf zu widersprechen, falls sie einem Statement eines anderen TN zu Blatt 3 nicht zustimmen können (falls sie die Eigenschaft / Fähigkeit also auch besitzen).

Das Spiel beginnt: Nacheinander treten die TN nun nach vorne. Der erste TN geht zunächst zu Blatt 1, stellt sich kurz vor und erzählt den anderen von seinen Gedanken zum Seminar. Danach tritt er zu Blatt 2 und gibt ein Statement zu seinen Erwartungen an die

Beteiligten und an sich selbst. Dann muss der Satz auf Blatt 3 ergänzt werden, etwa: „Ich bin der Einzige hier, der Chinesisch spricht!“ Ein weiterer TN meldet sich möglicherweise und erklärt, dass er auch Chinesisch sprechen kann. Also neuer Versuch: „Ich bin der Einzige hier, der vier Kinder hat!“ Wenn niemand widerspricht, darf der TN sich setzen, und ein anderer kommt an die Reihe, um die drei vor der Gruppe liegenden Blätter abzu-
laufen.

Wirkung

Beim ersten Zusammenkommen von Gruppen ist dies eine interessante Abwechslung zu den sonst üblichen Vorstellungsrunden. Zudem ist die Übung zeitlich limitiert, bleibt aber dennoch sehr aussagekräftig. Alle erfahren eine Menge voneinander und der Seminarleiter kann die Gruppe besser einschätzen. Durch die besondere Information der dritten

Station ergeben sich schnell Kontakte in der ersten Kaffeepause oder nach dem Seminar.

Schöner Nebeneffekt: Jeder (wirklich jeder) TN erfährt, dass er auf irgendeine Weise außergewöhnlich ist.

Marcus Koch

Offenes Buch

Zweck: Gemeinsamkeiten entdecken, Small-Talk-Anlässe schaffen

Dauer: 15 bis 30 Minuten

Anzahl der TN: mindestens 6, unbegrenzt

Hilfsmittel: pro TN DIN-A4-Zettel, Stift, Tesakrepp

Beschreibung

Alle TN erhalten ein leeres DIN-A4-Blatt und einen Stift. Der Trainer gibt nun münd-

lich Instruktionen wie: Ihr Lieblingsfach in der Schule, drei für Sie typische Eigenschaften, Ihr schönster Urlaubsort, Ihr Leibgericht usw. – die Fragen sind für alle gleich.

Die TN schreiben die jeweiligen Antworten irgendwo verstreut kreuz und quer auf ihr Blatt, so dass sie nicht auf Anhieb zuzuordnen sind. Das Blatt heften sie sich anschließend mit Tesakrepp auf die Brust oder an die Schulter. Jeder TN geht nun auf „Wanderschaft“, um die Informationen auf den Blättern der Kollegen zu lesen. Sobald er eine für ihn interessante Mitteilung entdeckt hat, kommt er mit dem Betreffenden zwanglos ins Gespräch und versucht, noch mehr zu diesem Punkt herauszufinden. Je nach Zeitvorgabe haben die TN Gelegenheit, mit mehreren Personen in Kontakt zu treten und sich auszutauschen.

Wirkung

Diese Übung bringt die TN auf sehr angenehme Weise miteinander ins Gespräch. Da viele der vom Trainer vorgegebenen Punkte emotional verankert sind (z.B. schönstes Urlaubsziel), ist die Bereitschaft, sich anderen mitzuteilen, außergewöhnlich hoch.

Oft entdecken die TN Gemeinsamkeiten, die z.B. in den Pausen weiterdiskutiert werden. Im Gegensatz zu all-gemeinen Small-Talk-Situationen müssen die Beteiligten hier nicht eigene Themen finden, sondern entdecken diese beiläufig auf den Zetteln ihrer Mitstreiter.

Marcus Koch

Statistik I

Zweck: Namen einprägen

Dauer: ca. 15 Minuten

Anzahl der TN: mindestens 6, unbegrenzt

Beschreibung

Die TN stehen je nach Personenzahl und Größe des Raumes in einer Reihe oder in zwei Linien nebeneinander. Der Trainer gibt nun Sortierkriterien vor, nach denen sich die Beteiligten aufstellen sollen. So können sich die TN z.B. nach ihrer Körpergröße, nach der Reihenfolge ihres Geburtsmonats oder Geburtstages, nach ihrer Hausnummer, der Anzahl der Geschwister usw. auf- oder absteigend ordnen. Darüber müssen sich die Teilnehmer natürlich zunächst austauschen und so lange die Plätze tauschen bis die Reihenfolge stimmt. Anschließend stellt sich jeder der Reihe nach mit seinem Namen vor.

Wirkung

Dieses Kennlern-Spiel eignet sich gut, um sich Namen einzuprägen, da diese von den anderen TN mit einer weiteren Information, nämlich einer Zahl (Größe, Hausnummer), in Verbindung gebracht werden. Außerdem bringt es gleich zu Beginn Bewegung in die Gruppe.

Erich Ziegler

Statistik II

Zweck: Kennenlernen mit Bezug zum Seminar/Workshop

Dauer: ca. 15 Minuten

Anzahl der TN: unbegrenzt

Beschreibung

Der Trainer stellt Fragen an die TN, die locker im Raum verteilt stehen oder in einer Runde

sitzen, und ordnet den Antworten bestimmte Bereiche des Seminarraums zu. Die Fragen können sich auf persönliche Eigenschaften oder Erfahrungen der TN beziehen – etwa: „Alle, die heute einen Anfahrtsweg von mehr als einer Stunde hatten, bitte in diese Ecke stellen.“ Oder sie können einen Bezug zum Seminar- oder Workshopthema aufweisen: „Alle, die im Bereich Neukundengewinnung Erfahrung haben, bitte dort aufstellen.“ Oder: „Alle, die sich zum ersten Mal mit dem Betriebsverfassungsgesetz beschäftigen, bitte da rüber gehen.“ Die jeweiligen TN gehen nun in die bezeichnete Ecke.

Wirkung

Sowohl der Trainer als auch die TN erhalten Aufschluss über die Zusammensetzung der Gruppe. Erste Gespräche entwickeln sich in dem Moment, wo Gleichgesinnte zusammen-

stehen, und natürlich im Anschluss, z.B. in den Pausen.

Susanne Beermann

Ich erinnere mich

Zweck: Etwas Persönliches erzählen, den anderen TN positiv gegenüberzutreten

Dauer: ca. 15 Minuten

Anzahl der TN: unbegrenzt

Hilfsmittel: Postkarten mit Bildmotiven, etwa Kunstwerke, Gebäude, Städte, Tiere oder Landschaften (mehr Postkarten als TN), weicher Ball

Beschreibung

Die TN sitzen im Kreis. In der Mitte auf dem Boden liegen die Postkarten. Jeder nimmt sich eine Karte, die ihn an ein schönes –

möglichst positives – Erlebnis erinnert. Der Trainer wirft einem TN den Ball zu. Dieser erzählt nun seine Erfolgsgeschichte. Anschließend wirft er einem anderen den Ball zu und sagt: „Sie (falls bekannt, gleich mit Namen) erinnern mich an XY (eine Freundin, einen Kollegen), die auch so ein nettes Lächeln hat (hier eine beliebige positive Eigenschaft nennen).“ Dann berichtet der Angesprochene über sein Erfolgserlebnis usw.

Wirkung

Die Beteiligten erzählen etwas von sich – meist auch noch von einem Erlebnis, das ihr Selbstwertgefühl gestärkt hat. Und sie machen einem anderen ein Kompliment. Beides hebt die Stimmung und schafft eine gute Atmosphäre.

Susanne Beermann

Wissenstest

Zweck: Aufmerksamkeit erhöhen, Bewusstsein schaffen für Überraschungen

Dauer: 2 Minuten

Anzahl der TN: 10 bis 15

Vorbereitung: Einen Wissenstest erstellen.
Dieser könnte folgendermaßen aussehen:

Datum: _____

Bitte beantworten Sie folgende Fragen. Sie haben insgesamt zwei Minuten Zeit.

1. Was erfand Thomas A. Edison?
2. Wie hieß der erste Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland?
3. Welches ist der 5. Kontinent der Erde?
4. Vervollständigen Sie die Zahlenreihe: 1 – 3 – 5 – 7 –
5. Wie heißt der höchste Berg der Anden?

6. Wie viele Bundesländer hat die Bundesrepublik Deutschland?
7. Wann wurde Australien entdeckt?
8. Wie viel mg Kalium sind in 1 kg Kartoffeln enthalten?
9. Welches wichtige Ereignis geschah 1955?
10. Füllen Sie nur das heutige Datum oben links aus. Alles andere können Sie sich sparen. Genießen Sie noch zwei Minuten Ruhe.

Sie können natürlich auch andere Fragen stellen. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Je schwieriger und ausgefallener, desto besser. Einzig und allein Frage 10 muss enthalten sein!

Beschreibung

Der Seminarleiter gibt jedem Teilnehmer eine Kopie des Wissenstests und bittet ihn, den Bogen in zwei Minuten auszufüllen, ohne da-

bei mit den anderen Gruppenmitgliedern zu sprechen. Wer fertig ist, dreht das Blatt um. Wer den Test kennt, wird gebeten, das Blatt sofort umzudrehen.

Wirkung

Diese Übung dient einzig und allein dem Aha-Effekt. Die Kursteilnehmer werden vorsichtig: Sie hören genau hin, beobachten genauer, sehen konzentrierter zu, denn sie möchten ja sofort erkennen, wenn möglicherweise wieder eine derartige „Test“-Frage gestellt wird. Die gesteigerte Aufmerksamkeit ist Ihnen sicher.

Meine Erfahrungen mit diesem „Test“ waren bis dato durchweg positiv. Die Teilnehmer konnten oft herzlich über sich selbst lachen, wenn sie bis zum Ende angestrengt über die richtige Antwort nachdachten, während andere schon lange am Ende angekommen waren,

die nötigen Einträge gemacht und den Bleistift bei Seite gelegt hatten.

Monika Schubach

Wer zu spät kommt ...

Zweck: Integration von zu spät kommenden TN

Dauer: ca. 5 bis 8 Minuten

Anzahl der TN: beliebig

Beschreibung

Zu spät zu einer Veranstaltung zu kommen, das ist wohl für jeden ein bisschen peinlich. Um einem Zu-spät-Kommer die Integration in die Gruppe so einfach wie möglich zu machen, hilft folgende Übung:

Die Sitzordnung ist egal. Die anwesenden TN stellen Vermutungen über die Person des

nachträglich Eintretenden an, z.B.: „Sie haben sicher einen technischen Beruf?“, „Sind Sie viel auf Reisen?“, „Sie sehen so aus, als wenn Sie sehr viel Verantwortung tragen müssen“ usw. Der Zu-spät-Kommer hört sich die Fragen an und kann sofort Rückmeldung geben, was stimmt und was nicht. So wird er in den Kreis integriert, ohne dies recht zu merken.

Wirkung

Der Zu-spät-Kommende kann auf diese Weise einfach und spielerisch in die Gruppe aufgenommen werden.

Claudia Harrasser

ratschlag24.com

Das neue Ratgeber-Portal ratschlag24.com liefert Ihnen täglich die besten Ratschläge direkt auf Ihren PC.

Viele bekannte Autoren, Fachredakteure und Experten schreiben täglich zu Themen, die Sie wirklich interessieren und für Sie einen echten Nutzen bieten. Zu den Themen zählen Computer, Software, Internet, Gesundheit und Medizin, Finanzen, Ernährung, Lebenshilfe, Lernen und Weiterbildung, Reisen, Verbrauchertipps und viele mehr. Alle diese Ratschläge sind für Sie garantiert kostenlos. Testen Sie jetzt ratschlag24.com – Auf diese Ratschläge möchten Sie nie wieder verzichten.

ratschlag24.com ist ein kostenloser Ratgeber-Dienst der [eload24 AG](http://eload24.com)
www.eload24.com

