

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 Spiekekartei: Ganz so, wie Sie es wollen. Alle Seiten können Sie ausschneiden und dann mithilfe der Inhaltsverzeichnisse zu einer eigenen Spiekekartei zusammenstellen oder aber einer bestehenden Spiekekartei 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 Spiekekategorien

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 Vorbereitungsanstrengung 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

Spielkategorien.....Seite 7

Spielziele Seite 19



Warming up Seite 35

1 Angenspiel

Ute Schumacher-Kuls Seite 37

2 Atom-Spiel

Annette Fähmann Seite 39

3 Der Kongress ist zu Ende

Wolfram Theymann Seite 41

4 Geben und Nehmen

Ulrike Schoschnig Seite 43

5 Gebrauchsanweisung

Boris Zanella Seite 45

6 Geführte Reise durch den Tag

Ulrike Schoschnig Seite 47

7 Headlines

Sabine Kranz-Thien Seite 49

8 Intuitive Vorstellungsrunde

Klaus Dannenberg Seite 51

9 Kennenlern-Netz

Antje Pelzer Seite 53

10 Namen kreuzen

Marion Beuthling Seite 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 Meier Seite 65

15 Transfer-Reporter

Reiner Frost Seite 67

16 Vorstellen mit Ressourcen

Birgit Bader Seite 69

17 Warming up

Nikolaus Rohr Seite 71

18 Ziellandkarte

Ulrich Nijhuis Seite 73



Motivation / Schwerpunkt Aktivierung Seite 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 Wettphantomime	
Amelie Funcke.....	Seite 99
Motivation /Schwerpunkt Themenbezug.....	Seite 101
1 Alte Hüte	
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 Kippstuhl	
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 Verknottet	
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

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 Spielleiter 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