

Januar: Das Insel-Plakat

Ein Urlaubsziel als Feedback-Tool

Zweck

Feedback geben und erhalten, Stimmung anzeigen, Lachen und Spass, Ausstieg, Abschied

Gruppengrösse

Minimal: 6 Optimal: 16 Maximal: 24

Zeitaufwand

Ca. 10 bis 15 Minuten

Material

2 Flipchart-Bogen, an der langen Seite zusammengeklebt,
darauf eine Insel im Wasser gezeichnet, viele Filzstifte

Spielbeschreibung

Die Spielleitung fordert die Gruppe auf, sich als Strichmännchen auf der Insel einzuzichnen, entsprechend ihrer jetzigen Befindlichkeit. Alle sagen etwas zu ihrer Positionierung. Beispiele: „Ich schwimme ein bisschen, weil ich noch nicht alles verstanden habe.“ Oder: „Ich liege jetzt im Schatten, weil ich nach diesem Seminartag ziemlich ausgepowert bin.“

Spezielles

Am Anfang des Seminars können Sie so die Erwartungen bzw. die Befindlichkeit der Teilnehmenden bezüglich des Seminars abholen. Zum Ende können Sie überprüfen, ob und wie sich die Erwartungen der Seminarteilnehmenden erfüllt haben. Oder Sie nutzen dieses Spiel einfach als Feedback-Tool bzw. als Indikator, wie es den Gruppenmitgliedern momentan geht.

