

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.



Februar:

Das Roboter-Spiel

Die Tücken der Technik – auch in der Führung von Teammitgliedern

Zweck

Energie heben, Konzentration fördern, Bewegung, Lachen und Spass

Gruppengrösse

Minimal: 12 Optimal: 18 Maximal: 60

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Spielbeschreibung

Spielziel: Zwei Roboter in die Parkposition zu manövrieren. Wer seine Roboter zuerst richtig platziert hat, gewinnt.

Die Gruppe teilt sich in 3er-Gruppen. Jeweils zwei der drei stehen Rücken an Rücken, das sind die Roboter. Die dritte Person ist der Roboterführer / die Roboterführerin. Ziel ist, die Roboter so zu steuern, dass sie Gesicht an Gesicht zu stehen kommen. Auf ein Kommando der Spielleitung („Roboter go!“) trippeln die Roboter los, immer geradeaus, in ihrem Tempo. Durch Antippen auf der linken oder rechten Schulter kann jeweils die Richtung des Roboters geändert werden.

Achtung: Es dürfen nie beide Roboter gleichzeitig berührt werden! Das gibt einen Kurzschluss und die Roboter bleiben stehen und schalten sich aus. Wenn ein Roboter vor ein Hindernis kommt, bleibt er ebenfalls stehen und schaltet sich aus. Nur die Spielleitung kann ihn wieder einschalten!

Spezielles

Der Reiz des Spiels entsteht aus den unterschiedlichen Schrittgeschwindigkeiten. Geben Sie also kein Schritttempo vor. Und sagen Sie auch nicht, wie gross die Richtungs-änderung bei einem einzelnen Schultertippen ausfallen soll.

Hinweis für die Spielleitung: Achten Sie auf genügend Platz. Räumen Sie allfällige Hindernisse vorher zur Seite. Am besten, Sie gehen gleich mit der Gruppe auf die grüne Wiese.

März:

Der 3-Minuten-Test

Unter Zeitdruck klar denken – ganz einfach, oder?

Zweck

Zeitmanagement, Change, Aufmerksamkeit, Konzentration, Lachen und Spass

Gruppengrösse

Egal, jede Person spielt für sich alleine.

Zeitaufwand

1 Minute für das Anleiten, 3 Minuten spielen, 2 Minuten auswerten

Material

Der 3-Minuten-Test auf Papier (siehe nächste Seite), Schreibzeug

Spielbeschreibung

Die Spielleitung gibt die Testbögen ab. Auf das Kommando „Los!“ bearbeiten alle ihren Test.

Die Spielleitung stoppt die Zeit. Auf das Kommando „Stopp!“ hören alle auf, egal, ob sie fertig sind oder nicht.

Spezielles

Unbedingt auswerten! Mögliche Fragen: „Wo ist genau Deine Aufmerksamkeit?“ Oder „Welchen Einfluss hatte der Zeitdruck auf Eure Vorgehensweise?“

Der 3 - Minuten - Test

1. Lesen Sie alle Punkte durch, bevor Sie etwas tun.
2. Schreiben Sie Ihren Namen mittig unter den **Titel des Blattes**
3. Machen Sie einen Kreis um das Wort **„Namen“** im Satz 2.
4. Zeichnen Sie **fünf** kleine Quadrate in die rechte obere Ecke dieses Blattes.
5. Setzen Sie ein **X** in jedes der obigen Quadrate.
6. Zeichnen Sie um jedes Quadrat einen **Kreis**.
7. Schreiben Sie **den Namen Ihres Arbeitgebers** in die rechte obere Ecke dieses Blattes.
8. Hinter die Überschrift schreiben Sie: **„ja, ja, ja.“**
9. Machen Sie einen **Kreis** um die Sätze 7 und 8
10. Zeichnen Sie ein **X** in die linke untere Ecke dieses Blattes.
11. Um dieses X zeichnen sie ein gleichschenkliges **Dreieck**.
12. Rechnen Sie auf der Rückseite des Blattes aus: **22 x 45**.
13. Machen Sie einen **Kreis** um das Wort ‚Ecke‘ in Satz 4.
14. Sind Sie soweit gekommen in diesem Test, rufen Sie bitte laut **Ihren vollen Namen**.
15. Wenn Sie bisher alle Anweisungen genau befolgt haben, rufen Sie bitte aus: **„Ich habe die Anweisungen genau befolgt!“**
16. Rechnen Sie auf der Rückseite des Blattes aus: **6327 : 95**.
17. Machen Sie einen **Kreis** um das Ergebnis der Aufgabe aus Satz 16.
18. In normaler Lautstärke zählen Sie nun bitte rückwärts **von 10 bis 1**.
19. Machen Sie bitte hier X X X mit dem **Schreibstift**
3 kleine Löcher in dieses Blatt.
20. Sind Sie als **Erste/r** soweit, rufen Sie bitte aus: „Ich bin **Erste/r** in diesem Test!“
21. Nachdem Sie nun alles aufmerksam gelesen haben, machen Sie bitte nur, was in den Sätzen 1 und 2 verlangt wird.

April:

Buchstaben-Logik

Gute Fragen führen zu den besten Lösungen!

Zweck

Kommunikation, Aufmerksamkeit, Konzentration, Lachen und Spass

Gruppengrösse

Minimal: 4 Optimal: 16 Maximal: 24

Zeitaufwand

Ca. 5 Minuten

Material

Papier und Bleistift

Spielbeschreibung

Jeder schreibt das komplette ABC vor sich auf ein Blatt. Eine Person merkt sich heimlich einen Buchstaben. Z.B. das "L".

Nun darf eine Person nach der anderen fragen, ob z.B. im Wort „Pinguin“ der ausgedachte Buchstabe vorkommt. Ist die Antwort nein, darf nun jede Person auf seinem Blatt die Buchstaben dieses Wortes abstreichen. Ist die Antwort ja, unterstreicht sie diese Buchstaben. Danach ist die nächste Person mit einem Wort dran. usw.

Wer findet zuerst heraus, welcher Buchstabe sich die Person gemerkt hat?

Mai:

Das ABC-Plakat

Vielseitig, lernfördernd, wettkampftauglich

Zweck

Kommunikation, Aufmerksamkeit, Konzentration, Lachen und Spass, Kreativität

Gruppengröße

Gruppen zu 4 bis 8 Personen spielen gegeneinander.

Zeitaufwand

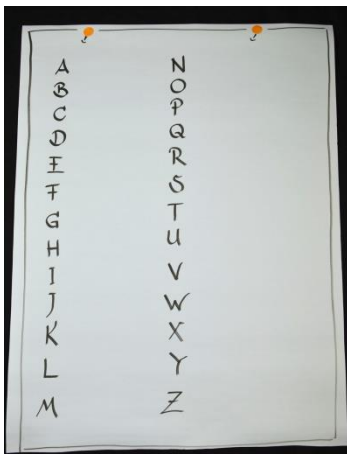
Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Je ein Flipchart-Bogen mit ABC vorbereitet (siehe Foto) und ein Filzstift pro Gruppe

Spielbeschreibung

Auf einem Plakat (oder auf Papier, so spielt jeder gegen jeden) wird ein Alphabet geschrieben. Die Spielleitung nennt nun einen Oberbegriff. Dieser Begriff kann völlig frei sein (Küche und Kochen, Ferien und Freizeit, etc.) oder dem Lernthema zugeordnet werden. Die Spielenden versuchen, möglichst jedem Buchstaben einen Begriff aus dem Oberthema zuzuordnen.



Juni:

Hirnakrobatik

Der Kopf ist rund, damit das Denken die Richtung ändern kann!

Zweck

Kommunikation, Aufmerksamkeit, Konzentration, Lachen und Spass, Kreativität

Gruppengrösse

6 bis 20 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Keines

Spielbeschreibung

Eine freiwillige Person beginnt damit, eine Geschichte zu erzählen. Die kann total banal sein, z.B. „Mein Arbeitsweg“ etc. Die Zuhörenden dürfen irgendwelche Begriffe rufen. Die Erzählperson muss diesen Begriff (der gerne fantasievoll sein darf) gleich im nächsten Satz in ihre Geschichte einbauen. Nach drei verarbeiteten Begriffen wechselt die Erzählperson.

Juli:

Der gordische Knoten

Achtsame Kooperation auf hohem Niveau

Zweck

Kommunikation, Kooperation, Konzentration, Lachen und Spass

Gruppengrösse

7 bis 12 Personen bilden einen „Knoten“.

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Keines, ausser genügend Platz.

Spielbeschreibung

Immer 7 bis 12 Personen stehen in einem offenen Kreis zusammen. Sie werden jetzt gleich einen Knoten kreieren und ihn anschliessend wieder lösen.

Vorgehen beim Knoten machen: Alle strecken ihre Arme in die Kreismitte. Jede Person fasst je mit der linken und der rechten Hand eine Hand einer anderen Person.

- Nicht die Hände der Nachbarn rechts und links
- Nicht beide Hände derselben Person

Jetzt wird der Knoten gelöst: Keine Hand darf losgelassen werden. Erst wenn der ganze Knoten gelöst wurde, und alle miteinander im Kreis stehen, darf das Wunder bestaunt und die Hände losgelassen werden.

Kleiner Tipp: Wenn beim Händegreifen niemand seine Arme kreuzt, ist die Chance gross, dass am Ende alle mit dem Gesicht nach innen im Kreis stehen.

Variante: Schweigend spielen.

August:

Das Eichhörnchen-Spiel

Die ultimative Bewegungspause!

Zweck

Kommunikation, Konzentration, Energie, Lachen und Spass

Gruppengrösse

12 bis 60 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Keines, ausser genügend Platz.

Spielbeschreibung

Jeweils drei Personen stehen zusammen. Zwei davon stehen sich gegenüber und strecken die Hände in die Höhe. Die Handflächen werden zusammengelegt. Die beiden Personen bilden so ein Haus. Die dritte Person steht im Haus, sie ist das Eichhörnchen. Die Spielleitung bleibt alleine und ruft entweder: „Eichhörnchen!“, oder „Linke Haushälfte!“ oder „Rechte Haushälfte!“. Die angesprochenen Personen müssen nun ihren Platz verlassen und versuchen, bei einem anderen Haus dieselbe Position einzunehmen. Die Spielleitung steigt ins Spiel ein. Wer übrig bleibt, gibt den nächsten Befehl.

Hinweis: Ob Du die linke oder rechte Dachhälfte bist, entscheidet die Blickrichtung des Eichhörnchens...!

September:

Das Identitätspapier

Sich auf eine ungewöhnliche Art kennenlernen.

Zweck

Kennenlernen, Kommunikation, Energie, Lachen und Spass

Gruppengrösse

8 bis 24 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Identitätspapiere vorbereitet (siehe Vorlage), Schreibzeug.

Spielbeschreibung

Die Spielleitung gibt die Identitätspapiere ab und lässt sie ausfüllen. Dann bewegt sich die Gruppe durch den Raum. Man nimmt mit jemandem Kontakt auf, stellt sich gegenseitig vor und beschreibt sich anhand des Papiers.

Obacht: Es gibt zwar eine Frage „was ich gut kann“. Es gibt aber keine Frage „was ich nicht gut kann“!

<p>3 Dinge, die ich gut kann:</p> <p>● .</p> <p>● .</p> <p>● .</p>	<p>3 Dinge, die ich nicht gerne tue:</p> <p>● .</p> <p>● .</p> <p>● .</p>
<p>Mein Vorbild (Person, Tier, Symbol, Leitsatz)</p> <p>● .</p>	<p>An welchem Ort ich jetzt gerne wäre, und weshalb:</p> <p>● .</p>

Oktober:

Das Sherlock-Holmes-Spiel

Wo ist unsere Aufmerksamkeit? Wo ist sie nicht? Und weshalb?

Zweck

Aufmerksamkeit, Wahrnehmung, Fokus.

Gruppengröße

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Fragen auf Flipchart vorbereitet, evtl. Papier und Bleistift für alle.

Spielbeschreibung

Die Spielleitung stellt der Gruppe zum Start in den Tag einige Fragen (auf Flipchart vorbereitet).

Zum Beispiel:

„Welche Farbe hat der Teppich in der Lobby?“

„Was steht im Korridor gleich gegenüber des Aufzugs?“

„Welche Szene zeigt das Bild an der Rückwand des Gruppenraums?“

„Wie heisst die Dame, bei der Sie sich am Empfang angemeldet haben?“

Lässt sich prima auswerten! Mögliche Fragen: „Worauf legen Sie Wert, wenn Sie einen Raum betreten?“ Oder „Weshalb ist Ihnen der Name der Person am Empfang nicht bekannt?“

November:

Das Geographie-Spiel, reloaded

Der Spieleklassiker „Stadt, Land, Fluss“ als Lernspiel aufbereitet

Zweck

Reflexion, Auswertung, Lernerfolg, Zusammenfassung.

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Spiel auf Flipchart vorbereitet (statt „Stadt, Land, Fluss“ werden Oberbegriffe aus dem Seminarinhalt gewählt), Paper und Schreibzeug.

Spielbeschreibung

Oberbegriffe aus dem Lern- oder Tagesthema werden in den Rahmen gefüllt. Gemäss der zufällig gewählten Buchstaben sucht die Gruppe, einzeln oder als kleine Teams, verwandte Begriffe dazu.

Kleiner Tipp: Auf der Gratis-App kannst Du ganz einfach ein Glücksrad mit den 26 Buchstaben gestalten, und das Glücksrad via Beamer projizieren.

Dezember:

„Acht alberne Affen...“

Verblüffen Sie mit Ihrem Wortschatz!

Zweck

Kommunikation, Konzentration, Energie, Lachen und Spass

Gruppengrösse

4 bis 20 Personen

Zeitaufwand

Ca. 5 bis 10 Minuten

Material

Papier und Schreibzeug

Spielbeschreibung

Jede Person bildet einen Satz, in welchem alle Wörter mit demselben Buchstaben beginnen.

Also: „Acht alberne Affen arbeiten auf alten, abgewaschenen Apfelbäumen.“

Oder: „Viele verdrehte Violinen verwässern Vogelwärters verborgene Vorsätze.“

Der Satz darf gerne lustig und sinnfrei sein (sonst geht dieses Spiel ja kaum...), soll aber grammatikalisch korrekt daherkommen.

Wir vergeben Punkte für den witzigsten Satz.

Oder wir vergeben Punkte für den längsten Satz.