

Januar:

Ballonjonglieren

Agiles Team – in Reinkultur

Zweck

Konzentration, Kooperation, Lachen und Spass

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

5 bis 10 Minuten

Material

1 bis 2 Ballons (plus Reserve, falls ein Missgeschick passiert)

Spielbeschreibung

Spielziel: Den Ballon innerhalb des Kreises in der Luft behalten.

Die Gruppe steht im Kreis und hält sich an den Händen. Die Spielleitung wirft einen aufgeblasenen Ballon in den Kreis. Die Aufgabe der Gruppe ist es, den Ballon mittels Füßen, Knien, Schultern und Köpfen möglichst lange in der Luft zu halten. Der Einsatz der Hände ist nicht erlaubt.

Spielvarianten

- Das Spiel wird schweigend gespielt.
- Sprechen ist erlaubt, aber jede 2. Person im Kreis spielt mit geschlossenen Augen. Nach der ersten Runde schliessen die anderen Mitspielenden die Augen.
- Einen zweiten Ballon ins Spiel bringen.

März:

Der Beobachtungskreis

Erkennen wir Veränderungen an unserem Gegenüber?

Zweck

Kennen lernen, sicher fühlen, gut ankommen

Gruppengröße

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

5 bis 10 Minuten

Material

Keines

Spielbeschreibung

Spielziel: Sicherheit in der Gruppe gewinnen, vertieft Kontakt miteinander aufnehmen.

Die Gruppe wird in zwei Hälften aufgeteilt. Die eine Hälfte stellt sich im Kreis auf, Blickrichtung nach aussen. Die zweite Gruppenhälfte stellt sich um den ersten, inneren Kreis auf, Blickrichtung nach innen. Es stehen sich je eine Person vom Aussenkreis und vom Innenkreis gegenüber.

Erste Spielrunde: Die Personen im Aussenkreis mustern ihr Gegenüber aufs Genaueste. Es gilt, am Äusseren des Gegenübers alles wahrzunehmen, genau zu beobachten. Dafür haben sie 30 Sekunden Zeit.

Die Spielleitung stoppt die Zeit. Nach Ablauf der Zeit drehen sich die Personen im Aussenkreis nach aussen.

Die Personen im Innenkreis verändern jetzt etwas an ihrem Äusseren. (Kragen hoch, Uhr ans andere Handgelenk, Schmuck abnehmen etc.)

Die Leute vom Aussenkreis dürfen dann schauen, ob sie die Veränderung bemerken. Wenn nicht, darf nach eine kurzen Weile geholfen werden.

Zweite Spielrunde: Die Personen aus dem Innenkreis mustern ihr Gegenüber im Aussenkreis, haben aber dafür nur noch 20 Sekunden zur Verfügung. Sonst bleibt der Spielverlauf gleich.

Am Ende lässt sich das Spiel prima auswerten.

April:

Geräusche des Tages

Stört, was man hört?

Zweck

Aufmerksam sein, Konzentration fördern, Zuhören

Gruppengrösse

unerheblich

Zeitaufwand

5 Minuten

Material

Evtl. Notizpapier und Schreibzeug

Spielbeschreibung

Spielziel: Einen Moment lang aufmerksam auf etwas sein, was nicht zum Seminargeschehen gehört.

Die Spielleitung erklärt: „Bitte werden Sie einen Moment lang ganz still und konzentrieren Sie sich auf alle Geräusche, die Sie wahrnehmen. Das können Geräusche hier im Raum sein, aber auch solche, die von aussen – mehr oder weniger angenehm – hereindringen. Vielleicht notieren Sie sich, was Sie alles hören. Wer hat am meisten verschiedene Geräusche wahrgenommen?“

Spielvariante

Geräusche notieren. Wer hört die meisten? Wer kann sie einer Quelle zuordnen?

Mai:

Dänisches Daumenringen

Wer bereit ist zu kämpfen, sollte bereit sein zu gewinnen!

Zweck

Konzentration, Kooperation, Macht und Konkurrenz, Lachen und Spass

Gruppengrösse

Unerheblich, man spielt zu zweit

Zeitaufwand

3 bis 5 Minuten

Material

Keines

Spielbeschreibung

Spielziel: Den Gegner, die Gegnerin in einem Wettkampf besiegen.

Die Gruppe bildet Paare. Immer zwei Personen stehen sich gegenüber und geben sich die rechte Hand: Daumen nach oben, die restlichen Finger haken sich gegenseitig ein.

Die Daumen verbeugen sich 3x nebeneinander, dann startet der Wettkampf: Versuche, den Daumen Deines Gegenübers auf die Zeigefinger hinunterzudrücken. Mach es wie beim Fechten: Ausweichen, angreifen, ausweichen, angreifen.

Wer gewinnt, bietet dem Gegner / der Gegnerin eine Revanche an.

Speziell: Dieses Spiel wird nicht mit Muskelkraft entschieden, sondern mit Taktik. Es können sehr gut Frauen und Männer gegeneinander antreten.



Juni:

Händedynamik

So geht Konzentration auf unsere zehn Finger

Zweck

Einstieg, gut ankommen, Aufmerksamkeit schaffen, Konzentration fördern, Energie heben

Gruppengröße

Unerheblich, man spielt für sich alleine

Zeitaufwand

2 bis 3 Minuten

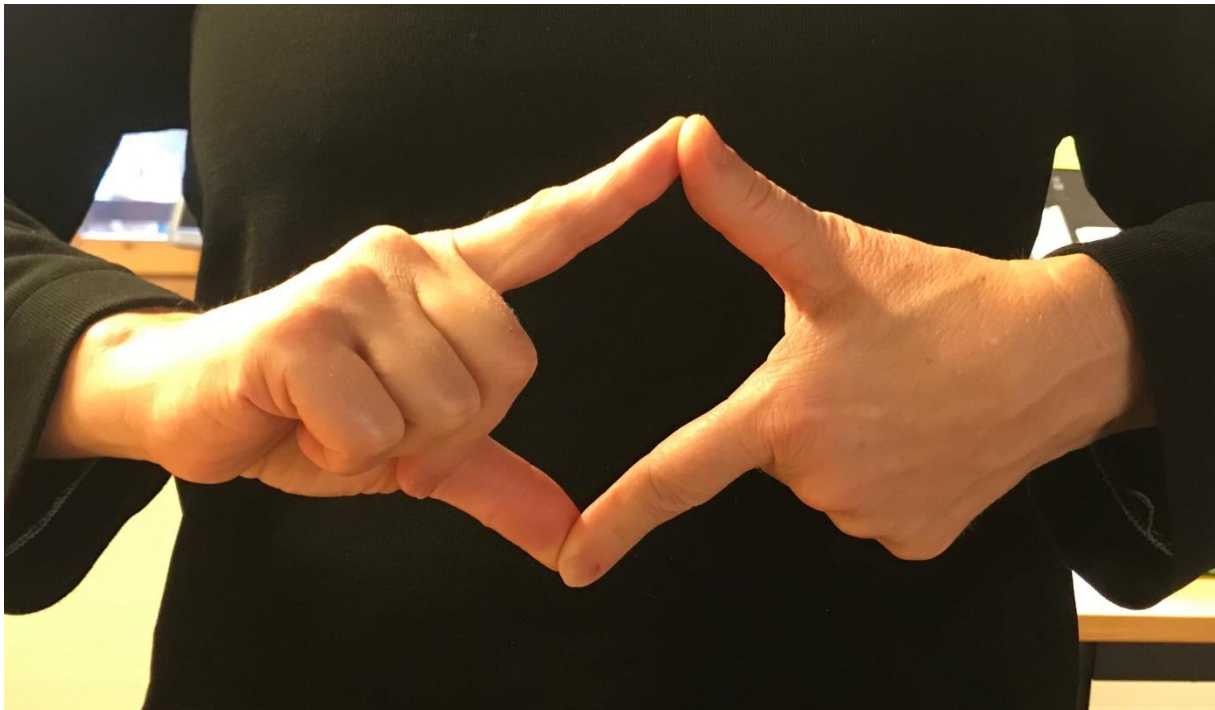
Material

Keines

Spielbeschreibung

Linke Daumenspitze berührt rechte Zeigefingerspitze, rechte Daumenspitze berührt linke Zeigefingerspitze.

Ein Daumen und sein Zeigefinger lassen los, die Hände drehen sich um die Achse Daumen-Zeigefinger, so kommen die freien Daumen und Zeigefinger wieder zusammen. Dann weiterdrehen, bis Daumen und Mittelfinger zusammenkommen, dann der andere Daumen zum Mittelfinger. Und so weiter bis die Daumen die kleinen Finger berühren. Dann das Ganze wieder zurück.



Juli:

Einstiegsfragen

Wie Du Dein Gegenüber ganz schnell gut kennenlernst

Zweck

Kennen lernen, sicher fühlen, gut ankommen

Gruppengröße

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

Material

Fragebögen vorbereitet (siehe nächste Seite), evtl. Schreibzeug

Spielbeschreibung

Spielziel: Sich auf einer anderen Ebene als üblich kennenlernen

Alle Teilnehmenden erhalten einen Fragebogen, der zu beantworten ist.
(Stichworte notieren ist hilfreich)

Die Gruppe begibt sich auf einen Spaziergang durch den Raum. Wer auf eine Person trifft, tauscht sich mit dieser über die Antworten aus, in Form eines Gesprächs / Interviews.

Dann geht es zur nächsten Person. Usw.

Merke: Du darfst eigene originelle Fragen entwerfen. Du darfst die Anzahl der Fragen selbst bestimmen.

spielbar 

Weil Spielen bildet.

An diesem Ort bin ich aufgewachsen:

An diesem Ort fühle ich mich besonders wohl:

Mein Lieblingstier ist...

Am liebsten gehe ich hierhin in die Ferien:

Mein liebstes Schmuckstück ist...

Am besten koche ich...

Wenn ich freie Zeit habe, mache ich am liebsten...

Diesen Menschen würde ich gerne kennen lernen:

August:

Haltbar

Seilschaften bilden – Halt geben - Vertrauen schaffen

Zweck

Kennen lernen, sicher fühlen, gut ankommen, Vertrauen schaffen, Kooperation fördern

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

5 bis 10 Minuten

Material

Keines

Spielbeschreibung

Spielziel: Sich auf die Gruppe verlassen können.

Die Gruppe steht im Kreis und fasst sich an den Händen. (Hinweis: Bei ungerader Anzahl Gruppenmitglieder spielt die Spielleitung mit)

Die Gruppe nummeriert 1,2,1,2,1,2... durch.

Auf das Kommando „Los“ neigen sich alle 1 zur Kreismitte, alle 2 bleiben stehen und halten die Einsen. Dann wechseln: Alle 2 neigen sich zur Mitte, die Zweien halten.

Ein paar Mal probieren.

Auf das nächste „Los“ neigen sich alle Einsen nach hinten, die Zweien halten dagegen. Und Wechsel: Die Zweien neigen sich nach aussen, die Einsen halten. Mehrmals probieren.

Wenn alles gut klappt, kommt die Champions-League: Während sich die Einsen zur Mitte neigen, neigen sich die Zweien gleichzeitig nach aussen, und umgekehrt.

Versucht, einen Rhythmus hinzubekommen und Euch im Takt rein und raus zu bewegen.

September:

Die Indianerbegrüssung

Stell Dir vor, Du sollst Dich vorstellen...

Zweck

Kennen lernen, sicher fühlen, gut ankommen

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

Material

Fragebögen vorbereitet, evtl. Schreibzeug

Spielbeschreibung

Spielziel: Sich auf einer anderen Ebene als üblich kennenlernen

Die Gruppe nimmt sich ca. 2-3 Minuten Zeit und überlegt sich, jede/r für sich:

Welchen Namen würde ich als Indianer tragen (wollen)?

Dabei orientieren wir uns an alten Western-Filmen und Comics.

Mein Indianer-Name muss mich (Charakterzüge, Lebensmotto, Hobby, Wünsche etc.)
in wenigen Worten beschreiben. Und darf durchaus originell sein...)

Beispiele:

Rauchender Mokassin (ein passionierter Wanderer)

Flinker Buntfinger (ein Mensch, der gerne mit Tinte schreibt)

Grosses Bisonherz (ein grosszügiger, liebenswerter Mensch)

Sichere Hand (zielstrebig; weiss, was er/sie will)

Schnaubendes Feuerross (eine ÖV-Benutzerin)

Dann geht die Gruppe durch den Raum und stellt sich den anderen Teilnehmenden mit dem Indianernamen vor: „Howgh, ich bin ...“ Und natürlich erklären wir unseren Namen.

Vielleicht helfen sich die Teilnehmenden gegenseitig bei der treffenden Namensfindung?

Oktober:

Hüter des Wissens

Wissen ist Macht – nicht wissen macht auch nichts, wenn jemand anderes weiss

Zweck

Aufmerksamkeit schaffen Konzentration fördern, Themenkreis eröffnen, Lernen, Vertiefen

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

Material

Moderationskarten vorbereitet, Schreibzeug

Spielbeschreibung

Spielziel: Kernaussagen vertiefen, Wichtiges zusammenfassen.

Auf Moderationskarten werden Kernbegriffe des Seminars notiert. Diese Karten werden in der Gruppe (an Freiwillige) verteilt. Jeder Karteninhaber / jede Karteninhaberin ist dafür zuständig, bei seinem / ihrem Thema möglichst viele Infos zu sammeln und zu behalten. Am Ende der Veranstaltung geben die Karteninhaber ihre Zusammenfassung kurz und knackig an die Gruppe weiter. Jeder Einsatz wird natürlich mit viel Applaus verdankt!

November:

Das Poesie-Spiel

Wertschätzendes Feedback – in Poesie verpackt...

Zweck

Ausstieg, Abschied nehmen, Feedback geben, Wertschätzung, Kommunikation

Gruppengröße

8 bis 30 Personen

Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

Material

Keines

Spielbeschreibung

Spielziel: Ich gebe jemandem ein wertschätzendes Feedback

Die Gruppenmitglieder überlegen sich ein wertschätzendes Feedback für 2 bis 3 andere Gruppenmitglieder, und zwar in Form einer poetischen Umschreibung.

In der Schlussrunde geben sich alle ihr Feedback, welches natürlich nicht diskutiert, sondern einfach freundlich verdankt wird.

Beispiel: „Martha, Du bist für mich wie Kaffee: Erfrischend und belebend.“

Oder: „Michael, Du bist für mich wie ein Garten im Frühling: Bunt, lebendig und blühend.“

Oder: „Henriette, Du bist für mich wie Rotwein: Reif, angenehm und wohltuend.“

Dezember:

Ich und wir

Ich bin einzigartig – und wir als Gruppe sind es auch

Zweck

Einstieg, Kennenlernen, eine Gruppe werden, sicher fühlen, Kommunikation

Gruppengröße

10 bis 30 Personen

Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

Material

Moderationskarten, Schreibzeug

Spielbeschreibung

Spielziel: Aus Individuen eine Gruppe formen.

Die Gruppe wird in Kleingruppen von 5 bis 6 Personen aufgeteilt.

Aufgabe 1: Jede Person verrät etwas über sich, in Form einer (möglichst originellen) Einzigartigkeit: „Ich bin Martin, und der Einzige in dieser Gruppe, der Golf spielt.“ Die Einzigartigkeit muss wahr sein, und niemand sonst in der Gruppe darf sagen können: „Das habe/mache/bin ich auch.“

Die originellste Einzigartigkeit wird auf eine Moderationskarte notiert.

Aufgabe 2: Jede Kleingruppe sucht sich eine (möglichst originelle) Gemeinsamkeit, die auf alle Gruppenmitglieder zutrifft. Alle müssen klar hinter der gemeinsamen Aussage stehen können. Die Gemeinsamkeit wird auf eine Moderationskarte notiert.

Die Spielleitung sammelt alle Karten ein und platziert sie z.B auf ein Pinnboard.

Die ganze Gruppe bestimmt nun die originellste Einzigartigkeit und die originellste Gemeinsamkeit. Schön ist es, wenn für die beiden originellsten Meldungen ein kleines Geschenk abgegeben wird.