

## Januar:

### Die Tante Flo

Diese Verwandte bringt jedes Team in Schwung

#### Zweck

Einstieg nach der Pause, gut ankommen, Lachen und Spass, etwas Bewegung

#### Gruppengrösse

8 bis 24 Personen

#### Zeitaufwand

5 bis 10 Minuten

#### Material

Keines

#### Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung beginnt mit dem Satz, den nachher alle nachsprechen:

«Meine Tante Flo, die macht immer so.»

Dazu macht die Spielleitung eine Bewegung, z.B. auf einem Bein hüpfen, in die Hände klatschen, mit der Handfläche auf dem Bauch kreisen, etc.

Alle Teilnehmenden machen diese Bewegung mit.

Dann folgt die zweite Person. Sie wiederholt den Spruch und macht eine neue Bewegung.

Alle Teilnehmenden machen auch diese Bewegung mit, OHNE MIT DER ERSTEN BEWEGUNG AUFZUHÖREN!

Dann folgt die dritte Person mit dem Spruch und ihrer Bewegung. Und so weiter.

## Februar:

### Der Kartentrick

Magie und Zauberei – oder etwa doch nur Physik?

#### Zweck

Kreativität fördern, neue Perspektiven einnehmen, über den Tellerrand hinausdenken

#### Gruppengrösse

4 bis 24 Personen

#### Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

#### Material

Pro Person eine Schere und eine Moderationskarte A5

#### Spielbeschreibung

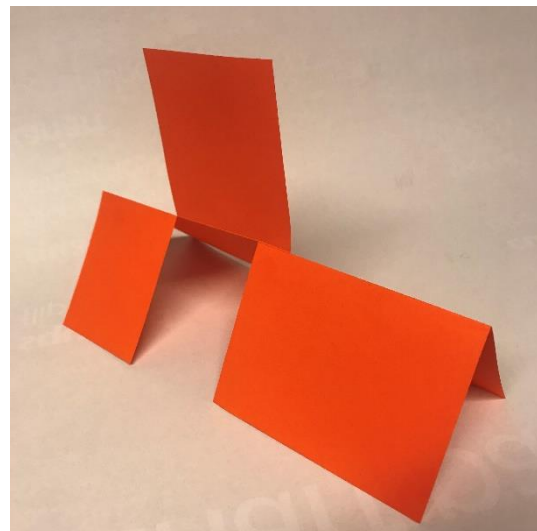
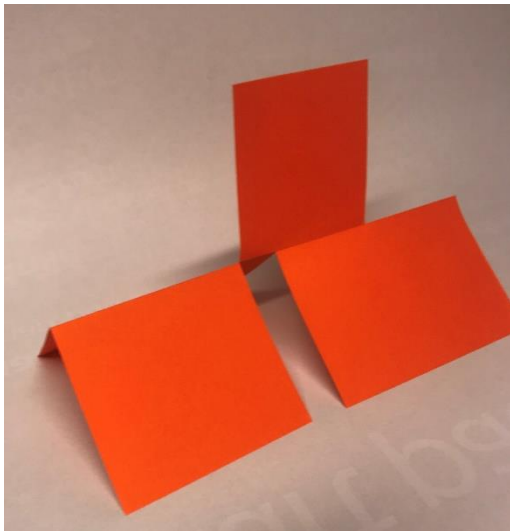
Auf einem Tisch steht die gefaltete Moderationskarte (siehe Foto).

Die Teilnehmenden haben die Aufgabe, diese Karte 1:1 nachzubauen.

Sie dürfen die Karte auf dem Tisch nicht berühren, nur von allen Seiten anschauen.

Ausser der Schere sind keine weiteren Hilfsmittel oder Werkzeuge erlaubt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn jemand das Problem gelöst hat.



**März:**

## Traumberuf und Lieblingsspeise

Ärztinnen und Astronauten essen Pizza und Pasta. Wirklich?

### Zweck

Kennenlernen, Kontakt aufnehmen, Energie heben, Lachen und Spass

### Gruppengrösse

6 bis 30 Personen

### Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

### Material

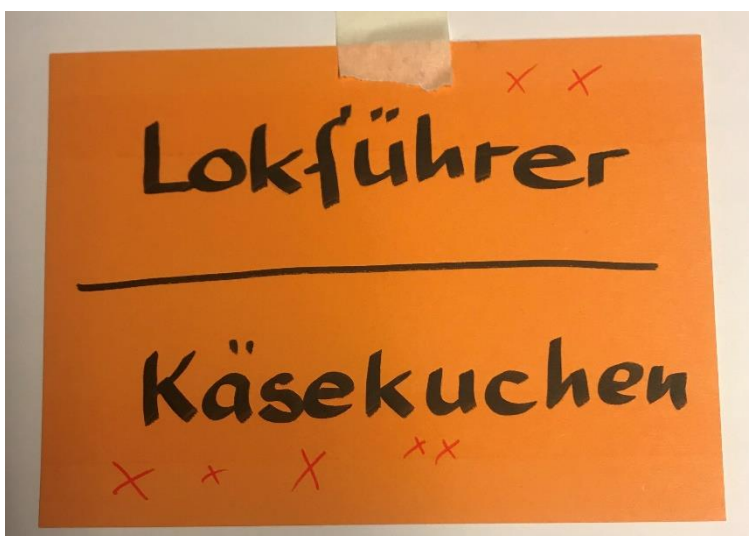
Moderationskarten, Stifte, Klebeband

### Spielbeschreibung

Jede Person nimmt sich eine Moderationskarte und halbiert sie mit einem waagerechten Strich. In der oberen Hälfte schreiben alle ihren Traumberuf, in der unteren Hälfte ihre Lieblingsspeise. Achtung: Eine der beiden Aussagen ist gelogen!

Alle heften sich gegenseitig die Karte auf den Rücken. Nun wandert die Gruppe durch den Raum und betrachtet die Karten der Mitspielenden. Bei jeder Aussage, die ich als gelogen empfinde, mache ich ein Kreuzchen.

Am Schluss setzt sich die Gruppe in den Kreis. Alle benennen, was wahr und was gelogen ist.



**April:**

## Das Nussschalen-Spiel

Die Nüsse zeigen, wie das Team funktioniert

### Zweck

Kommunikation, Kooperation, Ressourcentalk, Effizienz und Effektivität

### Gruppengrösse

10 bis 30

### Zeitaufwand

Ca. 10 bis 15 Minuten

### Material

Walnuss-Schalen-Hälften, mind. eine mehr als die Anzahl Mitspielenden

### Spielbeschreibung

Die Spielleitung führt in das Spiel ein:

„Wir machen ein Spiel zu Kooperation. Ich gebe Ihnen dazu eine Aufgabe, die Sie als Gruppe lösen werden. Ich lege Nussschalen in einer Reihe auf dem Tisch aus, und zwar so viele, wie Sie Personen in der Gruppe sind.“

Ihre Aufgabe ist es, sich zu merken, welche Nussschale wo liegt. Wenn Sie sich alles gemerkt haben, werden Sie die Augen schliessen, ich vertausche zwei Nussschalen, Sie öffnen die Augen wieder und sagen, welche zwei Nussschalen ich vertauscht habe.“

Die Spielleitung legt die Nussschalen in einer Reihe auf den Tisch. Sie legt eine Nussschale mehr aus, als das Team Mitglieder hat. Dann geht's los.

Variante:

Das Team wird in Gruppen zu 6 – 8 Personen geteilt. Jede Gruppe hat einen Tisch, wo ihre Nussschalen ausliegen. Die Gruppen merken sich ihre eigenen Nussschalen. Dann gehen sie zu einem anderen Team, und legen dort die Nussschalen anders.

Dann zurück zum eigenen Tisch und finden heraus, was geändert wurde.

Unbedingt auswerten:

Wie seid Ihr vorgegangen? Was hat sich bewährt? Was hat nicht funktioniert? Wie seid Ihr damit umgegangen, dass eine Nussschale zu viel im Spiel war? Welches war die beste Lösung?



## Mai:

### Das grosse TV-Quiz

Wer eine gute Bildungsfachperson sein will, braucht etwas von einem Showmaster...

#### Zweck

Lernthema vertiefen, Kooperation, Lachen und Spass

#### Gruppengrösse

3 bis 5 Kleingruppen à 4 bis 6 Personen

#### Zeitaufwand

20 bis 30 Minuten

#### Material

Moderationskarten vorbereitet

#### Spielbeschreibung

Die Spielleitung bereitet Moderationskarten vor: Drei bis vier Karten mit Oberthemen, dazu je ca. 5 Karten mit Zahlenwerten (siehe Foto). Auf der Rückseite jeder Karte steht eine Frage aus dem entsprechenden Oberthema. Tiefe Zahlenwerte = einfache Fragen, hohe Zahlenwerte = anspruchsvolle Fragen.

Die Karten werden am Pinnboard ausgehängt.

Die Spielleitung leitet durch das Spiel wie ein echter Showmaster. Etwas Show muss sein!

Ziel: Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

Eine Gruppe beginnt und sucht sich ein Themengebiet und einen Zahlenwert aus. Wird die Frage korrekt beantwortet, erhält die Gruppe den entsprechenden Wert gutgeschrieben. Wird die Frage nicht oder falsch beantwortet, geht die Frage an die nächste Gruppe, usw., bis sie beantwortet wird. Die Gruppe, die jetzt richtig geantwortet hat, bekommt die Punkte.

#### Varianten:

- Oberthemen gehören zum Lernthema. So wird das Spiel ein Lernspiel.
- Oberthemen sind frei gewählt. So wird es ein «Kopflüfter»-Spiel.
- Statt Fragen sind «Glückskarten eingebaut = Punktgewinn ohne Antworten
- Statt Fragen sind Aufgaben eingebaut = Punktgewinn gegen eine Tätigkeit (Zehn Liegestütze von mind. 3 Personen / als Team ein Lied singen / in 60 Sek. einen Papierflieger basteln.)

Finanzen	Geschichte	Allgemein
50	50	50
100	100	100
200	200	200
300	300	300
500	500	500

**Juni:**

## Der Doppelmeter

«Schöner scheitern» als Teamaufgabe – oder eben nicht

### Zweck / Einsatzgebiet

Kooperation, Kommunikation, Strategie, Kreativität, Ressourcen nutzen

### Gruppengrösse

In Gruppen à 3 bis 6 Personen

### Zeitaufwand

10 bis 15 Minuten

### Material

Pro Gruppe einen Doppelmeter und 9 Spielfiguren (Münzen, Holzrondellen etc.)

### Spielbeschreibung

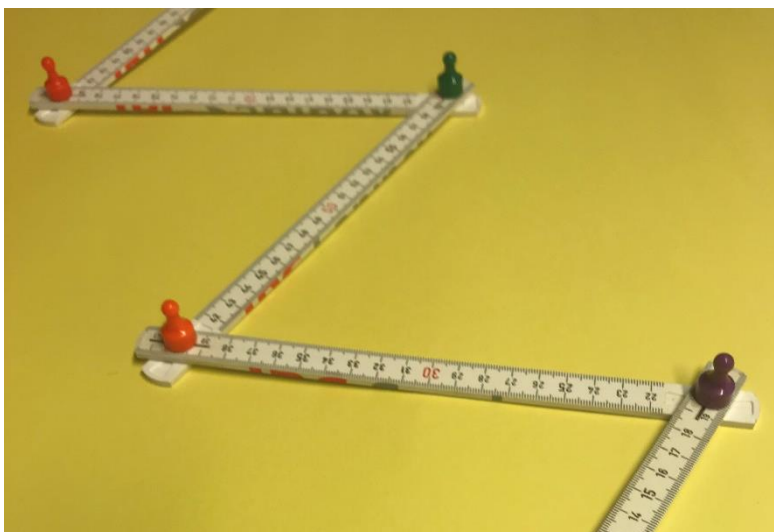
Auf einem Tisch liegt ein Doppelmeter, so gestreckt, dass jedes Gelenk im 90°-Winkel ausliegt. Auf jedem Gelenk liegt eine Spielfigur.

Die Aufgabe des Teams besteht darin, den Doppelmeter so in die Gerade zu strecken, dass alle Spielfiguren auf den Gelenken liegenbleiben.

Gewonnen hat diejenige Gruppe, die am wenigsten Spielfiguren «verloren» hat.

Varianten:

- Auf Zeit spielen
- Schweigend spielen



**Juli:**

## «Hu-Ha-Ho!»

Mit martialischer Kampfkunst das Mittagsschläfchen bekämpfen.

### Zweck

Energie heben, Aufmerksamkeit, schaffen, Lachen und Spass

Gruppengrösse

8 bis 30 Personen

### Zeitaufwand

5 Minuten

### Material

Keines

### Spielbeschreibung

Spielziel: Ein – zugegeben etwas martialisches – Signal weitergeben.

Die Gruppe steht im Kreis. Die Spielleitung eröffnet das Spiel, indem sie ein imaginäres Schwert beidhändig über den Kopf hebt. Dazu ruft sie: „Hu!“

Die beiden Nachbar\*innen links und rechts der Spielleitung reagieren sofort: Sie schlagen ihre imaginären Schwerter mit grossem Schwung in den Bauch der Spielleitung. Dazu rufen sie: „Ha!“

Die Spielleitung führt jetzt ihren Schwerthieb zu Ende, indem sie auf eine Person im Kreis zielt. Dazu schreit sie: „Ho!“

Die angepeilte Person hebt nun ihr imaginäres Schwert über den Kopf, ruft: „Hu!“, die beiden Nachbarn schlagen zu und rufen „Ha!“ und die Mittelperson führt ihren Schlag zu Ende, in Richtung einer weiteren Person im Kreis. Und so weiter.

Das Spiel endet, wenn alle mindestens einmal dran waren.





## August:

### Ebbe und Flut

Die Reaktionsgeschwindigkeit sollte schneller sein als die Gezeiten...

#### Zweck

Aufmerksamkeit, Konzentration, Energie heben, Bewegungspause, Lachen und Spass

#### Gruppengrösse

6 bis 30 Personen

#### Zeitaufwand

5 Minuten

#### Material

Tische und Stühle

#### Spielbeschreibung

Die Gruppe steht im Raum. Die Spielleitung beginnt, eine Geschichte zu erzählen.

- Sobald das Wort «Ebbe» fällt, setzen sich alle so schnell wie möglich auf den Boden.
- Sobald das Wort «Flut» fällt, springen alle auf einen Stuhl oder einen Tisch.

Wer zuletzt am Boden sitzt bzw. zuletzt auf dem Stuhl oder Tisch ist, erzählt die Geschichte weiter, bis zur nächsten «Ebbe» oder «Flut»...

3- bis 4-mal durchspielen.

## September:

### Theater im Seminar

Bevor die grosse Bühne ruft, muss man auf die kleine...

#### Zweck

Fantasie, Kreativität, Kommunikation, Storytelling, Verkaufstraining, Lachen und Spass

#### Gruppengrösse

9 bis 24 Personen

#### Zeitaufwand

20 bis 30 Minuten

#### Material

Gegenstände, die im Raum zu finden sind (Seminar material, was so rumliegt etc. / evtl. Gegenstände, die die Spielleitung mitbringt)

#### Spielbeschreibung

Die Gruppe bildet 3er-Gruppen. Jede Gruppe nimmt sich 3 Gegenstände vom Tisch. Jetzt folgt die Aufgabe: jede Gruppe hat 5 bis 10 Min. Zeit, eine Geschichte / ein Theaterstück zu erfinden, in der die drei Gegenstände eine Hauptrolle spielen. Keiner der Gegenstände darf aber in seiner ursprünglichen Bedeutung / Funktion verwendet werden.

Anschliessend werden die Geschichten vorgespielt.

## Oktober:

### Die schweizerische Volksinitiative

Gleichgesinnte finden, der eigenen Meinung viel Gewicht verleihen.

#### Zweck

Position beziehen, Standpunkte klären, Meinungen austauschen, Feedback

#### Gruppengrösse

10 bis 30 Personen

#### Zeitaufwand

15 bis 30 Minuten

#### Material

Papier und Stifte für alle

#### Spielbeschreibung

Alle Teilnehmenden schreiben sich ihre Meinung zu einem vorgegebenen Thema auf ihr Blatt. Jetzt bewegt sich die Gruppe durch den Raum. Alle suchen nach Unterstützer\*innen, die sich ihrer eigenen Meinung mittels Unterschrift anschliessen.

Hinweis: Die Spielleitung sollte darauf hinweisen, dass eine Unterschrift nur zu geben ist, wenn man überzeugt von der Meinung ist. Gefälligkeits-Unterschriften («Du unterschreibst bei mir, dann unterschreibe ich bei Dir.») sollten vermieden werden.

Variante: Die Teilnehmenden schreiben ihre Meinung auf ein Blatt. Darunter zeichnen sie zwei Spalten: Eine Pro und eine Contra. Jetzt gehen alle bei der Gruppe auf Meinungsumfrage.

## November:

### Der 1-, 2-, 3-, 4-, 5-Zylinder

Wenn das Team wie ein Motörchen werkelt...

#### Zweck

Aufmerksamkeit, Konzentration, Bewegungspause, Kooperation, Lachen und Spass

#### Gruppengrösse

10 bis 30 Personen

#### Zeitaufwand

5 Minuten

#### Material

Keines

#### Spielbeschreibung

Die Gruppe sitzt im Kreis. Die Spielleitung erklärt die Funktionsweise eines Zylindermotors: Die Zylinder müssen sich bewegen, dass der Motor läuft. Aber nicht alle gleich, und nicht alle gleichzeitig.

Je nach Ansage der Spielleitung stehen 1 bis 5 Personen. Die Gruppe hat die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass immer so viele Personen stehen, wie die Spielleitung vorgegeben hat. Wenn sich also eine Person hinsetzt, muss jemand anderes aufstehen. Oder zwei. Oder drei... Aber Vorsicht. Es dürfen nie mehr Personen stehen als vorgegeben.

Tipp: Langsam anfangen, dann das Tempo steigern.

Variante: Mit Geräuschen: «Tschschsch...» beim Aufstehen, «Pffff...» beim Hinsetzen.



## Dezember: Der Kennenlern-Code

Neugierig machen, Geheimnisse lüften, Bekanntschaften schliessen

### Zweck

Kennen lernen, aufeinander zugehen, das Eis brechen

### Gruppengrösse

10 bis 1000

### Zeitaufwand

1 Minuten Vorbereitung, dann 1 bis 2 Minuten pro Sequenz

### Material

Pro Person eine Moderationskarte (siehe nächste Seite), Stift, Klebeband

### Spielbeschreibung

Jede Person erhält eine Karte und den Auftrag, diese wie folgt zu beschreiben:

- Im oberen Drittel eine Zahl schreiben. Diese bedeutet etwas im Leben dieser Person: Alter, Hausnummer, Schuhgrösse, Postleitzahl, Kilometerstand des Autos, Dienstjahre, etc.)
- Im mittleren Drittel steht ein Ort (Stadt, Dorf, Insel etc.). Dieser Ort hat im Leben der Person ebenfalls eine Bedeutung: Lieblingsferienort, Geburtsort, zuletzt bereist, Heimatstadt des Lieblingsfussballvereins etc.
- Im unteren Drittel steht ein Buchstabe bzw. eine Abkürzung. Auch diese hat eine Bedeutung: Anfangsbuchstabe des Vornamens, 1. Buchstabe des Firmennamens, so beginnt meine Berufsbezeichnung, etc.

Die Karte am Revers montieren und rein in die Kennenlern-Runde!

Variante: Die Spielanleitung kann den Spielauftrag auf ein Flipchart-Plakat schreiben, beim Eingang zum Kongressraum hinstellen, zusammen mit einem Tisch voller leerer Namensschilder und Stifte. So können sich alle spielgemäss beschriften.

