

Josef W. Seifert  
Heinz-Peter Göbel

# **Games**

Spiele für Moderatoren  
und Gruppenleiter

kurz • knackig • frech

**GABAL**

**Seifert, Josef W.:**

Games - Spiele für Moderatoren und Gruppenleiter:  
kurz • knackig • frech / Josef W. Seifert ; Heinz-Peter Göbel.  
Offenbach: GABAL, 2001  
ISBN 3-930799-48-0

Lektorat: Ute Flockenhaus, Fischerhude (b. Bremen)

Cover: image team, Bremen

Coverillustrationen: Leuchtmann, Udo, Bremen

Illustrationen: Peter Kaste. Erlangen

Satz und Layout: Josef W. Seifert, Pörnbach-Puch/ADVERMA, Rohrbach

Druck: rgg Druck- und Verlagshaus, Braunschweig

© GABAL Verlag GmbH, Offenbach

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

**Verlagsinformationen:**

Jünger Service, Schumannstraße 161, 63069 Offenbach  
Tel.: 0 69 / 84 00 03 -22 (-0)    Fax: 0 69 / 84 00 03 - 33

# Inhalt

<b>Zum Buch</b>	7
<b>Games ... und wie man sie (be)nutzt</b>	9
<b>Games für den Einstieg</b>	18
Ballrunde	18
Namen-Zirkel	22
Mein linker, linker Platz	24
Kennenlern-Memory	26
Heißer Stuhl	28
kurz notiert	30
<b>Games für die Arbeitsphase</b>	32
Obstkorb	32
Geben & Nehmen	34
Luftballons	36
Ebbe und Flut	38
Begrüßungsparty	40
Gordischer Knoten	42
Tante Jo	44
Verteidige deinen Standpunkt	46
Raumteiler	48
Roboter parken	50
Yin & Yang	52



Team-Knobeln	54
Haifischbecken	56
Hund & Katze	58
Magic-Paper	60
Schenkel klappen	62
Dschungel-Spaziergang	64
Zoo-Eröffnung	66
Wissen und Können	68
Morgenmuffel - Frühaufsteher	70
Die Katze schleicht	72
Nagelprobe	74
Zwei Euro	76
Der Kartentrick	78
kurz notiert	80
<b>Games für den Abschluss</b>	<b>82</b>
Ich schreibe einen Brief	82
Ein Symbol	84
Fischernetz und Teich	86
Koffer packen	88
kurz notiert	90
<b>Übrigens ...</b>	<b>92</b>
<b>Spiele-Übersicht</b>	<b>93</b>
<b>Literatur zum Thema</b>	<b>94</b>

## Zum Buch

Wir setzen in unseren Moderationen und Trainings gezielt Übungen und Aktivierungsspiele ein und führen zu diesem Thema auch Trainings durch.

Für uns war es ein weiter Weg bis dorthin, da wir zunächst keine aus unserer Sicht brauchbaren Spiele kannten und - wenn wir mal bei einem Kollegen eines mitbekamen - Angst hatten, es einzusetzen. Wir fürchteten, bei den Teilnehmern damit „nicht landen“ zu können und auf Ablehnung zu stoßen. Andererseits waren wir immer der Meinung, dass Aktiverungsspiele und Übungen durch ihren direkten Zugang zum Einzelnen ein wichtiges Element professionellen Moderierens und Trainerens sind.

Um uns langsam an das Thema heranzutasten, haben wir gezielt nach „Games“ gesucht, die möglichst den Kriterien kurz, knackig, frech entsprachen und haben diese „nicht immer, aber immer öfter“ eingesetzt. Daraus entstand eine kleine, persönliche Sammlung von Spielen, Übungen und Erfahrungen im Umgang mit „Games“ in Moderations- und Trainingsgruppen.

In unseren Trainings zu diesem Thema - aber auch in anderen Gruppen - wurde uns immer wieder die Frage gestellt, ob es die von uns eingesetzten Spiele und Übungen nicht in schriftlicher Form gäbe. Wir haben sie deshalb zusammengefasst und in diesem Buch skizziert.

Es handelt sich dabei um „10-Minuten-Übungen“, die von jeder Gruppe unabhängig vom jeweiligen Thema, mit dem sie sich beschäftigt, durchgeführt werden können. Die Teilnehmer einer moderierten Gesprächsrunde (Workshop, Projektsitzung, Team-Meeting ...) oder eines Fach- oder Verhaltenstrainings sollen schneller

„miteinander warm werden“ und „sich näher kommen“, zwischendurch „wieder etwas locker(er) werden“, „Energie tanken“ ...

Wer das einzelne „Game“ jeweils erfunden hat, ist leider nicht nachvollziehbar. Wir verzichten deshalb auf Quellenverweise, geben aber, auf den Seiten 88 und 89, einige Tips für weiterführende Literatur. Nun aber ...

... viel Spaß bei der Lektüre und noch mehr Spaß bei der Umsetzung in die eigene Moderations- oder/und Trainingspraxis!

Puch, im Mai 2001  
Josef W. Seifert / Heinz-Peter Göbel

*Wow! Ein TopTrainer!*



Übrigens: Wenn im Folgenden vom Moderator, vom Pädagogen oder Trainer die Rede ist, ist damit immer auch die Kollegin gemeint. Da es leichter ist, einen Text in einem grammatischen Geschlecht zu schreiben (und zu lesen), beschränken wir uns (diesmal noch?) auf die männliche Form.

# **Games**

## **... und wie man sie (be)nutzt**

Moderation und jede andere Art (der Anleitung) von Kommunikation findet grundsätzlich zeitgleich auf zwei Ebenen statt. Einerseits geht es inhaltlich um „irgendeine“ Sache und andererseits entstehen in der Kommunikationssituation (zum Teil durch diese bedingt) Gefühle, welche ihrerseits auf die Bearbeitung der Sache Einfluss nehmen. Ein Moderator/Gruppenleiter hat es daher stets mit zwei Prozessen gleichzeitig zu tun: dem Sachprozess<sup>1</sup> und dem Gruppenprozess! Der professionell arbeitende Leiter wird diesem Tatbestand dadurch Rechnung tragen, dass er auf beide Prozesse/Ebenen gleichermaßen achtet und beide Prozesse bewusst steuert. Spiele und Übungen - hier der Einfachheit halber pauschal Games genannt - sind äußerst hilfreiche Instrumente zur Steuerung des Gruppenprozesses und gehören unbedingt in den „Werkzeugkasten“ jedes Profis.

Games enthalten Elemente wie „sich bewegen“, für kurze Zeit „eine andere Haltung einnehmen“, „einander berühren“, „etwas ganz anderes denken“ oder für einige Augenblicke „wieder Kind sein“ ... Sie verändern dadurch unmittelbar die Stimmung der Menschen und damit die jeweilige Situation auf der „klimatischen“ Ebene. Sie wirken somit indirekt fördernd auf die Arbeit(sfähigkeit) der Gruppe.

Um diesen positiven Effekt zu erzielen, muss das „Spiel“ natürlich genauso professionell angeleitet werden

1 Ein ausführliche Darstellung von Techniken zu Steuerung des Sachprozesses finden Sie in: Josef W. Seifert, Visualisieren - Präsentieren Moderieren, GABAL Verlag, 16. Auflage, Offenbach 2001

2 Eine ausführliche Darstellung dieser Thematik finden Sie in: Josef W. Seifert, Moderation & Kommunikation, GABAL Verlag, 3. Auflage Offenbach 2000

wie der „normale“ Kommunikationsprozess der Gruppe. Hierzu bedarf es eines „Spezial-Know-hows“, das sich in die zwei Hauptpunkte „Passung“ und „Anleitung“ gliedern lässt.

## **Passung**

Für den Einsatz eines Games muss man unbedingt die „Passung“ beachten. Das bedeutet, dass man darauf achten muss, ...

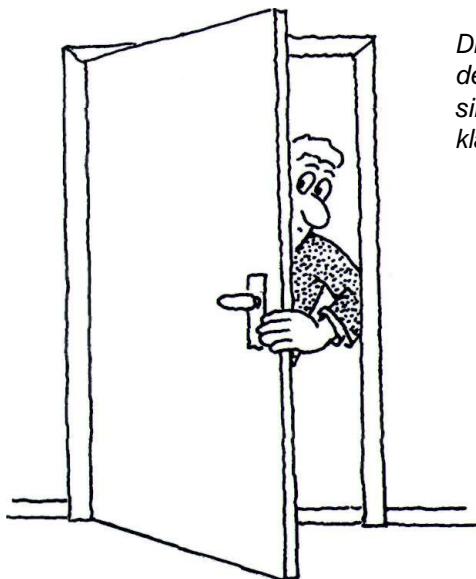
- in welcher Phase ihrer Entwicklung sich die Gruppe gerade befindet,
- wie die aktuelle Situation ist, in die die gemeinsame Arbeit eingebettet ist und
  - \* was die jeweilige Kultur (momentan) zulässt.

Im Folgenden sind diese Aspekte näher erläutert.

## **Phase**

Jede Gruppe hat eine Geschichte. Sie durchläuft einen Gruppenprozess. Die Situation (in) der Gruppe ist am Beginn der Zusammenkunft eine andere als nach einigen Stunden gemeinsamer Arbeit, und diese unterscheidet sich wiederum von der Abschluss situation. Womit auch schon die drei großen Phasen aufgezeigt wären, die es zu berücksichtigen gilt, wenn man ein Spiel nutzen will.

Abbildung I gibt einen Überblick über Kennzeichen der einzelnen Gruppenphasen und darüber, welche Zielsetzung sich jeweils für den Einsatz von Games daraus ergibt. Die in diesem Buch dargestellten Games sind nach diesen Gruppenphasen und den entsprechenden Zielsetzungen gegliedert.



*Die Kennzeichen  
der Phase I  
sind häufig  
klar erkennbar*



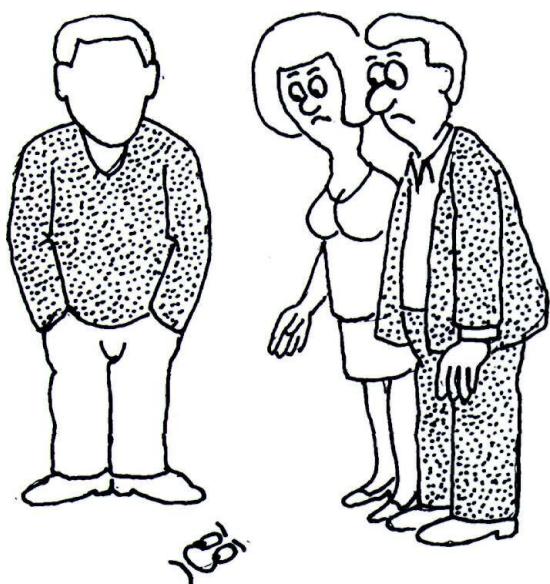
Gruppen-	Einstieg	Arbeit	Abschluss /
Kennzeichen	Orientierung brauchen - Wer sind die anderen? - Wie ist der einzelne? - Wie wird das hier (diesmal) ablaufen?	Konzentriertes Arbeiten - Konzentration - (Ver)Spannungen - Ermüdung	Abschluss-Stimmung - Haben wir alles geschafft? - Wie zufrieden bin ich mit Verlauf und Ergebnis? - Was gibt's noch zu sagen?
Zielsetzung der Games	- Fremdheit ab- und Vertrautheit aufbauen - Inhaltliche und prozessuale Orientierung geben	- Auflockern - Müdigkeit abbauen - Konzentrations-fähigkeit steigern	- Reflexion ermöglichen - „Den Deckel zumachen“

## Situation

Moderation und andere Gruppenaktivitäten finden nicht im luftleeren Raum statt. Zeitpunkt, Zeitrahmen, Ort und Zielsetzung sind Merkmale, die die Gruppensituation beeinflussen und für den Einsatz von Games von Wichtigkeit sind. Eine Übung, die ich als Teilnehmer einer Gruppe im abgelegenen Seminarhotel problemlos machen kann, fällt mir im Seminarraum des Betriebes schwer oder ist gar unmöglich, wenn man dazu auch noch vor die Tür muss ...

Der Moderator muss also stets bedenken, in welcher Situation sich der einzelne Teilnehmer (momentan) befindet und auf welches Game er sich in dieser Situation einlassen kann, ohne Gefahr zu laufen, „sein Gesicht zu verlieren“. Was man tun kann und was man besser lassen sollte, ist neben der aktuellen Situation immer auch eine Frage der jeweiligen Unternehmens- oder Abteilungskultur.

*Niemand darf  
in einem Game  
sein Gesicht  
verlieren!*



## Kultur

Jedes Unternehmen, jede Organisation hat eine eigene Kultur, hat eigene, ganz spezifische Regeln, nach denen Verhalten abläuft. Jeder weiß, was man darf und was man besser lassen sollte ...

Bei geschlossenen Gruppen, also bei Teilnehmern aus nur einem Unternehmen, sollte der Moderator diese Regeln kennen und berücksichtigen.

Auch Berufsgruppen haben ihre spezifischen/typischen Eigenheiten: Eine Gruppe mit Börsenbrokern ist sicherlich anders als eine Gruppe von Produktionsmeistern, und diese wiederum unterscheidbar von einer Gruppe, die aus Bürgermeistern einer Fremdenverkehrsregion besteht ... Sie werden sich als Gruppe in ihrer Art der Kleidung, in ihren Gewohnheiten, miteinander zu sprechen, ... und in ihren „Möglichkeiten“ sich auf Games einzulassen, unterscheiden.

Weil nun jede Gruppe „individuell“ ist und bei einer geht, was bei der anderen undenkbar ist, ist es besonders wichtig, sich, bevor man ein Game vorschlägt, zu überlegen, was die Teilnehmer aus ihrer Kultur/Gewohnheit heraus (im Moment schon) mittragen können.

### **... und was mache ich wenn die nicht wollen?**

Wird ein vorgeschlagenes Game von der Gruppe abgelehnt, so liegt dies vermutlich daran, dass einer der besprochenen Punkte (Phase, Situation, Kultur) nicht beachtet/richtig eingeschätzt wurde und die Anleitung des Games gar nicht oder anders hätte erfolgen müssen. Die richtige Anleitung hilft über (fast) alle Klippen hinweg. Deshalb mehr darüber auf den nächsten Seiten.