

Anleitung

Jedes Game bedarf einer guten Anleitung, damit es (der Gruppe) auch gelingt und der gewünschte Effekt erzielt wird. Eine gute Anleitung umfasst die drei Aspekte:

- Einleitung / Hinführung
- Hauptteil / Durchführung
- Abschluss / Reflexion

Einleitung

Die Einleitung ist der „Aufhänger“. Er gibt die Begründung für den Einsatz des Spieles. Damit schafft er bei den Teilnehmern die Einsicht in die Sinnhaftigkeit des Geschehens, baut (eventuell beim einen oder anderen vorhandene) Ängste ab und erleichtert es so dem Einzelnen, sich darauf einzulassen. Dies schafft Legitimation und Akzeptanz.

Der einfachste Aufhänger ist die wahre Zielsetzung, die man mit dem jeweiligen Game verfolgt. Wichtig ist dabei:

- Keine Diskussion über Sinn und Unsinn von Spielen anzetteln/zulassen, sondern die Teilnehmer auffordern, sich einfach mal drauf einzulassen.
- Das Game nicht „hoch aufhängen“. Begriffe wie „kurz“, „kleines Spiel“ oder „mal eben“ halten die Hürde, sich einzulassen, niedrig und laden ein mitzumachen.

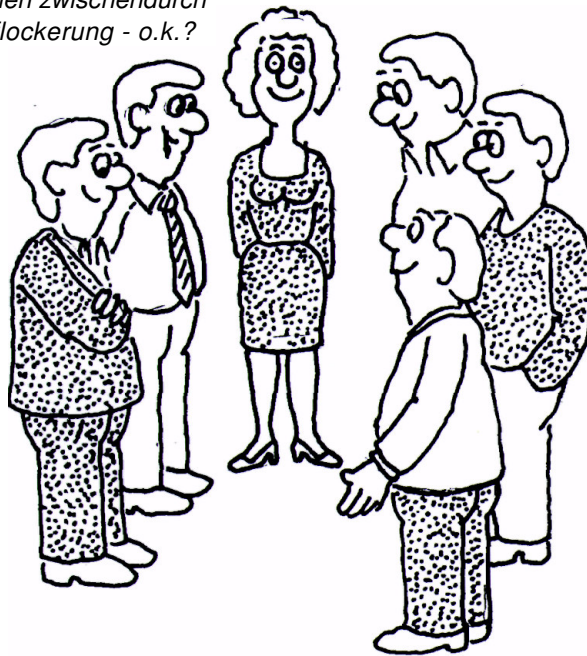
Hierzu einige Beispiele:

Einstiegsphase: „Da wir uns noch nicht kennen und noch nicht mit Namen ansprechen können, schlage ich vor, dass wir kurz ein kleines Kennenlernspiel machen. Bitte stellen Sie sich dazu gleich mal in einem Kreis auf und ...“

Arbeitsphase: „Wir sind sehr fleißig und sitzen jetzt schon seit... auf unseren Stühlen. Ich denke, wir haben uns ein klein wenig Bewegung verdient (um Körper und Geist neu zu beleben). Ich schlage vor, daß wir uns jetzt mal kurz erheben und ...“

Abschlussphase: „Unsere (heutige) Arbeit neigt sich dem Ende zu, und ich schlage vor, dass wir, bevor wir gleich auseinander gehen, noch kurz ...“

*Also, ich schlage vor,
wir gamen zwischendurch
zur Auflockerung - o.k.?*



Nach den einleitenden Worten sollte eine möglichst verständliche und dabei möglichst kurze Spielanleitung folgen. Die Teilnehmer müssen wissen, worum's geht (Ziel des Spieles), was der Einzelnen zu tun hat und was der Moderator/Trainer dabei tun wird. Das Ziel ist, möglichst umfassend Orientierung zu geben und mit dem Spiel starten zu können.

Durchführung

Für die Durchführung des jeweiligen Games muss man als „Spielleiter“ genau wissen, worauf es ankommt. Dies ist für die in diesem Buch skizzierten Games jeweils dargestellt. Darüber hinaus gilt es, einige **Grundsätze für die Durchführung von Games** zu beachten:

- * Grundsätzlich gilt: Man sollte nur Spiele anleiten, die man auch „drauf hat“, dies gilt besonders für Games, bei denen Verletzungsgefahr besteht.
- * Jedes Gruppenmitglied muss in das Spiel integriert sein. Niemand darf sich ausgeschlossen fühlen! Kann ein Teilnehmer aus gesundheitlichen Gründen nicht teilnehmen, ist es sinnvoll, ihn anderweitig einzubeziehen, beispielsweise dadurch, dass er eine Beobachtungsaufgabe bekommt.
- * Während des Spieles ist der Leiter der „Schutzengel“ jedes einzelnen Teilnehmers. Er hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass sich niemand - psychisch oder auch physisch - verletzt.

Abschluss

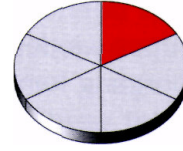
Nach Beendigung der Aktionsphase muss man mit der Gruppe wieder „zum normalen Ablauf zurückfinden“. Der Übergang kann durch eine (kurze) Reflexionsphase gestaltet werden. Die kürzeste Form ist sicherlich ein kurzer Kommentar mit verbaler Überleitung des Moderators/Gruppenleiters. Ein Beispiel: „So, ich glaube, jetzt sind wieder alle fit und wir können mit unserem Thema ... weitermachen. Frau Lehmann, Sie sagten vorhin ...“

Eine **explizite Reflexionsphase** bietet sich vor allem dann an, wenn das Game - über den Kennenlern- oder Lockerungseffekt hinaus - eine inhaltliche Anbindung erlaubt, wie etwa nach einem Namenlernspiel in einem Training für Verkaufsberater das Thema: Wie wichtig ist es eigentlich, im Beratungsgespräch den Namen des Kunden zu verwenden?

*Wissen Sie vielleicht,
wo der Ball geblieben ist?*



Games für den Einstieg



Ballrunde

Durchführung

Einstieg

zum Namen lernen

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf.

Reihum nennt nun jeder seinen Namen und eine „Eselsbrücke“ dazu, z. B.: Mein Name ist Uli Gerber-Gerber, wie „das Fell gerben“.

Wenn jeder dran war, nimmt der Moderator/Trainer einen (Tennis-)Ball zur Hand. Er wirft den Ball einem Teilnehmer in der Runde zu und nennt dabei laut dessen Namen.

Der Gerufene fängt den Ball und wirft ihn nun seinerseits einem anderem Teilnehmer zu und nennt - für alle hörbar - dessen Namen.

Weiß er den Namen nicht mehr, fragt er vor dem Wurf bei dem Betreffenden einfach nochmal danach.

Ist jeder Teilnehmer (mehrmals) drangewesen, wechselt man die Plätze und macht nochmal eine Runde; gegebenenfalls auch eine dritte ...

Wenn jeder den Eindruck hat, die Namen der anderen zu wissen, beendet der Leiter die Übung mit einem deutlichen „Dankeschön!“ in die Runde und „geht zur Tagesordnung über“.