Heiko Gärtner Tobias Krüger

GRUPPEN DYNAMIK

Praktische Erlebnispädagogik für Blödies

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 7
Wie dieses Buch aufgebaut ist 9
Einleitung 14

Namensspiele 17
Das schnellste Namensspiel der Welt 19
Krepp-Staffel 20
Namensraupe 21
Der dosige Dennis 22
Kreppiade 23
Fließende Begrüßungen 24
Gruppenjonglage 25
Zeitungsschlagen 27
Namensmauer 28
Namenskette 29

Kennenlernspiele 31
Alle die ... 33
Landkarte 34
Bahnhofsmusik 35
Klopapierrollen 36
Stimmungsbilder 37
Rasende Reporter 38
Steckbriefe 39
Informationsquelle 40
Persönliche Totem 41
Wappen der Eigenschaften 42

Spiele zur Gruppenfindung 43
Die Macht der Gewohnheit 46
Schuhsalat 47
Gemeinsamkeiten und Unterschiede 48
Atommodelle 49
Kreative Lose 50
Gruppenpuzzlen 51
Partnerrufe 52
Geheime Zahlen 53
Sinnes-Memory 54
Schicksalsfäden 55

Aufwärmspiele 56
Riesen Schnick-Schnack-Schnuck 59
Stift-Wette 61
Katz und Maus 62
Hennen rennen,
Küken gucken plus Fuchs 63
Vampirfangen 64
Lappenschnappen 65
Kotzendes Känguru 66
Känguru-Fangen 68
Das Schrei-Rennen 70
Fliegende Rettung 71
Zombieball 72
Alaska 73
Zehnerball 74

Geländespiele 76
Vogeljagd 80
Die Sockenjäger 81
Kampf der Detektive 82
Die Schatzkarten 83
Das Verlies 84
Die Ritter des Königs 86
Takeshi´s Castle 88
Unterschriften-Aktion 90
Die zwei Völker 92
Indianerschätze 94

Wahrnehmungsspiele 97
Menschliche Kamera 100
Der Schatten der Bäume 102
Pantomimen-Post 103
Menschlicher Spiegel 104
Der Zauberstab 105
Baumbegegnung 107
Telepathisches Zählen 108
Blind-Line 109
Der verschwundene Stock 110
Sekunden-Memory 111
Blindenfußball 113

Vertrauensspiele 115
Der torkelnde Tänzer 118
Pendel 119
Yurtenkreis 121
Blinde Kreuzung 122
Blinde Raupe 123
Pharao 124
Kollektive Ohnmacht 125
Baumriesen 126
Blinde Wanderer 127
Seiltanz 128
Vertrauensfall 130

Kooperationsspiele 132
Brennende Liane 136
Baumstammsortieren 138
Der gordische Knoten 139
Der fliegende Teppich 140
Das geheime Land 141
Lebendiges Schach 143
Der Zauberschuh 145
Gefängnisausbruch 147
Moorpfad 150
Vulkanüberquerung 154
Spinnennetz 157

Reflexionsmethoden 159
Daumenkino 163
Wetterbericht 164
Die Oskarverleihung 165
Die Zielscheibe 166
In einer Linie 167
Das Dreamteam 168
Die Zufriedenheitskurve 169
Das Maskottchen 171
Land-Art-Reflexion 172
Das Fahrrad 173
Brief an die Zukunft 174

Abschlussspiele 175
Der Siebener 177
Schulterklopfen 178
Yeeeeesssss-Ah! 179
Sternenkreis 180
Dankbarkeitsketten 181

Tipps für den perfekten Spielleiter 182

Über dieses Buch

Mit unserem Buch Gruppendynamik für Blödies haben wir Ihnen einen kompakten und übersichtlichen Werkzeugkoffer der erlebnispädagogischen Gruppenspielkunst zusammengestellt. Wann immer Sie aus irgendeinem Grund mit einer Gruppe arbeiten, seien es nun Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, können Sie Ihre Arbeit auf humorvolle und anspruchsvolle Weise auflockern, ergänzen und abrunden. Gleichzeitig werden sie dabei automatisch die Gruppendynamik stärken und die Schlüsselkompetenzen jedes einzelnen fördern.

Dabei haben wir darauf geachtet, dass wir Ihnen immer auch Spiele an die Hand geben, die Ihnen helfen, eine gute, fröhliche und produktive Gruppendynamik zu erzeugen. Mit dem Werkzeug der Spiele werden Sie als Gruppenleiter, Teamtrainer, Seminarleiter oder Erlebnispädagoge Ihre Teilnehmer begeistern und gleichzeitig selbst eine Menge Freude erleben.

Muss ich das ganze Buch lesen?

Unser Buch ist tatsächlich nicht als Gutenachtlektüre gedacht, die Sie unbedingt von vorne bis hinten durchlesen müssen. Sie dürfen das natürlich gerne tun und es kann sicher auch nicht schaden. Eher ist es jedoch als Werkzeugkasten gedacht, in den Sie immer wieder hineinschauen und sich das passende Werkzeug herausziehen können. In den jeweiligen Teil-Einleitungen finden Sie Hintergrundinformationen, die Ihnen bei der Spielanleitung helfen, die Sie aber nicht unbedingt benötigen, um Spiele in Ihr Seminar einzubauen. Wenn Sie sich einmal einen Überblick über das Buch gemacht haben und zudem wissen, auf welchem Stand sich Ihre Gruppe gerade befindet, können sie auch ganz gezielt die Teile durchstöbern, die Sie gerade für Ihre aktuelle Situation benötigen.

WIE DIESES BUCH AUFGEBAUT IST

Gruppendynamik für Blödies ist in elf Teile eingeteilt. Die ersten zehn davon beinhalten zehn verschiedene Arten von Spielen. Dabei sind jeweils die einfachsten und unkompliziertesten am Anfang der jeweiligen Teile. Nach hinten hin hingegen werden sie immer anspruchsvoller und komplexer, dafür aber natürlich auch effektiver für die Förderung der Gruppendynamik. Der elfte Teil dient dazu, Ihnen noch einige spezielle Tipps und Tricks mit an die Hand zugeben. In der folgenden Aufzählung geben wir Ihnen eine kurze Übersicht über die einzelnen Teile des Buches, sodass Sie sich schneller orientieren können und immer gleich zu dem Punkt gelangen, der für Sie jetzt im Moment wichtig ist.

Teil 1 | Namensspiele

In diesem Teil haben wir Ihnen eine Reihe von Spielen zusammengestellt, die es Ihnen erleichtern, mit einer neuen Gruppe zu starten, in der sich die Teilnehmer noch nicht kennen. Der erste Schritt, sich gegenseitig kennenzulernen ist es stets, die Namen der anderen zu erfahren und auch im Kopf zu behalten. Vor allem bei größeren Gruppen ist dies oft nicht einfach, wenn wir es mit lauter neuen Gesichtern zu tun bekommen, denen wir jeweils einen Namen zuordnen müssen. Die Namensspiele hier sind so aufgebaut, dass sie automatisch Eselsbrücken und emotionale Verknüpfungen in den Köpfen der Spieler erzeugen, sodass es jedem um ein vielfaches leichter fällt, sich die Namen der anderen zu merken. Sie selbst natürlich eingeschlossen.

Teil 2 | Kennenlernspiele

Sind die Namen erst einmal bekannt, geht es in jeder neuen Gruppe darum, möglichst schnell das Eis zu brechen und eine angenehme, lockere und vertraute Atmosphäre zu erschaffen. Denn nur in einem solchen Rahmen sind gemeinsames Lernen und Wachsen überhaupt möglich. Aus diesem Grund haben wir im zweiten Teil dieses Buches eine Reihe von Kennenlernspielen zusammengestellt, die dabei helfen, dass aus einem Haufen Fremder schnell eine fröhliche und vertraute Gruppe wird, in der es jedem einzelnen leicht fällt, sich den anderen zu öffnen.

Teil 3 | Spiele zur Gruppenfindung

Im dritten Teil des Buches stellen wir Ihnen Spiele vor, mit denen Sie Ihre Gesamtgruppe spielerisch in immer neue Kleingruppen einteilen können. Auf diese Weise können Sie verhindern, dass sich bei der Kleingruppenarbeit immer die gleichen Gruppen zusammenfinden und dass es zu der berühmt-berüchtigten Cliquenbildung kommt. Denn kaum etwas steht einem produktiven Gruppenprozess mehr im Wege, als wenn sich verhärtete Fronten bilden. Mit Hilfe der Spiele können sie dem frühzeitig vorbeugen locker und humorvoll den dynamischen Gruppenprozess unterstützen.

Teil 4 | Aufwärmspiele

In diesem Teil haben wir Spiele zusammengestellt, mit denen Sie jederzeit für Auflockerung, Motivation und frische Energie sorgen können. Sie dienen z.B. als kraftvoller Einstieg, um müde Gruppenmitglieder morgens um 8:00 wachzurütteln oder um wieder Energie aufzubauen, wenn gerade ein langer und trockener Stoff besprochen wurde. Gleichzeitig helfen sie aber auch, nach einer Pause, den Fokus von der persönlich gestalteten Freizeit wieder auf den gemeinsamen Gruppenprozess zu lenken. Sie sind daher auch eine gute Vorbereitung für Vertrauens- und Kooperationsspiele.

Teil 5 | Geländespiele

Mit den Spielen aus diesem fünften Teil des Buches halten sie einen ganz besonderen Schatz parat. Es handelt sich hier um eine Reihe von actionreichen Abenteuerspielen, bei denen die Teilnehmer in verschiedene Rollen schlüpfen und gemeinsam mit Ihrem Team bestimmte Aufgaben meistern müssen. Dabei ist sowohl Fantasie und Kreativität als auch Teamgeist, strategisches Denken und das eigenständige Koordinieren innerhalb der Gruppe gefragt. Da Geländespiele direkt in der Natur gespielt werden, fördern sie zudem die Freude am Draußen sein und wirken so der Tendenz unserer heutigen Zeit entgegen, dass wir glauben Abenteuer nur noch in Form von Videospielen oder anderen digitalen Medien erleben zu können.

Teil 6 | Wahrnehmungsspiele

Im sechsten Teil des Buches geht es nun weniger um die Förderung der Gruppengemeinschaft, als mehr um die der einzelnen Mitglieder. Hier liegt der Fokus, wie die Überschrift vermuten lässt, vor allem auf der Wahrnehmung. Aufgrund der permanenten Reizüberflutung, der wir durch unsere laute, hektische Welt in unserem Alltag ausgesetzt sind, haben sich unsere Sinne in der Regel sehr stark verschlossen, sodass wir nur noch einen Bruchteil dessen Wahrnehmen, was wir eigentlich wahrnehmen könnten. Dies führt leider auch dazu, dass wir viele Gruppenprozesse, Stimmungen und Gefühle überhören, bis sie so akut sind, dass eine Lösung kaum mehr möglich ist. Eine geschulte und offene Wahrnehmung ist daher wichtig, um sowohl den eigenen Wachstumsprozess als auch den der Gruppe voranzutreiben. Und genau dabei helfen die Spiele in diesem Kapitel.

Teil 7 | Vertrauensspiele

Nach dem Fokus auf die eigene Wahrnehmung geht es nun wieder verstärkt um das Miteinander in der Gruppe. Keine Gruppe kann produktiv und harmonisch zusammenarbeiten, wenn sich ihre Mitglieder gegenseitig nicht vertrauen. Daher ist dieser Bereich besonders wichtig für den Gruppenprozess, vor allem dann, wenn bereits einige Konflikte aufgetreten sind. Die Spiele, die wir hier aufgeführt haben, sind dann am wirkungsvollsten, wenn Sie sie individuell angepasst auf Ihre Gruppe vorbereiten und möglicherweise gezielt mit dem aktuellen Gruppenprozess verknüpfen. Im Anschluss sollten sie gut reflektiert werden, sodass die Gruppenmitglieder den größtmöglichen Nutzen daraus ziehen können. Dazu können Sie die Spiele zur Reflexion aus Teil 10 nutzen.

Teil 8 | Kooperationsspiele

Die erlebnispädagogischen Kooperationsspiele stellen gewissermaßen das Herzstück dieses Buches dar. Hierbei handelt es sich um Spiele, bei denen die Gruppe stets als Ganzes zusammenarbeiten und verschiedene Herausforderungen lösen muss. Damit dies funktioniert, ist es wichtig, dass Sie als Spielleiter ganz klare Regeln aufstellen und diese auch genauso klar durchsetzen. Je nachdem wie gut Ihre Gruppe bereits zusammenarbeitet können Sie für jedes Spiel verschiedene Schwierigkeitsstufen wählen, die Ihrer Gruppe angepasst sind.

Die Spiele dienen jedoch nicht nur der Förderung der Gruppe und ihrer Mitglieder, sondern sind zugleich auch als eine Art Diagnose-Instrument, mit dessen Hilfe sie Problempunkte und unterschwellige Konfliktherde erkennen und sichtbar machen können. Dadurch können Sie auch ganz gezielt an einzelnen Themen arbeiten und die Kooperationsspiele optimal in den Prozess mit einbauen.

Wie bei den Vertrauensspielen ist auch hier eine Abschlussreflexion nach jedem einzelnen Spiel sowie nach Ablauf einer längeren Zeit mit mehreren Spielen von entscheidender Bedeutung für den Entwicklungserfolg Ihrer Gruppe. Wenn es während der Spiele zu Konflikten oder Problemen kommt, die auch im Alltag typisch für die Gruppe sind, dann bieten sich zudem kurze Zwischenreflexionen an, um auf diese Probleme hinzuweisen und gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

Teil 9 | Spiele zur Reflexion

Ob am Ende einer Übung, eines Seminartages oder auch einer kompletten Ausbildung oder Freizeit, immer wieder entstehen Situationen, in denen es gut ist, die Teilnehmer über das Geschehene reflektieren zu lassen. Um Ihnen dabei trockene und langatmige Gesprächsrunden zu ersparen, haben wir Ihnen in diesem Teil eine Reihe von den Reflexionsübungen zusammengestellt, die Ihnen das Reflektieren des erlernten Sachverhaltes erleichtert.

Teil 10 | Abschlussspiele

Der letzte Spiele-Teil dieses Buches soll Ihnen dabei helfen, eine Gruppenphase mit einem guten Gefühl zu beenden. Dabei stellen wir zunächst einige Spiele vor, die Sie am Ende einer Zeiteinheit, also eines Seminarblocks, eines Gruppentages oder auch vor einer längeren Pause nutzen können. Am Ende dieses Teils hingegen finden Sie Abschlussspiele, die Sie nutzen können, bevor Ihre Gruppe wirklich wieder für längere Zeit oder auch für immer auseinander geht. Denn die meisten Gelegenheiten, in denen wir gruppendynamische Spiele anwenden können, sind stets von kurzer Dauer. Sei es nun ein Seminarwochenende, eine Ferienfreizeit oder ein Lerncamp. Aber selbst wenn es sich um Schulklassen oder Firmenteams handelt, bestehen diese meist nicht ewig. Irgendwann geht jeder wieder seinen eigenen Weg und dann ist es gut, die gemeinsame Zeit mit einem würdigen Abschluss zu beenden, sodass jeder noch einmal deutlich spüren kann, wie wertvoll das Erlebte für ihn ist und wie es ihn auch in Zukunft begleiten und stärken wird.

Teil 11: Tipps für den perfekten Spielleiter

In diesem letzten Teil, verraten wir Ihnen unsere ultimativen Tipps, um als Spielleiter perfekt auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Dafür haben wir Ihnen Antworten für die 10 Fragen parat gelegt, die am häufigsten von Teilnehmern kommen, und von denen man sich nicht aus dem Konzept bringen lassen sollte.

Symbole, die in diesem Buch verwendet werden

Dieses Symbol finden Sie immer dann, wenn wir Ihnen einen besonderen Tipp, eine Variation oder eine mögliche Steigerungsform zu einem Spiel dazugeben wollen.

Dieses Symbol taucht immer dann auf, wenn es bei einem Spiel etwas Besonderes zu beachten gibt, z.B. wenn Sie die Spieler dringend auf etwas hinweisen sollten, um Risiken oder Peinlichkeiten auszuschließen.

Dieses Symbol markiert Beispiele, die wir Ihnen zum besseren Verständnis oder als Anregungen für manche Spiele mit an die Hand geben. Sie können aber gerne stattdessen eigene Ideen verwenden.

Teil 1

Namensspiele

In diesem Teil ...

... lernen Sie verschiedene Arten von Namensspielen kennen und erhalten Tipps, wie sie neuen Seminargruppen einen guten Einstieg bereiten können, sodass Sie als Seminarleiter gut durchstarten können.

Nichts ist so wichtig für das Zusammenwachsen einer Gruppe, wie das gegenseitige Lernen aller Namen. Dies fällt den Teilnehmern am einfachsten, wenn Sie es mit einem kreativen Prozess verbinden. Dadurch prägen sich die Namen ins Gehirn ein und gleichzeitig entsteht ein sehr klarer Bezug zu der entsprechenden Person.

Wir haben in diesem Kapitel unsere besten Namensspiele zusammengestellt, die nicht nur das Namen-Lernen erleichtern, sondern auch noch zusätzlich für eine positive Stimmung sorgen. Sie tragen dazu bei, dass sich die Mitglieder Ihrer Gruppe, vom ersten Kennenlernen an, mit einer offen Grundhaltung begegnen und schnell zu einer Gemeinschaft zusammenwachsen.

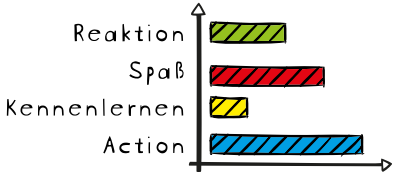
Die Spiele in diesem Kapitel sind anders als in den darauffolgenden nicht in erster Linie nach ihrer Komplexität sortiert, sondern nach der benötigten Sicherheit im Bezug auf die Namen der Spieler. Die ersten Spiele eignen sich als Einführung für den ersten Kontakt einer neuen Gruppe, die sich zuvor noch nie gesehen hat. Die weiter hinten aufgeführten Aktionen helfen beim Vertiefen und Einprägen bereits gehörter Namen.

Um den Prozess des Namenslernens zu erleichtern, ist es hilfreich, wenn sie die Namensspiele gut mit den Kennenlernspielen aus Teil II mischen. Dadurch entsteht ein geistiges Bild der anderen Person und man erschafft einen größeren Bezug zu ihr.

Das schnellste Namensspiel der Welt

Wirkung des Spiels

Es ist vor allem ein lockeres, Stimmung steigerndes Spiel, mit dem Sie einen ersten Kontakt zwischen den Spielern herstellen können. Tatsächlich hilft es nahezu nicht, um sich die Namen wirklich zu merken, dafür nimmt es den Teilnehmern aber die Angst noch mal nachzufragen.



Ort	überall
Dauer	5-10 Min.
Altersstufe	ab 7 Jahre
Gruppengröße	8-30 Spieler
Material	Stoppuhr

Anleitung

1. Weisen Sie Ihre Gruppe an, einen Stehkreis zu machen.
2. Beginnend mit Ihnen nennen nacheinander alle Teilnehmer im Uhrzeigersinn so schnell sie können ihren Namen. Dabei stoppen Sie die Zeit.
3. Nach einer ersten Runde können Sie das Spiel mit dem Versuch wiederholen, immer neue Bestzeiten aufzustellen.
4. Wenn die Zeit nicht mehr unterboten werden kann, können Freiwillige testen, wie viele Namen sie trotz des schnellen Aufsagens behalten haben. Ermuntern Sie sie dabei, möglichst kreativ mit ihren Erinnerungslücken umzugehen und bei Namen die ihnen nicht einfallen wild drauflos zu raten. Der Betroffene kann dann die kreativen Fehlversuche würdigen, indem er „schöner Fehler“ ruft.

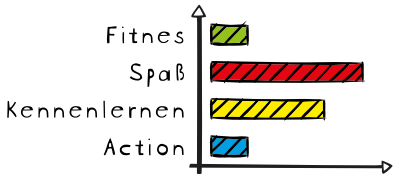
Steigerungsformen

Nachdem eine gute Bestzeit aufgestellt wurde, können die Spieler ihre Namen noch rückwärts aufsagen. Dabei sind sie dann auch gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe.

Krepp-Staffel

Wirkung des Spiels

Dieses Spiel ist gut geeignet, um das Erstellen von Namensschildern in einen spielerischen Rahmen zu verpacken und sorgt dabei für eine sportliche und fröhliche Stimmung.



Ort	überall
Dauer	10-15 Min.
Altersstufe	ab 8 Jahre
Gruppengröße	8-30 Spieler
Material	2 Rollen Kreppklebeband und 2 Filzstifte

Anleitung

1. Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt, die sich im Abstand von ca. 20 m gegenüberstellen. In der Mitte zwischen beiden Mannschaften liegen zwei Rollen Kreppband und zwei Filzstifte.
2. Auf ein Startsignal hin rennen die jeweils ersten Spieler beider Mannschaften in die Mitte, schreiben sich selbst ein Namensschild, rennen zurück und schlagen den nächsten Spieler ihrer Mannschaft ab, woraufhin auch dieser losrennen kann.
3. Wichtig ist dabei, dass die Namensschilder lesbar sind. Ist ein Schild nicht lesbar, so muss der Spieler erneut laufen.
4. Die Mannschaft, die sich zuerst komplett mit Namensschildern ausgestattet hat, gewinnt das Spiel.

Namensraupe

Wirkung des Spiels

Dies ist ein einfaches Spiel, bei dem die Spieler untereinander ihre Namen kennenlernen können. Es eignet sich vor allem um bei Wanderungen oder Ausflügen längere Wegstrecken aufzulockern.

Ort	im Freien, auf Wegen
Dauer	10-20 Min.
Altersstufe	ab 7 Jahre
Gruppengröße	5-30 Spieler
Material	keines

Anleitung

1. Die Gruppe geht im Gänsemarsch hintereinander her.
2. Der vorderste Spieler flüstert seinem Hintermann im Gehen seinen Namen zu, der dann wie bei der stillen Post ganz nach hinten durchgegeben wird.
3. Der letzte Spieler ruft ihn laut über die ganze Gruppe hinweg wieder nach vorne.
4. War der Name richtig, verlässt der 1. Spieler die Schlange und reiht sich hinten wieder ein. Wurde der Name nicht richtig weitergegeben wiederholt er ihn noch einmal auf die gleiche Weise.
5. Das Spiel endet, wenn jeder Name einmal richtig gerufen wurde.

Variante

Anstelle der Namen können auch andere Dinge weitergesagt werden, wenn sich die Gruppe bereits kennt.