

105 Spiele

zur Förderung der Soft Skills

Kooperation und Teambildung

Tilo Benner

105 Spiele zur Förderung der Soft Skills

**Kooperation und Teambuilding
5.-10. Klasse**

Mit Kopiervorlagen



Der Autor:



Tilo Benner – geboren 1969, gelernter evangelischer Pfarrer, Tätigkeit als Referent in den Bereichen Gewaltprävention und soziales Lernen sowie als pädagogischer Mitarbeiter in Sozialen Trainingskursen für straffällige Jugendliche.

Hauptamtlich arbeitet er als Lehrer für Erziehungshilfe an der Schule für Erziehungshilfe des Lahn-Dill-Kreises sowie als Religions- und Lateinlehrer am Johanneum-Gymnasium in Herborn. Im Rahmen seiner Beratungstätigkeit führt er Mediationsgespräche und Gewaltpräventionsprojekte durch und bildet auch Schüler zu Peer-Mediatoren aus.

E-Mail-Adresse: **Cool-bleiben-statt-zuschlagen@gmx.de**

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Claudia Hauboldt
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

ISBN: 978-3-403-53263-7

www.persen.de

Inhalt

Vorwort	Seite	5	Verflixt flottes Rohr	Seite	89
Teil A: Einführung			Verknoten	90	
I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode	8		Verzwickte Seilschaft	91	
II. Die Ziele von kooperativen Spielen	11		Vorsicht Hochspannung!	92	
III. Die Reflexionsphase	12		Wassergeschosse	93	
IV. Wichtige pädagogisch-didaktische Hinweise – Die „10 Gebote“ für den Spielleiter	15		Wassertransport	94	
V. Hinweise zu den Materialien	16				
<hr/>					
Teil B: Spiele und Übungen			Strategie		
	Seite		Einkesseln	95	
Aktivierung		Konstruktion	Einsatz auf der Ölbohrinsel	96	
Feuerbälle	18	Bergbahn	Feuersee	97	
Fußarbeit	19	Brückenbau	Haifischbecken	98	
Hula-Hoop-Kreis	20	Eierfall	Rheinüberquerung	99	
Kartenhüpfer	21	Fahnenträger	Schiffbruch	100	
Kippelstuhl	22	Himmelbett	Sumpfüberquerung	101	
Kissenschlacht	23	Kartonbau	Tempel-Inschrift	102	
Luftball	24	Luftballonsäule			
Schnelles Staffelholz	25	Luftpuzzle	Vertrauen		
Wanderstab	26	Mausefallendomino	Almabtrieb	103	
		Mausefallenstapel	Baumklettern	104	
Erlebnisparcours		Modern Design „Recyclen-Auto“	Bergführer	105	
Blinde Schatzsuche	27	Ökohaus	Blinder Transport	106	
Blinde Waldarbeiter	28	Papierzauber	Fließband	107	
Dschungel-Camp	29	Quadratisch, praktisch, gut!	Holzbrücke	108	
Expedition	30	Selfmade-Pipeline	In der Schwebel	109	
Menschenkette	31	Strohalmbrücke	Laserstrahlen	110	
Nagelprobe	32	Talbrücke	Menschenteppich	111	
Seilparcours	33	Turmbau	Rettung aus Seenot	112	
Seitenwechsel	34	Wackelturm	Ruhende Raupe	113	
Tausendfüßler	35		Schildträger	114	
		Koordination	Seilschaft	115	
Kommunikation		Expedition durch unbekannte	Spinnennetz	116	
Autogrammjäger	36	Wildnis	Vertrauensfall	117	
Formanalyse	38	Feuerwehreinsatz	Zusammenbruch	118	
Gruppenstärke	40	Grenzübergang			
Hofnarr – Ritter – Bär	41	Irrgarten	Wahrnehmung		
Im Nebel verirrt	42	Labyrinth	Ausgeguckt	119	
Kooperatives Gedächtnis	43	Pipeline	Gratwanderung	120	
Namensball	44	Puzzlekran	Rückenzeichnung	121	
Sicherer Weg	46	Schwebender Stab	Suchaktion	122	
Wasserprobe	48	Schwebendes Tablett			
Zahlen-Schubs-Puzzle	49	Schweizer Käse	Wettkampf		
Zoo-Chaos	50	Sicherheitstransport	Bazzeball	123	
		Spurensuche	Buchstabensalat	124	
		Storchennest	Frisbee-Match	125	
		Tanklastzug	Kanonenschläge	126	
		Teamzeichner	Stadtrallye	127	
		Turmcran	Verschwörung	129	
			Wasserbombenvolleyball	130	
			Literatur und Internetadressen	131	
			Spiele und Übungen von A–Z	132	

Gewidmet
meiner Frau **Katharina**,
mit der ich schon lange ein bewährtes Team bilde.

*Zwei sind allemal besser dran als einer allein.
Wenn zwei zusammenarbeiten, bringen sie es eher zu etwas.
Wenn zwei unterwegs sind und hinfallen,
dann helfen sie einander wieder auf die Beine.
Aber wer allein geht und hinfällt, ist übel dran, weil niemand ihm helfen kann.
Ein einzelner Mensch kann leicht überwältigt werden,
aber zwei wehren den Überfall ab.
Noch besser sind drei; es heißt ja:
„Ein Seil aus drei Schnüren reißt nicht so schnell.“*
(Aus dem biblischen Buch Kohelet)

Vorwort

Meine verschiedenen beruflichen Arbeitsfelder (die Sozialen Trainingskurse, die Gewaltpräventionsprojekte und die Arbeitsgemeinschaften „Schüler übernehmen Verantwortung – Mediation“ sowie der ganz normale Unterricht in den Sekundarstufen I und II) haben in pädagogischer Hinsicht eine wichtige gemeinsame Aufgabe: aus einer zufälligen Ansammlung verschiedenster Typen und Charaktere ein Team zu formen und eine Gemeinschaft zu schaffen, die sich mit Respekt gegenseitig unterstützt, sich in enger Zusammenarbeit Herausforderungen stellt und gemeinsam Lösungen für gegenwärtige Probleme und Aufgaben sucht.

Auch wenn bei dieser Aufgabe vordergründig der interne Gruppenprozess im Fokus steht, geht es um weit mehr. Denn jeder Teilnehmer soll individuell in emotionaler und sozialer Hinsicht gefördert werden und Kompetenzen erlangen, die ihm in Zukunft auch in anderen Beziehungsfeldern einen adäquaten Umgang mit anderen Menschen ermöglichen. Mithilfe von Kooperationsübungen bzw. kooperativen Spielen sollen in einem geschützten Raum diese Soft Skills eingeübt werden, die in Schule, Berufswelt und Gesellschaft von Bedeutung sind.

Das Ergebnis meiner Bemühungen liegt nun in dieser Spielesammlung vor, welche viele neue kooperative Spiele, aber auch einige bewährte Klassiker enthält. Die meisten Spiele sind so angelegt, dass sie mit einer überschaubaren Menge kostengünstiger Materialien auskommen, sodass sie völlig unkompliziert eingesetzt werden können.

Teil A behandelt zum einen den theoretischen Hintergrund zu den kooperativen Spielen und bietet zum anderen praktische Hinweise für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der Übungen.

Teil B enthält die konkreten Anleitungen zu den 105 Übungen und Spielen, welche nach folgenden Kategorien untergliedert sind:

- Aktivierung
- Erlebnisparcours
- Kommunikation
- Konstruktion
- Koordination
- Strategie
- Vertrauen
- Wahrnehmung
- Wettkampf

Die Spielesammlung ist in erster Linie für Pädagogen gedacht, die im schulischen Kontext mit Jugendlichen kooperative Übungen zur Teambildung durchführen wollen. Darüber hinaus können die Spiele aber natürlich auch in der freien Jugendarbeit und in der Vereinsarbeit eingesetzt werden. Dabei können sie einzeln verwendet werden (z. B. im Unterricht) oder als Spieleketten zusammengesetzt werden (z. B. im Rahmen eines Projektes).

Noch ein Hinweis zur Sprache: Aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die explizite Nennung beider Geschlechter verzichtet; falls nicht ausdrücklich anders erwähnt, sind immer beide Geschlechter gemeint.

Danke!

An dieser Stelle möchte ich den Menschen danken, die zum Gelingen dieses Buches auf unterschiedlichste Weise beigetragen haben:

- meinem Mitstreiter Thomas Weingarten-Lippmann, der mit mir zusammen seit Jahren Soziale Trainingskurse für straffällige Jugendliche leitet und genauso gern wie ich neue Spiele ausprobiert,
- meinen beiden Söhnen, Niklas und Josiah, die mich immer wieder zu neuen Ideen anregen,
- meinem Schwager Alexander Stroh, der mit seinem technischen Know-How die Bauanleitungen kritisch überprüft hat,
- Roland Warnat, der mich mit seinem handwerklichen Know-how und dem richtigen Baumaterial unterstützt hat,
- den Teilnehmern der Sozialen Trainingskurse, die als Probanden immer wieder meine neuesten Einfälle ausprobieren durften und alles gaben, um die gestellten Aufgaben zu meistern,
- den Schülern der Comenius-Schule und des Johanneum-Gymnasiums in Herborn, die mit Spaß und Freude die Übungen auf ihre Tauglichkeit in größeren Gruppen testeten,
- den Lektoren Simone Wenderoth und Malte von der Heide vom Persen Verlag.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und gute Gruppenprozesse beim Umsetzen der Spiele und Übungen.

Haiger, im Dezember 2010

Tilo Benner

Teil A:
Einführung

I. Kooperationsspiele als pädagogische Methode

Die Situation von Kindern und Jugendlichen stellt sich heute anders dar als noch vor dreißig Jahren. Für viele meiner Generation war es in der Kindheit noch normal, den ganzen Nachmittag mit Freunden draußen auf dem Fußballplatz oder in der Natur zu verbringen.

An Stelle von Abenteuern in der Natur erleben Jugendliche heute „Adventures“ oft nur noch virtuell mit Joystick und Tastatur. Doch können diese Spiele Primärerfahrungen wohl kaum ersetzen. Die Medialisierung hat zur Folge, dass viele Kinder und Jugendliche sich den größten Teil ihrer Freizeit an ihren Computer zurückziehen und sich kaum noch bewegen. Dieses Verhalten, in der Jugendsprache als „Abhängen“ oder „Chillen“ bezeichnet, beeinträchtigt auch das Sozialverhalten.

Viele Jugendliche werden nur noch von rein egoistischen Interessen geleitet. Solidarität, soziale Verantwortung und Hilfsbereitschaft werden zwar von Politik und Bildungssystemen immer wieder zu Recht eingefordert, sind aber kaum vorzufinden – höchstens noch in Bezug auf die „Kumpels“ und Freundinnen der eigenen Clique. Zudem erleben sich Schüler gegenseitig immer mehr als Konkurrenten (z. B. in Bezug auf gute Noten und Ausbildungsstellen). Der kooperative Gedanke rückt unterdessen immer mehr ins Abseits. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass soziale Kompetenzen und das auf gemeinsame Ziele ausgerichtete Handeln in einer Klasse oder Lerngruppe nicht mehr vorausgesetzt werden können.

Das Bedürfnis der Kinder und Jugendlichen nach Gruppenzugehörigkeit, Akzeptanz, Wertschätzung und Aufmerksamkeit durch ihr Umfeld wird unter diesen Bedingungen kaum erfüllt. Teens wollen etwas Interessantes tun und in emotionaler Hinsicht den „letzten Kick“ erleben. Zudem sind der Drang nach Freiheit und der Wunsch, sich auszuprobieren, sehr ausgeprägt.

Lena (13): „Am wohlsten fühl ich mich, wenn ich mit den Pfadfindern unterwegs bin und Natur pur erlebe!“

Jona (16): „Ich freue mich schon auf meinen Führerschein! Mit 160 Sachen über die Autobahn zu brettern, ist einfach nur geil!“

Diese Diskrepanz zwischen den heutigen Gegebenheiten und den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen stellt eine große Herausforderung für das pädagogische Handeln dar. Erziehungsziele wie Persönlichkeitsbildung, soziale Entwicklung und Teamarbeit sind ein wesentlicher Faktor des Bildungs- und Erziehungsauftrages von Schule und offener Jugendarbeit. So kön-

nen Kooperationsspiele, wie sie hier vorgestellt werden, Prozesse des emotionalen und sozialen Lernens in Gang setzen und die Zusammen- bzw. Integrationsarbeit in der Klasse fördern. Die Schüler erleben sich selbst und andere auf einem neuen Erfahrungs- und Lernfeld, in dem z. B. mögliche Ängste, Frustrationen, Kommunikationsstörungen oder Konflikte durch Eigeninitiative bzw. Gruppenunterstützung überwunden sowie positive Gruppenerfahrungen gemacht werden können.

Die Gruppe bekommt eine spannende praktische Aufgabe mit offenem Ausgang gestellt, die sie nur gemeinschaftlich lösen kann. Dazu müssen die Teilnehmer miteinander kommunizieren, sich auf einen Plan einigen, die unterschiedlichen Fähigkeiten der einzelnen Gruppenmitglieder nutzen und Rücksicht aufeinander nehmen.

Der Weg zur Problemlösung findet nicht in erster Linie auf der kognitiven Ebene statt, sondern vor allem auf der affektiven und physischen. Der ganzheitliche Erlebnis-Charakter bewirkt bei den Teilnehmern einen komplexen Lernprozess und erfordert das Engagement aller mit Kopf, Herz und Hand:

- **Kopf** (kognitiver Bereich): gemeinsames Überlegen, wie die Aufgabe mit den vorhandenen Mitteln zu lösen ist,
- **Herz** (emotionaler Bereich): Erleben verschiedener Gefühle, Grenzsituationen, Frustrationen, Erfolge; Lernen, sich auf die Gruppe und das gemeinsame Erlebnis einzulassen, Berührungängste abbauen,
- **Hand** (physischer Bereich): Koordination, Geschick, Körperbeherrschung, physische Stärke.

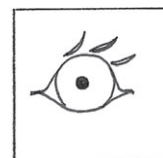
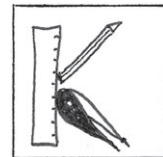
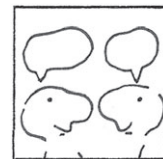
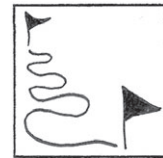
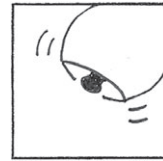
Die Teilnehmer können in einem durch Regeln abgesicherten Schutzraum mit unterstützender Gruppenatmosphäre gemeinsam Erfahrungen sammeln und reflektieren und dabei ihre Gefühle und Bedürfnisse einbringen. Die Spiele sind in drei Zeitkategorien unterteilt:

- **kurz:** bis 20 Minuten,
- **mittel:** 20 bis 45 Minuten (Umsetzung im Rahmen einer Unterrichtsstunde möglich),
- **lang:** ab 45 Minuten (durchführbar im Rahmen einer Doppelstunde oder eines Projekts).

Reflexionsphasen sind in den Angaben über die Dauer der Spiele (siehe Spielanleitungen in Teil B) nicht eingerechnet, da man die Länge solcher Auswertungsrunden schwerlich abschätzen kann. Sie sind von vielfältigen Faktoren abhängig (z. B. von der individuellen Situation der Teilnehmer, dem Gruppenprozess und der Art der Aktion).

Kategorien der Kooperationsspiele

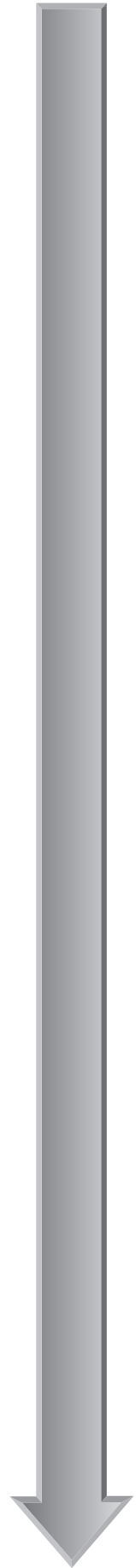
- **Aktivierung:** Die Jugendlichen werden körperlich aktiv. Sie bringen ihren Kreislauf in Schwung und „kommen richtig in der Gruppe an“, sodass sie sich mit voller Aufmerksamkeit auf die weiteren Aufgaben konzentrieren können (z. B. Aufwärmspiele).
- **Erlebnisparcours:** Die Spiele mit einem starken Erlebnischarakter haben oft eine komplexe Aufgabenstellung und finden meist draußen in der Natur statt. Die Jugendlichen erleben durch verschiedene Herausforderungen im Rahmen einer Spielekette oder mehrerer Stationen die unterschiedlichsten Emotionen. Sie merken, dass sie aufeinander angewiesen sind und nur gemeinsam die Aufgabe meistern können.
- **Kommunikation:** Die erfolgreiche Erledigung der Aufgabe hängt insbesondere davon ab, wie effektiv die Jugendlichen miteinander kommunizieren. In diese Kategorie gehören Spiele, in denen die Teilnehmer miteinander in Kontakt treten (z. B. Kennenlern-Spiele), ebenso wie Spiele, in denen genaue Absprachen zwischen den Gruppenmitgliedern notwendig sind.
- **Konstruktion:** Die Gruppe bekommt die Aufgabe, aus verschiedensten Materialien ein Produkt herzustellen. Dazu soll jeder seine individuellen Fähigkeiten einbringen. Hier ist, neben Kreativität und planvollem Handeln, handwerkliches Geschick gefragt. Bei diesem Spieltyp treten oft Kleingruppen gegeneinander an (Beispiel: „Wackelturm“, S. 70).
- **Koordination:** Bei den Spielen, die Koordination verlangen, müssen die Teilnehmer geschickt und umsichtig miteinander agieren. Dazu ist ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit und Konzentration notwendig (Beispiel: „Verzwickte Seilschaft“, S. 91).
- **Strategie:** Der Schwerpunkt strategischer Spiele besteht darin, komplexe Aufgaben durch intensives Nachdenken vorzubereiten und den dadurch errungenen Plan schließlich mithilfe der unterschiedlichen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder in die Tat umzusetzen (Beispiel: „Einkesseln“, S. 95).
- **Vertrauen:** Zum einen übernehmen die Jugendlichen bei diesen Übungen Verantwortung für andere. Zum anderen erleben sie aber auch, dass sie sich auf ihre Mitspieler verlassen können und sie von ihnen – sowohl physische als auch kommunikative – Unterstützung erhalten (Beispiel: „Menschenteppich“, S. 111).
- **Wahrnehmung:** Bei diesen Spielen ist die Sinneswahrnehmung, insbesondere der Sehsinn, von Bedeutung. Es geht darum, die anderen um sich herum genau wahrzunehmen oder zu beobachten. Oft tritt der intensive Blickkontakt an die Stelle der mündlichen Kommunikation (Beispiel: „Ausguckt“, S. 119).
- **Wettkampf:** Es werden Kleingruppen oder Mannschaften gebildet, die gegeneinander antreten. Um erfolgreich zu sein, müssen die Teammitglieder kooperieren (Beispiel: „Wasserbombenvolleyball“, S. 130).



Die Spielphasen

Die Spiele durchlaufen bis zu sechs Phasen:

- 1. Vorbereitung:** Zunächst muss der Spielleiter den Spielparcours einrichten oder Materialien bereitstellen. Die Gruppe begibt sich in die für das Spiel notwendige Ausgangsposition (z. B. Sitz- oder Stehkreis).
- 2. Einstieg:** Die Spielsituation wird den Jugendlichen eingebettet in eine erfundene Geschichte vermittelt. Das regt die Fantasie an und verstärkt den Erlebnischarakter des Spiels.
- 3. Aufgabe:** Spielregeln und Aufgabenstellungen werden so formuliert, dass sie für alle Mitspieler verständlich und nachvollziehbar sind.
- 4. Durchführung:** Bevor man die praktische Phase einleitet, ist zunächst eine Beratungsphase sinnvoll. Danach beginnen die Teilnehmer gemeinsam mit den Spielaktionen (z. B. mit der Problemlösung, mit den Konstruktionen o. a.).
- 5. Präsentation und Erprobung:** Die Produkte und Lösungen (z. B. von Konstruktions- und Strategiespielen) werden im Plenum vorgestellt, getestet und gewürdigt.
- 6. Reflexion:** Der Spielablauf, das Miteinander und die emotionale Situation jedes Einzelnen werden zur Sprache gebracht, damit aus Eindrücken und Erlebnissen nachhaltige Lernerkenntnisse werden.



II. Die Ziele von kooperativen Spielen

Stärkung der Persönlichkeit

Die Spiele können ...

- das Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl und die gesamte Persönlichkeit stärken,
- helfen, die eigenen Stärken und Schwächen (z. B. Ängste) besser einzuschätzen und anzunehmen sowie aktiv daran zu arbeiten,
- das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten fördern und helfen, neue Fähigkeiten zu entdecken,
- von einer passiven Zurückhaltung zu einer aktiveren und mutigeren Herangehensweise motivieren,
- die Sinne, die Entdeckungslust und die persönliche Initiative wecken,
- trainieren, sich flexibel auf neue Situationen einzustellen,
- den Umgang mit Frustrationen und Erfolgen verbessern,
- einüben, Risiken und Gefahren realistisch einzuschätzen,
- fördern, sich der eigenen Rolle in der Gruppe bewusst zu werden,
- initiieren, sich kritisch mit dem eigenen Handeln auseinanderzusetzen,
- gruppensdynamische Prozesse bewusst machen.



Förderung der Gruppenbildung

Die Spiele können ...

- die Zusammenarbeit einüben und das Zusammengehörigkeitsgefühl stärken,
- fördern, die verschiedenen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder zur Lösung einer Aufgabe zu nutzen,
- trainieren, gemeinsam zu planen und Strategien und Taktiken zu entwickeln,
- fördern, in gemeinsamer Verantwortung Entscheidungen zu treffen und Ziele zu erreichen,
- helfen, neue Beziehungen aufzubauen, und so der Cliquenbildung entgegenwirken,
- zeigen, dass man aufeinander angewiesen ist und man aufeinander achten sollte,
- demonstrieren, wie nützlich es ist, die verschiedenen Fähigkeiten der Gruppenmitglieder zur Lösung einer Aufgabe zu nutzen,
- erleichtern, einander zu vertrauen, Konflikte anzusprechen und zu lösen.

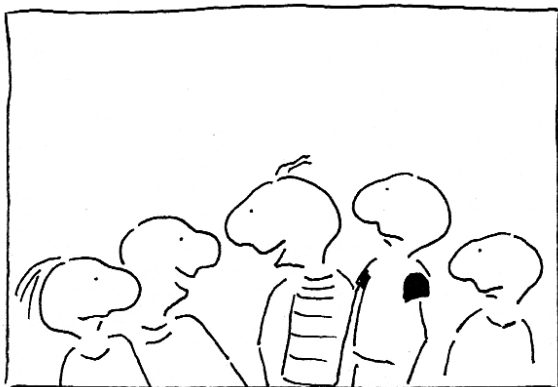


III. Die Reflexionsphase

Während der Spiele und Übungen machen die Kinder und Jugendlichen die unterschiedlichsten Erfahrungen in Bezug auf sich selbst und hinsichtlich ihrer Gruppe. Sie durchleben kritische Momente, wie Frustrationen und Konflikte, erleben aber auch Erfreuliches, wie Zusammenhalt und Erfolg.

In der Reflexionsphase können die initiierten Gruppendynamischen Prozesse und Emotionen besprochen und aufgearbeitet werden. Dabei lassen die Teilnehmer die wichtigsten Momente der Aktionsphase noch einmal Revue passieren. Dies ist notwendig, wenn die neuen Erfahrungen nachhaltige Lernprozesse anstoßen sollen. Dabei soll nicht die Beurteilung von außen (durch einen Beobachter), sondern die Selbstreflexion im Vordergrund stehen. So werden die Teilnehmer als Experten ihrer eigenen Erfahrungen und möglichen Veränderungsprozesse wahr- und ernst genommen, denn Selbsterkenntnisse wirken meist nachhaltiger als das Urteil des Spielleiters.

In der Reflexionsphase haben die Jugendlichen Gelegenheit, mit einer gewissen Distanz die Aufgabe, die Gruppensituation und die persönlichen Erlebnisse zu analysieren und daraus mögliche Konsequenzen für die Zukunft zu ziehen. Dabei sollte der zeitliche Abstand zwischen der Übungs- und der Reflexionsphase nicht zu groß sein. Am sinnvollsten wäre ein fließender Übergang, denn oft haben die Teilnehmer gleich nach einer Übung das Bedürfnis, darüber zu reden. Dies sollte aber in einem abgesteckten Rahmen geschehen, damit alle Gruppenmitglieder eingebunden sind und positive Gruppenprozesse angestoßen werden können.



Das Auswertungsgespräch kann man durch offene Impulsfragen (siehe Beispiele im folgenden Kasten) anregen. Ein wichtiger Gegenstand aus der Übung oder das Erinnern an die einzelnen Stationen des Spielparcours können dabei Denk- und Kommunikationsprozesse initiieren. Die Kommunikation sollte erkenntnis- und zukunfts-

orientiert sein. Wenn z. B. während eines Spiels Probleme oder Konflikte auftreten, sollte in der Reflexionsrunde der Fokus nicht retrospektiv auf die Schuldfrage gelegt werden, sondern darauf, was die Gruppe oder der Einzelne aus den Fehlern lernen und in Zukunft besser machen will. Die neuen Erfahrungen können auf diese Weise einen Lernprozess in Gang setzen, der sich positiv auf den Umgang mit alltäglichen Aufgaben und neuen Herausforderungen auswirken wird.

Allerdings sollte niemand gezwungen werden, sich im Reflexionsgespräch zu äußern, denn unter Druck wird kaum jemand etwas über sich oder seine innersten Gefühle preisgeben. Deshalb ist Freiwilligkeit an dieser Stelle oberstes Gebot.

Ist ein Eingreifen nicht nötig, sollte der Spielleiter, die Gesprächsführung möglichst der Gruppe überlassen. Bei Schuldzuweisungen und Beleidigungen sollte er jedoch die Schärfe aus den Aussagen herausnehmen, indem er die Spiegelmethode nach Carl R. Rogers anwendet.

Beispiel

Gruppenmitglied: „Da hat dieser Blödmann mich einfach alleine stehen lassen!“

Spielleiter: „Als du auf einmal alleine da gestanden hast, fühltest du dich ziemlich im Stich gelassen.“

In der Reflexionsphase werden die Sachebene, die zwischenmenschliche und die persönlich-emotionale Ebene in den Blick genommen:

- Auf der **Sachebene** werden die Aufgaben- bzw. Problemstellung sowie Strategien und Lösungswege thematisiert. Auch äußere Gegebenheiten, wie das zur Verfügung stehende Material, können hier angesprochen werden. Über diese sachlichen Aspekte zu reden, bereitet den meisten Jugendlichen keine Probleme.
- Auf der **zwischenmenschlichen Ebene** wird der gruppendynamische Prozess analysiert. Dabei werden folgende Aspekte berücksichtigt: die Beziehungen untereinander, der kommunikative Umgang miteinander, die Entscheidungsfindung, das Teamwork, das Verhalten (z. B. bei Konflikten) und die verschiedenen Rollen innerhalb der Gruppe (z. B. Macher, Planer, Beobachter).
- Auf der **persönlich-emotionalen Ebene** wird analysiert, welche Gefühle bei den einzelnen Gruppenmitgliedern ausgelöst wurden. Über solche persönlichen Aspekte zu reden, fällt den meisten Jugendlichen relativ schwer. Das Gespräch sollte daher in einer vertrauensvollen Atmosphäre stattfinden. Wenn die

Jugendlichen sich darauf verlassen können, dass die Inhalte des Gesprächs nicht nach außen dringen, öffnen sie sich und beschreiben ihre Gefühle (z. B. Ängste und Unsicher-

heiten) und ihre persönlichen Erfahrungen (z. B. Motivationsprobleme, Grenz- und Glückserlebnisse).

Offene Impulsfragen

Sachliche Ebene (Planung, Strategie, Taktik):

- Wie seid ihr vorgegangen? Wie habt ihr die Aufgabe gelöst?
- Wenn ihr verschiedene Lösungsvorschläge hattet, wie habt ihr euch auf eine Vorgehensweise geeinigt?
- Inwiefern konntet ihr euren Anfangsplan oder eure Strategie umsetzen, bzw. woran lag es, dass ihr Geplantes nicht verwirklichen konntet?
- Was hättet ihr besser machen können?
- ...

Zwischenmenschliche Ebene (Gruppenverhalten, Rollen):

- Wie hat das Zusammenspiel bzw. die Zusammenarbeit in eurer Gruppe geklappt?
- Was könntet ihr daran noch verbessern?
- Wie habt ihr miteinander kommuniziert?
- Wie wurden die Aufgaben verteilt?
- Waren alle an der Planung beteiligt? Inwiefern konnte jeder Einzelne von euch seine Ideen in die Gruppenarbeit einbringen?
- Welche Rollen (z. B. Wortführer, Planer, Mitläufer) habt ihr übernommen?
- Wie rücksichtsvoll seid ihr miteinander umgegangen?
- Wie seid ihr mit den Vorschlägen der anderen umgegangen?
- Wann und auf welche Weise habt ihr euch gegenseitig geholfen?
- Könnt ihr eurer Gruppe vertrauen oder eher nicht. Warum? In welchem Moment ist euch das bewusst geworden?
- Was wurde anhand des Spiels bezüglich eures Miteinanders innerhalb der Gruppe deutlich?
- ...

Persönlich-emotionale Ebene (persönliche Gefühle):

- Was geht dir im Moment durch den Kopf? Wie hast du dieses Spiel erlebt?
- Was empfindest du, wenn du daran denkst?
- Was hat dich beeindruckt? Worüber hast du dich gefreut? Worüber geärgert?
- Wie haben dir die Anweisungen deines Partners geholfen?
- Womit bist du unzufrieden gewesen? Wie hätte es besser laufen können?
- Was hat dich frustriert? Wie bist du mit deinem Frust umgegangen?
- Welche Momente hast du als kritisch empfunden?
- Wie hast du dich in der Gruppe gefühlt?
- Was hat dieses Spiel mit deinem Leben zu tun?
- ...