

TEAMSPIELE



Tools für Teamentwicklung, Kommunikations-
training, Sozial- und Führungskompetenzen

Inhalt:

Sie finden in diesem Dokument die Beschreibungen der im Planspiellabor der DHBW ausleihbaren Teamspiele, die in Lehrveranstaltungen an der Hochschule eingesetzt werden können. Es handelt sich dabei um Spiele der Firma METALOG aus den Bereichen Teamentwicklung, (interkulturelle) Kommunikation, Führungskompetenzen, Verkaufskommunikation, Projektmanagement sowie Auswertungsmethoden und Icebreaker.

Einsatz:

Hauptamtliche Dozenten/innen, Lehrbeauftragte und Studierende der DHBW Karlsruhe können die Teamspiele im Planspiellabor (Gebäude A, EG, Raum 061) ausleihen. Bitte melden Sie sich rechtzeitig per E-Mail oder Telefon, damit wir das Spiel für den von Ihnen gewünschten Zeitraum reservieren und einen Zeitpunkt für die Abholung und die Rückgabe vereinbaren können.

Kontakt:

Für die Ausleihe sowie alle Fragen rund um das Thema Teamspiele wenden Sie sich an:

Anna Geisler

E-Mail: geisler@dhbw-karlsruhe.de

Telefon: 0721.9735-631

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 1. WortSpiel – Mehr als Dialog | 3 |
| 2. Team ² – Mehr als die Summe der einzelnen Teile | 4 |
| 3. Stein der Weisen | 5 |
| 4. MagicNails – Unmöglich? Umdenken! | 6 |
| 5. StackMan – Koordination für Performance | 7 |
| 6. Ecopoly – Nachhaltigkeit mit System | 8 |
| 7. Pipeline – Die Projekt-Leitung | 9 |
| 8. SysTeaming – In Balance bleiben | 10 |
| 9. EasySpider – Gemeinsam durch dick und dünn | 11 |
| 10. Leonardo's Bridge – Gräben gemeinsam überwinden | 12 |
| 11. Zauberstab – Wenn die eine Hand nicht weiß, was die andere tut | 13 |
| 12. Kugelbahn – Bringen Sie die Kommunikation ins Rollen! | 14 |
| 13. HeartSelling – Verhandeln = fair handeln? | 15 |
| 14. EmotionCards Doppelpack – Doppelt Gefühle zeigen | 16 |
| 15. RealityCheck 1 & 2 – Zoom zwischen den Welten. | 17 |
| 16. Seifenkisten – Viele Schritte, ein Produkt | 18 |
| 17. CultuRallye XXL – Regeln erleichtern das Leben. Meistens. | 19 |
| 18. Tower of Power XXL – Für Teams, die hoch hinaus wollen. | 20 |
| 19. Complexity – Komplexität managen | 21 |

1. WortSpiel – Mehr als Dialog

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

“Möglichst viele Facetten von Kommunikation erlebbar machen!“

Das war das Ziel unserer Entwickler beim Entwurf dieses Lernszenarios. Zuhören, moderieren, sich auf andere einstellen, eine gemeinsame Sprache entwickeln ... und das alles in wertschätzendem Kontakt. Wenn die Gruppe dabei noch Spaß verspürt, sind die wichtigsten Lernvoraussetzungen auf dem Weg zu einer erfolgreichen Kommunikation erfüllt!

Durchführung.

Die Akteure bekommen Teile einer achteckigen Form in die Hand. Die Randflächen dieser Teile sind mit Symbolen bedruckt. Zu jedem Symbol befindet sich das Gegenstück auf dem angrenzenden Teil der Lösungsform. Ziel ist es nun, diese achteckige korrekte Lösungsform zusammenzufügen und komplett mit der bedruckten Seite nach unten auf einem Tisch abzulegen. Allerdings dürfen die Symbole auf den eigenen Teilen den anderen nicht gezeigt werden. Der Schlüssel ist hierbei gelungene Kommunikation.

Nur wer die Symbole mit den geeigneten Worten so beschreibt, dass die passenden Gegenstücke gefunden werden, kommuniziert hier zielorientiert. Doch wie genau beschreibe ich meinen eigenen Blickwinkel, meine eigene Perspektive? In dieser spannenden Phase ist darüber hinaus gute Selbstorganisation und Moderation gefragt. Haben sich schließlich alle Nahtstellen gefunden, so kann die komplette Form auf einmal abgelegt werden. Am Ende wird's noch einmal hoch spannend... hat die Gruppe gut gearbeitet? Gleich können es alle sehen. Der Trainer wendet die komplette auf der Rückseite magnetisierte Form mit Hilfe der Magnetplatte, und die Gruppe sieht ihr eigenes „Kommunikations-“ Ergebnis.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 8 / 16 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 20-40 Minuten |
| Platzbedarf: | mindesten 30 qm und ein Tisch von mindestens 0,8m x 0,8m |
| Themen & Ziele: | Kommunikationstraining: Sender-Empfänger-Thematik, aktives Zuhören, Metakommunikation, überzeugen u.v.m. Teamarbeit: Eine gemeinsame Sprache entwickeln, Absprachen an Schnittstellen, Feedbackprozesse, Motivation. Kundenorientierung: Die Sprache des Kunden sprechen, Bedarfsanalyse, auf die „Landkarte“ des Kunden gehen. Systemisches Denken und Handeln: Selbstorganisation. Konflikte lösen: Umgehen mit Missverständnissen. Moderationstraining: Zusammenfassen des Zwischenstands, Überblick verschaffen, Gesprächsdisziplin einhalten. |
| Umfang: | 16 magnetisierte Kunststoffformen, 1 Holzschachtel mit Magnetplatte, 1 detaillierte Anleitung. |
| Gewicht: | 3,6 kg inkl. Koffer |

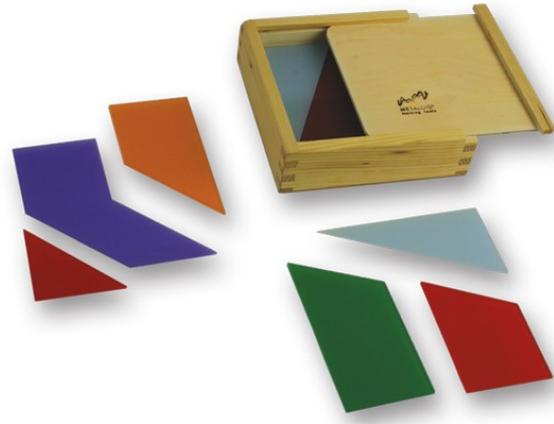
Kurzfilm: <https://vimeo.com/184344339>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x

2. Team² – Mehr als die Summe der einzelnen Teile

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Vielleicht kennen und lieben Sie diesen gruppendynamischen Klassiker aus den 70er Jahren bereits genauso wie wir. Unsere Begeisterung ging so weit, dass wir ihn nochmals weiterentwickelt haben. Die fünf ursprünglichen Formen haben wir um fünf neue erweitert. Damit können Sie unser Team2 nicht nur mit doppelt so vielen Teilnehmern wie bisher durchführen, sondern auch den Schwierigkeitsgrad durch die Wahl einfacherer oder komplizierterer Formen beliebig beeinflussen. Mit dieser Herausforderung bringen Sie das beste Team ins Schwitzen, denn nur durch effektive Kooperation wird die Aufgabe lösbar. Die verschiedenfarbigen Teile werden mit Lasertechnik aus Plexiglas geschnitten und haben dadurch eine sehr präzise Form und sind angenehm in der Handhabung.



Durchführung. Aufgabe ist es, die unterschiedlich geformten Teile zu Quadraten zusammenzufügen. Der Arbeitsauftrag wird schweigend nach bestimmten Regelvorgaben durchgeführt und ist erst erfüllt, wenn jeder einzelne Akteur vor sich ein gleichgroßes Quadrat auf der Tischplatte liegen hat. Dazu ist echter Teamgeist nötig: Für einzelne Quadrate kann es mehrere Lösungsmöglichkeiten geben, die gesamte Aufgabe ist aber tatsächlich nur durch eine einzig mögliche Kombination der Teile lösbar. Darum können einige Teammitglieder ihre Quadrate nur vervollständigen, wenn andere bereit sind, ihre bereits fertig gestellten wieder aufzulösen, um die dringend benötigten Teile auszutauschen. Die Botschaft an Ihre Teilnehmer ist deutlich: Hier liegt der Schwerpunkt der Aufgabe darin, das Ziel des Einzelnen dem Teamerfolg unterzuordnen.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 5 / 10 / 12 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 15-30 Minuten |
| Platzbedarf: | Tisch mit mind. 1 x 1,20 Meter Fläche. |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: Nonverbal kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, eigene Ziele dem Gesamtziel unterordnen, Engpässe erkennen, Verantwortung übernehmen.</p> <p>Selbstorganisation: Konzentrieren, fokussieren, durchhalten.</p> <p>Projektmanagement: Ressourcen ausschöpfen.</p> |
| Umfang: | 30 Teile (Plexiglas) für 10 Quadrate, 1 detaillierte Anleitung. In einer Schatulle aus Buchen- und Birkenholz mit Schiebedeckel. |
| Gewicht: | 1 kg inkl. Box |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66334155>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 4 x

3. Stein der Weisen

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

Man erinnere sich daran wie Paul Watzlawick mit dem „Neun-Punkte-Problem“ bereits vor vielen Jahren unsere Kreativareale im Gehirn aktiviert hat. Ganz ähnlich wie dieses unter Experten weltbekannte Gedankenexperiment wirkt auch unser mentaler Grenz-Erweiterer. Der Stein der Weisen ist ein kleines pfiffiges Lernprojekt, das uns Trainer hervorragend unterstützen kann, die Teilnehmer in einen kreativen Zustand zu versetzen – und dies zusätzlich mit einer haptischen Facette! Wenn Sie kreative Prozesse ankurbeln oder das Denken über den Tellerrand fördern wollen, bewirkt dieser kleine Begleiter wahre Wunder.



Durchführung.

Jeweils 1–5 Teilnehmern in der Gruppe wird eine Steckplatte mit drei unterschiedlichen Öffnungen gegeben: einem Kreis, einem Quadrat und einem Dreieck. Jetzt lautet die Schlüsselfrage: „Wie genau sieht eine Form aus, die bündig durch alle drei Löcher passt?“ Es gilt, wirklich kreativ nachzudenken und eingefahrene Denkbahnen zu verlassen! Nur wenn wir alle zerebralen Kreativareale aktivieren, gelingt es, eine Skizze dieses Körpers zu entwerfen. Besonders gut gefällt uns auch die Variante, den Teilnehmern Kartoffeln und ein kleines Messerchen oder auch Knete (jeweils nicht im Lieferumfang enthalten) zur Verfügung zu stellen. Die Teilnehmer haben dann die Aufgabe, die gesuchte Form mit den eigenen Händen zu kreieren. Am Ende wird das Geheimnis dann mit dem tatsächlichen „Stein der Weisen“ (einer Form aus Holz) aufgelöst.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 1-5 pro Steckplatte |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 10-20 Minuten |
| Platzbedarf: | ein Tisch, um den herum sich die Akteure setzen können |
| Themen & Ziele: | <p>Kreativität: Unterstützung beim Brainstorming, neue Perspektiven entwickeln, „aus dem Rahmen denken“.</p> <p>Coaching: Reframing von festgefahrenen Überzeugungen, Unterstützung der Aussage „Nichts ist unmöglich, solange ich es erdenken kann“.</p> <p>(Re-)Aktivierung: Energizer zum Seminarbeginn, nach der Mittagspause.</p> |
| Umfang: | Steckplatte aus Acrylglas, „Stein der Weisen“ aus Holz, detaillierte Anleitung. In einer Stofftasche. |
| Gewicht: | 200g |

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 5 x

4. MagicNails – Unmöglich? Umdenken!

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

„Diese Aufgabe ist unlösbar!“ – So oder ähnlich werden Ihre Teilnehmer häufig reagieren, wenn Sie sie auf die Nagelprobe stellen. Und das ist auch kein Wunder! Denn stellen Sie sich einmal folgendes vor: 17 von insgesamt 18 Nägeln sollen auf dem verbleibenden Nagel freischwebend balanciert werden, so dass keiner von ihnen den Untergrund berührt. Eine ideale Metapher für die Arbeit mit Gruppen, die sich auch im realen Arbeitsumfeld mit scheinbar ausweglosen Situationen konfrontiert sehen.

Durchführung.

Der Trainer stellt den Sockel auf den Tisch. Während er den Arbeitsauftrag erteilt, schiebt er den ersten Nagel mit der Spitze voran in die Halterung. Dann erhalten die Teilnehmer Zeit, sich über das Problem zu beraten und die Lösung zu entwickeln.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 1- ca. 10 Personen. |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 5-20 Minuten |
| Platzbedarf: | ca. 1 x 1 Meter Fläche. |
| Themen & Ziele: | Kreativität: Neue Perspektiven entwickeln, experimentieren, Mut fassen für Neues. Projektmanagement: Erkennen von Synergien bei Ressourcen. (Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause. |
| Umfang: | 18 Nägel (180 mm, vernickelt, schwere Ausführung), 1 Schmuckbox (Holz), 1 detaillierte Lösung. In einer praktischen Schmuckbox, die während der Durchführung der Aufgabe als Sockel dient. |
| Gewicht: | 1,4 kg inkl. Box |

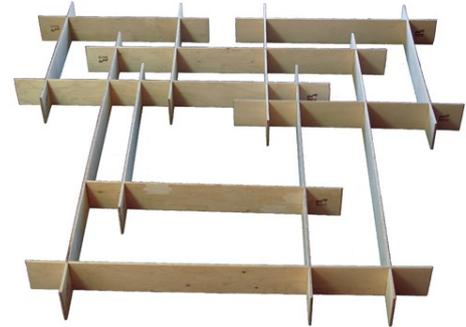
Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 5 x

5. StackMan – Koordination für Performance

Produktbeschreibung

Lernprojekt. StackMan ist ein fesselndes Lernprojekt für all diejenigen, die sich mit der Koordination von Abläufen und der Veränderung von Strukturen auseinandersetzen. Ebenso lassen sich Themen wie Zusammenarbeit im Team, Führung und die Gestaltung von Veränderungen hervorragend damit darstellen.

Durchführung. Ziel der Akteure ist es, aus 15 Elementen 1 StackMan in möglichst kurzer Zeit zu konstruieren. Beim ersten Aufbau wird die Gruppe noch durch eine grafische Darstellung unterstützt. Im Anschluss wird diese erste Version wieder zerlegt. Danach gilt es, sich so zu koordinieren, dass die Gruppe innerhalb kürzester Zeit die Konstruktion wieder herstellt, diesmal allerdings ohne Anleitung. Diese Herausforderung ist dann zu meistern, wenn die Gruppe ihre eigene Kommunikation optimiert und wirksame Absprachen trifft. Mit optimaler Koordination gelingt dann der Aufbau den besten Teams in weniger als 20 Sekunden!



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 5 / 15 / 15 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 30-45 Minuten |
| Platzbedarf: | 5 x 5 m. |
| Themen & Ziele: | Prozessoptimierung, Veränderungsprozesse gestalten: Sammeln und Einbinden von Optimierungsideen, KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess), schrittweises Entwickeln von neuen Abläufen. Zusammenarbeit im Team: Absprachen treffen und verändern, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel, Teamkommunikation. Führen: Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen. |
| Umfang: | 15 Holzelemente mit unterschiedlichen Einsägungen, 1 Konstruktionsplan, 1 detaillierte Anleitung. In einer Transporttasche. |
| Gewicht: | 6 kg inkl. Tasche. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66397174>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

6. Ecopoly – Nachhaltigkeit mit System

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

In Zeiten der Finanzkrise ist folgender Witz über Investmentbanker und deren Umgang mit Ressourcen entstanden: „Wie viel Investmentbanker sind notwendig, um eine Glühbirne zu wechseln? Zwei: Einer lässt die Birne fallen, der andere versucht sie zu verkaufen, bevor sie zerbrochen ist.“ Dass der Umgang mit Ressourcen für uns alle eine zentrale Bedeutung hat, wird immer wieder in unterschiedlichen Kontexten unserer Gesellschaft deutlich. Dies betrifft Ökosysteme genauso wie Unternehmen. Ecopoly macht den Umgang mit knappen Ressourcen erlebbar und füllt den abstrakten Begriff ‚Nachhaltigkeit‘ mit konkreten Erfahrungen. Dies ermöglicht wirkungsvolle Wertediskussionen.



Durchführung.

Ecos bewohnen mehrere Planeten eines entfernten Sonnensystems. Diese Planeten kreisen um einen Mutterplaneten, der sie mit dem für sie lebenswichtigen Gas Ecopozon versorgt. Dieses entsteht auf dem Mutterplaneten. 1x pro Monat fliegen Cargo-Transporter von den Planeten zum Mutterplaneten und zapfen dort das Gas Ecopozon ab, das sich immer wieder von selbst regeneriert. Jeder Planet ist bestrebt, seinen Vorrat an Ecopozon zu maximieren. Dabei entsteht jedoch die Gefahr, dass sich die Ecos der unterschiedlichen Planeten zu viel vom Kuchen abschneiden. Mit der gnadenlosen Konsequenz des Untergangs... Und das rüttelt wach!

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 12 / 15 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 45 Minuten |
| Platzbedarf: | Je nach Gruppengröße, mindestens jedoch 50qm. |
| Themen & Ziele: | <p>Umgang mit Ressourcen: Wie viel können einzelne Beteiligte aus einem Topf für alle entnehmen? Wer entscheidet über die Ressourcenentnahme?</p> <p>Umgang mit Zielen: Langfristige vs. kurzfristige Ziele, Nachhaltigkeit von Zielen;</p> <p>Arbeiten mit Werten: Welche Werte sind uns wichtig? Altruismus vs. Egoismus;</p> <p>Ökologie und systemisches Denken: ‚Wir sitzen alle in einem Boot‘. Wann bedeutet ein guter Deal die Ausbeutung unseres Planeten?</p> |
| Umfang: | 3 Cargo - Transporter, 200 Gasflaschen aus Holz in Stoffbeuteln, 1 detaillierte Anleitung. Im Holzkoffer. |
| Gewicht: | 3 kg inkl. Holzkoffer. |

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

7. Pipeline – Die Projekt-Leitung

Produktbeschreibung

Lernprojekt. An der Lösung komplexer Aufgaben arbeiten in der Regel viele mit. Wie wichtig eine effektive, gut geregelte Übergabe an den Schnittstellen hier ist, wissen Teamarbeiter oft aus eigener leidvoller Erfahrung. Die Pipeline ist ein pfiffiges Lernprojekt mit viel Action. Sie bietet Ihnen eine hervorragende Metapher, um mit Ihren Teilnehmern Übergabeprozesse und Kommunikationsfluss innerhalb von Organisationen, Systemen und Gruppen abzubilden und zu thematisieren.



Durchführung. Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel, die stellvertretend für ein gemeinsam bearbeitetes Projekt steht, darf dabei jedoch nicht berührt werden; als Transportmittel dient die Pipeline, ein System von halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, das Projekt erfolgreich zu realisieren? Bei dieser schnellen, stark aktivierenden Aufgabe führen Organisation und Koordination innerhalb der Gruppe zum Erfolg.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 16 / 30 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 10-25 Minuten |
| Platzbedarf: | Min. 10 x 8 Meter Fläche. |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: An Schnittstellen kommunizieren, Verantwortung übernehmen, kooperieren, mit Stress umgehen, Feedback geben, zielorientiert arbeiten.</p> <p>Führungstraining: Effektiv kommunizieren, Informationen vermitteln, moderieren.</p> <p>Organisationsentwicklung: Abläufe optimieren, KVP: kontinuierlicher Verbesserungsprozess.</p> <p>(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.</p> |
| Umfang: | 6 Halbröhren aus robustem, matt durchscheinendem Kunststoff, 2 Holzkugeln, 1 detaillierte Anleitung. In einer Stofftasche. |
| Gewicht: | 1.5 kg. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66221806>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

8. SysTeaming – In Balance bleiben

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Eine bewegliche Platte mit Figuren darauf wird auf einem Ständer ins Gleichgewicht gebracht. Das fokussiert die Aufmerksamkeit der Gruppe sofort und zieht sie in ihren Bann. Eine Metapher mit vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten tut sich auf: Etwas in Balance bringen, Ausgleich schaffen, Wechselwirkungen erleben, aber auch das Umgehen mit Risiko und Veränderung.

Durchführung. Ihrer Kreativität als Seminarleiter sind bei Zahl und Art der Inszenierungen keine Grenzen gesetzt. In der Folge finden Sie einige bereits vielfach erprobte Varianten.

Grundsätzliches zur Rollenverteilung: Die Teilnehmer werden in Teams von 2-3 Personen aufgeteilt. Pro Tisch arbeiten 2-4 Teams. Je eine Person, der die Augen verbunden werden, ist der „Greifer“, der die Figuren auf dem Brett bewegt. Ihm zur Seite steht ein Seher, der „Sprecher“, der ihn verbal anleitet, wie die Figuren bewegt werden sollen; Berührungen sind dabei nicht erlaubt.

Abräumen: Die Figuren sind unregelmäßig auf dem Brett verteilt. Aufgabe der Teams ist es, das Feld komplett abzuräumen. Die Platte muss dabei in Balance bleiben.

Bewegen: Die Platte wird durch einen Klebestreifen in der Mitte in zwei Felder aufgeteilt. Auf jedem Feld steht eine Hälfte der Figuren. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Zügen alle Figuren in das jeweils andere Feld zu bekommen.

Draufstellen: Auf die leere Platte wird in der Mitte ein 20x20cm großes Feld mit Klebeband aufgebracht. Jetzt gilt es, alle Figuren Zug um Zug auf die Platte zu stellen, allerdings darf keine Figur in dem Feld selbst stehen. Am Ende soll die Platte völlig flach auf dem Ständer liegen.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 4 / 9 / 12 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 20-45 Minuten |
| Platzbedarf: | 3 x 3 m |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: Kommunizieren an Schnittstellen, Sender-Empfänger-Thematik darstellen, implizit und explizit kommunizieren, Missverständnisse ausräumen, aktiv zuhören, Informationsfluss steuern; Balance herstellen, Vertrauen fassen.</p> <p>Verkaufstraining: Den Standpunkt des Kunden einnehmen/nachvollziehen, beim Kunden Vertrauen aufbauen, die geeignete Sprache für das Kundengespräch entwickeln, Körpersprache des Kunden beobachten lernen.</p> <p>Führungstraining: Verantwortung übernehmen, Interdependenz in Systemen erkennen, trotz Unsicherheit entscheiden, mit Risiken umgehen, Informationen aus zweiter Hand erhalten.</p> <p>Projektmanagement: Strategien entwickeln, trotz Informationsmangel zielorientiert und erfolgreich arbeiten.</p> |
| Umfang: | 1 bewegliche Platte (Birke/Kork), 1 Sockel (Buche/Edelstahl), 16 Figuren (Buche), 3 Augenbinden, 1 detaillierte Anleitung. In einer handgefertigten Spezialtasche. |
| Packmaß: | 70 x 72 x 9 cm. |
| Gewicht: | 8,4 kg. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66252401>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x

9. EasySpider – Gemeinsam durch dick und dünn

Produktbeschreibung

Lernprojekt. EasySpider ist eine weiterentwickelte und ausgereifte Version des Klassikers „Spinnennetz“. Durch unsere neue, innovative Fädung verheddert das Netz nicht beim Transport. Mit etwas Übung bauen Sie es daher in weniger als fünf Minuten auf! Die Größe der einzelnen Löcher ist variabel. Das Netz ist in der Höhe von 180 bis 250 cm regulierbar, in der Breite von 250 bis 480 cm. Zur Indoorverwendung empfehlen wir Ihnen, die in der Regel nicht vorhandenen Baumstämme durch unseren Spider Rahmen (finden Sie im Zubehör) zu ersetzen.

Durchführung. Vor dem Eintreffen der Gruppe bereitet der Seminarleiter das Spinnennetz vor, indem er es zwischen zwei Bäumen oder ähnlichen



festen Ankerpunkten aufspannt. Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe, das Netz von der einen auf die andere Seite zu durchqueren.

Dabei darf jedes Loch nur ein einziges Mal verwendet werden. Jede Berührung mit dem Netz ist verboten und wird mit vorher vereinbarten Sanktionen geahndet. Wie schafft es die Gruppe, ihre Ressourcen so zu organisieren, dass die Aufgabe lösbar wird? Hier lenken Sie den Focus der Teilnehmer besonders auf die sinnvolle Integration persönlicher Stärken ins Team.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 8 / 17 / 34 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 20-60 Minuten |
| Platzbedarf: | 5 x 8 m |
| Themen & Ziele: | <p>Führungstraining: Abhängigkeiten in Systemen erkennen, kommunizieren, mit Risiken umgehen. Teamentwicklung: Interagieren, koordinieren, vertrauen, zusammenhalten, Gruppengefühl erzeugen.</p> <p>Projektmanagement: Mit Engpässen umgehen, Zeitmanagement, die Rolle von Arbeitsqualität.</p> |
| Umfang: | 1 Netz mit 17 größenverstellbaren Zellen aus hochelastischem Gummiseil (16-fach umflochten), 4 Spanngurte (4 m) mit Klemmschloss, 2 detaillierte Anleitungen zu Aufbau und Durchführung. Im stabilen Trainerkoffer aus Holz. |
| Gewicht: | 2,6 kg inkl. Koffer. |

Spider-Rahmen

Dieser frei stehende Rahmen erlaubt es das ‚Easy Spider‘ sowohl indoor, als auch outdoor unabhängig von Pfeilern oder Bäumen aufzubauen. Sie benötigen dazu lediglich einen ebenen Untergrund. Handgeschweißte Eschenholz-Edelstahl-Konstruktion.

Lieferumfang: 12 Teile, 1 Anleitung. **Packmaß:** 120 x 16 x 16 cm. **Gewicht:** 6 kg.

Kurzfilm: <https://vimeo.com/107690805>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x EasySpider, 1x Spider-Rahmen für Indoorverwendung

10. Leonardo's Bridge – Gräben gemeinsam überwinden

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Geistiger Vater dieser genialen Konstruktion ist kein geringerer als Leonardo Da Vinci, der bereits um 1480 die Idee hatte, eine transportable Brücke zu entwerfen, die ohne Werkzeug aufgebaut werden kann. Stabilität innerhalb der Gruppe und die Fähigkeit, „Gräben“ zu überwinden, sind wichtige Ziele der Zusammenarbeit. Doch zunächst gilt es die Brücke aufzubauen. Stellen Sie Ihre Teilnehmer einmal vor diese Herausforderung! Der Brückenschlag fördert den kreativen Teamgeist und bietet ein sichtbares Ergebnis, das die Gruppe nachhaltig beeindruckt wird.



Durchführung. Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, aus 28 Stäben ohne weitere Hilfsmittel eine selbsttragende Brücke von 4 Metern Spannweite zu errichten. Nach einer ersten Ideensammlung in Kleingruppen planen alle Teilnehmer den Brückenbau am Modell. Nur durch Koordination, Kreativität und den Austausch des Knowhows untereinander gelingt es, die Brücke zu bauen. Das Ergebnis ist eine selbsttragende Konstruktion, die sich hervorragend als Metapher für die Stabilität des Teams nach außen und innen eignet. Der Brückenbau kann auch dem Zusammenwachsen zweier Teams, beispielsweise im interkulturellen Kontext, dienen. Hierzu beginnen die Seminarteilnehmer den Aufbau an beiden Enden gleichzeitig, so dass sie die Brücke schließlich in der Mitte zusammensetzen können. Dieser symbolische Brückenschlag erfordert Abstimmung und gegenseitige Anpassung der Konstruktionsarten von beiden Teilgruppen.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 10 / 14 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 45-60 Minuten |
| Platzbedarf: | 5 x 8 m. |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: Kommunizieren an Schnittstellen und bei Engpässen, koordinieren, zielorientiert arbeiten, interagieren, moderieren.</p> <p>Projektmanagement: Mit knappen Ressourcen umgehen, Knowhow weitergeben, kreativ sein.</p> <p>Interkulturelle Kompetenz: Verhalten abstimmen, fremde Ideen und Sichtweisen akzeptieren.</p> |
| Umfang: | 28 Stäbe (Eschenholz, beschichtet, roter Kunststofflack), 28 kleine Stäbe für die Planung, 4 x 3 Meter Seil, 1 detaillierte Anleitung. In Transporttasche. |
| Gewicht: | 6,7 kg inkl. Behälter. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/107690803>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

11. Zauberstab – Wenn die eine Hand nicht weiß, was die andere tut

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Inspiriert von der Idee des Magic Bamboo haben wir eine neue Variante dieser „Stocklandung“ für gehobene Ansprüche konstruiert. War man früher auf eine fixe Gruppengröße angewiesen, so ist unser vierfach teilbarer Zauberstab für 6 bis 22 Teilnehmer geeignet. Der früher wegen seiner Länge von ca. 2,30 m schwierig zu transportierende Stab, hat sich jetzt in ein 1 m langes, sogar bei Fluggesellschaften gern gesehenes Gepäckstück verwandelt. Ein Muss in jedem Trainer-Repertoire!



Durchführung. Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Auf die ausgestreckten Zeigefinger legt der Trainer den Zauberstab und drückt ihn sanft nach unten. Aufgabe ist es, den Stab auf dem Boden abzulegen. Dabei gilt eine einzige Regel: Niemand darf den Fingerkontakt mit dem Stab verlieren. Doch sobald der Trainer loslässt, bewegt sich der Zauberstab nach oben statt nach unten! Der Grund: Beim Versuch, den Kontakt mit diesem extrem leichten Stab (nur 200 g bei 4 Meter Länge durch eine spezielle Aluminiumlegierung) zu halten, drückt jeder einzelne Teilnehmer unbewusst leicht nach oben. Der Stab folgt dieser Bewegung. Nur durch detaillierte Absprache, Konzentration, Selbstorganisation und Moderation ist das Ziel erreichbar.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 12 / 22 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 5-15 Minuten |
| Platzbedarf: | 8 x 5 Meter Fläche bei voller Stablänge. |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: Kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, moderieren.</p> <p>Führungstraining: Führungsrolle annehmen, effektive Sprache kennen lernen.</p> <p>Selbstorganisation: Konzentrieren, fokussieren, ressourcen-orientiert arbeiten.</p> <p>(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn und nach der Mittagspause.</p> |
| Umfang: | 1 Zauberstab (6 Aluminiumrohre à 0,65 m Länge, mit Gewinde), 1 detaillierte Anleitung. In praktischer Stofftasche. |
| Packmaß: | 69 x 4 x 4 cm. |
| Gewicht: | 320 g inkl. Tasche |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66461730>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

12. Kugelbahn – Bringen Sie die Kommunikation ins Rollen!

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Informationsaustausch und Kooperation an Schnittstellen und in Engpasssituationen stellen jedes Team vor eine echte Herausforderung. Beim Bau der Kugelbahn erfahren Ihre Teilnehmer unmittelbar, welche entscheidende Rolle effektive Kommunikation spielt, wenn es darum geht, unabhängig voneinander gemeinsame Ziele zu erreichen.

Durchführung. Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, in zwei separat agierenden Teams mit bereitgestelltem Material jeweils eine Kugelbahn zu bauen. Am Ende sollen sowohl Konstruktionsweise als auch Durchlaufzeit der Kugeln bei beiden Bahnen gleich sein. Die Kommunikation der Teams untereinander wird mit Botschaftern organisiert. Dabei dürfen Informationen nur mündlich weitergegeben werden. Wenn technische Hilfsmittel vorhanden sind, kann auch per Walkie-Talkie oder E-Mail im Netzwerk kommuniziert werden.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 14 / 20 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 60-90 Minuten |
| Platzbedarf: | Zwei optisch getrennte Flächen à 6 x 6 Meter. |
| Themen & Ziele: | <p>Teamentwicklung: Kommunizieren an Schnittstellen und bei Engpässen, koordinieren, sich absprechen, mediengestützt kommunizieren.</p> <p>Interkulturelle Kommunikation: Kommunikation zwischen zwei Kulturen und Wertesystemen.</p> <p>Führungstraining: Zusammenarbeit zwischen Führungskräften, die zwei separat agierende Teams führen.</p> <p>Projektmanagement: Wissen weitergeben, kreativ sein, kommunizieren zwischen Projektphasen.</p> |
| Umfang: | 40 Buchenstäbe mit Außengewinde und 40 Verbindungsteile mit Innengewinde, 2 Schläuche (Polyurethan mit Spezialummantelung), 6 Holzkugeln, Befestigungsbänder, 1 detaillierte Anleitung. Im stabilen Trainerkoffer aus Aluminium. |
| Gewicht: | 19 kg inkl. Koffer. |

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x

13. HeartSelling – Verhandeln = fair handeln?

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

Wie kann Vertrauen in der Beziehung zwischen einzelnen Personen oder auch Gruppen entstehen? Was kann ich als Interaktionspartner konkret tun, um das „Beziehungskonto“ bei meinem Gegenüber zu pflegen? Aber auch: Was passiert mit meinem Gesprächspartner, wenn Intransparenz oder gar Konflikte auftauchen? HeartSelling erzeugt in jedem Fall direktes Feedback zum erlebten Verhalten des Gesprächspartners. Das macht es so wertvoll.

Weitere Stichworte: wertschätzender Umgang, Verfolgung unterschiedlicher Ziele, unterschiedliche Werthaltung, Umgang mit Informationen, Entscheidungen/Verhalten unter Unsicherheit.



Durchführung. Die Gruppe wird in 4 Teams eingeteilt. Jedes Team verfolgt das Ziel, durch faires und geschicktes Verhandeln Teile zu tauschen oder zu (ver-)kaufen. Aufgabe eines jeden Teams ist es, aus diesen Teilen eine komplette Form fertig zu stellen. In drei Handelsphasen begegnen sich die Teams und versuchen teuer zu verkaufen und günstig einzukaufen. Zwischen diesen Handelsphasen treffen sie sich in Teambesprechungen, um ihre Strategie weiter zu entwickeln und konkrete Schritte abzusprechen. Dabei kommen – wie in einem echten Markt – immer wieder neue Informationen ins Spiel, die das Geschehen beeinflussen und auf die es zu reagieren gilt. Nach Ende der Handelsphasen geben sich die Teams gegenseitig Rückmeldung. „Wie haben Sie den Kontakt mit den anderen erlebt?“ ist hier die Frage. Der Clou dabei: Diese gegenseitigen Rückmeldungen können – wie bei einem „Beziehungskonto“ – dem Gesamtergebnis des Teams belastet bzw. gutgeschrieben werden. So ist es möglich, dass das Team, das zahlenmäßig zuerst hinten lag, am Ende wegen vertrauenswürdiger Verhandlungsführung den ersten Platz erreicht. Ein ständiges Agieren im Spannungsfeld zwischen Wertschätzung und Profit. HeartSelling ist das geniale training tool für alle, die erstklassiges Training im Bereich Beziehungsmanagement anbieten möchten.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 8 / 16 / 24 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 30-45 Minuten |
| Platzbedarf: | Raum mit ca. 50-100 m ² , 4 Tische in den Ecken möglichst mit Sichtschutz, genügend Fläche für den Marktplatz in der Mitte. Alternativ mehrere Räume. |
| Themen & Ziele: | <p>Kommunikationstraining: Bedeutung körpersprachlicher Signale, Vertrauen schaffen, Rapport und Kontakt. Aber auch: Wie entstehen Misstrauen und Störungen auf der Beziehungsebene.</p> <p>Vertriebstraining: Beziehungskonto pflegen, beziehungsstark interagieren, Vertriebskultur, Strategie und Ziele, kurz- vs. mittelfristig</p> <p>Verhandlungstraining: Einwände integrieren, Umgehen mit kognitiver Dissonanz, Beziehungs- und Sachebene, Verhandeln unter Druck.</p> <p>Teamtraining: Umgang mit Absprachen, Commitment, Delegation, Meetingkultur, Kooperation, Zusammenarbeit zwischen Teams</p> <p>Changemanagement: Werte, Subkulturen, Umgang mit Informationen</p> |
| Umfang: | 32 gelaserte matte Acrylglasteile, 12 bedruckte Holzschachteln, Feedbackbögen, Namenskärtchen, Clips für Namensschilder, 44 Geldchips, Infokärtchen, 1 detaillierte Anleitung. Im Holzkoffer. |
| Gewicht: | 3,6 kg. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/107680733>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x

14. EmotionCards Doppelpack – Doppelt Gefühle zeigen

Produktbeschreibung

EmotionCards 1 & 2

Lernprojekt.

Unsere EmotionCards sind kleine, vielfältig einsetzbare Fotokunstwerke. Jeder Betrachter verknüpft mit den Bildern eigene Assoziationen. Persönliche Erfahrungen und Gefühle kommen auf diese Weise viel leichter zur Sprache, weil sie sichtbar gemacht werden können. Die Bilder sind sowohl in der Einzelarbeit als auch in größeren Gruppen einsetzbar.



Durchführung.

Auswertung von Lernprojekten: Die EmotionCards werden auf einem Tisch verteilt. Direkt nach einem Lernprojekt bitten Sie die Teilnehmer, sich jeweils eine EmotionCard zu z.B. den folgenden Fragen auszuwählen: „Welches Bild spiegelt einen Zustand wider, den Sie während des Lernprojekts erlebt haben?“ oder „Was war während des Lernprojekts hilfreich? Auf welchem Bild finden Sie das wieder?“ Im nächsten Schritt stellt jeder Teilnehmer seine EmotionCards der Gruppe vor.



Sie binden so alle Teilnehmer in den Auswertungsprozess mit ein. Auch zurückhaltende oder schüchterne Teilnehmer werden – angenehm leicht – in die Diskussion integriert und auf diesem Weg auch deren Blickwinkel und Erfahrungen allen zugänglich gemacht.



Einige weitere Varianten, die EmotionCards einzusetzen:

Kennenlernen: Zu Beginn eines Seminars möchten Sie das Kennen lernen kreativ gestalten. Bitten Sie die Teilnehmer, sich aus den vorbereiteten EmotionCards eine auszusuchen: „Wählen Sie ein Bild, das etwas Persönliches über Sie aussagt!“. Mit Hilfe der Fotos stellen sich dann die einzelnen Teilnehmer vor.

Erwartungsabfrage: Für Ihr Seminar lässt sich eine Erwartungsabfrage mit den EmotionCards gestalten. Aus den vorbereiteten EmotionCards suchen sich die Teilnehmer eine zu folgender Frage heraus: „Welches Bild stellt dar, wo Sie am Ende des Seminars sein wollen?“. Die Karten werden reihum präsentiert.

Feedback: Am Ende eines Seminars können Sie die EmotionCards für das Feedback einsetzen. Mögliche Fragen dazu könnten z.B. sein. „Was war ein wichtiges Ergebnis für Sie und welches Bild repräsentiert dieses Ergebnis?“ oder „Was haben Sie sich vorgenommen? Was wollen Sie im Alltag umsetzen? Wählen Sie das dazu passende Bild.“ Jeder Teilnehmer gibt dann mit Hilfe der gewählten EmotionCard seine Rückmeldung.

Weitere Varianten sind in der Anleitung beschrieben.

Zusatzinformation

| | |
|-----------------|---|
| Umfang: | EmotionCards. 1 & 2 100 Fotokarten, jede 21 x 14,5 cm, detaillierte Anleitung. |
| Gewicht: | 1,2 kg |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66256267>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 3 x

15. RealityCheck 1 & 2 – Zoom zwischen den Welten.

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

RealityCheck ist ein smartes Lernprojekt, ideal für den Einstieg in einen Gruppenprozess oder als Energizer für zwischendurch. Um als Gruppe erfolgreich zu sein, gilt es, die eigene Sicht darzustellen, zuzuhören und zu koordinieren. Es entsteht eine faszinierende Geschichte, ein Wechsel von Ebenen, ein Surfen durch Wirklichkeiten.

Durchführung.

Jeder Teilnehmer bekommt eine der runden, großformatigen Bildkarten aus der zusammenhängenden Bildgeschichte in die Hand, darf diese aber den anderen nicht zeigen. Durch geschicktes Beschreiben der Szenen finden die Teilnehmer die richtige Reihenfolge der Bilder. Am Ende werden dann alle Bilder gemeinsam abgelegt. Jetzt kann die Gruppe den visuellen Wow-Effekt genießen.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 5 / 16 / 16 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 10-15 Minuten |
| Platzbedarf: | Je nach Gruppengröße, mindestens jedoch 40 m2. |
| Themen & Ziele: | <p>Kommunikationstraining: Sender-Empfänger-Thematik darstellen, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, aktives Zuhören, jeder kommuniziert aus seinem eigenen Modell der Welt.</p> <p>Moderation: Informationen bündeln, Metakommunikation.</p> <p>Kundenorientierung: Die Sprache des Kunden sprechen, auf die „Landkarte“ des Kunden gehen.</p> <p>Teamtraining: Sprechen einer gemeinsamen „Sprache“, Kooperation, Arbeiten an einem übergeordneten Ziel.</p> <p>(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.</p> |
| Umfang: | 2 x 16 großformatige runde Bildkarten, 1 detaillierte Anleitung. |
| Gewicht: | Je 500g. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66380924>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x Reality Check 1; 1 x Reality Check 2

16. Seifenkisten – Viele Schritte, ein Produkt

Produktbeschreibung

Lernprojekt.

Mehrere Teams bekommen in getrennten Arbeitsbereichen die Aufgabe, jeweils ein Fahrzeug zu konstruieren und dazu ein Marketingkonzept zu entwickeln. Im Anschluss werden in einer Show-Fahrt die Seifenkisten präsentiert und vom „TÜV“ auf Sicherheit überprüft. Ein METALOG® training tool für Lernspaß mit vielfältigem Einsatzbereich.



Durchführung.

Jede Teilgruppe bekommt die Aufgabe, ein Fahrzeug zu konstruieren, das ein Bremssystem und ein Steuerungssystem beinhalten soll. Darüber hinaus soll das Seifenkisten-Mobil jeweils eine Person transportieren können. Es wird von bis zu zwei PS (Personen-Stärken) angetrieben. Außerdem benötigt das Fahrzeug natürlich ein Logo mit dazugehörigem Slogan. Ein wichtiger Clou der Aufgabe: Die Fahrzeuge sollen möglichst baugleich sein, allerdings unterschiedlich ausgestaltet. Während der Entwicklung treffen sich die Teamleiter der Konstruktionsteams regelmäßig zu Besprechungen in einem separaten Bereich, um detaillierte Absprachen zu treffen. In der Variante „Change“ arbeiten die Teams eine bestimmte Zeit am Fahrzeug und werden dann beauftragt, am Fahrzeug eines anderen Teams weiterzuarbeiten. Das fulminante Ende des Lernprojekts ist die Präsentation der Fahrzeuge beim „TÜV“ und beim anschließenden Seifenkisten-Korso.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 20 / 40 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 60-120 Minuten |
| Platzbedarf: | Ein großer Raum mit mindestens 80 m ² , der in mehrere Arbeitsbereiche unterteilt wird, oder mehrere kleine Räume. |
| Themen & Ziele: | <p>Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Zusammenarbeit von Abteilungen, effektiv kommunizieren.</p> <p>Projektmanagement: Planung und Durchführung eines Projekts, Meilensteine, Umgang mit Zeitdruck, Know-how weitergeben, Rollenverteilung, Umgang mit Komplexität.</p> <p>Kommunikation: Verwendung von präziser Sprache, aktives Zuhören, Meeting-Kultur.</p> <p>Umgang mit Veränderung: Flexibles Reagieren auf neue Rahmenbedingungen, Job-Rotation, Veränderung als Chance zur Optimierung begreifen.</p> <p>Qualitätsmanagement: Planen, Festlegen, Überprüfen von Qualitätskriterien.</p> <p>Führen: Motivieren, den Überblick behalten, Absprachen einhalten.</p> <p>Interkulturelle Kommunikation: Kommunikation zwischen mehreren Kulturen und Wertesystemen, Kommunikation zwischen Standorten in verschiedenen Ländern. Kreativitätstraining: Nutzbarmachen von Kreativitätsstrategien wie z. B. dem Disney-Modell u.a.</p> <p>Marketing: Maßschneidern eines Marketingkonzepts, Wirkung von Marke und Claim, Wort-Bild-Produkt-Dialog.</p> |
| Umfang: | 4 Bausätze für jeweils 1 Vehikel für die Arbeit in 4 Teilgruppen, 1 detaillierte Anleitung. In 4 Stofftaschen. |
| Gewicht: | 50 kg. |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/107680732>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x (= 4 Bausätze)

17. CultuRallye XXL – Regeln erleichtern das Leben. Meistens.

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Explizite und implizite Regeln sind Ausdruck einer jeden Kultur. Ob es sich dabei um die Kultur einer Volksgruppe oder aber um Firmen- oder Abteilungskultur handelt - wie auch immer: Regeln bestimmen das Zusammenleben. Der Umgang mit fremden Regeln ist Hauptthema dieses Lernprojekts.



Durchführung. Es beginnt ganz einfach. An jedem Tisch beginnen die Akteure mit speziell entwickelten Würfeln miteinander zu spielen. Dabei lernen sie die Regeln kennen. Nach kurzer Zeit darf nicht mehr gesprochen werden. Jetzt wechseln einige Akteure den Tisch und spielen an einem fremden Tisch weiter. Was diese jedoch nicht wissen: Die Regeln an jedem Tisch sind verschieden von denjenigen des Tisches, von dem sie kommen. Ohne zu sprechen, müssen sie jetzt mit der fremden Situation umgehen und entweder neue Regeln lernen oder die eigenen „importieren“. Auf jeden Fall ohne Worte! Dieser sanft dosierte Kulturschock wirkt wie ein Augenöffner. Hier wird erlebbar, wie wir uns als Fremde in neuer Umgebung fühlen und was wir brauchen, um uns orientieren zu können.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 8 / 12 / 30 bzw. 35 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 20-25 Minuten |
| Platzbedarf: | Raum mit ca. 60qm, in dem 4-7 Tische mit genügend Abstand Platz finden. |
| Themen & Ziele: | <p>Interkulturelle Kommunikation: Umgehen mit Fremdem, Verstehen von fremden Kulturen, explizite und implizite Regeln</p> <p>Teamentwicklung: Entwickeln von gemeinsamen Regeln z.B. beim Zusammenlegen zweier Abteilungen oder Bildung eines neuen Teams, zu Beginn des Studienjahres, um Regeln festzulegen.</p> <p>Umgang mit neuen Rahmenbedingungen: Neue Strategien entwickeln, sich in einer neuen Situation unter erschwerten Bedingungen orientieren.</p> |
| Umfang: | <p>Für max. 35 Akteure: 14 Würfel, 700 Geldchips, 35 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 7 Tische, 1 detaillierte Anleitung. Im Holzkoffer.</p> <p>Für max. 30 Akteure: 12 Würfel, 600 Geldchips, 30 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 6 Tische, 1 detaillierte Anleitung. Im Holzkoffer.</p> |
| Gewicht: | 4 kg |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66334156>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x bis 35 Personen

Vorhandene Exemplare bei Prof. Dr. Margitte Müller: 1 x bis 30 Personen

Kontaktdaten zum Ausleihen: margitte.mueller@dhw-karlsruhe.de

18. Tower of Power XXL – Für Teams, die hoch hinaus wollen.

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Top-Teams bauen Großes gemeinsam auf. Doch vorgegebene Ziele zu erreichen oder gar zu übertreffen, stellt hohe Anforderungen an alle Beteiligten. „Wie wollen wir miteinander sprechen?“, „Was ist uns in der Zusammenarbeit wichtig?“ oder „Wer führt hier eigentlich?“ - diese und weitere Fragen wollen gemeinsam beantwortet werden. Die Antworten sind der Schlüssel zum lustvollen „Teaming“.



Durchführung. In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jeder Teilnehmer greift ein Seilende (oder mehr, je nach Zahl der Akteure; bei Bedarf können auch einzelne Seile entfernt werden). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinander zu stellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Teilnehmern mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Dies ist eine wackelige Angelegenheit. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.

Variante: Lassen Sie Ihre Gruppe ein „Haus“ mit 3 Stockwerken bauen. Auf diesem Weg entgehen Sie einem möglichen Umfallen des Turms in der klassischen Variante. Fehler beim Bau können so leicht integriert werden.

Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|---|
| Akteure (min/opt/max): | 6 / 12 / 34 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 10-45 Minuten |
| Platzbedarf: | 8 x 8 m |
| Themen & Ziele: | <p>Führungstraining: Abhängigkeiten in Systemen erkennen, Führungskommunikation, mit Risiken umgehen, Feedback geben.</p> <p>Teamentwicklung: Effektiv kommunizieren, kooperieren, aktiv zuhören, Balance herstellen, arbeiten mit Wertvorstellungen des Teams.</p> <p>Projektmanagement: Planung simulieren; unter Zeitdruck arbeiten.</p> <p>Kommunikationstraining: Metakommunikation, moderieren, umgehen mit unterschiedlichen Blickwinkeln.</p> |
| Umfang: | 1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 34 robusten Flechtschnüren (2m x 3mm, 8-fach geflochten), 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung. Im Holzkoffer. |
| Gewicht: | 7 kg inkl. Koffer |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/66391041>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 2 x

19. Complexity – Komplexität managen.

Produktbeschreibung

Lernprojekt. Unter Zeit- und Erfolgsdruck zu stehen ist eine echte Herausforderung, die Führungskräfte und ihre Teams häufig im Alltag erleben. Wie können Teams sich dabei organisieren und wie gelingt es Führungskräften, diese optimal zu unterstützen?

Durchführung. Das Aktionsteam bekommt nur wenige rätselhafte Hinweise zur Aufgabenlösung: Es soll im „Internet“ 30 „Webseiten“ innerhalb sehr kurzer Zeit „anklicken“. Das Führungsteam kann nicht direkt unterstützen, da es sich an einem anderen Ort befindet. Nur durch geschicktes Motivieren des Aktionsteams gelingt es, eine geeignete Vorgehensweise zu entwickeln.

Gleichzeitig mit den Problemlöseversuchen steigt jedoch auch der Erfolgsdruck. Wird das Aktionsteam es schaffen, die für das Unternehmen so wichtige Aufgabe zu lösen? Es bleibt nur noch ein Versuch.



Zusatzinformation

| | |
|---------------------------------|--|
| Akteure (min/opt/max): | 10 / 15 / 20 |
| Zeit: (ohne Auswertung): | 45-90 Minuten |
| Platzbedarf: | 10 x 15 m |
| Themen & Ziele: | <p>Selbstorganisation: Umgehen mit Zeitdruck, Lösungsstrategien entwickeln</p> <p>Teamentwicklung: Wie organisiert sich ein Team ohne direkten Kontakt mit der Führungsebene, wie geht es um mit Themen wie Zeit, Qualitätskontrolle und Rückmeldungen.</p> <p>Führungstraining: Abhängigkeiten in Systemen erkennen, das Zusammenspiel zwischen der führenden Gruppe und der ausführenden Gruppe, Feedback geben, umgehen mit komplexen Sachverhalten, herausarbeiten verschiedener Führungsstile.</p> |
| Umfang: | 30 Plastikplättchen 8x8 cm aus 8mm starkem Plexiglas mit roten Ziffern bedruckt, 1 Stoppuhr, 15 Meter Seil 8 mm stark. 1 Transportbehälter, Anleitungen zur Durchführung. Im Holzkoffer. |
| Gewicht: | 4.5 kg inkl. Koffer |

Kurzfilm: <https://vimeo.com/107612188>

Vorhandene Exemplare im Planspiellabor: 1 x