

Axel Rachow (Hrsg.)

# **Spielbar II**

**61 Trainer präsentieren 87 neue Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis**

managerSeminare Verlags GmbH, Edition Training aktuell

# Vorwort

## Beinahe 40.000 Weiterbildungsprofis sind auf den Geschmack gekommen ...

Seit der Eröffnung der ersten **Spielbar** im Frühjahr 2000 haben knapp 40.000 Trainerinnen und Trainer am Tresen Platz genommen, interessiert in unseren Getränkekarten geblättert und an den von Kollegen/-innen gemixten Cocktails genippt. Und nicht nur das – durch die Zusammenstellung der Spiele des ersten Bands inspiriert, erhielten wir eine Fülle weiterer Trainingsideen und kreativer Elemente für die Gruppenarbeit.

Inzwischen sind um das Original herum drei weitere Filialen entstanden – eine sogar im internationalen Umfeld. Die zweite Filiale, **Spielbar II**, halten Sie gerade in Ihren Händen. Nach einem guten Jahrzehnt des fleißigen Ausschanks war es nun an der Zeit, hier einmal gut durchzulüften und gründlich zu renovieren. Nun präsentiert sie sich Ihnen mit einer frisch gemixten Getränkekarte, alkoholfrei und ohne Nebenwirkungen, das garantieren die ausführlichen Spielbeschreibungen und die vielen schmackhaften kleinen Zutaten der Autoren/-innen.

Spiele liegen im Trend, da es den Trainern/-innen auch immer wieder gelingt, sie überzeugend in Trainingsabläufe zu integrieren und aufmerksam in der anschließenden Reflexion in einen Sinnzusammenhang zu stellen. Der Genuss steht nicht allein im Vordergrund – der Ernst im Spiel wird ebenfalls gesehen, die ausführlichen Hinweise der Autoren/-innen zu ihren Spielen

bestätigen dies. Sie finden eine Fülle von Auswertungshinweisen in den einzelnen Spielanleitungen. Und falls Ihnen dies nicht reicht, entwickeln Sie Ihr eigenes Spiel und verknüpfen Sie doch einmal die Auswertungsfragen des einen Spiels mit denen einer anderen Übung ...

Wenn Ihnen schon der Besuch in einer **Spielbar** gefallen hat, dann werden Sie sich nun gerne an der Theke der **Spielbar II** niederlassen, so wie es zahlreiche Autoren/-innen getan haben, die als alte Bekannte wieder neue Ideen präsentieren. Durch die Adressen und Kurzprofile im Trainerverzeichnis erhalten Sie vordergründig Informationen über ihre Arbeitsschwerpunkte, entdecken vielleicht aber auch regionale Nähen. Und ganz sicher finden Sie dort Menschen, mit denen Sie etwas verbindet: Die Affinität zu lebendiger Seminargestaltung und eine Aufgeschlossenheit für interaktives Lerngeschehen. Wer spielt, trifft sich!

Im Ausschank und à la carte wählbar finden sich frische Säfte und ausgefallene Cocktails, aber auch alter Wein in neuen Schläuchen – gerade das macht diese Spielesammlung zu einem spannenden Nachschlagewerk. Die Klassiker unter den Trainingsspielen werden wieder aktuell in neuer Kulisse präsentiert und können sich zwischen den Trendgetränken in der **Spielbar II** gut behaupten.



**Spielbar** sind die präsentierten Spiele: Spielerische Trainingselemente müssen funktionieren – und oft sind es kleine, praxisbewährte Tipps, die aus einer einfachen Spielbeschreibung eine wirkliche Arbeitshilfe machen.

**Spielbar** ist auch eine persönliche Spielesammlung geworden. Lieblingsspiele und individuelle Variationen weisen darauf hin, dass die Autoren/-innen die Spiele so anpassen, dass sie exakt zu ihren Veranstaltungen und Vorgehensweisen passen. So finden sich alte Bekannte in neuer Form, variierte Kinderspiele, aber auch zahlreiche unveröffentlichte Anregungen.

**Spielbar II** präsentiert sich Ihnen als Buch oder Spiekekartei: Ganz so, wie Sie es wollen. Alle Seiten können Sie ausschneiden und dann mithilfe der Inhaltsverzeichnisse zu einer eigenen Spiekekartei zusammenstellen oder aber einer bestehenden Spiekekartei zuordnen.

Der Eingangsbereich ist offen und freundlich gestaltet – wir bieten Ihnen verschiedene Zugangsmöglichkeiten zu den Spielen:

### 1. Die Inhaltsverzeichnisse der Kapitel

Die Autor/-innen haben thematische Schwerpunkte bestimmt, nach denen die Spiele sieben Kapiteln zugeordnet wurden. Diese Oberthemen helfen Ihnen, für Ihre Seminarsituationen die passenden Spiele zu finden. *Aber:* Nur ganz wenige Spiele lassen sich ausschließlich nur einer Kategorie zuordnen. Mit einer anderen Form der Anmoderation, Veränderungen im Spielverlauf oder in der Reflexion werden sie vielseitig und passen dann auch noch in ganz andere Zusammenhänge.

### 2. Die Einleitungen der Kapitel

Hier erhalten Sie einen kurzen inhaltlichen Überblick zu den Spielen. Dadurch erfahren Sie etwas zum Inhalt und können dann gezielt die Beschreibung des entsprechenden Spiels herausuchen.

### 3. Die Spiekekategorien

Hier sind die Spiele nach Aktivitäten und Aktionsformen geordnet.

*Ein Beispiel:* Sie suchen ein Bewegungsspiel? Im Register finden Sie 20 Spiele mit dem Schwerpunkt Bewegung, die in sich nochmals nach dem zur Durchführung erforderlichen Aufwand gegliedert sind. Die ersten neun Spiele lassen sich ohne Vorbereitungsanstrengung spielen, die Spiele 10 bis 14 können im Seminar vorbereitet werden und für die letzten sechs Spiele müssen schon vor dem Seminar entsprechende Materialien produziert oder organisiert werden.

### 4. Die Spielziele

In dieser Übersicht finden Sie die Spiele sortiert nach möglichen Zielen, die sowohl Spiel- als auch Trainingsziele sein können.

Mögen die Spiele beginnen. Ich wünsche Ihnen dabei viel Spaß und viel Erfolg im Training.

Axel Rachow

# Inhalt

**Spielkategorien**.....Seite 7

**Spielziele** ..... Seite 19



**Warming up** ..... Seite 35

**1 Angenspiel**

Ute Schumacher-Kuls ..... Seite 37

**2 Atom-Spiel**

Annette Fähmann ..... Seite 39

**3 Der Kongress ist zu Ende**

Wolfram Theymann ..... Seite 41

**4 Geben und Nehmen**

Ulrike Schoschnig ..... Seite 43

**5 Gebrauchsanweisung**

Boris Zanella ..... Seite 45

**6 Geführte Reise durch den Tag**

Ulrike Schoschnig ..... Seite 47

**7 Headlines**

Sabine Kranz-Thien ..... Seite 49

**8 Intuitive Vorstellungsrunde**

Klaus Dannenberg ..... Seite 51

**9 Kennenlern-Netz**

Antje Pelzer ..... Seite 53

**10 Namen kreuzen**

Marion Beuthling ..... Seite 55

**11 Nonverbal vorstellen in verschiedenen Zeitrahmen**

Rudolf A. Schnappauf ..... Seite 57

**12 Polaritäten**

Sibylle Disch ..... Seite 61

**13 Tea for two**

Ulrike Schoschnig ..... Seite 63

**14 Teamgalerie – Vernissage**

Dalila Schönfeld, Marlies Meier ..... Seite 65

**15 Transfer-Reporter**

Reiner Frost ..... Seite 67

**16 Vorstellen mit Ressourcen**

Birgit Bader ..... Seite 69

**17 Warming up**

Nikolaus Rohr ..... Seite 71

**18 Ziellandkarte**

Ulrich Nijhuis ..... Seite 73



**Motivation / Schwerpunkt Aktivierung** ..... Seite 75

**1 Das blaue Sofa**

Lothar Briel ..... Seite 77



<b>2 Elefanten und andere Figuren</b>	
Sibylle Disch.....	Seite 79
<b>3 Gruppen-Puzzle</b>	
Klaus Oltmanns .....	Seite 81
<b>4 Mensch-zu-Mensch</b>	
Elke Kallweidt-Dittmann .....	Seite 83
<b>5 Mitternachtsbild</b>	
Bernd Scherer .....	Seite 85
<b>6 Rundenball</b>	
Andreas Schwarzenhölzer.....	Seite 87
<b>7 Train brain and body</b>	
Sonja Förste .....	Seite 89
<b>8 Volleyball</b>	
Rudolf A. Schnappauf.....	Seite 91
<b>9 Vor langer, langer Zeit, in einem fernen Land ...</b>	
Ingrid Hödl .....	Seite 93
<b>10 Was willst Du wirklich?</b>	
Eva Maria Lier.....	Seite 95
<b>11 Wer bin ich?</b>	
Ingrid Hödl .....	Seite 97
<b>12 Wettphantomime</b>	
Amelie Funcke.....	Seite 99
<b>Motivation /Schwerpunkt Themenbezug.....</b>	Seite 101
<b>1 Alte Hüte</b>	
Ulrich Drax.....	Seite 103
<b>2 Aufstehen</b>	
Thomas Schleiken .....	Seite 105
<b>3 Blind Walk</b>	
Bernd Scherer .....	Seite 107
<b>4 Die Orange – das „Was“ und das „Wie“ der Leistung</b>	
Thilo Leipoldt.....	Seite 109
<b>5 Eine schwere Last ablegen</b>	
Dr. Cornelia Topf .....	Seite 111
<b>6 Faktum oder Fantasie</b>	
Petra Halbreiner .....	Seite 113
<b>7 Fit for Change</b>	
Sabine Kranz-Thien.....	Seite 117
<b>8 Hand zum Kinn</b>	
Eva Neumann.....	Seite 119
<b>9 Kippstuhl</b>	
Dr. Hans-Heinrich Reinhardt.....	Seite 121
<b>10 Konkurrenzkampf der Supermärkte</b>	
Andreas Schwarzenhölzer.....	Seite 123
<b>11 Lois Timmins Konsens-Übung</b>	
Rahel Küpper.....	Seite 125
<b>12 Mit den Sinnen zum Sinn</b>	
Nathalie G. Schmaling.....	Seite 127
<b>13 Rap – Sprechgesang</b>	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier .....	Seite 129



<b>14 Spontanes Zählen</b>	
Eva-Maria Schumacher, Reinhold A. Karrer .....	Seite 131
<b>15 Turmbau zu Babel</b>	
Andrea Galitz .....	Seite 133
 <b>Information</b>	Seite 135
<b>1 Bingo</b>	
Sandra Schaffert, Martin Schön .....	Seite 137
<b>2 Denken Sie farbig!</b>	
Max M. Gläseke .....	Seite 139
<b>3 Meine Werte – Deine Werte</b>	
Stefanie Hecker .....	Seite 141
<b>4 Offenes Dorf</b>	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier .....	Seite 143
<b>5 Die Orangenplantage</b>	
Petra Schächtele-Philipp .....	Seite 145
<b>6 ProfilNeuRose</b>	
Barbara Schäfer-Ernst .....	Seite 147
<b>7 Rollenspiel-Coaching</b>	
Thomas Eckardt .....	Seite 149
<b>8 Seminar-Vernissage</b>	
Walter Hofmann .....	Seite 151
<b>9 Unternehmensquiz – Lernen leicht gemacht</b>	
Thomas Eckardt .....	Seite 153



<b>Interaktion</b>	Seite 155
<b>1 Ballspielen als lernende Organisation</b>	
Siegfried Alois Reisinger .....	Seite 157
<b>2 Be little Brother</b>	
Detlev Himmel .....	Seite 161
<b>3 Blinde Baumeister</b>	
Ute Waidelich .....	Seite 163
<b>4 Das verflixte Rohr</b>	
Andreas Schwarzenhölzer .....	Seite 165
<b>5 Fusion</b>	
Sabine Kranz-Thien .....	Seite 167
<b>6 „Gehamte eggs“</b>	
Amelie Funcke .....	Seite 169
<b>7 Murelbnhnbau</b>	
Ulrike Schoschnig .....	Seite 171
<b>8 Nebellandung</b>	
Klaus Oltmanns .....	Seite 173
<b>9 Regel Du mir, so regel ich Dir</b>	
Eva Neumann .....	Seite 175
<b>10 Der Sumpf der Versuchung</b>	
Thomas Schleiken .....	Seite 179
<b>11 Der Teambalken</b>	
Günther Beyer .....	Seite 181

<b>12 Der Teamflieger</b>	
Sonja Förste .....	Seite 183
<b>13 Team-Märchen</b>	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier .....	Seite 185
<b>14 Team-Puzzle</b>	
Dieter Rösner.....	Seite 187
<b>15 Verbünden, Durchsetzen und Abgrenzen</b>	
Dr. Mechthild K. Boeckh .....	Seite 189
<b>16 Verknötet</b>	
Birgit Preuß-Scheuerle .....	Seite 191
 <b>Evaluation</b> .....	Seite 193
<b>1 Bescherung</b>	
Dalila Schönfeld, Marlies Meier .....	Seite 195
<b>2 Blitzlicht – Nichts anbrennen lassen</b>	
Willi Kisters.....	Seite 197
<b>3 Dingsda</b>	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 199
<b>4 Entspannungsschaukel</b>	
Bernd Scherer .....	Seite 201
<b>5 Feedback-Karussell</b>	
Thomas Böhm .....	Seite 203
<b>6 Fischfang</b>	
Eva Neumann.....	Seite 207

<b>7 Hoops/Ups!</b>	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 209
<b>8 Mir gefällt an Dir ...</b>	
Ingrid Hödl .....	Seite 211
<b>9 Pluskarten</b>	
Dr. Dorothea Driever-Fehl.....	Seite 213
<b>10 Tic Tac Toe</b>	
Sandra Schaffert, Martin Schön.....	Seite 215



## Präsentation .....

<b>1 Blue Edition</b>	
Heike Unkrig.....	Seite 219
<b>2 BWL-kompakt</b>	
Thomas Stein.....	Seite 221
<b>3 In Balance kommen und bleiben</b>	
Claudia und Werner Simmerl.....	Seite 223
<b>4 Inszenario<sup>®</sup>, der Weg zu Lösungen</b>	
Gunther König .....	Seite 227
<b>5 Potenzial: Freundlichkeit</b>	
Klaus Bettag, Gunther Seibt.....	Seite 231
<b>6 Venditio</b>	
Dr. Hans-Heinrich Reinhardt.....	Seite 233
<b>7 Wibbeln</b>	
Claudia und Werner Simmerl .....	Seite 235
<b>Trainerverzeichnis</b> .....	Seite 239

# Hoops/Ups!

von Sandra Schaffert und Martin Schön

Teams beantworten im Wettstreit Fragen mit Geschicklichkeitskomponente.



## Ziel

- ▶ Evaluation
- ▶ Wiederholung von Kenntnissen



## Spielbeschreibung

Die Gruppe wird in 2 bis 3 Teams aufgeteilt. Vor jeder Runde darf ein Mitglied jedes Teams versuchen, mit einem Papierknäuel möglichst nahe ans Ziel (Papierkorb) zu gelangen.

Gelingt dies, erhält das Team für die richtige Antwort auf eine vom Spielleiter gestellte Frage 2 Punkte. Ging der Wurf daneben, bekommt das Team bei richtiger Antwort einen Punkt, sonst keinen. Die Teams sind im Wechsel an der Reihe. Gewonnen hat das Team, dem es zuerst gelingt, 10 Punkte zu erzielen.



## Variationen

1. Die Fragen werden vorher durch die Teilnehmer vorbereitet.
2. Die Fragen müssen durch die einzelnen Teilnehmer reihum ohne Hilfe durch ihr Team beantwortet werden.



## Kommentar

- ▶ Auch gut geeignet, um Vorkenntnisse der Teilnehmer zum neuen Wissensgebiet einzuschätzen.
- ▶ Nicht alle Teilnehmer werfen gerne und schauen dabei lieber zu, darauf ggf. Rücksicht nehmen.



## Auswertung

Fragen an die Teilnehmer:

- ▶ Auf welche Fragen/Wissensgebiete soll noch einmal eingegangen werden?
- ▶ Gibt es Vorschläge für Regelvariationen?



## Einsatzmöglichkeiten

- ▶ EDV-Seminare
- ▶ Sprachseminare
- ▶ Managementtraining
- ▶ Prüfungsvorbereitung



## Querverweise

Auf Anregung nach Steve Sugar (1998): Games that Teach – Experiential Activities for Reinforcing Learning. Jossey-Bass/Pfeiffer, San Francisco



## Technische Hinweise

**Gruppierung:** 2–3 Gruppen mit insgesamt 8–24 Teilnehmer  
**Material:** zusammengeknülltes Blatt Papier, Behältnis (z.B. Papierkorb) als Ziel, Folie, Tafel oder Plakat und Stift/Kreide für den Spielstand  
**Dauer:** 10–20 Min.  
**Vorbereitung:** Fragekärtchen, ggf. gemeinsame Vorbereitung mit Teilnehmern

# Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20% Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

## Training *aktuell* einen Monat lang testen



### Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine **ePaper-Ausgabe Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster [www.trainerkoffer.de](http://www.trainerkoffer.de)
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20% Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **100 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen