

Inhaltsverzeichnis

<u>Einstieg.....</u>	<u>2</u>
<u>Satellitenbahn.....</u>	<u>2</u>
<u>Aha-Erlebnisse.....</u>	<u>3</u>
<u>Würfel.....</u>	<u>3</u>
<u>Wörter-Domino.....</u>	<u>4</u>
<u>Bewegungsspiel.....</u>	<u>5</u>
<u>Blinde Raupe.....</u>	<u>5</u>
<u>Stühle-Kreis.....</u>	<u>6</u>
<u>Bastelspiel.....</u>	<u>7</u>
<u>Flügelkarte.....</u>	<u>7</u>
<u>Energizer.....</u>	<u>8</u>
<u>Orchester.....</u>	<u>8</u>
<u>Kartenspiele.....</u>	<u>9</u>

Die Zeichnungen in dieser Unterlage wurden mit freundlicher Genehmigung von Michael Steffens aus seiner CD ROM "2.300 Illustrationen für Ihre Präsentation" entnommen. Bezogen werden können diese Cliparts, die für Trainer gut geeignet sind, unter http://www.biz-clips.com/clipart_2300.html

KAAN Veranstaltungen, Schwanthalerstr. 73, A 5026 Salzburg, Tel. +43-662-872 859
Mitglied im VMMT. E-Mail: eduard@kaan.co.at, <http://www.krealand.at>

Einstieg

Satellitenbahn

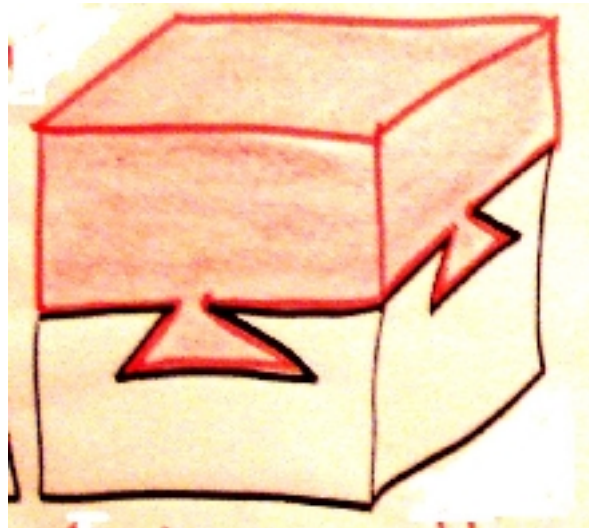
Zeitraumen 3 oder 4 x 10 Min. Teilnehmerzahl max. 20

<p>Ziel</p> <p>Lernverhalten aufzeigen - Namen lernen Bewegung</p>
<p>Anweisung</p> <p>1. Runde: Der Trainer hält einen "orangen" Ball. Er sagt seinen eigenen Namen und wirft den Ball zu einem anderen Tn. Er merkt sich, wohin er geworfen hat (wenn möglich auch den Namen). So wird der Ball hin und her geworfen, allerdings soll jeder Tn. den Ball nur einmal erhalten, bis er wieder zum Trainer zurückkommt!</p> <p>2. Runde: Der Trainer startet mit den "orangen" Ball und wirft ihn derselben Person zu wie in der ersten Runde. Es soll also nochmals die gleiche "Satellitenbahn" entstehen. Unmittelbar nachdem der Trainer den "orangen" Ball weggeworfen hat, eröffnet er mit einem "blauen" Ball eine neue Bahn, indem er zu jemand anderem wirft (und vorher seinen eigenen Namen ausruft).</p> <p>3. Runde: Der Trainer startet wieder mit dem "orangen" Ball und der ursprünglichen Satellitenbahn, schließt dann gleich den "blauen" Ball mit der zweiten Bahn an und eröffnet eine dritte Bahn mit einem "grauen" Ball. Es entsteht ein wüstes Durcheinander von Bällen, manche stoßen in der Luft zusammen. Fallen Bälle zu Boden, startet der Trainer wieder mit dem "orangen" Ball.</p>
<p>Material</p> <p>Drei verschiedenfarbige kleine Bälle (jeder soll mit einer Hand zu fangen sein)</p>
<p>Anmerkungen</p> <p>Die Übung kann zu Beginn der Veranstaltung mit Runde 1 + 2 begonnen werden, nach der Mittagspause mit 1 + 2 + 3 fortgesetzt werden. Am zweiten Morgen wird wieder mit 1 + 2 gestartet, diesmal ruft jeder jedoch den Namen der Person, der er den Ball zuwirft (gleiche Bahnen wie am ersten Tag). Nach dem Mittagessen nach diesem neuen System Bahn 1 + 2 + 3.</p> <p>Verschärfung: Wenn die Bahnen einigermaßen sitzen, diese in umgekehrter Reihenfolge, sozusagen nach rückwärts aufrollen!</p>

Aha-Erlebnisse

Würfel

Sie schlüpfen in die Rolle eines Tischlers. Ich bringe Ihnen folgende Skizze:



Die hinteren Seiten (unsichtbar) sehen genauso aus wie die beiden vorderen (sichtbaren) Seiten. Ich möchte von Ihnen wissen, ob Sie mir diesen Würfel aus Vollholz machen können. Die beiden farblich verschiedenen Teile sollen leicht auseinander zu nehmen und wieder zusammensetzbar sein.

Würden Sie den Auftrag übernehmen?

Erkenntnisse aus dieser Übung:

Einstimmungsübungen

Wörter-Domino

Am besten eignet sich für diese Übung ein Sitzkreis, es geht aber auch mit einer U-Tafel. An irgendeiner Seite beginnt ein Teilnehmer mit einem spontan genannten Doppelwort. Sein Nachbar muss jetzt ebenso spontan ein neues Doppelwort bilden, indem er aus dem zweiten Teil des vorhergehenden Doppelwortes den ersten Teil seines neuen Wortes macht. Beim nächsten Nachbarn wird der zweite Teil auch wieder der erste Teil eines neuen Doppelwortes usw. Es werden - wie beim Dominospiel - gleiche Wörter aneinander gelegt.

Beispiel: Hosenträger - Trägerrakete - Raketenstrahl - Strahlkraft - Kraftkammer

In 5 Minuten schafft eine Seminargruppe von 12 Personen locker 3-4 Durchgänge. Diese Übung dient lediglich als Gehirnjogging und fördert den aktiven Wortschatz für anschließende Denkarbeit.

Leichter gehen noch: **Assoziationskette** oder Sätze bilden (**Wörterkette**)



Bewegungsspiel

Blinde Raupe

Zeitraumen 15 Min. Teilnehmerzahl mind. 12

<p>Ziel</p> <p>Teambildung, nonverbale Kommunikation verbessern</p>
<p>Anweisung</p> <p>2 Gruppen: Jeweils alle Teilnehmer bilden hintereinander eine Raupe (Hände an den Schultern der vorderen Person). Die Augen sind geschlossen (verbunden) - nur der letzte in der Raupe sieht und steuert die Gruppe durch Handzeichen, die bis vorne weitergegeben werden. Die Gruppe kann vorerst in einer Strategiebesprechung Lenkungszeichen vereinbaren.</p> <p>Während der Übung darf dann nichts mehr gesprochen werden. Es wird nur mit Handzeichen gearbeitet.</p> <p>Treten 2 Gruppen im Wettbewerb zueinander an, dann muss meist ein bestimmtes Ziel (z.B. 1 Stuhl) erreicht und umrundet werden. Wer als erste Gruppe wieder am Start zurück ist, hat gewonnen.</p>
<p>Material</p> <p>Keines</p>
<p>Anmerkungen</p> <p>Bitte darauf achten, dass die Gruppen bei Fehlleitung nirgends anstoßen!</p>

Bewegungsspiel

Stühle-Kreis

Mindestens 8, besser 10 Teilnehmer - dazu 10 Stühle.

Mit den Stühlen wird ein Kreis gebildet. Hinter jedem Stuhl steht ein Teilnehmer. Nun soll jeder Teilnehmer seinen Stuhl soweit nach vorne kippen, dass dieser fast von selbst auf 2 Beinen steht. Jeder Teilnehmer hält mit der rechten Hand seinen Stuhl oben an der Lehne fest, die linke Hand wird nach hinten auf den Rücken gelegt.

Die Aufgabe: Die Gruppe darf nach einer kurzen Strategiebesprechung eine Proberunde machen. Ziel: Die Gruppe geht jeweils nach links weiter, jeder Teilnehmer lässt seinen Stuhl los und greift so rasch wie möglich nach dem Nachbarstuhl. Die Stühle dürfen weder nach vorne wegkippen noch nach hinten auf alle 4 Füße fallen.

Es ist eine komplette Runde durchzugehen bis jeder wieder an seinem ursprünglichen Ausgangsort angelangt ist. Fällt ein Stuhl um, muss wieder von der ursprünglichen Startposition begonnen werden. Diese Regel kann je nach Gutdünken des Trainers streng oder mit Augenzwinkern ausgelegt werden.

Um es noch schwieriger zu machen, kann man die Gruppe rechtsherum gehen lassen. Jeder Teilnehmer hält seine Stuhllehne dann mit der linken Hand und legt die rechte hinten auf den Rücken.

Übung kann als reine Bewegungsübung dienen, aber auch als Teamwork und Koordinierung verstanden werden. Interessant ist auch noch, wer die Führung übernimmt.

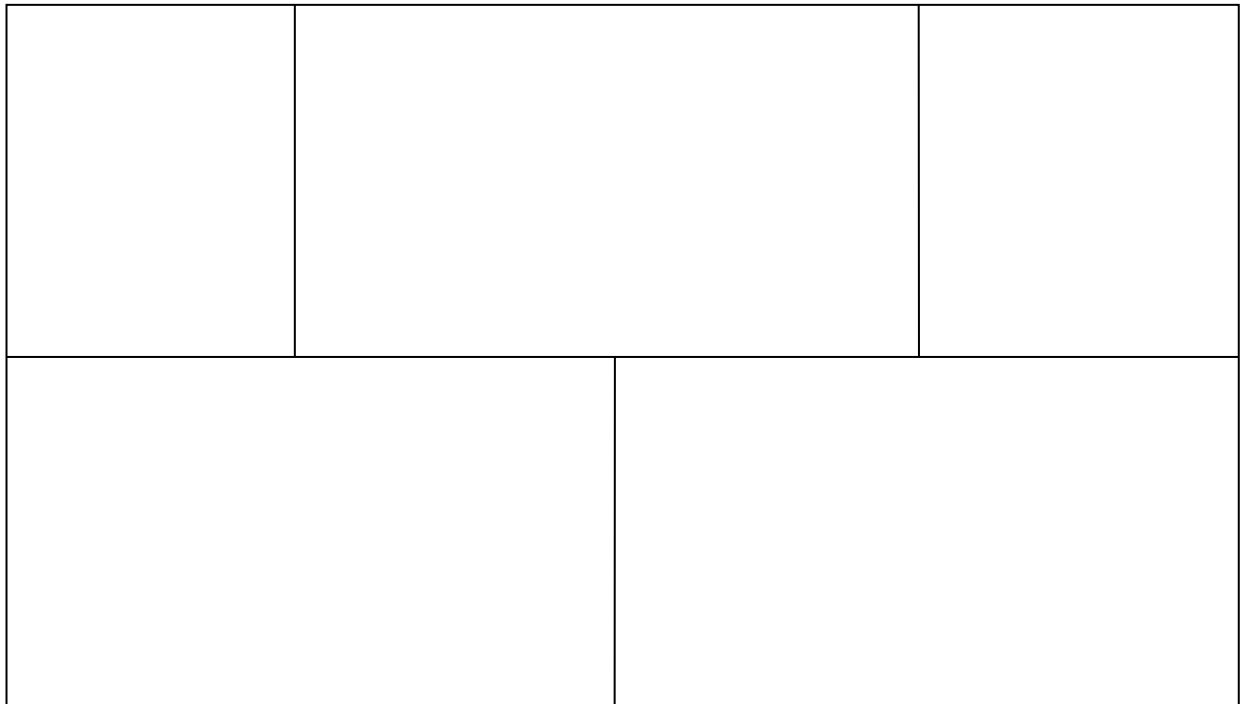
Bastelspiel

Flügelkarte

Zeitraumen 5-10 Min. Teilnehmerzahl egal

Material: Für jeden Teilnehmer eine Moderationskarte.

Sie stellen (je nach Anzahl der Teilnehmer) 1-2, manchmal auch 3 Muster der Flügelkarte auf den Boden (oder auf Tische). Im Rohzustand sieht die Karte wie folgt aus:



Die Muster werden so aufgestellt, dass oben ein Flügel heraussteht.

Diese Muster dürfen von den Teilnehmern von allen Seiten betrachtet, aber NICHT angefasst werden!

Jeder Teilnehmer faltet unter Ihrer Anleitung seine Karte so, dass daraus zwei fast quadratische Teile entstehen. Dann wird die Karte wieder auseinandergefaltet und im Falz sauber durchgerissen. Eine Kartenhälfte sollen die Teilnehmer nun beiseite legen (Reserve), mit anderen können sie beginnen, durch Einreißen des Papiers eine Figur zu erstellen, die mit dem/n Muster/n identisch ist.

Energizer

Orchester

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Jeder Teilnehmer wird aufgefordert die Augen zu schließen und sich ein Instrument auszusuchen, das er anschließend zum Besten gibt, sobald ihm der Trainer auf die Schulter getippt hat. Ein weiteres Schultertippen heißt: Aufhören.

Der Trainer läuft hinter den Teilnehmer herum und tippt sie in unterschiedlicher Reihenfolge an. Interessanterweise gleicht sich das Wirrwarr im Ton nach und nach auf ein einheitliches Ganzes an. Nach und nach tippt er die Teilnehmer wieder an, das Orchester wird immer dünner und dünner...

Kartenspiele

1 solches Ding

Das Spiel dazu heißt 'Ein solches Ding' und stammt von Urs Hofstettler und erscheint bei Abacus Spiele. Gibt es in jeder gut sortierten Buch- und Spielwarenhandlung. Als Ergänzung dazu gibt es 'Noch ein solches Ding'.

Die Spieler legen verrückte Karten zu einer Begriffskette aus und müssen sich etwas vorstellen, dass alle auf den ausgelegten Karten verlangten Bedingungen erfüllt.

Blitzartig müssen Lösungen wieder verworfen werden, wenn eine neue Bedingung auftaucht.

Dieses Spiel ist ideal, um das Verwerfen von Ideen zu üben, die man bereits lieb gewonnen hat. Es trägt außerdem zur Ideenflüssigkeit und Vielfalt des Denkens bei. So nebenbei ist es gerade im Familienkreis ein sehr erheiterndes Gesellschaftsspiel, dass auch zu heftigen Diskussionen führen kann, wenn eine Lösung von den Mitspielern nicht akzeptiert wird.

SET!

Das Spiel ist von F.X. Schmid (jetzt Ravensburger) und eignet sich besonders gut, um die Beobachtungsgabe der Teilnehmer zu trainieren. Alle 81 Spielkarten sind verschieden. Sie unterscheiden sich in 4 Eigenschaften:

Menge (1, 2 oder 3)

Farbe (rot, violett oder türkis)

Form (Oval, Balken oder Welle)

Füllung (leer, halb oder voll)

Ist die Menge	genau gleich oder völlig verschieden?
Ist die Farbe	genau gleich oder völlig verschieden?
Ist die Form	genau gleich oder völlig verschieden?
Ist die Füllung	genau gleich oder völlig verschieden?

Nur wenn jede der 4 Fragen mit 'Ja' beantwortet werden kann, liegt ein SET vor.

Immer drei Karten bilden zusammen ein SET. Aber nur, wenn jede der 4 Eigenschaften - jeweils für sich gesehen - entweder **genau gleich** oder **völlig verschieden** ist.

12 Karten werden aufgedeckt und zu einer Auslage von 3x4 Karten angeordnet.
Alle spielen gleichzeitig! Jeder versucht, so schnell wie möglich ein SET zu entdecken.

Stimmt das Set, erhält der 'Finder' die Karten. War das SET falsch, geht das Spiel normal weiter, der 'Falschspieler' darf allerdings erst wieder mitspielen, wenn ein anderer Spieler ein richtiges SET gefunden hat.