

Turmbau mit Hindernissen

Einige Ideen und Anregungen für Ihre Kooperationsspiele

Aus der gruppenspezifischen Tradition gibt es eine Reihe von Kooperationsspielen, die immer wieder gerne in Kommunikations-, Team- und Konflikttrainings eingesetzt werden

von Mag. Dr. Gerhard Scheibel

Grundidee dieser Spiele ist es immer, als Team gemeinsam eine Aufgabe zu lösen. Diese – auf den ersten Blick kompliziert aussehende Aufgabe – stellt eine Gruppe vor die Herausforderung, gemeinsam etwas zu schaffen, sich zu konstruktiver Arbeit zu organisieren und die Fähigkeiten der verschiedenen Teammitglieder optimal einzubinden. Eine beliebte Möglichkeit ist es dabei, eine Gruppe arbeiten zu lassen und diese Arbeit von einem zweiten, kleineren Team beobachten und nachher reflektieren zu lassen. In diesem Setting werden insbesondere gruppenspezifische Effekte wie das Erwerben (und Verlieren) von Autorität, der Umgang mit Außenseitern, der Kampf um die Führungsposition und die Möglichkeit der konstruktiven Arbeit im Team besprechbar. Hat man eine größere Teilnehmergruppe, so kann man diese Übungen auch gemischt kooperativ und kompetitiv ablaufen lassen: Es spielen dann mehrere (beobachtete) Teams gegeneinander, und es gibt einen „Sieger“. Im Folgenden sind drei beliebte Varianten dieser Spiele beschrieben:

Das Turmbau-Spiel

Die Gruppe (max. 7 Teilnehmer) wird angewiesen, aus dem vorhandenen Material (siehe Materialliste) einen Turm zu bauen. Es darf außer den zur Verfügung gestellten Utensilien nichts anderes dabei verwendet werden. Der Turm soll auf seinem eigenen Fundament stehen (d.h. nirgends angelehnt sein etc.) und so stabil sein, dass er das Lineal tragen kann. Kein einzelner Kartonstreifen darf breiter oder länger sein als das zur Verfügung gestellte Lineal. Die Blätter aus normalem Papier und der Bleistift dienen nur zum Entwerfen des Turmes, dürfen aber nicht eingebaut werden. Die Arbeitszeit beträgt eine Stunde.

Materialliste:

4 Bögen Karton (160 g) in der Größe DIN A3
4 Bögen A3-Papier (normale Stärke) zum Entwerfen
2 Bleistifte
1 Schere
1 Lineal (25 x 4 cm breit)
2 Packungen flüssiger Klebstoff
Spielen mehrere Gruppen gegeneinander, so wird außerdem eine Jury gebildet, die

nach Abschluss der Bauarbeiten die Türme nach folgenden Kriterien beurteilt: Höhe, Standfestigkeit, Originalität. Die Jury weiß dabei nicht, welcher Turm von welcher Gruppe ist, die Türme erhalten nur einen Buchstaben-Code. Die Gruppe, die den Siegerturm gebaut hat, erhält einen Preis.

Das Brücken-Spiel

Dieses Spiel geht nach ähnlichen Regeln wie das Turmbauspiel. Aufgabe ist es, aus den vorhandenen Materialien eine Brücke mit einer Spannweite von mindestens 1 Meter zu bauen, die fest genug ist, um ein Buch zu tragen. Spielen dabei mehrere Gruppen gegeneinander, so sind die Beurteilungskriterien die Spannweite, die Stabilität und die Ästhetik der Konstruktion.

Materialliste:

6 Bögen Karton (160 g) in der Größe DIN A3
4 Bögen A3-Papier (normale Stärke) zum Entwerfen
2 Bleistifte, 1 Schere
1 Lineal (35 x 5 cm breit)
Eine Klammermaschine
2 Packungen Klammern



Das Eier-Spiel

Die Gruppe (max. 5 Teilnehmer) hat die Aufgabe, ein rohes Ei mit den anderen Materialien so zu verpacken, dass es einen Fall aus 2 Meter Höhe unbeschadet übersteht. Auch soll sie einen Namen für ihre „Eierschutzmaschine“ erfinden. Arbeitszeit: 40 Minuten. Danach präsentiert jede Gruppe ihre Konstruktion und tritt den Test an: Das Ei wird mit der gebastelten Verpackung aus 2 Meter Höhe (auf eine leicht zu putzende) Unterlage fallen gelassen. Wessen Ei dabei zerbricht, der scheidet aus dem Wettbewerb aus. Bei den Gruppen, die „überlebende“ Eier haben, wird der Sieger dadurch bestimmt, dass die Fallhöhe schrittweise erhöht wird.

Materialliste:

1 rohes Ei
25 Strohhalme
1 Rolle Tixo-Band

Das Hindernis-Spiel

Dieses Spiel ist besonders dann gut geeignet, wenn man Bewegung und körperliche Nähe der Seminarteilnehmer didaktisch nutzen kann. Die Regeln lauten: Eine Teilnehmergruppe von max. 7 Personen soll über ein Hindernis klettern, ohne dieses zu berühren. Die Gruppe hilft sich dabei, wie sie kann, und soll

sich auch vor der Lösung der Aufgabe Zeit zur Planung und Selbstorganisation nehmen. Das Hindernis ist beispielsweise eine Schnur auf Maler-Krepp (Tixo-Band), die zwischen zwei Pinnwände gespannt wird. Durch diese – eher labile – Konstruktion kann man ein Berühren des Hindernisses leicht kontrollieren – wenn die Pinnwände wackeln oder wegrutschen, dann wurde die Regel verletzt. Die Höhe dieser Schnur sollte nicht zu tief gewählt werden – es macht viel Spaß, wenn die Höhe z.B. mit 1,50 und darüber gewählt wird, weil diese Aufgabe dann auf den ersten Blick kaum lösbar scheint und es einigen „Hirnschmalzes“ der Teilnehmer bedarf, um ein System der gegenseitigen Hilfe zu finden, wie dann doch alle über das Hindernis gelangen können.

Spielen bei diesem Spiel zwei oder mehrere Team gegeneinander, so ist dasjenige Team der Sieger, das als erstes komplett das Hindernis überwunden hat – d.h. das Team, wo sich alle Mitglieder schneller auf der anderen Seite der Pinnwände befinden. Berühren der Schnur kann dabei z.B. mit 10 Strafsekunden gewertet werden.

Materialliste: *Bleibt Ihrer Kreativität überlassen!*

Lernmöglichkeiten

Diese Spiele sind nicht nur unterhaltende und kommunikative Spiele während eines Seminars, sie bieten auch eine Reihe von Lernmöglichkeiten. Zunächst sind bei allen drei Spielen kreative Ideen gefragt. Kann die Aufgabe auch durch ungewöhnliche Ideen gelöst werden? Weiters kann dabei in sehr verdichteter Form der Prozess der Teambildung beobachtet werden: Wie lange diskutiert die Gruppe, und

wann beginnt sie zu arbeiten? Wie werden die Rollen verteilt? Entwickeln sich „technische Spezialisten“ und Organisatoren? Wer dominiert in der Gruppe, wer verstrickt sich in Konflikte?

Prozesse reflektieren

Um diese Prozesse zu reflektieren, bewährt sich die Nominierung eines Beobachter-Teams. Dieses erhält Anweisungen, auf was es bei diesem Spiel achten soll (z.B.: Arbeitsverteilung, Rollenverteilung, Machtstrukturen, Arbeitsklima, Einbindung aller in die Arbeit, hilfreiche und störende Vorgänge während der Problemlösung etc.)

Reflexionsrunde

In einer ausführlichen Reflexionsrunde nach Abschluss des Spiels teilen die Beobachter dann diese Wahrnehmungen mit. Einige „Spielregeln“ für konstruktive Zusammenarbeit kristallisieren sich in dieser Phase meist sehr deutlich heraus. Der Trainer kann diese dann auf einem Flipchart mit-schreiben. Dieses erlebnisunterstützte Lernen vermittelt wesentliche tiefere Einsichten in Gruppenprozesse und die „Geheimnisse“ erfolgreicher Teamarbeit als jede Theorie-Einheit.

Diese Spiele lassen sich gut bei Kommunikations-, Konflikt- und Teambuildingseminaren einsetzen. Sie können aber auch als spielerischer Anstoß für eine interne Managementklausur verwendet werden, weil sie symbolisch viele Probleme der täglichen, beruflichen Zusammenarbeit repräsentieren. Anhand des Spiels werden dann auch leichter tabuisierte Konflikte und verdeckte Spannungen auf den Tisch gelegt und damit besprechbar gemacht. **T**