

## Inhalt

<b>CultuRallye</b> .....	2
<b>Reality Check (Teil 1 und 2)</b> .....	3
<b>EmotionCards &amp; ScenarioCards</b> .....	4
<b>Tower of Power</b> .....	5
<b>Balltransport</b> .....	7
<b>Flottes Rohr</b> .....	8
<b>KommunikARTio</b> .....	10
<b>Strippenzieher</b> .....	11
<b>Fliegender Teppich</b> .....	12
<b>Das Band XXL</b> .....	14
<b>Leonardos-Bridge</b> .....	15

## CultuRallye

**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.

- Der Würfler geht jeweils zum Tisch und würfelt, die anderen Akteure stehen mit dem entsprechenden Abstand um den Tisch. (Vorher muss überprüft werden, dass die Würfel vom Abstand betrachtet sichtbar sind)

## Reality Check (Teil 1 und 2)

**Durchführung.** Jede/r Teilnehmende 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 Teilnehmenden die richtige Reihenfolge der Bilder. Am Ende werden dann alle Bilder gemeinsam abgelegt. Jetzt kann die Gruppe den visuellen Wow-Effekt genießen.



## EmotionCards & ScenarioCards

**Lernprojekt.** Unsere EmotionCards sind kleine, vielfältig einsetzbare Fotokunstwerke. Jede/r BetrachterIn 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 Teilnehmenden, 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 jede/r Teilnehmende seine EmotionCards der Gruppe vor. Sie binden so alle Teilnehmenden in den Auswertungsprozess mit ein. Auch zurückhaltende oder schüchterne Teilnehmende werden – angenehm leicht – in die Diskussion integriert und auf diesem Weg auch deren Blickwinkel und Erfahrungen allen zugänglich gemacht.

## Tower of Power

**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 Teilnehmende 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.

- Falls die Gruppe größer ist, gehen die übrigen Teilnehmenden in die Rolle von Beobachtenden, die außerhalb stehen.
- Falls Sie möchten und es zu Ihrer Inszenierung passt können Sie einen Rollenwechsel zwischen Beobachtern und Akteuren durchführen, wenn die Hälfte der Bauteile aufgerichtet sind.

## Balltransport

**Lernprojekt.** Wie wichtig es ist, im Team auf die unterschiedlichen Bedürfnisse aller Mitglieder einzugehen, vermitteln Sie Ihren Teilnehmenden mit diesem Lernprojekt. Jedes Mitglied der Gruppe kann dabei seinen persönlichen Beitrag zur Lösung nur dann leisten, wenn es von allen anderen durch effektives Kommunizieren unterstützt wird.



**Durchführung.** Die Mehrzahl der Teilnehmenden legt Augenbinden an (die Schwierigkeit des Lernprojektes nimmt ab, je weniger der Akteure die Augen verbunden haben). Die „Blinden“ erhalten den Arbeitsauftrag, einen auf einem Metallring platzierten Ball vom Start zum Zielsockel zu transportieren und darauf abzulegen, ohne ihn dabei fallen zu lassen. Kreisförmig stehend steuern sie den Ring in ihrer Mitte mit Hilfe von Schnüren; dabei sollte der Trainer/die Trainerin darauf achten, dass diese am Ende angefasst und nicht verkürzt werden. Aufgabe der „Sehenden“ ist es, die Bewegungen der „Blinden“ zu koordinieren und den Gesamtablauf zu steuern, damit der Ball das Ziel erreicht. Berührungen sind nicht erlaubt. Durch die freie Aufstellbarkeit der Start- und Zielsockel kann der Schwierigkeitsgrad individuell angepasst werden (zum Beispiel durch Aufstellung im Gelände oder in unterschiedlicher Höhe). Entsprechend der Teilnehmezahl können Sie einzelne Schnüre abnehmen. Wenn Sie das Projekt im Freien durchführen und die Spannung erhöhen möchten, dann verwenden Sie statt des Balls doch einfach mal ein rohes Ei!

## Flottes Rohr

**Lernprojekt.** Im Alltag stoßen viele Teams immer wieder auf Situationen, die nicht lösbar sind, wenn nicht alle Mitglieder sprichwörtlich "an einem Strang ziehen". Führen Sie also Ihren TeilnehmerInnen mit dem Flotten Rohr ein ums andere Mal wieder vor Augen, wie wichtig Kooperation und Moderation bei Teamarbeit sind!



**Durchführung.** Ziel des Teams ist es, einen Ball mit Hilfe des Flotten Rohrs - einer schaufelartigen Konstruktion - aufzuheben und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Dazu greift jede/r TeilnehmerIn ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis bildet. Gemeinsam soll nun das Flotte Rohr manövriert werden. Neben anderen haben sich dabei die folgenden Varianten bewährt.

**Fernsteuerung:** Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projektes zu koordinieren. Dabei dürfen die Mitglieder des Führungsteams die Schnüre des Flotten Rohres nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren?

**Aktivierung:** Gemeinsam und von der gesamten Gruppe koordiniert wird der Ball mithilfe des Rohres aufgehoben und an einer anderen zuvor definierten Stelle abgelegt. Alle sind beteiligt und die Aufmerksamkeit wird wieder neu fokussiert.

**Selbstorganisation:** Ohne explizit definiertes Führungsteam soll die Gruppe selbstorganisiert die Aufgabe lösen. Die Koordination erfolgt aus der Gruppe heraus.

## KommunikARTio

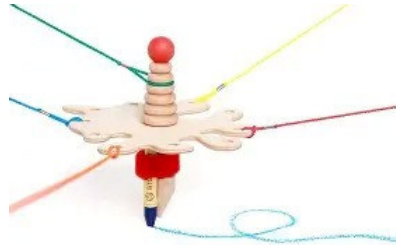
**Lernprojekt.** Der Begriff ‚KommunikARTio‘ setzt sich zusammen aus Kommunikation, Art (engl. f. Kunst) und Karte. Dieses Lernszenario bündelt eine Vielzahl von Themenbereichen. Wie beim Rätsel wird die Gruppe hier mit einer Problemstellung konfrontiert, die nur mit der Kunst der Kommunikation zu lösen ist. KommunikARTio ist eine echte Schatzkiste für Kommunikations-Profis!



**Durchführung.** Die Teilnehmer sitzen mit verbundenen Augen in einem engen Kreis. Der/Die TrainerIn nimmt zwei der dreißig Karten aus dem Set und verteilt die verbleibenden auf die Akteure. Die Aufgabe besteht darin, ausschließlich durch verbale Kommunikation gemeinsam Farbe und Form der beiden fehlenden Karten zu ermitteln. Der/Die TrainerIn gibt lediglich Informationen bezüglich der Farbe; hält ein/e AkteurIn eine Karte hoch, wird ihm/ihr die Farbe genannt. Je nach Gruppengröße und gewünschter Schwierigkeit ist KommunikARTio auch mit weniger Farben oder Formen durchführbar.

## Strippenzieher

Lernprojekt: Der Einstieg ins Seminar ist häufig ein Schlüssel für den gesamten Verlauf des Tages. Darum überraschen Sie Ihre Teilnehmenden doch einmal mit dem Multizeichner! Damit gelingt es Ihnen spielerisch, die Vorstellung des Seminarablaufs in ein interaktives Lernprojekt zu verwandeln. So wird bereits diese erste Seminarphase zu einer wertvollen Teamerfahrung für Ihre Teilnehmenden. Mit dem Multizeichner stellen Sie von Beginn an die Weichen in Richtung kooperativen Verhaltens und bauen ein positives Gruppengefühl auf. Nutzen Sie ihn auch in späteren Seminarphasen für Teamarbeit und Führungstraining!



Durchführung: Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis um den Multizeichner auf. Jeder nimmt eine oder zwei der Schnüre in die Hände (alle nicht benötigten Schnüre können Sie mit wenigen Handgriffen entfernen). Ziel ist es, den Stift in der Mitte über ein eingespanntes Blatt Papier zu manövrieren und dabei eine beliebige Form (z. B. das Firmenlogo) zu zeichnen. Auch das Zeichnen nach einem vorgegebenen Labyrinth ist möglich. Die Schnüre sollen dabei gespannt bleiben.

## Fliegender Teppich

**Lernprojekt:** Die Gruppe spannt gemeinsam den Fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die hochbewegliche, gespannte Fläche. Dabei gilt es wahlweise, geschickt zu steuern, einzulochen, dagegenzuhalten oder auch andere Aufgaben zu erfüllen. Das aktiviert die Lachmuskeln der Akteure und zeigt ganz nebenbei Kooperation und Abhängigkeiten im Team.



**Durchführung:** Am Rand: Ein Ball soll ganz außen am Rand des Fliegenden Teppichs einmal herumgeführt werden. Drumherum: Ein Ball soll alle Löcher einmal umkreisen und dann wieder zurück zum Ausgangspunkt gebracht werden. Wettstreit: Akteure von Team A und Team B stehen abwechselnd um den Fliegenden Teppich herum und halten ihn. Eine Minute lang versucht Team A, den Ball in ein Loch zu bekommen, und Team B versucht, dasselbe zu verhindern. Danach werden die Rollen getauscht: Team B versucht, den Ball einzulochen, und Team A hält dagegen. Von unten: Ein/e Akteur:in befindet sich unter dem Tuch und versucht, auszumachen, wo sich der Ball gerade befindet. Mit einem schnellen Griff durch eines der großen Löcher versucht er/sie, den Ball in die Hand zu bekommen und ihn damit nach unten durch das Loch zu ziehen. Das Team am Tuch versucht, das zu vermeiden. Markiert: Einige der Löcher werden von unten mit runden, beschrifteten Moderationskärtchen abgeklebt. Der Ball soll nun von



einer dieser neu entstandenen Stationen zur anderen weitertransportiert werden.

## Das Band XXL

**Lernprojekt:** Raum geben, kreativ sein, mit Team-Choreografie spielen. Das Band lässt Deine Teilnehmer am eigenen Leib das Gefühl erleben, vom Team umschlossen, gestützt und manchmal auch bewegt zu werden. Team-Körper-Lernen in Perfektion!



**Durchführung:** Mikrokosmos (MK): Wer in seinem Team Momente echter emotionaler Begegnung fördern möchte, braucht einen geschützten Raum, der alle wie eine sichere Höhle umgibt. Stelle oder setze Dich mit Deiner Gruppe bequem in das Band, lehne Dich zurück, fühle den gegenseitigen Halt und bespreche, was es zu besprechen gibt. Kreisverkehr (KV): 6-24 Personen befinden sich im gespannten Band. Eine Person läuft plötzlich los und lässt sich an einer anderen freien Stelle von der weichen Wand auffangen; es folgt die nächste Person usw. Sobald die Gruppe ein Gefühl dafür entwickelt hat sich trotz der Dynamik gegenseitig zu stabilisieren, kannst Du die Geschwindigkeit erhöhen. So entsteht eine hochdynamische Teamkoordination. Weg der Veränderung (WV): Alle Akteure stehen im Band. Jetzt entwickelt die Gruppe ein logisches System mit der Person für Person die Position innerhalb des Tuchs verändert. Währenddessen gilt es, eine Wegstrecke von ca. 30 m zurückzulegen. Nur mit echter Team-Choreografie gelingt es der Gruppe den Weg tatsächlich zurückzulegen!

## Leonardos-Bridge

**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. Stell Deine Teilnehmer einmal vor diese Herausforderung! Der Brückenschlag fördert den kreativen Teamgeist und bietet ein sichtbares Ergebnis, das die Gruppe nachhaltig beeindrucken wird.



**Durchführung:** Die Teilnehmenden 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 Teilnehmenden den Brückenbau am Modell. Nur durch Koordination, Kreativität und den Austausch des Know-hows 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:innen 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.

## Ausleihbare METALOG Tools

Informationen bereitgestellt von: METALOG GmbH & Co. KG,  
 Gewerbering 18, 82140 Olching, Tel. 08142 44 11 400, E-Mail:  
[dialog@metalog.de](mailto:dialog@metalog.de)