

Klaus W. Vopel
Interaktionsspiele
Teil 4

Band 5 der Reihe
Lebendiges Lernen und Lehren

iskopress

10. Auflage 2009

ISBN 978-3-89403-174-9

(Teil 4 der „Interaktionsspiele 1-6“
ISBN 978-3-89403-170-1)

Copyright © iskopress, Salzhausen
Umschlag: Mathias Hütter, Schwäbisch Gmünd
Layout und Satz: Alrun Kerksiek
Druck: Aalex Buchproduktion, Großburgwedel

**Bibliografische Information der
Deutschen Bibliothek**

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in
der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet
über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Inhalt

Einleitung	7
Kapitel 1: Akzeptierung und Angstabbau in der Anfangsphase ..	11
Nr. 97: Telepathie	12
Nr. 98: Quäkertreffen	15
Nr. 99: Augenkontakt	17
Nr. 100: Familienaussprüche	20
Nr. 101: Was ich noch sagen wollte	22
Nr. 102: Vier Ecken	24
Teilnehmermaterial: Vier-Ecken-Kategorientafel	26
Kapitel 2: Wahrnehmen und Kommunizieren	29
Nr. 103: Ich nehme wahr – ich stelle mir vor	30
Nr. 104: Auf der Bühne	34
Nr. 105: Maximale Übereinstimmung	38
Nr. 106: Indirektes Nein	41
Nr. 107: Körperbewusstsein	43
Kapitel 3: Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust	47
Nr. 108: Locker lassen	48
Nr. 109: Beschwerde und Rühmen	51
Nr. 110: Massagekreis	53
Nr. 111: Viva la depression!	56
Kapitel 4: Entwicklung von Vertrauen und Offenheit	59
Nr. 112: Faust öffnen	60
Nr. 113: Stolztes Geheimnis	62
Nr. 114: Wünsche anmelden	65
Kapitel 5: Beziehungsklärung und Feedback	69
Nr. 115: Kreatives Feedback	70
Nr. 116: Herumwandern	72
Kapitel 6: Umgang mit Einfluss, Macht und Konkurrenz	75
Nr. 117: Diadochen-Sessel	76
Nr. 118: Mutters Kaffeekränzchen	79

Kapitel 7: Konsensus und Kooperation	83
Nr. 119: Rote Karte	84
Teilnehmermaterial: Faktorenliste	86
Nr. 120: Stummes Bauen	89
Nr. 121: Wahrheit und Wahrscheinlichkeit	92
Teilnehmermaterial: Wahrheit und Wahrscheinlichkeit	93
Kapitel 8: Personal Growth	95
Nr. 122: Berufliche Schicksalslinie	96
Nr. 123: Halbzeit	99
Kapitel 9: Rollen flexibler spielen	101
Nr. 124: Roboter und Dorftrottel	102
Nr. 125: Neue Identität	104
Nr. 126: Rollentausch	106
Nr. 127: Krankenschwester und Vamp	108
Gesamtverzeichnis der Interaktionsspiele Teil 1 bis 6	112

Einleitung

Die Interaktionsspiele dieser Reihe sollen alle diejenigen unterstützen, die durch eines unserer Trainingsseminare angeregt wurden, das Prinzip des Living Learning (Norman Liberman) in ihre berufliche Praxis zu übertragen. Darüber hinaus gestatten die sorgfältige Auswahl und die ausführliche Darstellung der Interaktionsspiele auch gruppenspezifisch unerfahrenen Leitern von Lern- und Arbeitsgruppen ein erstes behutsames Experimentieren. Gleichzeitig hoffen wir, dass mancher durch die Arbeit mit Interaktionsspielen dazu angeregt wird, seine Kompetenz als Gruppenleiter in interaktionellen Gruppen zu verbessern.

Die präzise strukturierten Lernsituationen der Interaktionsspiele sind für zwei Anwendungsbereiche entwickelt:

- Sie helfen jeder Lern- und Arbeitsgruppe, die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit der Teilnehmer und damit die Qualität des Gruppenprozesses zu verbessern.
- Sie lassen sich als Curriculumbestandteile in psychosoziale Ausbildungsgänge einbeziehen (z. B. Sozialpädagogen-Ausbildung, Lehrerbildung, Personalführungsseminare, Sozialkunde-Unterricht etc.).

Die Interaktionsspiele sind als Instrumente gedacht für Lehrende in allen Bereichen sowie für Gruppenleiter in helfenden und administrativen Berufen.

Um ihre Anwendung zu erleichtern, sind die Interaktionsspiele verschiedenen Problembereichen zugeordnet, die in allen Gruppen eine wesentliche Rolle spielen, nämlich

- Akzeptierung und Angstabbau in der Anfangsphase,
- Wahrnehmen und Kommunizieren,
- Aktivierung bei Müdigkeit und Unlust,
- Entwicklung von Vertrauen und Offenheit,
- Beziehungsklärung und Feedback,
- Umgang mit Einfluss, Macht und Konkurrenz,
- Konsensus und Kooperation,
- Personal Growth (Persönlichkeitsentwicklung; ab Teil 2),
- Rollen flexibler spielen (ab Teil 4).

Die hier ausgewählten, vielfach erprobten Interaktionsspiele ermöglichen ein erfahrungsbezogenes Lernen in der Gruppe. Sie isolieren aus kompli-

zierten sozialen Situationen einige wenige, wesentliche Elemente, sodass die Teilnehmer ihre emotionale und intellektuelle Energie auf einen Erlebnisbrennpunkt konzentrieren können. Durch die inhaltlichen und zeitlichen Grenzen, die mit der strukturierten Lernsituation gesetzt sind, führen die Interaktionsspiele in der Regel nur zu einer mäßigen psychischen Belastung. Die Gruppenmitglieder können sich in der Übungsphase sehr engagieren, um dann in der Auswertungsphase ihr Verhalten in aller Ruhe zu analysieren. Neben den für jedes Interaktionsspiel im Text angeführten spezifischen Auswertungsgesichtspunkten haben sich folgende Fragestellungen für alle Spiele bewährt:

- Was habe ich wahrgenommen?
- Was habe ich gefühlt?
- Was bedeutet das für mein Verhalten?
- Was will ich mit diesen Erfahrungen anfangen?

Gerade um auch Nichtfachleuten die größtmögliche Sicherheit im Umgang mit Interaktionsspielen zu geben, ist der Verwendungszusammenhang für jedes Spiel detailliert beschrieben. Aus dem gleichen Grund ist bei den Spielen der volle Wortlaut der Anleitungen gegeben.

Sie können in Ihrer Gruppe natürlich die Instruktionen mit Ihren eigenen Worten geben; machen Sie sich aber in jedem Fall ganz genau mit der Vorlage vertraut und verändern Sie nicht die einzelnen Schritte, wenn Sie nicht beträchtliche gruppenspezifische Vorerfahrungen haben. Sie können nämlich die Feinheiten im Aufbau eines Spiels zunächst nicht sicher erkennen.


Schließlich möchten wir Ihnen noch einige wichtige Prinzipien für Ihre Arbeit mit Interaktionsspielen ans Herz legen:

- Garantieren Sie, dass kein Teilnehmer gezwungen wird, etwas zu tun oder zu sagen, wozu er nicht selbst bereit ist.
- Stoppen Sie Psychologisieren und Interpretationen. Fordern Sie die Teilnehmer in diesem Fall auf, lieber persönliche Reaktionen mitzuteilen.
- Wenn ein Teilnehmer weint oder auf andere Weise zeigt, dass er sehr betroffen ist, dann drücken Sie Ihr Verständnis aus und verhindern Sie gleichzeitig ggf. allgemeine Tröstungsaktionen der Gruppe.
- Wenn ein Teilnehmer längere Zeit im Mittelpunkt der allgemeinen Aufmerksamkeit steht, fragen Sie ihn, ob es ihm recht ist oder ob er lieber in Ruhe gelassen werden möchte.

- Bestimmen Sie (sofern möglich mit der Gruppe) das gegenwärtige Arbeitsziel und den Stand des Gruppenprozesses, ehe Sie ein Interaktionsspiel anwenden. Versuchen Sie eine klare Indikation.
- Geben Sie der Gruppe in großen Zügen das Ziel bekannt, das Sie mit dem Interaktionsspiel erreichen wollen.
- Beachten Sie, wie bereit die Gruppe für die Risiken und Belastungen eines Interaktionsspiels ist.
- Lassen Sie immer genug Zeit für die Auswertungsphase. Wenn Sie einmal nicht weiterkommen, dann sagen Sie es offen.
- Die Interaktionsspiele in diesem Heft sind Werkzeuge aus dem Bereich der humanistischen Psychologie. Wir bitten Sie, die Interaktionsspiele (wie alle „neuen“ Werkzeuge) vorsichtig und mit Respekt zu verwenden und unter Berücksichtigung Ihrer eigenen Kompetenz.

Dringend empfehlen wir Ihnen das ausführliche Studium des „Handbuchs für GruppenleiterInnen. Zur Theorie und Praxis der Interaktionsspiele“ (ISBN 978-3-89403-099-5). Sie können mit diesem Buch Ihr Verständnis des Gruppenprozesses vertiefen, sich auf einen konstruktiven Umgang mit Störungen vorbereiten und ein breites Spektrum von Interventionstechniken kennenlernen.

Klaus W. Vopel



**Kapitel 7
Konsensus
und
Kooperation**

Rote Karte

(nach Lois Timmins)

Ziele: Die meisten Leute begehen einen Standardfehler, wenn sie Entscheidungen treffen: Sie werden vorschnell aktiv, ehe sie mehrere möglichst gleichwertige Lösungsmöglichkeiten für ihr Problem entwickelt bzw. ehe sie sich Klarheit darüber verschafft haben, was jede einzelne Entscheidungsalternative gefühlsmäßig für sie bedeutet.

Dieses Interaktionsspiel gibt den Teilnehmern Ihrer Gruppe Gelegenheit, statt vorschnell Entscheidungen zu treffen, zu versuchen, ein breites Spektrum verschiedener Aspekte für die Problemlösung zu entwickeln. Übungssituation ist die Dyade. In dieser noch relativ übersichtlichen Kommunikationssituation kann jeder entdecken, dass die Voraussetzungen für einen Konsensus, d. h. für eine Entscheidung ohne Gewinner oder Verlierer, u. a. sind: maximale Information über die wichtigsten Ziele und Interessen aller Entscheider sowie minimaler Aktions-, oder besser gesagt, Manipulationsdruck durch die Entscheider oder durch andere Dritte.

Teilnehmer: Ab 14 Jahren. Dieses Spiel eignet sich ausgezeichnet für Gruppen, deren Sensibilität für psychosoziale Prozesse sich erst zu entwickeln beginnt. Nützlich ist es auch für natürliche Gruppen, die oft gemeinsame Entscheidungen treffen müssen.

Die Gruppengröße ist beliebig.

Material: Rote kleine Pappkarten, Sicherheitsnadeln, ein großer Bogen Packpapier oder eine Wandtafel.

Zeit: Sie brauchen für das Experiment selbst etwa 30 Minuten.

Spielanleitung: Ich werde euch gleich Gelegenheit geben, eure Fähigkeit zu trainieren, mit anderen zu gemeinsamen Entscheidungen zu kommen. Bitte wählt dazu zunächst einen Partner aus, den ihr gern besser kennenlernen möchtet...

Setzt euch eurem Partner gegenüber und bedenkt Folgendes: Ganz gleich, ob ihr eine Entscheidung allein für euch oder in Abstimmung mit anderen treffen müsst, immer ist es besser, wenn ihr wisst, was ihr tut, als wenn ihr blindlings das erste Beste ausführt, das euch in den Sinn kommt.

Eine vorschnelle, hastige Entscheidung verhindert in der Regel die

Entwicklung verschiedener schöpferischer Lösungsmöglichkeiten. Meist sind vorschnelle Entscheidungen geleitet von alten Annahmen und Vorurteilen; schließlich führen vorschnelle Entscheidungen, bei denen zwei oder mehr Personen beteiligt sind, oft dazu, dass es Gewinner (d. h. die Promoter der jeweiligen schnellen Entscheidung) und Verlierer (d. h. langsamere Brüder, die noch nicht zum Denken bzw. Sprechen gekommen sind) gibt. Und Verlierer sind selten zuverlässige und effektive Stützen für Beschlüsse, die von anderen gefasst werden.

Damit eure Kommunikation unter den besonderen Belastungen einer Entscheidungsfindung nicht zusammenbricht, haltet euch bei dem anstehenden Experiment an folgende Regeln:

Vermeidet vorschnelle Entscheidungen. Beginnt jeden Konsensusfindungsprozess mit einer Phänomenologie eurer eigenen Ziele (Was will ich erreichen?) und verschiedener Problemlösungsmöglichkeiten (Wie könnte ich meine Ziele erreichen?).

Übt in der Anfangsphase eines Konsensusfindungsprozesses keinen Aktionsdruck aus, weder auf euch selbst noch auf andere.

Gestattet euch, neugierig zu sein, und untersucht das Problem aus immer neuen Perspektiven. Stellt dabei sicher, dass alle Beteiligten möglichst gleich viele Informationen erhalten.

Stellt euch jetzt vor: Ihr habt Gelegenheit, eine individuell geplante Ferienwoche mit eurem Partner zu verbringen (es kommt also keine Pauschalreise irgendeines Reiseunternehmens in Frage). Eine anonyme soziale Institution hat für jeden von euch dazu dreitausend Euro zur Verfügung gestellt. Unterhaltet euch gleich für zehn Minuten mit dem Partner darüber, an welche Art von Ferien ihr denkt.

Zieht dabei folgende Faktoren in Erwägung:

Notieren Sie jetzt entweder stichwortartig die Faktorenliste oder geben Sie den Teilnehmern die vorher vervielfältigte Liste.

Wenn ihr miteinander spricht, diskutiert möglichst viele der genannten Faktoren. Bezieht auch andere Faktoren in eure Erörterung mit ein, die für einen von euch wichtig sind. Und drückt alle Gefühle aus, die euch während der Diskussion bewusst werden.

Damit ihr nun die eben vorgestellte Kommunikationsregel beachten lernt, möchte ich Folgendes:

Vermeidet jetzt und hier, irgendeine Entscheidung zu treffen.

Schlagt auch keine Entscheidungen oder gemeinsamen Aktionen vor.

Faktorenliste

Wozu möchte ich Urlaub machen?

(Meine persönlichen Ziele)

Was möchte ich bei der Urlaubsplanung bedenken?

(Meine unterschiedlichen Problemlösungsansätze)

1. Gesundheitszustand
2. Günstige klimatische Bedingungen für mich
3. Erwünschte geografische Lage
4. Finanzplanung: Wie weit reicht mein/unser Geld?
5. Vorbereitungen für die Reise: Was kann ich übernehmen? Wozu bin ich bereit?
6. Von mir gewünschte Freizeitaktivitäten: Womit möchte ich meine Zeit verbringen?
7. Mein Zeitbudget: Wie viel Zeit will ich gemeinsam mit dem Partner verbringen? Wie viel Zeit will ich für mich allein haben? Wie viel Zeit will ich mit anderen Leuten zusammen sein?
8. Welche Verantwortung habe ich im Rahmen der Ferienwoche?
9. Welche individuellen Fertigkeiten und Fähigkeiten bringe ich für diese gemeinsame Ferienwoche mit?
10. Welche bereits bestehenden sozialen Verpflichtungen werden durch diese Ferienwoche berührt?
11. In welchem Ausmaß ergibt sich für mich eine Änderung in meinem Lebensstil?
12. Welche Konsequenzen ergeben sich für meine Zukunft aus diesem Experiment?
13. Was empfinde ich im Blick auf diese gemeinsame Ferienwoche?

Plant keine gemeinsamen Aktionen, sondern sprecht lediglich über eure Ansichten und Einstellungen.

Ihr habt zehn Minuten Zeit. Und wann immer ihr euren Partner dabei ertappt, dass er eine Entscheidung für sich oder für euch beide trifft oder aber eine bestimmte Aktion plant oder vorschlägt, dann hebt eure Hand. Ich werde dann zu euch kommen, um dem „Aktionisten“ eine rote Karte an die Schulter zu heften. Seht also zu, dass ihr möglichst keine roten Karten bei diesem Experiment erhaltet.

Habt ihr meine Instruktionen verstanden?...

Dann beginnt jetzt mit eurer Diskussion...

Geben Sie für diese erste Runde zehn Minuten Zeit. Stoppen Sie dann den Prozess und lassen Sie die Teilnehmer neue Paare bilden, die wiederum zehn Minuten lang nach denselben Spielregeln planen. Stoppen Sie dann erneut und lassen Sie den Prozess ein drittes Mal in einer neuen Paarverbindung wiederholen.

Ehe ihr zu einer Auswertung im Plenum zusammenkommt, kehrt bitte für drei Minuten zu eurem ersten Partner zurück. Sprecht mit ihm darüber, wie ihr die Diskussion mit ihm erlebt habt – besonders im Vergleich mit den anderen Partnern. Was hat euch gefallen? – Was hat euch nicht gefallen? – Was ist offen geblieben?...

Geht jetzt weiter zu eurem Partner aus der zweiten Runde... Wie habt ihr die Diskussion mit ihm erlebt? – Wieweit habt ihr hier die Spielregeln eingehalten? – Ihr habt wieder drei Minuten Zeit...

Jetzt geht noch einmal zu eurem letzten Partner aus der dritten Runde... Wie habt ihr die Diskussion mit ihm erlebt? – Wertet auch mit ihm eure Diskussion aus... (3 Min.)

Auswertung:

Habe ich rote Karten erhalten?

Mit welchem Kommunikationspartner fiel es mir besonders leicht, die Spielregeln einzuhalten?

Wenn ich im Alltag allein Entscheidungen treffe, neige ich dann eher zu vorschnellen Entschlüssen oder bin ich eher übervorsichtig?

Wenn ich im Alltag mit anderen gemeinsame Entscheidungen treffen will: Wie ist dann mein Entscheidungstempo?

Welche Konsequenzen will ich aus diesem Experiment ziehen?

Stummes Bauen

(K. W. Vopel)

Erfahrungen: Das Spiel ist wenig belastend und für die Teilnehmer abwechslungsreich. Es bietet einen guten Einstieg für alle Teilnehmer, die in Ihrer Gruppe berufliche und private Entscheidungsskills lernen bzw. verbessern wollen.

Ziele: Verbale Kommunikation bietet keine Garantie dafür, dass wir einander wirklich zuhören oder einander etwas Wichtiges mitteilen. In vielen Fällen benutzen wir Worte, um andere zu manipulieren, zu täuschen, sie von uns fernzuhalten, sie zu beeindrucken etc. In diesem Experiment wird der Gebrauch verbaler Kommunikation unterdrückt, sodass sich die Teilnehmer anderer, sonst eher vernachlässigter Ausdrucksmittel bedienen müssen: Gesten, Mimik, Geräusche. Und da jeweils mehrere Gruppenmitglieder miteinander kooperieren sollen, sind alle gezwungen, einander wirklich zu beachten, insbesondere die physische Existenz des Partners wahrzunehmen, da nur aus diesem Bereich die entscheidenden Signale kommen können. Bei diesem ungewöhnlich einfach strukturierten Experiment können die Teilnehmer Ihrer Gruppe lernen, sich in ausgeglichener Weise auf das zu schaffende Produkt wie auf die Partner zu konzentrieren.

In den meisten Arbeitsgruppen konzentrieren sich die Teammitglieder hauptsächlich auf das Arbeitsprodukt, während sie nur einen winzigen Bruchteil ihrer Aufmerksamkeit auf den gemeinsamen Arbeitsprozess und auf ihre Kooperationspartner richten.

Teilnehmer: Ab 12 Jahren. Die Gruppengröße ist beliebig.

Zeit: Für das Experiment selbst brauchen Sie etwa 20 Minuten.

Material: Für jede Kleingruppe brauchen Sie Klebstoff und zehn Bogen Papier im Format DIN A3.

Spielanleitung: Ich schlage euch ein etwas ungewöhnliches Kooperationsexperiment vor, bei dem ihr etwas über die Art und Weise erfahren könnt, wie ihr mit anderen Teilnehmern in dieser Gruppe kooperiert. Ich möchte, dass ihr dazu zunächst Gruppen mit jeweils fünf Teilnehmern bildet.

Sie können auch Quartette oder Sextette bilden lassen; auf jeden Fall sollen die Kleingruppen nicht mehr als sieben Teilnehmer haben.

Während ihr jetzt die Gruppen bildet, achtet bitte auf euer eigenes Verhalten und auf eure Gefühle. Seid euch bewusst, was ihr tut, und seid

euch auch bewusst, was ihr vermeidet. Sobald eine Gruppe zustande gekommen ist, setzt euch in einem kleinen Kreis zusammen und bleibt schweigend sitzen, bis auch alle anderen Kleingruppen gebildet sind...

Jetzt teilt eurer Kleingruppe mit, was passierte, als ihr eure Gruppe bildet. Welche Rolle habt ihr beim Zustandekommen der Gruppe gespielt? – Was habt ihr dabei empfunden? – Wart ihr aktiv? – Habt ihr abgewartet, bis ein anderer euch holte? – Hat ein Teilnehmer eure Gruppe als Hauptverantwortlicher zusammengestellt? – Wer war das? – Wie hat er das gemacht? – Wie habt ihr überzählige Teilnehmer abgewiesen? – Habt ihr überhaupt bestimmte Teilnehmer ausgeschlossen? – Wie habt ihr das gemacht? – Lasst euch zehn Minuten Zeit, um alle diese Fragen mit den anderen Teilnehmern eurer Kleingruppe zu besprechen...

Jetzt möchte ich euch die Kooperationsaufgabe kurz erklären. Jede Gruppe bekommt von mir gleich zehn Bogen Papier und Klebstoff. Ihr habt dann fünfzehn Minuten Zeit, um gemeinsam etwas aus diesem Material herzustellen. Das kann irgendetwas sein; ich stelle nur eine einzige Forderung: Euer Werk soll möglichst hoch werden. Schließlich gelten noch die folgenden Spielregeln:

Außer den angegebenen Materialien und euren Händen dürft ihr keine Hilfsmittel benutzen (also keine Bleistifte, keine Scheren etc.). Und die härteste Regel: Ihr dürft während des ganzen Experiments nicht miteinander sprechen. Ihr dürft auch keine Botschaften aufschreiben. Sonst könnt ihr alle Kommunikationsmittel benutzen, die euch zur Verfügung stehen: Gesten, Gebärden, Mimik, Geräusche. Seht einmal zu, wie ihr unter diesen Bedingungen kooperieren könnt. Habt ihr noch Fragen?...

Dann holt euch jetzt eure Materialien und fangt an...

Fordern Sie nach genau fünfzehn Minuten die Gruppen auf, ihre Werke in die Mitte des großen Kreises zu stellen. Geben Sie allen Teilnehmern kurz Gelegenheit, ihre Reaktionen auf die verschiedenen Bauwerke auszudrücken.

Fordern Sie anschließend zu einem „Blitzlicht“ auf (IAS Nr. 41).

Danach laden Sie die Gruppen zu einer Auswertung im Fishbowl ein: Ich möchte, dass ihr die Auswertung im Fishbowl macht. Jeweils eine Kleingruppe setzt sich in die Mitte des großen Kreises und spricht dort über dieses Experiment. Die Teilnehmer der anderen Gruppen sitzen außen im Kreis und beobachten, was die „Fische“ im Innern des „Glases“ zu sagen haben. Sie dürfen als Beobachter zunächst nicht in die Diskussion eingreifen. Dafür werden sie dann nach etwa zehn Minuten den

Fischen mitteilen, was sie bei der Diskussion beobachtet haben. Die Gruppe im Fishbowl soll für ihre Auswertungsdiskussion folgende Auswertungsgesichtspunkte benutzen:

Auswertungsgesichtspunkte im Fishbowl:

Wie habe ich mich bei diesem Experiment gefühlt?

Wie klar habe ich mich ausgedrückt?

Wie klar haben sich die anderen verständlich gemacht?

Mit wem habe ich am besten nonverbal kommunizieren können?

Wie konnte ich mich entfalten?

Haben bestimmte Teilnehmer dominiert?

Wie haben wir uns geeinigt?

Gab es Rollendifferenzierungen?

Wie befriedigend war für mich die Kooperation?

Nach zehn Minuten werde ich die Diskussion unterbrechen und die Beobachter im Außenkreis auffordern, Beobachtungen und persönliche Reaktionen mitzuteilen. Danach können die Teilnehmer noch für fünf Minuten weiterdiskutieren. Dann wird die nächste Kleingruppe ins Fishbowl gehen.

Welche Kleingruppe möchte beginnen?...

Auswertung:

Wie klappt die Kooperation im Alltag dieser Gruppe?

Was gefällt mir? Was stört mich?

Was möchte ich im Blick auf unsere Kooperation in dieser Gruppe ändern?

Erfahrungen: Dieses Interaktionsspiel macht den meisten Teilnehmern Spaß und kann auf relativ harmlose Weise zu einer Reihe nützlicher Einsichten führen, die den Kooperationsstil des Einzelnen bzw. das Kooperationsklima der Gruppe beträchtlich humanisieren können.

Das Experiment ist eine Variation des häufig praktizierten Turmbauspiels, bei dem die Teilnehmer ihre Kooperation jedoch verbal organisieren können.