

Ihr Logo

# Seminar- und Rollenspiele

SEMINARVERANSTALTUNG

LESERKOPF



*Musterunternehmen  
Deutschland AG*

*(Logo Ihres Auftraggebers)*

**Musterunternehmen Deutschland AG**

*(Firmenbezeichnung Ihres Auftraggebers)*

Datum

*(Datum der Seminarveranstaltung)*

- **Musterunternehmen**
- Musterstraße 1
- 12345 Musterstadt

- **Telefon:** +49 123 123456
- **Telefax:** +49 123 123457

- **http://www.trainplan.de**
- **E-Mail:** mail@trainplan.de

LESERBEIHALTUNG

Das vorliegende Skript ist Bestandteil der Seminarkonzepte TRAINPLAN®, welche nur mit einer gültigen Lizenzierung/Firmierung vom jeweiligen Lizenznehmer verwendet werden dürfen. Eine gültige Lizenzierung beinhaltet die Vervielfältigung und Weitergabe dieses Teilnehmerskriptes, jedoch nur an Seminar- und Schulungsteilnehmer des Lizenznehmers. Der Lizenznehmer ist verpflichtet, den nachfolgenden Text auf dieser Seite beim Vervielfältigen weder zu verändern oder zu löschen, so dass dieser Hinweis in jedem vervielfältigten Skript erhalten bleibt.

Alle Rechte vorbehalten incl. der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Kein Teil dieses Werkes sowie der dazugehörigen Bestandteile darf in irgendeiner Weise (Druck, Fotokopie, Mikrofilm etc.) ohne schriftliche Genehmigung oder gültige Lizenz des Herausgebers reproduziert, vervielfältigt oder anderweitig privat oder gewerblich verwertet werden.

Bei der Zusammenstellung dieses Werkes wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Der Herausgeber kann daher für evtl. Fehler und die daraus resultierenden Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Verbesserungsvorschläge und Hinweise nehmen wir gerne unter [redaktion@trainplan.de](mailto:redaktion@trainplan.de) entgegen.

In diesem Werk aufgeführte Hardware- und Softwarebezeichnungen sind in der Regel eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

© TRAINPLAN® – Bildungsmedien und Verlagsprodukte

TRAINPLAN® ist ein eingetragenes Warenzeichen der SCHMITT Wirtschaftsberatungsgesellschaft mbH

## Inhaltsverzeichnis

<b>Seminarspiele und – übungen</b> .....	<b>5</b>
Warum Spiele? .....	5
Wie man Spiele einsetzt.....	6
Die Teilnehmerkultur .....	6
Die Seminarsituation.....	6
Die Seminarphasen .....	7
Die Einleitung.....	8
Die Durchführung.....	10
Der Abschluss.....	11
Aufbau der Spiele.....	12
Spiele für den Einstieg.....	13
Einstieg 1: Assoziationen.....	17
Einstieg 2: Anzeigen schreiben.....	18
Einstieg 3: Der Heiße Stuhl.....	19
Einstieg 4: Ich denke, du bist.....	20
Einstieg 5: Jeder begrüßt Jeden .....	21
Einstieg 6: Lügenportrait.....	22
Einstieg 7: Namen und Gegenstände.....	23
Einstieg 8: Wahr oder Falsch?.....	24
Spiele zur Verdeutlichung bestimmter Seminarinhalte .....	25
Verdeutlichung 1: Beim Phantomzeichner.....	26
Verdeutlichung 2: Das Assoziationspiel.....	27
Lösung für den Spielleiter (nach NUSA – Experten).....	28
Kopiervorlage- Liste Ausstellungsgegenstände .....	29
Verdeutlichung 3: Das Kommunikationspiel.....	32
Bildmuster zum Kommunikationspiel.....	34
Verdeutlichung 4: Das Medium .....	35
Verdeutlichung 5: Die verflixten Sechse.....	36
Verdeutlichung 6: Druck und Gegendruck .....	37
Verdeutlichung 7: Eine Gleichgewichtsübung.....	38
Verdeutlichung 8: Katz und Maus.....	39
Verdeutlichung 9: Stress-Test .....	40
Stress-Test .....	41
Verdeutlichung 10: Veränderungsprozesse.....	42
Verdeutlichung 11: Von Vorurteilen und Sackgassen.....	43
Verdeutlichung 12: Der Tischtennisball auf dem Flaschenhals .....	44
Übungen zu bestimmten Lerninhalten .....	45
Seminarübung 1: Auf den Punkt gebracht .....	46
Seminarübung 2: Das ist nicht erlaubt!.....	47
Seminarübung 3: Der kontrollierte Dialog .....	48
Seminarübung 4: Gedankenlesen.....	49
Seminarübung 5: Vom Ich zum Du.....	50
Kreativitätsspiele.....	51
Kreativität 1: Berührt den Ball! .....	52
Kreativität 2: Das etwas andere Ballspiel .....	53
Kreativität 3: Das 9-Punkte-Problem.....	54
Kopiervorlage für das 9-Punkte-Problem (und Variationen).....	55
Lösungen für das 9-Punkte-Problem (und Variationen).....	56
Kreativität 4: Der Gordische Knoten .....	57
Kreativität 5: Die Methode „635“ .....	58
Kreativität 6: Negatives Brainstorming .....	59
Kreativität 7: Wortassoziationen.....	60
Kreativität 8: Zwanzig runde Sachen.....	61
Kopiervorlage für „Zwanzig runde Sachen“ .....	62
Spiele für die Team- und Gruppenentwicklung.....	63
Teamentwicklung 1: Das Foto-Puzzle.....	64
Teamentwicklung 2: Das Zollstock-Problem .....	65
Teamentwicklung 3: Der Brückenbau .....	66
Teamentwicklung 4: Der Turmbau.....	67
Teamentwicklung 5: Der Mauerlauf.....	69
Teamentwicklung 6: Der Trustfall .....	70
Teamentwicklung 7: Der Vertrauenskreis .....	71
Teamentwicklung 8: Innendruck - Außendruck.....	72
Teamentwicklung 9: Obstsalat.....	73
Teamentwicklung 10: Vereinbarungen treffen .....	74
Teamentwicklung 11: Worte bilden.....	75

Teamentwicklung 12: Zehn Schritte.....	76
<b>Übungen für die körperliche und geistige Fitness.....</b>	<b>77</b>
Einige wichtige Tipps zur Steigerung der Leistungsfähigkeit:.....	78
Fitness & Aktivierung 1: Aufstehen zu zweit.....	79
Fitness & Aktivierung 2: Blickwinkel.....	80
Fitness & Aktivierung 3: Drei Leute – Drei Füße.....	81
Fitness & Aktivierung 4: Seminar - Gymnastik.....	82
Fitness & Aktivierung 5: Isometrische Übungen.....	83
Fitness & Aktivierung 6: Körperlüften.....	84
Fitness & Aktivierung 7: Kreismassage.....	85
Fitness & Aktivierung 8: Schnellentspannung.....	86
Fitness & Aktivierung 9: Schütteln.....	87
Fitness & Aktivierung 10: Schweben.....	88
<b>Muntermacher – Kleine Spiele für Zwischendurch.....</b>	<b>89</b>
Muntermacher 1: Beim Obsthändler.....	90
Muntermacher 2: Der Tote im Wald.....	91
Muntermacher 3: Eskimos beim Fischen.....	92
Muntermacher 4: Gekreuzt oder Parallel?.....	93
Muntermacher 5: Meinungen transparent machen.....	94
Muntermacher 6: Stau auf der Autobahn.....	96
<b>Feedback- und Evaluationsspiele.....</b>	<b>97</b>
Evaluation & Feedback 1: Back-Feedback.....	98
Evaluation & Feedback 2: Briefe (an Paten) schreiben.....	99
Evaluation & Feedback 3: Das Evaluationsspiel.....	100
Evaluation & Feedback 4: Die Wetterkarte.....	101
Evaluation & Feedback 5: Ein Symbol aussuchen.....	102
Evaluation & Feedback 6: Feedback schreiben.....	103
Evaluation & Feedback 7: Frage und Antwort.....	104
Evaluation & Feedback 8: Highlights und Stolpersteine.....	105
Evaluation & Feedback 9: Mülleimer und Reisetasche.....	106
<b>Rollenspiele.....</b>	<b>107</b>
Was ist ein Rollenspiel?.....	107
Wie man ein Rollenspiel durchführt.....	109
Die Grundregeln des Rollenspiels.....	109
Der Einstieg.....	111
Die Durchführung.....	118
Die Auswertung.....	120
Rollenspieltechniken.....	121
Übungen zur Auflockerung.....	121
Rollenspiel – Auflockerung 1: Begegnungen.....	122
Rollenspiel – Auflockerung 2: Alte Menschen – Junge Menschen.....	123
Rollenspiel – Auflockerung 3: Wetterwanderung.....	124
Rollenspiel – Auflockerung 4: Imaginäre Bälle.....	125
Rollenspiel – Auflockerung 5: Was du brauchst, ist... (Teil 1).....	126
Rollenspiel – Auflockerung 5: Was du brauchst, ist... (Teil 2).....	127
Rollenspiel – Auflockerung 6: Wer fehlt?.....	138
Rollenspiel – Auflockerung 7: Der Mimikwürfel.....	139
Kopiervorlagen für den Mimikwürfel.....	140
Rollenspiel – Auflockerung 8: Rollentypen – Typische Rollen.....	141
Rollenspiel – Auflockerung 9: Spiegeln.....	143
Techniken für die Durchführung eines Rollenspiels.....	144
Rollenspielszenarien.....	153
Rollenspiele für Telefontraining.....	154
Rollenspiele zum Verkaufstraining.....	161
Rollenspiele zu Reklamations- und Beschwerdemanagement.....	170
Weitere Rollenspiele.....	178
Schlussbemerkung.....	186

## SEMINARSPIELE UND – ÜBUNGEN

*„Wer ohne Narrheit lebt, ist nicht so weise, wie er glaubt.“*

**La Rochefoucauld**

### Warum Spiele?

Normalerweise verbindet man mit Spielen solche Begriffe wie „Bewegung“, „an etwas anderes denken“, „sich ablenken“, „kindliche Freude“ usw. Wie lässt sich dies nun mit der mitunter doch recht ernsten und zielstrebigem Thematik einer Seminarveranstaltung in Einklang bringen?

Grundsätzlich spielt sich eine solche Veranstaltung immer auf zwei verschiedenen Ebenen ab: Zum einen auf der **Sachebene**, d. h. es geht inhaltlich um eine bestimmte Thematik. Durch den damit verbundenen Kommunikationsprozess entstehen bei den Beteiligten jedoch auch bestimmte Gefühle, d. h. es entwickelt sich neben der sachlichen auch eine **emotionale Ebene**, die sich wiederum auf die Sachebene auswirken kann und wird. Der Seminarleiter hat also gleichzeitig mit zwei verschiedenen Prozessen zu tun, nämlich dem **Sachprozess** und dem **Gruppenprozess**. Während er die sachliche Thematik – also den eigentlichen Seminarinhalt – bereits im Vorfeld planen und strukturieren kann, trifft dies auf den emotionalen Verlauf der Veranstaltung nur bedingt zu, denn die Verhaltensweisen der Teilnehmer sind situationsabhängig und somit nur schwer vorherzusehen.

Der Seminarleiter muss also in der Lage sein, sowohl den inhaltlichen, als auch den emotionalen Verlauf der Veranstaltung bewusst zu steuern. Und hier schließt sich der Kreis, denn gerade Spiele sind ein hervorragendes Mittel zur Steuerung des Gruppenprozesses. Durch die oben angeführten Elemente der Bewegung, der Ablenkung und der allgemeinen Auflockerung verändern Spiele die Emotionen der Teilnehmer und bewirken somit eine unmittelbare Verbesserung des Arbeitsklimas. Spiele wirken sich also förderlich auf die Arbeitsfähigkeit der Seminarteilnehmer aus.

Weiterhin gibt es einige Spiele und Übungen, die sich auch sehr gut als Verdeutlichung bestimmter Seminarinhalte eignen und dementsprechend der Zielsetzung der Veranstaltung dienlich sind.

Seminare laufen auf zwei verschiedenen Ebenen ab

Spiele als Steuerungselement für den Gruppenprozess

Spiele zur Verdeutlichung von Seminarinhalten

## Wie man Spiele einsetzt

Damit die Spiele ihre positive Wirkung entfalten können, muss der Seminarleiter natürlich wissen, wann er welche Spiele zum Einsatz bringen kann. Dieses Wissen untergliedert sich in eine theoretische und eine praktische Kenntnis der Spielleitung. Zunächst wollen wir den theoretischen Teil genauer betrachten:

### Die Teilnehmerkultur

Von der Teilnehmerkultur ist in erster Linie abhängig, welche Spiele eingesetzt werden können, bzw. auf welche Spiele sich die Teilnehmer einlassen werden. Jede Berufsgruppierung hat ihre eigenen Regeln, Umgangsformen und Verhaltensweisen, die in erster Linie dafür ausschlaggebend sind, „was geht“ und was nicht. So unterscheiden sich beispielsweise die Vorstandsmitglieder eines großen Unternehmens deutlich von den Jugendgruppenleitern eines Feriendorfes - sowohl was das Auftreten und den Umgang miteinander betrifft, als auch in den Möglichkeiten, sich auf bestimmte Spiele einzulassen.

Gerade solche Spiele, die ein hohes Maß an körperlicher und/oder zwischenmenschlicher Interaktion beinhalten, setzen vom Seminarleiter eine genaue Analyse der Teilnehmerkultur voraus.

### Die Seminarsituation

Die Seminarsituation bezieht sich sowohl auf die organisatorischen Gegebenheiten der Veranstaltung, als auch auf die gegenwärtige Situation der Teilnehmer. Der Ort der Veranstaltung, der Zeitpunkt und Zeitrahmen, sowie die Zielsetzung des Seminars sind alles Punkte, die es bei der Auswahl und Durchführung bestimmter Spiele zu beachten gilt. Gerade Spiele von größerem zeitlichen Umfang oder solche, die ein großes Maß an Bewegungsfreiraum erfordern, sind nicht uneingeschränkt für jede Veranstaltung geeignet. Andererseits gibt es auch eine Fülle von Spielen, die sich hervorragend zur Verdeutlichung gewisser Seminarinhalte eignen. Hier gilt es abzuwägen, wie sich die Voraussetzungen bezüglich Zeit und Lokalität mit der Zielsetzung des Seminars in Einklang bringen lassen.

Letztendlich muss der Seminarleiter auch immer darauf achten, in welcher Situation sich die Teilnehmer gerade befinden, und welche Spiele er dementsprechend durchführen kann, ohne den Teilnehmern damit „auf die Füße zu treten.“ Peinlichkeiten und Bloßstellungen zerstören das Arbeitsklima in Windeseile und sind deshalb unter allen Umständen zu vermeiden.

Wer sind die Teilnehmer?

Seminarsituation und Teilnehmer-Situation beachten

## Die Seminarphasen

Ein Seminar lässt sich grundsätzlich in die folgenden drei Phasen untergliedern: den Einstieg, die Arbeitsphase und den Abschluss. In jeder Phase herrschen andere Bedingungen, die sich sowohl auf das Miteinander der Teilnehmer, als auch auf den Einsatz bestimmter Spiele auswirken. Die folgende Übersicht zeigt, welche Merkmale die einzelnen Phasen aufweisen, und welche Zielsetzung der Seminarleiter mit dem Einsatz seiner Spiele verfolgen sollte:

Seminarphase	Merkmale	Spielziele
<b>Einstieg</b>	<p>Orientierungsbedürfnis der Teilnehmer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Wer bzw. wie sind die anderen Teilnehmer?</li> <li>■ Wie ist der organisatorische bzw. thematische Ablauf der Veranstaltung?</li> </ul>	<p>Den Teilnehmern eine grundsätzliche Orientierung geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Vertrautheit mit den anderen Teilnehmern schaffen</li> <li>■ Den Teilnehmern eine inhaltliche, thematische und organisatorische Orientierung geben</li> </ul>
<b>Arbeitsphase</b>	<p>Konzentriertes, themenbezogenes Arbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Konzentration und Konzentrationsverlust</li> <li>■ Ermüdung und Verspannung</li> <li>■ Inhaltliche Spannungen, Diskussionen, Meinungsverschiedenheiten</li> </ul>	<p>Leistungsfähigkeit und Leistungsbereitschaft fördern und erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Seminarinhalte verdeutlichen</li> <li>■ Müdigkeit abbauen</li> <li>■ Konzentrationsfähigkeit steigern</li> <li>■ Spannungen abbauen</li> </ul>
<b>Abschluss</b>	<p>Abschlussstimmung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bin ich mit Verlauf und Ergebnis zufrieden?</li> <li>■ Gibt es Anmerkungen und Feedback?</li> </ul>	<p>Den Teilnehmern den Abschluss erleichtern:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Reflexion ermöglichen</li> <li>■ Persönlichen Abschluss garantieren</li> </ul>

Merkmale und Spielziele der einzelnen Seminarphasen

Neben diesen theoretischen Kenntnissen vom Einsatz der Spiele muss der Seminarleiter natürlich auch über praktische Kenntnisse der Spielleitung verfügen, damit die anhand der Teilnehmerkultur, Seminarsituation und Seminarphase ausgewählten Spiele auch die erwünschte Wirkung zeigen. Auch diese Methoden der Anleitung lassen sich wiederum in mehrere Abschnitte untergliedern:

## Die Einleitung

In der Einleitung geht es darum, den Teilnehmern die Hintergründe für den Einsatz des gewählten Spiels zu erläutern. Dies umfasst außerdem eine kurze Schilderung des Ablaufs, sowie den damit verbundenen Abbau etwaiger Ängste seitens der Teilnehmer. Je nach Seminarphase sollte die Einleitung entsprechend unterschiedlich ausfallen:

Hier geht es hauptsächlich um das gegenseitige Kennen lernen der Seminarteilnehmer bzw. den Abbau von Nervosität und Unsicherheiten. Also beispielsweise: „Damit wir uns alle etwas besser kennen lernen, und uns in Zukunft mit unseren Namen ansprechen können, schlage ich ein kurzes Kennenlern-Spiel vor, das folgendermaßen funktioniert...“

Während der Arbeitsphase werden Spiele häufig zur Förderung bzw. zum Erhalt der Konzentrationsfähigkeit eingesetzt. Die Einleitung zu einem Spiel während der Arbeitsphase könnte also etwa so aussehen: „Nachdem die letzte Arbeitsrunde recht intensiv war, schlage ich vor, wir verschaffen uns ein klein wenig Bewegung, um unsere grauen Zellen wieder etwas in Schwung zu bringen. Bitte stellen Sie sich dazu...“

Werden Spiele während dieser Phase zur Verdeutlichung bestimmter Lerninhalte benutzt, so könnte der Seminarleiter dies folgendermaßen einleiten: „Bevor wir nun zu unserem nächsten Arbeitsschritt kommen, möchte ich Ihnen ein kleines Spiel vorstellen, das meiner Meinung nach gut geeignet ist, Ihnen den Lerninhalt auf praktische Weise näher zu bringen. Es geht dabei um...“

Der Abschluss einer Seminarveranstaltung dient hauptsächlich der Reflexion und sollte den Teilnehmern ermöglichen, sowohl thematisch, als auch persönlich mit der Veranstaltung abschließen zu können. „Bevor ich Sie nun entlasse, möchte ich mit Ihnen noch einmal kurz die Ergebnisse unserer Arbeit reflektieren. Wenn Sie dazu vielleicht einfach mal...“

Methodischer Ansatz

Einstieg

Arbeitsphase

Abschluss



Anhand der oben angeführten Beispiele lassen sich vor allem drei wichtige Punkte ableiten:

- **1. Der Spielleiter sollte bei seiner Einleitung darauf achten, dem Spiel nicht allzu viel Bedeutung beizumessen.**

Schließlich will er ja etwaige Ängste zerstreuen und die Anwesenden dazu bewegen, bei dem jeweiligen Spiel mitzumachen. Indem er bei der Einleitung Begriffe wie „kleines Spiel“ oder „kurz“ verwendet, nimmt er der Situation die Schärfe und verringert den Erwartungsdruck der Teilnehmer.

- **2. Der Spielleiter sollte sich nicht auf Diskussionen darüber einlassen, ob das vorgeschlagene Spiel nun tatsächlich Sinn macht oder nicht.**

Stößt das Spiel seitens der Teilnehmer auf Ablehnung, weil Teilnehmerkultur und/oder Seminarsituation falsch eingeschätzt wurden, so muss der Seminarleiter eben kurzfristig „umdisponieren.“ Es gilt also viel mehr die Mitspieler aufzufordern, sich einfach auf das vorgeschlagene Spiel einzulassen. Formulierungen wie „ich schlage vor“ oder „ich möchte mit Ihnen“ zeigen den Teilnehmern sanft aber bestimmt „wo's langgeht“ ohne einen Grund für die oben genannten Diskussionen zu liefern.

- **3. Nach der grundsätzlichen Einleitung sollte der Spielleiter eine verständliche und möglichst kurze Erläuterung des Spielverlaufs geben.**

Ziel ist es, den Teilnehmern zu einer möglichst umfassenden Orientierung zu verhelfen, um danach sofort mit dem Spiel beginnen zu können. Dazu gehört das Ziel des Spiels, die Aufgaben der einzelnen Teilnehmer, sowie die Position des Seminarleiters.

Spiele nicht überbewerten

Nicht über Sinn und Nutzen diskutieren

Kurze und verständliche Erläuterung geben

## Die Durchführung

Die genaue Durchführung richtet sich natürlich in ihren Einzelheiten nach dem jeweiligen Spiel, welche der Seminarleiter durchzuführen gedenkt. Es gibt jedoch einige allgemeine Regeln, die für alle Spiele gelten und die der Spielleiter auf jeden Fall beachten sollte:

- **Machen Sie sich im Vorfeld genau mit dem Ablauf des jeweiligen Spiels vertraut.**

Das schafft Sicherheit und sorgt für einen reibungslosen Ablauf. Einige Spiele verfügen über eine bestimmte Eigendynamik, die erst beim Durchspielen zutage tritt. Eine gründliche Vorbereitung hilft dabei, mit unvorhergesehenen Situationen fertig zu werden.

- **Achten Sie bei Spielen mit hohem Bewegungsfaktor auf mögliche Verletzungsquellen.**

Sie haben als Spielleiter die Aufgabe, darauf zu achten, dass sich niemand verletzt. Dieser Aufgabe können Sie jedoch nur gerecht werden, wenn Sie das Spiel bereits im Vorfeld vor Ihrem geistigen Auge ablaufen lassen und mögliche Gefahrenquellen „herausfiltern.“ Mit zunehmender Erfahrung wird sich dies von alleine ergeben.

- **Achten Sie bei der Durchführung eines Spiels darauf, alle Teilnehmer mit einzubeziehen.**

Niemand sollte ausgeschlossen werden. Kann oder will ein Teilnehmer bei einem bestimmten Spiel nicht aktiv partizipieren, so teilen Sie ihm beispielsweise eine Beobachterposition zu, um während der Reflexionsphase auf eine „objektive“ Meinung zurückgreifen zu können oder machen Sie ihn für die Dauer des Spiels zu Ihrem Assistenten – je nachdem, was das jeweilige Spiel verlangt.