

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 11
Für Teams



neukirchener
verlag

2. Auflage 2019

© 2016 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de

Gestaltung, Satz: Designbüro Schweitzer Herbold
Bildnachweis: ©A-Digit/iStockphoto, Marcus Pletz, Lisa Sprengel

Verwendete Schriften: Trade Gothic, Bullpen
Printed in China

ISBN 978-3-7615-6312-0

Die „Talk-Box für Teams“ ...

... das sind 120 gute Ideen für Gespräche im Team, in der Abteilung oder „einfach mal so“. Vielleicht sogar mit Ihren Freunden oder der Familie zu Hause.

Die Talk-Box-Karten können als Warming-up am Anfang einer Teambildung dienen, sie fördern den Prozess mittendrin und helfen, Lösungen zu finden, wenn es „knirscht“.

Die „Talk-Box für Teams“ ...

... sorgt für eine gute Atmosphäre und neue Ideen im Team. Denn eins ist klar: Manchmal hat der Einzelne spontan eine gute Idee, die meisten guten Ideen entstehen aber durch ein gutes Zusammenspiel mehrerer Köpfe.

Die „Talk-Box für Teams“ ...

... lässt auch über Dinge reden, die vordergründig gar nichts mit dem Job zu tun haben – oder vielleicht irgendwie doch? Erleben Sie miteinander Überraschungen. Lernen Sie neue Seiten am anderen kennen. Staunen Sie darüber, was

Ihr Kollege „schon als Kind unheimlich gern gemacht“ hat und dass Ihre Kollegin garantiert „genervt ist, wenn ...“.

Die „Talk-Box für Teams“ ...

... hilft Kompetenzen und Ressourcen spielerisch zu entdecken, stärkt das Vertrauen und sorgt für ein positives soziales Klima. Und:

Die „Talk-Box für Teams“ ...

... ermutigt, ehrlich auszusprechen, was gern unter den Teppich gekehrt wird, aber dort sein Unwesen treibt und manchmal die Arbeit einer ganzen Gruppe bremst.

Die „Talk-Box für Teams“ ...

ist ein Spiel. Doch es folgt nicht strengen Regeln, sondern lässt Ihnen alle Freiheit. Auf den folgenden Seiten geben wir Ihnen einige Anregungen, wie Sie die Talk-Box einsetzen können. Aber lassen Sie sich nicht davon abhalten, eigene Spielideen zu entwickeln. Manchmal reicht schon eine einzige Talk-Box-Karte, um ein intensives Gespräch anzustoßen.

Die Spielideen

Die 120 Impulskarten sind durch Farben und Symbole in 10 verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z.B. „Arbeitsstil“). Auf der anderen Seite befindet sich ein Impuls.

Die 10 Kategorien dieser Talk-Box:

- > KENNEN WIR UNS?
- > COUCH & SCHREIBTISCH
- > UNSER TEAM
- > FRAUEN & MÄNNER
- > DAS KLEINKLEIN
- > CHEFSACHEN
- > DAS NERVT!
- > ARBEITSSTIL
- > ABSCHALTEN UND ENERGIE TANKEN
- > EINFACH MAL DRAUFLOS GESPONNEN

1. Spielidee

„Greif einfach rein!“

Alle Karten werden gemischt oder als Kategorienstapel auf den Tisch gelegt, und zwar so, dass die Fragen verdeckt nach unten zeigen. Eine/r beginnt und zieht eine Karte, liest still die Frage (bei Nichtgefallen darf zweimal eine andere Karte gezogen werden) und ...

Variante A: ... liest die Frage nun laut und beantwortet sie selbst. Anschließend zieht die Person, die links sitzt, eine neue Karte.

Variante B: ... beantwortet die Frage nicht selbst, sondern bittet eine andere Person aus der Gruppe, die Frage zu beantworten.

Variante C: ... beantwortet die Frage selbst und bittet zusätzlich eine andere Person aus der Gruppe, diese Frage auch zu beantworten.

Variante D: Die Karten liegen mit den Fragen nach oben aus, so dass jede/r sich jeweils gezielt eine Frage aussuchen kann, die er/sie nach den

oben genannten Möglichkeiten beantwortet, bzw. beantworten lässt.

Bei Variante B und C zieht nun die Person eine Karte, die zuletzt geantwortet hat.

Natürlich können Sie als Teamleiter/-in auch eine Auswahl der Kategorien vornehmen.

2. Spielidee

„Das interessiert uns besonders ...“

Vielleicht gibt es eine Kategorie, die Sie als Teamleiter/-in oder Mitglied der Gruppe besonders interessiert, ein Themenbereich, in dem Sie Klärungsbedarf sehen (z.B. „Unser Team“ oder „Arbeitsstil“). Dann beschäftigen Sie sich einfach nur mit diesen Karten nach den Regeln von Spielidee 1.

3. Spielidee

„Wir möchten uns besser kennenlernen.“

Teamvariante:

Die Karten werden offen auf den Tisch gelegt, also so, dass die Gesprächsimpulse zu lesen sind. Jedes Teammitglied sucht sich eine Karte aus. Dann antwortet jede/r in der Runde auf den ausgewählten Impuls.

Bei größeren Gruppen:

Der/die Gesprächsleiter/in sucht 2 bis 3 Karten selbst aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

4. Spielidee

„Wie gut kennen wir uns?“

Hierfür brauchen Sie Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen von bis zu 6 Personen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, also so, dass die Gesprächsimpulse zu lesen sind. Jede/r sucht sich eine Karte aus, und wenn alle gewählt haben, liest der/die Erste vor, was auf seiner/ihrer Karte steht.

Jetzt wird die Antwort von allen in der Runde schriftlich gegeben. Danach werden die Zettel zusammengefasst und in einem Gefäß gesammelt. Dies geschieht reihum mit allen Karten. Am Ende werden die gefalteten Zettel gemischt und gezogen. Wenn der Impuls und die jeweilige Antwort dazu vorgelesen worden sind, wird es spannend: Wer errät, wer aus der Runde diese Antwort geschrieben hat?

Bei größeren Gruppen:

Der/die Gesprächsleiter/in wählt 2 bis 3 passende Karten aus. Dann geht es weiter wie oben beschrieben.

5. Spielidee

„Klein in Groß“

Diese Spielvariante eignet sich besonders bei einer größeren Zahl von Teilnehmenden, um intensive Kleingruppengespräche zu steuern.

Variante 1:

Der/die Gesprächsleiter/in wählt einzelne Karten aus. Die Gruppe wird aufgefordert, sich in Dreiergruppen aufzuteilen, und alle bekommen den Gesprächsimpuls der ausgewählten Karte genannt. Nach einer festgelegten Gesprächszeit löst sich die Dreiergruppe auf, und eine neue Dreiergruppe findet sich, um über denselben Gesprächsimpuls zu sprechen.

Dieser Vorgang kann mehrfach wiederholt werden, um möglichst viele in einer geschützten Kleingruppe zu einem Thema sprechen zu lassen. Es ist aber auch möglich, in die neu formierten Dreiergruppen jeweils neue Gesprächsimpulse zu geben.

Variante 2:

Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar

sucht sich aus den ausgelegten Karten jeweils eine Karte aus. Die Paare haben einige Minuten Zeit, um sich einander vorzustellen (falls sich die Teilnehmenden nicht gut kennen) und sich auszutauschen. Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig in der Gesamtgruppe vor.

6. Spielidee

„Alles anonym“

Manchmal ist es einfacher, sich anonym zu äußern. Wählen Sie als Gesprächsleiter/in einzelne Karten aus und lassen Sie diese von den Teilnehmenden anonym beantworten. Die Antworten werden eingesammelt, vorgelesen und auf einem Flipchart o.Ä. festgehalten.

Eventuell müssen vorher Regeln festgelegt oder in Erinnerung gerufen werden. („Es wird niemand persönlich angegriffen“ oder „Keine Namensnennung“.)

Wer war's?



Claudia Filker ist Pastorin und Kommunikationstrainerin für Paare und arbeitet mit verschiedenen Gruppen. Sie lebt in Berlin.

Hanna Schott ist Autorin vieler erfolgreicher Bücher für Kinder und Erwachsene und lebt in Haan/ Rheinland.



Almut Schweitzer-Herbold aus Wuppertal ist ihre eigene Chefin. Als Kommunikationsdesignerin hat sie die Talk-Boxen gestaltet.