

Kategorie	Teamtraining / Kooperation
Name	Flussüberquerung
Ziel	TN reflektieren bei der Bewältigung einer gemeinsamen Aufgabe ihre Rollen, ihre Arbeits- und ihre Kommunikationsstruktur; sie erkennen und besprechen persönliche Unzufriedenheiten und Schwächen bezgl. der Leistungsfähigkeit des Teams; sie entwickeln Ideen zur Verbesserung von Zufriedenheit und Performance.
Dauer	ca. 1 Stunde (ca. 20'-45' Spielzeit, 15-30' Auswertung)
Material	12 Zaubersteine (aus Pappe, Sperrholz, Teppichboden, notfalls auch Papier, ca. 15x25 cm) 2 Jokersteine (Bunte Papiere/Pappen/Klötzchen) 2 Seile oder Tesakreppband, um den Fluss zu markieren
Ablauf	<p>Das Team befindet sich auf einer Expedition in unwegsamem Gelände und kommt an einen (Zauber)-Fluss, den es überqueren muß. Den Fluss zu durchschwimmen etc. ist unmöglich. Zum Glück findet die Gruppe am Ufer 10 Zaubersteine. Diese Steine schwimmen auf dem Wasser und können betreten werden, um darüber zu laufen. Der Nachteil der Zaubersteine ist allerdings, dass sie sofort fortschwimmen (d.h. von der Spielleitung eingezogen werden), wenn sie auf dem Wasser, aber nicht mit Menschen in Berührung sind. Hinzu kommt, dass sich alle Teammitglieder auf "zauberhafte Weise" am Ausgangsufer wiederfinden, sobald ein Mitglied das Wasser berührt. (D.h. alle wieder von vorne anfangen!)</p> <p>Am Grunde des Flusses kann die Gruppe außerdem 2 Jokersteine erkennen. Sie können tauchend herausgefischt werden, allerdings verliert die Person, die danach taucht ihr Augenlicht, bis sie ans andere Ufer kommt (d.h. ihr werden die Augen verbunden und sie muß blind über den Fluss kommen). Und da ja eine "Wasserberührung" stattfindet, sind auch alle TN wieder ans Ausgangsufer zurückversetzt!</p> <p>Die Joker können auf zweierlei Art eingesetzt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.) Ein Joker kann gegen einen weiteren Zauberstein eingetauscht werden. 2.) Ein Joker kann zum "Heilstein" werden, d.h. wenn jemand das Wasser berührt, kann durch Einsatz des Jokers verhindert werden, dass die gesamte Gruppe wieder ans Ausgangsufer zurück muß. <p>Die Gruppe muss eine Strategie entwickeln, wie sie mit den gegebenen Ressourcen das andere Ufer erreichen kann.</p>
Auswertung	<ol style="list-style-type: none"> 1.) Das Team beurteilt die Qualität des Ergebnisses: ggf. differenzieren: Was war dafür dienlich, was hinderlich? 2.) Das Team beurteilt die Qualität des Prozesses: Mögliche Fragen: <ul style="list-style-type: none"> * Was habe ich während der Übung wahrgenommen / erlebt? (nur Beschreibung!) * Was würde/werde ich persönlich beim nächsten Mal anders machen? * Was wünsche ich mir an Veränderung für's nächste Mal von den anderen?
Hinweise	<p>Die Schwierigkeit der Aufgabe kann variiert werden, indem man festlegt, dass verloren gegangene Zaubersteine für immer verloren sind, auch wenn die Gruppe wieder an den Anfang zurück muß oder man sagt, dass in dem Fall die Ausgangslage - 10 Steine und Joker am Flussgrund - komplett wiederhergestellt wird (bietet sich z.B. für's erste Mal an)</p> <p>Die Aufgabenstellung auf Wandzeitung evtl aushängen (s. Anhang bzw. AB T-02):</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ziel: alle TN sind am anderen Ufer. * 10 Zaubersteine, die auf dem Wasser liegen, solange sie im Kontakt mit Menschen sind; sie können nicht über's Wasser bewegt werden. * Wasserberührung ==> alle TN wieder zurück ans Ausgangsufer; * 2 Joker am Flussgrund (==> neue Zaubersteine oder Heilsteine); sie zu holen blendet den/die TaucherIn * Heilstein: Gruppe muß nicht zum Start zurück. * Die Gruppe darf alle - und nur die - Materialien benutzen, die sie am Anfang des Spiels mit sich führt.