Spiele zur Förderung von Kommunikation und Ausdruck

1. Das Kommunikations-Chaos

Ziel: Die Bedeutung klarer Kommunikation erkennen.

Ablauf: 1. Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Eine Hälfte erhält eine komplexe Bauanleitung (z.B. für ein Legomodell), die andere Hälfte die Bausteine. 2. Die Gruppe mit der Anleitung muss der anderen Gruppe die Anweisungen geben, ohne die Bausteine zu sehen oder selbst anzufassen. Die Bau-Gruppe darf keine Fragen stellen. 3. Nach einer festgelegten Zeit wird das Ergebnis verglichen und über die Schwierigkeiten der Kommunikation gesprochen.

Material: Legosteine oder ähnliche Bausteine, komplexe Bauanleitung.

2. Der Gerüchte-Flüsterer

Ziel: Die Verfälschung von Informationen über mehrere Stationen erleben.

Ablauf: 1. Die Gruppe sitzt im Kreis. Der erste Spieler denkt sich einen Satz aus und flüstert ihn dem Nachbarn ins Ohr. 2. Dieser flüstert ihn dem nächsten weiter, und so weiter, bis der Satz beim letzten Spieler ankommt. 3. Der letzte Spieler sagt den Satz laut. Meistens hat er sich stark vom Original unterschieden, was zu Heiterkeit führt und Anlass zur Reflexion über Gerüchte gibt.

Material: Keine.

3. Das Interview-Spiel

Ziel: Aktives Zuhören und gezieltes Fragenstellen üben.

Ablauf: 1. Die Teilnehmer bilden Paare. Jeder interviewt seinen Partner zu einem vorgegebenen Thema (z.B. „Mein schönstes Ferienerlebnis “, „Was ich an meiner Gruppe mag “). 2. Nach 5-10 Minuten stellt jeder seinen Interviewpartner der gesamten Gruppe vor, wobei er nur die Informationen verwendet, die er durch das Interview erhalten hat.

Material: Keine (optional: Interview-Leitfaden).

4. Die Bildbeschreibung

Ziel: Präzise verbale Beschreibung und visuelles Verständnis.

Ablauf: 1. Die Teilnehmer bilden Paare. Eine Person erhält ein komplexes Bild (z.B. ein Wimmelbild), die andere Person ein leeres Blatt Papier und Stifte. 2. Die Person mit dem Bild beschreibt es ihrem Partner so genau wie möglich, ohne es zu zeigen. Der Partner versucht, das Bild nur anhand der Beschreibung zu zeichnen. 3. Am Ende werden die Originalbilder mit den Zeichnungen verglichen und über die Herausforderungen der Beschreibung gesprochen.

Material: Komplexe Bilder, Papier, Stifte.

5. Das Wort-Assoziations-Netz

Ziel: Kreative Assoziation und gemeinsames Entwickeln von Ideen.

Ablauf: 1. Ein Startwort wird in die Mitte eines großen Blattes geschrieben. 2. Reihum nennt jeder ein Wort, das er mit dem vorherigen Wort assoziiert, und schreibt es auf das Blatt, wobei er eine Linie zum vorherigen Wort zieht. 3. Es entsteht ein Netz von Assoziationen, das die Gedanken der Gruppe sichtbar macht.

Material: Großes Papier, Stifte.

6. Die Gefühls-Pantomime

Ziel: Nonverbalen Ausdruck von Emotionen üben und erkennen.

Ablauf: 1. Bereitet Zettel mit verschiedenen Gefühlen vor (z.B. Freude, Wut, Trauer, Überraschung, Angst). 2. Ein Spieler zieht einen Zettel und stellt das Gefühl pantomimisch dar, ohne zu sprechen. 3. Die anderen Spieler versuchen, das Gefühl zu erraten. 4. Nach dem Raten kann über die Situationen gesprochen werden, in denen man dieses Gefühl empfindet.

Material: Zettel mit Gefühlen.

7. Das Argumentations-Duell

Ziel: Überzeugende Argumentation und Zuhören.

Ablauf: 1. Zwei Teilnehmer erhalten ein kontroverses Thema und eine zugewiesene Position (Pro oder Contra). 2. Sie führen ein kurzes „Duell “, in dem jeder versucht, den anderen mit Argumenten zu überzeugen. 3. Die anderen Gruppenmitglieder können als Jury fungieren und bewerten, wer überzeugender war.

Material: Themenkarten.

8. Das „Ich bin… “ Spiel

Ziel: Selbstausdruck und gegenseitiges Kennenlernen.

Ablauf: 1. Jeder Teilnehmer vervollständigt den Satz „Ich bin… “ mit drei Eigenschaften, die ihn beschreiben (z.B. „Ich bin neugierig, manchmal ungeduldig und liebe Schokolade. “). 2. Die anderen hören zu und können anschließend Fragen stellen, um mehr über die Person zu erfahren.

Material: Keine.

9. Die „Was wäre wenn… “ Geschichte

Ziel: Kreatives Denken, Problemlösung und Sprachfluss.

Ablauf: 1. Ein Spieler beginnt eine Geschichte mit „Was wäre, wenn… “ und einer ungewöhnlichen Situation (z.B. „Was wäre, wenn alle Menschen plötzlich fliegen könnten? “). 2. Der nächste Spieler führt die Geschichte fort und beschreibt die

Konsequenzen oder Entwicklungen der Situation. 3. Die Geschichte wird reihum weitergesponnen.

Material: Keine.

10. Das Feedback-Karussell

Ziel: Strukturierter Austausch von Feedback in der Gruppe.

Ablauf: 1. Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Eine Person sitzt in der Mitte. 2. Die Personen im äußeren Kreis geben der Person in der Mitte reihum Feedback zu einem bestimmten Thema (z.B. „Was ich an deiner Mitarbeit schätze “, „Ein Tipp für dich “). 3. Die Person in der Mitte hört zu, ohne zu kommentieren. Nach einer Runde wechselt die Person in der Mitte.

Material: Keine.