

Der Turmbau

Einführung

Ziel/ Zweck: Die Übung ermöglicht es den Teilnehmern, die Instrumente/Elemente der Gruppenarbeit und den Prozess des Teambuildings zu praktizieren und zu reflektieren.
Mit jedem Durchgang der Aufgabe wird eine Verbesserung des Lernens erreicht.

Kontext: Lösung komplexer Probleme, Teambildung, effektive Gruppenarbeit

Voraussetzungen des Spiels

Anzahl der Spieler: Gruppen von mindestens 5 und höchstens 10 Mitgliedern
Zeitbedarf: 45 Minuten mit Briefing und Debriefing
Räumliche Voraussetzungen: Tische mit Stühlen in jeweiliger Gruppengröße
Requisiten: 20 Strohhalme, einen Meter Klebeband pro Tisch
Vorbereitung: Gruppen bilden

Anleitung

Hinweise

zum Briefing: Ein motivierender Einstieg, der den Wettbewerbscharakter der Gruppen untereinander betont, ist zu empfehlen.
Beispiel: „Soeben ist uns gemeldet worden, dass der Bundespräsident entführt wurde. Er wird auf einer Burg ganz in der Nähe festgehalten und die Polizei hat uns gebeten, ihn zu befreien. Unsere Kundschafter haben uns gemeldet, dass sich das nur erreichen lässt, wenn wir einen sehr hohen Turm bauen. Dies muss im Dunkeln vor allem innerhalb sehr kurzer Zeit geschehen, bevor die Entführer etwas von unserem Vorhaben bemerken. Wir bitten Sie jetzt alle, ihr ganzes Wissen und ihre Kompetenz einzubringen, um den Entführten so schnell wie möglich zu befreien. Jede Gruppe wird ein Modell entwerfen und wir werden den Turm, der am höchsten und gleichzeitig stabil ist, in die Realität umsetzen.“

Spielziel: Das Ziel der Gruppe ist es, innerhalb kurzer Zeit ein Gebilde bestehend aus Strohhalmen und Klebeband zu bauen, das so hoch wie möglich ist und eine selbsttragende Struktur hat.

Spielregeln: 1) Das Gebilde muss aufrecht stehen, ohne dass jemand es festhält.
2) Die Strohhalme dürfen nicht an anderen Gegenständen, am Boden oder an der Wand befestigt werden.
3) Die Gruppe hat **14 Minuten** Zeit, um die Aktion zu planen und **eine** Minute zur Durchführung.
4) Während der Planungsphase darf das Material nicht berührt werden.

Spielablauf: Die Gruppen bekommen das Material und werden in die Regeln eingeführt. Die Planungsphase beginnt. Die Moderatoren verweisen des öfteren auf die verbleibende Zeit, um den Druck und die Spannung zu erhöhen. Die Spielzeit von 14 Minuten in der Planungsphase sollte auf jeden Fall strikt eingehalten werden. Dann beginnt die Bauphase mit einem eindeutigen Start: „Achtung – Fertig - Los!“ Bei der Ausführungsphase können gerne ein oder zwei Minuten hinzugegeben werden, bis zwei Gruppen mindestens ein Ergebnis vorliegen haben. Nach der „Bauphase“ werden die Türme bezüglich ihrer Stabilität und Höhe begutachtet.

Debriefing

*Benutzung der Folie/des Flip-Charts: Instrumente der Gruppenarbeit:
„Der Turm“ Wie gut gebrauchte das Team diese Instrumente?*

- *Brainstorming*
- *Aktives Zuhören*
- *Entscheidungsfindung*
- *Konfliktlösungen*
- *Klare Zielsetzung*
- *Vertrauen*

Die Aufgabe kann benutzt werden, um die Elemente von effektiver Gruppenarbeit aufzufrischen. „Der Turm“ ist eine schnelle und einfache Aufgabe, die auch mehrfach (z.B. jeden Tag) auf einem Workshop gespielt werden kann. Jedes Mal, wenn das Spiel gespielt wird, wird das Gebilde höchstwahrscheinlich höher werden, dieses führt den Gruppenmitgliedern die Verbesserung ihrer Gruppenarbeit vor Augen.

Nach den ersten paar Durchgängen kann das Debriefing kurz sein, es könnte einfach daraus bestehen, das Flip-Chart mit den Instrumenten der Gruppenarbeit zu zeigen, so dass die Gruppen an die wichtigsten Elemente der Gruppenarbeit erinnert werden.

Nach dem letzten Durchgang dieser Aufgabe, können die Teilnehmer gebeten werden, die Elemente der Gruppenarbeit zu diskutieren. Sie sollten aufschreiben, wie sie ihre Kooperation evtl. verbessern konnten.

Alternativ kann aus der Beantwortung folgender Fragen ein gemeinsames Diskussionsergebnis aller Teilnehmer zur effektiven Gruppenarbeit schriftlich festgehalten werden.

Fragestellungen

1. Was geschah während des Spiels?
2. Bezug zur Realität
3. Ursachen für das Ergebnis
4. Ursachen in der Realität
5. Besprechung der Ergebnisse im Spiel
6. Übertragung auf die Realität
7. Welche Veränderungen können realistischer sein?
8. Welche Schritte können eine Veränderung einleiten?

Expertenwissen:

Susanne Kagelmann: Beratungslehrerin, Methoden sozialen Lernens, (Sexualpädagogik, Kunst und Natur), Karikaturenzeichnen.

Heidrun Warning-Schröder: Schulentwicklungsmoderatorin.