

## Besser scheitern

### Jedes Ding hat zwei Seiten

Dauer: 5 bis 6 Minuten

Teilnehmerzahl: Zwei oder mehr Personen

Hilfsmittel: Keine

Spielregeln: Teilnehmer A erzählt Teilnehmer B eine negative Erfahrung aus dem eigenen Leben. Es ist irrelevant ob aus seinem Privat- oder Arbeitsleben, allerdings darf nichts erfunden werden. Dann bespricht Teilnehmer A dieselbe Erfahrung nochmal, diesmal allerdings aus einer positiven Sicht. Teilnehmer B hilft noch weitere positive Aspekte der schlechten Erfahrung zu finden. Danach werden die Rollen gewechselt.

Ziel: Teilnehmer entdecken wie man negative Situationen umdrehen kann und lernen gemeinsam von den Erfahrungen.

### Das perfekte Quadrat

Dauer: 15 bis 30 Minuten

Teilnehmerzahl: 5 bis 20 Personen

Hilfsmittel: Ein langes, zusammengebundenes Seil und eine Augenbinde für jeden Teilnehmer

Spielregeln: Die Gruppenmitglieder stellen sich im Kreis auf und halten das Seil fest. Bitten Sie alle Teilnehmer das Seil auf den Boden zu legen, sich die Augen zu verbinden und sich ein paar Schritte vom Kreis zu entfernen. Dann bitten Sie alle wieder zurückzukommen und zu versuchen mit dem Seil ein Viereck zu formen, ohne sich dabei die Augenbinde abzunehmen. Geben Sie ein Zeitlimit an, um es spannender zu gestalten. Sie können das Spiel auch zusätzlich erschweren, indem einige Teilnehmer stumm bleiben müssen.

Ziel: Der Schwerpunkt liegt auf zielgerichteter Kommunikation. Indem Sie einige Teilnehmer bitten, nicht zu reden, bringen Sie auch Vertrauen in das Spiel, da die Teammitglieder gegenseitig aufeinander angewiesen sind, um die gewünschte Richtung zu finden.

**Ich habe etwas, das Du nie errätst**

Dauer: 5 bis 6 Minuten

Teilnehmerzahl: Eine oder mehrere kleine Gruppen

Hilfsmittel: beliebige Gegenstände

Spielregeln: Es handelt sich um ein fantastisches, 5-minütiges Spiel. Geben Sie einer Person der Gruppe einen Gegenstand. Einer nach dem anderen, müssen die Teilnehmer der Gruppe nach vorne treten und vorführen, wie man den Gegenstand benutzen kann. Alle anderen müssen erraten, was der Spieler darstellen möchte. Der Darsteller darf nicht sprechen und er sollte sich etwas originelles und Überraschendes ausdenken.

Ziel: Diese Übung fördert Kreativität und individuelle Innovation