

Was muss ich beim Auswählen und Anleiten eines Spieles bedenken?

Eine Systematik nach der "Themenzentrierten Interaktion (TZI)"

Dieser Artikel ist übernommen aus Birgit Carstensen & Dirk Mescher:
Spiele in der gewerkschaftlichen Bildungsarbeit. Bund-Verlag / IGC 1999.

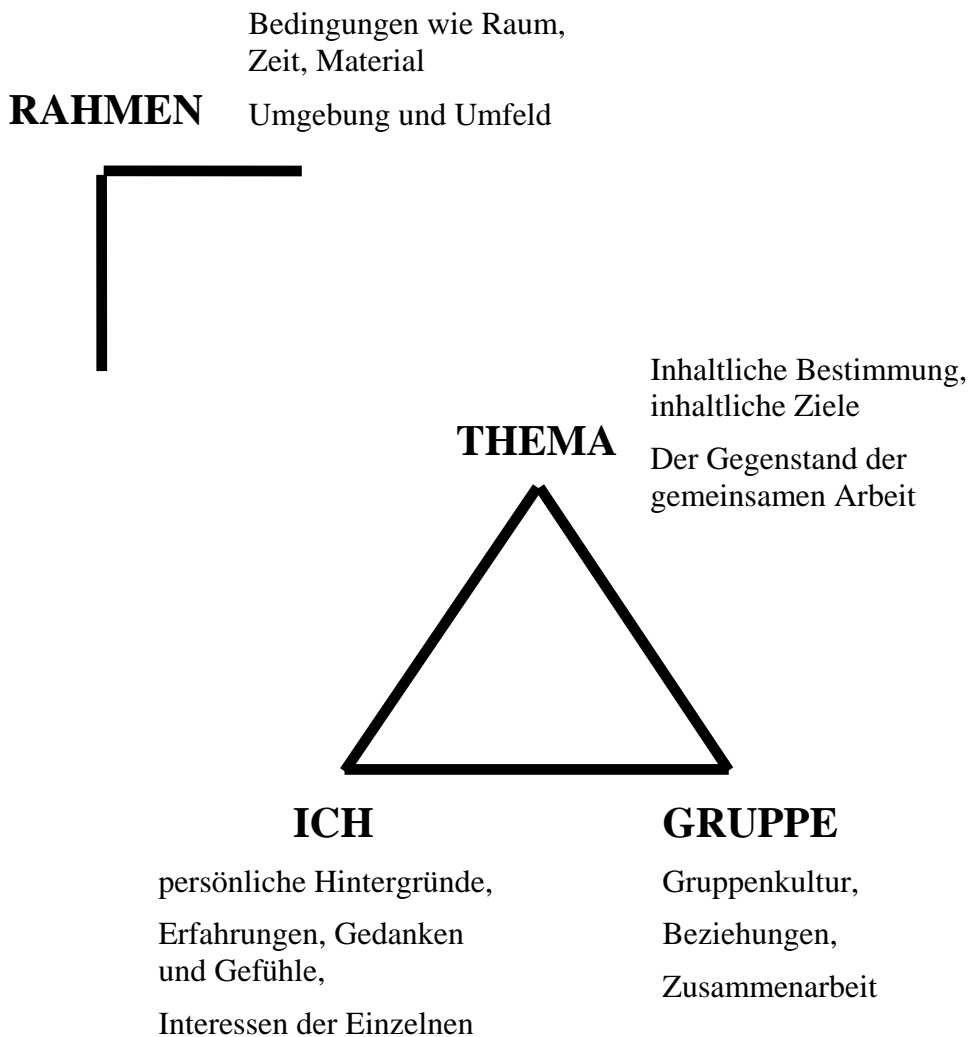
Das Konzept der TZI wurde entwickelt von Ruth COHN¹. TZI beschreibt die Arbeit in Gruppen als ein dynamisches Gleichgewicht zwischen drei Faktoren: dem Thema, der Person (Ich) und der Gruppe. Diese Faktoren sind eingebunden in die soziale Umwelt oder die Rahmenbedingungen der Arbeitsgruppe - den "Globe" oder "Rahmen". Die Arbeit einer Gruppe ist um so effektiver und befriedigender für ihre Mitglieder, je deutlicher alle drei Faktoren "zu ihrem Recht" kommen. Für ein dynamisches Gleichgewicht der Faktoren zu sorgen ist Aufgabe der Gruppenleitung, aber auch (im Sinne von Dazulernen und den Gruppenprozess immer selbstverantwortlicher zu gestalten) der GruppenteilnehmerInnen.

Natürlich gibt es in jedem Seminar Phasen, in denen ein Faktor im Vordergrund steht: So geht es z.B. zu Seminaranfang darum, die anderen Gruppenmitglieder kennen zu lernen (**Gruppe**) und Raum für die persönlichen Erwartungen, Befürchtungen und Ziele der einzelnen ans Seminar zu haben (**Ich**). Oder in einem Vortrag über neue Managementkonzepte steht das **Thema** im Vordergrund. "Dynamisches Gleichgewicht" bedeutet also nicht, alle Faktoren und den Bedingungsrahmen immer gleichberechtigt zu berücksichtigen, sondern über die gesamte Seminarzeit miteinander auszugleichen.

Für die Anwendung von spielerischen Methoden bedeutet dies z.B., nach einer anstrengenden kontroversen Debatte eine Entspannungsübung oder ein Spiel zu verwenden, das die Gruppe wieder zusammenbringt oder auch mit den härtesten "DiskussionsgegnerInnen" wieder Wertschätzung und Kontakt ermöglicht (Betonung des "Gruppe"-Faktors). Oder nach einer Diskussionsphase, in der hauptsächlich die "Redelöwen" beteiligt waren, eine Phase der Einzelarbeit einzuschalten, in der alle TeilnehmerInnen gleichberechtigt zum Zug kommen können (Betonung des "Ich"-Faktors).

¹ vgl. Cohn, Ruth C. und A. Farau: Gelebte Geschichte der Psychotherapie. Stuttgart 1984.

Modell der Themenzentrierten Interaktion (TZI)



Spiele anleiten

Was muss ich beachten, wenn ich ein Spiel oder eine Übung anleiten will?
Wir betrachten diese Frage nach dem TZI-Modell. Wer Spiele anleiten will, muss demnach auf vier Dinge achten: auf sich selbst als Spielanleiterin oder -anleiter, auf die Gruppe, auf das Thema – in diesem Fall das jeweilige Spiel - und auf den Rahmen.

Ich als Spiel-Anleitung

Sie können nur ein Spiel anleiten, wenn Sie es kennen und Lust dazu haben. Trauen Sie sich, ein Spiel anzusagen? Oft besteht Spielbedarf in Gruppen, wo es nicht üblich ist zu spielen. Machen Sie die Idee nicht klein und unsicher ("Ich äh tja wie wär´s nur ´ne Idee") - sonst fällt die Absage leicht.

Machen Sie klare Vorschläge. Wenn die Gruppe dann nicht will, eben nicht. Haben Sie Mut (wir haben noch keine Gruppe erlebt, die gar nichts spielen wollte).

Sie selbst sind auch Ihr bestes Messinstrument, wenn es darum geht, in einer Situation ein passendes Spiel auszuwählen. Möchten Sie sich strecken oder sitzen Sie unruhig? Dann geht es vielleicht auch den TeilnehmerInnen so und ein Bewegungsspiel ist gefragt. Sind Ihre Schultern verspannt, spüren andere vielleicht das Gleiche. Am glaubwürdigsten sind Sie, wenn Sie selbst das Bedürfnis nach einer bestimmten Art von Spiel spüren. Ein gutes Kriterium für die Angemessenheit eines Spiels ist die Frage an Sie selbst: "Was macht mir (jetzt) Spaß?"

Das spricht aber nicht dagegen, Spiele vorher zu planen: Z.B. morgens oder nach dem Essen sind alle, auch Sie, müde und schlapp, und ein Wachmacher tut allen gut, auch wenn Sie und der Rest am liebsten schlafen würden. Oder in der Gruppe sind die Bedürfnisse doch noch anders als bei Ihnen. Es kann also durchaus gut sein, auch mal über den eigenen Schatten zu springen.

Gruppe

Was für eine Gruppe ist es? Welche Kultur herrscht dort? Ist der Umgang miteinander persönlich oder distanziert, wie lange kennen die TeilnehmerInnen sich, wie steht es mit Körperkontakt? - Welches Spiel ist für die Gruppe in diesem Augenblick / in dieser Phase angemessen? In der ersten Sitzung eines Gremiums sind "Redespiele" (wie etwa StreichholzkönigIn) passender als solche, in denen alle wilde Tiere darstellen oder sich berühren müssen. Im Laufe der Zeit können Sie der Gruppe dann intensivere und nähere Spiele "zumuten". Langsam steigern! Wichtig für das Gruppenklima und die "ungeschriebenen Gesetze" einer Gruppe ist, niemals TeilnehmerInnen zu etwas zwingen zu wollen. Wenn Einzelne etwas nicht machen wollen, muss das erlaubt sein. Nur so entsteht das nötige Vertrauen, das später mehr TeilnehmerInnen ermöglicht, sich auf Ungewohntes einzulassen.

Thema: Das Spiel

Dieser zu beachtende Punkt ist natürlich mit den beiden ersten Punkten verbunden. Sie müssen das Spiel kennen und mögen, um es anleiten zu können. Wie sind die Regeln, was muss die Gruppe wissen? Das passende Material muss da sein.

Und das Spiel muss zur Gruppe und zum Stand der Dinge passen. Ein Spiel kann verschiedene Effekte haben und daher zu verschiedenen Situationen passen. Welches Thema hat das Spiel? Soll es einseitige Effekte des Vorangegangenen ausgleichen und z.B. wach machen? Brauchen Sie eine Übung, die den Blick auf das Arbeitsthema erweitert? Oder suchen Sie Ideen für die entspannende Abendgestaltung?

Rahmen

Hier muss bedacht werden, ob Material und Platz für das jeweilige Spiel vorhanden ist. Für viele Spiele brauchen Sie freie Fläche in der Raummitte und evtl. einen Stuhlkreis. Das kann ein Anlass sein, einmal allgemein über die Sitzordnung in der Veranstaltung nachzudenken. Brauchen Sie wirklich die ganze Zeit Tische? Manche Entspannungsübungen verlangen eine weiche Unterlage wie Matten oder Decken, gibt es die im Haus?

Außerdem: Wie ist das Spiel in Ihr Seminar- oder Sitzungskonzept eingebettet? Wollen Sie z.B. unbedingt vor der Mittagspause noch einen wichtigen Arbeitsschritt schaffen und muss das Auflockerungsspiel deshalb kurz und knackig sein?

Nach dem Gruppenarbeitsmodell der “Themenzentrierten Interaktion” ergibt sich folgende Übersicht für das Anleiten von Spielen:

Was muss ich beim Anleiten von Spielen bedenken? Übersicht im TZI-Modell

