

SERIE SPIELE FÜRS LIVE-ONLINE-TRAINING

# Haptisch macht happy



Foto: Steffen Powoden

Im Live-Online-Training lassen sich einige Spiele mithilfe analoger Materialien wie Lego-Steinen durchführen.

**Spiele im Live-Online-Training müssen nicht mit rein virtuellen Hilfsmitteln auskommen – analoge, haptische Elemente können bei den Teilnehmenden einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Trainer Steffen Powoden stellt zwei Einsatzmöglichkeiten vor.**

Nur weil ein Training online stattfindet, heißt das noch lange nicht, dass analoge Hilfsmittel im Regal oder auf dem Schreibtisch einstauben müssen. Im Gegenteil: Verwendet man im virtuellen Setting Materialien wie Papier oder Bausteine, kann das die Gruppe motivieren und für nette Abwechslung sorgen. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, haptische Elemente spielerisch ins Online-Training zu integrieren – im Folgenden stelle ich zwei vor.

## **Spiel 1: GeBALLte Online-Power**

Für dieses Spiel fordern Sie die Teilnehmenden dazu auf, ein Blatt Papier zu einem Ball zusammenzuknüllen. Im Normalfall ist keine weitere Vorbereitung

nötig, da alle ein Blatt Papier am Arbeitsplatz haben.

Der Ball wird anschließend mit den Händen durch die Luft befördert und zwar so, dass die Handflächen nach oben zeigen und den Ball wie Badmintonschläger kontinuierlich in der Luft halten. Durch seine Unförmigkeit verhält sich der Papierball unberechenbar und ist gar nicht so leicht zu kontrollieren.

Je nach Zielgruppe und Anlass kann es sich anbieten,

die Häufigkeit der erfolgreichen Schläge zu zählen und einen Sieger zu küren. Der Highscore kann dann immer wieder während des Online-Seminars, z.B. nach Pausen, nach oben geschraubt werden. Zur Abwechslung ist es möglich, auch mal nur mit einer Hand zu spielen.

In seiner Grundform dient das Spiel als Energizer. Diese „unscheinbare“ Übung lässt sich aber auch mit Seminarinhalten verbinden:

- ▶ Ziehen Sie die Unberechenbarkeit des Balles als Metapher für die Unberechenbarkeit von Alltagssituationen heran.
- ▶ Verdeutlichen Sie die möglicherweise unterschiedliche Kompetenz, wenn der Ball nur mit der linken oder rechten Hand durch die Luft befördert wird, und beziehen Sie diese auf individuelle Ausprägungen von Talenten und Fähigkeiten.
- ▶ Bringen Sie das Herunterfallen des Balles und den emotionalen Umgang damit in Verbindung zum Umgang mit Fehlern oder Problemsituationen.
- ▶ Nutzen Sie den ggf. initiierten Wettbewerb und den Einfluss von Gewinnen oder Verlieren als Reflexion auf die eigene Gefühlslage.

## **Varianten: Inhaltlich, emotional oder kooperativ**

Bei vielen Online-Methoden werden Fragen, Antworten oder Icons zu bestimmten Themen auf Papier geschrieben und in die Kamera gehalten. Dieses Papier kann anschließend zusammengeknüllt und zu „geballter Online-Power“ werden, wenn es inhaltlich ausgedient hat.

Das Zusammenknüllen kann aber auch einen emotionalen Aspekt haben, der

nicht zu unterschätzen ist. So können bearbeitete Probleme, beantwortete Fragen etc. final zusammengeknüllt und als „geballte Online-Power“ durch die Luft gewirbelt werden.

Darüber hinaus kann der Papierball auch auf humorvolle Weise zur Redediziplin im digitalen Raum genutzt werden. Die Teilnehmenden geben dabei das „Rederecht“ in Form des Balles weiter. Durch die Ähnlichkeit des Balles kann optisch ein toller Effekt entstehen: Der Ball wandert anscheinend durch die verschiedenen Video-Fenster.

### **Spiel 2: Das kann unmöglich Zufall sein ...**

In der Vorbereitung zu diesem Spiel senden Sie den Teilnehmenden im Vorfeld ein paar Lego-Steine zu oder geben ihnen die Aufgabe, sich welche zu besorgen. Alternativ können die Teilnehmenden vier Gegenstände aus ihrem Umfeld nehmen, die aufeinandergestapelt oder miteinander verbunden werden können.

Sie leiten die Übung ein: „Bitte wählt vier zufällige Steine aus eurem Fundus, steckt diese auf beliebige Art und Weise zusammen und haltet euer Modell anschließend in die Kamera.“

Sie als Trainingsprofi haben in der Zwischenzeit auch eine Kreation geschaffen und präsentieren sie mit der Ankündigung der kommenden Aufgabe: „Wir haben hier nun x verschiedene Skulpturen vor uns. Doch das sind nicht irgendwelche Skulpturen, sondern hochinteressante Modelle, die für etwas ganz Bestimmtes stehen.“ Dann geben Sie ein Beispiel vor, etwa so: „Meines ist das Modell für meinen Lieblingsurlaub.“ Dabei zeigen Sie jeweils mit einem Zeigstab

oder Stift auf den jeweiligen Bestandteil.

„Im Urlaub bin ich am liebsten am Strand (auf das gelbe Teil zeigen), schau mir aber auch gerne Städte und Bauwerke an (graues Brückenteil), aber vor allem sollte es aktiv zugehen (auf Oberkörper mit Händen zeigen) – und wenn ich mir dann abends noch ein Gläschen Wein aus einer grünen Weinflasche einschenke (grünes Teil), dann bin ich rundum zufrieden. Soweit zu meinem Lieblingsurlaub. Wir schauen gleich, wie das bei euch ist.“

Anschließend erhält die Gruppe die Aufgabe, ihre Modelle in gleicher Weise vorzustellen und die vier Bestandteile zu benennen. Jedes Gruppenmitglied bekommt ein eigenes Thema und hat dann für die Erläuterung 30 Sekunden Zeit. Die Frage lautet: „Inwiefern ist deine Skulptur ein Modell für ...?“ Hier kann nun alles folgen, was dem Zweck dient – aus dem Freizeitbereich, etwas Abstraktes, etwas Verrücktes, etwas Amüsantes oder eben



**Der Autor:** Steffen Powoden ist seit 20 Jahren als Trainer im Bereich Führung, Team und Vertrieb tätig. Er ist Initiator und Geschäftsführer der Elements of Learning academy, die andere Weiterbildner sowie Unternehmen dabei unterstützt, wirksame Lernerlebnisse zu schaffen. Kontakt: [www.eol.academy](http://www.eol.academy)

## LITERATUR

» Gert Schilling (Hrsg.): 80 Spiele fürs Live-Online-Training. managerSeminare 2021, 49,90 Euro, für Abonnenten 39,90 Euro. Zu bestellen über: [www.managerseminare.de/EditionTA](http://www.managerseminare.de/EditionTA)

auch Begriffe aus dem Themenbereich der Veranstaltung.

Mit dieser kurzen und unterhaltsamen Sequenz wird zum einen die Kreativität und Improvisationsfähigkeit gefördert und zum anderen der Sinn für Metaphorik und Visualisierung gesteigert. Die Gruppe wird motiviert, auch im weiteren Verlauf von Online-Veranstaltungen haptische und visuelle Elemente bzw. Gestik und bildhafte Sprache einzusetzen.

### **Varianten: Weitere Einsatzmöglichkeiten**

Je nach Zielsetzung kann das Spiel als Warm-up für Übungen genutzt werden, bei denen es um Kreativität, Spontaneität etc. geht, oder direkt in der Vorstellungsrunde: Dabei stellen sich die Teilnehmenden (ergänzend) anhand von vier Zufalls-Steinen vor: „Was mache ich gerne?“, „Was zeichnet mich aus?“ etc.

Oder Sie setzen es am Ende in der Abschluss- oder Feedbackrunde ein: Anhand von vier zufällig ausgewählten Steinen geben die Teilnehmenden dann eine Rückmeldung zur Session oder dem Training allgemein.

**Steffen Powoden ■**