

nl-a Tagung 2015

Jesper H Christiansen

mail@jesperchristiansen.com

handlungsspielraeume.com
jesperchristiansen.com



Stilles Ressourcengrüssen

1. Gehe im Raum herum
2. Nicht reden!
3. Schaut den Leuten, denen du begegnest, in die Augen...
4. ...und **STELLE DIR VOR** oder **ERINNERE DICH** an alle die Ressourcen, die diese Person besitzt
5. Die Runde ist fertig wenn das Signal ertönt

*"Nimm immer zuerst die Person in
ihren Ressourcen wahr!"*
— Insoo Kim Berg

Die magischen Ansichtskarten I

- ❖ Die Karte hat dich gewählt
- ❖ Sie liest deine Gedanken und spiegelt deine kühnsten Hoffnungen für diesen Workshop
- ❖ Geht auf einander zu und tauscht aus

Die magischen Ansichtskarten II

- ❖ Karten tauschen (z.B. weil die Karte jetzt die andere Person wählen möchte oder mit einer ähnlichen Bemerkung)
- ❖ Austausch: “sollte Ihre kühnste Hoffnung erfüllt sein, was würden Sie dann nachher anders tun?”
- ❖ “Wer würde was an Ihnen merken als Ergebnis?”

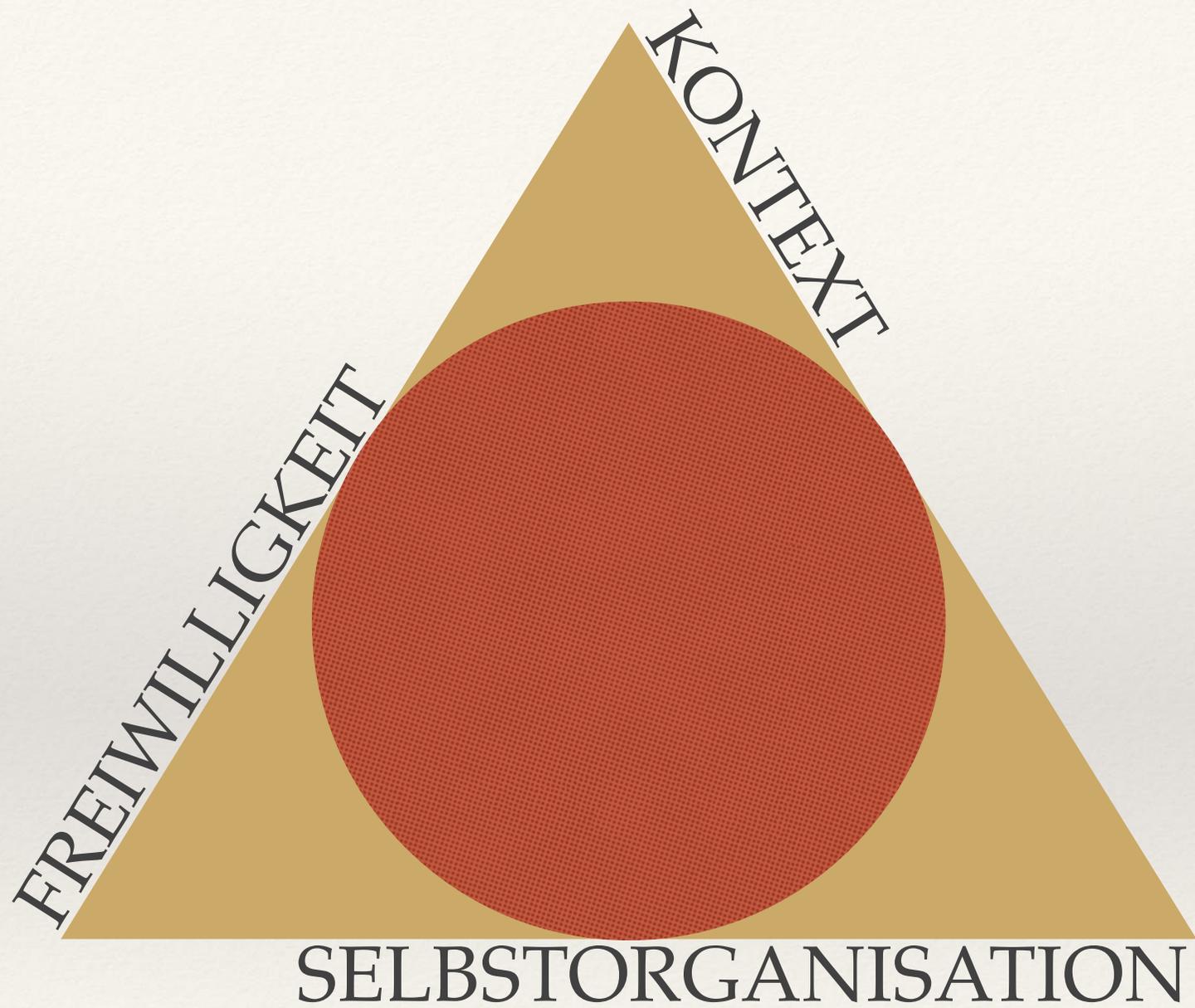
Die magischen Ansichtskarten III

Am Ende vom Prozess (haben wir nicht in Weggis gemacht)

❖ Nimmt die Karte hervor und schaut es an:

1. Möglichkeit: Die Illustration beinhaltet jetzt alle die Entdeckungen im Detail, nützliche Ideen, wichtigen "Aha!"-s.
2. Möglichkeit: "An was wird diese Karte in (X zeit) Sie erinnern das nützlich sein wird? (in Ihrer Arbeit, Ausbildung etc.)

❖ Austauschen in Paaren



FLUBA

FLuri BALLon
nach Hans Fluri,
spielakademie.ch

1. Einführen als ganz normale Balloons
2. Einfache Regel setzen, z.B.: Zu jemandem werfen, darf nicht den Boden berühren
3. Gelegentlich Time-Out machen, gemeinsam reflektieren, was funktioniert
4. Linken zum Thema z.B. mit Fokus auf Ressourcen und Vorboten

FLUBA Wettrennen

- ❖ Zwei teams (1-2-1-2-1-2...)
- ❖ Ballons einander gegenüber als Start
- ❖ Im Uhrzeigersinn werfen
- ❖ Der Ballon, der zuerst den anderen überholt hat die Runde gewonnen
- ❖ Wenn mehrmals spielen, dann eventuell Zeit geben für Strategie planen usw.

“Spielen ist eine gute Erfahrung machen
und sie wiederholen wollen.”

– *Hans Fluri*

Roboter (oder “Das Team”)

- ❖ 3-er Gruppen
- ❖ 2 stehen mit Rücken gegen einander
- ❖ Der Dritte ist der “Chef” und muss die zwei Teammitglieder dazu bringen, dass sie einander gegenüber stehen
- ❖ Handlungsmöglichkeit: Auf Schulter links oder rechts zu klopfen und die Person muss sich 90° drehen
- ❖ Auf einmal darf einer Person nur einmal auf die Schulter geklopft werden, dann muss die andere berührt werden

Körpertemperatur

[Für Paarbildung]

- ❖ Finden Sie die Person, welche genau die selbe Körpertemperatur hat, wie Sie haben
- ❖ Tipp: Wenn es nicht aufgeht, hinzufügen: Es darf +/- X °C Unterschied geben

Dreieck

- ❖ Man kann spielen: Gleichseitiges oder Gleichschenkliges Dreieck
- ❖ Wähle im Raum zufällig und unauffällig zwei Personen und halte mit ihnen fortwährend ein gleichschenkliges Dreieck.

Auswertung: Wie beeinflussen wir unsere Umgebung durch unsere Handlungen und umgekehrt?

Schneebälle im Sommer

- ❖ Material: Farbiges Papier und Stifte
- ❖ Frage: “Was nehmen Sie mit von hier / was ist Ihre grösste / wichtigste Entdeckung von diesem Workshop?”
- ❖ Auf Papier schreiben
- ❖ Zu einem Schneeball zerknüllen
- ❖ Alle Schneebälle müssen 120 Sekunden lang so weit wie möglich in der Luft bleiben
- ❖ Tip: Statt Schneeball Papierflieger falten

Appendix

FLUBA Anweisung:

jesperchristiansen.com/userfiles/file/FLUBA_de.pdf

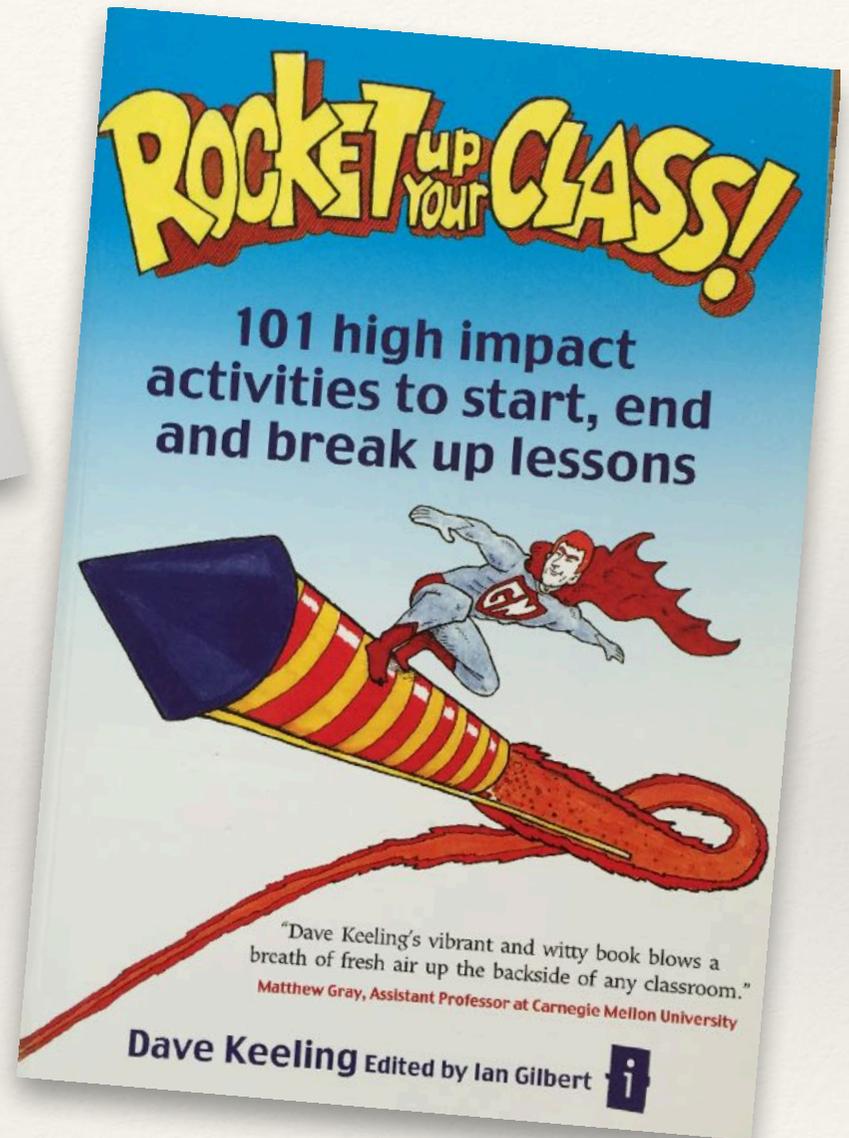
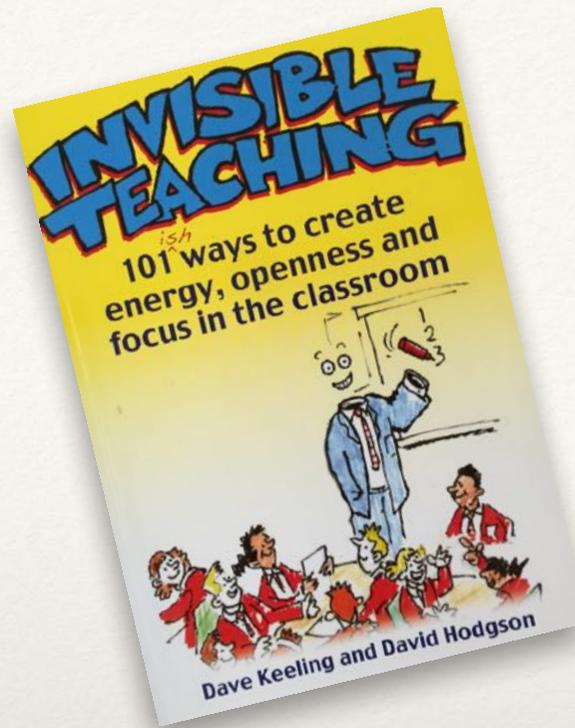
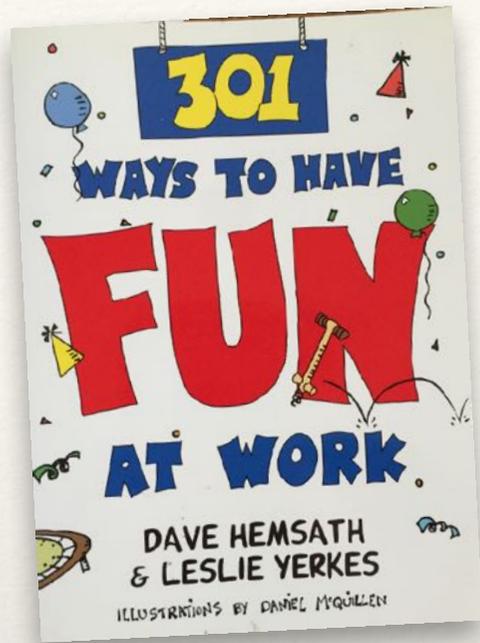
Andere Spielbeschreibungen (auf englisch):

SOLWorld 2014 summary: bit.ly/1LTKRX2

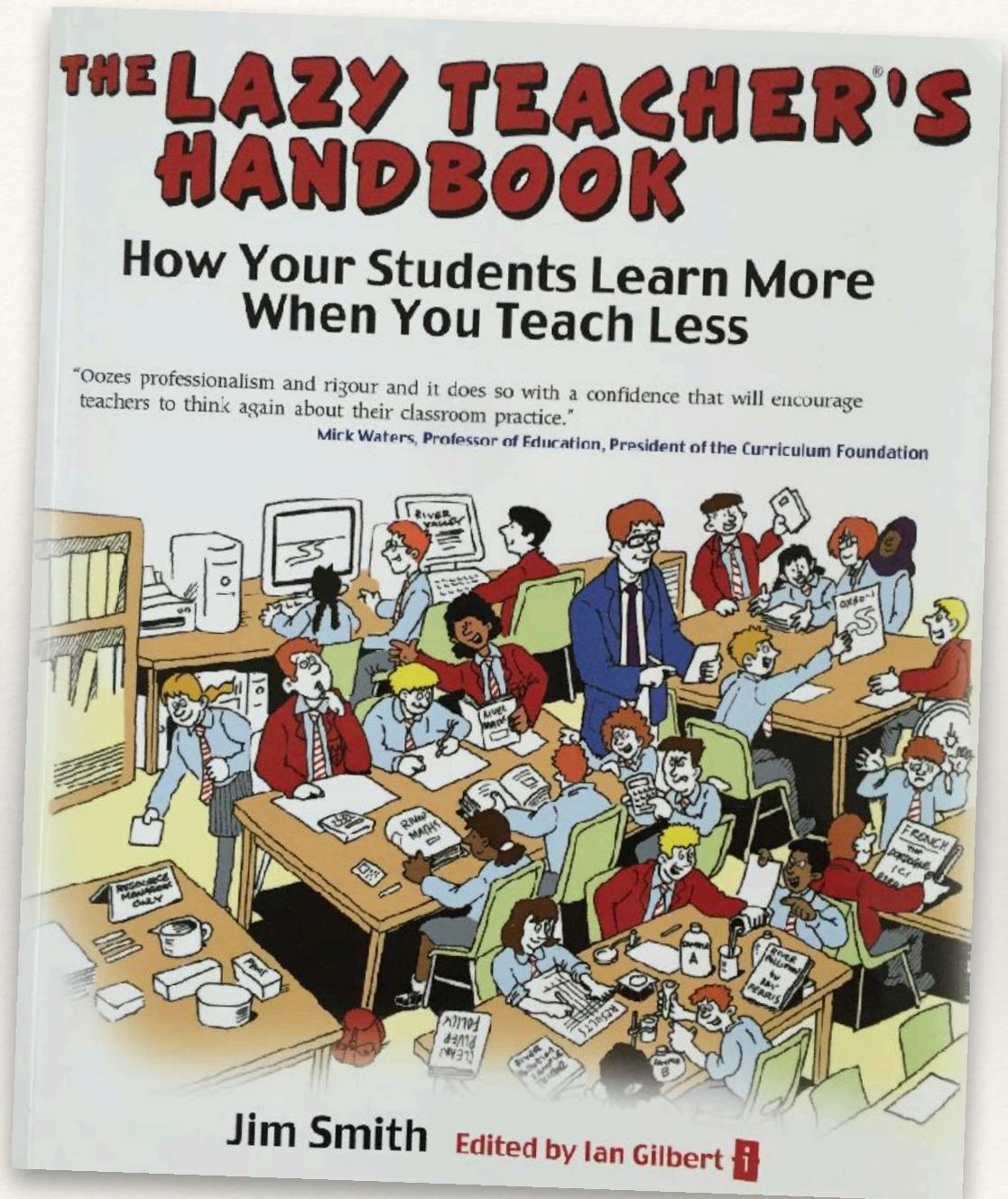
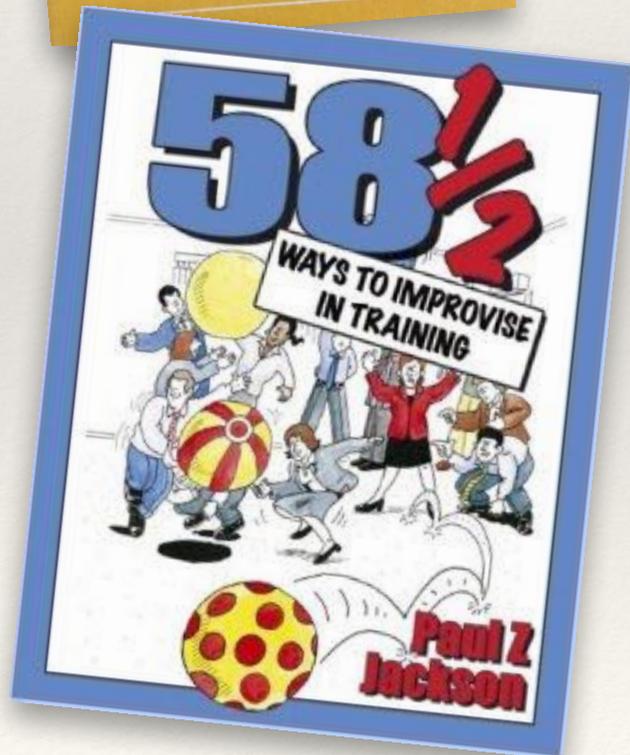
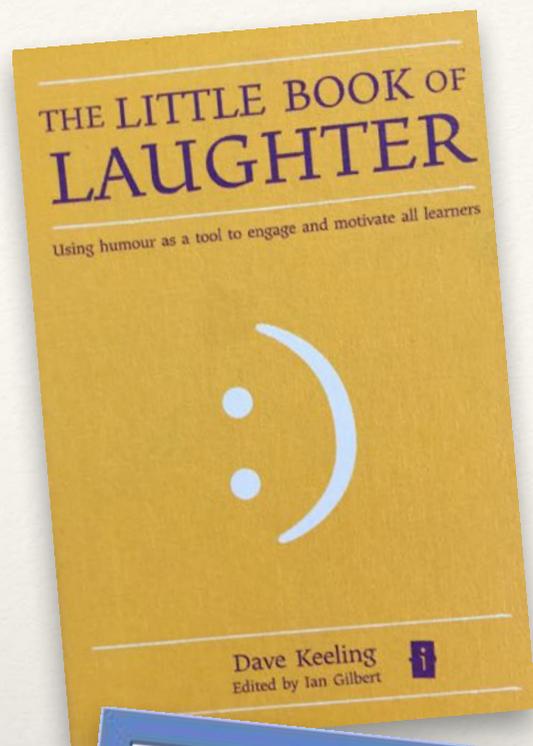
Games in meetings: bit.ly/1RxvirU

Coaching mit spielerischen Zugang:

minutedice.com/der-minuten-wurfel/



Hier kaufen: bit.ly/1KuQYAP



“Du hörst nicht auf zu spielen weil du alt wirst
sondern du wirst alt wenn du aufhörst zu spielen.”

– *Benjamin Franklin*



Jesper H Christiansen

mail@jesperchristiansen.com

jesperchristiansen.com

handlungsspielraeume.com