

## X I – a: Eine schwere Last ablegen

<b>Zweck</b>	Aktivierung/Teambildung
<b>Einsatz</b>	Jederzeit möglich
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Teamgedanken fördern</li> <li>▪ Rollen erkennen</li> <li>▪ Kommunikationsmuster deutlich machen</li> <li>▪ Auflockerung und Entspannung</li> </ul>
<b>Art</b>	Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Zwei bis drei leichte lange (Zoll-)Stöcke
<b>Dauer ca.</b>	10 min
<b>Ablauf</b>	Die Schüler stehen sich in zwei Reihen gegenüber und sehen sich an. Jeweils auf den Zeigefingern balancieren sie in Brusthöhe einen langen Stock. Jeder darf <u>immer</u> und <u>nur</u> die Zeigefinger am Stock haben. Die Gruppe hat die Aufgabe, diesen Stock (die »Last«) gemeinsam und gleichzeitig abzulegen, ohne die Zeigefinger vom Zollstock zu nehmen.
<b>Variation</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verbale Kommunikation ausschließen</li> <li>2. Mit geschlossenen Augen</li> </ol>
<b>Kommentar</b>	Der Stock geht im Allgemeinen erst einmal nach oben, bis einer das Kommando übernimmt. Macht Spaß und löst Erstaunen aus.
<b>Auswertung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was war schwierig an der Übung?</li> <li>▪ Was hat das Lösen der Aufgabe erleichtert?</li> <li>▪ War es erfolgreich, dass die Gruppe (k)eine(n) Wortführer hatte?</li> <li>▪ Wer war dominant?</li> <li>▪ Was wurde konkret wie gesagt?</li> </ul>

## X I – b: Spontanes Zählen

<b>Zweck</b>	Aktivierung/Teambildung
<b>Einsatz</b>	Jederzeit möglich
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Förderung der Konzentration</li><li>▪ Förderung subtiler Kommunikation</li><li>▪ Steigerung der Zusammenarbeit</li></ul>
<b>Art</b>	Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Keine
<b>Dauer ca.</b>	5-10 min
<b>Ablauf</b>	<p>Die Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Die Gesamtgruppe soll von 1 bis 10 und wieder zurück auf 1 zählen, indem nacheinander die Zahlen genannt werden. Allerdings nicht reihum (also nicht nach Absprache), sondern ungeordnet. Sobald zwei gleichzeitig sprechen, muss die Gesamtgruppe von vorne beginnen.</p> <p>Gegebenenfalls vorzeitig aufhören und eventuelle Probleme kurz skizzieren.</p>

## X I – c: Formen der Teambildung

<b>Zweck</b>	Teambildung
<b>Einsatz</b>	Jederzeit möglich
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Steigerung der Zusammenarbeit</li> <li>▪ Kennen lernen</li> </ul>
<b>Art</b>	Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Eventuell Spielkarten, Puzzle oder Bonbons
<b>Dauer ca.</b>	Ca. 5 min
<b>Ablauf</b>	<p>Teams können nach ganz unterschiedlichen Prinzipien gebildet werden. Je nachdem welches Ziel man dabei verfolgt, eignen sich einige Formen besonders gut.</p> <p><b>1.) Teambildung nach dem Zufallsprinzip:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitzordnung (nebeneinander Sitzende bilden eine Gruppe)</li> <li>- Abzählen (gleiche Zahl – gleiche Gruppe)</li> <li>- Nummern oder Buchstaben ziehen lassen</li> <li>- Karten ziehen lassen (König, Dame, Farben)</li> <li>- Bonbons ziehen lassen (gleiche Sorte- gleiche Gruppe)</li> <li>- Puzzle (Teile verschiedener Puzzle ziehen lassen, ein Puzzle bildet eine Gruppe)</li> <li>- Symbole ziehen lassen</li> </ul> <p><b>Vorteile:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- geringer Zeitaufwand</li> <li>- heterogene Gruppenzusammensetzung</li> <li>- niemand kann durch Antipathie (Nicht-Wahl) verletzt werden</li> </ul> <p><b>2.) Teambildung nach Interesse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schüler ordnen sich verschiedenen Themen zu</li> <li>- Schüler ordnen sich themenbezogenen Begriffen, Symbolen, Bildern usw. zu</li> </ul> <p><b>Vorteile:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sachbezogene Zuordnung</li> <li>- Steigerung der Arbeitsmotivation</li> </ul> <p><b>3.) Teambildung nach Sympathie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ausschließliche Zuordnung nach Sympathie erscheint nur bei Themen gleicher Gruppenarbeit (konkurrierend) sinnvoll. Allerdings wird der Faktor Interesse häufig vom Faktor Sympathie überlagert.</li> </ul> <p><b>Vorteile:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gute Arbeitsatmosphäre (dies trägt auch zur Ergebnisverbesserung bei)</li> </ul>

## X II – a: Aufstehen

<b>Zweck</b>	Selbstanalyse/Interaktion
<b>Einsatz</b>	B I, B III, D II; überall dort, wo die Wahrnehmung des eigenen (Kommunikations-)Verhaltens oder das Erkennen verschiedener Interaktionsstrategien im Wirtschaftsleben wichtig sind.
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erkennen von Motivation</li> <li>▪ Stärken der Interaktion</li> </ul>
<b>Art</b>	Partnerübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Stühle
<b>Dauer ca.</b>	Durchführung 2 x 3 min, Auswertung max. 10 min
<b>Ablauf</b>	<p>Die Klasse wird in Paare aufgeteilt. Die Paare setzen sich auf ihren Stühlen gegenüber. Nun beginnt Partner A den Partner B davon zu überzeugen, seinen Platz zu verlassen.</p> <p>Ist ihm dies gelungen, werden die Rollen getauscht. Die Rollen werden jedoch spätestens nach drei Minuten getauscht.</p>
<b>Kommentar</b>	Dieses Spiel erzeugt sehr viel Spaß. Die Teilnehmer lachen viel und produzieren häufig überraschende Ideen wie auch Interaktionsmuster. Aktivierung und Anregung des Interaktionsprozesses sind garantiert.
<b>Auswertung</b>	<p>Nach der Übung könnten die Schüler gebeten werden, ein paar persönliche Notizen zu folgenden Leitfragen zu machen. Auch eine direkte Auswertung im Plenum ist möglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was hat mich daran gehindert aufzustehen?</li> <li>▪ Was hat mich dazu bewegt aufzustehen?</li> <li>▪ (Was hat aus meiner Sicht verhindert, dass der andere aufgestanden ist?)</li> <li>▪ (Was hat aus meiner Sicht dazu geführt, dass der andere aufgestanden ist?)</li> <li>▪ Welche Regeln sind sinnvoll für die Zusammenarbeit?</li> </ul> <p>Der Auswertungszeitraum sollte nicht überstrapaziert werden, damit die positiven Energien, die in der Gruppe mit der Übung erzeugt wurden, nicht wieder zunichte gemacht werden.</p>

## X II – b: Figur-Zahlen-Analyse

<b>Zweck</b>	Selbstanalyse/Interaktion
<b>Einsatz</b>	B III, D II; überall dort, wo das Erkennen der Wirkung non-verbaler Ausdrucksweise in Interaktionen des Wirtschaftsgeschehens wichtig ist.
<b>Lernziel</b>	Vermittlung der Notwendigkeit, auch die Körpersprache des Gegenübers einzubeziehen
<b>Art</b>	Beobachtung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Streichhölzer oder Zahnstocher
<b>Dauer ca.</b>	5-10 min
<b>Ablauf</b>	<p>Der Trainer setzt sich an einen Tisch, um den sich alle Schüler so stellen, dass jeder sehen kann, was der Trainer tut. Der Trainer legt fünf Streichhölzer oder Zahnstocher auf den Tisch. Er erklärt, dass er mit diesen Streichhölzern auf dem Tisch geometrische Formen bilden wird, die jeweils eine Zahl zwischen Null und Fünf repräsentieren. Die wichtigste Spielregel ist, dass jeder, der die Zahl zu erkennen glaubt, diese sagen darf. Es ist aber absolut verboten, weitere Erklärungen abzugeben oder den anderen Mitspielern Hinweise zu geben, WIE man auf das Resultat kommt. Der Trainer sagt dann jeweils ohne weitere Erklärung, ob die gesagte Zahl richtig oder falsch ist und legt dann eine neue Form.</p> <p>Der Trick bei der Sache ist, dass die gelegten Formen absolut nichts mit der repräsentierten Zahl zu tun haben. Während der Trainer die Form mit der rechten Hand legt, legt er die linke Hand schlaff auf den Tisch. Mit dieser linken Hand repräsentiert er die wirkliche Nummer. (Hand zur Faust geschlossen entspricht NULL.)</p> <p>Es werden also mit Streichhölzern Formen gelegt, die absolut nichts mit der gewünschten Nummer zu tun haben. Es können durchaus auch Formen wiederholt werden und dabei jedes Mal eine andere Bedeutung haben. Falls einer der Teilnehmer dies anspricht, sagt man ihm, dass diese Figur vorher z.B. eine eins gewesen sei, jetzt aber eine drei ist. Dies führt zu einer großen Verunsicherung einiger Teilnehmer.</p> <p>In der Regel gibt es immer einige Teilnehmer, die das Spiel bald durchschauen. Sie sagen dann natürlich jeweils die richtige Zahl. Die anderen Teilnehmer hingegen, da sie sich nur auf die Streichhölzer konzentrieren, haben absolut keine Chance und können nur Zufallstreffer landen. Nach ca. 20-25 Durchgängen sollte das Spiel abgebrochen werden, da die meisten Teilnehmer die Hoffnung verloren haben, das System zu erkennen.</p>

## X II – c: Druck erzeugt Gegendruck

<b>Zweck</b>	Selbstanalyse/Interaktion
<b>Einsatz</b>	B III, D II; die Übung eignet sich im Rahmen der Kapitel, in denen Interaktion wichtig ist (z.B. Bewerbungsgespräch, Antrag eines Kredits)
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Demonstration: Druck erzeugt Gegendruck</li> <li>▪ Erkennen der Wichtigkeit, genau zuzuhören</li> </ul>
<b>Art</b>	Partnerübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Keine
<b>Dauer ca.</b>	2 min
<b>Ablauf</b>	<p>Die Teilnehmer bilden Paare und bestimmen, wer Person A und wer Person B ist.</p> <p>Folgende Aufgabenstellung sollte wörtlich erfolgen:</p> <p>»Alle A wenden sich in Richtung B und halten ihre rechte Hand auf Brusthöhe, so dass die Handinnenfläche zu B zeigt. Die Personen B drücken mit ihrer rechten Hand fest gegen die Hand von A.«</p>
<b>Kommentar</b>	Was passiert? Sobald B drückt, drückt A automatisch dagegen. Das war aber nicht die Aufgabe. A sollte lediglich seine Hand in Richtung der Person B halten und müsste also nachgeben, sobald der Druck von B kommt. Das demonstriert der Trainer dann.
<b>Auswertung</b>	<p>Druck erzeugt automatisch Gegendruck. Im Geschäftsleben können wir das an Sätzen erkennen wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ »Das haben Sie bestimmt selber verschlampt ...«</li> <li>▪ »Sie müssen mir aber einen Kredit geben. « – »Ich muss gar nichts.«</li> <li>▪ etc.</li> </ul>

## X III – a: DrehSchreibSchweige-Gespräch

<b>Zweck</b>	Themenerarbeitung
<b>Einsatz</b>	C, D; die Übung eignet sich generell für ein Brainstorming zu Beginn eines neuen Themas, z.B. zum Thema »Einen Cent verdient«.
<b>Lernziel</b>	Brainstorming/ Themenerarbeitung
<b>Art</b>	Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Material zusammenstellen
<b>Materialien</b>	Plakate (A2) und Stifte, evtl. Musik
<b>Dauer ca.</b>	Beispiel 4er Gruppen, »Drehmoment« jeweils nach zwei Minuten, 2 Runden = 16 Minuten
<b>Ablauf</b>	<p>Kleingruppen von drei bis vier Schülern erhalten je ein Plakat, worauf das Thema als Wolke in der Mitte fixiert ist. Schweigend setzt sich die Gruppe um das Plakat und jeder notiert auf dem gewählten Blattausschnitt seine Ideen, Stichworte oder Gedanken zum Thema.</p> <p>Nach einer gewissen Zeit wird das Plakat um einen Ausschnitt gedreht. Nun kann sich jeder Teilnehmer durch die Gedanken der anderen inspirieren lassen, auf Fragen antworten, oder auch einfach neue Stichworte hinzufügen – bis erneut gedreht wird.</p> <p>Der »Drehmoment« wird entweder vom Spielleiter vorgegeben oder intern in jeder Gruppe durch non-verbale Kommunikation festgelegt.</p>
<b>Kommentar</b>	Das »Spiel« baut durch den schweigenden Austausch über ein Thema Spannung auf, die für die anschließende Erarbeitung in der Regel sehr fruchtbar ist.

## X III – b: Wirtschafts-Tabu

<b>Zweck</b>	Themenerarbeitung
<b>Einsatz</b>	Die Übung eignet sich generell für die Themenerarbeitung oder die Wiederholung eines Themas. Im »fit-kit sind Wirtschafts-Tabu-Bögen zu den Themenbereichen A, C und D enthalten.
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Förderung der Konzentration</li> <li>▪ Förderung präziser Ausdrucksfähigkeit</li> </ul>
<b>Art</b>	Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Keine
<b>Materialien</b>	Wirtschafts-Tabu-Karten (siehe »fit-kit), Stoppuhr oder Sanduhr
<b>Dauer ca.</b>	15-20 min
<b>Ablauf</b>	<p>Es werden zwei Gruppen gebildet. Gruppe 1 bestimmt den ersten Redner, der an einem Tisch vor der Gesamtgruppe platziert wird. Er darf eine Karte ziehen, auf der ein (Fach-)begriff und fünf dazu passende »Signalwörter« vermerkt sind. Aus Gruppe 2 wird ein »Kontrolleur« bestimmt, der die Karte mit einsieht um zu überprüfen, ob der Redner eines der »Signalwörter« benutzt. Der Redner umschreibt dann diesen Begriff, ohne die auf der Karte vermerkten »Signalwörter« zu benutzen.</p> <p>Gruppe 1 und 2 wechseln sich jeweils damit ab, einen Redner bzw. »Kontrolleur« zu stellen. Im Laufe des Spiels sollte jeder mindestens einmal als Redner und als Kontrolleur eingesetzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Errät die eigene Gruppe den Begriff, erhält sie die Karte.</li> <li>▪ Wird der Begriff in der vereinbarten Zeit (1 min) nicht geraten, erhält die andere Gruppe die Karte.</li> <li>▪ Wird ein Signalwort benutzt, sagt der »Kontrolleur« Tabu und die andere Gruppe darf einen Begriff umschreiben. Auch zusammengesetzte Wörter mit dem Oberbegriff und den fünf Signalwörtern sind Tabu.</li> </ul> <p>(Bei großen Klassen sollten die Schüler in mehreren Gruppen spielen.) Wir empfehlen eine Teamgröße von höchstens fünf Schülern.</p>
<b>Variationen</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pantomimische Erklärung der Begriffe oder alternativ von Vorgängen (z.B. in einer Bank).</li> <li>2. Rein verbale Erklärung der Begriffe, anstatt der »Reizwörter« ist jegliche Art von Gestik Tabu.</li> </ol>

## X IV – a: Mülleimer und Koffer

Zweck	Feedbackrunde
Einsatz	In der letzten Stunde des Projekts » <b>fit für die wirtschaft</b> « oder nach Abschluss eines Themenbereichs.
Lernziel	Bestandsaufnahme/Wiederholung von Inhalten
Art	Feedback-Kreis, Gruppenübung
Vorbereitung	Keine
Materialien	Mülleimer, Koffer oder Tasche
Dauer ca.	10 min
Ablauf	Zum Seminarende werden ein Mülleimer und eine Tasche in die Raummitte gestellt. Diese Visualisierung erleichtert es den Schülern in den folgenden Minuten, das Projekt » <b>fit für die wirtschaft</b> « noch einmal »an sich vorüberziehen zu lassen« und dann das Hauptthema zu nennen, das für sie so unwichtig war, dass es in den Mülleimer gehört. Genauso wird das Highlight benannt, das so wichtig ist, dass sie es in ihrer Tasche immer griffbereit gleich nach oben packen.

## X IV – b: Stimmungsbarometer

<b>Zweck</b>	Feedbackrunde
<b>Einsatz</b>	Jederzeit möglich, z.B. als Zwischenfeedback nach einem Themenblock
<b>Lernziel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Bestandsaufnahme</li><li>▪ Reflexion</li></ul>
<b>Art</b>	Feedback-Kreis, Gruppenübung
<b>Vorbereitung</b>	Flipchart mit Abfrage vorbereiten; Stifte oder Klebepunkte mitbringen
<b>Materialien</b>	Flipchart o.ä., Stifte oder Klebepunkte
<b>Dauer ca.</b>	5-10 min
<b>Ablauf</b>	<p>Nach Abschluss eines Themenblocks werden die Schüler über das Stimmungsbarometer befragt, wie zufrieden sie bislang mit dem Training sind. Diese Kennzeichnung der Stimmung kann zur Zwischenauswertung genutzt werden, so dass Änderungen noch umgesetzt werden können.</p> <p>Auf einem Flipchart wird ein Koordinatensystem aufgezeichnet. Die Achsen werden vom Wirtschaftstrainer vorgegeben, je nachdem was ihn besonders interessiert. Dabei kann zum Beispiel nach Spaß und Lernerfolg oder nach Aktivierung und Wissenszuwachs gefragt werden.</p> <p>Um Trends zu vermeiden, die vorgegeben und dann von anderen aufgegriffen werden, sollten alle Teilnehmer vorher auf »Schmierzetteln« ihr Kreuz selbst setzen. Wahrscheinlich ist es auch sinnvoll, wenn Lehrer und Wirtschaftstrainer sich beim Ankreuzen so abwenden, dass sie nicht sehen, wer welches Kreuz macht.</p>