

Mit Spiel und Spaß in die Teamsitzung – Ideenpool

Zwei Wahrheiten und eine Lüge

Dauer: variiert je nach Teamgröße

Teilnehmende: mindestens 4 Personen

Hilfsmittel: keine

Spielregel: Jeder sagt zwei wahre Dinge über sich selbst und eine Lüge. Die anderen müssen erraten, welche Aussage die Lüge ist. Ziel ist es, sich besser kennenzulernen.

Stille Post

Dauer: variiert je nach Teamgröße

Teilnehmende: mindestens 4 Personen

Hilfsmittel: keine

Spielregel: Ein Satz wird von Person zu Person geflüstert und am Ende mit dem ursprünglichen Satz verglichen. Das zeigt, wie Informationen weitergegeben werden. Ziel ist es, das Zuhören zu verbessern und die Kommunikation zu stärken.

Kulturelles Potluck

Dauer: variiert je nach Teamgröße

Teilnehmende: mindestens 5 Personen

Hilfsmittel: verschiedene Gerichte aus verschiedenen Kulturen

Spielregel: Alle bringen ein Gericht aus der eigenen Kultur mit. Während des gemeinsamen Essens können die Teilnehmenden mehr über die verschiedenen Traditionen und Bräuche erfahren. Ziel ist es, kulturelle Vielfalt zu feiern und das Verständnis füreinander zu fördern.

Persönliche Geschichten erzählen

Dauer: 15 bis 20 Minuten

Teilnehmende: beliebig

Hilfsmittel: keine

Spielregel: Alle Teilnehmenden erzählen eine persönliche Geschichte oder Erfahrung mit der Gruppe. Ziel ist es, Empathie zu fördern und die Teammitglieder besser kennenzulernen.

Blind führen

Dauer: 20 Minuten

Teilnehmende: beliebig

Hilfsmittel: Augenbinde, Süßigkeiten oder Getränk

Spielregel: Es bilden sich Paare. Jedes Paar besteht aus einem „sehenden“ und einem „blinden“ Partner. Der blinde Partner bekommt die Augen verbunden. Der sehende Partner führt den „Blinden“ durch das Gelände. Der Weg sollte vielfältig sein, mit Hindernissen wie Überqueren von Gegenständen, Kriechen unter Sträuchern oder an Geräuschquellen vorbei. Während des Führens sollte möglichst nicht gesprochen werden. Nach einiger Zeit tauschen die Partner:innen die Rollen. Ziel ist es, das Vertrauen untereinander zu fördern.

Erweiterung: Zusätzlich können Überraschungen eingebaut werden, z. B. Süßigkeiten oder ein Getränk, um die Reaktionen der Teilnehmenden zu beobachten.