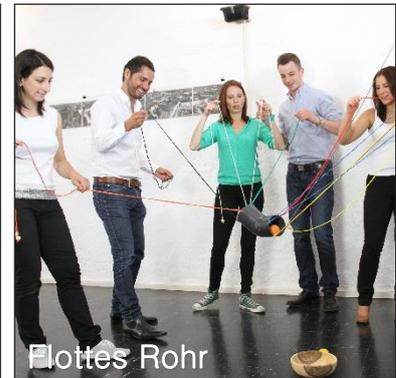
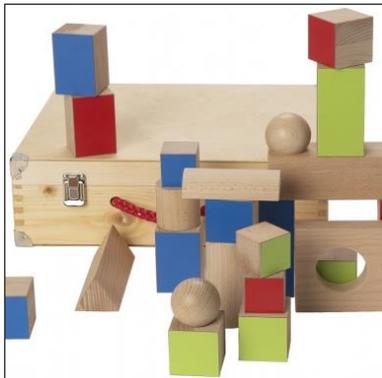


# NEU im ARCADEON



Für ein erfolgreiches Training  
in einem von 21 exzellenten Lernorten.

**Liebe Trainerinnen und Trainer,**

wir freuen uns, Sie mit Ihrem Seminar bei uns in Hagen begrüßen zu dürfen.

**METALOG<sup>®</sup>**

Mit den **training tools**

bieten wir Ihnen die perfekte Unterstützung für ein erfolgreiches Seminar.

Nachfolgend geben wir Ihnen einen ersten Überblick über die bei uns im ARCADEON vorhandenen Training Tools. Einige davon werden Sie als Profi sicherlich kennen und evtl. sogar selber besitzen.

Doch nicht alles kann zu jedem Training mitgenommen werden, insbesondere wenn Ihre Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln erfolgt. Andererseits ergibt sich der Einsatz eines Training Tools evtl. erst im Laufe des Seminars.

Wir werden dieses Handout zukünftig bereits zusammen mit der Reservierungsbestätigung an unserem Bucher / Ihren Auftraggeber versenden. So haben Sie die Möglichkeit, sich bereits bei der Vorbereitung dafür zu entscheiden.

Die Reservierung eines oder mehrerer Training Tools ist jeweils halbtägig (vormittags von 09.00–13.00 Uhr, nachmittags von 14.00–18.00 Uhr oder nach 19.00 Uhr) mit einer **Investition von EUR 30,00 je Training Tool und halbem Tag** (netto) möglich.

Darüber hinaus haben Sie jederzeit vor Ort die Möglichkeit, eines der verfügbaren Training Tools spontan zu nutzen. Bitte wenden Sie sich an unser Tagungsprofis im Veranstaltungsbüro, die guten Geister in der Haustechnik oder das Team an der Rezeption.

Bitte berücksichtigen Sie, dass für einige der Training Tools viel Platz benötigt wird. Dies macht evtl. die Buchung eines separaten Raumes erforderlich. In den Sommermonaten stehen Ihnen natürlich jederzeit unsere Freiflächen im Park zur Verfügung.

Für Fragen und zur Abstimmung weiterer Details sind wir gerne für Sie da!

  
**Rainer Weidlich**  
Veranstaltungsleiter  
Mitglied der Hotelleitung

  
**Sabine Ackermann**  
Bankett-Verkaufsleiterin

  
**Lea Vorkäufer**  
Bankettassistentin

## CollaborationPuzzle

Kategorie: Teamentwicklung | Kommunikation |  
Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/3/collaborationpuzzle?number=1860>



**Lernprojekt:** Das CollaborationPuzzle ist eine Problemlöseaufgabe par excellence fürs Team und bringt zentrale Fragen der täglichen Arbeit zum Vorschein, z. B. „Wie organisieren wir uns? Wie werden Informationen weitergegeben? Wie kann unsere Strategie aussehen? Wie gehen wir mit Fehlern um? Wie behalten wir das Ziel im Fokus?“. Dreh- und Angelpunkt des Lernprojekts ist eine ganz praktische Fragestellung: Es gilt, die korrekte Höhe von 8 Stäben innerhalb eines Holzpodests herauszufinden. Was auf den ersten Blick einfach aussieht, ist bei genauerer Betrachtung doch eine größere Herausforderung, denn die Stäbe sind verschieden lang und die Bohrungen verschieden tief. Gleichzeitig darf immer nur 1 Akteur ohne Kontakt mit dem restlichen Team am Set arbeiten. Wie stellt sich das Team also am besten für diese Aufgabe auf?

**Durchführung:** Zu Beginn steht die Gruppe vor einem Rätsel. 6 von 8 Stäben liegen außerhalb des Holzpodests, 2 stecken im Set und schauen unterschiedlich weit heraus. Ziel ist es, alle Stäbe in die gleiche, korrekte, Position zu bekommen. Insgesamt verfügt das Team über ein Budget von 100 Arbeitsschritten, die es einsetzen kann, um die Lösung zu finden. Gleichzeitig sind die Regeln sehr streng: Es darf immer nur 1 Akteur den Arbeitsbereich, in dem sich das Podest befindet, betreten und dort auch nur 2 Arbeitsschritte machen. Seine Erfahrungen muss er dann möglichst genau dem Team mitteilen. Wie sieht also das beste Vorgehen aus, um das Ziel mit möglichst wenigen Arbeitsschritten zu erreichen? Nur, wenn Informationen möglichst genau weitergegeben werden und gemeinsam eine passende Strategie gefunden wird, gelingt die Aufgabe.

**Akteure** 3 / 6 / 10  
(min/opt/max):

**Zeit (ohne** 15–50 Minuten  
**Auswertung):**

**Platzbedarf:** 3 x 3m

**Themen & Ziele:** **Teamarbeit:** Genaues Weitergeben von Informationen, insbesondere effektives Kommunizieren, Optimieren des Kommunikations- und Arbeitsprozesses, Selbstorganisation im Team, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel, Vertrauen, Umgang mit Fehlern.  
**Agiles Projektmanagement:** Umgang mit Planung und Durchführung eines Projekts, Zwischenziele, Rollenverteilung.  
**Führen:** Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.

**Lieferumfang:** 1 CollaborationPuzzle aus Holz, bestehend aus:  
1 Holzpodest / 8 Holzstäben / 1 detaillierter Anleitung / Lieferung in METALOG-Tasche

## Complexity

Kategorie: Führung | Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/63/complexity?number=1538>



**Lernprojekt.** Unter Zeit- und Erfolgsdruck zu stehen ist eine echte Herausforderung, die Führungskräfte und ihre Teams häufig im Alltag erleben. Wie können Teams sich dabei organisieren und wie gelingt es Führungskräften, diese optimal zu unterstützen.

**Durchführung.** Das Aktionsteam bekommt nur wenige rätselhafte Hinweise zur Aufgabenlösung: Es soll im „Internet“ 30 „Webseiten“ innerhalb sehr kurzer Zeit „anklicken“. Das Führungsteam kann nicht direkt unterstützen, da es sich an einem anderen Ort befindet. Nur durch geschicktes Motivieren des Aktionsteams gelingt es, eine geeignete Vorgehensweise zu entwickeln. Gleichzeitig mit den Problemlöseversuchen steigt jedoch auch der Erfolgsdruck. Wird das Aktionsteam es schaffen, die für das Unternehmen so wichtige Aufgabe zu lösen? Es bleibt nur noch ein Versuch.

**Akteure** 10 / 15 / 20  
(min/opt/max):

**Zeit (ohne** 45–90 Minuten  
**Auswertung):**

**Platzbedarf:** 10 x 15 m

**Themen & Ziele:** **Selbstorganisation:** Umgehen mit Zeitdruck, Lösungsstrategien entwickeln  
**Teamentwicklung:** Wie organisiert sich ein Team ohne direkten Kontakt mit der Führungsebene, wie geht es um mit Themen wie Zeit, Qualitätskontrolle und Rückmeldungen.  
**Führungstraining:** Abhängigkeiten in Systemen erkennen, das Zusammenspiel zwischen der führenden Gruppe und der ausführenden Gruppe, Feedback geben, umgehen mit komplexen Sachverhalten, herausarbeiten verschiedener Führungsstile.

**Lieferumfang:** 30 Plastikplättchen 8x8 cm aus 8mm starkem Plexiglas mit roten Ziffern bedruckt, 1 Stoppuhr, 15 Meter Seil 8 mm stark. 1 Transportbehälter, Anleitungen zur Durchführung. Lieferung im Holzkoffer.

Kategorie: Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/40/culturallye-xxl?number=1850>



**Lernprojekt.** Explizite und implizite Regeln sind Ausdruck einer jeden Kultur. Ob es sich dabei um die Kultur einer Volksgruppe oder aber um Firmen- oder Abteilungskultur handelt – wie auch immer: Regeln bestimmen das Zusammenleben. Der Umgang mit fremden Regeln ist Hauptthema dieses Lernprojekts.

**Durchführung.** Es beginnt ganz einfach. An jedem Tisch beginnen die Akteure mit speziell entwickelten Würfeln miteinander zu spielen. Dabei lernen sie die Regeln kennen. Nach kurzer Zeit darf nicht mehr gesprochen werden. Jetzt wechseln einige Akteure den Tisch und spielen an einem fremden Tisch weiter. Was diese jedoch nicht wissen: Die Regeln an jedem Tisch sind verschieden von denjenigen des Tisches, von dem sie kommen. Ohne zu sprechen, müssen sie jetzt mit der fremden Situation umgehen und entweder neue Regeln lernen oder die eigenen „importieren“. Auf jeden Fall ohne Worte! Dieser sanft dosierte Kulturschock wirkt wie ein Augenöffner. Hier wird erlebbar, wie wir uns als Fremde in neuer Umgebung fühlen und was wir brauchen, um uns orientieren zu können.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	8 / 12 / 35
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	20 – 25 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	Raum mit ca. 60 m <sup>2</sup> , in dem 7 Tische mit genügend Abstand Platz finden.
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Interkulturelle Kommunikation:</b> Umgehen mit Fremdem, Verstehen von fremden Kulturen, explizite und implizite Regeln. <b>Teamentwicklung:</b> Entwickeln von gemeinsamen Regeln z.B. beim Zusammenlegen zweier Abteilungen oder Bildung eines neuen Teams, zu Beginn des Schuljahres, um Regeln festzulegen. <b>Umgang mit neuen Rahmenbedingungen:</b> Neue Strategien entwickeln, sich in einer neuen Situation unter erschwerten Bedingungen orientieren.
<b>Lieferumfang:</b>	Für max. 35 Akteure: Lieferumfang: 14 Würfel, 700 Geldchips, 35 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 7 Tische, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Holzkoffer.

## DominoEffect

Kategorie: Teamentwicklung | Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/51/dominoeffect?c=14>



**Lernprojekt.** Spannung und Enthusiasmus sind hautnah erlebbar, wenn die Akteure ihre bunten Steine mit vorsichtiger Hand platzieren. Denn es gilt, in einer begrenzten Zeit eine Dominowelt zu erschaffen. Wie in einem Projekt arbeiten verschiedene Teilteams an Abschnitten eines größeren Ganzen. Dabei sind zahlreiche Herausforderungen zu bestehen und bestimmte Vorgaben zu erfüllen. Wird es die Gruppe schaffen, die Steine so zu platzieren, dass davon am Ende mindestens 75% umfallen werden?

**Durchführung.** Nach dem Startschuss geht die Gruppe fieberhaft ans Arbeiten. Koordiniert durch ‚Moderatoren‘, gilt es konzentriert Lösungen für die verschiedenen baulichen Herausforderungen zu entwickeln. Immer wieder ist ein „...oh nein, nicht schon jetzt...“ zu hören, wenn irgendjemand aus Versehen einen Teil der bereits mühevoll aufgestellten Dominoschlange zum blitzartigen Umfallen bringt. Nur die eingebauten „Notbremsen“ – zwei aus der Kette herausgenommene Steine – unterbrechen die vorzeitige Kettenreaktion. Hochkonzentriert werden Schnittstellen zwischen Teilabschnitten des Projektes geklärt, damit am Schluss alles parat steht für den großen Moment: Die Auslösung der finalen Kettenreaktion. Denn mindestens dreiviertel der Steine sollen nach dem Start von selbst umfallen. Um dies zu erreichen, gilt es ein Gespür für den richtigen Abstand der Steine zu entwickeln und in unterschiedlichen Testphasen die Funktionstüchtigkeit von Abzweigungen, Kreuzungen, Höhenunterschieden und anderen Herausforderungen zu meistern. Die ‚Moderatoren‘ sorgen dabei für den Kommunikationsfluss zwischen den Teilteams und laden die gesamte Gruppe immer wieder ein, selbst entwickelte Teamrituale zur Motivation einzusetzen.

**Akteure** 5 / 15 / 35  
(min/opt/max):

**Zeit (ohne Auswertung):** 45 – 60 Minuten

**Platzbedarf:** Seminarraum oder Outdoor mit mindesten 25 m<sup>2</sup> . optimal sind 50 – 100 m<sup>2</sup>.

**Themen & Ziele:** **Arbeiten im Team:** Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Kommunizieren an Schnittstellen, Verwenden von Teamritualen.

**Projektmanagement:** Synergieeffekte erlebbar machen, Koordination von Teilteams, Kommunikationswege im Projekt.

**Organisationsentwicklung:** Arbeiten mit KVP – Kontinuierlicher Verbesserungsprozess, Arbeiten mit begrenzten Ressourcen.

**Führungstraining:** Koordination von Teilteams, Management eines größeren Systems.

**Lieferumfang:** Lieferumfang Grundset für bis zu 35 Akteure: 750 Teamdominosteine in 5 Farben (weiß, schwarz, blau, grün, rot) in 5 separaten Beuteln, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in praktischer Umhängetasche

## EmotionCards 1+2

Kategorie: Kommunikation | Teamentwicklung

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/77/emotioncards-doppelpack-1-2?number=1809>



**Lernprojekt.** Unsere EmotionCards sind kleine, vielfältig einsetzbare Fotokunstwerke. Jeder Betrachter verknüpft mit den Bildern eigene Assoziationen. Persönliche Erfahrungen und Gefühle kommen auf diese Weise viel leichter zur Sprache, weil sie sichtbar gemacht werden können. Die Bilder sind sowohl in der Einzelarbeit als auch in größeren Gruppen einsetzbar.

**Durchführung.** Auswertung von Lernprojekten: Die EmotionCards werden auf einem Tisch verteilt. Direkt nach einem Lernprojekt bitten Sie die Teilnehmer, sich jeweils eine EmotionCard zu z.B. den folgenden Fragen auszuwählen: „Welches Bild spiegelt einen Zustand wider, den Sie während des Lernprojekts erlebt haben?“ oder „Was war während des Lernprojekts hilfreich? Auf welchem Bild finden Sie das wieder?“ Im nächsten Schritt stellt jeder Teilnehmer seine EmotionCards der Gruppe vor. Sie binden so alle Teilnehmer in den Auswertungsprozess mit ein. Auch zurückhaltende oder schüchterne Teilnehmer werden – angenehm leicht – in die Diskussion integriert und auf diesem Weg auch deren Blickwinkel und Erfahrungen allen zugänglich gemacht.

### Einige weitere Varianten, die EmotionCards einzusetzen:

**Kennenlernen:** Zu Beginn eines Seminars möchten Sie das Kennen lernen kreativ gestalten. Bitten Sie die Teilnehmer, sich aus den vorbereiteten EmotionCards eine auszusuchen: „Wählen Sie ein Bild, das etwas Persönliches über Sie aussagt!“. Mit Hilfe der Fotos stellen sich dann die einzelnen Teilnehmer vor.

**Erwartungsabfrage:** Für Ihr Seminar lässt sich eine Erwartungsabfrage mit den EmotionCards gestalten. Aus den vorbereiteten EmotionCards suchen sich die Teilnehmer eine Karte zu folgender Frage heraus: „Welches Bild stellt dar, wo Sie am Ende des Seminars sein wollen?“. Die Karten werden reihum präsentiert.

**Feedback:** Am Ende eines Seminars können Sie die EmotionCards für das Feedback einsetzen. Mögliche Fragen dazu könnten z.B. sein. „Was war ein wichtiges Ergebnis für Sie und welches Bild repräsentiert dieses Ergebnis?“ oder „Was haben Sie sich vorgenommen? Was wollen Sie im Alltag umsetzen? Wählen Sie das dazu passende Bild.“ Jeder Teilnehmer gibt dann mit Hilfe der gewählten EmotionCard seine Rückmeldung.

Weitere Varianten sind in der Anleitung beschrieben.

## Fliegender Teppich

Kategorie: Teamentwicklung | Führungstraining |  
Kommunikation | Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/29/fliegender-teppich?c=14>



**Lernprojekt.** Die Gruppe spannt gemeinsam den Fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die hochbewegliche, gespannte Fläche. Dabei gilt es wahlweise, geschickt zu steuern, einzulochen, dagegenzuhalten oder auch andere Aufgaben zu erfüllen. Das aktiviert die Lachmuskeln der Akteure und zeigt ganz nebenbei Kooperation und Abhängigkeiten im Team.

### Durchführung.

- Am Rand.** Ein Ball soll ganz außen am Rand des Fliegenden Teppichs einmal herumgeführt werden.
- Drumherum.** Ein Ball soll alle Löcher einmal umkreisen und dann wieder zurück zum Ausgangspunkt gebracht werden.
- Wettstreit.** Akteure von Team A und Team B stehen abwechselnd um den Fliegenden Teppich herum und halten ihn. Eine Minute lang versucht Team A, den Ball in ein Loch zu bekommen, und Team B versucht, dasselbe zu verhindern. Danach werden die Rollen getauscht: Team B versucht, den Ball einzulochen, und Team A hält dagegen.
- Von unten.** Ein Akteur befindet sich unter dem Tuch und versucht, auszumachen, wo sich der Ball gerade befindet. Mit einem schnellen Griff durch eines der großen Löcher versucht er, den Ball in die Hand zu bekommen und ihn damit nach unten durch das Loch zu ziehen. Das Team am Tuch versucht, das zu vermeiden.
- Markiert.** Einige der Löcher werden von unten mit runden, beschrifteten Moderationskärtchen abgeklebt. Der Ball soll nun von einer dieser neu entstandenen Stationen zur anderen weitertransportiert werden.

**Akteure**  
(min/opt/max): 5 / 10 / 20

**Zeit (ohne**  
**Auswertung):** 5 – 20 Minuten

**Platzbedarf:** 30 m<sup>2</sup>

**Themen & Ziele:** **Bewegung:** Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander.  
**Arbeiten im Team:** Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Zusammenarbeit von Abteilungen, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel.  
**Führen:** Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen.  
**(Re-)Aktivierung:** Zu Beginn, nach der Mittagspause.

**Lieferumfang:** 1 Rundtuch mit breitem Griffwulst, 2 Bälle, 1 detaillierte Anleitung.

## Flottes Rohr

Kategorie: Führung | Teamentwicklung |  
 Kommunikation | Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/64/flottes-rohr?c=14>



**Lernprojekt.** Im Alltag stoßen viele Teams immer wieder auf Situationen, die nicht lösbar sind, wenn nicht alle Mitglieder sprichwörtlich "an einem Strang ziehen". Führen Sie also Ihren Teilnehmern mit dem Flotten Rohr ein ums andere Mal wieder vor Augen, wie wichtig Kooperation und Moderation bei Teamarbeit sind!

**Durchführung.** Ziel des Teams ist es, einen Ball mit Hilfe des Flotten Rohrs – einer schaufelartigen Konstruktion – aufzuheben und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Dazu greift jeder Teilnehmer ein Seilende, so dass die Gruppe einen Kreis bildet. Gemeinsam soll nun das Flotte Rohr manövriert werden. Neben anderen haben sich dabei die folgenden Varianten bewährt.

**Fernsteuerung:** Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projektes zu koordinieren. Dabei dürfen die Mitglieder des Führungsteams die Schnüre des Flotten Rohres nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren?

**Aktivierung:** Gemeinsam und von der gesamten Gruppe koordiniert wird der Ball mit Hilfe des Rohres aufgehoben und an einer anderen zuvor definierten Stelle abgelegt. Alle sind beteiligt und die Aufmerksamkeit wird wieder neu fokussiert.

**Selbstorganisation:** Ohne explizit definiertes Führungsteam soll die Gruppe selbstorganisiert die Aufgabe lösen. Die Koordination erfolgt aus der Gruppe heraus.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	<b>6 / 14 / 16</b>
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	15 – 20 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	10 x 10 m
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Teamentwicklung:</b> Kooperieren, kommunizieren, zielorientiert arbeiten, moderieren, Abhängigkeiten erkennen. <b>Selbstorganisation:</b> Konzentrieren, fokussieren. <b>(Re-)Aktivierung:</b> Seminarbeginn, nach der Mittagspause.
<b>Lieferumfang:</b>	1 Flottes Rohr (Kunststoff) mit 16 robusten Flechtschnüren (3 mm x 2,50 m, abnehmbar), 3 Bälle, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Stoffbeutel.

Kategorie: Teamentwicklung | Changemanagement | Kommunikation |

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/237/futurecity?number=1565>



**Lernprojekt.** Teamarbeit wäre so schön – wenn die anderen es einem nicht so schwer machen würden! Tja, nur leider hat jeder Akteur im Team nun einmal seinen eigenen Blick auf die Sache. Und wenn es dann nicht gelingt, sich ausreichend über die Ansichten der jeweils anderen Teammitglieder auszutauschen, kommt es unweigerlich zu Missverständnissen durch fehlende Informationen. Und dadurch wiederum zu schlechter Koordination und zu Verzögerungen. Konkret heißt das also: Kommunizieren Sie klar und deutlich Ihren eigenen Blickwinkel und hören Sie Ihren Kolleginnen und Kollegen gut zu, um deren Position vollumfänglich nachvollziehen zu können. Denn nur eine exzellente Absprache kann auch zu einem exzellenten Ergebnis führen!

**Durchführung.** Wie im echten Leben müssen beim Aufbau der FutureCity „Visionäre“ und „Macher“ gut zusammenarbeiten. Jeder Visionär hat eine Bildkarte mit für den Bau relevanten Informationen, die er allerdings weder den anderen Visionären noch den Machern zeigen darf. Lediglich durch geschicktes Kommunizieren sollen sich die Visionäre untereinander koordinieren und mit den Machern absprechen – denn nur die Macher dürfen die Bauteile zur Konstruktion der FutureCity berühren. Nur wenn sich alle im Team wirklich gut untereinander absprechen, können Schritt für Schritt die Bauwerke wie geplant entstehen. Doch Vorsicht, denn aus jeder Perspektive sehen die Bauteile unterschiedlich aus. Bloß, weil für den einen Visionär das Bauteil blau ist, heißt das noch lange nicht, dass es für den anderen auch so aussieht. Das Lernprojekt ist für Gruppengrößen von 4 bis 24 Personen geeignet und je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad anpassbar.

<b>Akteure</b> (min/opt/max):	4 / 12 / 24
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	15–45 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	Tisch mit mind. 80 x 80 cm Fläche
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<p><b>Teamarbeit:</b> unterschiedliche Blickwinkel und Arbeitspositionen zur Zielerreichung nutzen, Arbeitsprozess optimieren, für ein gemeinsames Ziel arbeiten, mit Paradigmenwechsel und Veränderung umgehen, mit Zeitdruck umgehen.</p> <p><b>Kommunizieren:</b> zielorientiert kommunizieren, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, Sender–Empfänger–Thematik darstellen, die eigene innere „Landkarte“ erklären.</p> <p><b>Projektmanagement:</b> Planen und Durchführen eines Projekts, Rollenverteilung, Meilensteine im Projekt.</p> <p><b>Führungstraining:</b> Strategie, Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.</p>
<b>Lieferumfang:</b>	36 mehrperspektivische Bauteile, Bildkarten, 1 detaillierte Anleitung

Kategorie: Führung | Teamentwicklung |  
Kommunikation | Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/74/kommunikartio?number=1505>



**Lernprojekt.** Der Begriff ‚KommunikARTio‘ setzt sich zusammen aus Kommunikation, Art (engl. f. Kunst) und Karte. Dieses Lernszenario bündelt eine Vielzahl von Themenbereichen. Wie beim Rätsel wird die Gruppe hier mit einer Problemstellung konfrontiert, die nur mit der Kunst der Kommunikation zu lösen ist. KommunikARTio ist eine echte Schatzkiste für Kommunikations-Profis!

**Durchführung.** Die Teilnehmer sitzen mit verbundenen Augen in einem engen Kreis. Der Trainer nimmt zwei der dreißig Karten aus dem Set und verteilt die verbleibenden auf die Akteure. Die Aufgabe besteht darin, ausschließlich durch verbale Kommunikation gemeinsam Farbe und Form der beiden fehlenden Karten zu ermitteln. Der Trainer gibt lediglich Informationen bezüglich der Farbe; hält ein Akteur eine Karte hoch, wird ihm die Farbe genannt. Je nach Gruppengröße und gewünschter Schwierigkeit ist KommunikARTio auch mit weniger Farben oder Formen durchführbar.

<b>Akteure</b> (min/opt/max):	<b>6 / 14 / 28</b>
<b>Zeit (ohne</b> <b>Auswertung):</b>	20 – 45 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	Ausreichend Fläche zum Bilden eines Stuhlkreises.
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Kommunikationstraining:</b> Sender- Empfänger-Thematik darstellen, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, Wirkung von expliziter vs. impliziter Sprache. <b>Moderation:</b> Informationen bündeln, „roten Faden“ halten, Aufmerksamkeit erlangen, sich durchsetzen, metakommunizieren. <b>Verkaufstraining:</b> Verkaufen am Telefon, dem Kunden detaillierte Informationen liefern, aktives Zuhören <b>Teamkommunikation:</b> Aktiv zuhören, Missverständnisse auflösen, Informationsfluss steuern; Gesprächsdisziplin herstellen, Rollen verteilen. <b>Projektmanagement:</b> Wissen weitergeben, Strategien entwickeln, mit Informationsmangel umgehen.
<b>Lieferumfang:</b>	30 robuste Plastikkarten aus Spritzguss, 16 Augenbinden aus angenehmem roten Vlies-Stoff, 1 detaillierte Anleitung.

## Leonardo's Bridge

Kategorie: Teamentwicklung | Changemanagement | Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/66/leonardo-s-bridge?c=14>



**Lernprojekt.** Geistiger Vater dieser genialen Konstruktion ist kein geringerer als Leonardo Da Vinci, der bereits um 1480 die Idee hatte, eine transportable Brücke zu entwerfen, die ohne Werkzeug aufgebaut werden kann. Stabilität innerhalb der Gruppe und die Fähigkeit, „Gräben“ zu überwinden, sind wichtige Ziele der Zusammenarbeit. Doch zunächst gilt es die Brücke aufzubauen. Stellen Sie Ihre Teilnehmer einmal vor diese Herausforderung! Der Brückenschlag fördert den kreativen Teamgeist und bietet ein sichtbares Ergebnis, das die Gruppe nachhaltig beeindruckt wird.

**Durchführung.** Die Teilnehmer erhalten die Aufgabe, aus 28 Stäben ohne weitere Hilfsmittel eine selbsttragende Brücke von 4 Metern Spannweite zu errichten. Nach einer ersten Ideensammlung in Kleingruppen planen alle Teilnehmer den Brückenbau am Modell. Nur durch Koordination, Kreativität und den Austausch des know-hows untereinander gelingt es, die Brücke zu bauen. Das Ergebnis ist eine selbsttragende Konstruktion, die sich hervorragend als Metapher für die Stabilität des Teams nach außen und innen eignet. Der Brückenbau kann auch dem Zusammenwachsen zweier Teams, beispielsweise im interkulturellen Kontext, dienen. Hierzu beginnen die Seminarteilnehmer den Aufbau an beiden Enden gleichzeitig, so dass sie die Brücke schließlich in der Mitte zusammensetzen können. Dieser symbolische Brückenschlag erfordert Abstimmung und gegenseitige Anpassung der Konstruktionsarten von beiden Teilgruppen.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	6 / 10 / 14
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	45 – 60 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	5 x 8 m
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Teamentwicklung:</b> Kommunizieren an Schnittstellen und bei Engpässen, koordinieren, zielorientiert arbeiten, interagieren, moderieren. <b>Projektmanagement:</b> Mit knappen Ressourcen umgehen, know-how weitergeben, kreativ sein. <b>Interkulturelle Kompetenz:</b> Verhalten abstimmen, fremde Ideen und Sichtweisen akzeptieren.
<b>Lieferumfang:</b>	28 Stäbe (Eschenholz, beschichtet, roter Kunststofflack), 28 kleine Stäbe für die Planung, 4 x 3 Meter Seil, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Transporttasche.

## Magic Nails (3 x vorhanden)

Kategorie: Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/41/magicnails?c=17>



**Lernprojekt.** „Diese Aufgabe ist unlösbar!“ – So oder ähnlich werden Ihre Teilnehmer häufig reagieren, wenn Sie sie auf die Nagelprobe stellen. Und das ist auch kein Wunder! Denn stellen Sie sich einmal folgendes vor: 17 von insgesamt 18 Nägeln sollen auf dem verbleibenden Nagel freischwebend balanciert werden, so dass keiner von ihnen den Untergrund berührt. Eine ideale Metapher für die Arbeit mit Gruppen, die sich auch im realen Arbeitsumfeld mit scheinbar ausweglosen Situationen konfrontiert sehen.

**Durchführung.** Der Trainer stellt den Sockel auf den Tisch. Während er den Arbeitsauftrag erteilt, schiebt er den ersten Nagel mit der Spitze voran in die Halterung. Dann erhalten die Teilnehmer Zeit, sich über das Problem zu beraten und die Lösung zu entwickeln.

<b>Akteure</b> (min/opt/max):	1 – ca. 10 Personen.
<b>Zeit (ohne</b> <b>Auswertung):</b>	5 – 20 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	ca. 1 x 1 Meter Fläche
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Kreativität:</b> Neue Perspektiven entwickeln, experimentieren, Mut fassen für Neues. <b>Projektmanagement:</b> Erkennen von Synergien bei Ressourcen. <b>(Re-)Aktivierung:</b> Seminarbeginn, nach der Mittagspause.
<b>Lieferumfang:</b>	18 Nägel (180 mm, vernickelt, schwere Ausführung), 1 Schmuckbox (Holz), 1 detaillierte Lösung. Lieferung in einer praktischen Schmuckbox, die während der Durchführung der Aufgabe als Sockel dient.

Kategorie: Teamentwicklung | Führung |  
Kommunikation | Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/94/perspactive?c=14>



**Lernprojekt.** Mal ganz ehrlich: Wer hat schon wirklich einen Überblick? Im Gefecht der alltäglichen Aufgaben kann es immer wieder passieren, dass wir das Ziel aus den Augen verlieren. Dann geht es drüber und drunter und niemand weiß, in welcher Richtung der eigentliche Weg verläuft. Wie gelingt es uns dann, wieder den Fokus auf das zu bekommen, was wirklich wichtig ist? PerspActive bildet diese alltäglichen Herausforderungen bei Teams und ihrer Führung ab. Das Lernprojekt wird dann lösbar, wenn wir Antworten auf die zentralen Fragen „Wo stehen wir?“ und „Wo wollen wir hin?“ finden.

**Durchführung.** Jeder Akteur nimmt ein oder zwei Schnüre in die Hand. Die Kugel wird auf der Startseite in den Transportschlauch eingeführt und soll nun von der Gruppe durch geschicktes dreidimensionales Drehen des PerspActive durch die Windungen des Schlauchs so bewegt werden, dass sie am anderen Ende der Öffnung den Schlauch verlässt und im Zielkästchen landet. Die konkreten Herausforderungen sind dabei, im Auge zu behalten, wo sich die Kugel befindet und ob die Richtung noch stimmt. Dabei gilt es, alle Perspektiven im Team zu aktivieren.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	5 / 12 / 12
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	10–25 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	ca. 30 m <sup>2</sup> Fläche
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Arbeiten im Team:</b> Nutzen unterschiedlicher Blickwinkel und Arbeitspositionen zum Erreichen des Ziels, Optimieren des Arbeitsprozesses, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel, Umgang mit Veränderung. <b>Projektmanagement:</b> Planen und Durchführen eines Projekts, Zwischenziele, Rollenverteilung. <b>Führen:</b> Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.
<b>Lieferumfang:</b>	1 PerspActive aus Holz mit integriertem Kugelschlauch, mit 12 Flechtschnüren, 3 Kugeln, 1 detaillierte Anleitung.

## Pfadfinder

Kategorie: Teamentwicklung | Kommunikation |  
Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/43/pfadfinder>



**Lernprojekt.** „Alles Lernen basiert auf Rückmeldung (Feedback)“, erklärt John Sterman, Professor für Systemdynamik am MIT. Die Erlebbarkeit dieses Phänomens war nur einer der Gründe, die uns dazu bewegen haben, das Lernprojekt Pfadfinder in unser Programm aufzunehmen. Hier wird erfahrbar, wie Teams zu lernenden Systemen werden können: Durch gemeinsames Entwickeln von Fähigkeiten und ständige Rückmeldung über den Status Quo erwirbt das Team Exzellenz.

**Durchführung.** Mit einem Budget von zehn mal 1.000,- Euro bekommt die Gruppe den Auftrag, den versteckten Weg durch ein vorgegebenes Feld zu finden. Nach kurzer Planungszeit führt die Gruppe die Aufgabe schweigend durch. Allerdings gibt es überall Fallen und Stolpersteine, die den Weg behindern. Bei einem Fehltritt ertönt das Signal des Trainers. Solche unvermeidbaren Fehler werden nicht sanktioniert. Wiederholt die Gruppe allerdings denselben Fehltritt – handelt es sich also um einen vermeidbaren Fehler – ertönt erneut das Signal des Trainers, und die Gruppe muss 1.000,- Euro bezahlen. Durch gegenseitige Unterstützung und gemeinsames Lernen schafft es die Gruppe, eine Strategie zu entwickeln und möglichst wenig Budget zu verbrauchen, so dass am Ende alle Teilnehmer das Feld durchqueren können. Dabei gilt es, die Schwächen Einzelner auszugleichen und ohne zu sprechen, – also rein nonverbal – eine gemeinsame Vorgehensweise zu entwickeln.

**Variante:** Das Tuch ist auch dafür geeignet, das Lernprojekt „Die Wendung“ durchzuführen. Hier stellt sich die gesamte Gruppe auf das Tuch. Jetzt hat sie die Aufgabe, das Tuch zu wenden, ohne jedoch vom Tuch herunterzusteigen. Mit Strategie und Planung ist auch diese Herausforderung zu meistern!

**Akteure**  
(min/opt/max): 6 / 12 / 18

**Zeit (ohne**  
**Auswertung):** 20 – 40 Minuten

**Platzbedarf:** 5 x 6 m

**Themen & Ziele:** **Teamentwicklung:** Interagieren, Feedback, Entstehung eines lernenden Systems, Integration von Schwächeren, Fehlerkultur.

**Kommunikationstraining:** Wahrnehmen von körpersprachlichen Signalen, Sender – Empfänger Thematik.

**Führungstraining:** Bedürfnisse erkennen, kooperieren, mit Stress und komplexen Situationen umgehen.

**Organisationsentwicklung:** Schnelle Feedbackschleifen als Kriterium für Lernen und Entwicklung.

**Lieferumfang:** Waschbares Tuch, Signalpfeife (ohne Abbildung), 20 Geldscheine aus Holz, 1 detaillierte Anleitung.

## Pipeline

Kategorie: Teamentwicklung | Führung |  
Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/25/pipeline?c=14>



**Lernprojekt.** An der Lösung komplexer Aufgaben arbeiten in der Regel viele mit. Wie wichtig eine effektive, gut geregelte Übergabe an den Schnittstellen hier ist, wissen Teamarbeiter oft aus eigener leidvoller Erfahrung. Die Pipeline ist ein pfiffiges Lernprojekt mit viel Action. Sie bietet Ihnen eine hervorragende Metapher, um mit Ihren Teilnehmern Übergabeprozesse und Kommunikationsfluss innerhalb von Organisationen, Systemen und Gruppen abzubilden und zu thematisieren.

**Durchführung.** Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel, die stellvertretend für ein gemeinsam bearbeitetes Projekt steht, darf dabei jedoch nicht berührt werden; als Transportmittel dient die Pipeline, ein System von halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Teilnehmern verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, das Projekt erfolgreich zu realisieren? Bei dieser schnellen, stark aktivierenden Aufgabe führen Organisation und Koordination innerhalb der Gruppe zum Erfolg.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	6 / 16 / 30
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	10 – 25 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	Min. 10 x 8 Meter Fläche
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Teamentwicklung:</b> An Schnittstellen kommunizieren, Verantwortung übernehmen, kooperieren, mit Stress umgehen, Feedback geben, zielorientiert arbeiten. <b>Führungstraining:</b> Effektiv kommunizieren, Informationen vermitteln, moderieren. <b>Organisationsentwicklung:</b> Abläufe optimieren, KVP: kontinuierlicher Verbesserungsprozess. <b>(Re-)Aktivierung:</b> Seminarbeginn, nach der Mittagspause.
<b>Lieferumfang:</b>	6 Halbröhren aus robustem, matt durchscheinendem Kunststoff, 2 Holzkugeln, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in einer Stofftasche.

## RealityCheck 1+2

Kategorie: Teamentwicklung | Führung |  
Kommunikation | Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/24/realitycheck-doppelpack-1-2?number=1542>



**Lernprojekt.** RealityCheck ist ein smartes Lernprojekt, ideal für den Einstieg in einen Gruppenprozess oder als Energizer für zwischendurch. Um als Gruppe erfolgreich zu sein, gilt es, die eigene Sicht darzustellen, zuzuhören und zu koordinieren. Es entsteht eine faszinierende Geschichte, ein Wechsel von Ebenen, ein Surfen durch Wirklichkeiten.

**Durchführung.** Jeder Teilnehmer bekommt eine der runden, großformatigen Bildkarten aus der zusammenhängenden Bildgeschichte in die Hand, darf diese aber den anderen nicht zeigen. Durch geschicktes Beschreiben der Szenen finden die Teilnehmer die richtige Reihenfolge der Bilder. Am Ende werden dann alle Bilder gemeinsam abgelegt. Jetzt kann die Gruppe den visuellen Wow-Effekt genießen.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	5 / 16 / 32
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	10 – 15 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	je nach Gruppengröße, mindestens jedoch 40 m <sup>2</sup>
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Kommunikationstraining:</b> Sender–Empfänger–Thematik darstellen, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, aktives Zuhören, jeder kommuniziert aus seinem eigenen Modell der Welt. <b>Moderation:</b> Informationen bündeln, Metakommunikation. <b>Kundenorientierung:</b> Die Sprache des Kunden sprechen, auf die „Landkarte“ des Kunden gehen. <b>Teamtraining:</b> Sprechen einer gemeinsamen „Sprache“, Kooperation, Arbeiten an einem übergeordneten Ziel. <b>(Re-)Aktivierung:</b> Seminarbeginn, nach der Mittagspause
<b>Lieferumfang:</b>	32 großformatige runde Bildkarten, 1 detaillierte Anleitung

Kategorie: Führung | Teamentwicklung |  
 Changemanagement | Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/18/system?c=34>



**Lernprojekt.** Eine bewegliche Platte mit Figuren darauf wird auf einem Ständer ins Gleichgewicht gebracht. Das fokussiert die Aufmerksamkeit der Gruppe sofort und zieht sie in ihren Bann. Eine Metapher mit vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten tut sich auf: Etwas in Balance bringen, Ausgleich schaffen, Wechselwirkungen erleben, aber auch das Umgehen mit Risiko und Veränderung.

**Durchführung.** Ihrer Kreativität als Seminarleiter sind bei Zahl und Art der Inszenierungen keine Grenzen gesetzt. In der Folge finden Sie einige bereits vielfach erprobte Varianten.

**Grundsätzliches zur Rollenverteilung:** Die Teilnehmer werden in Teams von 2–3 Personen aufgeteilt. Pro Tisch arbeiten 2–4 Teams. Je eine Person, der die Augen verbunden werden, ist der „Greifer“, der die Figuren auf dem Brett bewegt. Ihm zur Seite steht ein Sehender, der „Sprecher“, der ihn verbal anleitet, wie die Figuren bewegt werden sollen; Berührungen sind dabei nicht erlaubt.

**Abräumen:** Die Figuren sind unregelmäßig auf dem Brett verteilt. Aufgabe der Teams ist es, das Feld komplett abzuräumen. Die Platte muss dabei in Balance bleiben.

**Bewegen:** Die Platte wird durch einen Klebestreifen in der Mitte in zwei Felder aufgeteilt. Auf jedem Feld steht eine Hälfte der Figuren. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Zügen alle Figuren in das jeweils andere Feld zu bekommen.

**Draufstellen:** Auf die leere Platte wird in der Mitte ein 20x20cm großes Feld mit Klebeband aufgebracht. Jetzt gilt es, alle Figuren Zug um Zug auf die Platte zu stellen, allerdings darf keine Figur in dem Feld selbst stehen. Am Ende soll die Platte völlig flach auf dem Ständer liegen.

<b>Akteure</b>	4 / 9 / 12
<b>(min/opt/max):</b>	
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	20 – 45 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	3 x 3 m
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<p><b>Teamentwicklung:</b> Kommunizieren an Schnittstellen, Sender–Empfänger–Thematik darstellen, implizit und explizit kommunizieren, Missverständnisse ausräumen, aktiv zuhören, Informationsfluss steuern; Balance herstellen, Vertrauen fassen.</p> <p><b>Verkaufstraining:</b> Den Standpunkt des Kunden einnehmen/nachvollziehen, beim Kunden Vertrauen aufbauen, die geeignete Sprache für das Kundengespräch entwickeln, Körpersprache des Kunden beobachten lernen.</p> <p><b>Führungstraining:</b> Verantwortung übernehmen, Interdependenz in Systemen erkennen, trotz Unsicherheit entscheiden, mit Risiken umgehen, Informationen aus zweiter Hand erhalten.</p> <p><b>Projektmanagement:</b> Strategien entwickeln, trotz Informationsmangel zielorientiert und erfolgreich arbeiten.</p>
<b>Lieferumfang:</b>	1 bewegliche Platte (Birke/Kork), 1 Sockel (Buche/Edelstahl), 16 Figuren (Buche), 3 Augenbinden, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in einer handgefertigten Spezialtasche.

## TeamNavigator

Kategorie: Teamentwicklung | Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/26/teamnavigator>



**Lernprojekt.** Der Einstieg ins Seminar ist häufig der Schlüssel für den gesamten Verlauf des Tages. Darum überraschen Sie Ihre Teilnehmer doch einmal mit dem TeamNavigator! Damit gelingt es Ihnen spielerisch, die Vorstellung des Seminarablaufs in ein interaktives Lernprojekt zu verwandeln. So wird bereits diese erste Seminarphase zur wertvollen Teamerfahrung für Ihre Teilnehmer. Mit dem TeamNavigator stellen Sie von Beginn an die Weichen für kooperatives Verhalten und bauen ein gutes Gruppengefühl auf; oder aber Sie nutzen ihn als eleganten Zugang zu den Themen „Teamarbeit“ und „Führung“.

**Durchführung.** Die Teilnehmer stellen sich im Kreis um den TeamNavigator auf. Jeder nimmt eine oder zwei Schnüre in die Hände (alle nicht benötigten Schnüre können Sie mit wenigen Handgriffen entfernen). Ziel ist es, den Stift in der Mitte über ein eingespanntes Blatt Papier zu manövrieren und dabei eine beliebige Form (z. B. auch ein Firmenlogo) zu zeichnen. Auch das Nachzeichnen eines vorgegebenen Labyrinths ist möglich. Die Schnüre sollen dabei gespannt bleiben.

**Namenskompass:** Gemeinsam „erzeichnet“ sich die Gruppe den als Wegstrecke symbolisch aufgezeichneten Seminartag und erlebt flottes Vorankommen und die eine oder andere kurvige Stelle bereits vorweg. Dabei dürfen statt der üblichen Richtungsbeschreibungen (oben, unten, links, rechts etc.) nur die Namen der Teilnehmer verwendet werden. Das Lernen der Namen geschieht dabei fast wie von selbst. Der Trainer stellt im Anschluss auf vorbereiteten Moderationskarten die Themen des Tages vor und klebt sie entlang des Weges auf.

**Federführung:** Alle Akteure, die Schnüre in der Hand haben, verbinden sich die Augen. Die übrigen Teilnehmer übernehmen die Führung und koordinieren die Zeichenbewegungen mit geschickten, zielorientierten, sprachlichen Anweisungen. Idealerweise ist dabei jedem „Blinden“ ein sehender als Coach zugeordnet. Die „Blinden“ erleben dabei, wie wichtig die Verteilung von Information im Unternehmen ist; die „Sehenden“, wie stark präzise Anweisungen zum Gesamterfolg beitragen.

**Akteure (min/opt/max):** 6 / 10 / 30

**Zeit (ohne Auswertung):** 15 – 30 Minuten

**Platzbedarf:** 1 x 1,50 Meter Tischplatte.

**Themen & Ziele:**  
**Seminarbeginn:** Amüsant und leicht durchzuführender Einstieg, Namen kennen lernen, Teilnehmer aktivieren, Gruppengefühl wecken, erste Erfolgserlebnisse bereiten / erzielen.  
**Teamentwicklung:** Kommunizieren, zielorientiert handeln, kooperieren, Interdependenzen erkennen.  
**Führungstraining:** Explizit und effektiv kommunizieren, motivieren durch Information, Vertrauen schaffen.

**Lieferumfang:** 1 Teamnavigator (Buche) mit 18 Flechtschnüren (3 mm x 1,2 m, abnehmbar), 10 Vorlagen DIN A2, 1 Stift, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Karton.

Kategorie: Teamentwicklung | Kommunikation |  
Changemanagement

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/20/team2?number=1520>



**Lernprojekt.** Vielleicht kennen und lieben Sie diesen gruppendynamischen Klassiker aus den 70er Jahren bereits genauso wie wir. Unsere Begeisterung ging so weit, dass wir ihn nochmals weiterentwickelt haben. Die fünf ursprünglichen Formen haben wir um fünf neue erweitert. Damit können Sie unser Team2 nicht nur mit doppelt so vielen Teilnehmern wie bisher durchführen, sondern auch den Schwierigkeitsgrad durch die Wahl einfacherer oder komplizierterer Formen beliebig beeinflussen. Mit dieser Herausforderung bringen Sie das beste Team ins Schwitzen, denn nur durch effektive Kooperation wird die Aufgabe lösbar. Die verschiedenfarbigen Teile werden mit Lasertechnik aus Plexiglas geschnitten und haben dadurch eine sehr präzise Form und sind angenehm in der Handhabung.

**Durchführung.** Aufgabe ist es, die unterschiedlich geformten Teile zu Quadraten zusammenzufügen. Der Arbeitsauftrag wird schweigend nach bestimmten Regelvorgaben durchgeführt und ist erst erfüllt, wenn jeder einzelne Akteur vor sich ein gleichgroßes Quadrat auf der Tischplatte liegen hat. Dazu ist echter Teamgeist nötig: Für einzelne Quadrate kann es mehrere Lösungsmöglichkeiten geben, die gesamte Aufgabe ist aber tatsächlich nur durch eine einzig mögliche Kombination der Teile lösbar. Darum können einige Teammitglieder ihre Quadrate nur vervollständigen, wenn andere bereit sind, ihre bereits fertig gestellten wieder aufzulösen, um die dringend benötigten Teile auszutauschen. Die Botschaft an Ihre Teilnehmer ist deutlich: Hier liegt der Schwerpunkt der Aufgabe darin, das Ziel des Einzelnen dem Teamerfolg unterzuordnen.

<b>Akteure (min/opt/max):</b>	5 / 10 / 10
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	15 – 30 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	Tisch mit mind. 1 x 1,2 Meter Fläche
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Teamentwicklung:</b> Nonverbal kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, eigene Ziele dem Gesamtziel unterordnen, Engpässe erkennen, Verantwortung übernehmen. <b>Selbstorganisation:</b> Konzentrieren, fokussieren, durchhalten <b>Projektmanagement:</b> Ressourcen ausschöpfen.
<b>Lieferumfang:</b>	30 Teile (Plexiglas) für 10 Quadrate, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in einer formschönen Schatulle aus Buchen- und Birkenholz mit Schiebedeckel.

## Tower of Power Spezial

Kategorie: Führung | Teamentwicklung |  
Kommunikation

<https://www.metalog.de/produkte/alle-produkte/33/tower-of-power-spezial?c=14>



**Lernprojekt.** Ein gutes (Lern-)Team kann eine wichtige Unterstützung für jeden Einzelnen beim Erreichen seiner Ziele und der Entwicklung seiner Persönlichkeit sein. Doch wie sieht so ein Team aus? Beim Tower of Power kann sich die Gruppe folgende Fragen stellen: „Wie wollen wir miteinander sprechen?“, „Was ist uns in der Zusammenarbeit, in der Gruppe oder in der Klasse wichtig?“. Für diese und weitere Themen sollen spielerisch Antworten gefunden werden.

**Durchführung.** In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jede Person greift 1 Seilende (oder mehr, je nach Zahl der Akteure; bei Bedarf können auch einzelne Seile entfernt werden). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinanderzustellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei gilt stets die Vorgabe, dass die Bauteile von den Akteuren mit keinem Körperteil berührt werden dürfen. Dies ist eine wackelige Angelegenheit. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.

### Variante

Lassen Sie Ihr Team ein möglichst solides „Haus“ mit 3 Stockwerken bauen. Auf diesem Weg entgehen Sie einem möglichen Umfallen des Turms in der klassischen Variante. Fehler beim Bau können so leicht integriert werden.

<b>Akteure</b> (min/opt/max):	6 / 12 / 24
<b>Zeit (ohne</b> <b>Auswertung):</b>	10 – 45 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	8 x 8 m
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Teamentwicklung:</b> Effektiv kommunizieren, kooperieren, aktiv zuhören, Balance herstellen, mit Wertvorstellungen der Klasse arbeiten. <b>Selbstorganisation:</b> Planvolles Vorgehen, unter Zeitdruck arbeiten. <b>Kommunikationstraining:</b> Metakommunikation, moderieren, mit unterschiedlichen Blickwinkeln umgehen.
<b>Lieferumfang:</b>	1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 24 robusten Flechtschnüren (2 m x 3 mm, 8-fach geflochten), 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung.



**Lernprojekt.** Möglichst viele Facetten von Kommunikation erlebbar machen!“ Das war das Ziel unserer Entwickler beim Entwurf dieses Lernszenarios. Zuhören, moderieren, sich auf andere einstellen, eine gemeinsame Sprache entwickeln – und das alles in wertschätzendem Kontakt. Wenn die Gruppe dabei noch Spaß verspürt, sind die wichtigsten Lernvoraussetzungen auf dem Weg zu einer erfolgreichen Kommunikation erfüllt!

**Durchführung.** Die Akteure bekommen Teile einer achteckigen Form in die Hand. Die Randflächen dieser Teile sind mit Symbolen bedruckt. Zu jedem Symbol befindet sich das Gegenstück auf dem angrenzenden Teil der Lösungsform. Ziel ist es nun, diese achteckige korrekte Lösungsform zusammenzufügen und komplett mit der bedruckten Seite nach unten auf einem Tisch abzulegen. Allerdings dürfen die Symbole auf den eigenen Teilen den anderen nicht gezeigt werden. Der Schlüssel ist hierbei gelungene Kommunikation. Nur wer die Symbole mit den geeigneten Worten so beschreibt, dass die passenden Gegenstücke gefunden werden, kommuniziert hier zielorientiert. Doch wie genau beschreibe ich meinen eigenen Blickwinkel, meine eigene Perspektive? In dieser spannenden Phase ist darüber hinaus gute Selbstorganisation und Moderation gefragt. Haben sich schließlich alle Nahtstellen gefunden, so kann die komplette Form auf einmal abgelegt werden. Am Ende wird's noch einmal hoch spannend... Hat die Gruppe gut gearbeitet? Gleich können es alle sehen. Der Trainer wendet die komplette auf der Rückseite magnetisierte Form mit Hilfe der Magnetplatte, und die Gruppe sieht ihr eigenes „Kommunikations-“ Ergebnis.

<b>Akteure</b> (min/opt/max):	8 / 16 / 16
<b>Zeit (ohne Auswertung):</b>	20 – 40 Minuten
<b>Platzbedarf:</b>	mindesten 30 m <sup>2</sup> und ein Tisch von mindestens 0,8m x 0,8m
<b>Themen &amp; Ziele:</b>	<b>Kommunikationstraining:</b> Sender–Empfänger–Thematik, aktives Zuhören, Metakommunikation, überzeugen u.v.m. <b>Teamarbeit:</b> Eine gemeinsame Sprache entwickeln, Absprachen an Schnittstellen, Feedbackprozesse, Motivation. <b>Kundenorientierung:</b> Die Sprache des Kunden sprechen, Bedarfsanalyse, auf die „Landkarte“ des Kunden gehen. <b>Systemisches Denken und Handeln:</b> Selbstorganisation. <b>Konflikte lösen:</b> Umgehen mit Missverständnissen. <b>Moderationstraining:</b> Zusammenfassen des Zwischenstands, Überblick verschaffen, Gesprächsdisziplin einhalten.
<b>Lieferumfang:</b>	16 magnetisierte Kunststoffformen, 1 Holzschachtel mit Magnetplatte, 1 detaillierte Anleitung.

## Augenbinden (30 Stk. vorhanden-kostenfrei)

Kategorie: Icebreaker



Sie möchten gerne vorab Ihr Training Tool fest reservieren?

### Ihre Ansprechpartner im Veranstaltungsbüro:

**Rainer Weidlich**  
Mitglied der Hotelleitung  
Veranstaltungsleiter



☎ 0 23 31 35 75-176  
✉ [rw@arcadeon.de](mailto:rw@arcadeon.de)

**Sabine Ackermann**  
Bankett-Verkaufsleiterin



☎ 0 23 31 35 75-182  
✉ [s.ackermann@arcadeon.de](mailto:s.ackermann@arcadeon.de)

**Lea Vorkäufer**  
Bankettassistentin



☎ 0 23 31 35 75-177  
✉ [lv@arcadeon.de](mailto:lv@arcadeon.de)

ARCADEON / HWW GmbH  
Lennestr. 91  
58093 Hagen

☎ 0 23 31 35 75-0

✉ [info@arcadeon.de](mailto:info@arcadeon.de)

🏠 [www.arcadeon.de](http://www.arcadeon.de)