

SPIEL | WUP

W 44 Teamnavigator

Typ	Kooperation
Gruppengröße	Groß (> 20), Klein (< 10), Mittel (10–20)
Ort	Beliebig
Zeit	30 Minuten
Spielende	> 4 (je nach Variation unbegrenzt)
Material	Papier, Teamnavigator (Bauanleitung im Büro erfragen), ggf. Augenbinden

Die Teilnehmer stellen sich im Kreis um den Teamnavigator auf. Jeder nimmt eine oder zwei der 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. J-GCL-Logo) zu zeichnen. Auch das Zeichnen nach einem vorgegebenen Labyrinth ist möglich. Die Schnüre sollen dabei gespannt bleiben.

Variationen:

Montagsmaler: Spielt doch einfach mal Montagsmaler mit dem Teamnavigator. In zwei Gruppen müssen die TN hier Begriffe zeichnen, die der Rest ihrer Gruppe erraten muss.

Namenskompass: Gemeinsam zeichnet sich die Gruppe durch den als Wegstrecke symbolisch aufgezeichneten Tag 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/Die GruppenleiterIn stellt im Anschluss auf vorbereiteten Moderationskarten die Themen des Tages vor und klebt sie entlang des Weges auf.

Federführung: 4–6 Personen 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.

Mehr Spiele, Impulse und Methoden: <https://www.jgcl-regionwest.de/spielebank/>