

HANDOUT

„Teambuilding online – geht das?“

(1) Count Up

Die Gruppe soll bis zu einer Zahl (Gruppengröße) zählen, und sich dabei nach dem Zufallsprinzip abwechseln, ohne dass zwei TN gleichzeitig sprechen. Wenn zwei TN auch nur für eine Sekunde gleichzeitig sprechen, muss die Gruppe bei Nummer 1 neu beginnen. Die Aufgabe ist geschafft, wenn bis zur festgelegten Nummer gezählt wurde.

Die Schwierigkeit bei der Online-Umsetzung dieses Klassikers ist, dass Menschen nicht über das Aussprechen der Zahlen hinaus kommunizieren können und daher nonverbal zusammenarbeiten müssen. Es ist eine großartige Übung, um Menschen dabei zu helfen, ruhig und konzentriert zusammenzuarbeiten und sanft zu lehren, wie wichtig es ist, bei der Online-Zusammenarbeit zielgerichtet zu sprechen.

Abhängig von der Gruppe kann diese Übung fehlschlagen und das ist in Ordnung: Auch das Scheitern selbst kann lehrreich sein! Reflexionsimpulse: Die Aufgabe dient gut als Anlass für die Diskussion über eine gute Etikette für Besprechungen und um hervorzuheben, wie wichtig eine gute Kommunikation miteinander ist.

(2) What's my number?

Der SL bittet jeden TN, sich über die Funktion "Umbenennen" im TN-Panel eine Zahl zuzuordnen. Die TN sollen dabei am Ende in alphabetischer Reihenfolge nummeriert sein. Damit dies gelingt, muss die Gruppe ins Gespräch kommen und sich organisieren. Regel: Nicht mitschreiben!

(3) Mad Hatter Tea Party

Den TN wird im Vorfeld des Meetings mitgeteilt, dass sie alle eine möglichst kreative Kopfbedeckung mitbringen sollen. Wenn es so weit ist, setzen alle ihre Kopfbedeckung auf und haben 60 Sekunden Zeit, um die Geschichte des Hutes zu erzählen und warum sie ihn ausgewählt haben. Wenn der Hut keine gute Geschichte hat, sollen die TN sich eine ausdenken. Durch die Hut-Geschichten kann viel über die TN, z. B. über vergangenen Urlaube, Themenpartys, bevorstehende Geburtstage usw. gelernt werden.

Variation

Das Spiel funktioniert auch unvorbereitet. Die TN werden dann einfach aufgefordert, sich in einer festgelegten Zeit eine möglichst ausgefallene Kopfbedeckung zu besorgen.

(5) Wer ist es?

Die TN schreiben in den Chat 5 Dinge die für sie charakteristisch sind nur an den SL. Hat dieser alle TN-Inputs im Chat erhalten, liest er diese der Reihe nach vor. Die TN raten, um wen es sich handelt.

Variation

Die TN legen eine Liste an und notieren zu jeder vorgelesenen „Karte“ einen Namen aus dem Meeting. Am Ende wird aufgelöst und die TN zählen nach, wie viele Richtige sie haben.

(4) Ich bin der Einzige ... Ich auch!

Die TN sagen in einer freiwilligen Reihenfolge immer "Ich bin die/der Einzige ..." und nennen etwas, was vermeintlich nur auf sie zutrifft. Falls es doch weitere gibt, die betroffen sind, halten diese ihre Hand in die Kamera. Der TN muss so lange weitermachen, bis er wirklich der Einzige ist.

Variation

Die TN können auch ein Schild vorbereiten, auf dem "ich auch!" steht und dieses immer dann in die Kamera halten, wenn die Aussage auch auf sie zutrifft.

(5) 10 Gemeinsame Dinge

Die TN werden in kleine Gruppen aufgeteilt. Sie sollen 5 Minuten lang eine Liste mit 10 Gemeinsamkeiten erstellen. Dies kann am Whiteboard erfolgen oder aber handschriftlich. Der Themenbereich kann ganz offengelassen werden oder auf Themen wie Arbeit, Sport etc. beschränkt werden. Zurück im Meeting präsentieren die Gruppen ihre Top-Ten-Listen. Es kann auch nach Bedeutung gerankt werden.

Es kann so allgemein sein wie „Wir alle tragen Schuhe“ oder spezieller: „Wir wohnen alle seit 2014 in Hamburg“ Unabhängig von den Antworten wird eine Verbindung hergestellt, Diskussionen und Gelächter erzeugt und die Gruppe zum kreativen Denken angeregt. Geben Sie jeder Gruppe Zeit, anschließend ihre Liste im Plenum auf dem Online-Whiteboard zu teilen. Dadurch entsteht eine dynamische Atmosphäre, die sich gut für Brainstorming eignet.

(6) Kopiergerät

Die TN suchen sich aus den anderen Meetingteilnehmenden eine Person aus, die ihr Vorbild sein soll.

Alle schließen die Augen und überlegen sich irgendeine Körperhaltung (im Bildausschnitt sichtbar). Auf Kommando der SL öffnen sie wieder ihre Augen und nehmen ihre

ausgedachte Körperhaltung ein. Dabei beobachten sie ihr Vorbild und bewegen sich im Zeitlupentempo in die jeweilige Stellung ihrer Vorbilder. Wenn das Vorbild wiederum seine Position verändert, muss auch der Beobachtende diese Bewegung nachvollziehen und dieselbe Körperhaltung einnehmen. Wenn sich niemand mehr bewegt, ist das Spiel zu Ende.

Variation

Die TN machen ein bestimmtes Gesicht/ eine Mimik.

Hinweis

Am Ende gibt es meistens nur noch eine oder maximal zwei Positionen. Es kann aber sein, dass dieser Effekt nicht eintritt. Dann haben sich entweder TN nicht an die Vorgaben gehalten oder TN haben sich gegenseitig ausgewählt. Es kann eine 2. und 3. Runde zur Überprüfung des Effektes gespielt werden.

Reflexion/ Transfer

- Warum passiert das, was passiert? Hat jemand eine Erklärung?
- Menschen synchronisieren sich mit anderen Menschen, sie sind auf Beziehung getrimmt und passen sich anderen an

(7) Letter Hunting

Vorbereitung

Zettel mit Buchstaben zum Abhaken oder animierte PowerPoint Vorlage vorbereiten, um das Ergebnis auswerten zu können.

Ablauf

Die Gesamtgruppe sieht in der PP alle Buchstaben des Alphabets. Auf Kommando beginnt das Spiel. Ziel ist es, für jeden Buchstaben zu Hause einen Gegenstand zu finden und zu holen, der mit diesem Anfangsbuchstaben beginnt. Es ist auch Kreativität gefragt, z. B. zählt bei C auch 'Christians Uhr' oder bei U "unsichtbarer Kugelschreiber". Entweder wird die Zeit gestoppt, wenn alles zusammengetragen ist oder wenn ein vorgegebenes Zeitlimit abgelaufen ist (5 Minuten).

Auswertung

- Mit PP: Der SL klickt die Buchstaben in der animierten Folie an, um zu kennzeichnen, dass die Buchstaben "belegt" sind.
- Ohne PP: Der SL kreuzt die Buchstaben auf einem vorbereiteten Zettel ab

Variation

Das Spiel kann auch als Wettbewerb in Kleingruppen gegeneinander gespielt werden.

(8) Kollektives Gedächtnis

Vorbereitung

PP-Folie vorbereiten, auf Bilder von 50 Dinge abgebildet sind. PP-Folie entsprechend animieren (5 Sek. Anzeigedauer) und Deckblatt (das auf Klick ausgeblendet wird) darüber legen, damit die Objekte nicht im Vorfeld gesehen werden. Zusätzlich kann eine Kontrollfolie angelegt werden.

Ablauf

Der SL zeigt eine PowerPoint-Folie mit 50 Dingen/ Objekten für 5 Sekunden lang, danach blendet er sie wieder aus (animierte PP-Vorlage). Die TN sollen sich kollektiv merken, was sie gesehen haben und als Gruppe auf dem Whiteboard alles sammeln, woran sie sich erinnern können. In der vorangehenden Besprechungsphase (2 Minuten) legen die TN eine Strategie fest, wie sie sich die Dinge am besten merken. Ihnen ist nicht bekannt, ob die Dinge symmetrisch angeordnet sind und um welche Dinge es sich handelt.

Nach Ablauf der Besprechung und dem Signal der TN, dass es losgehen kann, startet der TN die PP und zeigt die 50 Dinge für 5 Sekunden lang. Danach öffnet er das Whiteboard und bittet darum, die Ergebnisse zusammenzutragen.

Regeln

- Um zu verhindern, dass die TN mitschreiben, halten sie während der gesamten Übung die Hände in die Kamera.
- Keine Screenshots
- Kein Mitschreiben
- Hände sichtbar im Bild

Vorbereitung

PP-Folie vorbereiten, auf der das Minenfeld abgebildet sind und entsprechend animieren, sodass die Felder auf Klick aufgedeckt werden.

(9) Adlerauge

Vorbereitung

Die TN müssen ihre Nummerierung ändern und zwei Teams bilden, indem sie die Zahl 1 oder 2 vor ihren Namen setzen (Erste Hälfte 1-10 ist Team 1, zweite Hälfte ist Team 2)

Aufgabe

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jeder TN einer Gruppe nimmt an sich oder in seiner (sichtbaren) Umgebung jeweils eine Veränderung vor (in einer Phase, in der die

Kameras ausgeschaltet sind) und die andere Gruppe muss so viele Veränderungen wie möglich finden. Danach wechseln die Gruppen einmal die Rollen.

Ablauf

- Schritt 1: Beide Gruppen gehen in Breakout Sessions, Gruppe 1 überlegt, was jeder TN in seinem Bild verändert, Gruppe 2 überlegt sich derweil eine Strategie, wie sie die Veränderungen finden will
- Schritt 2: Beide Gruppen kehren ins Meeting zurück. Gruppe 2 erhält 1 Minute Zeit, sich die TN und deren Hintergrund von Gruppe 1 einzuprägen
- Schritt 3: Alle TN aus Gruppe 1 schalten für eine Minute ihre Videos aus und nehmen ihre Veränderungen vor. Gruppe 2 wartet.
- Schritt 4: Gruppe 1 schaltet wieder die Videos ein und Gruppe 2 versucht, alle Veränderungen zu finden.
- Schritte 5-8 sind gleich zu den Schritten 1-4, nun aber andersherum, sodass Gruppe 2 die Veränderungen vornimmt.

Auswertung

In der Reihenfolge in ihrem Team sind die TN nacheinander dran und geben einen Tipp ab. Man darf auch "Weiter" sagen, aber nicht zwei oder mehrmals raten. Bewertung:

- Möglichkeit 1: Fehler zählen, d. h., jeder Fehler wird notiert. Das Team mit den wenigsten Fehlern hat gewonnen. Es können auch Treffer mit Fehlern verrechnet werden.
- Möglichkeit 2: SL stoppt die Zeit (1 Minute) und das suchende Team muss in dieser so viele Veränderungen wie möglich finden. Danach kommt der nächste in der Reihe dran. Optional können auch hier die Fehler gegengerechnet werden.

Regeln

- Ausgenommen von den Veränderungen sind Mimik und Gestik, es geht also um veränderte Dinge. Im Hintergrund oder am Körper (Haare verändern zählt).
- Die Veränderungen müssen im Video sichtbar sein
- Die Veränderungen müssen auch bei schlechtem Video erkennbar, also groß genug sein (also vielleicht nicht einfach einen kleinen Ohrring abnehmen)
- Screenshots, Fotos und Notizen sind nicht erlaubt!
- Vorsagen ist auch nicht erlaubt!

(10) Minenfeld

Vorab

Um die Reihenfolge festzulegen, in der die TN durch das Minenfeld gehen, werden die TN vorab durchnummeriert. Dies geschieht in der Reihenfolge der Vornamen (auf Nummerierung zurückgreifen, die zuvor in "What's my Number festgelegt wurde).

Ablauf

Die Aufgabe der Gruppe ist es, in einem Minenfeld den richtigen Weg durch eine aus vielen Einzelfeldern bestehenden Fläche zu finden und die gesamte Gruppe durchzuschleusen. Dafür erhält die Gruppe ein an die Gruppengröße angepasstes Zeitlimit (ca. 1 1/2 Minuten pro TN). Das Minenfeld hat eine festgelegte Start- und Zielseite sowie „verbotene“ und „erlaubte“ Felder. Um den richtigen Weg durch das Minenfeld herauszufinden, versucht die Gruppe im „Trial-and-Error-Verfahren“ die sicheren von den verbotenen Feldern zu unterscheiden, um letztendlich den Weg nur auf den sicheren Feldern zurückzulegen.

Regeln

Der Gruppe werden neben der Aufgabenstellung folgende Regeln mitgeteilt:

- Es gibt nur einen sicheren Weg durch das Minenfeld.
- Die gesamte Gruppe muss durch das Minenfeld gehen.
- Es darf jeweils nur eine Person im Minenfeld sein.
- Jeder muss den kompletten Weg durch das Minenfeld auf erlaubten Feldern zurückgelegt haben. Sagt dazu bitte das Feld an, auf das ihr gehen wollt (Koordinaten, z. B. A1). Der SL öffnet das Feld und zeigt an, um welche Art Feld es sich handelt.
- Es muss die vorher festgelegte Reihenfolge, in der die einzelnen Personen durch das Minenfeld gehen, beibehalten werden.
- Es dürfen nur benachbarte Felder betreten werden: vorwärts, rückwärts, diagonal und seitwärts.
- Tritt eine Person auf ein verbotenes Feld (ein Feld mit einer Mine im Plan), muss sie das Minenfeld auf dem gleichen Weg, den sie gekommen ist, wieder verlassen. Anschließend kann die nächste Person starten.
- Wird ein verbotenes Feld zum ersten Mal betreten, ist hierfür keine Strafgebühr zu entrichten. Bei einem weiteren Fehltritt, verkürzt sich die Zeit, die zur Verfügung steht, um eine Minute (Zeit ggf. anpassen).
- Die gleiche Strafgebühr wird fällig, wenn nach einem Fehltritt das Minenfeld nicht auf dem ursprünglichen Weg verlassen wird.
- Nach Ablauf der Planungsphase und mit dem Start der ersten Person ist es verboten, zu sprechen.
- Es ist verboten, sich etwas aufzuschreiben, Screenshots zu machen oder die im Minenfeld befindliche Person zu beeinflussen. (nonverbale Gesten wie Nicken oder Kopfschütteln).
- Falls Beeinflussung erfolgt, kann der SL die anderen TN auffordern, ihr Video auszuschalten.
- Die TN halten ihre Hände sichtbar in die Kamera, um zu vermeiden, dass mitgeschrieben wird oder Screenshots gemacht werden.

Kommentar | Diskussionsanregungen

Die einzelnen Teilnehmer beobachten das Geschehen am Bildschirm und versuchen sich die verbotenen Felder einzuprägen. Die Informationen über verbotene Felder erhalten sie natürlich nur, wenn ein anderer Teilnehmer bei seinem Versuch das Minenfeld zu durchqueren, eines betritt.

Interessant ist bei dieser Übung, dass Fehler eine wichtige Information für die Gruppe bedeuten und dass sie gemacht werden müssen, um Orientierung zu gewinnen. Fehler sind jedoch nur produktiv, wenn man sie möglichst selten – bei dieser Übung einmal macht – beim zweiten Mal kosten sie Zeit und Nerven.

Variation

Größere Gruppen kann man in zwei Kleingruppen aufteilen, die von entgegengesetzten Seiten beginnen. Dabei ist zu Beginn nicht klar, dass beide Gruppen den gleichen Weg haben.

(11) Teammemory

Ablauf

Die TN spielen gemeinsam Memory (animierte PP-Vorlage). Die TN sagen reihum (vorbereitete Nummerierung der TN nutzen) zunächst nur eine Karte an (Koordinaten z. B. "A1 bitte"), die der SL aufdecken soll und die dieser dann recht zügig wieder zudeckt. Sobald ein TN das Gefühl hat, er trifft ein Paar, darf er dieses nennen (also zwei Karten) und aufdecken lassen. Bei einem Treffer bleibt das Paar offen liegen. Werden zwei Karten aufgedeckt, die nicht passen, werden diese wieder zugedeckt. Die Gruppe soll so wenige Fehler wie möglich machen. Der SL notiert jeden Fehler.

Hinweise

- Es kann mit einer Zeitvorgabe gespielt werden, dann ist es das Ziel, das Memory in der Zeitvorgabe zu schaffen. Die Fehler führen dann zu Strafsekunden.
- Alternativ kann die Vorgabe sein, so wenige Fehler wie möglich zu machen.
- Die TN können dann in einer zweiten Runde versuchen, ihr Ergebnis zu verbessern.
- Hat der SL das Spiel schon häufiger angeleitet, kann er auch eine Referenzzeit anderer Gruppen nennen (Kann der Rekord gebrochen werden?)

Regeln

- Hände sichtbar im Bildschirm (z. B. gefaltet)
- Nicht mitschreiben, keine Screenshots
- Nicht miteinander reden (Paarungen vorsagen)