

Produktpräsentation der Reihen

Spiele und Methoden

- Diese Präsentation gibt einen detaillierten Überblick über den Aufbau und die Anwendung der beiden Reihen und verdeutlicht die Einsatzmöglichkeiten der einzelnen Materialien.
- Demomaterial zu jedem einzelnen Titel kann auf der jeweiligen Produktdetailseite heruntergeladen werden. Sie können diese Materialien direkt in Ihrem Seminar oder Training einsetzen.

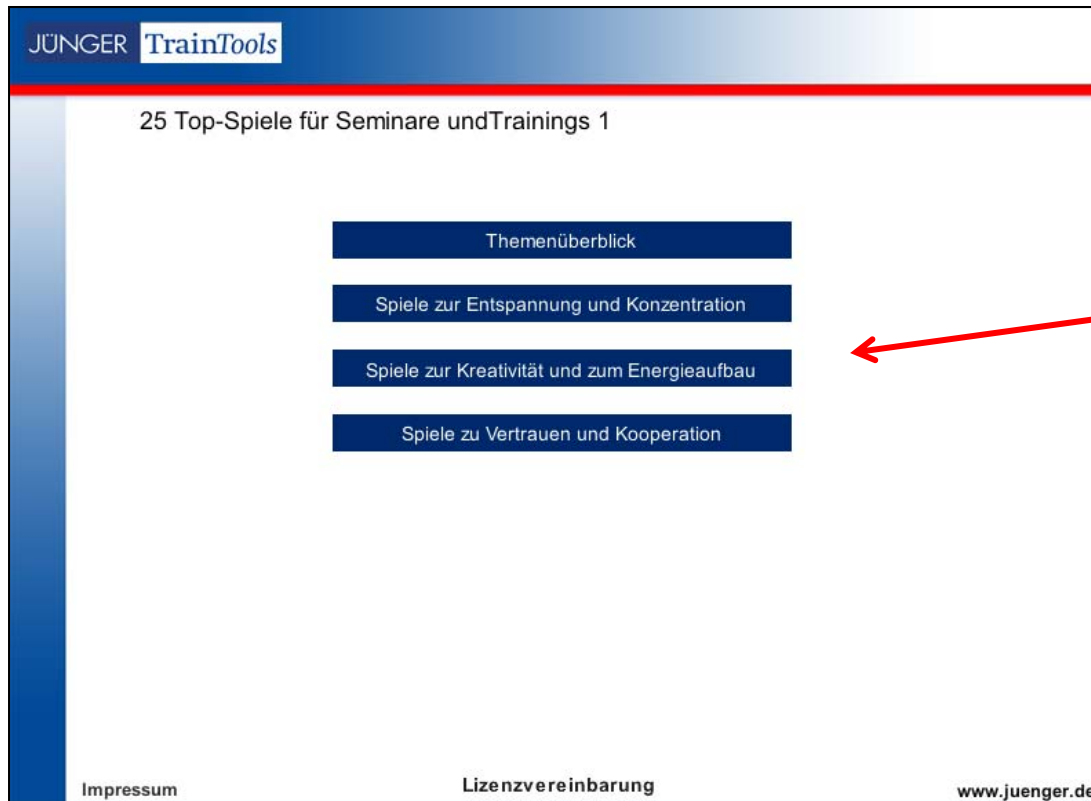
Ziel

- Mit den Spielen und Methoden erhalten Sie als Trainer oder Seminarleiter Material zur Durchführung erfolgreicher Trainings- und Personalentwicklungsmaßnahmen.

Nutzen

- Auflockerung der Trainings
- Spielerisches Heranführen an Themen
- Förderung der Gruppendynamik
- Hoher Lerneffekt durch Teilnehmeraktivierung
- Übersichtliche Struktur
- Ansprechend gestaltete Arbeitsunterlagen
- Dateien können angepasst und verändert werden
- Materialien können problemlos ausgedruckt oder abgespeichert werden
- Kurze Vorbereitungszeit

Einfache Menüführung



Menüführung mit Themenüberblick und thematischer Gruppierung der Spiele



Die Navigation wird durch die einfache Menüführung erleichtert: Im Themenüberblick enthalten sind u.a. eine Einführung und Inhaltsverzeichnisse. Die thematische Gruppierung erlaubt einen gezielten Zugriff auf die Spiele.

Klarer Aufbau

JÜNGER TrainTools

1. Das albernste und aufwändigste Spiel: **Besuch im Zoo**

Ziel	Gruppenaufteilung, Spaß Energieaufbau, Konzentration
Zeitbedarf	10 Minuten
Anzahl der Teilnehmer	ab 10
Spielform	im Raum herumlaufend
Material	-
Trainerdokumente	Spielbeschreibung

35 Spiele für Gruppenaufteilung 1 © Jünger Medien Verlag

Karteikarte mit Informationen über Zielsetzung, Zeit- und Raumbedarf, Material und Arbeitsmittel

Spielbeschreibungen und Fotos

Die Trainer- und Teilnehmerunterlagen sind einzeln im einfach zu editierenden WORD-Format hinterlegt.

Spielbeschreibung →



Fotos machen die Spielbeschreibungen noch verständlicher und anschaulicher.

25 Top-Spiele für Seminare und Trainings I
Spielbeschreibung
3 Seiten

3 Stühle Spielbeschreibung

Spielziel

Dieses Spiel setzt die Kreativität der Teilnehmer frei.

Spielbeschreibung

Die Teilnehmer sitzen in U-Form. Vorne stehen drei Stühle. Ein Teilnehmer setzt sich auf den mittleren Stuhl und formuliert eine Assoziation bzw. ein Problem, eine Frage, zu dem/der er Lösungsideen sucht (z.B. Was schenke ich meiner Mutter zum Geburtstag? Wohin in den Urlaub? etc.). Zwei Teilnehmer setzen sich rechts und links neben ihn und schlagen ihre Assoziation (Lösung) vor. Der mittlere Teilnehmer entscheidet sich für einen der beiden Vorschläge und nimmt diesen Nachbarn mit zurück in den Kreis.

Der Übrige (Gebliedene) setzt sich auf den mittleren Stuhl und das Spiel wird fortgesetzt.



Anmerkungen


Das Spiel kann begrenzt auch ebenso zur Problemlösung eingesetzt werden, wie als Kreativitätsspiel an sich. Es ist gut, das Spiel zu beenden, bevor die Energie nachlässt.

Spielbeschreibung
3 Seiten
© 2009 Gron-Dager und Singer Medien Verlag

Seite 1 von 3

Trainer und Teilnehmerunterlagen

25 Top-Spiele für Seminare und Trainings 1
Trainermaterial
„4-E-Auswertung“

 **4-E-Auswertung
Trainermaterial**

Auswertung
(von Übungen und Spielen)

Emotion	Wie geht es mir?
Erfahrung	Was ist passiert?
Erkenntnis	Was habe ich gelernt?
Einsicht	Was nutzt mir das?

Diese Abfolge von Fragen hat sich als äußerst nützlich erwiesen, wenn es darum geht, den tieferen Sinn einer Übung herauszuarbeiten und zu verankern. Durch die Fragen leistet der Teilnehmer die Verständnisarbeit bzw. die Transferleistung zu seinem (Arbeits-)Alltag selbst und erlebt so die Spiele als sinnhaft.

Im Allgemeinen tun sich Teilnehmer schwer, auf die erste Frage direkt zu antworten, und antworten automatisch auf die zweite Frage. Für manche Seminare (Kommunikation, Konflikte etc.) ist die Unterscheidung bzw. das Bewusstsein dafür aber sehr wichtig. Deshalb sollte der Gruppenleiter darauf hinweisen und für die erste Frage eine Gefühlsbeschreibung einfordern.

Wenn in einem Seminar mehrere Spiele gespielt werden, ist es sinnvoll, das Auswertungsplakat (von DIN A4 auf A2 oder A1 vergrößert) im Seminarraum aufzuhängen und so immer wieder Bezug darauf zu nehmen (siehe Plakatvorlage Auswertung.)

Trainermaterial
„4-E-Auswertung“ © 2009 Erich Ziegler und Jünger Medien Verlag Seite 1 von 1

Trainerauswertung


AUSWERTUNG

(von Übungen und Spielen)

- 1. Emotion**
Wie geht es mir?
- 2. Erfahrung**
Was ist passiert?
- 3. Erkenntnis**
Was habe ich gelernt?
- 4. Einsicht**
Was nutzt mir das?

© 118

25 Top-Spiele für Seminare und Trainings 1
Feedbackbogen
„Teilnehmer-Feedback“

 **Teilnehmer-Feedback
Feedbackbogen**

Name: _____

Notieren Sie, welche Erfahrungen Sie während des Spiels gemacht haben.

1. Wie fühlten Sie sich bei diesem Spiel?
2. Welche (humorvollen) Lösungen fallen Ihnen zu Ihrem aktuellen Thema ein?
3. Welche Ressourcen bringen Sie zur Lösung mit?
4. Was würden Sie einem anderen raten, der sich mit Ihrem Thema beschäftigt?
5. Wo können Sie Unterstützung finden?
6. Welcher Art muss die Unterstützung sein, damit Sie das Thema selbst angehen können?

Feedbackbogen
„Teilnehmer-Feedback“ © 2009 Erich Ziegler und Jünger Medien Verlag Seite 1 von 1

Feedbackbogen für Teilnehmer

Themenbeispiele



Mit den unterschiedlichen „Seminarspielen“ und „Erlebnisorientierten Methoden“ erhalten Trainer und Seminarleiter eine hochwertige Auswahl an praxisbewährten Spielen, die in unterschiedlichsten Seminar-, Trainings- und Unterrichtssituationen eingesetzt werden können.

Für eine individuelle Beratung stehen wir Ihnen jederzeit gerne zur Verfügung: traintools@juenger.de oder Telefon: 069 83 00 66 43