

2. Baustein: Wir werden ein Team

Ein Team wird durch die Gruppenmitglieder geprägt und durch eine gemeinsame Aufgabe oder ein Thema. Um im Team sicher agieren zu können, muss die Gruppe gemeinsam Erfahrungen sammeln. Bei den ersten Teamerfahrungen wird erlebt, dass nur das gemeinsame Handeln den Teamerfolg sichert. Letztlich soll sich die gesamte Kursgruppe als ein Team begreifen, das kooperiert und eine gemeinsame Aufgabe verfolgt.

Ziele:

Grundlagen zum Begriff Teambildung erfahren, Teamerfahrungen sammeln, erste Identifikation der Gruppe als Team

Material:

Moderationsmaterial, mehrere Seile (5 - 6 Meter lang)

Vorschlag für den Ablauf:

1. Begrüßung im Stuhlkreis
2. Gemeinsame Sammlung von Aspekten zum Thema Teambildung (Flipchart o.Ä.) und Definition von „Team“ erarbeiten. Leitfragen hierzu: Was versteht ihr unter einem Team? Was hält ein Team zusammen? Was stört ein Team? Seid ihr schon ein Team? Warum? Warum nicht?
3. Teamspiel „Schiffs-Crew“ (evtl. in zwei Mannschaften). Die Spieler bilden ein "Schiff", indem sie sich so hinstellen, dass sie die Kontur eines Schiffes bilden. Damit diese Form nicht verloren geht, wird ein Seil außen um das Schiff herum gespannt und von den Mitspielern gehalten. Zwei oder mehr Spieler stellen sich als „Aufbauten“ in das Schiff hinein und verschränken die Arme miteinander. Ein Spieler klettert als „Kapitän“ auf ihren Rücken: Er gibt die Kommandos, z.B.: "volle Kraft voraus!", "Maschinen stopp!", "halbe Kraft zurück", "10, 20 oder 30° nach links (rechts)". Das Schiff bewegt sich nach diesen Kommandos, ohne dabei seine Form zu verlieren. Es soll über die Meere fahren und auch in einem Hafen manövrieren können.

Nach einiger Übung werden Schwierigkeiten eingebaut, Sturm kommt auf. Zwei Mitspieler spannen ein Seil (zunächst nicht höher als 30 cm) und bewegen sich (langsam!) auf das Schiff zu. Das Schiff muss ohne Schaden über diese Welle fahren können: Die Jugendlichen steigen gleichmäßig über das Seil hinweg, ohne ihre Form zu verlieren. (www.spielefuerviele.de). Andere Teamspiele können natürlich ebenfalls gespielt werden.

4. Auswertung des Spiels: Wie war´s? Was hat gut funktioniert? Was weniger gut? Bei Gruppenaufteilung: Welches Team war „besser“? Sammlung von Aspekten zum Begriff „Team“, die durch das Spiel neu erfahren wurden.
5. Zum Schluss kann ein weiteres Spiel gespielt werden, z.B. Knotenlösen: Die Jugendlichen erhalten ein Seil, das im Abstand von ca. 1 m so viele Knoten enthält, dass jeder einen Knoten mit einer Hand festhalten kann. Die andere Hand bleibt frei. Nun müssen alle Knoten gelöst werden, ohne das Seil loszulassen.

Deutsche Verkehrswacht e.V., Gesamtverband der Deutschen Versicherungswirtschaft e.V.,
Verkehrswacht Medien & Service-Center GmbH, Bonn 2010