



© Lukas Künzli

Workshopmethoden: Ice Breaker



Workshopmethoden: Ice Breaker

Ice Breaker (auch Eisbrecher) sind kleine Spiele, die zu Beginn eines Workshops oder einer anderen Aktivität eingesetzt werden, um die Stimmung zu lockern, sich gegenseitig vorzustellen und sich besser kennenzulernen. Hier vier Beispiele:

Sich mit Gemeinsamkeiten besser kennenlernen

- Material:
Ein grosses Flipchart und Stifte
- Vorbereitung:
Die Namen aller Personen werden kreuz und quer auf das Flipchart geschrieben.
- Umsetzung:
Alle Teilnehmenden gehen durch den Raum. Dabei suchen sie sich zufällig eine andere Person aus und bleiben beieinanderstehen. Nun suchen die Paare irgendeine Gemeinsamkeit, die sie verbindet. Das kann alles Mögliche sein: dieselbe Band, die man hört, dasselbe Essen, das man mag, dieselbe Haarfarbe und so weiter. Haben die beiden eine Gemeinsamkeit gefunden, ziehen sie mit einem Stift eine Linie zwischen ihren Namen auf dem Flipchart. Danach suchen sie sich wieder neue Partner und finden neue Gemeinsamkeiten.
Nach 5 bis 10 Minuten wird das Spiel gestoppt. Gemeinsam schaut man sich das entstandene Netz auf dem Flipchart an und merkt, wie viele Gemeinsamkeiten es in der Gruppe gibt.

Die individuelle Hosensack-Biografie

Dieses Kennenlernspiel braucht keine Vorbereitung. Es kann jederzeit und überall gespielt werden.

- Material:
Der eigene Schlüssel, das Portemonnaie, Etui oder etwas Ähnliches, was man gerade dabei hat.
- Umsetzung:
Jede Person erzählt etwas zu ihrem persönlichen Gegenstand. Was öffnen die Schlüssel am Schlüsselbund? Oder wer ist die Person auf dem Foto im Portemonnaie? Wieso hat man diesen Zettel drin? So lernen sich alle Anwesenden auf eine neue, meist unerwartete Art besser kennen.

Mauer, Hase und Pfeilbogen

Dieses Spiel braucht weder Vorbereitung noch Material – es funktioniert wie «Schere, Stein, Papier».

- Umsetzung:
Die Anwesenden werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die Personen jeder Gruppe stellen sich auf einer Linie nebeneinander auf, mit dem Rücken zur anderen Gruppe. Nun besprechen sie ganz leise, ob sie die Mauer, den Hasen oder den Pfeilbogen darstellen. Haben sich beide Gruppen entschieden, gibt eine Person ein Signal, worauf sich beide Gruppen gleichzeitig schnell umdrehen und ihr Symbol darstellen: Für die Mauer strecken sie die Handflächen nach vorn, beim Hasen formen alle mit ihren Armen grosse Hasenohren und beim Pfeilbogen halten alle wie Robin Hood einen unsichtbaren Bogen in den Händen.

Die Gruppe, die gewinnt, erhält einen Punkt – und zwar springt der Hase über die Mauer, die Mauer hält den Pfeil auf und der Pfeil trifft den Hasen.

Das kann nun beliebig oft wiederholt werden, zum Beispiel bis eine Gruppe zehn Punkte hat. Sie können sicher sein, dass am Ende alle wach und aufgelockert sind!

Der Wind weht!

— Material:

Genug Stühle für alle Personen, in einem Kreis aufgestellt

— Vorbereitung:

Überlegen Sie sich im Voraus unterschiedliche Kategorien und Eigenschaften.

— Umsetzung:

Alle Personen sitzen in einem Kreis und schauen in die Mitte. Dann sagen Sie laut: «Der Wind weht alle Personen weg, die ...», und fügen eine Ihrer Kategorien an. Nun müssen alle Personen, die zu dieser Kategorie gehören, aufstehen und auf einen frei gewordenen Stuhl wechseln. Das wiederholen Sie so lange, bis die Gruppe schön durchmischt ist.

Auch hier sind am Ende bestimmt alle wach und dazu sitzen sie auch neben jemandem, den sie vielleicht noch nicht so gut kennen.

— Tipps:

Benutzen Sie am Anfang Kategorien, die man sieht – so kommt das Spiel besser ins Rollen. Also zum Beispiel alle, die etwas Rotes tragen, oder alle, die eine Brille tragen.

Ermutigen Sie vor allem auch Kinder dazu, so von Stuhl zu Stuhl zu wechseln, wie wenn sie wirklich vom Wind getragen würden. Das macht besonders viel Spass!

Alle dargestellten Methoden stammen aus den folgenden Büchern:

— Jungwacht Blauring Schweiz (2017): methodenstark. Ideensammlung für vielfältige Aus- und Weiterbildung. rex verlag luzern, Luzern.

— Save the Children Fund (2002): Participation Spice it up! Practical tools for engaging children and young people in planning and consulting. Cardiff.

— Rachow, Axel (Hrsg.) (2002): Spielbar II. 66 Trainer präsentieren 88 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis. managerSeminare Verlags GmbH, Bonn.