

SPIELREGELN

FEEDBACK-SPIEL

Mit dem Feedback-Spiel werden Sie herausfinden, wie gut Sie sich selbst und die anderen Spieler kennen. Wie sehen Sie andere? Welches Bild haben andere von Ihnen? Vielleicht erkennen sie an Ihnen Stärken, von denen Sie noch gar nichts wussten.

Das Feedback-Spiel besteht aus 140 Karten: 70 von ihnen stehen für menschliche Stärken und 70 für menschliche Schwächen. Es sind außerdem vier unbedruckte Karten beigefügt, sodass Sie bei Bedarf zusätzliche Stärken oder Schwächen ergänzen können. In dieser Anleitung finden Sie vier Spielformen. Die Spiele 1, 2 und 3 können in Gruppen und Teams zum Einsatz kommen. Spiel 4 ist für ein persönliches Coaching gedacht bzw. kann allein benutzt werden.

Wenn Sie mit einem begrenzten Kartenset arbeiten möchten, verwenden Sie jeweils die Karten 1–35 der Stärken und der Schwächen. Die Wörter dieser Sets decken das vollständige Spektrum gut ab und die ausgewählten Wörter sind leicht zu verstehen. Sie können natürlich auch entsprechend Ihrer persönlichen Präferenzen Ihre eigene Auswahl treffen.

SPIELFORM 1: FEEDBACK ZU STÄRKEN

Ziele

1. Sich der eigenen Stärken bewusster werden.
2. Feedback geben und erhalten; Vergleich des Selbstbildes mit dem Bild, das andere von einem haben.

Voraussetzungen

1. Die Teilnehmer müssen sich kennen.
2. Anzahl an Spielteilnehmern: 2–6.
3. Erforderlich: die Karten mit den Stärken.
4. Geschätzte Spieldauer: 45–60 Minuten.

Spielverlauf

1. Geben Sie jedem Spieler fünf Karten. Legen Sie die restlichen Karten zugedeckt auf einen Stapel.
2. Jeder Spieler zieht reihum jeweils die oberste Karte vom Stapel. Wählen Sie von den sechs Karten die Stärke aus, die für Sie selbst am untypischsten ist. Geben Sie diese Karte an einen anderen Spieler weiter, von dem Sie denken, dass er diese Stärke haben könnte, und

erläutern Sie den Grund für Ihre Wahl. Diese Karte wird aufgedeckt vor dem ausgewählten Spieler abgelegt. Legen Sie die Karte beiseite, wenn sie zu keinem der Spieler passt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Fahren Sie so fort, bis der Kartenstapel leer ist.

3. Alle Spieler haben jetzt fünf Karten in der Hand, die ihrer Meinung nach jeweils am besten zu ihnen passen. Legen Sie diese aufgedeckt vor sich neben die Karten, die Ihnen die anderen Spieler gegeben haben. Diese Karten zeigen, wie die anderen Spieler Sie sehen.
4. Vergleichen und diskutieren Sie die Ähnlichkeiten und Unterschiede, wie Sie sich selbst sehen und wie andere Sie sehen. Welche der Karten, die man Ihnen gegeben hat, gefällt Ihnen am besten?
5. Erstellen Sie anhand Ihrer selbst gewählten Stärken, der Ihnen zugeteilten Stärken und der restlichen Stärken im Spielset eine Liste mit acht Stärken, die am typischsten für Sie sind.

Hinweis

Bei dieser Spielform ist es wichtig, darauf zu achten, dass jeder Spieler ungefähr die gleiche Anzahl an Karten erhält.

SPIELFORM 2: DIE STÄRKEN VON ANDEREN EINSCHÄTZEN

Ziele

1. Sich der eigenen Stärken bewusster werden.
2. Herausfinden, wie gut man die Stärken anderer einschätzen kann.

Voraussetzungen

1. Die Teilnehmer müssen sich kennen.
2. Anzahl an Spielteilnehmern: 3–12.
3. Erforderlich: die Karten mit den Stärken.
4. Geschätzte Spieldauer: 30–60 Minuten.

Spielverlauf

1. Breiten Sie alle Karten aufgedeckt auf dem Tisch aus.
2. Schreiben Sie die acht Stärken auf, die für Sie am typischsten sind. Zeigen Sie die Liste nicht den anderen Spielern. Wenn jeder Spieler seine Liste gemacht hat, müssen alle den Raum verlassen. Die Spieler kommen dann einzeln in den Raum zurück und suchen die Karten mit den Stärken heraus, die sie gewählt hatten. Sie legen diese Karten zugedeckt auf einen Stapel und verlassen den Raum dann wieder. Alternativ kann man die Spieler bitten, sich am Tisch umzudrehen, während die anderen Spieler ihre Karten

zusammenstellen. Wenn alle Spieler ihre Karten herausgesucht haben, können alle in den Raum zurückkommen und das Spiel wird fortgesetzt. Hinweis: Wenn mehrere Spieler eine bestimmte Stärke aufgeschrieben haben, kann ein anderer Spieler diese Stärke zuvor schon zu seinem Stapel gelegt haben.

3. Legen Sie alle Karten beiseite, die nicht ausgewählt wurden. Mischen Sie die ausgewählten Karten und legen Sie sie zugedeckt auf einen Stapel.
4. Jeder Spieler zieht nun der Reihe nach die oberste Karte auf dem Stapel und zeigt sie den anderen Spielern. Alle Spieler raten, wer diese Stärke für sich aufgeschrieben hat, und begründen ihre Auswahl. Für jede richtige Vermutung erhält man zehn Punkte. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Fahren Sie so fort, bis der Kartenstapel leer ist.
5. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl kann am besten einschätzen, wie andere sich selbst sehen.

Hinweis

Diese Spielform lässt sich in einer verkürzten Variante spielen, indem man nur die Karten 1–35 aus dem Stärken-Set verwendet. In diesem Fall wählen alle Spieler nur sechs Stärken.

SPIELFORM 3: STÄRKEN UND SCHWÄCHEN EINES UNTERNEHMENS

Ziel

Diskussion darüber, wie die Spieler das Unternehmen wahrnehmen, für das sie arbeiten, und Austausch über ihre entsprechenden Erfahrungen.

Voraussetzungen

1. Die Spieler arbeiten für das gleiche Unternehmen.
2. Anzahl an Spielteilnehmern: 3–12.
3. Erforderlich: alle Karten mit den Stärken und Schwächen. Legen Sie alle Karten mit den Beschreibungen beiseite, die nicht auf ein Unternehmen zutreffen.
4. Geschätzte Spieldauer: 30–60 Minuten.

Spielverlauf

1. Legen Sie die Stärken- und Schwächen-Karten getrennt voneinander aufgedeckt auf den Tisch.

2. Wählen Sie ein oder zwei Stärken und ein oder zwei Schwächen, die das Unternehmen beschreiben, für das Sie arbeiten. Wenn Sie für ein großes Unternehmen arbeiten, konzentrieren Sie sich auf die Abteilung, für die Sie arbeiten.
3. Erläutern Sie anhand der folgenden Fragen reihum Ihre Auswahl:
 - In welchen Bereichen sehen Sie die Stärke(n) und Schwäche(n) Ihres Unternehmens? Wie wirkt sich das auf Sie aus?
 - Besteht zwischen der/den Stärke(n) und Schwäche(n) ein Zusammenhang? Falls ja, welcher?
 - Welche Stärke wird von der jeweiligen Schwäche verborgen? (siehe Erläuterung am Ende).
4. Welche Schlüsse können Sie ziehen?

Hinweise

1. Diese Spielform dient als Eisbrecher, der es den Spielern erleichtert, über ihr Unternehmen zu sprechen. Wenn im Hinblick auf das Unternehmen Unzufriedenheit besteht, wird diese Spielform dies an den Tag bringen. Daher sollten Sie vielleicht vor Spielbeginn darüber nachdenken, wie Sie mit dem Ergebnis des Spiels umgehen werden!
2. Sie können diese Spielform auch anwenden, um zu diskutieren, wie es in einem Team läuft. In diesem Fall sollten Sie das Wort 'Unternehmen' durch 'Team' ersetzen.

SPIELFORM 4: MEINE EIGENEN STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Ziele

1. Ein klares Bild über die eigenen Stärken und Schwächen erhalten.
2. Einen Einblick in den Zusammenhang zwischen Stärken und Schwächen bekommen.

Voraussetzungen

1. Es empfiehlt sich, diese Spielform mit einem Gesprächspartner oder Coach zu spielen.
2. Anzahl an Spielteilnehmern: 1 (+ Coach).
3. Erforderlich: alle Karten mit den Stärken und Schwächen.
4. Geschätzte Spieldauer: 30–45 Minuten.

Spielverlauf

1. Breiten Sie alle Stärken-Karten aufgedeckt auf dem Tisch aus. Wählen Sie 8 Stärken, von denen Sie sich ganz sicher sind, dass Sie sie haben, und legen sie diese nebeneinander

vor sich. So wählen Sie die Karten am einfachsten aus: Legen Sie zuerst schnell die Karten mit den Stärken beiseite, die Sie definitiv nicht haben. Legen Sie im nächsten Schritt die Stärken beiseite, bei denen Sie nicht sicher sind, ob Sie sie haben. Fahren Sie so lange fort, bis 8 Karten übrig sind.

2. Wählen Sie mit dem gleichen Verfahren acht persönliche Schwächen aus, die Sie im Moment am meisten stören. Legen Sie diese nebeneinander unter die Reihe mit den Stärken.
3. Diskutieren Sie das Ergebnis unter den folgenden Gesichtspunkten:
 - Erklären Sie, wann und wo jede Stärke bei Ihnen zum Tragen kommt.
 - Erklären Sie, in welcher Situation Sie jede der Schwächen am meisten stört.
 - Wenn es einen Zusammenhang zwischen einer oder mehreren bestimmten Stärken und Schwächen gibt, legen Sie diese zusammen.
 - Schreiben Sie die Ergebnisse auf oder fotografieren Sie sie, sodass Sie sie später noch einmal anschauen oder mit anderen diskutieren können.

Hinweis

Manchmal finden es die Spieler schwierig, aus 70 Karten acht auszuwählen, weil sie dann zu viele Informationen auf einmal verarbeiten müssen. Eine Alternative wäre, fünf Karten auf einmal auf den Tisch zu legen und bei jedem Set den Spieler zu bitten, nur eine Karte zu wählen, die am besten passt. Daraus ergibt sich eine Vorauswahl von nur noch 14 Karten, aus denen der Spieler dann die acht Karten auswählt.

ZU DEN KARTEN

Es versteht sich, dass die Wahl der Spielvariante abhängig sein sollte von der Vertrautheit der Spieler untereinander und dem Vertrauen, das sie zueinander haben. Der Umgang mit Stärken und Schwächen sollte von Verantwortungsbewusstsein bestimmt sein.

Bei Stärken gilt für uns das Prinzip, dass sie sowohl einen positiven Effekt für denjenigen haben, der sie besitzt und nutzt, als auch für die Personen in seinem Umfeld. Schwächen haben meist negative Nebenwirkungen: sie sind sperrig und die Qualität von Kontakten kann gestört werden.

Auf jeder Karte mit einer Stärke, gibt es das Bild des Regenbogens. Die unterschiedlichen Farben symbolisieren die unterschiedlichen menschlichen Stärken. Dieselben Farben des Regenbogens finden Sie auch auf den Karten mit den Schwächen. Dies soll bedeuten, dass in einer Störung, einer Schwäche immer etwas Positives, eine Qualität verborgen ist. Nur, dass diese Qualität über das Ziel hinausgeschossen ist, d.h. was ursprünglich 'selbstbewusst' war, entwickelte sich zu 'arrogant', und 'dynamisch' könnte sich zu 'ungeduldig' entwickelt haben. Wenn wir über Schwächen nachdenken, sollten wir uns dessen bewusst sein.

HANDBUCH FEEDBACK-SPIEL

Zur bestmöglichen Nutzung des Feedback-Spiels durch einen Trainer, Manager oder Coach wurde das 'Handbuch Feedback-Spiel' entwickelt. In diesem Handbuch finden Sie 20 verschiedene Spielvarianten, wie z.B. zur Teamentwicklung, zum Feedback geben, zum Bewusstwerden eigener Stärken und Schwächen, zur persönlichen Entwicklungsplanung und zum individuellen Coaching. Das Handbuch enthält außerdem theoretische Hintergründe zum Umgang mit Stärken. Am Ende eines jeden Kapitels finden Sie Fragen und Übungen, die das Handbuch im Trainings- und Weiterbildungsbereich zu einem sehr nützlichen Instrument machen.

ANDERE KARTENSPIELE

Das *Feedback-Spiel* bildet eine Spielreihe mit dem *Entwicklungsspiel*, *Motivationsspiel*, *Werte- und Normenspiel*, *Spiel der Gefühle*, *Zitatenspiel* und *Leadership Spiel*. Mehr Informationen finden Sie auf www.kwaliteitenspel.nl/de

Vertrieb:

Gerrickens | *training & advies*
www.kwaliteitenspel.nl/de

Übersetzung aus dem Englischen: Katrin Suchan, Kronberg

© 1999 Peter Gerrickens, Niederlande
Überarbeitete Ausgabe 2018.