

Das Feedback-Spiel

Dieses Spiel hilft Ihnen festzustellen, wie gut Sie Ihre Mitspieler und sich selbst kennen. Welches Bild hat jemand anderes von Ihnen, und wie sehen Sie andere Menschen, die Sie kennen? Möglicherweise erkennen andere bei Ihnen Stärken, deren Sie sich nicht einmal bewusst waren!

Das Spiel besteht aus 140 Karten mit persönlichen Eigenschaften. 70 davon haben Stärken aufgedruckt und die anderen 70 betreffen die Eigenschaften, die man landläufig als Schwächen bezeichnet. Ausserdem gibt es 4 Blankokarten, für den Fall dass Sie noch Ergänzungen hinzufügen wollen.

Spielvariante 1 (2-5 Spieler)

In dieser Variante benutzen Sie alle Karten mit den Stärken.

1. Aus dem gemischten Kartenstapel werden an alle Spieler 5 Karten ausgeteilt.
2. Der erste Spieler nimmt eine Karte vom verbleibenden Stapel. Aus den 6 Karten, die er nun in der Hand hält, zieht er diejenige, die nach seiner Meinung am wenigsten zu ihm passt. Diese Karte wird einem Mitspieler überreicht, zu dem sie (nach seiner Überzeugung) besser passt. Gleichzeitig erklärt er dem Empfänger, warum er gerade ihm diese Karte gibt. Die Karte wird offen vor den Empfänger gelegt.

Wenn eine Karte zu keinem Mitspieler passt, wird sie auf einen getrennten Stapel gelegt.

3. Dies wird Reihum so lange weitergeführt, bis der Stapel zu Ende ist. In jeder Runde müssen die Spieler erneut überlegen, welche Eigenschaften zu ihnen passen und welche nicht, und entsprechend verfahren. Zum Schluß legt jeder Teilnehmer seine 5 Karten offen vor sich auf den Tisch, am besten als neue Reihe unter die Karten, die andere vor ihn gelegt haben.
4. Vergleichen und diskutieren Sie nun was Ihnen besonders auffällt und wo die wesentlichen Unterschiede zwischen dem Selbstbild und dem Bild, das andere von Ihnen haben, sind.

Spielvariante 2 (2-6 Spieler)

In dieser Variante benutzen Sie den vollständigen Kartensatz.

1. Legen Sie alle Karten offen auf den Tisch.
2. Die Spieler bestimmen jeweils 8 Stärken und 6 Schwächen, von denen sie denken, dass es auch die ihren sind und schreiben sie auf ein Blatt Papier. Diese Liste dürfen die anderen nicht sehen.

3. Ein Spieler nach dem anderen nimmt nun die Karten auf, die er gewählt hatte, und legt sie auf einen Stapel. Die anderen Mitspieler schauen dabei weg oder drehen ihm den Rücken zu. Die zum Schluss verbleibenden Karten werden beiseite gelegt.
4. Die gewählten Karten werden gemischt. Ein Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und zeigt sie den anderen. Alle versuchen zu raten, auf wessen Liste die Stärke oder Schwäche zu finden ist. Die Spieler erklären auch, warum sie denken, dass eine bestimmte Person diese Eigenschaft aufgeschrieben hat. Wer richtig geraten hat erhält 10 Punkte.
5. Das Spiel wird weitergeführt bis der Stapel abgearbeitet ist. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl, ist offenbar am besten in der Lage die Eigenschaften anderer abzuschätzen.

Sie können eine verkürzte Version dieser Spielvariante spielen, indem Sie nur die Stärken und Schwächen mit den Nummern 1-35 verwenden. Sie wählen dann 5 Stärken und 4 Schwächen aus. Oder Sie spielen nur mit den Stärken. Dann sollten Sie 8 Stärken auswählen.

Spielvariante 3 (2-6 Spieler)

In dieser Variante benutzen Sie nur die Karten mit den Stärken.

1. Legen Sie die Karten auf einen Stapel.
2. Die erste Karte wird offengelegt. Alle Spieler nehmen sich etwas Zeit um zu überlegen: "Finde ich diese Stärke typisch für einen der Mitspieler oder für mich selbst? Wenn ja, zu wem passt sie am besten?" Die Antworten zu dieser Frage werden ausgetauscht und die Spieler versuchen zu einer Einigung zu kommen. Der Mitspieler, dem schliesslich diese Karte zugeordnet wird, legt sie offen vor sich hin. Wenn die Karte zu niemandem passt, wird sie zur Seite gelegt.
3. Das Spiel läuft solange bis der Stapel zu Ende ist.
4. Alle Spieler haben zum Schluss eine Vorstellung davon, wie sie von Ihren Mitspielern gesehen werden.

Zu den Karten

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

Die Grundannahme ist, dass Stärken in der Regel einen positiven Effekt für diejenigen haben, der sie besitzt und benutzt, und auch für diejenigen, die um ihn herum sind. Schwächen haben meist negative Nebenwirkungen: sie sind sperrig

und die Qualität von Kontakten kann gestört werden. Dies wird symbolisch auf der Rückseite der Karten dargestellt.

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

Handbuch Feedback-Spiel

Das Feedback-Spiel hat sich als sehr nützlich für den Einsatz im Training erwiesen. Zur optimalen Nutzung des Spiels durch Trainer, Manager, oder einen Coach wurde das "Handbuch zum Feedback-Spiel" entwickelt (ISBN 3-933906-11-3). In diesem Handbuch finden Sie 20 verschiedene Spielvarianten für unterschiedliche Zielsetzungen, wie z.B. zur Teamentwicklung, zum Feedback geben, zum Bewusstwerden eigener Stärken und Schwächen, zur persönlichen Weiterentwicklung oder zum individuellen Coaching. Das Handbuch enthält ausserdem einiges an theoretischem Hintergrund zum Umgang mit persönlichen Stärken oder Schwächen. Am Ende eines jeden Kapitels finden Sie Fragen und Übungen, die das Handbuch zu einem sehr nützlichen Instrument im Trainings- und Weiterbildungsbereich machen.

Distribution: Gerrickens Training & Advies, Niederlande

www.kwaliteitenspel.nl

© 1999 Peter Gerrickens, Niederlande ISBN 3-933906-10-5