



Gruppenphasen

Dauer: ca. 75 Minuten

Einstieg

Wenn Blicke töten

Gruppengröße: beliebig

Material: keines

Platzbedarf: beliebig

Dauer: ca. 10 Minuten

Alle Teilchen stehen im Kreis und schauen auf den Boden. Auf Kommando der Spielleitung schauen sie eine/n Mitspieler/in an. Treffen sich die Blicke, schauen sich also zufällig zwei in die Augen, scheiden beide aus.

Input

Gruppendynamik nach Kurt Lewin

Teamphasen nach Tuckmann und Jensen

Material: je nach Vortragsart

Dauer: ca. 20 Minuten

Anbei finden sich Hinweise hierzu.

Folgendes kann weiterhelfen:

Teamentwicklung Lab

<http://teamentwicklung-lab.de/tuckman-phasenmodell>

Kreuser, K. & Robrecht, T. (Hrsg., 2010):

Führung und Erfolg. Eigene Potenziale entfalten, Mitarbeiter erfolgreich machen.

Gabler Verlag: Wiesbaden.

Allgemeines zur Teamentwicklung

- Ziel: Steigerung der Effektivität des Teams durch Erreichen eines optimalen Teamzustands, d. h. bessere Problem-lösefähigkeit und Zusammenarbeit, Optimierung der Entscheidungsprozesse, klare Zuständigkeiten, gute Vernetzung
- erfordert Reflexions-, Lern- und Kommunikationsfähigkeit, einen ganzheitlichen Blick, Bereitschaft zur Veränderung

Gruppendynamik

- beschreibt Zusammenspiel zwischen den Gruppenmitgliedern
- fördert Lernen in sozialen Kontexten
- ist eine sozialpsychologische Disziplin
- Unterschied Team/Gruppe: eine Gruppe kann auch ein loser Verband aus Menschen sein (z.B. eine Gruppe, die am Bahnhof steht und auf den Zug wartet). Ein Team zeichnet sich dadurch aus, dass es ein gemeinsames Ziel verfolgt. Ein Team durchläuft durch eben diese Arbeit am gemeinsamen Ziel Phasen, die in einer losen Gruppe nicht auftreten. Sie sind notwendig, um das gemeinsame Arbeiten zu strukturieren und effektiv bzw. effizient zu gestalten.

Teamphasen

- Forming: Orientierungsphase. Spannungen, Unsicherheiten, Kennen lernen,



Unverbindlichkeit, kaum Konflikte und Innovationen

- Storming: Konfliktphase. Rollen ausfechten, Meinungen durchsetzen, Grenzen abtasten
- Norming: Regelungsphase. Regeln des Zusammenlebens klären, Zusammenhalt stärken, Rollen festigen, Arbeitsfähigkeit erreichen
- Performing: Arbeitsphase. Selbst-vertrauen am größten, starkes Wir-Gefühl, gutes Gruppenklima, Vertrautheit
- Adjourning: Trennungsphase. Traurigkeit, Sorgen, Ergebnisse der Arbeit dokumentieren, erreichte Ziele feiern
- Überspringen der Phasen, Zurückfallen und Hängenbleiben sind möglich!
- Die Aufgabe einer guten Teamleitung ist es daher, die jeweilige Phase zu erkennen und unterstützend einzugreifen

Man könnte versuchen, die Gruppe erarbeiten zu lassen, in welcher Phase sie sich gerade befindet. Dies funktioniert aber nicht mit jeder Gruppe und benötigt mehr Zeit.

Praxis

Vorstellen von zwei Übungen, die sich für die Begleitung der Phasen eignen

Blinder Mathematiker (Performing)

Gruppengröße: ab 6 Personen
Material: ein langes Seil (ca. 6m)
Platzbedarf: ca. 15 qm
Dauer: ca. 15 Minuten

Menschenknoblen (Storming)

Gruppengröße: bis 20 Personen
Material: keines
Platzbedarf: ca. 15 qm
Dauer: ca. 15 Minuten

Blinder Mathematiker

Das Seil wird an den Enden zusammen-geknüpft. Die Gruppe verteilt sich am Seil. Der Spielleiter bittet nun alle, die Augen zu schließen. Er gibt den Teilchen nun Formen vor, die sie mit dem Seil nachstellen müssen, ohne es loszulassen und ohne die Augen zu öffnen, z. B. Quadrat, Dreieck, Ellipse, Acht, Haus.

Menschenknoblen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft überlegt sich gemeinsam eine der folgenden Figuren. Auf Kommando der Spielleitung stellen beide Mannschaften ihre Figur dar. Die Mannschaft mit der überlegenen Figur hat bekommt einen Punkt. Hat ein Team zehn Punkte, ist der Sieg sicher.

Samurai: wird dargestellt wie ein Krieger mit Säbel in Angriffsposition. Stärker als der Narr (aufgrund seiner Kraft).



Narr: wird dargestellt indem man die Hände über den Kopf hält und wackelt. Stärker als die Oma (wegen seiner Hinterlistigkeit).

Oma: wird zittrig am Krückstock gehend dargestellt. Stärker als der Samurai (aufgrund ihrer Weisheit).

Reflexion

Wunderkerzen

Gruppengröße: beliebig
Material: Wunderkerzen in
entsprechender Anzahl
Platzbedarf: je nach Gruppengröße
Dauer: ca. 15 Minuten

Jedes Teilchen erhält eine Wunderkerze. Die Kerze des ersten Teilchens wird angezündet. Er/sie darf über Positives und Negatives in der vergangenen Gruppenstunde berichten, solange die Kerze brennt. Danach ist der/die nächste an der Reihe.