

Lernst du noch?

**Vergnügen des Nichtverstehens –
METALOG® training tools als
Agenten im Dritten Raum**

**Auf welchen Schultern stehen wir?
Milton Erickson & METALOG**

**Neue Perspektiven durch
Seil-Reflexion – Wie stelle ich
eine Frage in den Raum?**

Inhalt



Das METALOG® FieldBook

Die Praxis der METALOG® training tools in 58 Case Studies

Tobias und Daniela Voss (Hrsg.)

ca. 340 Seiten, farbig, Softcover, 19 x 27cm

Best.-Nr. 1549 € 40,18 zzgl. 7% MwSt.

Beispiele Themen

#Führungskräfteentwicklung #Friedensprozess
#Klassengemeinschaft #Krankenhausmanagement
#Perspektivwechsel #Sicherheit #Stressmanagement
#Teamentwicklung #TechnischesProjektmanagement
#TrainTheTrainer #Schule #SystemischeHaltung

- 3 Editorial
- 4-5 *Neues Tool: FindMe*
- 6 RealityCheck
- 7 CollaborationPuzzle
- 8 SysTeam
- 9 Pfadfinder
- 10 PerspActive
- 11 Team²
- 12-15 *Methoden der Moderation: Seil-Reflexion*
- 16 StackMan
- 17 Das Band
- 18 Balltransport
- 19 Zauberstab
- 20 MeBoard, WortSpiel
- 21 Fremde Welt
- 22-24 *Blick von außen: Agenten im Dritten Raum*
- 25 CultuRallye
- 26-27 Tower of Power
- 28-29 *Train-the-Trainer: Die EOL-Ausbildung*
- 30 KommunikARTio
- 31 Seifenkisten
- 32 Pipeline
- 33 FutureCity
- 34 EasySpider, Spider Rahmen
- 35 Moderationsbälle
- 36-37 *Auf welchen Schultern stehen wir? – Milton Erickson & METALOG*
- 38-39 SmartMarble
- 40 Complexity, DominoEffect
- 41 Catapults, HeartSelling
- 42 TeamNavigator
- 43 Leonardo's Bridge
- 44-45 ScenarioCards 1 & 2
- 46-47 *Tool- und Methoden-Workshops 2024*
- 48 Flottes Rohr, Fliegender Teppich
- 49 EmotionCards
- 50-51 Stein der Weisen, Augenbinden, Unmögliche Stäbe, Verflixte Schlinge, Magic Nails, Seil
- 52-53 Bücher
- 54 Bestellformular
- 55 Lieferungs- und Zahlungshinweise



**Neues
Tool!**

FindMe – Gemeinsam suchen,
zusammenfinden, S. 4-5

Willkommen

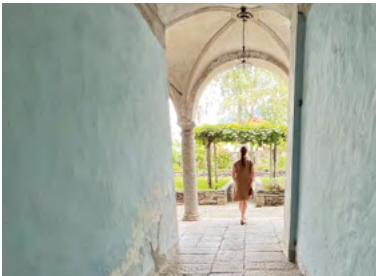
zu unserem METALOG Produktmagazin Herbst 2023



Tool-Neuentwicklung: **FindMe – Gemeinsam suchen, zusammenfinden**
S. 4-5



Neue Perspektiven dank
Seil-Reflexion, S. 12-15



Agenten im Dritten Raum, S. 22-24



Auf welchen Schultern stehen wir?
S. 36-37

Tool-Neuentwicklung: FindMe

Unser Entwickler:innen-Team hat sich das letzte Jahr wieder einmal voll ins Zeug gelegt und so können wir Ihnen ein brandneues Tool aus der METALOG Produktfamilie vorstellen:

FindMe – Gemeinsam suchen, zusammenfinden. FindMe ist ideal geeignet, wenn Sie mehr flexible Möglichkeiten zur Gruppeneinteilung suchen. Außerdem ist es ein toller Icebreaker, mit dem der/die Trainer:in spielerisch in ein Thema einführen kann. Lesen Sie die ausführliche Beschreibung auf den Seiten 4-5.

Wie stelle ich eine Frage in den Raum? – neue Perspektiven durch Seil-Reflexion

Zahlreiche Ideen zu der Frage, wie Reflexionen lebendig und mit ungeahntem Mehrwert durchgeführt werden können, erhalten Sie im Text des britischen Trainers Roger Greenaway. Roger ist ein wahrhaftiges „Urgestein“ der internationalen Trainerszene und hat bereits in unzähligen Train-the-Trainer-Programmen sein auf das Thema Reflexion spezialisiertes Wissen weitergegeben. Er ist Autor vieler Veröffentlichungen und wir sind sehr stolz, dass wir ihn für einen Beitrag im aktuellen Produktmagazin gewinnen konnten. Auf den Seiten 12-15 finden Sie vier ausführlich beschriebene Reflexionsmethoden zum Nachmachen.

Agenten im dritten Raum

Prof. Dr. Klaus Dirscherl ist Gründer des Instituts für Interkulturelle Kommunikation an der Universität Passau und ein echter Silberrücken, was interkulturelles Training angeht. In seinem Beitrag erklärt er eine ganze Hand voll Wirkmechanismen unserer Lernwerkzeuge: Sie sind „Als-ob-Strategie“, „Kommunikations-Ermöglicher“ und vieles mehr. Lassen Sie sich ab Seite 22 inspirieren!

Auf welchen Schultern stehen wir?

Lesen Sie auf den Seiten 36-37 außerdem ein Kurzporträt von Dr. Milton Erickson und wie sich die METALOG Methode und das hypnosystemische Arbeiten mit Interaktionsmetaphern auf seine Arbeit beziehen. Wenn Sie von sich sagen, Ihr Denken ist systemisch geprägt, dann werden Sie an dieser Stelle vielleicht die ein oder andere neue Perspektive auf die METALOG Tools bekommen.

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen.

Herzlich Grüße,
Ihr

Tobias Voss



FindMe

Gemeinsam suchen, zusammenfinden



Einsatzbereiche

Gruppen in Untergruppen einteilen, Icebreaker, spielerisch in Kontakt kommen und gleichzeitig ins Thema einführen.

Was und wie?

Beim Arbeiten mit Gruppen kommt es immer wieder vor, dass kleinere Untergruppen gebildet werden sollen, z. B. zur Bearbeitung von Aufgaben, zum Kennenlernen oder zur Reflexion. Um diesen Vorgang anregend und spielerisch zu gestalten, haben wir **FindMe** entwickelt. Anstelle eines einfachen Durchzählens der Teilnehmer:innen oder einer willkürlichen Einteilung durch den/die Trainer:in finden die gewünschten

Gruppen selbst zueinander, indem sie Gemeinsamkeiten in Form gleicher Symbole auf den zuvor verteilten Bildkarten finden. Das macht richtig Spaß und bringt die Gruppe ins Rollen. **FindMe** hilft dabei Gruppen von bis zu 36 Teilnehmer:innen in möglichst gleich große Gruppen von 2 bis 18 Personen einzuteilen. Gleich groß bedeutet, dass jede Gruppe höchstens eine Person mehr als die anderen Gruppen hat. Das Prinzip funktioniert auch bei ungeraden Personenzahlen. Die Karten sind durchnummeriert und enthalten insgesamt 18 verschiedene Symbol- bzw. Suchbegriffe (z. B. *Heißgetränk, Fast Food, Wetter*) mit 153 zugewiesenen Symbolen.

Durchführung

Wähle die Karten entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden aus, und zwar immer beginnend mit der Karte mit der Nummer 1. Beispiel: Bei 12 Personen wählst du die Karten 1–12 aus.

Nachdem jede:r Teilnehmer:in eine Karte bekommen hat, erhält die Gruppe die Anweisung: »Finde das/die/den gleiche(n) ...«, wobei du hier den ermittelten Symbol- bzw. Suchbegriff verwendest. Die Teilnehmenden können ihre Karten über den gesamten Verlauf des Workshops behalten. Die Symbole sind so ausgewählt, dass die Gruppen möglichst gut durchmischt werden. Die Teilnehmenden sind also möglichst selten mit den gleichen anderen Personen in einer Gruppe.

Praxistipp Der besondere Icebreaker: Ins Thema einführen und in Kontakt kommen

Mit folgender Sequenz bringst du deine Gruppe (z. B. 12 Teilnehmende) gut in Kontakt, egal, ob sie sich bereits

kennen oder nicht. Die folgenden Fragen sind Beispiele und selbstverständlich an das Thema bzw. den Fokus deiner Veranstaltung anpassbar. Die Fragen-Beispiele beziehen sich jeweils auf einen allgemeinen

Workshop (A), einen Workshop zu einem speziellen Thema »XY« (z. B. Kundenorientierung, Tabellenkalkulation, SCRUM, etc.) (B) oder einen Workshop im Rahmen einer Teamentwicklung (C).

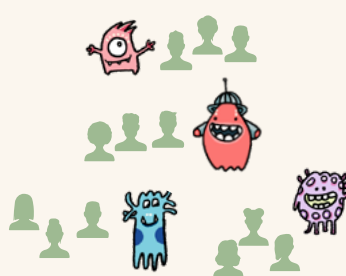
Schritt 1:

2 Personen pro Untergruppe
Symbolbegriff »Wetter«



Schritt 2:

3 Personen pro Untergruppe
Symbolbegriff »Monster«



Schritt 3:

4 Personen pro Untergruppe
Symbolbegriff »Fast Food«



A Auf was bist du besonders neugierig während des kommenden Workshops?

Woran erkennst du am Ende des Workshops, dass er für dich erfolgreich war?

Was sind einige deiner Fähigkeiten und Ressourcen, die du zum Gelingen des Workshops beitragen kannst?

B Was aus dem Thema »XY« liegt dir besonders?

In welchen Bereichen aus dem Thema »XY« möchtest du dazulernen?

Was ist dir für die Zukunft bei der Arbeit mit dem Thema »XY« besonders wichtig? Diskutiert anhand der hier (z. B. auf einem Tisch) zur Verfügung gestellten Informationen. (Bemerkung: als Trainer:in stellst du diese besonders interessanten Informationen bzw. Fragestellungen maßgeschneidert für deine Gruppe zur Verfügung.)

C Was bewegt dich, heute hier zu sein?

Welche Höhepunkte gab es in der Vergangenheit für dein Team? Beschreibe ein Erlebnis genauer.

Welche Entwicklungsschritte sind für dein Team wichtig und woran würdest du erkennen, dass ihr auf dem richtigen Weg seid?



Was macht FindMe besonders?

- Auch bei ungerader Anzahl wird die Gruppe eingeteilt.
- Es sind mehrere Gruppenbildungen unterschiedlicher Größe über den Tag hinweg möglich, dabei treffen die Teilnehmenden jedes Mal auf neue Personen und können ihre Karte während der gesamten Zeit behalten.
- Zusätzlich ist FindMe auch ein besonders eleganter Icebreaker, um in ein Thema einzuführen.
- Auf der Rückseite befindet sich ein Puzzle, das weitere Einsatzbereiche ermöglicht.



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/24/36

🕒 3–25 Minuten

📏 > 25m²

FindMe

36 Bildkarten (15 x 15 cm), 1 Anleitung.

Packmaß: 17 x 17 x 9 cm.

Best.-Nr. 1745 € 47,50 zzgl. MwSt.



RealityCheck

Zoom zwischen den Welten



Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 5/16/16;
max. 32 bei RealityCheck 1 + 2

🕒 10–15 Minuten

📏 je nach Gruppengröße, mind. jedoch 40 m²

RealityCheck 1

16 großformatige runde Bildkarten, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 31 x 35,5 x 3 cm. Gewicht inkl. Packbox: 1 kg (Doppelpack: 2 kg).

Best.-Nr. 1508 € 99,00 zzgl. MwSt.

RealityCheck 2

Best.-Nr. 1529 € 99,00 zzgl. MwSt.

RealityCheck Doppelpack 1 + 2

Best.-Nr. 1542 € 187,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kommunikationstraining: Sender-Empfänger-Thematik darstellen, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, aktives Zuhören, jede:r kommuniziert aus ihrem/seinem eigenen Modell der Welt. **Moderation:** Informationen bündeln, Metakommunikation. **Teamtraining:** Sprechen einer gemeinsamen „Sprache“, Kooperation, Arbeiten an einem übergeordneten Ziel. **Kundenorientierung:** Die Sprache des/der Kund:in sprechen, auf die „Landkarte“ des/der Kund:in gehen. **(Re-)Aktivierung:** Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt

RealityCheck ist ein smartes Lernprojekt, ideal für den Einstieg in einen Gruppenprozess oder als Energizer für zwischendurch.

Durchführung

Jede:r Teilnehmer:in bekommt eine der runden, großformatigen Bildkarten aus der zusammenhängenden Bildgeschichte in die Hand, darf diese aber niemandem zeigen. Durch geschicktes Beschreiben der Szenen finden die Teilnehmenden die richtige Reihenfolge der Bilder. Am Ende werden dann alle Bilder gemeinsam abgelegt. Jetzt kann die Gruppe den visuellen Wow-Effekt genießen.

Der Kreis schließt sich! RealityCheck ist auch mit bis zu 32 Akteur:innen durchführbar. Dafür kombinieren Sie RealityCheck 1 und 2. Das neue RealityCheck 2 bietet eine spannende Fortsetzung von RealityCheck 1. Wenn Sie mit einer Gruppe bereits mit RealityCheck 1 gearbeitet haben, ist RealityCheck 2 eine neue Herausforderung für Ihre Gruppe, denn der Schwierigkeitsgrad ist etwas höher.



CollaborationPuzzle

Macht es passend!



Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

- 👤 (min./opt./max.) 3/6/10
- 🕒 ohne Auswertung 15–50 Minuten
- 👉 ausreichend Platz für einen Teambereich und einen Arbeitsbereich. Der Abstand zwischen den Bereichen sollte so groß sein, dass kein Sicht- und Sprechkontakt möglich ist. Teambereich: etwa 3 x 3 m; Arbeitsbereich: mit einem Tisch für das Holzpodest, mind. 1,20 m x 1 m

CollaborationPuzzle

1 CollaborationPuzzle aus Holz, bestehend aus 1 Holzpodest und 8 Holzstäben, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 42 x 58 x 5 cm. Gewicht: ca. 2,9 kg. Lieferung in Stofftasche.

Best.-Nr. 1860 € 179,00 zzgl. MwSt.



Themen und Ziele

Teamarbeit: Genaues Weitergeben von Informationen, insbesondere effektives Kommunizieren, Optimieren des Kommunikations- und Arbeitsprozesses, Selbstorganisation im Team, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel, Vertrauen, Umgang mit Fehlern.

Agiles Projektmanagement: Planung und Durchführung eines Projekts, Zwischenziele, Rollenverteilung. **Führen:** Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.

Lernprojekt

Das Collaboration Puzzle ist eine spannende und herausfordernde Problemlöseaufgabe fürs Team. Nur, wenn Informationen möglichst genau weitergegeben werden und gemeinsam eine passende Strategie gefunden wird, gelingt die Aufgabe.

Durchführung

Dreh- und Angelpunkt des Lernprojekts ist eine ganz praktische Fragestellung: Wie ist die korrekte Höhe von 8 Stäben innerhalb eines Holz-Sets? Was auf den ersten Blick einfach aussieht, entpuppt sich als größere Herausforderung – denn die Stäbe sind verschieden lang und die Bohrungen verschieden tief. Die Gruppe steht vor einem Rätsel: 6 von 8 Stäben liegen außerhalb

des Holz-Sets, 2 stecken im Set, schauen aber unterschiedlich weit heraus. Insgesamt verfügt das Team über ein Budget von Arbeitsschritten, die es einsetzen kann, um die Lösung zu finden. Zugleich sind die Regeln sehr streng: Es darf immer nur eine Person den Arbeitsbereich betreten, um dort genau 2 Arbeitsschritte zu machen. Möglichst präzise sollen die gemachten Erfahrungen dem Team mitgeteilt werden. Wie sieht das beste Vorgehen aus, um das Ziel mit möglichst wenig Arbeitsschritten zu erreichen?



System

In Balance bleiben



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 4/9/12

🕒 (ohne Auswertung) 20–45 Minuten

📏 3 x 3 m

System

1 bewegliche Platte (Birke/Kork), 1 Sockel (Buche/Edelstahl), 16 Figuren (Buche), 3 Augenbinden, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 72 x 9 x 73 cm. Gewicht: 9 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer handgefertigten Spezialtasche.

Best.-Nr. 1501 € 499,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Teamarbeit: Vertrauen fassen, aktives Zuhören, Informationsfluss steuern, Sender-Empfänger-Thematik darstellen, implizit und explizit kommunizieren, Missverständnisse ausräumen. **Führungstraining:** Verantwortung übernehmen, Interdependenz in Systemen erkennen, trotz Unsicherheit entscheiden, mit Risiken umgehen, Informationen aus zweiter Hand erhalten. **Projektmanagement:** Strategien entwickeln, trotz Informationsmangel zielorientiert und erfolgreich arbeiten. **Kundenorientierung:** Die Sprache des/der Kund:in sprechen, auf die „Landkarte“ des/der Kund:in gehen.

Lernprojekt

Aus einer beweglichen Platte mit Figuren darauf, die jedoch herunterfallen kann, wird im Handumdrehen eine Metapher mit vielfältigen Interpretationsmöglichkeiten: etwas in Balance bringen, Ausgleich schaffen, Wechselwirkungen erleben, aber auch das Umgehen mit Risiko und Veränderung.

Durchführung

Pro Tisch arbeiten 2–4 Teams mit jeweils 1 Person, der die Augen verbunden werden („Greifer:in“), und 1 bis 2 Sehenden, den „Sprecher:innen“. Diese leiten die „Greifer:innen“ verbal an, wie die Figuren auf der Platte bewegt werden sollen. Bereits vielfach erprobte Varianten sind:

Abräumen: Die Figuren sind unregelmäßig auf dem Brett verteilt. Aufgabe ist es, das Feld komplett abzuräumen.

Bewegen: Die Platte wird durch einen Klebestreifen in der Mitte in 2 Felder aufgeteilt. Auf jedem Feld steht eine Hälfte der Figuren. Ziel ist es, mit möglichst wenigen Zügen alle Figuren in das jeweils andere Feld zu bekommen. **Draufstellen:** Auf die leere Platte wird mittig ein 20 x 20 cm großes Feld mit Klebeband aufgebracht. Es gilt, alle Figuren Zug um Zug auf die Platte zu stellen, nur nicht in das mittlere Feld. Am Ende soll die Platte ganz gerade auf dem Ständer liegen.





Themen und Ziele

Teamentwicklung: Interagieren, Feedback, Entstehung eines lernenden Systems, Integration von Schwächeren, Fehlerkultur.
Kommunikationstraining: Wahrnehmen von körpersprachlichen Signalen, Sender-Empfänger-Thematik.
Führungstraining: Bedürfnisse erkennen, kooperieren, mit Stress und komplexen Situationen umgehen.
Organisationsentwicklung: Schnelle Feedback-Schleifen als Kriterium für Lernen und Entwicklung.

Lernprojekt

Alles Lernen basiert auf Rückmeldung. Mit dem Pfadfinder wird erfahrbar, wie Gruppen zu echten Teams werden können: durch gemeinsames Entwickeln von Fähigkeiten und ständige Rückmeldung über den Status quo.

Durchführung

Mit einem bestimmten Budget bekommt die Gruppe den Auftrag, den versteckten Weg durch ein vorgegebenes Feld zu finden. Bei einem Fehltritt ertönt ein Signal. Unvermeidbare Fehler werden nicht sanktioniert. Wiederholt die Gruppe allerdings denselben

Fehltritt, ertönt erneut das Signal und die Gruppe muss bezahlen. Durch gegenseitige Unterstützung und gemeinsames Lernen schafft es die Gruppe, eine Strategie zu entwickeln, sodass am Ende alle Teilnehmer:innen das Feld durchqueren können. Dabei gilt es, die Schwächen Einzelner auszugleichen und – ohne zu sprechen – eine gemeinsame Vorgehensweise zu entwickeln.
Die Wendung: Bei dieser Variante des Lernprojekts stellt sich die gesamte Gruppe auf das Tuch. Jetzt hat sie die Aufgabe, das Tuch zu wenden, jedoch ohne herunterzusteigen.



Video

Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/12/18

🕒 (ohne Auswertung) 20–40 Minuten

📏 5 x 6 m

Pfadfinder

Washbares Tuch, Signalpfeife, 20 Geldscheine aus Holz, 1 Klemmbrett, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 37 x 13 cm. Gewicht: 3,5 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Tragetasche.

Best.-Nr. 1805 € 279,00 zzgl. MwSt.



PerspActive

Aus allen Blickwinkeln



Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

- 👤 (min./opt./max.) 5/12/12
- 🕒 (ohne Auswertung) 10–25 Minuten
- 📏 ca. 30 m² Fläche

PerspActive

1 PerspActive aus Holz mit integriertem Kugelschlauch, mit 12 Flechtschnüren, 3 Kugeln, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 30 x 37 cm. Gewicht: 2,5 kg. Lieferung in Stofftasche.

Best.-Nr. 1570 € 219,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Arbeiten im Team: Nutzen unterschiedlicher Blickwinkel und Arbeitspositionen zum Erreichen des Ziels, Optimieren des Arbeitsprozesses, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel, Umgang mit Veränderung. **Projektmanagement:** Planen und Durchführen eines Projekts, Zwischenziele, Rollenverteilung. **Führen:** Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.

Lernprojekt

Mal ganz ehrlich: Wer hat schon wirklich einen Überblick? Im Trubel der alltäglichen Aufgaben kann es immer wieder passieren, dass wir das Ziel aus den Augen verlieren.

Wie gelingt es dann, wieder den Fokus auf das zu bekommen, was wirklich wichtig ist? PerspActive bildet diese alltäglichen Herausforderungen bei Teams und ihrer Führung ab.

Durchführung

Jede:r Akteur:in nimmt 1 oder 2 Schnüre in die Hand. Die Kugel wird auf der Startseite in den Transportschlauch eingeführt und soll nun von der Gruppe durch geschicktes dreidimensionales Drehen des PerspActive so durch die Windungen des Schlauchs bewegt werden, dass sie am anderen Ende den Schlauch verlässt und im Zielkästchen landet. Herausforderung ist dabei, im Auge zu behalten, wo sich die Kugel befindet und ob die Richtung noch stimmt. Dabei gilt es, alle Perspektiven im Team zu aktivieren.



Team² ['ti:mkvadra:t]

Mehr als die Summe der einzelnen Teile



Themen und Ziele

Teamentwicklung: Nonverbal kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, eigene Ziele dem Gesamtziel unterordnen, Engpässe erkennen, teilen, Verantwortung übernehmen. **Organisationsentwicklung:** Überwinden von Abteilungsdenken. **Selbstorganisiertes Lernen:** Konzentrieren, fokussieren, durchhalten.

Lernprojekt

Mit dieser Herausforderung bringen Sie Ihre Gruppe ins Schwitzen, denn nur durch effektive Kooperation wird die Aufgabe lösbar. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich durch die Wahl einfacherer oder komplizierterer Formen beeinflussen.

Durchführung

Unterschiedlich geformte Teile sollen zu Quadraten zusammengefügt werden. Der

Arbeitsauftrag wird schweigend nach bestimmten Regelvorgaben durchgeführt und ist erst erfüllt, wenn alle Akteur:innen jeweils ein gleich großes Quadrat vor sich liegen haben. Dazu ist echter Teamgeist nötig: Für einzelne Quadrate kann es mehrere Lösungsmöglichkeiten geben, die Gesamtaufgabe ist aber tatsächlich nur durch eine einzige Kombination der Teile lösbar. Darum können einige Teilnehmende ihre Quadrate nur vervollständigen, wenn andere bereit sind, ihre bereits fertiggestellten wieder aufzulösen, um die dringend benötigten Teile auszutauschen. Die Botschaft ist deutlich: Das Ziel des/der Einzelnen ist dem Erfolg der Gruppe unterzuordnen.

Für über 10 Personen leicht durch ein zweites Team² erweiterbar. Wir empfehlen ab 14 Personen die Gruppe zu teilen, um an zwei Tischen parallel zu arbeiten.



Video

Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 5/10/10

🕒 (ohne Auswertung) 10–30 Minuten

👉 Tisch mit mind. 1 x 1,20 m Fläche

Team²

30 Teile (Plexiglas) für 10 Quadrate, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 26 x 18 x 12 cm. Gewicht: 1,5 kg inkl. Box. Lieferung in einer formschönen Schatulle aus Buchen- und Birkenholz mit Schiebedeckel.

Best.-Nr. 1520

€ 239,00 zzgl. MwSt.



Wie stelle ich eine Frage in den Raum? – Neue Perspektiven dank Seil-Reflexion

Der Originalartikel „Reviewing with Ropes“ wurde von Roger Greenaway für das Produktmagazin von Metalog (2023) angepasst und aktualisiert sowie von Tobias Voss übersetzt.

Roger Greenaway, Urgestein der internationalen Trainerszene, hat sich auf Methoden der Reflexion spezialisiert. Viele seiner Ideen finden sich auf seiner Website www.reviewing.co.uk, die er selbst als „wild gewachsenen Bauerngarten“ bezeichnet. Roger lebt in Stirling, Schottland.

„Ich soll Seile für die Reflexion verwenden? Ist das dein Ernst?“

Ja! Seile sind ein vielseitiges Hilfsmittel zum Auswerten und Nachbesprechen – zur Reflexion. Die meisten der im folgenden Artikel beschriebenen Methoden können wirkungsvoll dazu beitragen, Menschen tiefer und produktiver in einen Besprechungsprozess einzubinden. Natürlich wird es am Anfang eine gewisse Überraschung und Faszination geben, was sicherlich ein Pluspunkt für das Lernen ist. Bald werden die Teilnehmenden jedoch den praktischen Nutzen dieser Methoden zu schätzen wissen – ganz im Ernst.

Wieso für die Reflexion Seile verwenden?

Bei vielen Methoden bietet ein Seil eine einfache Möglichkeit, Diagramme und Grafiken zu erstellen, die sonst auf dem Papier skizziert werden müssten. Storyline (mehr dazu unten) zum Beispiel ist ein Hilfsmittel, um über die Höhen und Tiefen einer Erfahrungen nachzudenken und sie mit anderen zu teilen. Die Flexibilität des Seils hilft der berichtenden Person, Anpassungen vorzunehmen. Der/Die Berichterstattende kann am Seil entlanggehen und Höhen und Tiefen aufzeigen, während er/sie die eigene Geschichte erzählt – so wird der Bericht sowohl für die Sprechenden als auch für das Publikum lebendiger.

Bei anderen Methoden kann ein Seil verwendet werden, um Menschen dabei zu helfen, über ihre Meinung zu einer kürzlich gemachten gemeinsamen Erfahrung

nachzudenken. Anstatt die Teilnehmenden zu fragen, was ihre Einstellung oder ihr Standpunkt zu einem Thema ist, wird ein Seil als Spektrum ausgelegt, an dem entlang sich die Teilnehmer:innen zu Beginn des Prozesses ganz real und körperlich an die von ihnen gewählte Position stellen. Das schafft eine sofortige Beteiligung von allen! Siehe unten das Beispiel Hufeisen-Skalierung.

Ein Seil hat einen Anfang und ein Ende. So kann es dazu verwendet werden, einen Weg oder eine Reise zu einem wichtigen zukünftigen Ziel (am anderen Ende) zu verfolgen. Im wirklichen Leben fangen Menschen selten (wenn überhaupt) ganz am Anfang an – daher kann man das Seil als Reflexionsinstrument verwenden, um darüber nachzudenken, was man bereits hat (oder bereits getan hat), was auf dem Weg zum Ziel helfen wird. Zurück in die Zukunft (unten) beschreibt eine Möglichkeit, dies zu tun.

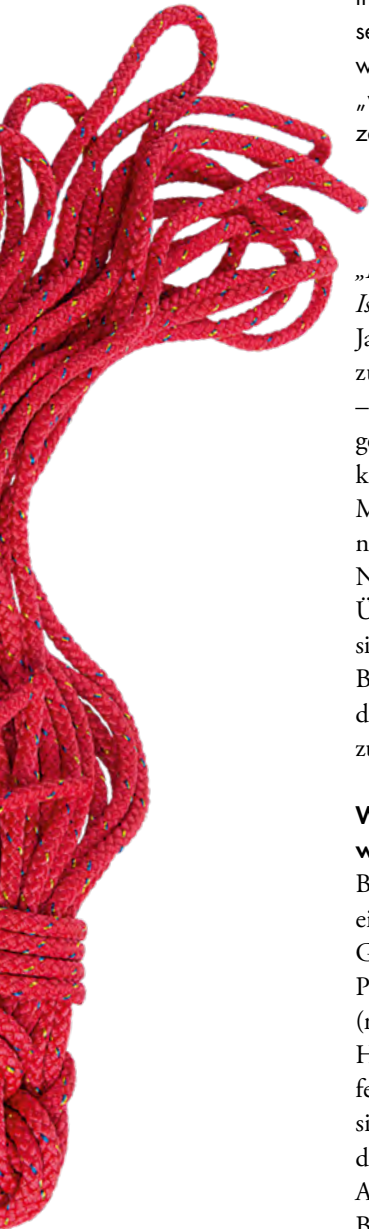
Seile haben noch viele weitere Verwendungsmöglichkeiten und Vorteile, aber der wichtigste Pluspunkt ist, dass sie den Raum, in dem Reflexion und Austausch stattfinden, einfach vergrößern können: Statt in Zeichnungen auf Papier, schaffen Seilzeichnungen eine Bühne, auf der sich die Menschen bewegen, denken, reden und erkunden können. Wenn du also das nächste Mal während einer Reflexion eigentlich Diagramme oder Modelle zeichnen wolltest, entscheide dich vielleicht für ein „Go large“ und verteile stattdessen Seile!

Was für Seile sind geeignet?

Alte Kletterseile, Wäscheleinen oder bunte Nylonschnüre eignen sich hervorragend als Hilfsmittel zur Reflexion. Für einige der in diesem Artikel beschriebenen Methoden kannst du auch mit einem Stift Linien auf Papier zeichnen. Auch METALOG bietet Seile in verschiedenen Längen an (siehe Webshop). In den meisten Situationen, in denen du drinnen oder draußen genügend Platz hast, wirst du mit deinen Lernenden bald entdecken, dass Seile für die Reflexion wie gemacht sind!

4 Methoden, mit Seilen zu reflektieren

1. Storyline: für den Austausch von erfahrungsreichen Geschichten
2. Hufeisen-Skalierung: zum Vergleichen und Diskutieren unterschiedlicher Ansichten, Werte oder Einschätzungen
3. Das bewegliche Diagramm: zum Überlegen, wie Prioritäten abgewogen wurden oder wie die zur Verfügung stehende Zeit verwendet wurde
4. Zurück in die Zukunft: zur Reflexion über Stärken und Ressourcen – vor der Planung und Durchführung





1. Storyline

Eine Storyline ist ein von den Teilnehmenden erstelltes Diagramm, das ihre „Höhen und Tiefen“ über einen bestimmten Zeitraum hinweg zeigt. Das Diagramm kann einen Weg durch einen Studiengang, ein Arbeitsprojekt oder das Erlernen einer Fähigkeit darstellen. Dabei kann die Storyline alles darstellen, was „schwankt“, z. B. Emotionen, Engagement, Motivation, Anstrengung, Schwierigkeit, Verständnis, Relevanz, Vertrauen. Ein solches Diagramm erleichtert den Sprechenden die Kommunikation. Auch für die Zuhörenden wird es einfacher, das große Ganze zu sehen, der Geschichte zu folgen und gute Fragen zu stellen.

Wieso sollte ich die Storyline verwenden?

- Um den Teilnehmenden Zeit zum Nachdenken und zur Vorbereitung zu geben, bevor sie ihre Geschichte erzählen.
- Um ihnen zu helfen, sich beim Erzählen ihrer Geschichte auf ein bestimmtes Thema zu konzentrieren (z. B. Engagement, Motivation, Anstrengung, Schwierigkeit, Verständnis, Relevanz, Vertrauen, Leistung ...)
- Um ihnen zu helfen, Ähnlichkeiten und Unterschiede in den Geschichten der anderen zu erkennen, und um Interesse, Empathie und Unterstützung zwischen den Teilnehmenden zu fördern.
- Um Einblicke in die Motivation und Demotivation der einzelnen Personen zu ermöglichen.
- Um Geschichten der Resilienz hervorzubringen, indem gefragt wird: „Was hat dir geholfen, dich von den Tiefs zu erholen?“

Was brauche ich für den Aufbau?

- Mehrere 5 Meter lange Seile, mit denen die Teilnehmenden ihre Geschichte auf dem Boden aufzeichnen können.
- Für die Arbeit zu zweit braucht es jeweils 1 Seil für 2 Personen und viel Platz. Wenn die Seile oder der Platz begrenzt sind, können die Zweierpärchen ihre Geschichten einzeln der ganzen Gruppe erzählen.
- Du brauchst einen guten Vorrat an geeigneten Fragen, wenn du über das Erzählen hinausgehen und die Analyse und Diskussion des Erzählten fördern willst.

Erkundung einer Storyline

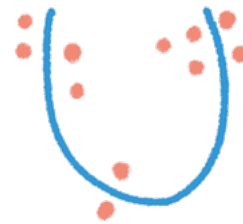
Folgende Fragen regen weitere Überlegungen an:

1. Könnt ihr 5 Gefühle benennen, die ihr an verschiedenen Stellen eurer Geschichte empfunden habt?
2. Was hat eure Höhepunkte verursacht? Wie habt ihr selbst oder wie haben andere zu diesen Höhepunkten beigetragen?
3. Was habt ihr oder was haben andere getan, um euch zu helfen, euch von den Tiefs zu erholen?
4. Wie haben eure Gefühle das beeinflusst, was ihr gesagt oder getan habt?

5. Wie haben eure Gefühle eurer Meinung nach das beeinflusst, was andere gesagt oder getan haben?
6. Wie haben die Gefühle der anderen das beeinflusst, was ihr gesagt oder getan habt?
7. Wie würdet ihr in einer ähnlichen Situation in der Zukunft eure Storyline anders gestalten wollen?

Mehr über die Storyline

- Storyline bietet das große Bild und einen ausgewogenen Überblick, bevor es ins Detail geht.
- Beim Erzählen der Storyline unterstützt die Körpersprache die Kommunikation.
- Die Teilnehmenden können Objekte, Wörter oder Bilder zu ihrer Storyline hinzufügen, um die Geschichte zu erzählen.
- Storylines sind nützlich, um individuelle Unterschiede während einer Gruppenaktivität hervorzuheben und um Einzelpersonen zu helfen, über ein Erlebnis außerhalb der Gruppe zu sprechen (z. B. über einen Vorfall in der Schule oder am Arbeitsplatz).



2. Hufeisen-Skalierung

Die Teilnehmenden zeigen ihre Position zu einem Thema, indem sie sich auf einem hufeisenförmigen Spektrum selbst einordnen. Die Hufeisen-Skalierung hilft den Einzelnen, ihre Ansichten zu klären, wenn sie mit jemandem sprechen, der ihrer eigenen Position nahesteht (ein:e „freundliche:r Nachbar:in“). Diese Art der Skalierung beschleunigt den Beginn einer Diskussion, indem sie die Standpunkte aller sichtbar macht.

Wieso sollte ich die Hufeisen-Skalierung verwenden?

- Damit jede:r schnell die Bandbreite und die Schattierungen der Meinungen zu einem Thema entdecken kann.
- Um alle zu ermutigen, ihre Gedanken zu klären, bevor sie vor der Gruppe sprechen.
- Um die Bandbreite und Qualität der Beiträge in der Gruppendiskussion zu verbessern.
- Um eine Plattform für Gruppendiskussionen zu schaffen, in denen die Teilnehmenden ein natürliches Interesse an den von den anderen gewählten Positionen zeigen.
- Um selten gehörte Stimmen in die Gruppendiskussion einzubringen. Diese Stimmen sind oft die nachdenklicheren und führen zu einem größeren Lerneffekt für alle.

Was brauche ich für den Aufbau?

Ein Seil ist nützlich, um die Hufeisenform zu markieren. Das Seil sollte etwa 25 % länger sein, als die Gruppe braucht, um sich nebeneinander aufzustellen. Alternativ kann die Hufeisenform auch mithilfe von Stühlen, die in ausreichendem Abstand zueinander stehen, abgesteckt werden. Der Raum hinter einem Stuhlkreis oder einem Hufeisen kann gut genutzt werden, wenn genügend Platz vorhanden ist, damit sich die Teilnehmenden frei bewegen können.

Durchführung

1. Stelle eine Frage, die auf einer Skala beantwortet werden kann, z. B.: „Was meinst du, wie stark du Einfluss auf den Klimawandel nehmen kannst, wenn 0 bedeutet: ‚Nichts, was ich tue, wird einen Unterschied machen‘ und 10 bedeutet: ‚Ich kann etwas bewirken‘?“
2. Jede:r nimmt eine Position auf dem gebogenen Spektrum ein. Um zu verhindern, dass die Teilnehmer:innen einfach einander folgen, anstatt selbst nachzudenken, kann jede:r zunächst gebeten werden, einen Wert und den Grund für die Wahl dieses Wertes aufzuschreiben.
3. Bitte die jeweils nebeneinander stehenden Personen, miteinander zu besprechen, warum sie ihre jeweilige Position gewählt haben.
4. Frage anschließend, ob sich jemand aufgrund dieses Gesprächs in eine der beiden Richtungen bewegen möchte, und lasse ihn oder sie dies tun.
5. Weise auf das Gesamtmuster der Verteilung hin und bitte die Teilnehmenden um Kommentare.
6. Bitte alle Anwesenden, darauf zu achten, wo die einzelnen Personen stehen: „Gibt es Überraschungen? Irgendwelche Kommentare? Irgendwelche Fragen?“
7. Ermutige die Teilnehmenden, sich zu bewegen, wenn sich ihre Sichtweise ändert, und fordere sie auf, zu erklären, warum sie ihre Position verändern. Teilnehmer:innen, die stehen bleiben, werden nach ihren Gründen gefragt.
8. Leite die Diskussion so lange, wie sie produktiv ist.

Falls sich die Diskussion zu sehr auf die Personen an den beiden Enden konzentriert, achte darauf, dass auch andere Ansichten, z. B. von einer Mittelposition, berücksichtigt werden. Betone, dass der Hauptzweck der Übung darin besteht, die Ansichten der anderen zu sehen, zu hören und zu verstehen, was andere zu sagen haben. Vielleicht sollten vor allem diejenigen gehört werden, die eine ausgewogene Meinung vertreten?

Praxistipp

Ein zunächst dynamischer Beginn kann erstarren und ermüdend werden, wenn das Gespräch in einer Position verharrt. Daher sollte eine Reihe von zusammenhängenden Fragen gestellt werden, die jeweils in einem neuen Denk-Rahmen beantwortet werden können. Hierbei hilft eine gute Vorbereitung: Halte einen Fragenkatalog bereit, aus dem du auswählen kannst. Wenn verwandte Themen auftauchen, solltest du mit neuen Fragen improvisieren.



3. Das bewegliche Diagramm

Das bewegliche Diagramm ist nützlich, um zu prüfen, wie die für etwas zur Verfügung stehende Zeit verbracht wurde oder wie Prioritäten verteilt wurden.

Was brauche ich für den Aufbau?

Für ein „verstellbares“ Tortendiagramm mit 4 Torten-Scheiben knüpfst du einfach 4 kurze Seile an einem Ende zusammen. Die Seile werden dann in Form eines Kreuzes ausgebreitet, mit dem Knoten in der Mitte. So entsteht ein Tortendiagramm mit 4 jeweils durch ein Seil abgetrennte Sektoren.

Jeder Sektor wird durch ein Etikett oder ein Symbol markiert. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, die Seile, wie die Zeiger einer Uhr, so lange zu verstellen, bis sie überzeugt sind, dass die relative Größe der einzelnen Sektoren die jeweils damit verbrachte Zeit widerspiegelt.

Anwendung auf handlungszentrierte Führung (ACL)

Das bewegliche Diagramm immer dann angewendet werden, wenn es darauf ankommt, dass die Teilnehmenden ihr Bewusstsein für die Gewichtung zwischen verschiedenen Elementen eines Modells schärfen.

Beim Modell der handlungsorientierten Führung von Jon Adair geht es beispielsweise um die Gewichtung, die Führungskräfte zwischen der Aufgabe, dem Team und dem Einzelnen herstellen. (In diesem Fall braucht man also nur 3 Seile.) Die Gruppe kann der Führungskraft Feedback geben, indem sie mit der Anordnung der Seile die Gewichtung der Aufmerksamkeit darstellt, die die Führungskraft ihrer Meinung nach jedem dieser drei Elemente zuteilwerden lässt. Vorher zeichnet die Führungskraft selbst ein Tortendiagramm, wie sie ihre Gewichtung selbst einschätzt. Dieses wird später mit der Gruppenversion verglichen.

Anwendung ohne bestimmtes Modell

Dies ist meiner Erfahrung nach eine der wirkungsvollsten Einsatzmethoden des beweglichen Diagramms. Bereite das bewegliche Diagramm im Voraus vor – entweder am Ende einer Teambesprechung oder kurz vor der Einweisung in die nächste Übung. Stelle dann die Frage: „Wenn ihr an eure jüngsten Lernerfahrungen zurückdenkt, was sollten eurer Meinung nach eure 3 bis 5 Prioritäten für die nächste Übung sein?“

Anstatt also ein vorgefertigtes Modell für das bewegliche Diagramm zu verwenden, kannst du auf diese Weise die Prioritäten einbringen, die die Gruppe für sich selbst gewählt hat.

Praktische Tipps

- Für eine tiefere Version, die zur Einbeziehung aller und zum eigenen Denken anregt, werden alle Teilnehmenden gebeten, zunächst ihr eigenes Tortendiagramm zu entwerfen.
- Um das Verstellen der Seile zu erleichtern, sollte der Knoten in der Mitte fixiert (z. B. im Freien auf weichem Boden) oder an einem Stuhl oder einem schweren Gewicht festgebunden werden.
- Eine Skizze oder ein Foto des fertigen Diagramms hilft, die Ergebnisse zu vergleichen, wenn diese Methode bei einer späteren Aktivität wiederholt wird.
- Überlege, ob ein zusätzliches Seil angebracht werden soll, wenn sich herausstellt, dass z. B. die Zeit auf andere Weise verbracht wurde und ein weiteres Element ins Spiel kommt.
- Das bewegliche Diagramm wird am besten zu Beginn angewandt, weil ein größeres Bewusstsein dafür, wie die Zeit verbracht wurde, oft weitere Fragen aufwirft, die einer Reflexion wert sind. Es kann als Methode aber auch überall dort nützlich sein, wo zwischen drei oder mehr Prioritäten jongliert und abgewogen werden muss.
- Hinterfrage jede Annahme, dass jedes „Stück vom Kuchen“ gleich viel Zeit und Aufmerksamkeit verdient: Die optimale Gewichtung zwischen den einzelnen Elementen kann von einer Situation zur anderen variieren, und dies kann ein produktives Thema sein, das es zu untersuchen gilt.



4. Zurück in die Zukunft

- Diese Methode ist wie eine kurze Reise, bei der ein „Coach“ eine:n „Reisende:n“ auffordert, über die Aspekte nachzudenken, die ihm/ihr helfen werden, das Ziel zu erreichen
- Der/Die Reisende wendet dabei der Zukunft den Rücken zu, um sich auf hilfreiche Faktoren in Vergangenheit und Gegenwart zu konzentrieren.
- Die Methode setzt einen „Just in time“-Überprüfungsprozess in Gang, der der weiteren Planung vorausgeht
- Verwende dabei das Frageformat: „Was hast du bereits, was dir auf dieser Reise helfen wird?“

Was brauche ich für den Aufbau?

Man braucht Platz und ein Seil (ca. 5 Meter) für jeweils 2 Teilnehmer:innen.

Durchführung

- Der/Die „Reisende“ schreibt oder findet ein Wort, ein Symbol oder ein Bild, das das persönliche Ziel darstellt, und erklärt es dem „Coach“. Der/Die Reisende legt das gewählte Wort/Symbol/Bild am anderen Ende des Seils ab.

- Die Reise beginnt nun am nahen Ende des Seils.
- Der/Die „Reisende“ wendet sich vom Ziel ab und dem „Coach“ zu.
- Der „Coach“ fragt den/die „Reisende:n“, was er/sie bereits hat, was ihm/ihr auf der Reise helfen wird (siehe unten für Beispielfragen).
- Immer wenn der/die „Reisende“ einen hilfreichen Faktor nennt, macht er/sie einen Schritt (rückwärts) in Richtung des Ziels. Große Schritte stehen für sehr hilfreiche Faktoren, kleine Schritte für etwas hilfreiche Faktoren. Der/Die Reisende soll selbst entscheiden, wie groß die einzelnen Schritte sind.

Nützliche Fragen an den/die Reisende:n

- Welche Kenntnisse und Erfahrungen hast du, die dir auf dieser Reise helfen werden?
- Welche Fähigkeiten und Stärken hast du, die dir auf dieser Reise helfen werden?
- Welche Werte und Motivationen hast du, die dir auf dieser Reise helfen werden?
- Was weißt du über deine Stärken, die dir helfen werden, dieses spezielle Ziel zu erreichen?
- Welche Ressourcen und Unterstützung hast du, die dir auf diesem Weg helfen werden?
- Welche Kontakte, Netzwerke oder Beziehungen hast du, die dir auf diesem Weg helfen werden?
- Was hast du (oder was haben andere) bereits getan, um dieses Ziel zu erreichen?
- Wie hat dir dieses Gespräch geholfen, darüber nachzudenken, welche Stärken und Ressourcen du in deinen Plan aufnehmen musst?

Bei Problemen kann der „Coach“ denselben Frageprozess anwenden: „Was hast du bereits, was dir helfen wird, dieses Hindernis zu überwinden?“ usw. Der/Die Reisende kann das ursprüngliche Ziel vorübergehend durch ein Wort oder Symbol ersetzen, das die Herausforderung selbst (die Überwindung des Hindernisses/ Problems) darstellt.

Wieso „Zurück in die Zukunft“ so viel Kraft entwickelt

Die Befragung von Personen nach bereits vorhandenen Ressourcen hilft ihnen, Abkürzungen, Zeitersparnisse und vergessene Ressourcen zu finden. Die Übung beinhaltet das Erinnern an relevante Erfahrungen und das Schöpfen von Zuversicht, Energie und Lernen aus diesen Erfahrungen. „Zurück in die Zukunft“ hilft den Teilnehmer:innen, ihr Ziel klüger und zuversichtlicher anzugehen – und damit die Chancen auf Erfolg zu erhöhen. Durch den Einsatz von Raum und Bewegung wird das Gespräch fokussierter und es werden automatisch Erfolge und Rückmeldungen in den Prozess eingebaut.





StackMan

Koordination für Performance

Themen und Ziele

Prozessoptimierung, Veränderungsprozesse gestalten: Sammeln und Einbinden von Optimierungsideen, KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess), schrittweises Entwickeln von neuen Abläufen. **Zusammenarbeit im Team:** Agiles Arbeiten, für ein gemeinsames Ziel arbeiten. **Führen:** Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen.

Lernprojekt

StackMan ist ein fesselndes Lernprojekt für all diejenigen, die sich mit der Koordination von Abläufen und der Veränderung von Strukturen auseinandersetzen.

Durchführung

Ziel ist es, aus 15 Elementen in möglichst kurzer Zeit die korrekte Steckform zu konstruieren. Beim ersten Aufbau wird die Gruppe noch durch eine grafische Darstellung unterstützt. Im Anschluss wird diese erste Version wieder zerlegt. Danach gilt es, sich so zu koordinieren, dass die Gruppe innerhalb kürzester Zeit die Konstruktion ohne Anleitung herstellt. Mit perfekter Koordination gelingt der Aufbau den besten Teams in weniger als 20 Sekunden!



Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Video

♂ (min./opt./max.) 5/15/15
 ⌚ (ohne Auswertung) 30–45 Minuten
 ↗ 5 x 5m

Stackman

15 Holzelemente mit unterschiedlichen Einsägungen, 1 Konstruktionsplan, 1 detaillierte Anleitung, 1 Notizblock Klebezettel, Packmaß: 118 x 16 x 17 cm. Gewicht: 6 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Transporttasche.

Best.-Nr. 1504 € 249,00 zzgl. MwSt.





Themen und Ziele
 Bewegung, Teamentwicklung,
 Rituale, Veränderungsprozesse

Lernprojekt

Das Band macht einen „geschlossenen“ Raum sicht- und fühlbar. So können dort intensive Gruppengespräche stattfinden und es entsteht eine vertrauensvolle Verbundenheit. In dynamischen Settings erleben Teams, wie sich Stabilität und Veränderung gegenseitig beeinflussen. Ideal auch als Icebreaker oder Energizer und für Abschlussrunden.



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

- 👤 Standard: 4–16; XXL: bis zu 24; mini: 2–8
- 🕒 (ohne Auswertung) 10–25 Minuten
- 👉 Große Freifläche ohne Hindernisse

Das Band Standard (blau, im Packsack)

Lycratuch, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 36 x 26 x 14 cm (39 x 36 x 19 cm). Gewicht: 2 – 5 kg. Lieferung im praktischen Packsack. Lieferbar in den Längen: Standard (5 m) und XXL (6 m), Mini (3 m)

Best.-Nr. 1540 € 239,00 zzgl. MwSt.

Das Band XXL (rot, im Packsack)

Best.-Nr. 1541 € 269,00 zzgl. MwSt.

Das Band Mini (grün, im Packsack)

Best.-Nr. 1563 € 165,00 zzgl. MwSt.

Balltransport

Wie ein rohes Ei



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 4/9/12

🕒 (ohne Auswertung) 15–45 Minuten

📏 möglichst große Fläche

Balltransport

1 Ring aus gehärtetem Edelstahl mit 8 robusten Flechtschnüren (2 m x 3 mm), 2 Sockel (Buche, zerlegbar), 1 Ball, 8 Augenbinden, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 31 x 22 x 15 cm. Gewicht: 2 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche

Best.-Nr. 1511 € 129,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Teamentwicklung: Interagieren, vertrauen, kooperieren, mit Stress umgehen, Feedback geben. **Kommunikationstraining:** Aktives Zuhören, Wahrnehmen von körper-sprachlichen Signalen, Sender-Empfänger-Thematik. **Projektmanagement:** Mit Informationsengpässen umgehen, Projektphasen abbilden. **Führungstraining:** Bedürfnisse erkennen, Führungsstile erlebbar machen, motivieren, effektiv und konkret kommunizieren, moderieren. **(Re-)Aktivierung:** Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt

Um gemeinsame Ziele zu erreichen, ist es wichtig, im Team auf die unterschiedlichen Bedürfnisse aller Mitglieder einzugehen und effektiv zu kommunizieren.

Durchführung

Ein Teil der Teilnehmer:innen legt Augenbinden an. Diese „Blinden“ erhalten den Auftrag, einen auf einem Metallring platzierten Ball vom Start- zum Zielsockel zu transportieren und darauf abzulegen, ohne ihn dabei fallen zu lassen. Kreisförmig stehend, steuern sie den Ring in ihrer Mitte mithilfe von Schnüren, die nicht verkürzt werden dürfen. Aufgabe der „Sehenden“ ist es, die Bewegungen der „Blinden“ zu koordinieren und den Gesamtprozess zu steuern. Berührungen sind nicht erlaubt.

Durch die freie Aufstellbarkeit der Start- und Zielsockel kann der Schwierigkeitsgrad individuell angepasst werden, zum Beispiel durch Aufstellung im Gelände oder in unterschiedlicher Höhe. Wenn Sie das Projekt im Freien durchführen und die Spannung erhöhen möchten, dann verwenden Sie statt des hölzernen doch mal ein rohes Ei!



Zauberstab

Wenn die eine Hand nicht weiß,
was die andere tut



Themen und Ziele

Teamarbeit: Kommunizieren, zielorientiert handeln, interagieren, Vertrauen gewinnen, moderieren. **Führungstraining:** Führungsrolle annehmen, effektive Sprache kennenlernen. **Selbstorganisation:** Konzentrieren, fokussieren, ressourcenorientiert arbeiten. **(Re-)Aktivierung:** Zum Einstieg und nach der Mittagspause.

Lernprojekt

Der Zauberstab ist ein Tool mit garantiertem Aha-Effekt. Der Gruppe werden viel Konzentration und gute Koordination abverlangt.

Durchführung

Die Gruppe stellt sich in 2 einander zugewandten Reihen auf. Auf die nach vorne ausgestreckten Zeigefinger legen Sie den Zauberstab und drücken ihn sanft nach unten. Aufgabe ist es, den Stab auf dem Boden abzulegen. Einzige Regel: Niemand

darf den Fingerkontakt mit dem Stab verlieren. Doch: Sobald Sie loslassen, bewegt sich der Zauberstab nach oben, statt nach unten! Denn beim Versuch, den Kontakt mit diesem extrem leichten Stab zu halten, drückt jede:r Einzelne unbewusst leicht nach oben – der Stab folgt dieser Bewegung. Nur durch detaillierte Absprache, Konzentration, Selbstorganisation und Moderation ist das Ziel erreichbar.

Da der Zauberstab aus 6 Teilen besteht, lässt sich ein große Gruppe leicht in kleinere Gruppen einteilen und schrittweise wieder zu einer großen „zusammenfügen“.



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

🕒 (min./opt./max.) 6/12/22

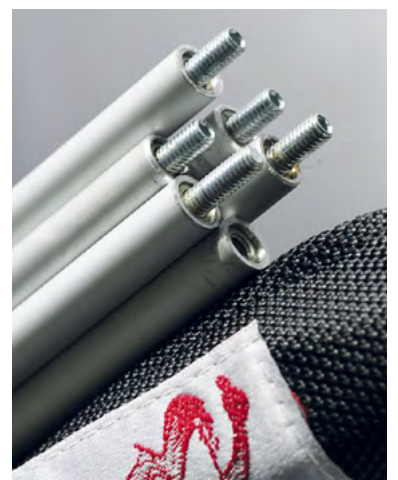
🕒 (ohne Auswertung) 5–15 Minuten

📏 8 x 5 m bei voller Stablänge

Zauberstab

1 Zauberstab (6 Aluminiumrohre à 0,65 m Länge, mit Gewinde), 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 71 x 5,5 x 5,5 cm. Gewicht: 0,5 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer praktischen Stofftasche.

Best.-Nr. 1506 € 120,00 zzgl. MwSt.



MeBoard

Coaching in Bildsprache



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

MeBoard

Klappbares Visualisierungsbrett mit ausklappbarem Ständer, 70 magnetische Bilder, 16 beschreibbare Magnettäfelchen, 2 Haken zur hängenden Befestigung, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 55 x 28 x 9 cm. Gewicht: 3,5 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Tragetasche.

Best.-Nr. 1815

€ 395,00 zzgl. MwSt.



CoachingWerkzeug

Das MeBoard wurde von einem internationalen Team von Coaching-Expert:innen aus Großbritannien, Italien, Deutschland und der Türkei entwickelt. Es ist ein hochflexibles Arbeitswerkzeug für Coaching, Beratung, Bildung und Persönlichkeitsentwicklung.

MeBoard

- bietet einen niederschweligen Zugang zu „schwergewichtigen“ Themen
- hilft beim Visualisieren und unterstützt beim Entwickeln von Zielen und Visionen
- hilft beim Übersetzen innerer Fragestellungen in sichtbare und umsetzbare konkrete Schritte
- schafft Zugang zu Emotionen
- schafft Klarheit und unterstützt das Aktivieren persönlicher Ressourcen
- unterstützt Dissoziationsprozesse
- erzeugt Wow-Effekte
- ermöglicht einen vertieften Zugang zur Arbeit mit Rollen, Werten etc.

WortSpiel

Mehr als Dialog



Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

⏰ (min./opt./max.) 8/16/16

🕒 (ohne Auswertung) 20–40 Minuten

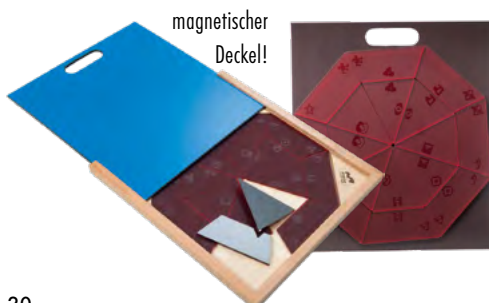
📏 mind. 30 m² und 1 Tisch von mind. 80 x 80 cm

Wortspiel

16 magnetisierte Kunststoffformen, 1 Holzschachtel mit Magnetplatte, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 51 x 47 x 5 cm. Gewicht: 5 kg.

Best.-Nr. 1813

€ 499,00 zzgl. MwSt.

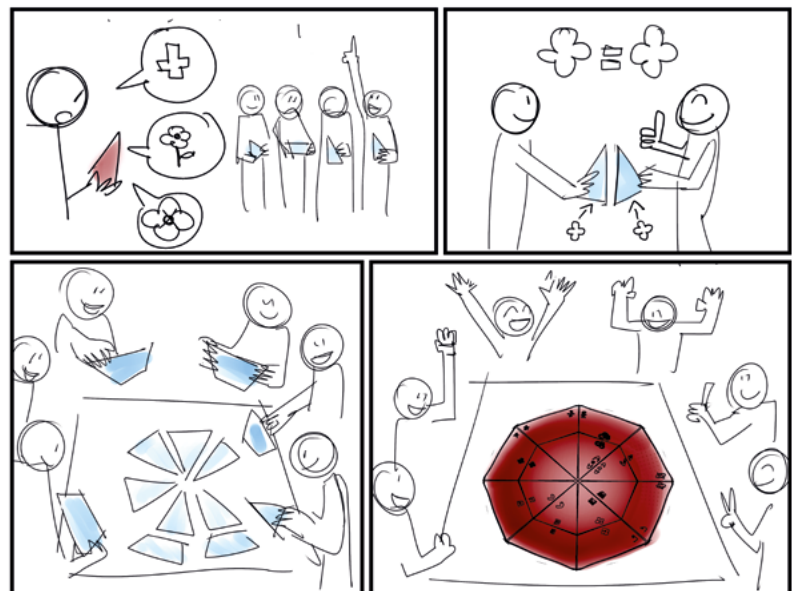


Themen und Ziele

Kommunikationstraining: Sender-Empfänger-Thematik, aktives Zuhören, Metakommunikation, Überzeugen etc.

Teamarbeit: Eine gemeinsame Sprache entwickeln, Absprachen an Schnittstellen, Feedback-Prozesse, Motivation. **Systemisches Denken und Handeln:** Selbst-

organisation. **Konflikte lösen:** Umgehen mit Missverständnissen. **Moderationstraining:** Zusammenfassen des Zwischenstands, Überblick verschaffen, Gesprächsdisziplin einhalten. **Kundenorientierung:** Die Sprache des/der Kund:in sprechen, Bedarfsanalyse, auf die „Landkarte“ des/der Kund:in gehen.





Themen und Ziele

Interkulturelle Kommunikation: Arbeit mit dem Eisbergmodell, Integration von Außenseiter:innen, Vorbereitung auf den Auslandsaufenthalt, Wertequadrat. **Umgang mit Migrationsthemen:** Entstehung von Vorurteilen und Stereotypen sowie der Umgang damit, Verständigung zwischen Kulturen, Integration, kultureller Dialog. **Teambuilding:** Zusammenarbeit von 2 Gruppen, Zusammenführung von neuen Unternehmenskulturen, Sensibilisierung für andere Sichtweisen.

Lernprojekt

Diese 2-Kulturen-Simulation nimmt die Entstehung von (kulturellen) Perspektiven unter die Lupe. Beim Aufeinandertreffen von eigens entwickelten Mini-Kulturen wird deutlich, dass kulturelle Prägung vor allem mit Werten und innerer Haltung zu tun hat und sehr schnell zu Urteilen und Bewertungen führt. So wird eindrücklich erlebbar, wie eine „kulturelle Brille“ entsteht.

Durchführung

In 2 Räumen bekommt jeweils die Hälfte der Gruppe die Aufgabe, nach Vorgaben eine eigene kulturelle Identität zu entwickeln.

Beide kulturellen Mikrokosmen haben ihre eigenen Rituale und Handlungsweisen. Sobald die Mini-Kulturen entwickelt sind, erforschen Beobachter:innen aus einer Kultur im Austausch die Lebensweise der jeweils anderen. Anschließend sollen die Akteur:innen einen „Reiseführer“ über die jeweils andere Kultur skizzieren. Die Krönung des Lernprojekts ist die Präsentation dieser „Reiseführer“. In einem von vielen Aaahs und Ooohs begleiteten Showdown werden zahlreiche bis dahin entstandene Vorurteile und Stereotypen aufgedeckt und deren Entstehung wird transparent gemacht.



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/16/20

🕒 45–75 Minuten

📍 2 getrennte Räume mit mind. 40 m² – die Gruppen dürfen sich weder sehen noch hören, beide Räume sollten nahe beieinander liegen.

Fremde Welt

100 Symbolplättchen, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 23 x 14 x 11 cm. Gewicht: 1kg inkl. Packbeutel.

Best.-Nr. 1519

€ 98,00

zzgl. MwSt.

METALOG training tools als Agenten im Dritten Raum



Prof. Dr. Klaus Dirscherl war von 1982 bis 2006 als Professor für Romanische Literaturen und Kulturen an der Universität Passau tätig. Er schuf den Diplomstudiengang Kulturwirtschaft und baute ein Netzwerk internationaler Partnerschaften für den Austausch zwischen Universitäten in Europa und Lateinamerika auf. 2008 wurde er mit dem Bundesverdienstkreuz für sein kulturelles Engagement ausgezeichnet. Seine Leidenschaft für die Herausforderungen der interkulturellen Kommunikation und seine Lust, Lernen an sich spannend zu gestalten, durften zahlreiche Teilnehmende seiner Trainings und Kurse erleben. Heute schweigt er in einem von ihm mitinitiierten Künstleraustausch zwischen Spanien, Portugal und Bayern und veröffentlicht immer wieder mal einen Lyrikband.

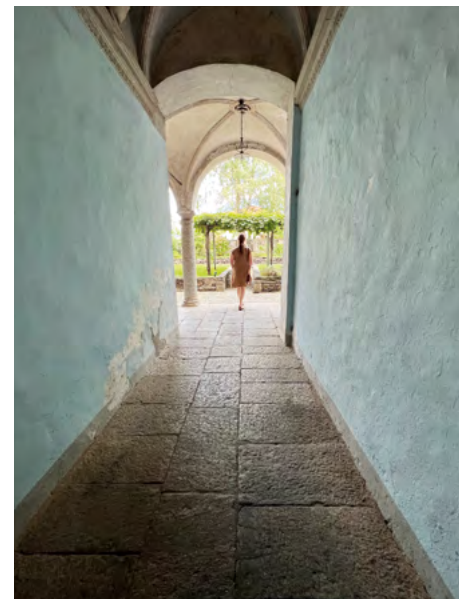
1. Erfolgreich kommunizieren – eine alte und stets neue Herausforderung

Wir alle wissen, dass Kommunikation ohne Konventionen, Vereinbarungen über gemeinsame Zeichen, Sprache nicht funktioniert. Lehrkräfte, Schüler:innen, selbst Polizist:innen wissen das und stützen sich auf diese Konventionen. Gleichwohl können eben diese Konventionen und guten Regeln zu einer Beengung, einem Hindernis für erfolgreiche Kommunikation werden – nämlich dann, wenn Schwieriges oder Neues mitzuteilen ist und das zur Verfügung stehende Regelwerk nicht ausreicht, um eben dieses Schwierige / Neue erfolgreich mitzuteilen. Der Sprecher stockt. Die Schülerin schweigt für einen Moment. Der Polizist hält den Verkehr an, er schafft einen Raum, zeitlich und örtlich, der Hilfestellungen, Interventionen möglich macht. Aber nicht selten herrscht Unsicherheit, ja Chaos in diesem Raum, da die konventionellen Regeln (zumindest teilweise) außer Kraft sind.

Ich möchte hier ein Plädoyer für diesen Raum halten, ja ein Loblied auf ihn singen, und nenne ihn den „Dritten Raum“.¹ Mir ist bewusst, dass ich mich dadurch gegen traditionelle Strategien von vielen Kommunikationstrainer:innen stelle, die in ihren Trainings gerne von „Kommunikationsunfällen“ reden: vom Scheitern beim Versuch, miteinander zu reden. Von sogenannten „critical incidents“. Die Botschaft ihrer Trainings liest sich dann nicht selten wie eine Liste von Tabus, die man nicht verletzen sollte, von Fettnäpfchen, in die man nicht treten sollte. Dabei wird eines außer Acht gelassen: das Vergnügen, die Freude, die man selbst in schwierigen Kommunikationsfällen erleben kann, nämlich bei der Entdeckung des anderen. Die Bereicherung, die man erfährt, wenn man sich auf sein Gegenüber einlässt. Um diesen Aspekt der Kommunikation besser zu verstehen und zu nutzen, sind die „Strategien des Dritten Raums“ ein noch viel zu wenig genutzter Weg.

Diplomat:innen betreiben das schwierige Geschäft der Kommunikation schon seit Langem und man kann sicher einiges aus

ihrer erfolgreichen Praxis für unser Thema lernen. Der Dritte Raum als ein Bereich, der die Kommunikation zwischen Menschen mit unterschiedlichen Interessen ermöglicht, ist ein klassisches Mittel der Diplomatie. Das Botschaftsgebäude in einem fremden Land ist ein spezieller Ort – ein Raum, der besonderen Schutz genießt, in dem in der Regel besonders kommunikationsbegabte, kommunikationserfahrene Menschen Dienst tun, um zwischen fremden Kulturen zu vermitteln, ohne dass die beteiligten Parteien in ihrer Eigenheit über Gebühr bedrängt werden. Beispiele für Dritte Räume sind aber nicht nur Botschaftsgebäude. Hotels haben generell etwas von einem Dritten Raum, insbesondere die Rezeptionshalle. Oder Verhandlungszimmer. Auch das Vorzimmer zu einem Chefzimmer hat etwas von einem Dritten Raum.



Viel zu wenig genutzter Weg

2. Qualitäten des Dritten Raums

Was zeichnet den Dritten Raum in Bezug auf Kommunikation und kommunikative Möglichkeiten aus? Dritte Räume sind *flexibel und offen* für Begegnungen, auch überraschender Art, sind nach außen hin geöffnet und gleichzeitig geschützt. In dieser Hinsicht sind beispielsweise die fran-

zösischen Terrassencafés mit ihrer Überdachung aus Glas ein gutes Beispiel. Jeder sieht jeden. Man kann jederzeit hineingehen. Man kann sich dort treffen, ohne große Verpflichtungen gegenüber dem Cafetier einzugehen. Gleichzeitig wird Kommunikation in einfacher Form ermöglicht, erleichtert.

Im Dritten Raum ist *die Kommunikation, die Verständigung* das Hauptthema. Manchmal ist es das einzige Thema, das dort verhandelt wird. Deshalb gibt es im Dritten Raum viele Informationszeichen einfacher Art oder auch komplexe Unterstützungssysteme, damit Kommunikation funktioniert: Telefone, Bleistifte, Papier, PCs ... „Tools“, wie man heute sagt. Und es gibt Menschen, die bereit sind, bei der Kommunikation zu helfen: Rezeptionisten, Dolmetscherinnen ... Es gibt ganze Berufsgruppen, die man als „Dritter-Raum-Akteur:innen“ bezeichnen könnte und die darauf spezialisiert sind, die Kommunikation zwischen Vertreter:innen unterschiedlicher Interessen, Firmen oder auch Kulturen zu ermöglichen.

Im Dritten Raum geht man auf *die Bedürfnisse des oder der anderen* ein. Sicherlich manchmal gegen Bezahlung, aber auch darüber hinaus, ist man bemüht, die Bedürfnisse des Gegenübers zu befriedigen. Es ist eine Art Instant-Kultur, die im Dritten Raum herrscht. Höflichkeit ist eine Regel, Flexibilität eine andere, Offenheit für Neues, Überraschendes eine dritte – vielleicht sogar die wichtigste Qualität, um Kommunikation zu erleichtern. Die Menschen im Dritten Raum kommen dorthin im Wissen, dass sie wieder weggehen. Der Dritte Raum ist von Bewegung, von Veränderlichkeit geprägt. Er hat manchmal den Charakter des Vorübergehenden. Auch ist man tolerant gegenüber Unverständlichem: Man weiß, dass die Benutzer:innen des Dritten Raums Kommunikationsfragen, Kommunikationsprobleme haben.

Der Dritte Raum ist also ein Bereich, den Menschen intuitiv oder explizit, auf jeden Fall aber temporär, zeitweilig zwischen



Das Band, S. 17

sich und ihrem Kommunikationsgegenüber einrichten, um dort probenhalber zu kommunizieren. Sie verlassen zeitweilig ihre angestammte Kultur A (ihren eigenen Raum) bzw. ihre Kultur B, um probenhalber im Dritten Raum (C) ohne großes Risiko des Scheiterns miteinander zu kommunizieren.

Die Vorteile der Kommunikation im Dritten Raum sind auch ihre Nachteile. Vieles, was hier geschieht, geschieht noch im „Als-ob“, das später dann, wenn man sich sicher ist, in die Tat umgesetzt werden sollte. Doch dieses Als-ob, diese Fähigkeit, zu tun, als ob, birgt ungewöhnliche Möglichkeiten des Lernens, des Kennenlernens, des Erprobens neuer Kommunikations- und Handlungsweisen. Hier wird ganz deutlich die Nähe zum erfahrungsorientierten Lernen sichtbar, wie es die METALOG® training tools ermöglichen. Die „Als-ob-Kompetenz“, wie ich sie nennen will, ist eine menschliche Begabung, deren Gewicht und deren Folgen noch zu wenig erforscht sind. Sie beruht in der menschlichen, auch beim Kind schon vorhandenen Fähigkeit, sich zu „exzentrieren“, wie es der Soziologe Joachim Fischer bezeichnet: sich zum Beobachter zu machen.

3. Über das „Als-ob“

Das Reden und Handeln im „Als-ob“ darf nicht mit der Lüge verwechselt werden. Der Als-ob-Modus hält die Wahrheit sozusagen im Suspens. Übrigens zeichnet sich das meiste, was in der künstlerischen Kommunikation, im fiktionalen Modus abläuft, durch eben diesen Als-ob-Charakter aus. Gleich, ob wir einen Roman lesen oder ins Kino gehen, wir erleben Wirklichkeit im „Als-ob“. Auch Handlungen im Dritten Raum, so lässt sich beobachten, sind ein wenig von der Als-ob-Qualität fiktionaler Handlungen geprägt. Diese Qualität ist gerade für die Kommunikation, für Strategien erfolgreichen Kommunizierens wertvoll und sollte bewusst genutzt werden.

Eine ganze Reihe der Tools nutzen ganz offensichtlich ihr Potential zur Schaffung von Als-ob-Qualitäten. Besser noch: Sie selbst kreieren Als-ob-Bereiche, die die Nutzer mit Erfolg und Vergnügen erleben können. Ein gutes Beispiel ist für mich das so einfache und doch höchst kreativ wirk-same Band. Denn man kann mit diesem simplen Tool auf höchst vergnügliche Weise Wechselwirkungen und Abhängigkeiten in Systemen erlebbar machen, Zusammenhalten und Rücksichtnehmen üben und vieles mehr ausprobieren.

An dieser Stelle wird eine weitere und zentrale Kategorie sichtbar, die die Kommunikation im Dritten Raum mitprägen kann: die Kategorie des Spiels. Über die kreative Funktion des Spiels in der menschlichen Kultur wurde seit Johan Huizingas berühmter Studie zum *Homo ludens* schon viel nachgedacht.² Für uns interessant ist die Tatsache, dass auch das Spiel ein Als-ob-Handeln darstellt, wie es charakteristisch für den Dritten Raum ist. Spielhandlungen lösen sich von der Wirklichkeit. Im Spiel kann man Dinge tun, die man in der Wirklichkeit (noch) nicht tun kann.

Huizinga hat uns beeindruckend gezeigt, dass die Fähigkeit zum Spiel eine zentrale menschliche Kompetenz ist, die gleichzeitig kulturschaffend wirkt. Im Spiel können wir Dinge erproben, alltägliche Regeln übertreten. Und trotz seiner Situationsenthobenheit bezieht sich das Spiel auf die Wirklichkeit. Auch das erfahrungsorientierte Lernen als Kern der METALOG® Methode von Tobias Voss macht sich genau diese „Als-ob-Kompetenz“ zunutze, indem es Übungsszenarien entwirft, in denen die Lernenden sinnliche Erfahrungen in der Nähe der Wirklichkeit, und doch situationsentoben durchlaufen. *CultuRallye* oder die *Seifenkisten* sind Tools, die genau solche Übungsszenarien entwerfen und spielerisch durchexerzieren.

4. Das Dritte-Raum-Prinzip als Ermöglichung erfolgreichen Handelns und Kommunizierens

Wann und wie lässt sich das Dritte-Raum-Prinzip kommunikationsfördernd und handlungserleichternd einsetzen? Wie bereits einleitend erklärt, haben traditionell jene Räume die von uns skizzierte Als-ob-Qualität, die ohnehin speziell für das Aufeinandertreffen von Vertreterinnen und Vertretern verschiedener Interessen – wir können auch sagen: Kulturen – vorgesehen sind: also beispielsweise Beratungszimmer, Hotels, Verhandlungsräume. Hier werden in der Regel Gespräche geführt, die noch nicht die eigentlichen Handlungen vollziehen, sondern vorbereiten. Es wird sehr ernsthaft kommuniziert. Doch alles, was besprochen wird, lässt sich noch einmal revidieren. Die Unverbindlichkeit oder Vorläufigkeit dessen, was in den Verhandlungsräumen passiert, ist unübersehbar und erleichtert die Kommunikation. Und nicht zu übersehen:

Das Dritte-Raum-Prinzip bereitet Vergnügen.

Das Prinzip, einem Raum zeitweise Als-ob-Charakter zu verleihen, lässt sich ausweiten. Dann etwa, wenn beispielsweise in den angestammten Verhandlungsräumen die Kommunikation stockt, nicht vorankommt. Eine Verlagerung in einen anderen Dritten Raum ist dann hilfreich. Genutzt werden

»Das Dritte-Raum-Prinzip bereitet Vergnügen.«

hierzu gerne die Pausen. Verlagert sich die Kommunikation vom Verhandlungsraum in die Mittagszeit, so wechseln die Kommunikationspartner den Rahmen. Die geregelten Kommunikationsvoraussetzungen des Verhandlungsraums werden für eine Zeit lang suspendiert. Man redet über andere Dinge als das eigentliche Thema: das Essen, das Wetter u. Ä. Und man redet mit Leuten, die man vorher noch nicht angesprochen hat.

Eine andere Strategie, mit der man einen Dritten Raum aufmachen kann, um ins Stocken geratene Kommunikationen in ein Terrain des Als-ob zu verlagern, ist die Veränderung der körperlichen Haltung der Kommunikationspartner:innen. Man verlässt zeitweise die Sitzposition am Verhandlungstisch und macht einen kleinen Spaziergang. Dabei bewegen sich die Menschen, aufrecht, gehend. Ihre Körperlichkeit kommt anders ins Spiel. Ein klassisches Dritte-Raum-Phänomen, das neue Möglichkeiten der Kommunikation eröffnet. Möglichkeiten, die freilich ebenfalls von der Als-ob-Qualität gekennzeichnet sind. Auch der kurze Wechsel in einen anderen Raum ist sehr zu empfehlen, in dem man „zur Entspannung“ eine kleine Übung mit einem Tool macht, zur Illustration, aber auch zur geistigen Lockerung.

Der Dritte Raum sollte die Nutzer:innen idealerweise in einen Zustand der Gelassenheit und der Konzentration versetzen. Sie sollen sich wohlfühlen. Eine gewisse Entspanntheit ist wünschenswert, eine Entspanntheit, die bis zur Heiterkeit gehen kann, die aber nicht die Konzentriertheit, die Aufmerksamkeit aufs Spiel setzen darf. Diese emotionale Prägung des Raums ist normalerweise in Verhandlungsräumen nicht leicht zu realisieren. Deshalb sucht man für diesen Zweck dazwischen immer

wieder andere Räume auf, die sie ermöglichen, Räume außerhalb der Ernsthaftigkeit des Verhandlungszimmers: die Hotelbar oder das Restaurant etwa oder auch die Sauna des Verhandlungshotels. Wohlfühlräume könnte man sie nennen.

Ein Hauptthema des Dritten Raums ist die Kommunikation. Daher wird auch dem Small Talk viel Raum eingeräumt. Im Small Talk unterhält man sich über sich selbst und die Möglichkeiten der Kommunikation. Man hält die Hauptthemen aufrecht, ohne die Hauptthemen voranzutreiben. Daher ist es durchaus beliebt, im Dritten Raum auf eine Tagesordnung zu verzichten. Die Themen werden assoziativ, ja witzig und geistreich miteinander verknüpft. Privates wird mit Geschäftlichem gemischt. Wichtig ist, dass die thematische Fixierung aufgehoben ist. Das einzige Ziel der Kommunikation des Dritten Raums ist, dass die Kommunikation überhaupt funktioniert.

5. Fazit

Dritte Räume sind Zwischenbereiche räumlicher, zeitlicher oder psychischer Art, die eine wertvolle Freisetzung der Agierenden von den traditionellen Handlungs- und Kommunikationsregeln leisten. Diese Freisetzung setzt Energien zum Lernen, Erproben, Entdecken des Unterschiedlichen frei, die sonst gebunden wären. Die Inszenierung, der Einsatz von besonderen Tools, die Kreation von Dritten Räumen ist eine wertvolle Strategie, die Schwierigkeiten, Hindernisse beim Reden und Handeln transformiert und letztlich auflöst, wenn man sie geschickt genug einsetzt. *METALOG® training tools* können dabei wertvolle Hilfe leisten.

¹ Der Begriff wurde ursprünglich vom indischen Soziologen Homi K. Bhabha geprägt. Er beschreibt damit den Bereich, der an den Rändern (Grenzen) unterschiedlicher Räume entsteht und in dem eine besondere Sensibilität für den Ausgleich oder die Mediation zwischen konkurrierenden, manchmal feindlichen Kulturräumen entwickelt wird. Joachim Fischer, *Der Dritte. Zur Anthropologie der Intersubjektivität*. In: Wolfgang Essbach (Hg.), *wir/ihr/sie. Identität und Alterität in Theorie und Methode*. Würzburg 2001, 103–136.

² In *Homo ludens* (1938; deutsch: 1939) untersucht Johan Huizinga die Rolle des Spiels und der Kreativität in allen Bereichen der Kultur, besonders in Recht, Wissenschaften, Kunst und Philosophie. Das Spiel wird als zentraler, selbstständiger Kulturfaktor und die Neigung zum Spiel als Ursprungsort aller großen kulturellen Bildungen gesehen.



Themen und Ziele

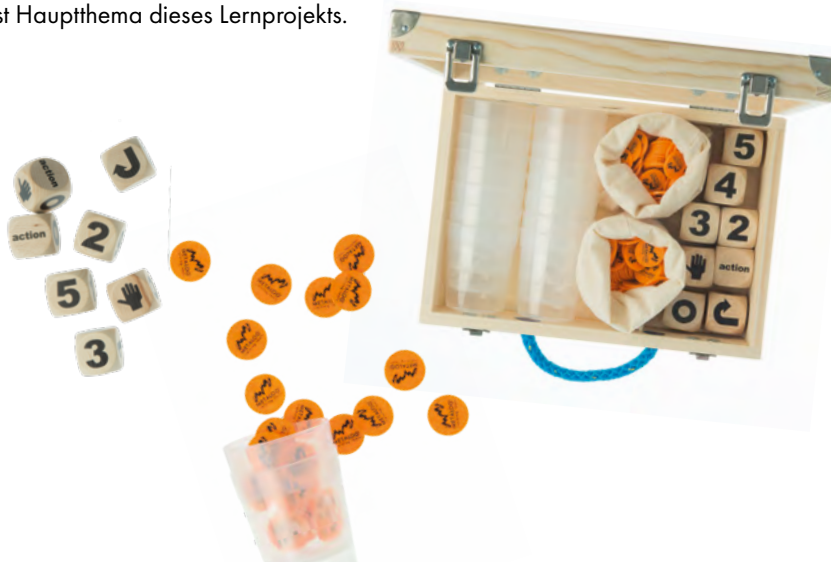
Interkulturelle Kommunikation: Umgehen mit fremdem Verhalten, fremde Kulturen verstehen, explizite und implizite Regeln erkennen und damit umgehen können. **Umgang mit neuen Rahmenbedingungen:** Arbeit mit Personen mit Migrationsgeschichte, neue Strategien entwickeln, sich in einer neuen Situation unter erschwerten Bedingungen orientieren. **Teamentwicklung:** Entwickeln von gemeinsamen Regeln z. B. beim Zusammenlegen zweier Teams.

Lernprojekt

Egal, ob es sich um ein fremdes Land oder eine andere Teamkultur handelt – Regeln bestimmen das Zusammenleben und sind Ausdruck von Kultur. Der Umgang mit fremden Regeln ist Hauptthema dieses Lernprojekts.

Durchführung

An jedem Tisch beginnen die Akteur:innen, mit speziellen Würfeln miteinander zu spielen. Wenn die Regeln allen bekannt sind, darf nicht mehr gesprochen werden. Nach einer gewissen Zeit wechseln einige Teilnehmer:innen den Tisch und spielen an einem fremden Tisch weiter. Was sie jedoch nicht wissen: Die Regeln sind an jedem Tisch verschieden. Ohne zu sprechen, müssen sie jetzt mit der fremden Situation umgehen und entweder neue Regeln lernen oder die eigenen „importieren“. Dieser sanft dosierte Kulturschock wirkt wie ein Augenöffner: Hier wird erlebbar, wie wir uns als Fremde in neuer Umgebung fühlen und was wir brauchen, um uns orientieren zu können.



Video

Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 9/12/16;
XXL: 9/12/35

🕒 (ohne Auswertung) 20–25 Minuten

📏 ab 60 m², in denen 4, bzw. bis zu 7 Tische mit Abstand Platz finden

CultuRallye (bis zu 16 Personen)

8 Würfel, 320 Geldchips, 16 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 4 Tische, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 36 x 26 x 14 cm. Gewicht: 3,5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1804 € 199,00 zzgl. MwSt.

CultuRallye XXL (max. 35 Personen)

14 Würfel, 700 Geldchips, 35 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 7 Tische, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 37 x 13 cm. Gewicht: 5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1850 € 329,00 zzgl. MwSt.

Tower of Power

Für Teams, die hoch hinauswollen



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Video

† (min./opt./max.) 6/12/24;
XXL: bis zu 34; Mini: 3/6/8

🕒 (ohne Auswertung) 10–45 Minuten

↶ 8 x 8 m; Mini: 4 x 4 m

Tower of Power (bis zu 24 Personen)

1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 24 robusten Flechtschnüren (2 m x 3 mm, 8-fach geflochten), 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 37 x 14 cm. Gewicht: 7,5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1534 € 269,00 zzgl. MwSt.

Tower of Power XXL (bis zu 34 Personen)

1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 34 robusten Flechtschnüren (2 m x 3 mm, 8-fach geflochten), 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 37 x 14 cm. Gewicht: 7,5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1551 € 289,00 zzgl. MwSt.

Tower of Power Spezial (bis zu 24 Personen)

Siehe Tower of Power. 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz mit eingelegtem Nussbaum.

Best.-Nr. 1561 € 399,00 zzgl. MwSt.

Tower of Power Spezial XXL (bis zu 34 Personen)

Siehe Tower of Power XXL. 8 Bauelemente aus massivem Buchenholz mit eingelegtem Nussbaum.

Best.-Nr. 1562 € 420,00 zzgl. MwSt.

Tower of Power Mini (bis zu 8 Personen)

1 Kran (Buche/Edelstahl) mit 8 robusten Flechtschnüren (1,30 m x 3 mm, 8-fach geflochten), 6 Bauelemente aus massivem Buchenholz, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 15 x 23 x 11 cm. Gewicht: 1,5 kg. Lieferung in Stofftasche.

Best.-Nr. 1535 € 137,00 zzgl. MwSt.



Tower of Power Standard



Themen und Ziele

Teamentwicklung: Effektiv kommunizieren, kooperieren, aktiv zuhören, Balance herstellen, mit Wertvorstellungen der Gruppe arbeiten. **Selbstorganisation:** Planvolles Vorgehen, unter Zeitdruck arbeiten. **Kommunikationstraining:** Metakommunikation, moderieren, mit unterschiedlichen Blickwinkeln umgehen.

Lernprojekt

Der Tower of Power bietet einer Gruppe die Möglichkeit, sich als gemeinsam handelnder Team-Körper zu fühlen.

Durchführung

In einem abgegrenzten Bereich werden 8 Bauteile senkrecht stehend auf dem Boden verteilt. Jede Person greift 1–2 Seilenden (bei Bedarf werden auch einzelne Seile ent-

fernt). Aufgabe ist es, gemeinsam den an den Seilen befestigten Kran zu steuern und damit die Bauteile aufeinanderzustellen, um so einen Turm zu bauen. Dabei dürfen die Bauteile mit keinem Körperteil berührt werden. Die Konstruktionsweise der Bauteile erlaubt kein hektisches und unkoordiniertes Vorgehen. Die Aufgabe ist also nur durch genaue Absprache und organisiertes, gemeinsames Handeln der Gruppe lösbar.

Hausbau: Lassen Sie Ihr Team ein möglichst solides „Haus“ mit 3 Stockwerken bauen. Auf diesem Weg umgehen Sie das mögliche Umfallen des Turms in der klassischen Variante. Fehler beim Bau können so leicht integriert werden.

Der Tower of Power Spezial bietet noch mehr Herausforderung und Flow. Es ist möglich, einige Bauteile nach dem Umfallen mit dem

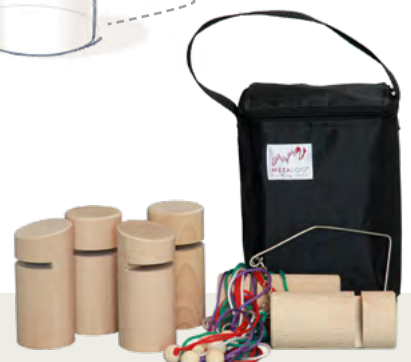
Tower of Power

Für Teams, die hoch hinauswollen



Metallkran wieder aufzustellen oder auch zu drehen. So wird der Konstruktionsvorgang noch vielfältiger und abwechslungsreicher. Erhältlich in den Größen Standard (bis zu 24 Pers.) und XXL (bis zu 34 Pers.)

Tower of Power Spezial



Tower of Power Mini

Die Ausbildung zum/zur zertifizierten Trainer:in für ErfahrungsOrientierte Lernmethoden (EOL)

3 Module à 4 Tage EOL-Ausbildung

Alle Termine finden Sie auf [metalog.de](https://www.metalog.de) unter EOL-Ausbildung.

Starttermine 2024

04. März 2024

03. Juni 2024

23. September 2024

Starttermine 2025

24. Februar 2025

Zielgruppe

Trainer:innen, Coaches, Berater:innen, Pädagog:innen, Personal- und Organisationsentwickler:innen, Ausbilder:innen, Psycholog:innen, Therapeut:innen und Interessierte an handlungsorientierten Lernkonzepten

Die Ausbildung

Erfahrungsorientiertes Lernen (EOL) integriert viele hochwirksame Ansätze auf eine lebendige und erfrischende Art. Mit der METALOG® Methode haben Sie darüber hinaus einen Methoden-Koffer an der Hand, der es Ihnen ermöglicht, EOL in den unterschiedlichsten Bereichen ganz gezielt einzusetzen. Auf Basis systemischer und lösungsorientierter Konzepte steht dabei der passgenaue Einsatz der Methode im Mittelpunkt. Ob in Seminaren, Workshops, Veränderungsprozessen, Konferenzen, Coachings, Beratungen oder Unterricht – die Menschen spüren den Unterschied.

Ihre Investition:

Ab € 1.183,33 zzgl. MwSt. je Modul (ohne Übernachtung und Verpflegung).

Zur verbindlichen Anmeldung berechnen wir Ihnen eine Anzahlung in Höhe von € 300,00 zzgl. MwSt.

Anmeldung:

dialog@metalog.de oder telefonisch unter 08142/44 11 400

Ihr Nutzen

- Sie bauen Ihren Methodenkoffer aus und entwickeln Expertise für Erfahrungsorientierte Lernmethoden
- Sie setzen Tools und verwandte Methoden souverän ein
- Mit einem neuen EOL-Arbeitsstil entlasten Sie sich als Trainer:in, denn Sie begleiten Ihre Gruppe in die eigene Lernverantwortung
- Sie steigern Ihren Marktwert als Trainer:in
- Ihre Gruppen werden Sie lieben, denn EOL geht unter die Haut

Während der gesamten Ausbildung haben Sie viel Platz zum Experimentieren und Verinnerlichen der einzelnen Methoden. Bringen Sie gerne Ihre Fälle aus der Praxis mit ein und nutzen Sie die Möglichkeit zur Supervision. Gerade der Fall-bezogene Austausch mit Kolleg:innen und unseren Trainer:innen schafft Ihnen den richtigen Mehrwert.



Ausführliche Seminarbeschreibung:
[metalog.de/train-the-trainer](https://www.metalog.de/train-the-trainer)



DIE AUSBILDUNG

zum/ zur zertifizierten Trainer:in
für ErfahrungsOrientierte
Lernmethoden (EOL)

EOL Inhouse

Wir kommen auch
zu Ihnen: Ab 8 Personen
maßschneidern wir ein
mehrtägiges Ausbildungs-
programm für Sie!

KommunikARTio

Die Kunst zu kommunizieren



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Video

- 👤 (min./opt./max.) 6/14/28
- 🕒 (ohne Auswertung) 20–45 Minuten
- 👉 ausreichend Fläche zum Bilden eines Stuhlkreises

KommunikARTio

30 robuste Plastikkarten aus Spritzguss, 16 Augenbinden aus angenehmem rotem Vliesstoff, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß (mit Augenbinden): 33 x 15 x 25 cm. Gewicht: 1,5 kg inkl. Transportbehälter. Lieferung in Softtasche.

Best.-Nr. 1505 € 265,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kommunikationstraining: Sender-Empfänger-Thematik darstellen, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, Wirkung von expliziter vs. impliziter Sprache, Geduld. **Moderation:** Informationen bündeln, „roten Faden“ halten, Aufmerksamkeit erlangen, sich durchsetzen, Kommunikation auf Metaebene, Disziplin und Ausdauer. **Teamkommunikation:** Aktiv zuhören, Missverständnisse auflösen, Informationsfluss steuern, Gesprächsdisziplin herstellen, Rollen verteilen. **Kundenorientierung:** Die Sprache des/der Kund:in sprechen, auf die „Landkarte“ des/der Kund:in gehen.

Lernprojekt

Der Name „KommunikARTio“ setzt sich zusammen aus Kommunikation, Art (engl. f. Kunst) und Karte. Das Tool ist eine echte Schatzkiste zum Entdecken verschiedenster Kommunikations-Aspekte!

Durchführung

Die Teilnehmenden sitzen mit verbundenen Augen in einem engen Kreis. Der/Die Trainer:in nimmt 2 der 30 Karten aus dem Set und verteilt die restlichen auf die Akteur:innen. Die Aufgabe besteht darin, ausschließlich durch verbale Kommunikation gemeinsam die Farbe und die Form der beiden fehlenden Karten zu ermitteln. Der/Die Trainer:in gibt lediglich Informationen bezüglich der Farbe: Hält jemand eine Karte hoch, wird ihm/ihr die Farbe genannt.

Je nach Gruppengröße und gewünschter Schwierigkeit ist KommunikARTio auch mit weniger Farben oder Formen durchführbar.





Themen und Ziele

Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Zusammenarbeit von Abteilungen. **Kommunikation:** Verwendung von präziser Sprache, aktives Zuhören. **Umgang mit Veränderung:** Flexibles Reagieren auf neue Rahmenbedingungen, Job-Rotation. **Führen:** Motivieren, den Überblick behalten, Absprachen einhalten. **Interkulturelle Kommunikation:** Kommunikation zwischen mehreren Kulturen und Wertesystemen. **Projektmanagement:** Planung und Durchführung eines Projekts, Meilensteine, Know-how weitergeben, Rollenverteilung, Umgang mit Komplexität. **Kreativitätstraining:** Nutzbarmachen von Kreativitätsstrategien wie z. B. dem Disney-Modell u. a. **Qualitätsmanagement:** Planen, Festlegen und Überprüfen von Qualitätskriterien. **Marketing:** Maßschneidern eines Marketingkonzepts, Wirkung von Marke und Claim, Wort-Bild-Produkt-Dialog.

Lernprojekt

Mit einer hochkreativen Aufgabe werden Projektmanagement und Teamarbeit simuliert. Führungspersonen üben Kommunikation untereinander und zu ihren Teams.

Durchführung

Die 3 Teilgruppen bekommen die Aufgabe, jeweils ein Fahrzeug mit Brems- und Steuerungssystem für eine Person zu konstruieren. Es wird von bis zu 2 PS („Personen-Stärken“) angetrieben. Außerdem benötigt das Fahrzeug natürlich ein Logo mit dazugehörigem Slogan. Ein wichtiger Clou der Aufgabe: Die Fahrzeuge sollen möglichst baugleich, aber unterschiedlich ausgestaltet sein. Das fulminante Ende des Lernprojekts ist die Präsentation der Fahrzeuge beim „TÜV“ mit anschließendem Seifenkisten-Korso.



Video

Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

♣ (min./opt./max.) Grundset: 6/15/30;
mit Erweiterungen max. 60

🕒 60–120 Minuten

↳ 1 großer Raum mit mind. 80 m², der in mehrere Arbeitsbereiche unterteilt wird, oder mehrere kleine Räume

Seifenkisten, Grundset

3 Bausätze für jeweils 1 Vehikel für die Arbeit in 3 Teilgruppen (nur eines in der Abb.), 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 9 x 28 x 40 cm. Gewicht: ca. 35,5 kg inkl. Taschen. Lieferung in Stofftaschen.

Best.-Nr. 1536 € 1.980,00 zzgl. MwSt.

Seifenkisten, Erweiterungsset

1 Bausatz für 1 zusätzliches Vehikel. Packmaß: 63 x 11 x 45 cm. Gewicht: ca. 12 kg inkl. Tasche. Lieferung in Stofftasche.

Best.-Nr. 1537 € 680,00 zzgl. MwSt.

Pipeline

Die Projektleitung



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/16/30

🕒 (ohne Auswertung) 10–25 Minuten

📏 mind. 10 x 8 m

Pipeline

6 Halbröhren aus robustem, matt durchscheinendem Kunststoff, 2 Holzkugeln, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 71 x 11 x 10,5 cm. Gewicht: 2 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1530

€ 179,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Teamentwicklung: An Schnittstellen kommunizieren, Verantwortung übernehmen, kooperieren, Feedback geben. **Selbst-organisiertes Arbeiten:** Mit Stress umgehen, zielorientiert arbeiten, Umgang mit Regeln. **Organisationsentwicklung:** Abläufe optimieren, KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess). **(Re-)Aktivierung:** Zu Beginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt

Die Pipeline ist ein pfliffiges Lernprojekt mit viel Action. Sie bietet Ihnen eine hervorragende Möglichkeit, um mit Ihrer Gruppe Koordination, Kooperation und Kommunikationsfluss abzubilden und zu thematisieren.

Durchführung

Die Gruppe erhält die Aufgabe, eine Kugel über eine bestimmte Strecke hinweg zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Die Kugel, die stellvertretend für eine gemeinsame Herausforderung steht, darf dabei jedoch nicht berührt werden. Als Transportmittel dient die Pipeline: ein System aus halbierten Kunststoffröhren, die nur nach bestimmten, vorher vereinbarten Regeln von den Akteur:innen verwendet werden dürfen. Wie wird es ihnen gelingen, die Aufgabe erfolgreich zu erfüllen? Bei dieser schnellen, stark aktivierenden Aufgabe führen Organisation und Koordination innerhalb der Gruppe zum Erfolg.





Themen und Ziele

Teamarbeit: Unterschiedliche Blickwinkel und Arbeitspositionen zur Zielerreichung nutzen, aktives Zuhören, Arbeitsprozess optimieren, für ein gemeinsames Ziel arbeiten, mit Paradigmenwechsel und Veränderung umgehen, mit Zeitdruck umgehen. **Kommunizieren:** Zielorientiert kommunizieren, aktives Zuhören, Vieldeutigkeit von Botschaften erleben, Sender-Empfänger-Thematik darstellen, die eigene innere „Landkarte“ erklären. **Projektmanagement:** Planen und Durchführen eines Projekts, Rollenverteilung, Meilensteine im Projekt. **Führungstraining:** Strategie, Umgang mit Komplexität, wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten.

Lernprojekt

Teamarbeit wäre so schön – wenn die anderen es einem nicht so schwer machen würden! Aber jede:r im Team hat nun einmal einen eigenen Blick auf die Sache. Und wenn es dann nicht gelingt, sich ausreichend über die unterschiedlichen Ansichten auszutauschen, kommt es unweigerlich zu Missverständnissen, schlechter Koordination und Verzögerungen. Nur eine exzellente Absprache kann auch zu einem exzellenten Ergebnis führen!

Durchführung

Wie im echten Leben müssen beim Aufbau der FutureCity „Visionär:innen“ und „Macher:innen“ gut zusammenarbeiten. Jede:r Visionär:in hat eine Bildkarte mit für den Bau relevanten Informationen, die allerdings niemandem gezeigt werden darf. Lediglich durch geschicktes Kommunizieren sollen sich die Visionär:innen untereinander koordinieren und mit den Macher:innen absprechen – denn nur diese dürfen die Bauteile berühren. Nur wenn sich alle im Team wirklich gut absprechen, können Schritt für Schritt die Bauwerke wie geplant entstehen. Doch Vorsicht: Aus jeder Perspektive sehen die Bauteile unterschiedlich aus.



Video

Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

⏰ (min./opt./max.) 4/12/24

🕒 15–45 Minuten

📏 Tisch mit mind. 80 x 80 cm Fläche

FutureCity

36 mehrperspektivische Bauteile, Bildkarten, 1 detaillierte Anleitung, Packmaß: 46 x 36,5 x 7 cm, Gewicht: 5,2 kg. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1565

€ 315,00 zzgl. MwSt.



EasySpider

Gemeinsam durch dick und dünn



Themen und Ziele

Teambuilding: Interagieren, koordinieren, vertrauen, zusammenhalten, Gruppengefühl erzeugen. **Führungstraining:** Abhängigkeiten erkennen, kommunizieren, mit Risiken umgehen. **Projektmanagement:** Mit Engpässen umgehen, Zeitmanagement.

Lernprojekt

EasySpider ist eine weiterentwickelte und ausgereifte Version des Klassikers „Spinnennetz“. Das Tool macht sichtbar, wie wichtig Vertrauen und Achtsamkeit für gelingende Teamarbeit sind. Vorausschauende Planung und Einlassen auf die Prozesse gehören ebenso dazu.

Durchführung

Vor dem Eintreffen der Gruppe baut der/die Trainer:in das Spinnennetz auf. Die Teilnehmer:innen bekommen die Aufgabe, das Netz von der einen auf die andere Seite zu durchqueren. Dabei darf jedes Loch nur ein einziges Mal verwendet werden. Jede Berührung mit dem Netz ist verboten und wird mit vorher vereinbarten Sanktionen geahndet. Wie schafft es die Gruppe, ihre Ressourcen so zu organisieren, dass die Aufgabe lösbar wird?

Durch unsere innovative Fädelung verheddert das Netz nicht beim Transport. Mit etwas Übung bauen Sie es in weniger als 5 Minuten auf! Die Größe der einzelnen Löcher ist variabel, ebenso wie die Verstellbarkeit des gesamten Netzes in Höhe und Breite. Mit dem separat erhältlichen Spider Rahmen können Sie das Netz frei in Räumen aufstellen.



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 8/17/34

🕒 (ohne Auswertung) 20–60 Minuten

📏 5 x 8 m

1 EasySpider

1 Netz mit 17 größenverstellbaren Zellen aus hochelastischem Gummiseil (16-fach umflochten), 4 Spanngurte (4 m) mit Klemmschloss, 2 detaillierte Anleitungen zu Aufbau und Durchführung. Packmaß: 34 x 25 x 11 cm. Gewicht: 2,6 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1517 € 239,00 zzgl. MwSt.

2 Spider Rahmen

Dieser frei stehende Rahmen erlaubt es, das EasySpider sowohl indoor als auch outdoor unabhängig von Pfeilern oder Bäumen aufzubauen. Sie benötigen dazu lediglich einen ebenen Untergrund. Maße des aufgebauten Rahmens in Meter (h x b x t): 2,4 x 3,39 x 1,11. Handgeschweißte Eschenholz-Edelstahl-Konstruktion in METALOG® Qualität. 12 Teile, 4 Karabinerhaken, 1 Anleitung. Packmaß: 120 x 16 x 16 cm. Gewicht: 6 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1522 € 289,00 zzgl. MwSt.

Moderationsbälle

Die Gesprächsschrittmacher

Einsatzbereich CoachingWerkzeug – die neue Dimension der Fragekunst

Ob im Training, Coaching, Unterricht oder in der Supervision – die Kunst besteht darin, die richtigen Fragen zu stellen! Fragen fokussieren die Aufmerksamkeit und wirken wie eine Lupe: Sie „vergrößern“ das, wonach gefragt wurde.

Einsatzbereich Feedback-Instrument

Die Momente direkt im Anschluss an ein Lernprojekt sind wichtige Augenblicke für die Lernenden: Hier werden Gefühle reflektiert und Schlüsse gezogen. Die Reflexion kommt in Fahrt – aber nur, wenn sie richtig gesteuert wird. Die Moderationsbälle unterstützen Sie, die Auswertung mit der Gruppe strukturiert zu moderieren. Werfen Sie einfach einige Moderationsbälle in die Runde: Wer einen Moderationsball gefangen hat, äußert sich – je nach Ball – zum Erlebten. Dann wandert der Ball weiter und ein:e Teilnehmer:in mit einem anderen Ball ist an der Reihe.

Selbstverständlich können Sie den Moderationsbällen die Bedeutungen geben, die Sie für Ihre Gruppensituation für angemessen halten. Hier einige Beispiele:

Moderationsbälle 1:

Schlüssel: „Eine Schlüsselerkenntnis für mich war ...“

Herz: „Ich habe erlebt/gefühl ...“

Hand offen: „Ich habe Unterstützung bekommen von .../Mir hat geholfen, dass ...“

Daumen hoch: „Mir hat besonders gut gefallen ...“

Fuß: „Meine nächsten konkreten Schritte werden sein ...“

Fotoapparat: „Die neuen Perspektiven für mich sind ...“

Gehirn: „Ich habe gelernt/verstanden, dass ...“

Moderationsbälle 2:

Glühbirne: „Für mich war folgende Idee/folgender Geistesblitz wichtig ...“

Puzzlestück: „Für mich sind folgende Puzzlestücke hinzugekommen ...“

Krone: „Ein ‚krönender‘ Moment für mich war ...“

Werkzeug: „Als Handwerkszeug nehme ich mit ...“

Fesselballon: „Mit viel Abstand betrachtet, sieht die Situation so aus ...“

Erdkugel: „In der ‚echten‘ Welt heißt das für mich ...“

Wunderlampe: „Ich wünsche mir von der Gruppe/der Leitungsperson ...“



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Video

Moderationsbälle 1

7 weiche Kunststoffbälle, 1 Stoffbeutel, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 21 x 19 x 10 cm. Gewicht: 0,2 kg.

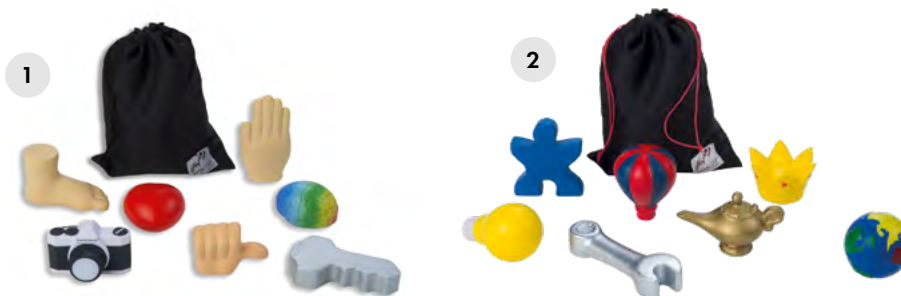
Best.-Nr. 1807 € 48,00 zzgl. MwSt.

Moderationsbälle 2

Best.-Nr. 1811 € 48,00 zzgl. MwSt.

Moderationsbälle Doppelpack, 1 + 2

Best.-Nr. 1812 € 89,00 zzgl. MwSt.



Auf welchen Schultern stehen wir? (Teil I) Milton Erickson – Vater des systemischen und lösungsorientierten Ansatzes

An dieser Stelle wollen wir uns in den kommenden Produktmagazinen den zentralen Inspirationsquellen für die METALOG Methode und ihren Aspekten des hypnosystemischen Arbeitens mit Interaktionsmetaphern widmen.



Dr. Milton H. Erickson (1901–1981) war ein US-amerikanischer Arzt und Hypnotherapeut. Mit seinen innovativen Ansätzen schuf er die Grundpfeiler des heutigen ressourcenorientierten und systemischen Ansatzes in der Psychotherapie.

Erickson war bekannt für seine Fähigkeit, kommunikative Techniken auf eine einzigartige und kreative Weise einzusetzen, die er aufgrund seiner eigenen persönlichen Erfahrung entwickelt hatte: Als Folge einer Polio-Erkrankung in seiner Jugend war er schwer gelähmt und auf den Rollstuhl angewiesen. Um mit der Krankheit umzugehen, entwickelte er zahlreiche Strategien. Diese persönliche Herausforderung beeinflusste seine Sichtweise auf das menschliche Potenzial und führte dazu, dass er neue Wege fand, um Menschen zu

helfen. So entwickelte Erickson beispielsweise die Methode der „indirekten Hypnose“, bei der er Metaphern, Geschichten und ungewöhnliche Kommunikationsstrategien einsetzte, um das Unterbewusstsein seiner Patientinnen und Patienten anzusprechen.

Dr. Erickson war ein Meister darin, individuelle Lösungen für jede:n einzelne:n Patient:in zu finden. Er glaubte fest daran, dass jeder Mensch einzigartig ist und eine innere Weisheit besitzt, die es zu nutzen gilt. Statt Probleme als Hindernisse zu betrachten, sah er sie als Möglichkeiten für persönliches Wachstum und Veränderung. Seine Arbeit fand Anerkennung sowohl in der wissenschaftlichen Gemeinschaft als auch bei den Patienten und Patientinnen. Viele Therapeut:innen und Coaches profitieren bis heute von seinen Ideen und Techniken und haben diese in ihre eigene Praxis integriert. Sein Erbe lebt in der modernen Psychotherapie, im Coaching und im Training fort und seine Beiträge haben das Verständnis vom Menschen und dessen persönlichen Entwicklungsmöglichkeiten nachhaltig geprägt.

Die Erickson'sche Metapher

Eine Metapher im Sinne Ericksons ist ein kraftvolles Werkzeug der Kommunikation. Als Geschichte nutzt sie bildhafte und symbolische Darstellungen, die dazu dienen, auf die individuellen Erfahrungen eines Menschen zuzugreifen und seine Ressourcen zu aktivieren. Erickson nutzte maßgeschneiderte Metaphern, um auf subtile Weise Botschaften zu vermitteln und Veränderungen im Denken und Verhalten anzuregen. Seine Geschichten waren vielschichtig, mehrdeutig und flexibel, sodass sie verschiedene Interpretationen zuließen und Raum für individuelle Bedeutungen boten. Sie ermöglichten den Patient:innen, ihre eigenen Bedeutungen und Lösungen in den Geschichten zu finden.

Die *Isomorphie von Metaphern* spielte in Dr. Milton Ericksons Arbeit eine wichtige Rolle. Der Begriff *Isomorphie* bezieht sich dabei auf die strukturelle Ähnlichkeit zwischen der Metapher und der Situation, auf die sie angewendet wird. Erickson glaubte, dass die Metapher eine gewisse Ähnlichkeit mit der Realität aufweisen sollte, um effektiv zu sein. Indem Erickson Metaphern benutzte, die isomorph (also: strukturell ähnlich) zu den Erfahrungen, Problemen oder Herausforderungen seiner Patient:innen waren, konnte er eine tiefere Verbindung herstellen und eine größere Resonanz erzeugen. Die strukturelle Ähnlichkeit zwischen der Metapher und der realen Situation ermöglichte es den Patient:innen, ihre eigenen Erfahrungen und Gefühle in der Metapher zu erkennen und daraus neue Einsichten und Lösungsansätze abzuleiten.

Die Interaktionsmetapher

In der METALOG Methode sind die Tools und das Teilnehmererlebnis Metaphern der Interaktion. Die Teilnehmenden erleben eine gemeinsame Herausforderung, die genau wie eine Geschichte mehrere Schritte und mehrere Protagonist:innen hat. Zu-

gleich sind in der Struktur des Tools Kommunikationsvorgänge, wechselseitige Abhängigkeiten, Herausforderungen usw. angelegt. Während des Erlebnisses sind die Teilnehmenden mit allen Sinnen absorbiert. Am Ende gibt jede teilnehmende Person den Erlebnissen unterschiedliche Bedeutungen. Diese Phase der Bedeutungsgebung wird von den Fragen des Moderierenden beeinflusst (z. B. „Was könnt ihr aus dem Erlebten in den Alltag mitnehmen?“, „Angenommen, ihr würdet die Aufgabe noch einmal machen, was würdet ihr anders machen?“ etc.).

Systemisches Denken und Handeln

Im Folgenden wollen wir einige Aspekte von Milton Ericksons Arbeit betrachten, die wesentlich zur Entwicklung des systemischen Denkens und zur Entstehung der systemischen Therapie beitragen – und wie sie von uns in der METALOG Methode genutzt werden.

Betonung der Interaktionen und Beziehungen: Erickson betrachtete Probleme nicht isoliert, sondern im Kontext der Interaktionen und Beziehungen eines Individuums mit seinem Umfeld. Er erkannte die Bedeutung des sozialen Kontextes und der zwischenmenschlichen Dynamik für die Entstehung und Aufrechterhaltung von Problemen.

Ziel der Arbeit mit der METALOG Methode ist es, Interaktionen und Beziehungen weiterzuentwickeln, indem ein Experimentierraum für die Gruppe geschaffen wird. In diesem Raum ist es möglich, neue Rollen und neues Verhalten auszuprobieren.

Fokus auf Ressourcen und Lösungen:

Erickson legte großen Wert auf die Identifikation und Nutzung von Ressourcen in den sozialen Systemen der Patient:innen. Er betonte die Bedeutung von positiven Aspekten und Lösungsansätzen in den Beziehungen und Umgebungen der Menschen. Diese ressourcenorientierte Perspektive spiegelt sich auch im systemischen Ansatz wider.

Der ressourcenorientierte Ansatz bei der Arbeit mit Interaktionsaufgaben ist vielfältig. Nicht nur gilt es, als Trai-

ner:in ständig im „Aufspürmodus“ für verborgene Ressourcen zu sein (Motto: „Die Lösung lauert überall“), sondern auch mit lösungsorientierter Fragekunst Aha-Effekte zutage zu fördern und auf diese Weise den Lernenden zugänglich zu machen.

Idee der zirkulären Kausalität: Erickson erkannte, dass Veränderungen in einem System zu Veränderungen in anderen Teilen des Systems führen können und umgekehrt. Er legte Wert auf die Untersuchung von Feedback-Schleifen und Wechselwirkungen in sozialen Systemen.

Ein besonders beliebter Aspekt der METALOG training tools ist eine Art Diagnosefunktion: Kaum wird ein Team mit einer Aufgabe konfrontiert, fördert diese die typischen Wechselwirkungen und Dynamiken der Gruppe ans Licht. Da wir uns jedoch nicht im Alltagskontext, sondern in einer Art „Drittem Raum“ befinden, werden diese reflektierbar und möglicherweise kann es gelingen, Verhaltensmuster neu weiterzuentwickeln.



„Bewegungs-Anzeiger des Lichts“ von Silvia del Grosso, www.silviadelgrosso.it

Flexibilität und Anpassungsfähigkeit:

Erickson war bekannt für seine Fähigkeit, sich an die individuellen Eigenheiten und Bedürfnisse seiner Patient:innen anzupassen. Er ermutigte sein Gegenüber in der Beratung zu Flexibilität und Kreativität, um Veränderungen in den Systemen zu bewirken. Diese anpassungsfähige Haltung ist auch ein Kernprinzip des systemischen Ansatzes.

Um Interaktionsaufgaben besonders wirkungsvoll zu gestalten, ist es hilfreich, eine hochflexible Haltung als Trainer:in zu entwickeln. Wir brauchen echte Elastizität in der Moderation, um spontane Gruppenreaktionen gut nutzen zu können und hilfreiche Angebote für den Lernprozess zu entwerfen. Denn Interaktionsaufgaben sind offene Lernprojekte, bei denen zu Beginn noch nicht klar ist, wohin sie sich entwickeln.

Die Ideen und Prinzipien, die Dr. Milton H. Erickson in seiner Arbeit betonte, beeinflussten also die Entwicklung des heutigen systemischen Ansatzes. Sein Fokus auf Beziehungen, Ressourcenorientierung, zirkuläre Kausalität und Anpassungsfähigkeit haben das systemische Denken, die systemische Therapie und das heutige Handwerk des Coaching stark beeinflusst.

Immer schon fasziniert von den Vorgehensweisen Milton Ericksons, wollten Tobias und Daniela Voss, die Gründer:innen von METALOG seine Ideen möglichst in Reinform erleben. Daher entschlossen sie sich, bei Schülern Ericksons zu studieren, die noch selbst bei ihm persönlich gelernt hatten. Dies waren neben den US-Amerikanern Stephen Gilligan und Jeffrey Zeig der deutsche Psychotherapeut Bernhard Trenkle und allen voran Gunther Schmidt. Durch diese Lehrer entstanden zahlreiche Inspirationen, die sich heute in der METALOG Methode wiederfinden.

Literaturtipps

Sidney Rosen, Lynn Hoffman: *Die Lehrgeschichten von Milton H. Erickson*

Gunther Schmidt: *Einführung in die hypnosystemische Therapie und Beratung*

Tobias Voss: *Die METALOG Methode, Hypnosystemisches Arbeiten mit Interaktionsaufgaben*

Jeffrey Zeig (Hrsg.): *Meine Stimme begleitet Sie überall hin. Ein Lehrseminar mit Milton H. Erickson*

Ausbildung

Erfahrungsorientierte Lernmethoden (EOL): 3 x 4 Tage Train-the-Trainer-Programm von METALOG

SmartMarble

Bringen Sie die Kommunikation ins Rollen!

Themen und Ziele

Teamentwicklung: Kommunizieren an Schnittstellen und bei Engpässen, koordinieren, sich absprechen, kommunizieren. **Interkulturelle Kommunikation:** Kommunikation zwischen 2 Kulturen und Wertesystemen. **Führungstraining:** Zusammenarbeit zwischen Führungskräften, die 2 separat agierende Teams führen. **Projektmanagement:** Wissen weitergeben, kreativ sein, kommunizieren zwischen Projektphasen.

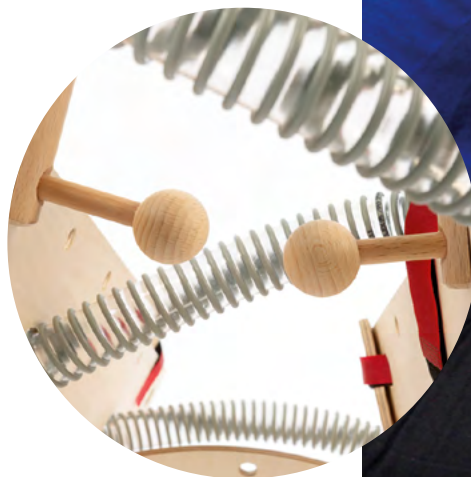
Lernprojekt

Beim Bau der SmartMarble erfahren die Teilnehmenden unmittelbar, welche entscheidende Rolle effektive Kommunikation spielt, wenn es darum geht, unabhängig voneinander gemeinsame Ziele zu erreichen.

Durchführung

Die Teilnehmer:innen erhalten die Aufgabe, in 2 separat agierenden Teams – ohne Blickkontakt – jeweils eine SmartMarble zu bauen. Am Ende sollen sowohl Konstruktionsweise als auch Durchlaufzeit der Kugeln bei beiden Bahnen gleich sein. Die Kommunikation der Teams untereinander wird über Botschafter:innen organisiert. Dabei dürfen Informationen nur mündlich weitergegeben werden.

Für etwa 30 Personen ist es komfortabel, mit 2 SmartMarble-Sets (also 4 Bausätzen) zu arbeiten.



Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/14/20

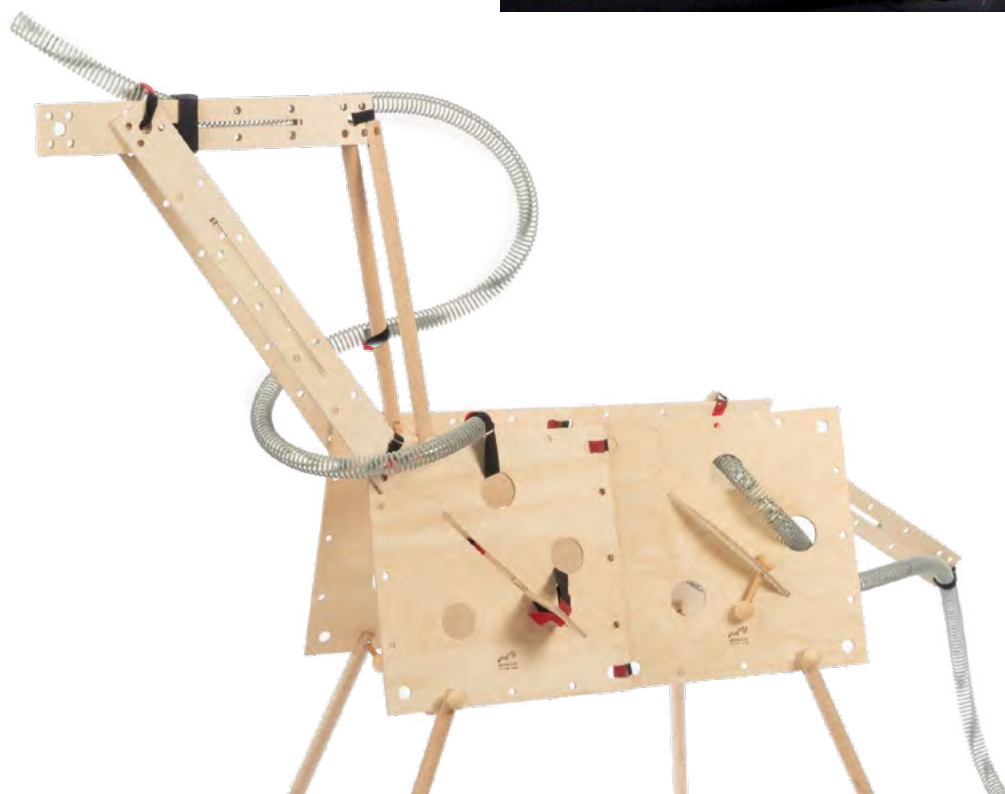
🕒 (ohne Auswertung) 60–90 Minuten

↔️ 2 optisch getrennte Flächen à 6 x 6 m

SmartMarble

2 Bausätze für jeweils ein SmartMarble, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 51 x 67 x 15 cm. Gewicht: 15 kg. Lieferung in einer handgefertigten Spezialtasche.

Best.-Nr. 1571 € 977,00 zzgl. MwSt.





Complexity

Komplexität managen



Themen und Ziele

Selbstorganisation: Umgehen mit Zeitdruck, Lösungsstrategien entwickeln.

Teamentwicklung: Wie organisiert sich ein Team ohne direkten Kontakt mit der Führungsebene? Wie geht ein Team um mit Themen wie Zeit, Qualitätskontrolle und Rückmeldungen? **Führungstraining:** Zusammenspiel zwischen der führenden und der ausführenden Gruppe, Feedback geben, mit komplexen Sachverhalten umgehen, verschiedene Führungsstile herausarbeiten.



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 10/15/20

🕒 (ohne Auswertung) 45–90 Minuten

📏 Freifläche 10 x 15 m

Complexity

30 Plastikplättchen 8 x 8 cm aus 8 mm starkem Plexiglas, mit roten Ziffern bedruckt, 1 Stoppuhr, 15 m Seil, 8 mm stark. 1 Transportbehälter, Anleitungen zur Durchführung. Packmaß: 36 x 26 x 14 cm. Gewicht 4,5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1538 € 287,00 zzgl. MwSt.

DominoEffect

Der Domino-Event



Video

Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 5/15/35 bei einem Set

🕒 (ohne Auswertung) 45–60 Minuten

📏 Seminarraum oder outdoor mit mind. 25 m²; optimal sind 50–100 m²

DominoEffect

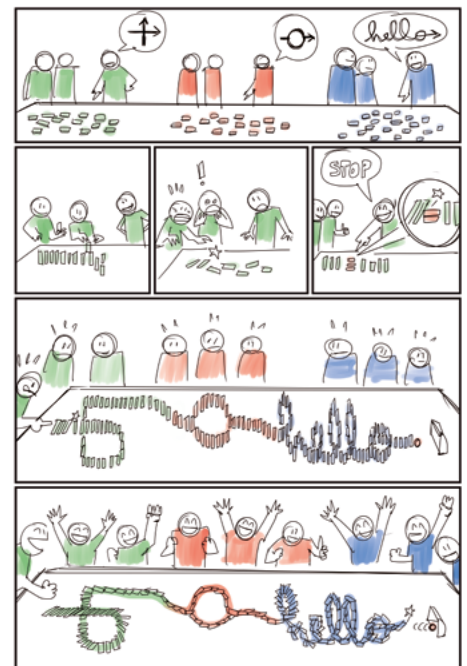
750 Teamdominosteine in 5 Farben (Weiß, Schwarz, Blau, Grün, Rot) in 5 separaten Beuteln, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 55 x 28,5 x 32 cm. Gewicht: 10 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1810 € 379,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, an Schnittstellen kommunizieren, Teamrituale verwenden.

Projektmanagement: Synergieeffekte zwischen Teilteams erlebbar machen, Koordination von Teilteams, Kommunikationswege im Projekt. **Organisationsentwicklung:** Arbeiten mit KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess), Arbeiten mit begrenzten Ressourcen. **Führungstraining:** Koordination von Teilteams, Management eines größeren Systems.



CataPults

Treffsicher trainieren



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/12/18; max. 24 mit Erweiterung

🕒 (ohne Auswertung) 20–60 Minuten

📏 1 großer Raum mit mind. 80 m²

CataPults, Grundset

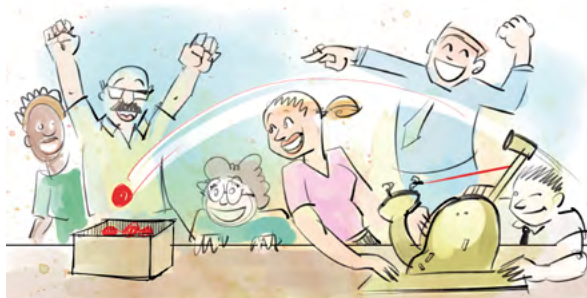
3 Bausätze für jeweils 1 CataPult für die Arbeit in 3 Teilgruppen, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 70 x 36 x 18 cm. Gewicht: ca.16 kg. Lieferung in 3 Stofftaschen.

Best.-Nr. 1554 € 990,00 zzgl. MwSt.

CataPults, Erweiterungsset

1 Bausatz für 1 zusätzliches CataPult. Packmaß: 70 x 34 x 6 cm. Gewicht: ca. 5,5 kg. Lieferung in Stofftasche.

Best.-Nr. 1555 € 345,00 zzgl. MwSt.



Themen und Ziele

Arbeiten im Team: Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, effektiv kommunizieren. **Projektmanagement:** Planung und Durchführung eines Projekts, Zwischenziele, Umgang mit Zeitdruck und Komplexität.

Kommunikation: Verwendung von präziser Sprache, aktives Zuhören.

Veränderungsprozesse gestalten: KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess).

lässt sich beim Bau und Einsatz der CataPults spielerisch erleben.



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Video

👤 (min./opt./max.) 8/16/24

🕒 (ohne Auswertung) 30–45 Minuten

📏 ca. 50–100 m², 4 Tische in den Ecken, möglichst mit Sichtschutz, genügend Fläche für den Marktplatz in der Mitte; alternativ mehrere Räume

HeartSelling

32 gelaserte matte Acrylglasteile, 12 bedruckte Holzschachteln, Feedback-Bögen, Namenskärtchen, Clips für Namensschilder, 44 Geldchips, Infokärtchen, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 39 x 37 x 13 cm. Gewicht: 4,5 kg inkl. Koffer. Lieferung im Holzkoffer.

Best.-Nr. 1803 € 537,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kommunikationstraining: Bedeutung körpersprachlicher Signale, Vertrauen schaffen, aber auch die Frage: Wie entstehen Misstrauen und Störungen auf der Beziehungsebene? **Vertriebstraining:** „Beziehungskonto“ pflegen, Vertriebskultur, Strategie und Ziele, kurz- vs. mittelfristig. **Verhandlungstraining:** Einwände integrieren, Beziehungs- und Sachebene,

Verhandeln unter Druck. **Teamtraining:** Umgang mit Absprachen, Delegation, Meeting-Kultur, wertschätzender Umgang, Verfolgung unterschiedlicher Ziele, Kooperation zwischen Teams. **Change-Management:** Werte, Subkulturen, Umgang mit Informationen.



HeartSelling

Verhandeln = fair handeln?

TeamNavigator

An einem Strang ziehen



Tool-Workshop 1



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

♂ (min./opt./max.) 6/10/18

🕒 (ohne Auswertung) 15–30 Minuten

📏 1 x 1,50 m Tischplatte

TeamNavigator

1 TeamNavigator (Buche) mit 18 Flechtschnüren (1,2 m x 3 mm, abnehmbar), 10 Vorlagen DIN A2, 1 Stift, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 63 x 46 x 12 cm. Gewicht: 7,5 kg. Lieferung im Karton.

Best.-Nr. 1539 € 499,00 zzgl. MwSt.



Themen und Ziele

Seminarbeginn: Amüsanter und leicht durchzuführender Einstieg, Namen kennenlernen, Teilnehmer:innen aktivieren, Gruppengefühl wecken, erste Erfolgserlebnisse.

Teamentwicklung: Kommunizieren, zielorientiert handeln, kooperieren, Interdependenzen erkennen. **Führungstraining:** Explizit und effektiv kommunizieren, durch Information motivieren, Vertrauen schaffen.

Lernprojekt

Der Einstieg ist häufig der Schlüssel für den gesamten Verlauf des Tages. Mit dem TeamNavigator stellen Sie von Beginn an die Weichen für kooperatives Verhalten und bauen ein gutes Gruppengefühl auf.

Durchführung

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis um den TeamNavigator auf. Jede:r nimmt 1 oder 2 Schnüre in die Hände. Ziel ist es, den Stift in der Mitte über ein eingespanntes Blatt Papier

zu manövrieren und dabei eine beliebige Form zu zeichnen. Auch das Nachzeichnen eines vorgegebenen Labyrinths ist möglich. Weitere Varianten sind:

Namenskompass: Gemeinsam „erzeichnet“ sich die Gruppe den als Wegstrecke symbolisch aufgezeichneten Seminartag. Dabei dürfen statt der üblichen Richtungsangaben nur die Namen der Teilnehmer:innen verwendet werden.

Federführung: Alle Akteur:innen, die Schnüre in der Hand haben, verbinden sich die Augen. Die übrigen Teilnehmenden übernehmen die Führung mit zielorientierten sprachlichen Anweisungen. So kann erlebt werden, wie wichtig die Verteilung von Information im Unternehmen ist und wie stark präzise Anweisungen zum Gesamterfolg beitragen.



Themen und Ziele

Teamentwicklung: Kommunizieren an Schnittstellen und bei Engpässen, koordinieren, zielorientiert arbeiten, interagieren, moderieren. **Projektmanagement:** Mit knappen Ressourcen umgehen, Know-how weitergeben, kreativ sein. **Interkulturelle Kompetenz:** Verhalten abstimmen, fremde Ideen und Sichtweisen akzeptieren.

Lernprojekt

Geistiger Vater dieser genialen Konstruktion ist kein Geringerer als Leonardo da Vinci, der bereits um 1480 die Idee hatte, eine transportable Brücke zu entwerfen, die ohne Werkzeug aufgebaut werden kann. Das Ergebnis dieses Lernprojekts ist eine selbsttragende Konstruktion, die sich hervorragend als Metapher für die Stabilität des Teams nach außen und innen eignet.

Durchführung

Die Teilnehmer:innen erhalten die Aufgabe, aus nur 28 Stäben eine selbsttragende Brücke von 4 Metern Spannweite zu errichten. Nach einer ersten Ideensammlung in Kleingruppen planen alle den Brückenbau am Modell. Nur durch Koordination, Kreativität und den Austausch von Know-how gelingt es, die Brücke zu bauen.

Brückenschlag: Bei dieser Variante wird die Brücke von 2 Enden zugleich aufgebaut und schließlich in der Mitte zusammengesetzt. Der symbolische Brückenschlag steht für das Zusammenwachsen von 2 Teams und erfordert Abstimmung und gegenseitige Anpassung der Konstruktionsarten.



Video



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/10/14

🕒 (ohne Auswertung) 45–60 Minuten

📏 5 x 8 m

Leonardo's Bridge

28 Stäbe (Eschenholz, mit rotem Kunststofflack beschichtet), 28 kleine Stäbe für die Planung, 4 x 3 m Seil, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 99 x 16 x 14 cm. Gewicht: 8 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1526

€ 299,00 zzgl. MwSt.



ScenarioCards 1

Team & Organisation

Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

- 👤 pro Set (min./opt./max.) 1/10/20
Großgruppe: ScenarioCards sind nach oben hin beliebig skalierbar und somit für jede Gruppengröße geeignet. Wir empfehlen, mit einem Set pro 20 Teilnehmende zu arbeiten.
- 🕒 (ohne) Auswertung je nach Einsatzgebiet 10–45 Minuten

ScenarioCards 1

Team & Organisation

50 ScenarioCards, gedruckt auf hochwertigem und widerstandsfähigem Plast-Material, 1 detaillierte Anleitung in Deutsch und Englisch. Packmaß: 22 x 22 x 3,5 cm. Gewicht: ca. 1 kg.

Best.-Nr. 1865

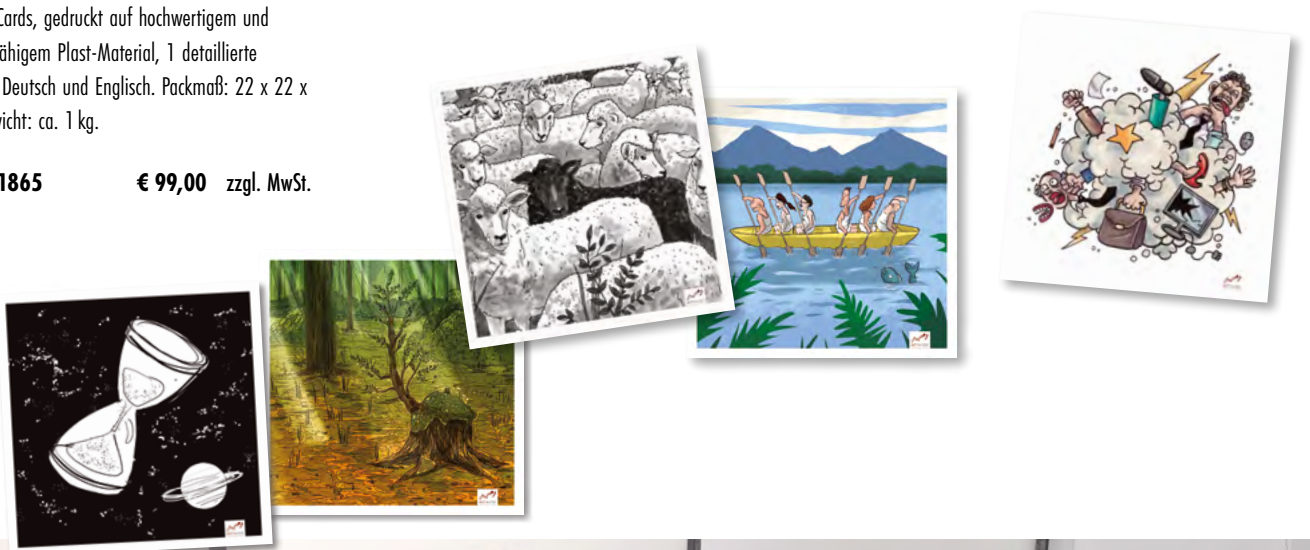
€ 99,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Team- und Organisationsentwicklung:

Aktuelle Themen und Bedürfnisse des Teams besprechen, Ressourcen des Teams aktivieren, Veränderungsprozesse thematisieren, Feedback geben, Visionen entwickeln u. v. m. **Führungstraining:** Über Führungsthemen ins Gespräch kommen, Führungsrollen thematisieren, Umgang mit Konfliktsituationen optimieren u. v. m. **Konferenzen, Großgruppenveranstaltungen:** In-Kontakt-Kommen der Teilnehmenden, Zwischenbilanz ziehen, Abschlussfeedback und Austausch u. v. m. **Auswerten von Projekten:** Reflexion von Erfahrungsorientierten Lernprojekten

Die ScenarioCards des ersten Sets nehmen typische Situationen innerhalb von Teams und Organisationen unter die Lupe: Wandel, Entwicklung, Konflikt und Kommunikation, Ressourcen, Führung, Ziele und Vision. Die Bildkarten sind „Gesprächsschrittmacher“, die einen noch direkteren Zugang zu echten Motiven und Gefühlslagen von Menschen erlauben und damit einen weiteren Schritt hin zur offenen Begegnung ermöglichen. Ein Muss für alle, die schneller zum Kern der Sache vordringen möchten.





Themen und Ziele

Interkulturalität und Diversity: Arbeiten mit Stereotypen, Vorurteilen, Diskriminierung und Rassismus, Kulturschock, Inklusion, Critical incidents, Kultur und diversen Kulturmodellen, Werten, interkultureller Kommunikation, Empathie, Auslandsvorbereitung u. v. m. **Team- und Organisationsentwicklung:** Zusammenarbeit zwischen Abteilungen mit unterschiedlichen Kulturen, Metakommunikation, Merger, interkulturelles Management.

Unsere „Gesprächsschrittmacher“ aus dem zweiten Set unterstützen Sie bei der Arbeit mit Critical incidents, Kulturschock, den Kulturmodellen im Speziellen, aber natür-

lich auch bei interkultureller Kommunikation ganz allgemein. Die Bildkarten schaffen einen noch direkteren Zugang zu echten Motiven und Gefühlslagen von Menschen und tragen damit einen Schritt mehr zur offenen Begegnung bei. Sie sind das neue Tool für anspruchsvolles interkulturelles Training, um Themen schneller zu benennen und damit leichter besprechbar und begreifbar zu machen.

Die ScenarioCards 1 und 2 sind robust und wasserfest und sehen auch noch gut aus, wenn sie schon durch viele Hände gegangen sind.

Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

- 👤 pro Set (min./opt./max.) 1/10/20
Großgruppe: ScenarioCards sind nach oben hin beliebig skalierbar und somit für jede Gruppengröße geeignet. Wir empfehlen, mit einem Set pro 20 Teilnehmenden zu arbeiten.
- 🕒 (ohne) Auswertung je nach Einsatzgebiet 10–45 Minuten

ScenarioCards 2

Stereotypes & Diversity
50 ScenarioCards, gedruckt auf hochwertigem und widerstandsfähigem Plast-Material, 1 detaillierte Anleitung in Deutsch und Englisch. Packmaß: 22 x 22 x 3,5 cm. Gewicht: ca. 1 kg.

Best.-Nr. 1866 € 99,00 zzgl. MwSt.

ScenarioCards Doppelpack 1 + 2


Best.-Nr. 1867 € 187,00 zzgl. MwSt.



Neue Tools und Termine!

Erleben Sie in Tagesworkshops eine große Vielfalt an METALOG training tools und deren Einsatzmöglichkeiten.

Unsere Empfehlung:
Buchen Sie Workshops 1 & 2
im Paket*



Tool-Workshop 1 „Das Original“

BASICS aus der METALOG Methode

Flexibler Einsatz: Erfahren Sie, wie sich die Tools für viele unterschiedliche Bereiche einsetzen lassen.

Maßschneidern: Erleben Sie, wie die Tools für bestimmte Ziele inszeniert werden können und so ihre volle Wirkkraft entfalten.

Steuern: Wir zeigen Ihnen, wie Sie während des Lernprojekts den Gruppenprozess unterstützen können.

Bedeutung geben: Wir zeigen Ihnen, wie durch Auswerten von Interaktionsaufgaben Nachhaltigkeit für den Alltag entstehen kann.

Folgende Tools sind je Workshop geplant, Änderungen sind je nach Gruppendynamik möglich:

- Das Band
- + TeamNavigator
- + Team²
- + KommunikARTio
- + SysTeam
- + Tower of Power
- + Moderationsbälle
- + Pipeline und andere

Tool-Workshop 2 „Der Ideenbooster“

VERTIEFUNG der METALOG Methode

An beiden Workshoptagen wird die Verwendbarkeit der METALOG training tools für vielfältige Einsatzbereiche erklärt, zum Beispiel:

Teamarbeit, Vertrauensbildung, Selbstwirksamkeit, Führungskommunikation, Projekt-

management, Kommunikationskompetenz, Feedback, Selbstorganisation, systemisches Coaching, Arbeitsteilung, Abhängigkeit zwischen Einzelaufgaben im Team und dem Gesamtziel, spielerisches Aktivieren u. v. m.

- + RealityCheck
- + Flottes Rohr
- + Pfadfinder
- + CultuRallye
- + WortSpiel
- + EmotionCards
- + SmartMarble und andere

Tool-Workshop 3 „Die Kreativitätsfabrik“

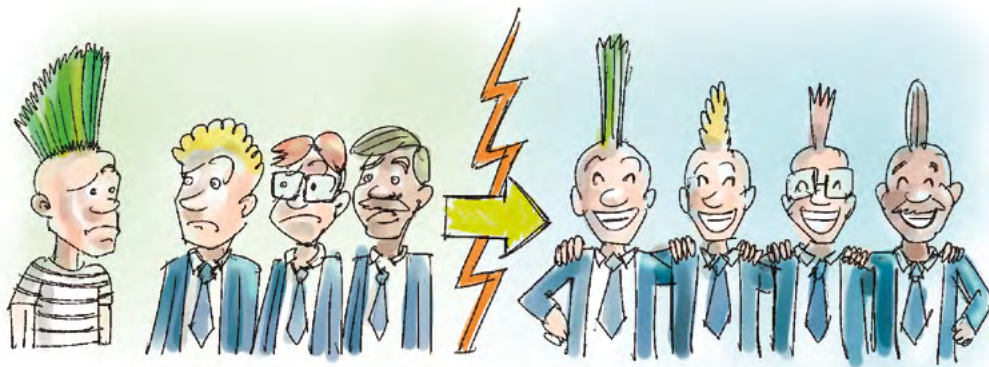
Sie möchten gerne die METALOG training tools, die in jüngerer Zeit veröffentlicht wurden, selbst erleben? Ob Sie schon seit längerer Zeit mit METALOG training tools arbeiten oder unsere Lernkraftverstärker erst gerade eben entdeckt haben, ist egal! Kommen Sie an Bord und erleben Sie folgende Tools und ihre Anwendungskontexte:

Wir zeigen, wie die Tools für die Themen Teamarbeit, Prozessoptimierung, Umgang mit Veränderung, Agilität, Projektmanagement, Führung und vieles mehr einsetzbar sind.

Weitere Themen:

- + Reflexionsmethoden: Seilskalierung u. a.
- + Die Metalog Methode im Überblick

- + CollaborationPuzzle
- + PerspActive
- + ScenarioCards
- + Stackman,
- + FutureCity
- + Fliegender Teppich
- + Seifenkisten
- + Stein der Weisen



Zielgruppe

Trainer:innen, Berater:innen, Moderator:innen, Coaches, Pädagog:innen, Schulsozialarbeiter:innen, Pfarrer:innen, Neugierige mit Interesse an handlungs- und erfahrungsorientiertem Lernen und dessen Umsetzung mit Gruppen und Einzelpersonen.

Darauf dürfen Sie sich freuen:

- + Sie probieren die METALOG training tools selbst aus und diskutieren in der Gruppe die Einsatzmöglichkeiten.
- + Sie erhalten Anregungen, um handlungsorientiertes Lernen auch in Ihren Arbeitsbereichen wie z. B. in Workshops, Trainings oder im Unterricht einzubauen.
- + Ihr „Methoden-Werkzeugkasten“ wächst. Sie besitzen einen größeren Fundus an Lernmetaphern und erweitern Ihre Fähigkeiten, Lernprojekte gezielt zu inszenieren.
- + Ihre Teilnehmenden lernen lustvoll, indem sie selbst aktiv werden. Freuen Sie sich also auf viel begeistertes Feedback.
- + Ihre Arbeit wird einfacher, denn Sie lernen Methoden kennen, mit denen die Teilnehmenden das Gelernte selbst aus- und bewerten können.
- + Ihre Arbeit wird nachhaltiger, denn Sie erlernen Methoden für den Praxis-Transfer in die Alltagswelten der Teilnehmenden.

Anmeldung: dialog@metalog.de

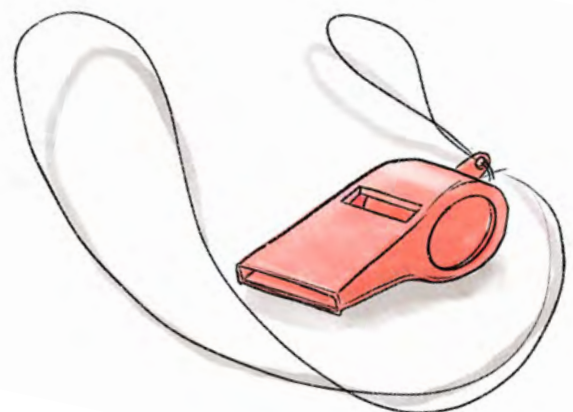
Für Rückfragen können Sie uns gerne anrufen:
Tel.: 08142/ 44 11 400

*Wir empfehlen den Workshoptag 1 zuerst zu besuchen. Viele Kunden finden die Tage 1 und 2 im Paket ideal. Sie können jedoch jederzeit einzelne Tage buchen.

Kosten: **€ 159,- je Workshoptag**, zzgl. MwSt.

Termine & Ort

2024 Tool Workshops			1	2	3
23.– 24.	Jan	München	✓	✓	
20.– 22.	Feb	Frankfurt	✓	✓	✓
19.– 21.	März	Köln	✓	✓	✓
18.– 19.	April	Stuttgart	✓	✓	
14.– 16.	Mai	Berlin	✓	✓	✓
18.– 20.	Juni	Hamburg	✓	✓	✓
16.– 18.	Juli	München	✓	✓	✓
28.– 29.	Aug	Frankfurt	✓	✓	
11.– 12.	Sep	Wien	✓	✓	
25.– 26.	Sep	Köln	✓	✓	
15.– 17.	Okt	Stuttgart	✓	✓	✓



Bitte beachten Sie, dass sich durch die permanente Weiterentwicklung unserer Produktpalette Änderungen im Workshop-Programm ergeben können. Auf unserer Website www.metalog.de/workshops erfahren Sie immer den aktuellen Stand.



Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/14/16

🕒 (ohne Auswertung) 15–20 Minuten

📏 10 x 10 m

Flottes Rohr

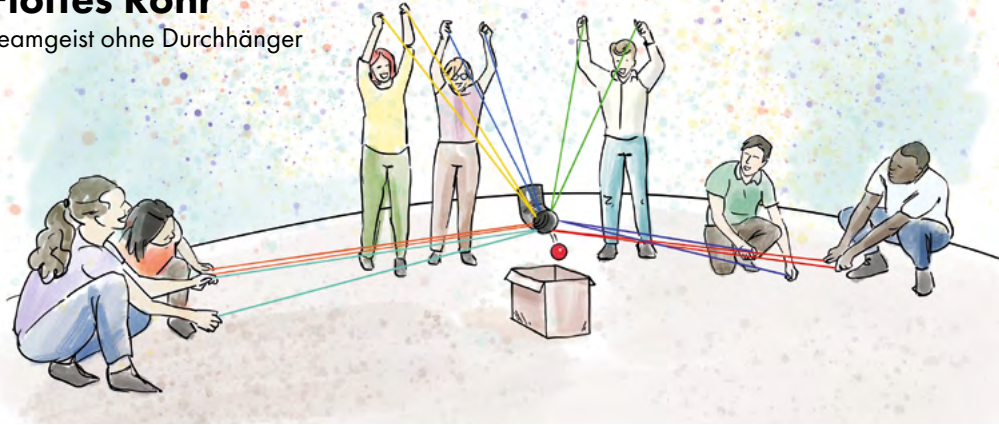
1 Flottes Rohr (Kunststoff) mit 16 robusten Flechtschnüren (2,50 m x 3 mm, abnehmbar), 3 Bälle, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 31 x 22 x 15 cm. Gewicht: 1 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1500 € 149,00 zzgl. MwSt.



Flottes Rohr

Teamgeist ohne Durchhänger



Durchführung

Ziel des Teams ist es, einen Ball mithilfe des Flotten Rohrs aufzuheben und zu einem vereinbarten Zielpunkt zu transportieren. Vor allem folgende Varianten haben sich bewährt: **Fernsteuerung:** Ein zuvor definiertes Führungsteam wird mit der Aufgabe betraut, die Durchführung des Projekts zu koordinieren. Seine Mitglieder dürfen die Schnüre nicht in die Hand nehmen. Wie gelingt es ihnen, Aufgabe und Ablauf transparent zu kommunizieren und zielorientiert zu koordinieren? **Aktivierung:** Gemeinsam und von der gesamten Gruppe koordiniert, wird der Ball mithilfe des Flotten Rohrs aufgehoben und an einer anderen, zuvor definierten Stelle abgelegt.

Themen und Ziele

Teamentwicklung: Kooperieren, kommunizieren, zielorientiert arbeiten, moderieren, Abhängigkeiten erkennen. **Selbstorganisation:** Konzentrieren, fokussieren. **(Re-)Aktivierung:** Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt

Herausfordernde Situationen werden häufig lösbar, wenn alle „an einem Strang ziehen“. Führen Sie Ihren Teilnehmenden mit diesem Tool vor Augen, wie wichtig Kooperation und gegenseitige Verständigung bei der Teamarbeit sind.

Fliegender Teppich

Denken und lenken



Themen und Ziele

Bewegung: Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander. **Arbeiten im Team:** Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Zusammenarbeit von Abteilungen, effektiv kommunizieren. **Führen:** Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, Steuern von Optimierungsprozessen. **(Re-)Aktivierung:** Zu Beginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt

Der Fliegende Teppich aktiviert im Handumdrehen die Lachmuskeln der ganzen Gruppe und zeigt, wie gelungenes Zusammenspiel funktioniert. Abhängigkeiten im Team werden dabei eindrucksvoll spürbar.

Durchführung

Die Gruppe spannt gemeinsam den Fliegenden Teppich auf und manövriert 1 oder 2 Bälle über die hochbewegliche, gespannte Fläche. Dabei gilt es, verschiedene Aufgaben zu erfüllen:

Am Rand: Ein Ball soll ganz außen am Rand des Fliegenden Teppichs einmal herumgeführt werden.

Drumherum: Ein Ball soll jedes einzelne Loch einmal umkreisen.

Wettstreit: Akteur:innen aus 2 Teams stehen jeweils abwechselnd um den Fliegenden Teppich herum und halten ihn. Eine Minute lang versucht Team A, den Ball in ein Loch zu bekommen, Team B versucht, genau das zu verhindern. Danach werden die Rollen getauscht.

Von unten: Eine Person befindet sich unter dem Tuch und versucht, durch eines der großen Löcher den Ball zu greifen und ihn nach unten durch das Loch zu ziehen. Das Team am Tuch versucht, das zu vermeiden.

Markiert: Einige der Löcher werden von unten mit runden, beschrifteten Moderationskärtchen abgeklebt. Der Ball soll nun von einer dieser neu entstandenen Stationen zur anderen weitertransportiert werden.



Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in

Video



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 5/10/20

🕒 (ohne Auswertung) 5–20 Minuten

📏 ca. 30 m²

Fliegender Teppich

1 Rundtuch (Ø 2.5 m) mit breitem Griffwulst, 2 Bälle, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 63 x 46 x 12 cm. Gewicht: 4,5 kg inkl. Tasche. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1855 € 249,00 zzgl. MwSt.



Lernprojekt

Unsere EmotionCards sind kleine, vielfältig einsetzbare Fotokunstwerke, die persönliche Assoziationen hervorrufen. Eigene Erfahrungen und Gefühle kommen auf diese Weise viel leichter zur Sprache, weil sie sichtbar gemacht werden können. Die Bilder sind sowohl in der Einzelarbeit als auch in größeren Gruppen einsetzbar.

Durchführung

Zur Auswertung nach einem Lernprojekt bitten Sie die Teilnehmenden, sich jeweils eine EmotionCard z. B. zu den folgenden Fragen auszuwählen: „Wie hast du das Lernprojekt erlebt?“ oder „Was war hilfreich?“. Dann stellt jede:r die eigene EmotionCard der Gruppe vor. So werden auch zurückhaltende oder schüchterne Personen leicht in das Gespräch integriert.

Einige weitere Varianten sind:

Kennenlernen: Bitten Sie die Teilnehmer:innen, sich aus den vorbereiteten EmotionCards eine auszusuchen: „Wähle 1 Bild, das etwas Persönliches über dich aussagt“. Mithilfe der Fotos stellen sich dann die einzelnen Personen vor.

Arbeiten mit Gruppen: Jedes Mitglied einer Gruppe nimmt sich je 1 Karte für die Fragen „Wo stehen wir als Gruppe?“ und „Wo wollen wir als Gruppe hin?“.

Kreatives Schreiben: Die Fotokarten sind ideale „Ideenspender“ für selbst gestaltete Texte.

Konversationstraining Fremdsprachen: Zufällig gezogene Fotokarten regen Kleingruppen zum Gespräch in einer Fremdsprache an.

Erwartungsabfrage: Aus den vorbereiteten EmotionCards suchen sich die Teilnehmenden eine zu folgender Frage heraus: „Welches Bild zeigt, was für dich in diesem Kurs wichtige Ziele sind?“

Feedback: Am Ende einer Lernphase können Sie aus den EmotionCards z. B. mit folgenden Fragen ziehen lassen: „Was war ein wichtiges Ergebnis für dich?“ oder „Was hast du dir vorgenommen? Was willst du im Alltag umsetzen?“. Jede:r Teilnehmer:in gibt dann mithilfe der gewählten EmotionCard eine persönliche Rückmeldung.



Video

Tool-Workshop 2



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

👤 (min./opt./max.) 6/12/18

🕒 (ohne Auswertung) 20–40 Minuten

↕ 5 x 6 m

EmotionCards 1

50 Fotokarten, jede 21 x 14,5 cm, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung in einer Stofftasche.

Best.-Nr. 1806 € 49,50 zzgl. MwSt.

EmotionCards 2

Best.-Nr. 1808 € 49,50 zzgl. MwSt.

EmotionCards, Doppelpack 1 + 2

Best.-Nr. 1809 € 94,00 zzgl. MwSt.

Stein der Weisen

Stretching fürs Gehirn

Tool-Workshop 3



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

- 👤 1–5 pro Steckplatte
- 🕒 (ohne Auswertung) 10–20 Minuten
- 👉 1 Tisch, um den herum sich die Personen setzen können

Stein der Weisen

Steckplatte aus Acrylglas, „Stein der Weisen“ aus Holz, detaillierte Anleitung. Lieferung in der Stofftasche. Packmaß: 26 x 15 x 11 cm. Gewicht: 200 g.

Best.-Nr. 1531 € 29,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kreativität: Unterstützung beim Brainstorming, neue Perspektiven entwickeln, „aus dem Rahmen denken“. **Coaching:** Reframing von festgefahrenen Überzeugungen. **(Re-)Aktivierung:** Energizer zum Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt Das kleine, pfiffige Lernprojekt hilft, die Teilnehmenden in einen kreativen Zustand zu versetzen – und dies zusätzlich mit einer haptischen Facette!

Durchführung Jeweils 1–5 Teilnehmer:innen wird eine Steckplatte mit 3 unterschiedlichen Öffnungen gegeben: einem Kreis, einem Quadrat und einem Dreieck. Die Schlüsselfrage lautet: „Wie genau sieht eine Form aus, die bündig durch alle 3 Löcher passt?“ Es gilt, wirklich kreativ nachzudenken und eingefahrene Denkbahnen zu verlassen! Das Geheimnis wird mit dem tatsächlichen Stein der Weisen (einer Form aus Holz) aufgelöst.

Augenbinden

Da wird Ihnen schwarz vor Augen!

Augenbinden

Größe: 80 x 15 cm. Farbe: rot. Gewicht (5 St.): 50 g. Waschbar bei 30°C.

Best.-Nr. 1518 ab € 3,95 zzgl. MwSt.

ab 5 St. je € 4,95 zzgl. MwSt.

ab 20 St. je € 3,95 zzgl. MwSt.

Die blickdichten Augenbinden aus Vlies eignen sich hervorragend zum Einsatz bei Balltransport, KommunikARTio, TeamNavigator, SysTeam und Tower of Power.

Unmögliche Stäbe

Geschick einfädeln



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Unmögliche Stäbe

1 Paar Unmögliche Stäbe (Buche, Flechtschnur), 1 Lösung. Packmaß: 51 x 7 x 7 cm. Gewicht: 0,5 kg inkl. Behälter. Lieferung im praktischen Transportrohr aus Kunststoff.

Best.-Nr. 1510 € 36,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kreativität: Neue Sichtweisen entwickeln, kreativ sein, Mut zu Neuem, experimentieren, umdenken. **(Re-)Aktivierung:** Seminarbeginn, nach einer Pause.

Lernprojekt Bringen Sie Ihre Gruppe ins Grübeln: Wie ist es möglich, die beiden Stäbe, die so untrennbar verbunden scheinen, voneinander zu lösen? Das Aha-Erlebnis ist garantiert ...

Durchführung Die Teilnehmenden erhalten die Aufgabe, die Stäbe ohne weitere Hilfsmittel voneinander zu trennen. In Gruppen können Sie auch unterschiedliche Rollen festlegen, beispielsweise aktiv und beobachtend oder anleitend und ausführend.

Verflichte Schlinge

Sehr anhänglich



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

Verflichte Schlinge

1 Verflichte Schlinge (Edelstahl, 8,5 cm), 1 detaillierte Lösung. Gewicht: 20 g.

Best.-Nr. 1513 ab € 6,79 zzgl. MwSt.

ab 10 St. je € 6,79*/St.

ab 30 St. je € 5,90*/St.

Verflichte Schlinge mit Aufdruck

Bleiben Sie in Erinnerung! Gerne liefern wir auf Wunsch die Verflichte Schlinge auch mit individuellem Schriftzug – das ideale Werbegeschenk!

Best.-Nr. 1521 ab € 7,90 zzgl. MwSt.

ab 15 St. je € 8,90*/St.

ab 100 St. je € 7,90*/St.

Themen und Ziele

Kreativität: Neue Perspektiven entwickeln, Mut zu Neuem schöpfen.

Coaching: Wirkung der Wiederholung desselben Lösungsversuchs, Reframing.

(Re-)Aktivierung: Seminarbeginn, nach der Mittagspause.

Lernprojekt Oft versperrt uns nur der Blickwinkel die Sicht auf die Lösung eines Problems. Geben Sie deshalb Ihrem Team zum gedanklichen und kreativen Stretching die Verflichte Schlinge zum Knobeln und Entdecken neuer Lösungswege.

Durchführung Die Verflichte Schlinge wird in ein Knopfloch eines/einer Teilnehmenden eingefädelt. Die Aufgabe ist es nun, sie wieder zu entfernen.

MagicNails

Unmöglich? Umdenken!



Anforderung Trainer:in



Anforderung Gruppe

- 👤 1 bis ca. 10 Personen
- 🕒 (ohne Auswertung) 5–20 Minuten
- 👉 ca. 1 x 1 m

MagicNails

18 Nägel (180 mm, vernickelt, schwere Ausführung), 1 Schmuckbox (Holz), 1 detaillierte Lösung. Packmaß: 23 x 15 x 11 cm. Gewicht: 1,5 kg inkl. Box. Lieferung in einer Box, die während der Durchführung der Aufgabe als Sockel dient.

Best.-Nr. 1512 € 79,00 zzgl. MwSt.

Themen und Ziele

Kreativität: Neue Perspektiven entwickeln, Mut zu Neuem, experimentieren, Mut fassen. **Projektmanagement:** Erkennen von Synergien bei Ressourcen für Neues. **(Re-)Aktivierung:** Seminarbeginn, nach der Mittagspause

Lernprojekt „Diese Aufgabe ist unlösbar!“, werden Sie zu hören bekommen, wenn Sie Ihre Gruppe auf die Nagelprobe stellen. Kein Wunder: 17 von insgesamt 18 Nägeln sollen auf dem verbleibenden Nagel freischwebend balanciert werden, sodass keiner von ihnen den Untergrund berührt. Eine ideale Metapher für die Arbeit mit Gruppen, die sich auch im realen Arbeitsumfeld mit scheinbar ausweglosen Situationen konfrontiert sehen.

Stein der Weisen

Stretching fürs Gehirn



Augenbinden

Da wird Ihnen schwarz vor Augen!



Seil



Seil

15 m: Best.-Nr. 1514 € 35,00 zzgl. MwSt.

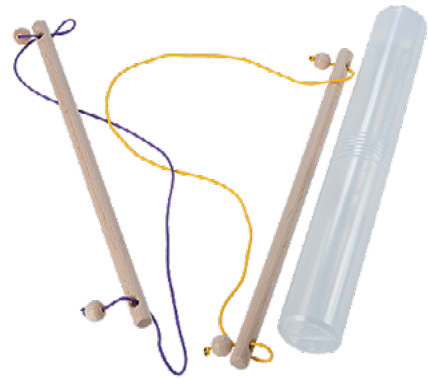
25 m: Best.-Nr. 1515 € 55,00 zzgl. MwSt.

50 m: Best.-Nr. 1516 € 109,00 zzgl. MwSt.

Mit angenehmer Handhabung für zahlreiche Outdoor-Aktivitäten.

Unmögliche Stäbe

Geschickt einfädeln



Auch mit
Aufdruck
erhältlich

Verflichte Schlinge

Sehr anhänglich



MagicNails

Unmöglich? Umdenken!

Transform Your Training The METALOG® Method

Tobias Voss shows you how to turn games into high-impact interventions and how to enrich Experience-Oriented Learning methods with systemic thinking and the latest research into how the brain learns. This insightful book is a treasure trove for all lovers of real learning and a must-have for METALOG® training tools enthusiasts.

An independent trainer and coach since 1994, Tobias Voss developed the METALOG® training tools out of one simple desire: to have a dynamic, long-term impact on his clients' learning success.

English Version



Transform Your Training.

The METALOG® Method

Author: Tobias Voss

Ca. 132 pages

21 x 21 cm

Best.-Nr. 1544 € 27,57 excl. 7 % VAT

Das METALOG® FieldBook

58 Praxisberichte von 51 Autor:innen aus 9 Ländern spiegeln anhand konkreter Einsatzsituationen die weite Verbreitung der METALOG® training tools in so unterschiedlichen Bereichen wie Business, öffentlicher Verwaltung, Schule, Kirche oder Sozialarbeit.

Das METALOG® FieldBook

Die Praxis der METALOG® training tools in 58 Case Studies

Tobias und Daniela Voss (Hrsg.)

Ca. 340 Seiten, farbig, Softcover

19 x 27cm

Best.-Nr. 1549 € 40,18 zzgl. MwSt.



Die METALOG® Methode

Tobias Voss beschreibt lebendig und mit vielen konkreten Beispielen, wie die Arbeit mit Interaktionsaufgaben gelingt. Durch die Verflechtung von hypnotherapeutischem Know-how mit systemischem Vorgehen und Erfahrungslernen wird Neues möglich: Die Interaktionsaufgaben verwandeln sich zu wirksamen und nachhaltigen Interventionen z. B. im Rahmen von Kommunikations-

trainings, Teamentwicklung, Führungstrainings und Change-Prozessen. Das Buch ist ein Schatzkästchen für alle Freunde des echten Lernens und ein Muss für alle Nutzer:innen der METALOG® training tools.

Bewertung: ★ ★ ★ ★ ★ von 5 Sternen! (Leserfeedback beim größten Internetbuchhändler): „Für Trainer, Ausbilder, Lehrer und Personaler ein Muss! Dieses Buch hat mir superpraktische und gut umsetzbare Tipps für meine Trainingsarbeit gegeben. Ich habe schon fast 10 Jahre Trainingstätigkeit ‚auf dem Buckel‘ und dennoch habe ich in diesem Buch auf diesen anregend gestalteten Seiten viele gute Hintergrund-Gedanken bekommen. (...) Ich empfehle dieses Buch jedem, der ernsthaft, wirksam und mit Tiefgang Menschen in Softskills trainieren, schulen und Entwicklungsräume gestalten möchte. Das Buch ersetzt und erspart einem einiges an langatmiger, ineffizienter Trainingsliteratur. Es kommt schnell auf den Kern des jeweiligen Themas. (...)“



Die METALOG® Methode
Hypnosystemisches Arbeiten mit Interaktionsaufgaben.

Autor: Tobias Voss
Ca. 185 Seiten, farbig
21 x 21 cm

Best.-Nr. 1545 € 27,57 zzgl. MwSt.

„Genug über Theorie geredet ... jetzt wollen wir es erleben!“

Genug geredet!

So könnte der Titel dieses Buches auch heißen. Denn die irriige Annahme, man könne anderen etwas allein durch Reden beibringen, hält sich hartnäckig. Das Buch zeigt, dass sich soziale Kompetenzen wirkungsvoll durch Interaktionsaufgaben trainieren lassen. Denn echtes Lernen und Entwickeln bedeutet, eigene Erfahrungen zu machen und diese zu reflektieren.

Tobias Voss stellt 10 Anwender:innen aus der Praxis vor, die zeigen, wie sie mit METALOG® training tools in ihrem Umfeld arbeiten. Ihre Tätigkeitsfelder finden sich in allen Schultypen, in der Erwachsenenbildung, Jugendarbeit und Familienberatung. Die Autor:innen lassen

sich dabei tief in die Karten schauen und beschreiben konkret anwendbares Know-how zum Nachmachen. Deutlich wird dabei, wie die Tools in unterschiedlichen Anwendungsfeldern ihre Wirkkraft entfalten und welche ergänzenden Methoden dabei sinnvoll sind.

Genug geredet!

METALOG® training tools in Schule, Jugendarbeit und Familienberatung
Tobias Voss (Hrsg.)
Ca. 136 Seiten, farbig, Softcover
19 x 27 cm

Best.-Nr. 1559 € 16,81 zzgl. MwSt.



Bestellformular METALOG® training tools

Rechnungsanschrift

Firma

Ansprechpartner:in

Straße

PLZ, Ort

E-Mail

Lieferanschrift, falls abweichend:

.....

.....

.....


.....

.....

Anzahl	Artikelbeschreibung	Best.-Nr.	Einzelpreis in € ohne ges. MwSt.	Gesamtpreis in € ohne ges. MwSt.
	Kostenlosen Gesamtkatalog anfordern		0,00	
	Augenbinden ab 5 Stück / ab 20 Stück	1518	4,95 / 3,95	
	Balltransport	1511	129,00	
	CataPults Grundset	1554	990,00	
	CataPults Erweiterungsset	1555	345,00	
	CollaborationPuzzle	1860	179,00	
	Complexity	1538	287,00	
	CultuRallye	1804	199,00	
	CultuRallye XXL	1850	329,00	
	Das Band Standard im Packsack	1540	239,00	
	Das Band XXL im Packsack	1541	269,00	
	Das Band Mini im Packsack	1563	165,00	
	Das Buch: Die METALOG® Methode	1545	27,57*	
	The book: The METALOG® Method	1544	27,57*	
	Das Buch: Genug geredet	1559	16,81*	
	Das METALOG® FieldBook	1549	40,18*	
	DominoEffect	1810	379,00	
	EasySpider	1517	239,00	
	Spider Rahmen	1522	289,00	
	EmotionCards 1	1806	49,50	
	EmotionCards 2	1808	49,50	
	EmotionCards Doppelpack	1809	94,00	
	FindMe	1745	47,50	
	Fliegender Teppich	1855	249,00	
	Flottes Rohr	1500	149,00	
	Fremde Welt	1519	98,00	
	FutureCity	1565	315,00	
	HeartSelling	1803	537,00	
	KommunikARTio	1505	265,00	
	Leonardo's Bridge	1526	299,00	
	MagicNails	1512	79,00	
	MeBoard	1815	395,00	

Anzahl	Artikelbeschreibung	Best.-Nr.	Einzelpreis in € ohne ges. MwSt.	Gesamtpreis in € ohne ges. MwSt.
	Moderationsbälle 1	1807	48,00	
	Moderationsbälle 2	1811	48,00	
	Moderationsbälle Doppelpack	1812	89,00	
	PerspActive	1570	219,00	
	Pfadfinder	1805	279,00	
	Pipeline	1530	179,00	
	RealityCheck 1	1508	99,00	
	RealityCheck 2	1529	99,00	
	RealityCheck Doppelpack	1542	187,00	
	ScenarioCards 1	1865	99,00	
	ScenarioCards 2	1866	99,00	
	ScenarioCards Doppelpack	1867	187,00	
	Seifenkisten Grundset	1536	1.980,00	
	Seifenkisten Erweiterungsset	1537	680,00	
	Seil 15 m	1514	35,00	
	Seil 25 m	1515	55,00	
	Seil 50 m	1516	109,00	
	SmartMable	1571	977,00	
	StackMan	1504	249,00	
	Stein der Weisen	1531	29,00	
	SysTeam	1501	499,00	
	Team ²	1520	239,00	
	TeamNavigator	1539	499,00	
	Tower of Power	1534	269,00	
	Tower of Power XXL	1551	289,00	
	Tower of Power Spezial	1561	399,00	
	Tower of Power Spezial XXL	1562	420,00	
	Tower of Power Mini	1535	137,00	
	Unmögliche Stäbe	1510	36,00	
	Verflixte Schlinge ab 10 Stück / ab 30 Stück	1513	6,79 / 5,90	
	Verflixte Schlinge mit Aufdruck ab 15 St. / ab 100 Stück	1521	8,90 / 7,90	
	Wortspiel	1813	499,00	
	Zauberstab	1506	120,00	

Preise jeweils zzgl. 19% ges. MwSt. (*bei Büchern 7% MwSt.)
 Versandkosten: 6,95 EUR, Büchersendungen 3,95 EUR, jeweils zzgl. ges. MwSt. Hinweis für Kunden aus der EU: Bei Vorlage einer gültigen Umsatzsteuer-identifikationsnummer (UID) verrechnen wir netto ohne deutsche Umsatzsteuer.

 Hinweis für Kunden aus der Schweiz: gegebenenfalls fallen durch die Einfuhr bedingte Zusatzkosten an.

Preisgestaltung Alle Preise sind Nettopreise in Euro und gelten zuzüglich Mehrwertsteuer. Die Preise gelten für die Artikel gemäß Beschreibung (Änderungen der Produkte und Verpackungen sind möglich).

Rechnungsstellung Ihre Waren erhalten Sie in der Regel gegen offene Rechnung. Sie können sich vor Rechnungsausgleich von der Warenqualität überzeugen. Rechnungen sind innerhalb von 14 Tagen nach Rechnungsdatum ohne Abzug zur Zahlung fällig.

14 Tage Rückgaberecht Falls ein Artikel nicht Ihren Erwartungen entsprechen sollte, können Sie ihn innerhalb von 14 Tagen zurückgeben. Voraussetzung ist, die Ware in einwandfreiem und ungebrauchtem Zustand frei Haus zurückzusenden. Hiervon ausgenommen sind Waren mit individuellem Werbeaufdruck.

Lieferung Wir liefern im gesamten Bundesgebiet alle Aufträge ohne Frachtkosten. Für Bearbeitung und Verpackung berechnen wir eine Versandkostenpauschale von € 6,95, bei reinen Büchersendungen € 3,95 jeweils zzgl. ges. MwSt.

Gültigkeit Wir liefern in der genannten Weise. Abweichende Bedingungen des Bestellers können wir nicht anerkennen. Dieser Katalog gilt bis zum Erscheinen des Folgekataloges.

Änderungen im Design bzw. technische Weiterentwicklungen unserer Produkte sind möglich.

Garantie Sie erhalten auf unsere Produkte 24 Monate Mindestgarantie für Material- und

Verarbeitungsfehler, die wir entweder durch Reparatur, Gutschrift oder Austauschlieferung beseitigen. Schäden oder Störungen, die auf falsche Bedienung, Gewaltanwendung oder natürlichen Verschleiß zurückzuführen sind, werden durch die Garantie nicht abgedeckt. Daneben gelten die gesetzlichen Gewährleistungsansprüche.

Eigentumsvorbehalt Alle Waren bleiben bis zur vollständigen Bezahlung unser Eigentum.

Gerichtsstand ist München.

Datenschutz Die Verarbeitung von personenbezogenen Daten erfolgt zu Ihrer Sicherheit grundsätzlich nach den datenschutzrechtlichen Bestimmungen und Gesetzen. Dabei werden selbstverständlich Ihre sämtlichen schutzwürdigen Belange berücksichtigt. Die für die Geschäftsabwicklung notwendigen Daten werden von uns gespeichert.

Urheberrecht METALOG® training tools sind:

- urheberrechtlich,
- geschmacksmusterrechtlich durch Design-Patente und
- markenrechtlich in Europa und international geschützt.

Impressum: METALOG® GmbH & Co. KG
Geschf.: Tobias Voss, Daniela Voss

METALOG® GmbH & Co. KG
Gewerbering 18
82140 Olching
E-Mail: dialog@metalog.de

© 2023 METALOG® GmbH & Co. KG

Telefon: 08142 - 44 11 400

Webshop: metalog.de

Ihre Vorteile auf einen Blick:

Lieferung

Wir liefern schnell und zuverlässig im gesamten Bundesgebiet und nach Österreich per DPD. Für die Bearbeitung und Verpackung berechnen wir € 6,95, bei reinen Büchersendungen € 3,95 jeweils zzgl. ges. MwSt..

14 Tage Rückgaberecht

Bestellen Sie ohne Risiko. Wenn Ihnen ein Artikel nicht gefällt, senden Sie ihn einfach zurück!

24 Monate Garantie

Wir wollen, dass Sie zufrieden sind. Fehlerhafte Produkte werden von uns repariert oder ausgetauscht.

Kompetente Produktberatung

Haben Sie Fragen zu einem unserer Artikel? Melden Sie sich doch einfach unter der Rufnummer:

Telefon: 08142 - 44 11 400

Wir beraten Sie gerne individuell und fachgerecht. Wir rufen auch zurück.

FindMe

Gemeinsam suchen,
zusammenfinden

♣ (min./opt./max.) 6/24/36

🕒 3–25 Minuten

↪ > 25m²

FindMe

36 Bildkarten (15 x 15 cm), 1 Anleitung.
Packmaß: 17 x 17 x 9 cm.

Best.-Nr. 1745 € 47,50 zzgl. MwSt.

Neues
Tool!



Immer live dabei:
folge uns auf
LinkedIn