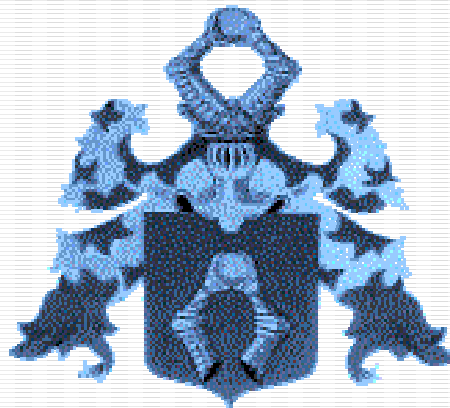


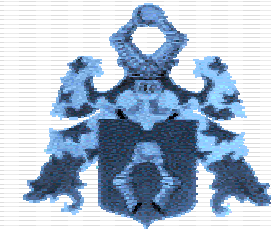
Outdoor für den Kopf



Einsatz von Rollenspielen
im Team-Coaching

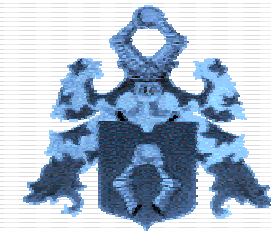
Dr.-Ing. Ivo Mersiowsky
Forum Pädagogik
Süddeutsche Spielemesse, Stuttgart

Einführende These

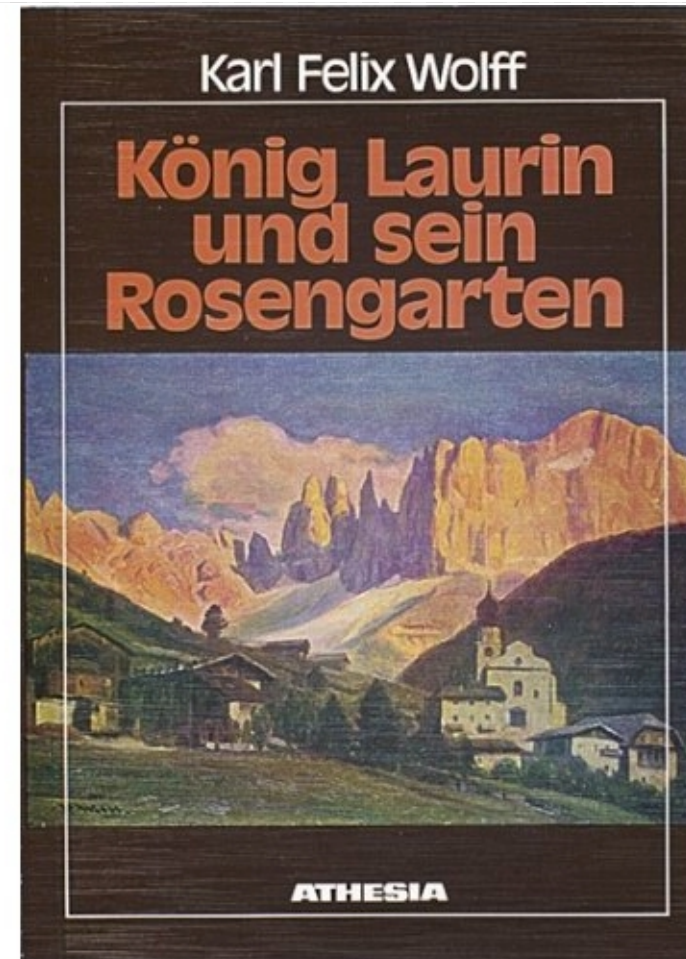


- Wir lernen durch Spielen.
- Wir sollten mehr spielen, um mehr zu lernen.

Kinder: Spielen = Lernen

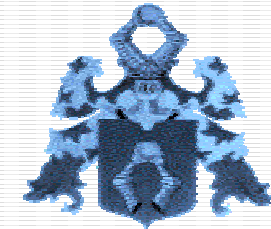


November 2010



www.mersiowsky-online.de

Erwachsene: Spielen | Lernen

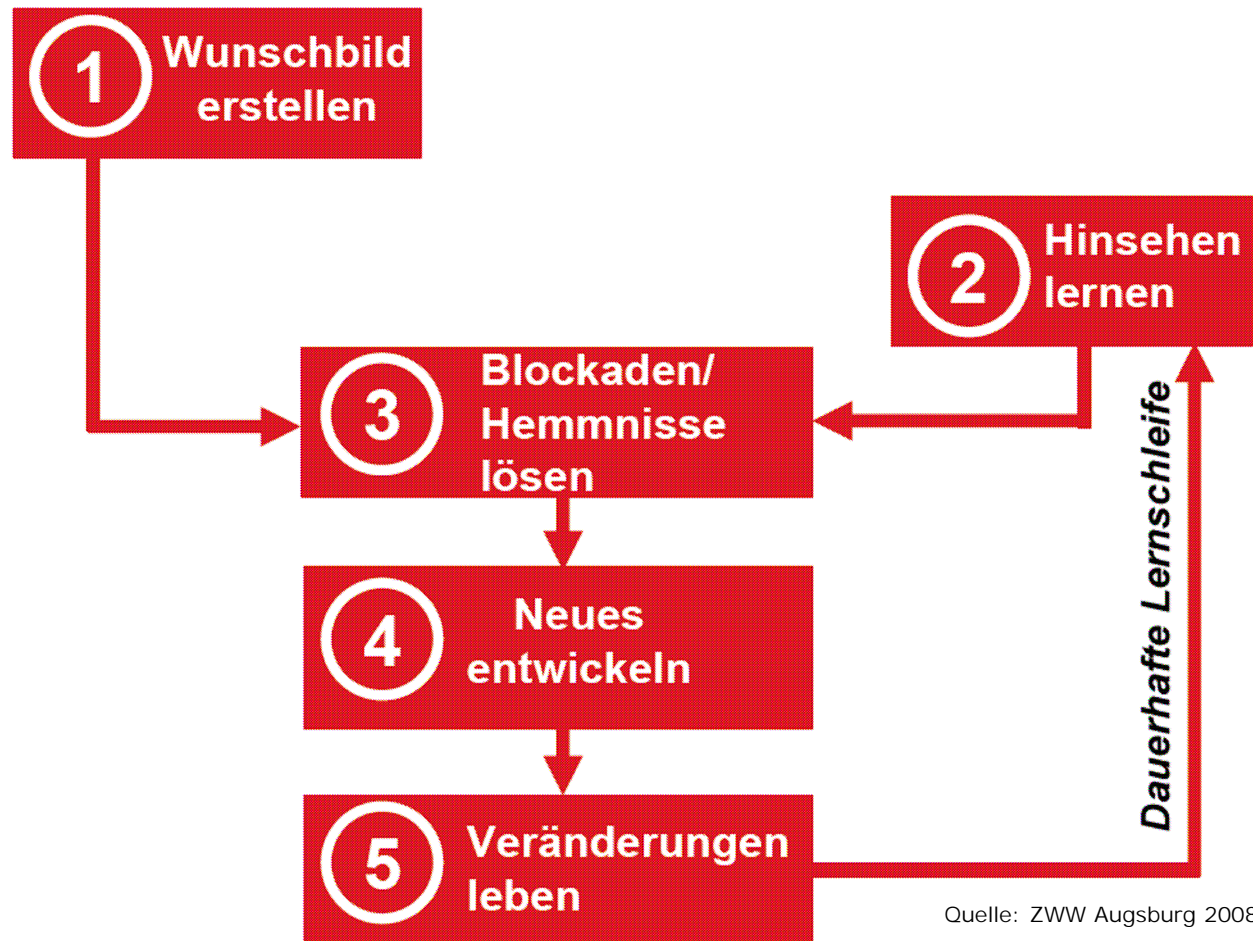
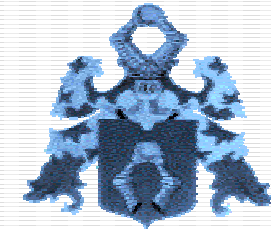


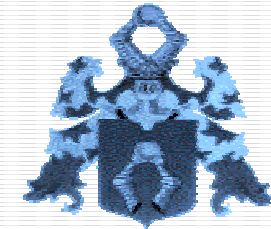
- Flow-Erlebnis!



- Flow-Erlebnis?

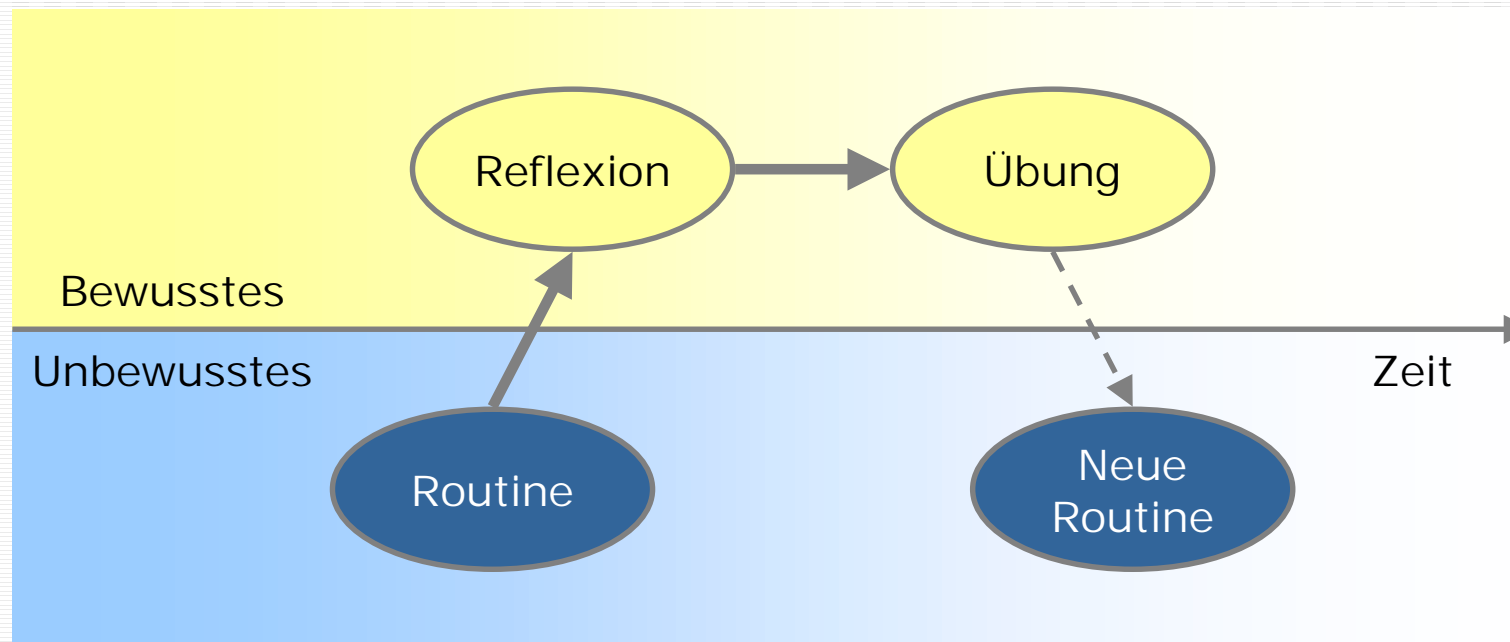
Kontext: Innovations-Coaching



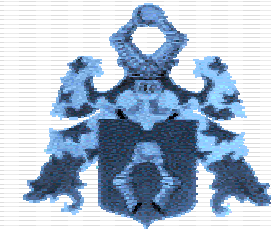


Warum überhaupt Rollenspiele?

- Gewohntes/unbewusstes Verhalten bewusst machen
- Verhalten und Alternativen reflektieren
- Neue Verhaltensweisen erproben oder einüben



Arten von Rollenspielen



Pädagogische & therapeutische

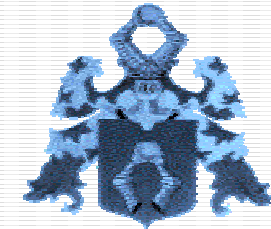
Rollenspiele

- Methodik
- Didaktik

Fantasy-Rollenspiele

- Karten- oder Brettspiel
- Storytelling
- Lamentheater

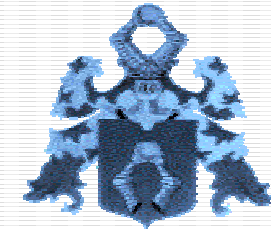
Merkmale von Rollenspielen



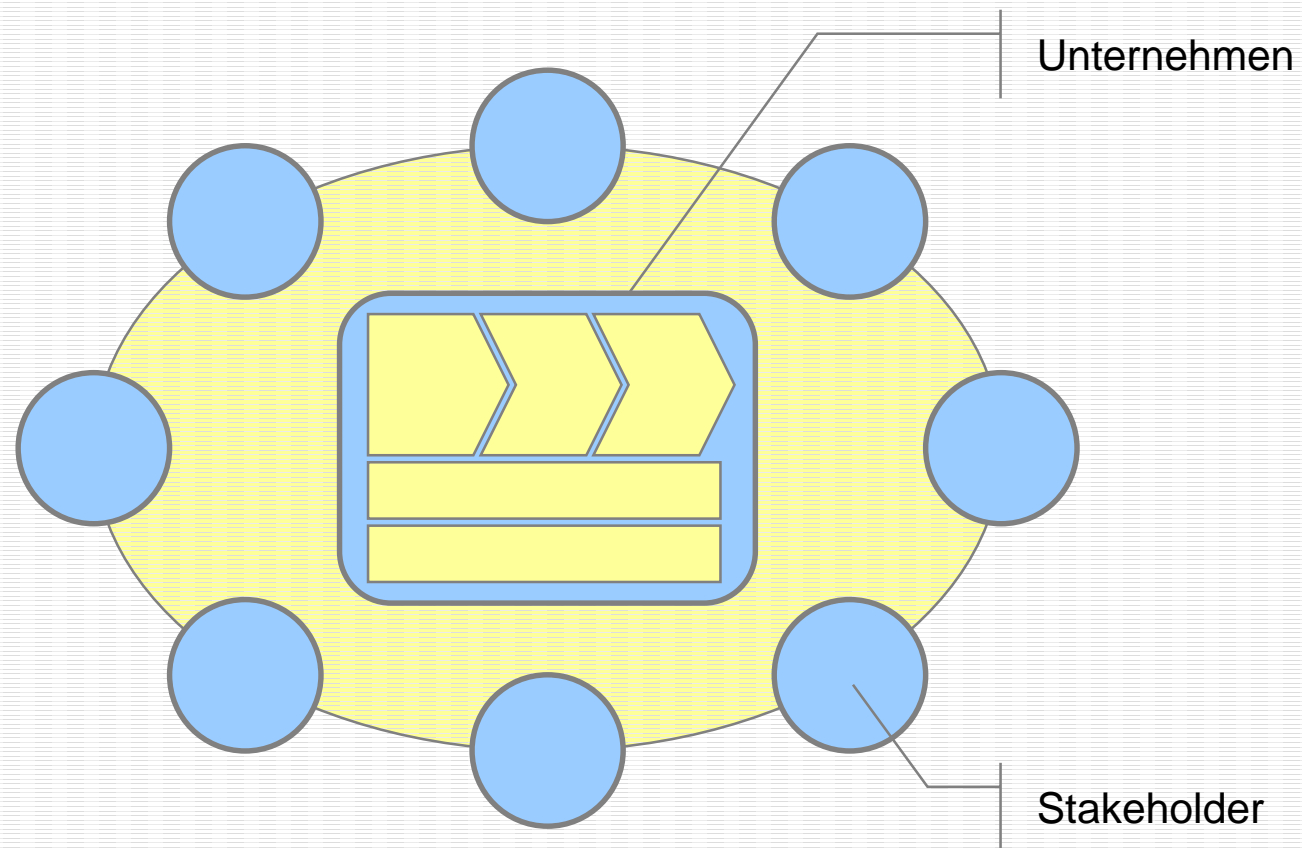
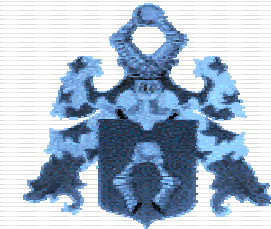
- W** ■ Welt
 - Kontext & Simulation
- R** ■ Regelwerk
 - Spielanleitung & Interaktion
- A** ■ Abenteurer
 - Rahmenhandlung & Mission
- C** ■ Charaktere
 - Spieler & Rollen
- T** ■ Team
 - Synergetische Gruppendynamik

W

Welten entfernt

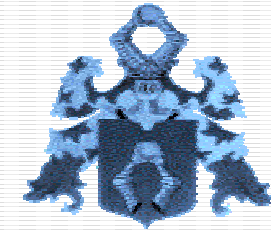


- Imaginärer oder realer Kontext
- Plausibilität & Glaubwürdigkeit
- Hintergrund & Bühne



W

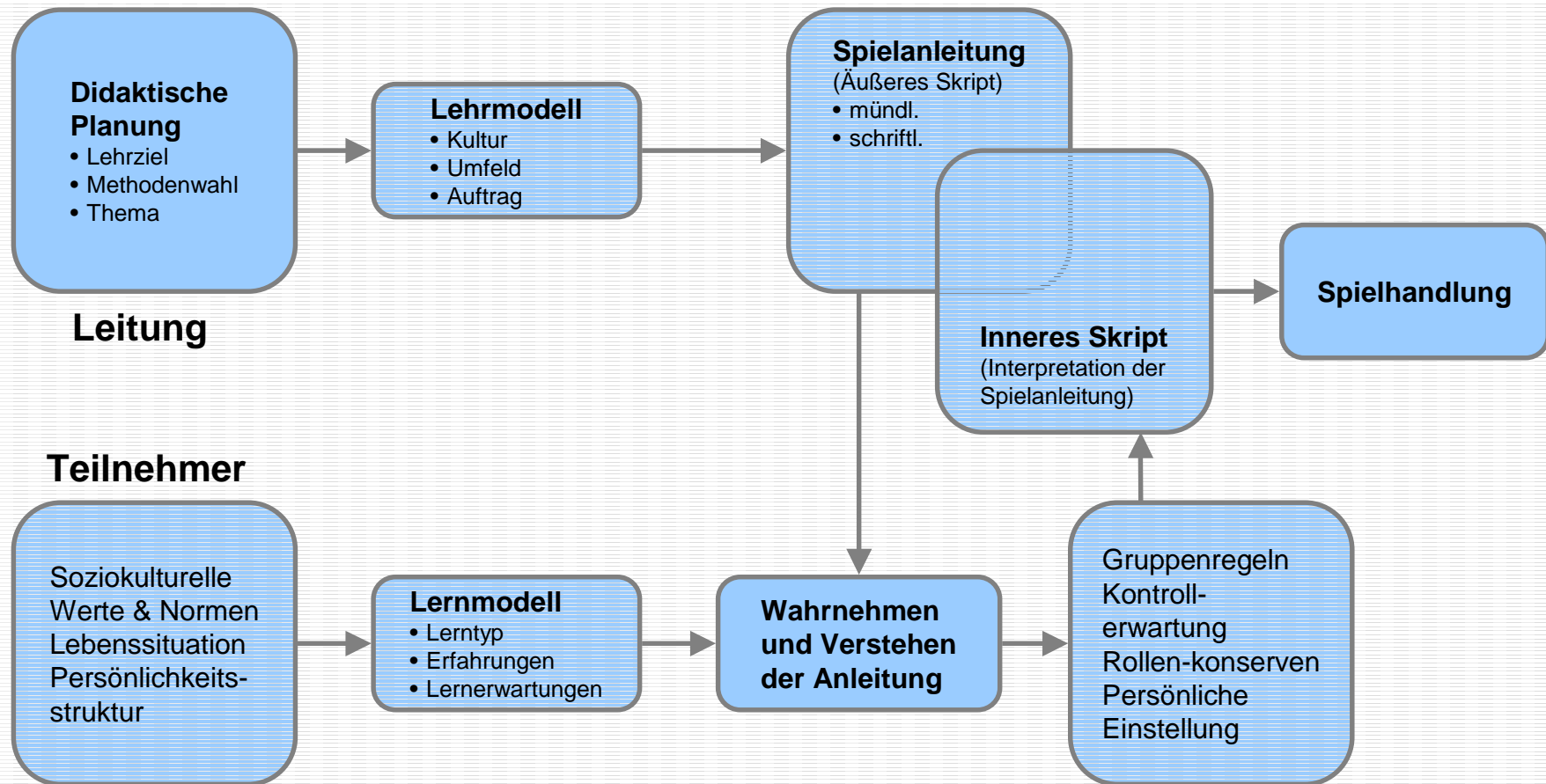
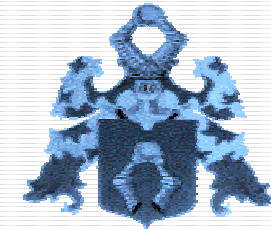
Forschungsstation im Ewigen Eis



November 2010

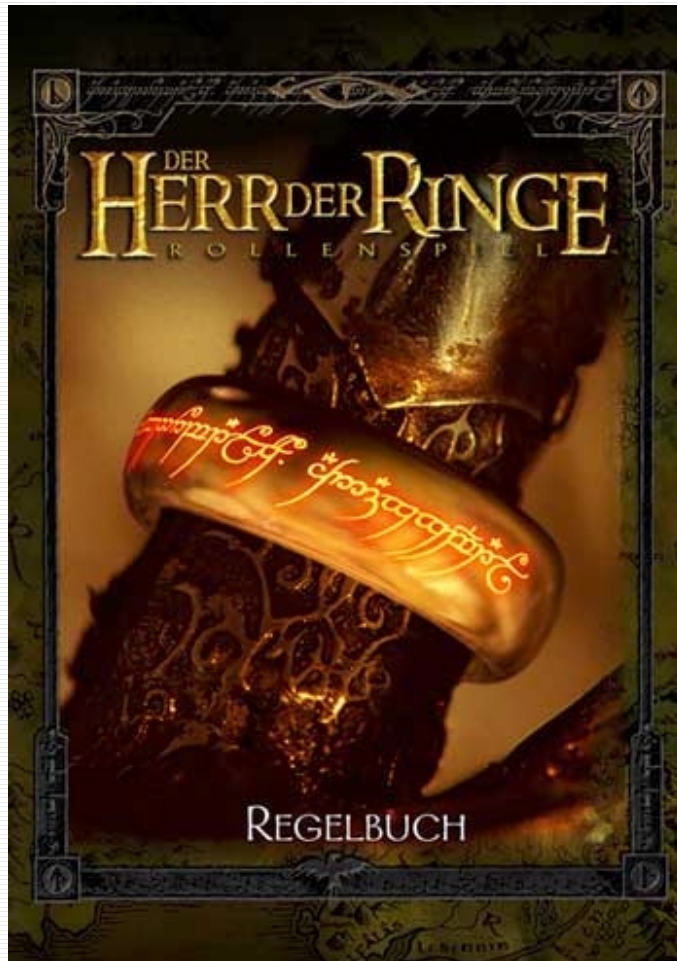
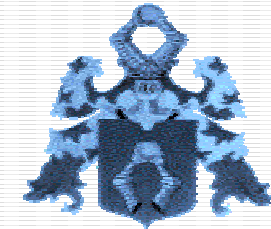
www.mersiowsky-online.de

11



Quelle: Schaller 2006

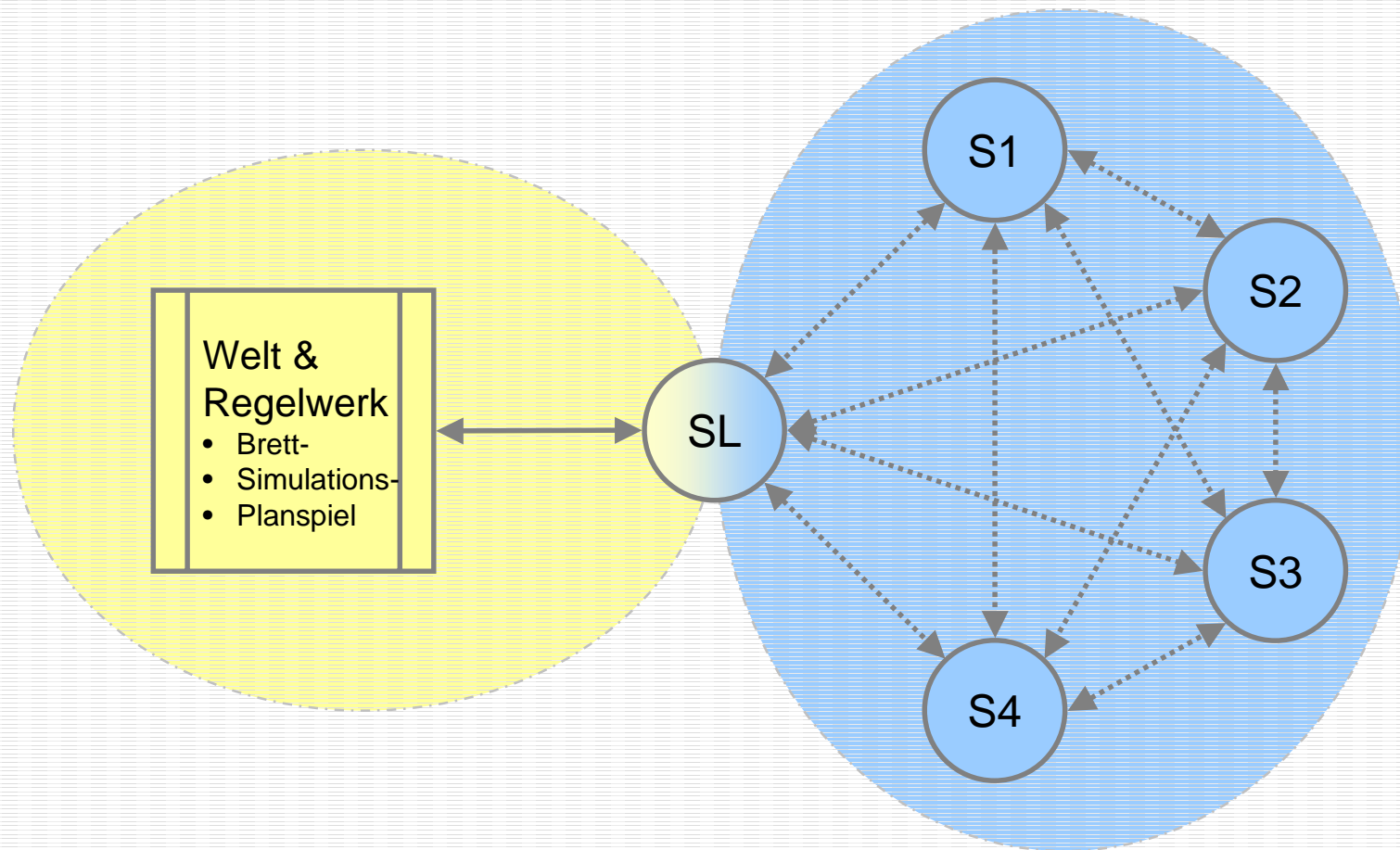
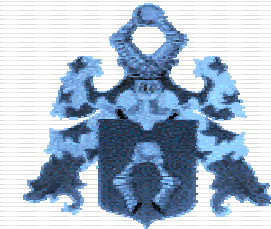
R Regelwerk



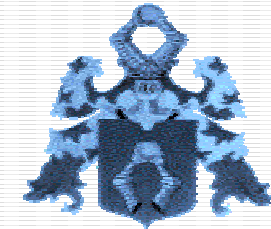
November 2010

www.mersiowsky-online.de

13



R Regeln



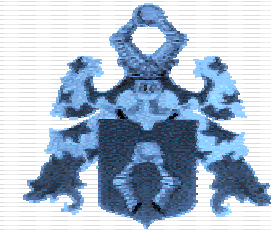
■ Knappe Ressourcen

- 2 Fahrzeuge à 6 Plätze
- 10 Dosen Impfstoff

■ Risiken

- 50% Schneesturm
- 50% Virusinfektion
- 50% Fahrzeugschaden

A Abenteuer

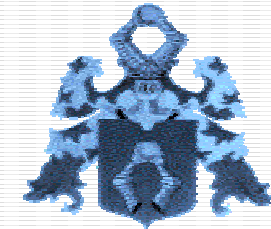


- Konfliktsituation, intra- oder interpersonell
- Corporate Mission, ggf. allegorisch
- Phantasiereise, archetypische Motive (Queste)



© Martin Wiegand

A Aufgabe



■ Evakuierung

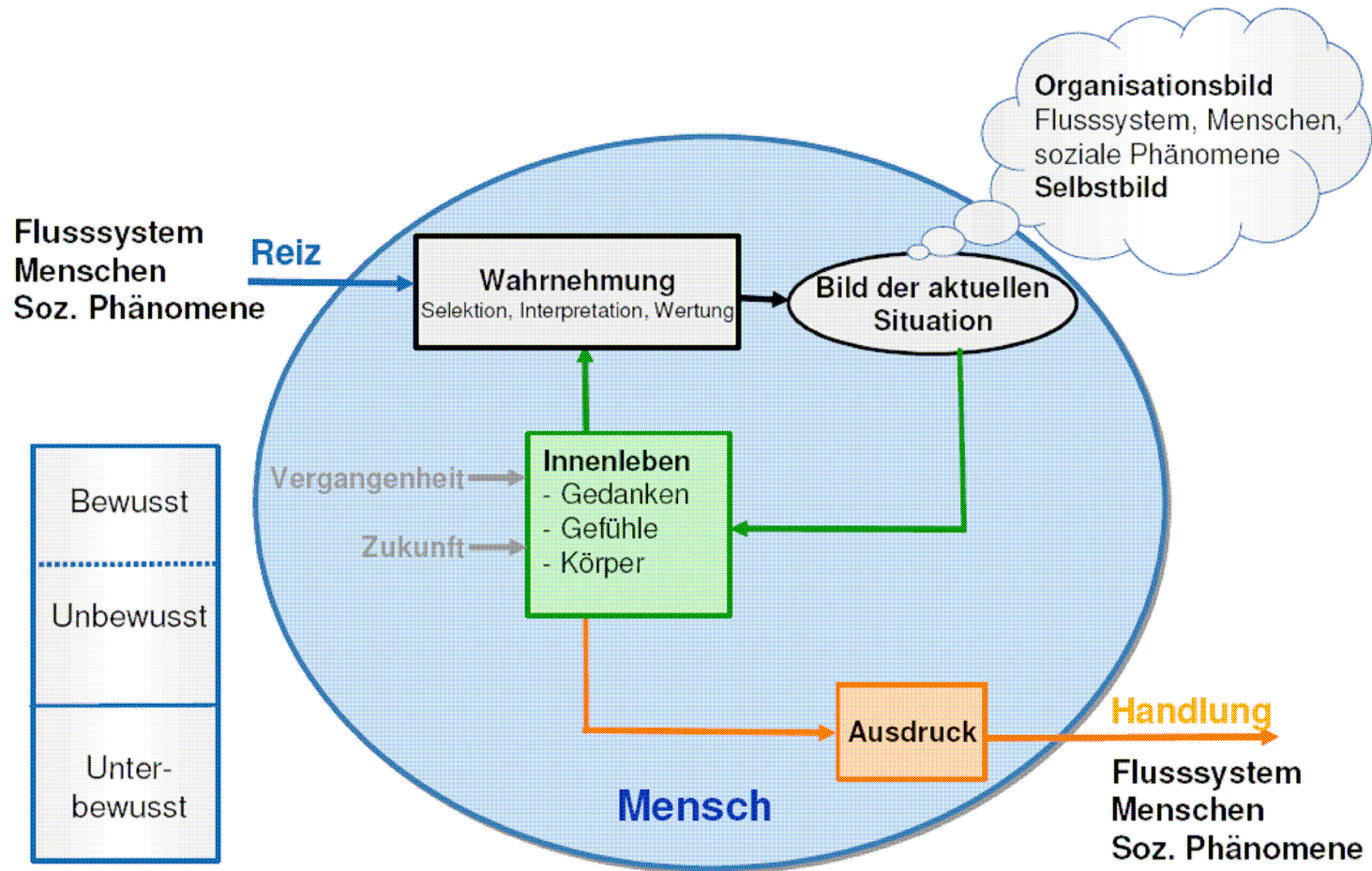
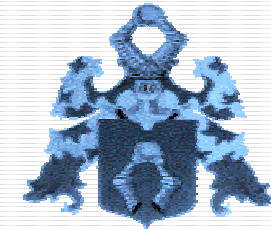
- Schweres Seebeben, Eisscholle bricht
- Mitarbeiter retten
- Forschungsergebnisse sichern

■ Komplikationen

- Knappe Ressourcen
- Risiken

C

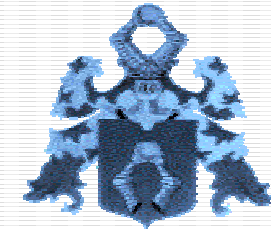
Charaktere



Quelle: Augsburgur Schule 2006

C

Rollen & Charaktereigenschaften



- Rollenbeschreibung

Person A: Abteilungsleiterin Marketing & Sales, 42 Jahre alt, verheiratet.

Person B: Trainee, 23 Jahre alt, ledig, ein Kind.

B bittet A um ein eigenes Projekt, hat aber noch unerledigte Aufgaben.

- Charaktereigenschaften als Spielobjekte

Geduldig

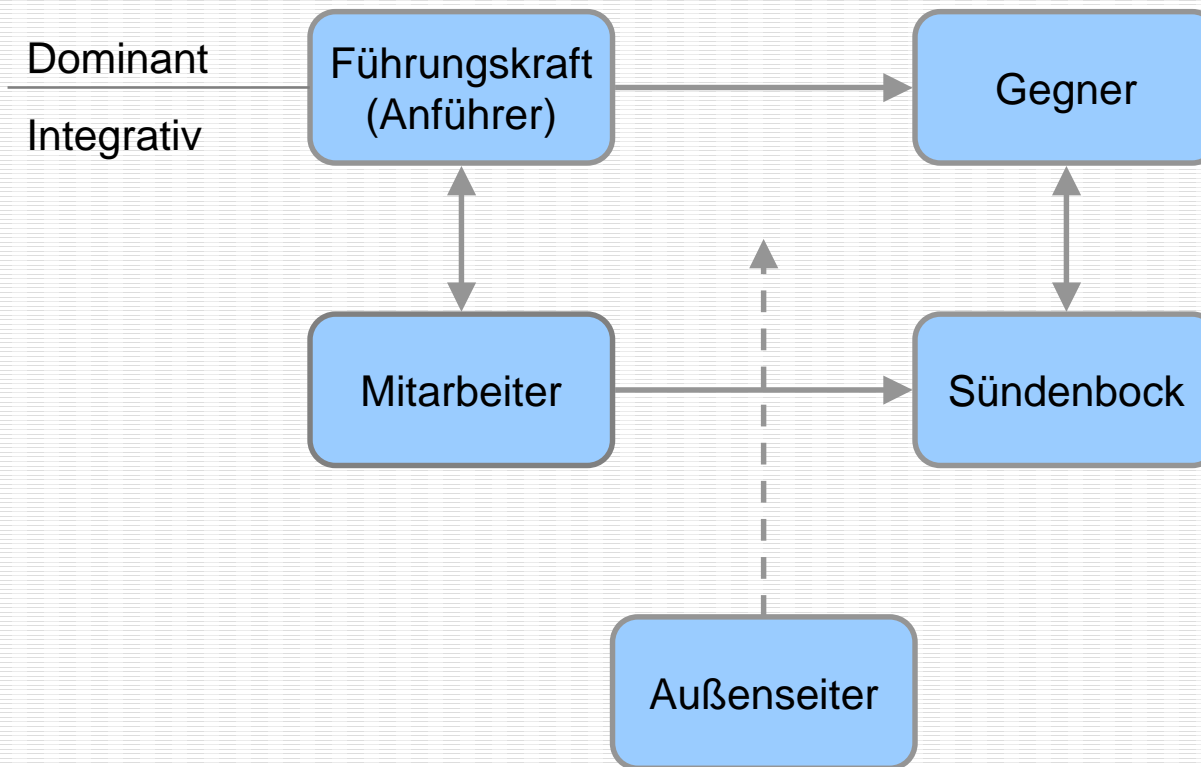
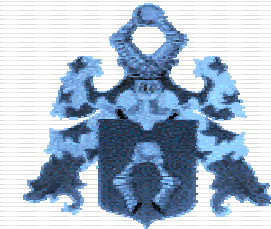
Jähzornig

Hilfsbereit

Unordentlich

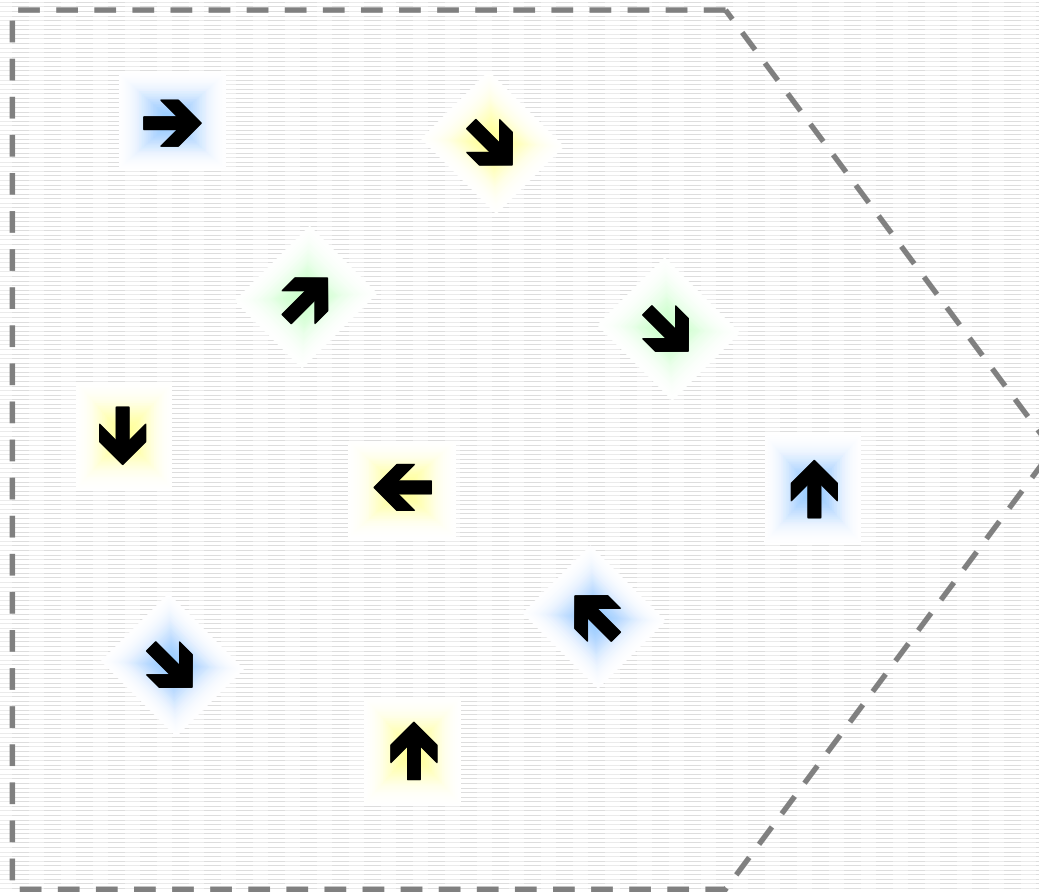
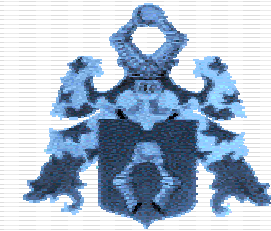
T

Rollenanalyse im Team



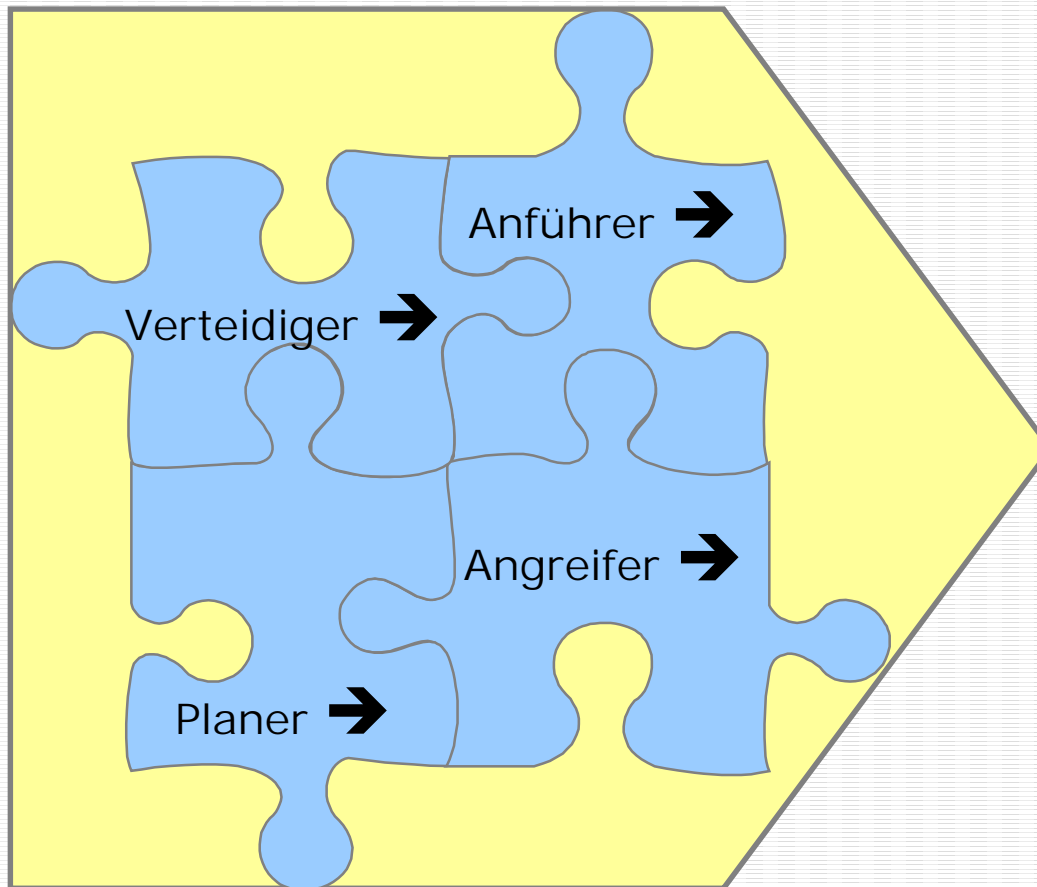
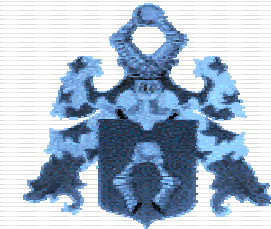
T

Dysfunktionales Team



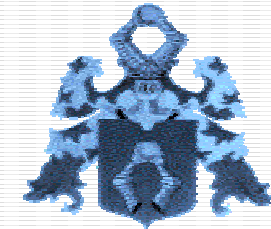
T

High-performance Team



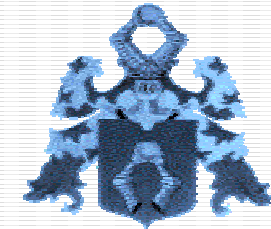
- Synergetische Rollen
- »Schwarm-Intelligenz«

Moderationstechniken



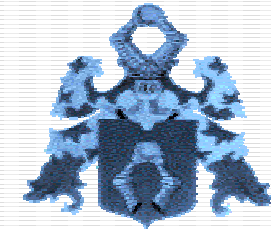
- Spiegeln
- Doppeln
- Rollentausch

Spielarten & Varianten



- Rollenspiel mit Supervision, Meta-Team-Analyse
- Planspiel, Unternehmenssimulation
- Geo-Caching, Schatzsuche im Gelände (Natur oder Stadt)

Fazit



- Vertrautes verlassen
- Gewohntes hinterfragen
- Perspektivwechsel vornehmen
- Alternative Wirklichkeiten erkunden
- Neue Handlungsentwürfe einüben
- Ziele unter Risiko erreichen
- Synergetische Teamstrukturen fördern