Spielanleitungen

Für die Moderation. Neun Spiele für 10 bis 14 Personen, ausgelegt auf ein mögliches Ende um 16:30.

Der Tag

09:00	Spiel 1: Spielregeln und Check-in
09:20	Impuls: Wo Macht sitzt
09:45	Spiel 2: Die Machtlandkarte
10:30	Kaffeepause
10:45	Impuls: Die eigene Rolle
10:50	Spiel 3: Positionierung und Fishbowl
11:15	Impuls: Der Auftrag
11:35	Spiel 4: Rollenspiel zu dritt
12:30	Mittagspause
14:00	Spiel 5: Das Statusspiel
14:10	Spiel 6: Das Kronen-Spiel
14:30	Impuls: Interventionen
14:45	Spiel 7: Die Interventions-Galerie
15:30	Kaffeepause
15:45	Spiel 8: Fallwerkstatt
16:30	Spiel 9: Abschluss und Transfer
17:00	Ende, evtl. schon 16:30

Gruppenschlüssel

Personen	Machtlandkarte Herz · Karo · Pik	Rollenspiel zählen bis · Gruppen	Galerie G1 · G2 · G3	Fallwerkstatt Fälle	Kronen-Spiel Karten
10	4 · 3 · 3	3 · 3, 3, 4	4 · 3 · 3	2	10, davon 2 Damen
11	4 · 4 · 3	3 · 3, 4, 4	4 · 4 · 3	2	11, davon 2 Damen
12	4 · 4 · 4	4 · 3, 3, 3, 3	4 · 4 · 4	3	12, davon 2 Damen
13	5 · 4 · 4	4 · 3, 3, 3, 4	5 · 4 · 4	3	13, davon 2 Damen
14	5 · 5 · 4	4 · 3, 3, 4, 4	5 · 5 · 4	3	14, davon 2 Damen

Vor dem Workshop

Checkliste Material für alle Spiele

Drucken

- ☐ Eckschilder: Organigramm, Budget, Wissen, Beziehungen
- ☐ Skalenschilder: „0“, „10“, „Ich bin neutral“, „Ich bin Partei“
- ☐ Reservefälle A bis D, 3 Sätze
- ☐ Fallkarten doppelseitig, 5 Sätze à 3 Karten
- ☐ Fragen-Handout, 14×
- ☐ Beobachtungsbogen, 15×
- ☐ Interventionsleiter, 4× A4
- ☐ Ablaufkarte Fallwerkstatt, je 3× für 45 und 30 Minuten

Flipcharts beschriften

- ☐ Vereinbarungen
- ☐ Erwartungen
- ☐ Reorg-Parkplatz
- ☐ Muster
- ☐ Klärungsfragen
- ☐ Szenen A bis D
- ☐ Zielscheibe
- ☐ Leitsätze (leer)

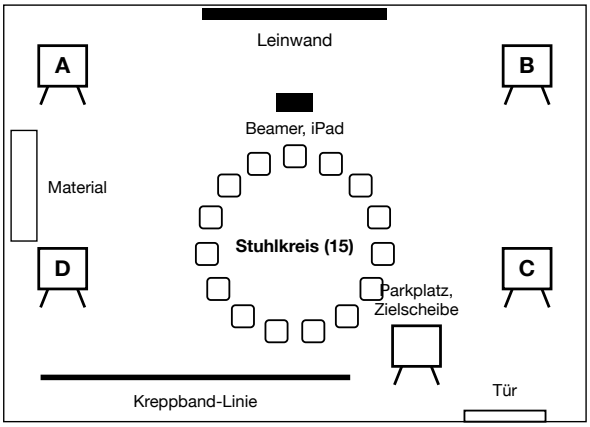
Mitbringen

- ☐ Kartenspiel
- ☐ 2 Würfel
- ☐ Klangschale
- ☐ 5 Umschläge für die Fallkarten
- ☐ Kreppband, ca. 6 m
- ☐ Marker in 3 Farben
- ☐ Klebepunkte, ca. 150
- ☐ Moderationskarten und Stifte
- ☐ Flipchart-Bögen, 3 leere für die Machtlandkarte
- ☐ iPad, Beamer, HDMI-Adapter

Vor Ort klären

- ☐ Flipchart-Ständer für 4 Stationen und Plenum
- ☐ Stühle: 1 mehr als Personen
- ☐ Wandfläche für Fallbörse und Parkplatz

Raumplan



Skizze, an den Raum anpassen. Stationen A bis D in den vier Ecken, Kreppband-Linie an der Längsseite, Parkplatz und Zielscheibe an der Tür.

Samstag ab 08:00

- ☐ Beamer und iPad testen, Deck auf Folie 1
- ☐ Kreppband-Linie und Eckschilder
- ☐ Stuhlkreis, 4 Flipcharts als Stationen, Parkplatz an die Tür
- ☐ Personen zählen, Karten nach Gruppenschlüssel abzählen

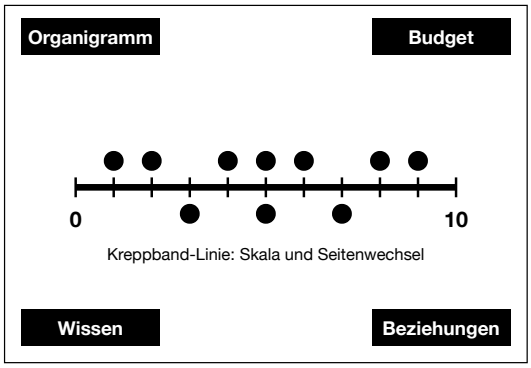
Spiel 1 · 09:00 bis 09:20 · 20 Minuten

Spielregeln und Check-in

Rahmen und Ende vereinbaren, Erfahrungen mit Macht in drei Aufstellungen sichtbar machen. Keine Vorstellungsrunde, nur zeigen, nicht kommentieren.

Format Plenum, in Bewegung

Ergebnis Vereinbartes Ende, erstes Bild der Gruppe



Kreppband-Linie: Skala und Seitenwechsel

Raum mit Skala auf der Kreppband-Linie und vier Eckschildern.

Material

- ☐ Kreppband, ca. 6 m
- ☐ Schilder „0“ und „10“
- ☐ 4 Eckschilder: Organigramm, Budget, Wissen, Beziehungen
- ☐ Flipchart „Vereinbarungen“
- ☐ Flipchart „Erwartungen“
- ☐ Marker

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Eckschilder und Skalenschilder drucken
- ☐ Flipcharts „Vereinbarungen“ und „Erwartungen“ beschriften

Am Morgen vor Ort

- ☐ Kreppband-Linie quer durch den Raum, Enden mit „0“ und „10“
- ☐ Eckschilder in die vier Ecken
- ☐ Stuhlkreis mit einem Stuhl mehr als Personen
- ☐ Personen zählen, Gruppenschlüssel festlegen

Direkt davor

- ☐ Folie „Spielregeln“ auf dem Beamer
- ☐ Marker ans Erwartungs-Flipchart

Durchführung

09:00 5 Min.	**Begrüßung und Spielregeln** Regeln vorlesen, Ergänzungen aufs Flipchart. Dann das Ende vereinbaren: Variante A, alle enden 16:30. Variante B, Ende 17:00, eine Person verabschiedet sich um 16:25. Entscheidung notieren.
09:05 4 Min.	**Skala von 0 bis 10** „Wie viel Macht hatte ich in meinem letzten Projekt?“ Alle stellen sich auf, zwei oder drei erzählen je eine Minute.
09:09 3 Min.	**Vier Ecken** „Woran erkenne ich Macht zuerst?“ Alle wählen eine Ecke, aus jeder Ecke ein Satz.
09:12 3 Min.	**Seitenwechsel** „Ich habe schon einen Auftrag angenommen, der nicht der eigentliche war.“ Wer zustimmt, wechselt über die Linie. Nur zeigen, nicht besprechen.
09:15 5 Min.	**Stuhlkreis** Name, Rolle und ein Wort zu dem, was heute passieren soll; ca. 20 Sekunden pro Person. Die Wörter kommen aufs Erwartungs-Flipchart.

Hinweise

Wird es knapp, fällt der Seitenwechsel weg; das Thema kommt in Block 2 ohnehin. Das Ende nicht über den Kopf der betroffenen Person entscheiden: Wenn sie es nicht selbst anspricht, ohne Namen fragen.

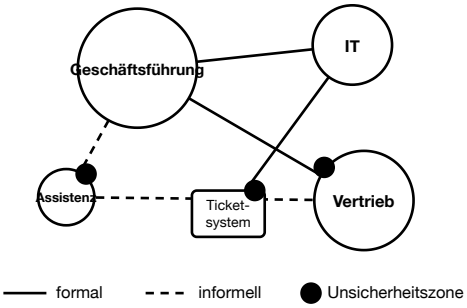
Spiel 2 · 09:45 bis 10:25 · 40 Minuten

Die Machtlandkarte

Drei Kleingruppen zeichnen die Machtverhältnisse eines echten, anonymisierten Projekts. Die Modelle aus dem Impuls werden zur Landkarte der eigenen Praxis.

Format 3 Gruppen à 3 bis 5, Los per Spielkarte

Ergebnis 3 Landkarten, die hängen bleiben



So kann eine Landkarte aussehen: Größe zeigt Einfluss, Punkte markieren Unsicherheitszonen.

Material

- [ ] Kartenspiel: Herz, Karo, Pik nach Gruppenschlüssel
- [ ] 3 Flipchart-Bögen
- [ ] Marker in 2 Farben je Gruppe
- [ ] Klebepunkte
- [ ] Reservefälle A bis D, 3 Sätze

Vorbereitung

Vorab

- [ ] Reservefälle drucken, 1 Satz je Gruppe
- [ ] Kartenspiel einpacken

Am Morgen vor Ort

- [ ] Herz, Karo und Pik abzählen und mischen
- [ ] Drei Arbeitsplätze am Flipchart: je 1 Bogen, 2 Markerfarben, Klebepunkte, 1 Satz Reservefälle

Direkt davor

- [ ] Folie „Die Machtlandkarte“ auf dem Beamer
- [ ] Spielkarten verdeckt in der Hand

Durchführung

09:45 3 Min.	**Los ziehen** Alle ziehen eine Karte; Herz, Karo und Pik finden sich am Flipchart. Meta-Moment: „Ich hätte Sie auch einteilen können. Was hätte das mit der Gruppe gemacht?“
09:48 5 Min.	**Fall wählen** Eine Person bringt ein anonymisiertes Projekt ein. Ohne eigenen Fall nimmt die Gruppe einen Reservefall.
09:53 13 Min.	**Akteure zeichnen** Kreise für Personen, Einheiten und Systeme, die Größe zeigt Einfluss. Formale Linien durchgezogen, informelle gestrichelt. Herumgehen: „Wo würde Ihr Fall entschieden, wenn niemand hinschaut?“
10:06 10 Min.	**Verborgenes markieren** Wer kontrolliert welche Unsicherheitszone, auch über Rechte und Kanäle? Klebepunkte setzen.
10:16 9 Min.	**Galeriegang** Drei Gruppen, je drei Minuten. Die anderen fragen nur, um zu verstehen; keine Bewertungen.

Hinweise

Die meisten Gruppen zeichnen zuerst das Organigramm. Nach fünf Minuten auf die gestrichelten Linien hinweisen. Die Landkarten bleiben hängen: Im Kronen-Spiel und in Block 3 kommt die Gruppe auf sie zurück.

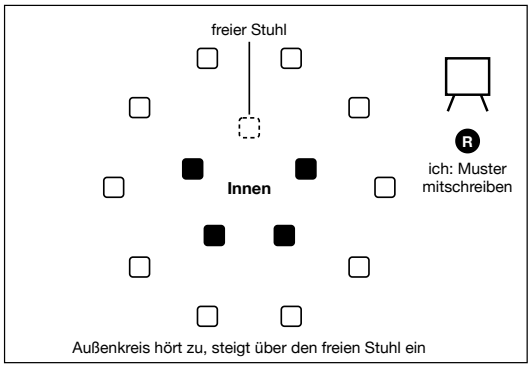
Spiel 3 · 10:50 bis 11:15 · 25 Minuten

Positionierung und Fishbowl

Alle positionieren sich zur eigenen Neutralität. Ein wechselnder Innenkreis spricht offen über die eigene Macht als Berater:in, der Außenkreis hört zu und kann einsteigen.

Format Plenum, erst im Raum, dann im Stuhlkreis

Ergebnis Muster der eigenen Macht, Karten am Reorg-Parkplatz



Vier Stühle innen besetzt, einer frei. Die Moderation bleibt draußen und schreibt mit.

Material

- ☐ Kreppband-Linie vom Check-in
- ☐ Schilder „Ich bin neutral“ und „Ich bin Partei“
- ☐ 5 Stühle für den Innenkreis
- ☐ Flipchart „Muster“
- ☐ Moderationskarten und Stifte

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Zwei A4-Schilder drucken

Am Morgen vor Ort

- ☐ Die Kreppband-Linie vom Check-in bleibt liegen

In der Kaffeepause

- ☐ Schilder an die Enden der Linie legen
- ☐ Fünf Stühle in die Mitte, die übrigen als Außenkreis
- ☐ Flipchart „Muster“ und Moderationskarten bereitlegen

Durchführung

10:50 6 Min.	**Skala im Raum** „Wo stehe ich in meinem aktuellen oder vergangenen Auftrag: neutral oder Partei?“ Zwei kurze Interviews, je eines von beiden Enden.
10:56 1 Min.	**Innenkreis besetzen** Je zwei Personen von beiden Enden setzen sich innen; ein Stuhl bleibt frei.
10:57 15 Min.	**Fishbowl** Leitfrage: „Wann hat mich meine eigene Macht als Berater:in überrascht?“ Wer beitragen möchte, setzt sich auf den freien Stuhl; dafür verlässt jemand den Innenkreis.
11:12 3 Min.	**Ernte und Reorg-Linse** Mitgeschriebene Muster vorlesen. Dann: „Wie verändert sich Ihre Position, wenn Ihr Auftraggeber durch die Reorganisation selbst Macht verliert?“ Beobachtungen als Karte auf den Reorg-Parkplatz.

Hinweise

Der Slot 10:45 bis 11:15 umfasst 5 Minuten Impuls „Die eigene Rolle“ und 25 Minuten Übung. Kommt der Innenkreis nicht in Gang, nicht selbst einsteigen: die Frage wiederholen und die Stille aushalten.

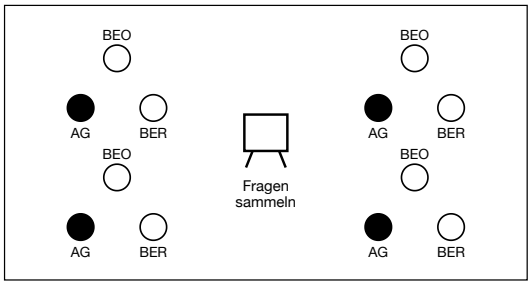
Spiel 4 · 11:35 bis 12:30 · 55 Minuten

Rollenspiel zu dritt

Ein Auftragsgespräch mit verdeckter Agenda üben. Jede Person ist einmal Auftraggeber:in, Berater:in und Beobachter:in.

Format Dreiergruppen durch Durchzählen, Rest als Vierer

Ergebnis Die wirksamsten Klärungsfragen am Flipchart



Gruppen verteilt im Raum, mit Abstand, damit sie sich nicht hören.

Material

- ☐ Umschläge mit Fallkarten: 5 Umschläge à 3 Karten, vorne Anfrage, hinten verdeckte Agenda
- ☐ Fragen-Handout, 1 je Person
- ☐ Beobachtungsbogen, 3 je Gruppe
- ☐ Flipchart „Klärungsfragen“ und Marker
- ☐ Klangschale

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Fallkarten doppelseitig drucken, je Gruppe ein Satz
- ☐ Karten nach Runde sortiert in Umschläge
- ☐ Fragen-Handout und Beobachtungsbogen drucken

Am Morgen vor Ort

- ☐ Zahl der Gruppen nach dem Gruppenschlüssel festlegen, Umschläge abzählen

Direkt davor

- ☐ Folie „Fallkarten“ bleibt während des Spiels stehen
- ☐ Flipchart „Klärungsfragen“, Klangschale griffbereit

Rotation

	Fall	P1	P2	P3	P4*
Runde 1	Teamentwicklung	AG	BER	BEO	BEO
Runde 2	Beteiligung	BEO	AG	BER	BEO
Runde 3	Methodentraining	BER	BEO	AG	BEO

AG Auftraggeber:in, BER Berater:in, BEO Beobachtung. *P4 nur in Vierergruppen.

Durchführung

11:35 4 Min.	**Durchzählen und Material** Bis zur Zahl der Gruppen zählen. Pro Gruppe einen Umschlag mit Fällen ausgeben, Rollen für Runde 1 nach der Matrix.
11:39 13 Min.	**Runde 1, Teamentwicklung** Die Auftraggeberseite entnimmt eine Karte und zeigt sie nicht herum, auch die Rückseite ist bedruckt. 9 Minuten Gespräch, 4 Minuten Feedback; die Beobachtung beginnt: „Wann wurde Macht sichtbar? Welche Frage hat etwas geöffnet?“ Klangschale nach 9 und nach 13 Minuten.
11:52 13 Min.	**Runde 2, Beteiligung** Rollen rotieren, die neue Auftraggeberseite entnimmt die nächste Karte, gleicher Takt.
12:05 13 Min.	**Runde 3, Methodentraining** Rollen rotieren, nächste Karte, gleicher Takt.
12:18 2 Min.	**Auflösung** Folie „Die Auflösung: verdeckte Agenden“ zeigen. Nicht fragen, wer richtig geraten hat.
12:20 10 Min.	**Plenum** „Welche Frage hat etwas geöffnet? Wo wurde zu schnell zugesagt?“ Fragen am Flipchart sammeln.

Hinweise

Der Takt 9 plus 4 Minuten lässt Raum für Einteilung und Auflösung. Zeiten laut ansagen, sonst kippen die Gespräche in die Verlängerung.

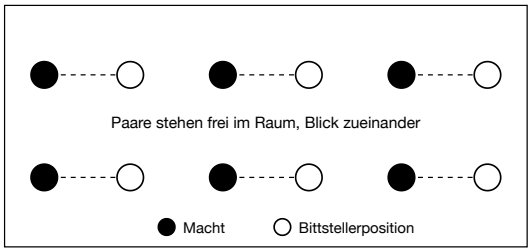
Spiel 5 · 14:00 bis 14:10 · 10 Minuten

Das Statusspiel

Erleben, wie sich Status über Haltung, Blick und Raum zeigt und wie schnell er kippt. Darf gern vorzeitig beendet werden.

Format Zweiergruppen, von der Moderation eingeteilt

Ergebnis Ein Gefühl dafür, wie Status kippt



Stühle am Rand, die Paare stehen frei im Raum.

Material

- ☐ Kein Material, nur freie Fläche

Vorbereitung

In der Mittagspause

- ☐ Stühle an den Rand, Fläche frei
- ☐ Folie zum Statusspiel bereit
- ☐ Paare überlegen

Durchführung

14:00 2 Min.	**Fläche und Paare** Alle stehen auf. Die Moderation teilt die Paare ein.
14:02 8 Min.	**Gespräch mit Wechsel** Ausgangslage: kleines Reorg-Projekt mit knappem Budget. Die Auftraggeberseite möchte möglichst viel für ihr Geld, die Auftragnehmerseite weist auf Risiken hin und möchte für sich mehr herausholen. Eine Person spielt die Macht (Raum nehmen, ruhiger Blick), die andere die Bittstellerposition (klein machen, Blick ausweichen). Auf den Ausruf „Wechsel“ tauschen beide die Haltung, das Gespräch läuft weiter. Einmal tauschen. Keine Auswertung, direkt weiter.

Hinweise

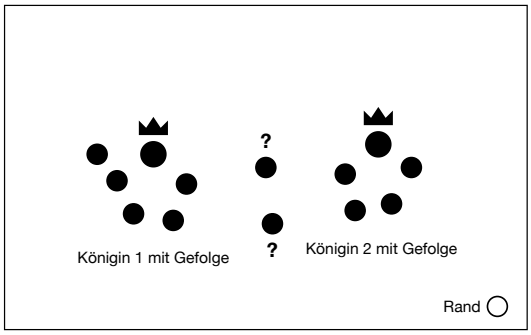
Bei ungerader Personenzahl eine Dreiergruppe bilden: Eine Person beobachtet und tauscht nach dem Wechsel. Ausgewertet wird gemeinsam mit dem Kronen-Spiel.

Spiel 6 · 14:10 bis 14:30 · 20 Minuten

Das Kronen-Spiel

Im Haupt-Deck heißt es Königinnen-Spiel.
Erleben, wie eine Gruppe Macht zuschreibt und ihr folgt; mit einer zweiten Königin, von der niemand weiß. Darf gern vorzeitig beendet werden.

Format	Alle im Raum, wer mag, beobachtet vom Rand
Ergebnis	Macht als Zuschreibung und Ko-Kreation erlebt



So kann das Standbild aussehen: zwei Gefolgschaften, einige Unentschlossene.

Material

- ☐ Spielkarten: 1 je Person, davon genau 2 Damen
- ☐ Klangschale für das Signal

Vorbereitung

Am Morgen vor Ort

- ☐ Nach der Personenzahl Karten abzählen: 2 Damen, der Rest beliebige andere Karten; die beiden Damen bleiben immer drin

In der Mittagspause

- ☐ Karten aus dem Kartenspiel der Machtlandkarte neu zusammenstellen und mischen
- ☐ Auflösungsfolie direkt hinter der Spielfolie
- ☐ Klangschale griffbereit

Zum Vorlesen

„Jeder von euch bekommt eine Spielkarte, alle bewegen sich frei im Raum, reden ist nicht erlaubt! Auf ein Signal sieht sich jeder seine Karte an: Wer die Dame hat, trägt die Krone; diese Person ist Königin! Für die anderen: Wer ist die Königin? Beobachtet! Wenn ihr die Königin gefunden habt, folgt ihr, denn als Untertanen seid ihr von der Gunst der Königin abhängig. Wer der Königin am nächsten ist, hat die besten Chancen, von ihrer Gunst zu profitieren!“

Durchführung

14:10 2 Min.	**Karten und Anleitung** Karten verdeckt austeilen, noch nicht ansehen lassen. Anleitung vorlesen.
14:12 4 Min.	**Spiel** Alle gehen schweigend. Signal: Karte ansehen, beobachten, folgen. 3 bis 5 Minuten, je nachdem, wie sich die Gruppe sortiert.
14:16 2 Min.	**Einfrieren** „Einfrieren, bleibt genau so stehen.“ Standbild wirken lassen. Dann: „Wer war die Königin? Hand hoch.“ Zwei Hände gehen hoch; die Irritation abwarten.
14:18 12 Min.	**Auflösen und auswerten** Auflösungsfolie zeigen. Zuerst die beiden Königinnen, dann die Untertanen, dann die Beobachtenden am Rand.

Auswertung

Warum zwei?	Angekündigt ist ein Machtzentrum; erst hinterher zeigt sich, dass es zwei gibt.
Erkennen	Woran haben Sie Ihre Königin erkannt, und hat es gestimmt? Stichwort Machtattribution.
Festlegen	Wie haben Sie sich verhalten, als Sie sich entschieden hatten? Haben Sie weiter beobachtet?
Folgen	Wer folgt, projiziert Macht: Wie war das für Sie, für Ihre Königin, für die anderen? Stichwort Ko-Kreation.
Gruppe	Wie hat sich die Gruppe sortiert? Wer stand wo, wer stand allein?
Brücke	Wo hätte es auf den Machtlandkarten vom Vormittag zwei Königinnen geben können? Danach direkt in Block 3.

Hinweise

Wer nicht mitspielen möchte, beobachtet vom Rand und spricht in der Auswertung zuerst. Sortieren sich alle schnell um eine Königin, früher einfrieren.

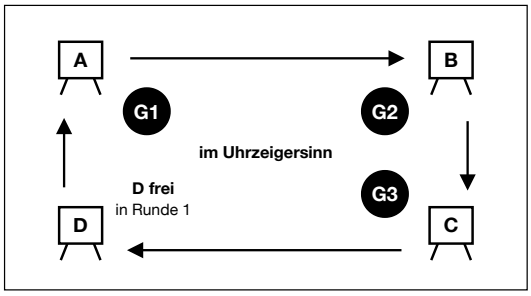
Spiel 7 · 14:45 bis 15:30 · 45 Minuten

Die Interventions-Galerie

Drei Gruppen wandern an vier Flipcharts mit typischen Machtsituationen vorbei und sammeln Interventionen entlang der Leiter. Am Ende wählt jede Gruppe die zwei überzeugendsten.

Format 3 Gruppen à 3 bis 5, per Würfel

Ergebnis Zwei Interventionen je Szene



Start: G1 an A, G2 an B, G3 an C. Eine Station bleibt pro Runde frei.

Material

- ☐ 4 Szenen-Flipcharts A bis D
- ☐ Marker in 3 Farben
- ☐ 2 Würfel
- ☐ Interventionsleiter, 4× A4
- ☐ Klangschale

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Flipcharts beschriften: A Lenkungsausschuss, B Sponsor, C Instrumentalisierung, D Freundliche Blockade
- ☐ Interventionsleiter viermal drucken

Am Morgen vor Ort

- ☐ Flipcharts als Stationen in die vier Ecken, Leiter daneben
- ☐ Je Gruppe eine Markerfarbe bereitlegen

Direkt davor

- ☐ Zum Schluss des Impulses Material austeilen und gemeinsam durchsprechen
- ☐ Würfel und Klangschale griffbereit

Rotation

	A	B	C	D
Runde 1	G1	G2	G3	frei
Runde 2	frei	G1	G2	G3
Runde 3	G3	frei	G1	G2
Runde 4	G2	G3	frei	G1

Durchführung

14:45 3 Min.	**Würfeln und starten** 1 oder 2 ist Gruppe 1, 3 oder 4 Gruppe 2, 5 oder 6 Gruppe 3; bei voller Gruppe neu würfeln. Markerfarben verteilen, Gruppen an ihre Startszene.
14:48 24 Min.	**Stationen** Vier Runden à 6 Minuten, Klangschale, im Uhrzeigersinn weiter. Jede Gruppe ergänzt Interventionen in ihrer Farbe; jede Idee bekommt ihre Stufe von 1 bis 7.
15:12 5 Min.	**Zurück zur Startszene** Zwei Interventionen wählen, die möglich und sinnvoll sind. Gruppe 1 war zuletzt an D und übernimmt D zusätzlich.
15:17 10 Min.	**Plenum** Je Szene gut zwei Minuten: „Was würden Sie am Montag wirklich tun?“ Stufe 7, aussteigen, als legitime Option benennen.
15:27 3 Min.	**Puffer** Überleitung in die Kaffeepause; Szene C bei Bedarf kurz nachbesprechen.

Hinweise

Szene C ist die heikelste: Sie berührt Vertraulichkeit und die eigene Rolle aus Block 1. Wird die Zeit knapp, Runde 4 auf 4 Minuten kürzen. Das Austeilen am Ende des Impulses geht von dessen 15 Minuten ab.

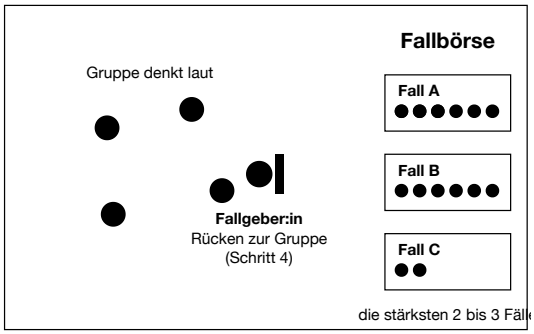
Spiel 8 · 15:45 bis 16:30 · 45 Minuten

Fallwerkstatt mit eigenen Fällen

Teilnehmende beraten sich zu eigenen Fällen, nach festem Ablauf mit Reflecting Team. Die Gruppen werden bewusst nicht ausgelost.

Format 2 bis 3 Fälle, Gruppen à 4 bis 5 nach Wahl

Ergebnis Ein nächster Schritt je fallgebende Person



In Schritt 4 dreht sich die fallgebende Person weg und hört nur zu.

Material

- ☐ Moderationskarten und Stifte
- ☐ Klebepunkte, 3 je Person
- ☐ Ablaufkarte je Gruppe, Fassungen für 45 und 30 Minuten
- ☐ Wandfläche oder Pinnwand „Fallbörse“

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Ablaufkarte dreimal drucken, je Fassung

Am Morgen vor Ort

- ☐ Wandfläche „Fallbörse“ freihalten

In der Kaffeepause

- ☐ Zwei bis drei Stuhlgruppen stellen, je ein Stuhl etwas abseits
- ☐ Karten, Stifte und Klebepunkte an die Fallbörse

Durchführung

15:45 5 Min.	**Fallbörse** Wer einen Fall hat, schreibt eine Überschrift auf eine Karte. Drei Punkte pro Person an die spannendsten Fälle. Bis 11 Personen zwei Fälle, ab 12 Personen drei.
15:50 2 Min.	**Gruppen bilden** Alle gehen zu dem Fall, den sie wählen. Kurz benennen: „Am Morgen hat das Los entschieden, jetzt Sie.“ Jede Gruppe bestimmt eine Person für die Zeit.
15:52 12 Min.	**Schildern und verstehen** Die fallgebende Person erzählt, die Gruppe stellt zunächst nur Verständnisfragen.
16:04 10 Min.	**Hypothesen** Die fallgebende Person dreht sich weg und hört zu. Die Gruppe denkt laut über Macht, Interessen und Spiele nach.
16:14 13 Min.	**Ideen und Resonanz** Interventionen entlang der Leiter. Zum Schluss nimmt die fallgebende Person auf, was passt, und nennt einen nächsten Schritt.
16:27 3 Min.	**Zurück in den Kreis** Gruppen lösen sich auf, alle zurück in den Stuhlkreis.

Hinweise

Variante Ende 16:30 (15:45 bis 16:15): Fallbörse 4, Gruppen 1, Schildern 8, Hypothesen und Ideen zusammen 14, Resonanz 3 Minuten; nur zwei Fälle. Bei Variante B verabschiedet sich die früh gehende Person um 16:25 mit Blitzlicht und Feedback aus ihrer Gruppe.

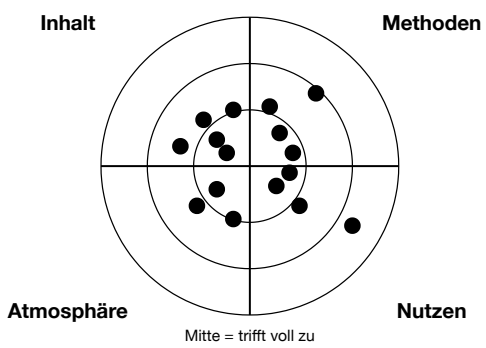
Spiel 9 · 16:30 bis 17:00 · 30 Minuten

Abschluss und Transfer

Die Reorg-Karten des Tages zu Leitsätzen verdichten, einen Vorsatz formulieren, Erwartungen abgleichen, Feedback über die Zielscheibe.

Format Plenum im Stuhlkreis

Ergebnis 3 bis 5 Leitsätze, Feedback, Fotoprotokoll



Feedback beim Hinausgehen: je Feld ein Punkt, je näher an der Mitte, desto besser.

Material

- ☐ Reorg-Parkplatz mit Karten
- ☐ Flipchart „Leitsätze“
- ☐ Erwartungs-Flipchart vom Morgen
- ☐ Zielscheibe auf Flipchart
- ☐ Klebepunkte, 4 je Person
- ☐ Handy für die Fotos

Vorbereitung

Vorab

- ☐ Zielscheibe zeichnen: Inhalt, Methoden, Atmosphäre, Nutzen

Am Morgen vor Ort

- ☐ Zielscheibe neben die Tür, Reorg-Parkplatz gut sichtbar daneben

Direkt davor

- ☐ Parkplatz-Karten in den Stuhlkreis holen
- ☐ Leeres Flipchart „Leitsätze“
- ☐ Klebepunkte an die Tür

Durchführung

16:30 4 Min.	**Vorlesen** Alle Karten vom Parkplatz vorlesen, ohne zu kommentieren.
16:34 7 Min.	**Drei Fragen** Was verschiebt eine Reorganisation an Macht? Wer gewinnt, wer verliert Unsicherheitszonen? Was heißt das für mein Mandat?
16:41 4 Min.	**Verdichten** Gemeinsam drei bis fünf Leitsätze formulieren und am Flipchart festhalten.
16:45 7 Min.	**Blitzlicht** Reihum eine Idee für den Montag; etwa 30 Sekunden pro Person. Keine Kommentare, auch nicht von der Moderation.
16:52 4 Min.	**Erwartungen** Das Flipchart vom Morgen: Was ist eingelöst, was bleibt offen?
16:56 4 Min.	**Feedback und Dank** Zielscheibe beim Hinausgehen bepunkten. Danach alle Flipcharts fotografieren.

Hinweise

Variante Ende 16:30 (16:15 bis 16:30): Vorlesen 3, nur die erste Frage 4, Blitzlicht 6, Feedback 2 Minuten. Ist der Parkplatz leer geblieben, ist das selbst ein Befund. Fotoprotokoll innerhalb einer Woche verschicken.