

„Dolphins & Eagles“

(Urheber unbekannt, modifiziert in Anlehnung an Muzafer Sherif)

Setting: Gruppensetting, SchülerInnen und Erwachsene

Zeitlicher Rahmen: Je Gruppengröße und Geschwindigkeit der Auflösung 60 bis 90 Minuten

Ziel der Übung: Sensibilisierung für die Entstehung und für den Abbau von Rivalitäten und Stereotype; Zielorientierung; Teambuilding; nonverbale Kommunikation; Führung;

Vorbereitung: Im Vorfeld der Übung wird (ohne Anwesenheit der TeilnehmerInnen) mit Kreppband ein Schachbrettmuster auf dem Boden aufgeklebt.

Die einzelnen Felder sollen dabei so groß sein, dass sich eine Person bequem mit beiden Füßen in das Feldes hineinstellen kann.

Das Gesamtformat des „Schachbrettes“ (das „Minenfeld“) bleibt dennoch individuell, es empfiehlt sich jedoch ein Format von 4 x 4 oder auch 5 x 5 Metern.

Das „Minenfeld“ wird ebenfalls durch Kreppband diametral mit jeweils einem Zugang zum „Minenfeld“ gekennzeichnet (siehe Beispiel-Skizze unten).

Der Plan des Minesfeldes und damit auch der einzig mögliche Weg durch das Minesfeld hindurch ist ausschließlich der Trainerin/dem Trainer bekannt.

Hintergrund: Muzafer Sherif war ein türkischstämmiger Sozialpsychologe (29.07.1906 bis 16.10.1988), der insbesondere durch seine Forschungen zu Gruppendynamiken, sozialen Einflüssen sowie zu Konflikten innerhalb und zwischen Gruppen Bekanntheit erlangte.

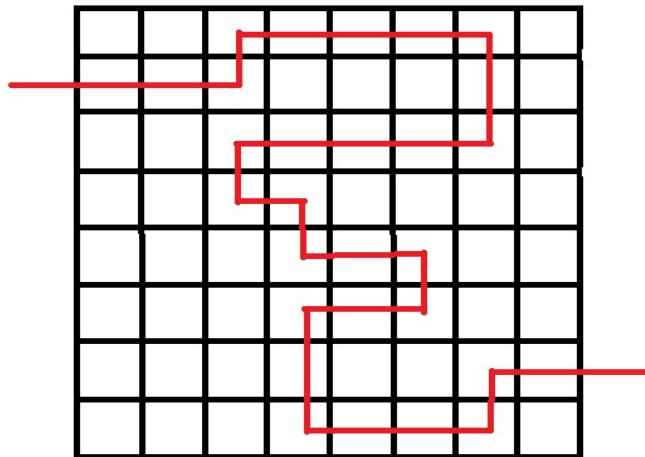
Sherif beschäftigte sich intensiv mit dem Verhalten von Gruppen, mit der Einflussnahme von Gruppen auf den Einzelnen und dem daraus resultierenden Konformitätsverhalten.

Sherif führte unter anderem das sogenannte „*Ferienlagerexperiment*“ durch. Dabei brachte er Jungen in einem Ferienlager zusammen, die sich zuvor noch nicht kannten. Die 22 Jungen wurden in zwei Bussen mit je 11 Passagieren unabhängig voneinander und an verschiedenen Plätzen des Robbers Cave State Parks abgesetzt. Die Jungen verbrachten zunächst mehrere Tage als zwei kleine Gruppen, welche getrennt voneinander Ausflüge unternahmen, bis sie ein Gruppengefühl entwickelt hatten. Danach ließ man die Gruppen gegeneinander in Wettbewerben antreten, welche jedoch zugunsten von immer derselben Gruppe manipuliert wurden. Es dauerte nicht lange, bis die Mitglieder der einen Gruppe die Mitglieder der anderen Gruppe beschimpften und ihnen gegenüber aggressiv wurden.

Nachdem man zwei rivalisierende Gruppen geschaffen hatte, begann das eigentliche Experiment. Zuerst ließ man beide Gruppen gemeinsam essen oder Filme sehen, jedoch reduzierte dies nicht die Stereotype und Gehässigkeiten zwischen den Gruppen. Erst als man den Gruppen Aufgaben stellte, die sie nur gemeinsam lösen konnten (z. B.: durften sie einen Film nur sehen, wenn sie es alle gemeinsam taten), reduzierten sich die Stereotype nach und nach.

Mit diesem Experiment wurde gezeigt, dass es zum Abbauen von Stereotypen nicht reicht, genügend Kontakt zwischen den verschiedenen Gruppen herzustellen, sondern auch u. a. gemeinsame Ziele und aktive Zusammenarbeit notwendig sind.

Beispiel für die Gestaltung des „Minenfeldes“. Der Zugang für Gruppe 1 befindet sich links oben, der Zugang für Gruppe 2 befindet sich rechts unten. Wichtig: Der Weg durch das „Minenfeld“ ist ausschließlich der Trainerin/dem Trainer bekannt!



Ablauf und Spielregeln:

- Die Gruppe teilt sich in etwa zwei gleichgroße gegnerische Gruppen auf. Sollte die Anzahl der TeilnehmerInnen ungerade sein, ist dies für das Ergebnis der Übung unwesentlich. Die Trainerin/der Trainer kann die überzählige Teilnehmerin/den Teilnehmer auch bewusst manipulativ einer Gruppe ihrer/seiner Wahl zuordnen und diese Gruppe dann ggf. mit dem Spiel beginnen lassen.
- Die Gruppen werden aufgefordert, sich einen Team-Namen zu geben („Männer gegen Frauen“, „Dolphins vs. Eagles“, „Leitung gegen Mitarbeiter“, „Löwen gegen Bären“ usw.), der das Konkurrenzverhalten verstärken und die Identifikation mit der eigenen Gruppe begünstigen soll.
- Den unterschiedlichen Teams wird der jeweilige Zugang zum „Minenfeld“ gezeigt.
- Einweisung in die Spielregeln:
 - Erklärung: „Dies ist kein Schachbrett, sondern ein Minesfeld mit jeweils einem Zugang pro Team.“
 - Ziel: Unbeschadet einen Weg durch das Minesfeld finden.
 - Erklärung: „Es gibt für jede Gruppe nur einen einzigen möglichen Weg durch das Minesfeld. Dieser Weg ist nur mir bekannt. Jede Abweichung von diesem Weg führt unweigerlich zu einem Tritt auf eine „Mine“.“
 - Regeln:
 - „Team ... beginnt das Spiel.“

- „Es darf sich immer nur eine einzige Person innerhalb des Minenfeldes aufhalten. Allen anderen ist es aber gestattet, sich um das Feld herum zu bewegen.“
- „Die Teams sind abwechselnd an der Reihe, einen Weg durch das „Mindenfeld“ zu suchen.“
- „Wer dabei auf eine „Mine“ tritt, muss das Feld sofort verlassen und sich an das Ende seiner Team-Warteschlange bewegen.“
- „Wenn jemand auf eine Mine tritt, signalisiere ich das (Bspw. durch „Bumm!“).“
- „In diesem Fall ist dann das andere Team von seiner Seite des Minenfeldes aus an der Reihe, einen Weg durch das Feld zu suchen.“
- „Der jeweilige Ausgang aus dem Feld ist ebenfalls nur mir bekannt. Es ist Aufgabe desjeweiligen Teams, einen Ausgang zu finden. Dieser Ausgang kann sich an grundsätzlich jeder Stelle des Randes des Minenfeldes befinden.“
- „Nicht reden! Keine Warngeräusche (wie z.B. Hüsteln), Lachen o.Ä. Andernfalls verhängt ich eine Zeitstrafe von 2 Minuten“ (das Team muss dann den Raum verlassen, während das andere Team seinen Weg ungestört weiterhin suchen kann).
- „Nonverbale Kommunikation ist jedoch erlaubt.“
- „Jede Gruppe darf sich eine Auszeit von 2 Minuten nehmen, um die Strategie außerhalb des Raumes neu zu besprechen. Bitte geben Sie mir in diesem Fall ein nonverbales Signal. Das andere Team darf in dieser Zeit ungestört weiterspielen.“
- „Bewegung durch das Spielfeld: Ausschließlich schrittweise! Geradeaus, seitwärts, rückwärts – diagonal zu laufen ist nicht gestattet! Abkürzungen nehmen oder das Überspringen von Feldern ist ebenfalls nicht gestattet!“
- „Jede Gruppe darf sich vor Beginn des Spiels jeweils zwei Minuten Zeit nehmen, um eine gemeinsame Strategie zu besprechen. Danach herrscht eisernes Schweigen.“
- „Technische Hilfsmittel, Markierungen usw. sind nicht gestattet!“
- **Wichtige Ansage zum Schluss: „Das Spiel ist vorbei, wenn alle durch sind.“**

Weitere Hinweise:

Der Erfahrung nach stellen die TeilnehmerInnen vor Beginn des Spiels diverse Verständnisfragen. Lassen Sie sich davon nicht irritieren, erklären Sie die Regeln einfach in Ruhe der Reihe nach und gehen Sie dann auf etwaige weitere Fragen ein.

Geben Sie hierbei bitte nicht die „Geheimnisse“ des Spiels preis: Den Teams ist zu Beginn natürlich nicht klar, dass der jeweilige Zugang des einen Teams, gleichzeitig der Ausgang des anderen Teams ist. Dies ist eine sehr wesentliche Erkenntnis für die Teams, die sich erst im Laufe des Spiels herauskristallisiert.

Seien Sie in der Rolle des Spielleiters bitte rigide in der Umsetzung der Regeln, dies begünstigt die gewollte Entstehung bestimmter Gefühle und Gedanken innerhalb der einzelnen Teams.

Nehmen Sie sich bitte Zeit für die Auswertung des Spiels, indem Sie Fragen zu den Gedanken, Gefühlen und Erkenntnissen der Teams und der einzelnen SpielerInnen stellen. Erklären Sie auch die Hintergründe des Spiels.

Coaching, Training, Workshops, Seminare
Gewalt- und Extremismusprävention
Deeskalation und Gesprächsführung

Alexander Brammann
Postfach 73 00 31
13062 Berlin
Funk: 0173 – 495 00 56
Fax: 03212 – 131 24 62
Mail: coach.brammann@gmx.info
Web: www.coach-brammann.de

Wichtig: Wenn eine Gruppe das Minenfeld komplett durchlaufen hat, bricht sie in der Regel in Jubel über den Gewinn des Spiels aus. Aber das Spiel ist an dieser Stelle noch nicht beendet. Zu Beginn sagten Sie schließlich: „Das Spiel ist vorbei, wenn alle durch sind!“ Ihre Aussage bezog sich also auch auf das Verlierer-Team. Nun ist es interessant, zu beobachten, in wie weit, das Gewinner-Team dabei behilflich ist, dem Verlierer-Team einen Weg aus dem „Minenfeld“ zu weisen und es bei der Lösung unterstützt.