

Inhalt

Einleitung	Seite 9
Das R.E.Z.E.P.T. – Modell als Grundschema für Bildungsveranstaltungen	Seite 17
1. R.ichtig anfangen	Seite 23
Wie fange ich es richtig an ...	
... als Personalentwickler in der Trainerauswahl?	Seite 23
• Wer spielt, ist nicht normal	24
• Das Know-how von spielenden Trainern	24
• Woran erkenne ich den kundigen Spieler?	25
• Rezept zur gezielten Trainerbefragung	27
... als Trainer in der Akquise?	Seite 31
• Kommunikation mit dem Kunden	32
• Spielkompetenz gezielt präsentieren	33
• Skepsis beim Kunden	34
• Beispiel für eine Demonstration im Kundengespräch	35
• Einwände und Reaktionen	37
... Spiele in das Training einzuplanen?	Seite 41
• Planung als Grundlage	42
• Die Rahmenhandlung als roter Faden	44
• Sport und Olympia als Rahmenhandlung für ein Verkaufstraining	46
• Ansätze für die Planung einer Rahmenhandlung	48
• Systematisches Vorgehen	50
• Checkliste: Planung zum Einsatz von Spielen im Training	53
2. E.ffektiv informieren	Seite 59
Wie informiere ich effektiv ...	
... im Training?	Seite 59
• Aussagen über das Lernen	60
• Spielen und Lernen	62
• Grenzen beim Einsatz von Spielen	64

... in unterschiedlichen Seminarphasen?	Seite 71
• Phase: Richtig anfangen	72
• Phase: Effektiv informieren	82
• Phase: Passgenau verarbeiten	86
• Phase: Treffend fortsetzen	92
... durch die Auswahl von Spielen?	Seite 97
• Empfehlungen: Geeignete Spiele in Bestsellern	98
• Literatur zu Spielen und erlebnisorientierten Trainingsmethoden	100
• Empfehlungen: Fertige Lernspiele	104
• Denk-, Lern- und Wissensspiele selbst entwickeln	112
3. Zielgerichtet inszenieren	Seite 117
Wie inszeniere ich gezielt ...	
... mit dramaturgischen Elementen?	Seite 117
• Spiele verändern Räume	118
• Räume verändern Spiele	123
• Mehr Pep durch Requisiten	127
• Durch Musik verzaubern	130
• Das Drehbuch entwickeln	134
• Themen für Rahmenhandlungen	135
... durch Auswahl und Gestaltung von Materialien?	Seite 137
• Wertschätzung ausdrücken	138
• Originell und witzig sein	139
• Animierend wirken	140
• Atmosphäre gestalten und Stimmung erzeugen	141
• Angemessenheit	142
• Bezugsquellen für Spiel- und Kreativmaterialien	145

Inhalt

4. Engagiert handeln	Seite 147
Wie handle ich engagiert ...	
... um TeilnehmerInnen Lust auf Spiel zu machen?	Seite 147
• Fragen Sie sich nicht `Ob?`, sondern fragen Sie `Wie?`	148
• 8 Appetitanreger, die Lust auf Spiel machen	150
... in schwierigen Situationen?	Seite 155
• Was sind schwierige Situationen?	156
• Da stimmt was nicht mit den Rahmenbedingungen	157
• Da stimmt was nicht mit dem Gruppenklima	158
• Da stimmt was nicht mit dem Gleichstand bei den Teilnehmern	159
• Da stimmt was nicht mit einzelnen Teilnehmern	162
... in der Spielmoderation?	Seite 173
• Spielmoderation – kein Kinderspiel	174
• 10 Aufgaben in der Spielmoderation	175
• Stolperfallen bei der Moderation von Spielen	191
5. Passgenau verarbeiten	Seite 195
Wie verarbeite ich passgenau ...	
... Lernstoff in Spiele	Seite 195
• Was heißt passgenau?	196
• Was bewirken passgenaue Spiele?	198
• Wie funktioniert passgenaues Verarbeiten?	199
• Beispiele für passgenaues Verarbeiten	201
... Resultate von Spielen	Seite 209
• Die emotionale Entlastung der TeilnehmerInnen	210
• Die Auswertungsebenen	212
• Auswertungsrezepte für Spiele	213

6. Treffend fortsetzen	Seite 219
Wie setze ich treffend fort ...	
... mit stimmigen Transfer-Methoden?	Seite 219
• Was ist Transferarbeit?	222
• Wie lässt sich der Transfer gestalten?	223
• Vertiefende Anker, Metaphern und Rituale	224
• Unterstützen und begleiten – auch über das Seminar hinaus	227
• Persönliche Erkenntnisse, Vorhaben und Ziele benennen und planen	228
• Transfer braucht Zeit und Raum	231
• Transfer braucht den deutlichen Willen zum Prozess	232
... in Schlussituationen?	Seite 233
• Der individuelle Abschied	235
• Der Abschied von der Gruppe	236
• Der Abschied vom Trainer	237
• Der Abschied vom Thema	238
• Der Abschied vom Seminarort	240
• Besondere Schwierigkeiten der Schlussituation	241