

Inhalt

Vorwort des Herausgebers zur 1. Auflage	5
 <i>1. Teil: Soziales Lernen – Interaktionserziehung – Gruppendynamik</i>	
1.1 <i>Hintergrund und Kontext interaktionspädagogischer Ansätze</i>	13
1.2 <i>Interaktionserziehung als Soziales Lernen</i>	24
1.2.1 Soziales Lernen	24
1.2.2 Interaktionserziehung	25
1.2.3 Spiele und Übungen in der Interaktionserziehung	28
1.3 <i>Gruppenleitung</i>	36
1.4 <i>Berufsbezogene Selbsterfahrung durch Fallbesprechungen in Gruppen (mit einem Leitfaden)</i>	38
1.4.1 Theoretische Elemente	38
1.4.2 Ziele	40
1.4.3 Institutioneller Rahmen	41
1.4.4 Der Leitfaden: Arbeitskonzept und Gruppenpraxis	42
 <i>2. Teil: Materialien zur Interaktionserziehung: Übungen und Spiele</i>	
2.1 <i>Vorstellen, Kennenlernen, »Warming up«</i>	49
(Ziele: Erwartungen an die Gruppenarbeit klären; eigene Ziele definieren; Angst vor den »unbekannten anderen« abbauen; persönliche Daten vermitteln; Anonymität verringern; ermuntern zur aktiven Gestaltung erster Gruppenbeziehungen – Wir-Ebene –; sich selbst im Gruppenverhalten bewußter wahrnehmen – Ich-Ebene –; Möglichkeiten zur gemeinsamen Aktion geben.)	
Vorstellung	49
Zeitungs-Collage	50
WIT (»Würstchenteller-Test«)	51
Erwartungen und Befürchtungen	51
Lernziel – Wandzeitung	52
Transparentes Selbst	53
Lebensstil – Symbole	54
Szenen eines Lebens	55
Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft	56
Freies Paarinterview	57

Doppelkreis	57
Glauben und Wissen	59
Lügendetektor	60
Erster Eindruck	61
Imaginäres Ballspiel	62
Künstlernamen	62
Namen lernen	63
Zwei–Vier–Acht (Gruppen bilden)	64
Idole	64
2.2 <i>Wahrnehmung, Beobachtung, Kommunikation</i>	66
(Ziele: Training der sinnlichen Wahrnehmung (Sehen, Hören, Tasten). Differenzierung der Selbst- und Fremdwahrnehmung. Wahrnehmung nichtverbaler Signale. Körperwahrnehmung, Gefühlswahrnehmung, Einfühlung, Identifikation und Verbalisierung in der Kommunikation.)	
Peter und Hans	66
Zeugen beschreiben	68
Ich nehme wahr	69
Schrumpfendes Bild	70
Gruppenbeobachtungstraining	71
Gegenstände tasten	72
Blinde Beschreibung	73
Farben und Empfindungen	74
Kerzenmeditation	75
Stummer Kontakt	76
Skulpturen für Gefühle	76
Partner dirigieren	77
Pantomime der Gefühle	78
Unterhaltung mit Händen	79
Partner vorstellen	81
Double	82
Distanz und Nähe im Raum	83
Verworrene Aussagen	84
Äußerungen abtasten	85
Ich-Aussagen	85
Hindernislauf	87
Direkter und indirekter Ausdruck von Gefühlen	87
Kontrollierter Dialog	89
2.3 <i>Sich selbst kennenlernen</i>	91
(Ziele: Selbstbild und Selbstideal genauer kennenlernen. Zusammenhänge von eigener Lebensgeschichte und gegenwärtiger Lebenssituation finden. Anregung zur zukünftigen Lebensplanung. Abklären eigener Werte und Ziele. Selbstakzeptierung und Selbstverantwortung stärken, auch für Verhaltensänderung und Persönlichkeitsentwicklung.)	

Wer bin ich?	91
Papiertüten-Ich	92
Tiere imaginieren	93
Dialog mit dem Spiegelbild	94
Rosenbusch	95
Holz und Stein	96
Lebenslinie	97
Vorübung zu »Lebensraum«	99
Lebensraum	99
Sollen und Wollen	101
Ziele setzen: Lebensplanung	101
Persönlichkeitsräder	103
Einfache Anleitung zur Meditation	104
Meditation symbolischer Bilder	106
Wie ich gesehen werde	107
Familienbaum	107
Gruppenzentriertes Psychodrama	108
Dialog auf zwei Stühlen	110
Symptom-Verschreibung	111
Lebensalter und Erfolg	112
2.4 <i>Vertrauen, Offenheit, Echtheit</i>	113
(Ziele: Verringerung sozialer Distanz. Förderung von Wir-Bewußtsein und Gruppenkohäsion. Möglichkeiten zur Beziehungsklärung, Begegnung und Konfrontation in der Gruppe schaffen. Förderung der affektiven Ebene des Gruppenprozesses. Auflockerung, Entspannung.)	
Vertrauliche Gespräche	113
Satzergänzungen	114
Blinder Spaziergang	115
Muschel öffnen	116
Bazar	117
Blind im Kreis	118
Fallenlassen	118
Tanz der Sehenden mit den Blinden	119
Einbrechen	120
Ausbrechen	121
Gürtellinien	122
Obstkorb	122
Geigerzähler	123
Wandern und Begegnen	124
Familienmitglieder wählen	125
Streichholzspiel	126
Beziehungen im Bild	127
Beziehungsbild und Beziehungswirklichkeit	128
Drei Wünsche	129
Blinde Begegnungen	130

Bildhauerspiel	131
Begegnung	132
Nonverbale Gefühlsäußerungen	132
Draußen – drinnen	133
Selbstsicherheit prüfen	134
Die Mümmels	135
Verknottete Schlange	136
2.5 <i>Feedback</i>	137
(Ziele: Vom ritualisierten zum spontanen feedback kommen, ebenso vom indirekten zum direkten. Wahrnehmung, eigene Reaktion und eigene Phantasie/Spekulation unterscheiden lernen. Positives und negatives feedback geben.)	
Einführung in das feedback	137
Warum und wie gibt man feedback?	139
Hüte machen Leute	140
Advokatenspiel	141
Lexikonspiel	141
Tiermetaphern	142
Autoren von Geschichten raten	143
Selbstbild – Fremdbild	144
Phantasie-Gemälde	145
Anerkennungsschreiben	145
Beschwerdebrief	146
Heißer Stuhl	147
Wen würdest du wählen	148
Einfluß und Vertrauen	150
Stärken-Bombardement	151
Heiratsanzeigen	152
Zukunftsmusik	153
Ritual für feedback	154
2.6 <i>Metakommunikation</i>	156
(Ziele: Prozeßanalyse, Prozeßkontrolle, Prozeßplanung. Reflexion des Gruppencharakters. Selbststeuerung durch die Gruppe.)	
Promenade	156
Märchen erzählen	157
Paarinterview	158
Gefühlsbarometer	159
Blitzlicht	160
Gruppe als Zielscheibe	160
Motor-Inspektion	161
Hier und dort	162
Tagesschau	163
Gruppenplastik	163
Schuhsoziogramm	164
Kleine Gruppenprozeßanalyse	165

Wie haben wir (zusammen) gearbeitet	166
Selbstbeobachtung der Gruppenarbeit	167
Kleiner Gruppenspiegel	169
Mein Gefühl zu	170
Gruppen-Zwischenbilanz mit Alter Ego	170
2.7 Rollen und Normen	172
(Ziele: Gruppennormen und individuelle Normen bewußt machen. Rollenflexibilität trainieren. Möglichkeit zum Rollenspiel verschiedener Problemsituationen.)	
Verkehrszeichen	172
Normenfeedback	173
Gruppennormen	174
Rollenspielsituation	175
Rollenspielanleitung	176
Robinson-Spiel	177
Familienszenen	177
Rollenzirkus	179
Meinungslinie	180
2.8 Kooperation	181
(Ziele: Kooperative Normen statt Wettbewerb verstärken. Aufgabenorientierte Zusammenarbeit üben. Lebendiges Lernen und Arbeiten nach TZI.)	
Puzzle	181
Jägerspiel	182
Zeitschriften sortieren	183
Brückenbau	183
Kleckse deuten	185
Gruppenbild malen	186
Ballspielen ohne Ball	187
Lebendiges Lernen (TZI)	187
Planspiel	190
Ballon-Hochwurf	192
Flugzeugentführung – ein Rätselspiel	192
2.9 Entscheidungen und Konflikte	195
(Ziele: Entscheidungsprozesse verbessern. Macht, Einfluß, Rivalität und Autoritätsprobleme bearbeiten. Entscheidungsfähigkeit steigern.)	
Rettungsboot	195
Maklerspiel	196
Entscheidungskontinuum	197
Entscheidungsraster	198
Disputation mit vertauschten Rollen	199
Tauziehen ohne Tau	200
Rangreihe	200
Reigen tanzen	201
Führung annehmen – Führung abgeben	202

Herr und Sklave	203
Kampf der Rivalen	204
Zeitungsschlacht	205
Leiter befragen	205
Lehrer verzaubern	206
Phantasie-Duell	207
Schritte	208
Nein sagen	209
2.10 <i>Kreativität, Spontaneität, Phantasie. – Abschied. Ende einer Gruppe</i>	210
Brainstorming	210
Musikmeditation	211
Gemeinsamer Ausflug	212
Abfall-Menschen	213
Pantomimen raten	213
Maschine aus Menschen	214
Offene Szene	215
Abschiedsgeschenke	216
Hoher Gerichtshof	216
2.11 <i>Partnerzentriertes Gesprächsverhalten</i>	218
Partnerzentriertes Gespräch	218
Verbalisierung emotionaler Erlebnisinhalte	220
Formulierungshilfen beim Spiegeln von Gefühlszuständen	221
Gespräch im Trio	222
2.12 <i>Selbstkontrolle des Leiters</i>	224
Leiter – Teilnehmer	224
Kontrolle der Gegenübertragung	225
Anmerkungen	227
Literaturhinweise	231
Alphabetisches Spieleverzeichnis	233