
Inhalt

Vorwort zur 4. Auflage	9
Teamkompetenz ist notwendig	11
Bedingungsfaktoren und Kennzeichen von Teamkompetenz	16
Gruppen, Teams und Organisationen	16
Die Bedeutung von Gruppen	16
Definition und Erscheinungsformen von Gruppen	18
Gruppen und Organisationen	20
Definition und Erscheinungsformen von Teams	22
Beschreibung von Teammerkmalen	23
Teamdefinition und Abgrenzung von Team und Gruppe	25
Typen von Teams	28
Virtuelle Teams	29
Überblick zu Bedingungen für effektive Teamarbeit	32
Voraussetzungen für Teamarbeit	38
Teamgröße	38
Dauer der Mitgliedschaft	39
Heterogenität von Teams	39
Merkmale der Tätigkeit	42
Teamziele	45
Gestaltung unterstützender Instrumente und Methoden für Teamarbeit	46
Teamkompetenz: Rollen- und Beziehungsgestaltung für wirkungsvolle Teamarbeit	48
Teamkompetenz im Rahmen lernender Organisationen	48
Teamkompetenz als Rollen- und Beziehungsgestaltung	51
Teamrollen und Teamnormen	54
Phasen der Teamentwicklung	60
Teamreflexivität	62

Führung, Moderation und Führungsrollen	64
Führungsaufgaben in selbststeuernden Teams	70
Führungsethik	74
Kommunikation, Problemlösen und Entscheidungen treffen	81
Dialog in Teams	84
Kooperation und Konflikt in Teams	86
Teamkompetenz durch erfahrungsorientiertes Lernen mit Teamübungen und Planspielen fördern _____	91
Individuelles und organisationales Lernen – Wissensmanagement	91
Die Kluft zwischen Wissen und Handeln	95
Lernen durch Erfahrung und selbstorganisiertes Lernen	97
Die konstruktivistische Sicht von Lernen	100
Gaming Simulation – mit Planspielmethoden und Teamübungen lernen	103
Vorteile und Bedingungen des Einsatzes von Planspielen und Teamübungen	112
Zusammenfassung: Grundprinzipien des erfahrungsorientierten Lernens	115
Den Transfer des Erlernten durch effektives Debrief von Teamübungen und Planspielen sichern _____	119
Bedeutung und Definition von Debrief	119
Allgemeine Debrief-Struktur	122
Debrief-Fragen zu speziellen Team-Themen	127
Feedback im Team geben und nehmen als Debriefthematik	130
Reflexion von Entscheidungs- und Problemlösungsprozessen als Debriefthematik	136
Überblick zu Debrief-Methoden	139
Spezielle Debrief-Methoden	141
Debrief mit dem Reflecting Team	141
Debrief mit dem Lerntagebuch	144
Formen des Lerntagebuchs	144
Formen des Einsatzes von Lerntagebüchern innerhalb des Debrief-Prozesses	146
Beispiel Lerntagebuch zu »Team Juggle«	146
Debrief mit »zirkulären Fragen«	147
Debrief mit Framedgames	148
Debrief mit der »Fishbowl-Technik«	150
Debrief mit Stimmungsanzeigern und expressiven Instrumenten	151
Debrief mit Reflexionsfragebögen	153
Debrief mit Reflexionsübungen	154

Materialsammlung – Anleitungen zu Teamübungen und Planspielen_____	157
Vorbemerkungen	157
Übersicht zu den Teamübungen	158
Warming-up-Übungen	160
Willkommens-Kreis	160
Namen lernen	161
Nonverbales Aufstellen	162
Gemeinsamkeiten und Unterschiede	164
Einführungsübung	165
Symbole	168
Rücken an Rücken	169
Energizer	171
Jäger und Beute	171
Paarjäger und Paarbeute	171
Verwandeln	172
Jeder ist es	172
Team-Jagd	173
Namen-Klopfen	174
Knie-Klopfen	174
Gordischer Knoten	176
Stuhlkreis	177
Teamübungen	179
Kreis im Kreis	179
Mergers	182
Luftballon-Wägen	187
Erdball	190
12-Bits-Information	193
Computer-Code	198
Egg Drop	203
Zauberstab	207
3-D-Minenfeld	209
Führungswurm	212
Blindes Puzzle	215
Spinnennetz	218
Zipper	222
Labyrinth	225
Team Juggle	228
Marshmallows	232
Pipeline	235
Quadratur des Kreises	241

Plan- und Rollenspiele	244
Tulus – Interkulturelle Kommunikation und Strategieplanung	244
Pentominoes – Kundenorientierung und Arbeitsorganisation	253
Framegame »Kategorien«	272
Literatur _____	276