

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b> . . . . .	5	Jemanden einladen . . . . .	46
Wie dieses Buch aufgebaut ist . . . . .	5	12 Der wandernde Terminkalender . . . . .	48
Was sind Szenarien?. . . . .	5	13 Es tut mir schrecklich leid . . . . .	51
Um welche Szenarien geht es hier? . . . . .	6	Smalltalk und Alltagsgespräche . . . . .	52
Szenarien schriftlich und mündlich . . . . .	7	14 Hallo, wie geht's? . . . . .	54
Wenige Szenarien kennen, viele Situationen bewältigen . . . . .	8	15 Vorsicht, ansteckend! . . . . .	55
Soziokultureller und interkultureller Aspekt . . . . .	8	16 Interessante und langweilige Gesprächspartner . . . . .	56
Warum spielerisch Kommunikation trainieren? . . . . .	9	17 Münzenschnappen . . . . .	59
Auftaktseiten und Symbole . . . . .	10	18 Ach übrigens . . . . .	60
Nützliche Strategien vermitteln: Feedbacksignale – Verständnis sichern – fehlenden Wortschatz kompensieren . . . . .	11	Handlungsbegleitende Gespräche . . . . .	62
Feedback und Korrekturen . . . . .	12	19 Kordelrätsel . . . . .	64
Registertraining . . . . .	13	Etwas erklären und Auskunft geben. . . . .	66
<b>55 kommunikative Spiele</b>		20 Origami-Botschafter . . . . .	68
<b>Übersicht</b> . . . . .	14	21 Geschichtenpuzzle . . . . .	70
Um einen Gefallen bitten . . . . .	16	22 Wo geht's lang? . . . . .	73
1 Wer tut mir den Gefallen? . . . . .	18	23 So kommen Sie zu uns . . . . .	74
2 Heute leider nicht . . . . .	20	Erzählen und berichten . . . . .	76
Sich beschweren . . . . .	22	24 Diavortrag . . . . .	78
3 Rätselhafte Reklamationen . . . . .	24	25 Lügenbericht . . . . .	79
4 Inseln der Ärgernisse . . . . .	26	26 Sag mir, welches Schaf du bist . . . . .	80
Jemanden überreden . . . . .	28	27 Geschichten aus dem Sack . . . . .	82
5 Diva . . . . .	30	28 Mein Netzwerk . . . . .	84
6 Womit kriege ich dich? . . . . .	32	Um Informationen bitten . . . . .	86
Dienstleistungsgespräche . . . . .	34	29 Kennenlern-Wimmeln . . . . .	88
7 Verrücktes Restaurant . . . . .	36	30 Telefonauskunft . . . . .	90
8 Stummer Reisender . . . . .	38	Konsensfindung . . . . .	92
Um Rat bitten und Rat geben . . . . .	40	31 Flohmarkt . . . . .	94
9 Kopfschmerzen und Tabletten . . . . .	42	32 Immobilienmakler . . . . .	95
10 Wo drückt der Schuh? . . . . .	43	33 Die Talkshow . . . . .	96
11 Kochberatung . . . . .	44	Diskussion . . . . .	98
		34 Themenstationen . . . . .	100
		35 Moralisch oder unmoralisch? . . . . .	101
		36 Diskussionen aus dem Sack . . . . .	104
		37 In welchen Korb gehört das? . . . . .	106
		38 Stammtischdiktat . . . . .	109

Szenarienübergreifende Spiele und Wiederholungsspiele . . . . .	110	Spiele zur Nachbereitung (Feedback und Korrekturen) . . . . .	135
39 Moderierte Dialoge . . . . .	110	50 Redemittel-Monitor . . . . .	135
40 Rollentausch! . . . . .	112	51 Drei gewinnt . . . . .	136
41 Szenenkette . . . . .	114	52 Der große Preis . . . . .	137
42 Zwei für einen . . . . .	116	Spiele zum Registertraining . . . . .	138
43 Dialogbrettspiel . . . . .	118	53 Verbessern im Kugellager . . . . .	138
Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel . . . . .	122	54 Szenen eines Lebens . . . . .	139
44 Wortkarten-Paare . . . . .	122	55 Höflich, unhöflich, salopp . . . . .	140
45 Zickzack-Dialog . . . . .	124	<b>Spielefinder</b> . . . . .	141
46 Skelett-Dialog . . . . .	126		
Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien . . . . .	127		
47 Meisenknödel kaufen . . . . .	127		
48 Zahlengespräch . . . . .	130		
49 Klar soweit? . . . . .	132		