

Inhalt

Vorwort des Herausgebers	5
1. Teil: Soziales Lernen – Interaktionserziehung – Gruppendynamik	
1.1 Hintergrund und Kontext interaktionspädagogischer Ansätze	13
1.2 Interaktionserziehung als Soziales Lernen	23
1.2.1 Soziales Lernen	23
1.2.2 Interaktionserziehung	24
1.2.3 Spiele und Übungen in der Interaktionserziehung	28
1.3 Gruppenleitung und Interventionsgrundsätze	36
1.4 Die Fallbesprechung in Lehrer- und Erziehergruppen (mit einem Leitfaden)	42
1.4.1 Notwendigkeit der Beratung und Supervision in der Praxis	42
1.4.2 Konzeption und Praxis der Fallbesprechung	43
1.4.3 Leitfaden zur Fallbesprechung	48
2. Teil: Materialien zur Interaktionserziehung: Übungen und Spiele	
2.1 Vorstellen, Kennenlernen, »Warming up«	51
Erwartungen und Lernziele. Akzeptierung und Angstabbau. Vermittlung persönlicher Daten. Die Anfangsphase in Gruppen.	
Vorstellung	51
Zeitungscollage	52
WTT (»Würstchenteller-Test«)	52
Erwartungen und Befürchtungen	53
Lernziel – Wandzeitung	54
Transparentes Selbst	55
Lebensstil – Symbole	56
Szenen eines Lebens	57
Vergangenheit – Gegenwart – Zukunft	58
Freies Paarinterview	59
Doppelkreis	59
Glauben und Wissen	61
Lügendetektor	62
Erster Eindruck	63

Imaginäres Ballspiel	64
Künstlernamen	64
2.2 Wahrnehmung, Beobachtung, Kommunikation	66
Training der sinnlichen Wahrnehmungsfähigkeit (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
Partner wahrnehmen	70
Wahrnehmung von Körperempfindungen	72
Schrumpfendes Bild	73
Gruppenbeobachtungstraining	74
Gegenstände tasten	75
Blinde Beschreibung	76
Farben und Empfindungen	76
Kerzenmeditation	77
Stummer Kontakt	78
Skulpturen für Gefühle	79
Partner dirigieren	79
Pantomime der Gefühle	80
Unterhaltung mit Händen	81
Partner vorstellen	83
Double	84
Distanz und Nähe im Raum	85
Verworrne Aussagen	86
Äußerungen abtasten	87
Ich-Aussagen	88
Hindernislauf	89
Direkter und indirekter Ausdruck von Gefühlen	90
Kontrollierter Dialog	92
2.3 Sich selbst kennenlernen	94
Selbstbild und Selbstideal. Lebensgeschichte, Lebenssituation und Lebensplanung. Werte und Ziele. Individuelle Verhaltensprobleme. Selbstakzeptierung und Selbstverantwortung. Verhaltensänderung und Persönlichkeitsentwicklung.	
Wer bin ich?	94
Papiertüten-Ich	95
Tiere imaginieren	96
Dialog mit dem Spiegelbild	97
Rosenbusch	98
Holz und Stein	99
Lebenslinie	100
Vorübung zu »Lebensraum«	102

Lebensraum	102
Sollen und Wollen	104
Ziele setzen; Lebensplanung	104
Persönlichkeitsträger	106
Einfache Anleitung zur Meditation	107
Meditation symbolischer Bilder	109
Wie ich gesehen werde	110
Familienbaum	110
Gruppenzentriertes Psychodrama	111
Dialog auf zwei Stühlen	113
Symptom-Verschreibung	114
Hoher Gerichtshof	115
Tanzfläche	115
Zurückweisungstriaden	116
2.4 Vertrauen, Offenheit, Echtheit	118
Verringerung sozialer Distanz. Wir-Bewußtsein und Gruppenkohäsion. Beziehungs-klärung. Begegnung und Konfrontation. Förderung der affektiven Ebene des Gruppenprozesses. Auflockerung, Entspannung.	
Vertrauliche Gespräche	118
Satzergänzungen	119
Blinder Spaziergang	120
Muschel öffnen	121
Bazar	122
Blind im Kreis	123
Fallenlassen	123
Tanz der Sehenden mit den Blinden	124
Einbrechen	125
Ausbrechen	126
Gürtellinien	127
Obstkorb	127
Geigerzähler	128
Wandern und Begegnen	129
Familienmitglieder wählen	130
Streichholzspiel	131
Beziehungen im Bild	132
Beziehungsbild und Beziehungswirklichkeit	133
Drei Wünsche	134
Blinde Begegnungen	135
Bildhauerspiel	136
Begegnung	137
Nonverbale Gefühlsäußerungen	137
Drinnen – draußen	138
Selbstsicherheit prüfen	139
Die Mümmels	140
Verknotete Schlange	141

2.5	Feedback	142
	Spontanes feedback und ritualisiertes feedback. Direktes und indirektes feedback.	
	Wahrnehmung, Reaktion und Spekulation im feedback. Positives und negatives feedback.	
	Einführung in das feedback	142
	Hüte machen Leute	145
	Advokatenspiel	146
	Lexikonspiel	146
	Tiermetaphern	147
	Autoren von Geschichten raten	148
	Selbstbild – Fremdbild	149
	Phantasie-Gemälde	150
	Anerkennungsschreiben	150
	Beschwerdebrief	151
	Heißer Stuhl	152
	Wen würdest du wählen	153
	Einfluß und Vertrauen	155
	Geschenk-Party	156
	Stärken-Bombardement	157
	Heiratsanzeigen	158
	Zukunftsmusik	159
	Ritual für feedback	160
2.6	Metakommunikation	161
	Prozeßanalyse, Prozeßkontrolle, Prozeßplanung. Reflexion des Gruppencharakters.	
	Selbststeuerung durch die Gruppe.	
	Promenade	161
	Märchen erzählen	162
	Paarinterview	163
	Gefühlsbarometer	164
	Blitzlicht	165
	Gruppe als Zielscheibe	166
	Motor-Inspektion	167
	Hier und dort	168
	Tagesschau	168
	Gruppenplastik	168
	Schuhsoziogramm	169
	Kleine Gruppenprozeßanalyse	170
	Wie haben wir (zusammen) gearbeitet	171
	Selbstbeobachtung der Gruppenarbeit	172
	Kleiner Gruppenspiegel	174
	Lern- und Arbeitsstil der Gruppe	175
	Gruppen-Zwischenbilanz mit Alter Ego	176
2.7	Rollen und Normen	177
	Individuelle Normen, Gruppennormen. Rolle und Identität. Rollenflexibilität. Rollenspiel.	

Verkehrszeichen	177
Normenfeedback	178
Gruppennormen	179
Rollenspielsituation	180
Rollenspielanleitung	181
Robinson-Spiel	182
Familienszenen	182
Rollenzirkus	184
 2.8 <i>Kooperation</i>	186
Zusammenarbeit und Wettbewerb. Lebendiges Arbeiten und Lernen (TZI). Simulations- und Planspiel.	
Puzzle	186
Jägerspiel	187
Zeitschriften sortieren	188
Brückenbau	188
Kleckse deuten	190
Gruppenbild malen	191
Ballspielen ohne Ball	192
Lebendiges Lernen (TZI)	192
Planspiel	195
 2.9 <i>Entscheidungen und Konflikte</i>	198
Entscheidungsprozesse. Macht, Einfluß, Rivalität. Autoritätsprobleme. Entscheidungsfähigkeit.	
Rettungsboot	198
Maklerspiel	199
Entscheidungskontinuum	200
Entscheidungsraster	201
Disputation mit vertauschten Rollen	202
Tauziehen ohne Tau	203
Rangreihe	203
Reigen tanzen	204
Führung annehmen – Führung abgeben	205
Herr und Sklave	206
Kampf der Rivalen	207
Zeitungsschlacht	208
Leiter befragen	208
Lehrer verzaubern	209
Phantasie-Duell	210
Schritte	211
 2.10 <i>Kreativität, Spontaneität, Phantasie</i>	213
Brainstorming	213
Musikmeditation	214
Gemeinsamer Ausflug	215
Abfall-Menschen	216

Pantomimen raten	216
Maschine aus Menschen	217
Offene Szene	218
Salmonelle braten	219
Druckfehler-Teufel	219
2.11 Partnerzentriertes Gesprächsverhalten	221
Partnerzentriertes Gespräch	221
Verbalisierung emotionaler Erlebnisinhalte	223
Formulierungshilfen beim Spiegeln von Gefühlszuständen	224
Gespräche im Trio	225
2.12 Selbstkontrolle des Leiters	227
Leiter-Teilnehmer	227
Kontrolle der Gegenübertragung	228
Anmerkungen	230
Literaturhinweise	234
Alphabetisches Spieleverzeichnis	236