

Anleitung

Die Corona-Pandemie verändert sich: Es gibt weniger Kranke. Immer mehr Menschen sind geimpft. Viele Einrichtungen, Geschäfte und die Gastronomie sind wieder geöffnet. Ein „normales“ Leben mit Corona scheint mehr und mehr möglich.

Diese Entwicklungen lassen für den kirchlichen Alltag neue Hoffnungen zu. Gleichzeitig ergeben sich für die verschiedenen Arbeitsbereiche einige neue Fragen: Was bedeuten die Öffnungen für die tägliche Praxis? Welche Entscheidungen müssen getroffen werden? Was bedeutet „Normal“? Was sind die Erkenntnisse aus der Corona-Zeit und wie können diese weiter genutzt werden? Was würde eine erneute Schließung bedeuten?

Dieses Kommunikationsspiel soll helfen darüber ins Gespräch und in die Reflexion zu kommen.

Spielidee und Ablauf

Das Kommunikationsspiel braucht mindestens zwei Mitspieler:innen, nach oben ist keine Grenze gesetzt. Wenn die Anzahl der Mitspieler:innen sehr hoch ist, kann sich das auf die Dauer und die Wahl der Spiel-Variante auswirken.

Es gibt insgesamt 55 Karten mit Fragen und Aussagen unterschiedlicher Schwerpunkte. Vor Spielbeginn sollte festgelegt werden, aus welcher Rolle heraus die Teilnehmer:innen ins Gespräch gehen – beruflich oder privat?

Die Fragen und Aussagen sind in vier Kategorien unterteilt: Beziehungen und Kontakte, Erfahrungen und Erkenntnisse, Gut und Schlecht, Zukunft und Wünsche. Die einzelnen Kategorien spielen eine untergeordnete Rolle, es sei denn, man möchte sich zu einem entsprechenden Themenfeld austauschen. Jeder Kategorie ist ein Symbol zugeordnet, das sich jeweils auf der Karte bei der Frage oder Aussage findet.

Das Spiel kann durch eigene und weitere Fragen ergänzt werden. Dazu dienen die Karten mit dem Ausrufezeichen: ! – *Was mir noch einfällt.*

Zu Beginn entscheidet man sich für eine Spiel-Variante und es werden einige oder alle Fragekarten zwischen den Mitspieler:innen ausgeteilt. Jede:r kann etwas zum Gespräch beitragen. Die Karten sollen helfen, über die Zeit der Pandemie nachzudenken und in den Austausch zu gehen.

Je nach Zielsetzung sollte im Vorfeld ein:e Moderator:in gewählt werden.

Die Aufgaben der Moderation sind:

- das Spiel zu leiten
- auf die Zeit zu achten
- auf den verabredeten Ablauf zu achten
- inhaltliche Schwerpunkte zu dokumentieren

Nach Spielende werden die Ergebnisse besprochen. Es wird gemeinsam überlegt: Wie kann es weitergehen? Weitere Anregungen finden sich unter dem Punkt Reflexion.

Spiel-Varianten

Speed-Dating: Es werden Zweiergruppen gebildet. Jedes Paar erhält zehn Fragen und hat insgesamt zehn Minuten Zeit, um alle Fragen zu besprechen. Wenn noch Zeit übrig ist, können wichtige Fragen weiter besprochen werden. Um die Antwortzeit zu begrenzen, kann eine Sand- oder Stoppuhr verwendet werden.

Speed-Dating-Variante: Es werden Zweiergruppen gebildet. Jedes Paar erhält nur eine Frage. Zur Beantwortung der Frage hat jedes Paar eine Minute Zeit. Nach Ablauf der Zeit wechseln die Spieler:innen zum/zur nächsten Gesprächspartner:in und einer neuen Frage.

Verweil-Methode: Es werden vier bis fünf Karten im Raum verteilt. Die Teilnehmer:innen sollen sich einer Karte zuordnen, die sie/ihn am meisten anspricht. Wenn sich alle Teilnehmer:innen positioniert haben, beginnt eine Fragerunde: Wieso hast du dich zu dieser Karte gestellt? Was löst diese Karte in dir aus? Was war dein erster Gedanke, als du die Karte gelesen hast etc. Die/der Moderator:in trifft eine Vorauswahl der Karten. Am besten werden Karten aus unterschiedlichen Kategorien ausgewählt. Jede:r Mitspieler:in zieht eine Karte. Dann haben alle kurz Zeit, über die jeweilige Frage oder Aussage nachzudenken. Nach dieser Bedenkzeit werden die Karten reihum kurz vorgestellt und die Gedanken dazu geteilt. Anfangen kann die Person, die zuerst eine Karte gezogen hat.

Verweil-Methode-Variante: Die/der Moderator:in verteilt an alle Teilnehmer:innen die gleiche Frage. Die Teilnehmer:innen beschäftigen sich allein für eine bestimmte Zeit mit dieser Frage. Diese Bedenkzeit kann auch ein oder mehrere Tage umfassen. Dann trifft sich die ganze Gruppe zum Gespräch. Gedanken, Erkenntnisse oder eigene neue Fragen werden ausgetauscht. Während des Spielverlaufs werden die wichtigsten Fragen, Themen und Erkenntnisse der Teilnehmer:innen mit Hilfe von Pinnwänden, Post-its, einer Tafel, Zettel und Pins o. a. dokumentiert.

Reflexion

Egal für welche Spiel-Variante man sich entscheidet, es ist sinnvoll, im Vorfeld ein übergeordnetes Ziel festzulegen. Das kann der Austausch bzw. das Gespräch sein, das Sammeln der wichtigsten Fragen und Erkenntnisse, aber auch die Entwicklung von konkreten Handlungsmöglichkeiten. Ein Planungsbogen findet sich am Ende der Anleitung. Am Ende eines Spielverlaufs sollten immer ein paar Fragen stehen: Wie geht es weiter? Welche Erkenntnisse haben sich ergeben und welcher Handlungsbedarf entsteht daraus? Muss gehandelt werden oder lösen sich bestimmte Erkenntnisse mit weiteren Lockerungen auf? Wer hat das Bedürfnis an einem Thema weiterzuarbeiten? Wer hat welches Thema eingebracht und war die Auseinandersetzung befriedigend?

In dieser gemeinsamen Reflexion soll geklärt werden, welche Themen weiterverfolgt werden. Können Themen wegfallen oder zusammengelegt werden? Wichtig ist eine Diskussion auf Augenhöhe, die nachfragt und sich ein Einverständnis aller Teilnehmer:innen einholt. Manchmal ergeben sich aus dieser Diskussion heraus neue Ergebnisse oder neue Themen. Es können aber auch Themen offen bleiben und der reine Austausch war für alle Teilnehmer:innen ausreichend.

Wenn die Gruppe entscheidet, dass Themen weiterverfolgt werden sollen, macht es Sinn die Verantwortlichkeiten zu klären. Die Gruppe bestimmt ein oder auch zwei Personen, die sich für die weitere Kommunikation verantwortlich fühlen und den Folgeprozess aktiv voranbringen.

Weiterführende Kommunikationsmöglichkeiten

Barcamp per Zoom: Ein Barcamp ist ein offenes Veranstaltungsformat. Die Barcamp Methode dient vor allem dem Austausch und der Diskussion. Zum Teil entstehen während eines Barcamps schon konkrete Arbeitsergebnisse.

Zur Vorbereitung sollten die Organisator:innen festlegen, mit welchen Inhalten oder offenen Fragen zum Thema sie sich auseinandersetzen wollen. Dazu sollten auch die Teilnehmer:innen befragt werden, um eigene Vorschläge einzubringen. Für jeden Inhalt wird ein Breakout-Raum angelegt. Die Zahl der Räume ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer:innen. Generell sollten es mindestens vier Personen pro Raum sein. Je nach Interessensschwerpunkt, ordnen sich die Teilnehmer:innen den einzelnen Räumen zu.

Am Ende eines Barcamps sollte eine Feedbackrunde oder Zusammenfassung der Gespräche stehen. Vielleicht finden sich hier schon Menschen, die bereit sind an dem ein oder anderen Thema weiterzuarbeiten. Es braucht Verantwortliche, die die Kommunikation aufrechterhalten.

Welt-Café: Im Mittelpunkt des Welt-Cafés steht der Austausch. Für die Durchführung werden in einem Raum mehrere Tische aufgestellt. Die Teilnehmer:innen verteilen sich an die Tische, um dort ins Gespräch zu gehen. Es sollen nicht mehr als zehn Personen an einem Tisch zusammenkommen. Auf den Tischen liegen Papiertischdecken, auf denen die Teilnehmer:innen direkt Anmerkungen, Gedanken, Fragen und Erkenntnisse aufschreiben können.

Das Welt Café braucht mindestens eine:n Gastgeber:in, der / die ins Thema einführt und den Ablauf erklärt. Ziel sind mehrere kurze Gespräche. Die Teilnehmer:innen sollen in Abwechslung kommen und können sich im Raum bewegen und an anderen Tischgesprächen beteiligen.

Die beschriebenen Tischdecken dienen der Dokumentation der Veranstaltung. Je nachdem können sich hieraus weitere Schritte ableiten.

Kontakt

Wenn Sie Unterstützung bei Gesprächsformaten für die Weiterentwicklung der Themen bis hin zu konkreten Handlungsschritten brauchen, stehen wir gerne zur Verfügung:
innovation@ekbo.de

Dieser Spielanleitung liegt ein Planungsbogen bei. Er soll in der Organisation und Zielsetzung unterstützen.

Eigene Materialien zum Thema, das Sie mit anderen teilen wollen, können Sie auch an die oben genannte E-Mail-Adresse senden. Wir leiten dieses gerne weiter oder stellen die Materialien zum Download auf unserer Website akd-ekbo.de/innovation zur Verfügung.

Herausgeber

Amt für kirchliche Dienste (AKD)

im Auftrag der Evangelischen Kirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz

Goethestraße 26-30
10625 Berlin

Kirchenkreis / Kirchengemeinde: _____

Ansprechpartner:in: _____

Schritte zur Umsetzung der Maßnahme	Vorbereitung / aktuelle Hygienemaßnahmen	Benötigte Hilfe / durch wen	Verantwortlich	Wann / bis wann
<p>1. <u>Spiel spielen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - eine Variante auswählen oder mehrere durchführen - Fragen, Erkenntnisse, Ergebnisse dokumentieren 				
<p>2. <u>Auswertung und Festhalten der Ergebnisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hier ist der größte Klärungsbedarf - so kann es jetzt weitergehen - wer kann angesprochen werden - was bedeuten Ergebnisse für die Weiterarbeit - Projektplanung anbieten 				
<p>3. <u>Planung nächster Schritte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Methode wählen - Verantwortlichkeiten klären - Zeitplan erstellen 				