



Kommunikation am Bau (Blatt 1)

🎯 Ziele

- ▶ Erkennen und Beschreiben weiterer persönlicher Stärken bzw. Interessen
- ▶ Abgleich von Fremd- und Selbstwahrnehmung

Die Tln. vertiefen ihre Fähigkeiten zur Teamarbeit und zur effektiven Kommunikation, indem sie lernen, Informationen präzise weiterzugeben.



ab Klasse 8
Fachbezug: AWT, Deutsch



zwei Räume und ein Flur



eine Lehrkraft (ggf. zweite Person zur Unterstützung)



Vorbereitung: 20 Min.
Durchführung: 55 Min.



- je Crew: 1 Satz „Rollenkarten“ (Kopiervorlage)
- je Bau-Crew: 2 identische Sätze à 25 Klemmbausteine inkl. Grundplatte
- je Tln.:
 - 1 Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“
 - 1 Stift



Crew, Plenum, Tandem

Diese Aufgabe besteht aus zwei Teilaufgaben und einer anschließenden Reflexion.

In Teilaufgabe 1) sorgen verschiedene Akteur*innen in unterschiedlichen Rollen dafür, dass ein Modell aus Klemmbausteinen in einem anderen Raum nachgebaut wird.

Zeitgleich machen sich Beobachter*innen zu diesem Vorgehen im „Logbucheintrag“ Notizen (Teilaufgabe 2).

Es schließt sich eine Reflexion an, in der sich sowohl im Plenum als auch im Tandem zwischen Akteur*innen und Beobachter*innen ausgetauscht wird. Anschließend füllen auch die Akteur*innen den „Logbucheintrag“ aus.

1 Vorbereitung

Für jede/n Tln. wird der „Logbucheintrag“, für jede Crew werden die Rollenbeschreibungen kopiert.

Die Klasse wird in Akteur*innen und Beobachter*innen im Verhältnis 1:1 eingeteilt. Die Zuordnung der Tln. zu ihren Crews ist zu beachten: Einige Crews agieren als Akteur*innen, andere als Beobachter*innen.

Für jede Akteur*innen-Crew wird auf je einem Tisch ein Modell aus Klemmbausteinen (z. B. LEGO®, Q-Bricks®, STAX®) vorbereitet. Die Modelle dürfen sich nicht gleichen.

Die im Modell verbauten Steine müssen je Crew als kompletter Satz noch ein zweites Mal vorhanden sein. Zusätzlich stehen jeder Crew noch weitere Klemmbausteine zur Verfügung.

Kommunikation am Bau

Jede Crew besteht aus folgenden Akteur*innen:

„Gucker*in“, „Kurier*in“, „Lieferant*in“, „Bauarbeiter*in“ und „Rückmelder*in“.

Alle Tln. erhalten vor Spielbeginn die Rollenkarten. Entsprechend der jeweiligen Rolle verteilen sich die Tln. auf die zwei Räume und den Flur, um den Bauprozess zu beginnen.

Die/der „Bauarbeiter*in“ jeder Crew sitzt an je einem Tisch in einem Raum, in welchem nicht das Modell steht. Alle „Bauarbeiter*innen“ der verschiedenen Crews können im selben Raum sitzen.

Die „Lieferant*innen“ sitzen auf dem Flur in der Nähe des Raumes, in dem sich die „Bauarbeiter*innen“ befinden. Sie verfügen jeweils über den bereitgestellten Vorrat an Klemmbausteinen.

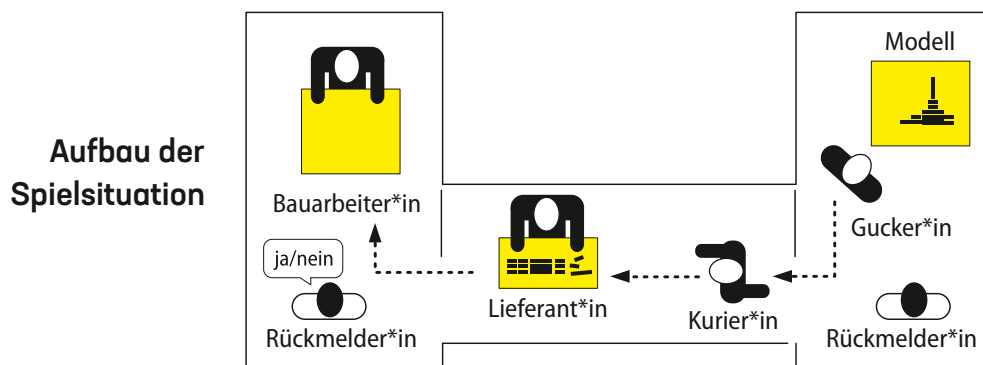
Die „Kurier*innen“ halten sich am anderen Ende des Flurs, in der Nähe des Raumes, in dem die Modelle stehen, auf.

Die „Gucker*innen“ dürfen als einzige den Raum mit den Modellen betreten und sich das Modell ansehen.

Ziel der Aufgabe ist es, dass die/der „Bauarbeiter*in“ das Modell exakt nachbaut. Die/der „Gucker*in“ darf nur mit der/dem „Kurier*in“ kommunizieren. Die/der „Kurier*in“ gibt die Informationen zu dem Modell ausschließlich an die/den „Lieferanten*in“ weiter. Diese/r kommuniziert wiederum mit der/dem „Bauarbeiter*in“.

Die/der „Rückmelder*in“ darf sowohl das Modell als auch den Nachbau sehen. Sie/er darf mit der/dem „Bauarbeiter*in“ kommunizieren, deren/dessen Fragen jedoch nur mit „ja“ oder „nein“ beantworten.

Für die Vorbereitung haben die Crews 10 Minuten Zeit. Sie entscheiden gemeinsam, wer welche Rolle übernimmt, und wie bei der Lösung der Aufgaben vorgegangen werden soll.



Kommunikation am Bau (Blatt 2)

2 Anmoderation der Aufgabe

„Gruppen funktionieren vor allem dann, wenn alle Mitglieder gut miteinander reden können und alle wichtigen Informationen an alle TIn. weitergegeben werden. Dabei ist es zum einen wichtig, gut zuzuhören, und andererseits, Informationen richtig mitzuteilen. Sicherlich habt ihr alle schon einmal erlebt, wie es sich anfühlt, wenn ihr nicht gut oder falsch informiert wart. Im folgenden Spiel werden wir erfahren, worauf es bei einer gut funktionierenden Kommunikation ankommt.

Folgende Ansprüche werden an die einzelnen Rollen gestellt:

Gucker*in	<ul style="list-style-type: none"> • sollte gute Auffassungsgabe haben • muss entscheiden, wie groß die Informationspakete sind, die sie/er weitergibt • anspruchsvolle Rolle
Kurier*in	<ul style="list-style-type: none"> • muss gut zuhören und Informationen präzise und verständlich weitergeben • relativ einfache Rolle
Lieferant*in	<ul style="list-style-type: none"> • muss gut zuhören • wählt Bauteile aus • gibt Informationen zur Anordnung der Teile weiter • anspruchsvolle Rolle
Bauarbeiter*in	<ul style="list-style-type: none"> • muss „nur“ ausführen, was gesagt wird • stellt ggf. Ja-/Nein-Fragen an die/den Rückmelder*in • einfache Rolle
Rückmelder*in	<ul style="list-style-type: none"> • muss sich Modell einprägen • muss Fragen der/des Bauarbeiterin/Bauarbeiters beantworten • relativ einfache Rolle.“

3 Verlauf

Die LK bespricht mit allen TIn. das Spielziel und die einzelnen Rollen.

Alle Akteur*innen lesen ihre Rollenbeschreibung aufmerksam durch, ebenso die jeweiligen Beobachter*innen.

Die „Gucker*innen“ betreten den Raum mit den Modellen und schauen sich diese genau an. Sie entscheiden, welche Informationen sie an ihre/n „Kurier*in“ weitergeben, z. B.: Wie ist das Modell auf der Grundplatte positioniert und wie sieht es aus? Sie dürfen sich das Modell sooft sie wollen angucken.

Die/der „Kurier*in“ darf den Raum mit dem Modell nicht betreten. Die/der „Kurier*in“ geht zur/zum „Lieferant*in“ und gibt die Informationen zum Modell weiter.

Die/der „Lieferant*in“ entscheidet, welche Bausteine sie/er der/dem „Bauarbeiter*in“ liefert und gibt ihr/ihm die Informationen zum Bau des Modells weiter.

Die/der „Bauarbeiter*in“ baut daraufhin das Modell an ihrem/seinem Tisch nach.

Die/der „Rückmelder*in“ darf sich im Raum mit der/dem „Bauarbeiter*in“ aufhalten und sich bei Bedarf das Originalmodell in dem anderen Raum ansehen gehen. Sie/er darf aber von sich aus nichts sagen und der/dem „Bauarbeiter*in“ auf Fragen nur mit „Ja!“ oder „Nein!“ antworten.

„Bauarbeiter*in“ und „Rückmelder*in“ dürfen sich grundsätzlich nur über die Bauteile unterhalten, die die/der „Lieferant*in“ bereits geliefert hat.

Das Spiel ist beendet, wenn alle „Bauarbeiter*innen“ die Modelle korrekt nachgebaut haben.

Während der Spielphase füllen die Beobachter*innen den „Logbucheintrag“ aus. Sie halten sich im Hintergrund auf und verhalten sich ruhig.

Ist das Spiel beendet, kommt die Klasse zusammen. Die LK wertet das Spiel mit den Tln. aus.

V Möglichkeiten der Variation

Der Schwierigkeitsgrad kann folgendermaßen variiert werden:

- a) Komplexität des Modells
- b) Auswahlmöglichkeiten an Klemmbausteinen für die/den „Lieferant*innen“.

4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Folgende Reflexionsfragen bieten sich zur Bearbeitung im Plenum an:

- „Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?“
- „Was fandet ihr leicht oder schwierig?“
- „Wie konnten Probleme gelöst werden?“
- „Was ist hilfreich für eine effektive (gute) Kommunikation?“

Nach der gemeinsamen Auswertung füllen auch die Akteur*innen den Beobachtungsbogen „Logbucheintrag“ aus. Anschließend gleichen sie mit „ihren“ Beobachter*innen Fremd- und Selbstbeobachtung ab.

5 Ergebnissicherung

Der „Logbucheintrag“ wird im Berufswahlportfolio abgeheftet.

Idee:

AG SELFIE,
in Anlehnung an die Aufgabe
„Baustelle“ in: Dürrschmidt, Peter/
Koblitz, Joachim/Mencke, Marco/
Rolofs, Andrea/Rump, Konrad/
Schramm, Susanne/Strasmann,
Jochen (2006): Methodensamm-
lung für Trainerinnen und Trainer.
2. Auflage. Bonn: managerSemi-
nare Verlags GmbH. S. 65-67.

