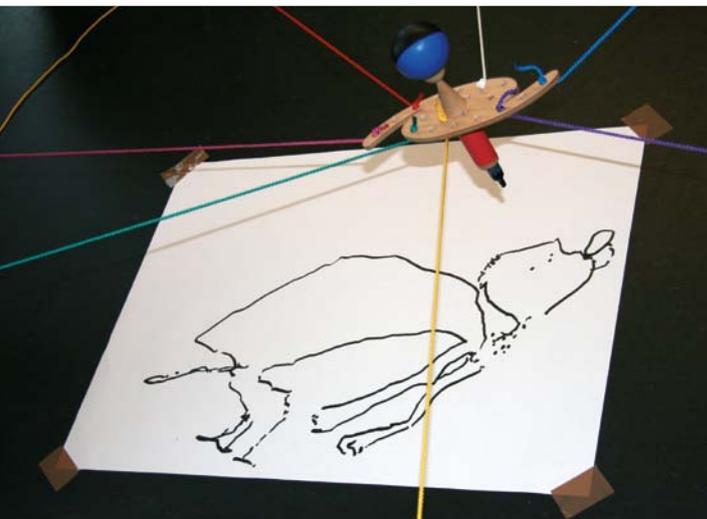


PRAXISTEST „BALANCESTIFT“

So eine Art Hund



Fotos: Sascha Reimann

Gar nicht so leicht: mit einem durch Schnüre gelenkten Stift malen und gleichzeitig einen Ball balancieren.

Eine Aufgabe, die nur gemeinsam gelöst werden kann. Ein Tool, dessen Benutzung komplexe Abstimmung erfordert. Und ein Ball, der die Sache noch komplizierter macht. Zusammen ergeben diese Zutaten das Seminarspiel „Balancestift“, das Training aktuell einem Praxistest unterzogen hat. Heraus kamen Einsichten in Teamdynamiken – und eine Art Hund.

Das Angebot

Teamwork, Feingefühl in der Abstimmung, Entwickeln von Strategien – das sind drei der Trainingsziele, die der „Balancestift“ vom österreichischen Anbieter Akzente erreichbar machen soll. Bei dem Seminarspiel handelt es sich um eine Abwandlung eines bekannten Prinzips. Es besteht aus einem Stift mit einer Holzhalterung, an der bis zu 15 Schnüre angebracht werden können. Mit den Schnüren lenken die Spieler den Stift – und zwar so, dass sie beim Malen zugleich einen Ball auf dem Stiftende balancieren.

Der TA-Check

Für den Test wähle ich eine Spielvariante, die auf die Selbstorganisation der Spieler setzt. Das heißt: Ich werfe meine bunt gemischte siebenköpfige Testgruppe ohne Vorübungen ins kalte Wasser. Erklärungen, die über die Funktionsweise des Balancestiftes hinausgehen, gebe ich nicht. Auch eine „Führungskraft“, die – wie in anderen Spielvarianten vorgesehen – das Vorgehen koordiniert, wird nicht ernannt. Ich rechne folglich mit einem chaotischen Start und spannenden Einsichten in das Kommunikationsverhalten meiner Probanden.

Die Aufgabe entnehme ich der Anleitung: Die Spieler sollen mit dem Balancestift einen Hund auf ein auf dem Boden befestigtes Flipchartpapier malen. Die uneingespielte Gruppe beginnt holprig. Allein das Halten des Stiftes und die Spannung der Schnüre erweist sich als schwierig, die Suche nach der richtigen Steh- bzw. Sitzhaltung dauert einige Minuten. Die meiste Aufmerksamkeit nimmt das Balancieren des Balls in Anspruch. Ans Malen ist vorerst nicht zu denken. Zwar setzt die Gruppe schnell den Stift aufs Papier. Genauso schnell wird aber klar, dass man sich zunächst einigen muss, wie man überhaupt einen Hund malt. Man einigt sich, mit dem Kopf zu beginnen.

Beim neuerlichen Ansetzen zeigt sich, dass jeder der im Kreis stehenden Spieler den Hund aus seiner Sicht malen will. Weitere Abstimmungsprozesse klären zwar auch die Frage der Ausrichtung. Trotzdem zieren auch nach einigen Minuten erst ein paar Tupfer und eine krumme Linie das Blatt. Eine Spielerin versucht, der allgemeinen Planlosigkeit durch klare Ansagen – „Wir müssen einen Kreis malen! Ihr da

müsst weiter nach links!“ – zu begegnen, findet aber wenig Gehör. Anderen geht es ähnlich, als sie ihre Mitspieler anweisen, den Stift mehr in diese oder jene Richtung zu ziehen. Insgesamt demonstriert die Gruppe das erwartete Chaos.

Nachdem der Ball, der auf dem Stift balanciert werden muss, mehrmals heruntergefallen ist, besinnt sich das Team auf ein koordinierteres Vorgehen. Die Sitzhaltung wird korrigiert und für eine gleichmäßigere Spannung der Schnüre gesorgt. Eine Reihenfolge der zu malenden Hundeglieder wird festgelegt. Prompt verbessert sich auch das gemalte Ergebnis: Ein zittriges Oval lässt einen Hundekopf erahnen. Als einige parallele Linien gelingen, die ein Hundebein und sogar Gelenke erkennen lassen, kommt erstmals Jubel auf. Der Rest geht schneller, das Team hat es jetzt eilig. Ein Paar Ohren noch und die Zeichnung lässt – mit etwas Phantasie – tatsächlich so etwas wie einen Hund erkennen, der beim Laufen über die Schulter schaut.

Der TA-Eindruck

Die Spielmaterialien machen einen guten, aber keinen edlen Eindruck, ihre Funktion ist einwandfrei. Vorbereitungen und Erklärungen nehmen wenig Zeit in Anspruch, der Platzbe-

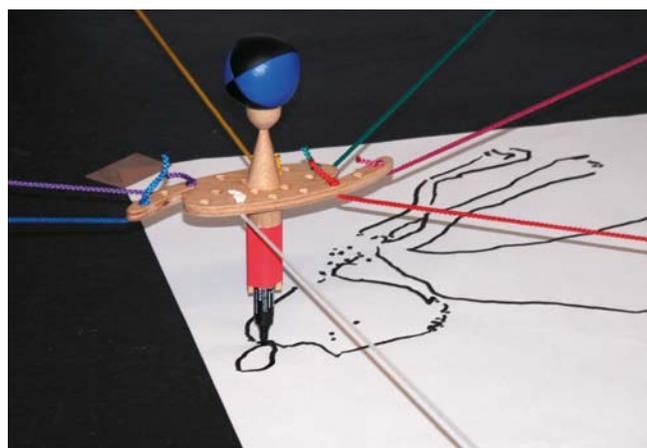
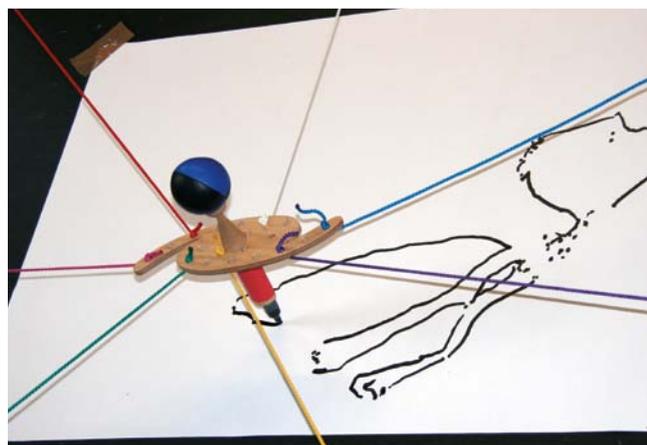
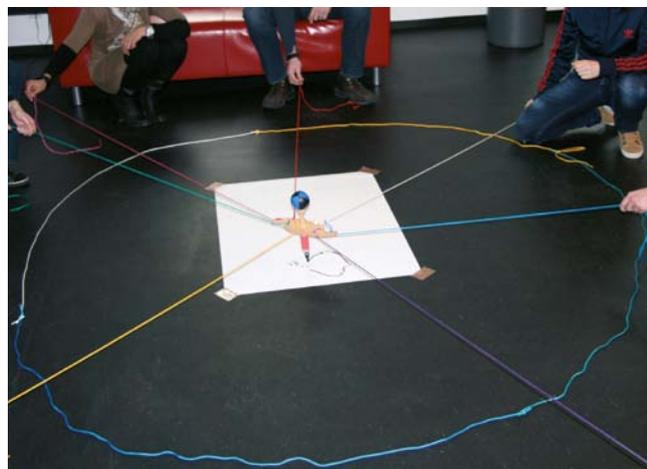
darf ist allerdings recht hoch. Das Spiel selbst wurde von den Testspielern als „ganz nett“ und „spaßig“, aber auch als „höllenschwer“ empfunden, was vor allem der kurzen Testdauer geschuldet sein dürfte. Mit mehr Übung hätte sich sicher mehr Erfolg und damit mehr Spaß eingestellt.

Aus Spielleitersicht fand ich vieles spannend. Etwa, dass das Team seinen Plan mitten im Malprozess umwarf: Ein Strich, der in die falsche Richtung zeigte, wurde kurzerhand zum Hundebein erklärt, die Ausrichtung des restlichen Bildes entsprechend angepasst. Interessante Einblicke boten sich mir auch zum Kommunikationsverhalten der Gruppe und zu ihrem Umgang mit den anfänglichen Frustrerlebnissen. Ich konnte beobachten, wie zunächst Einzelne Ordnung schaffen wollten und sich im Spielverlauf ein ansatzweise kollektives Vorgehen entwickelte. Allerdings deutete sich an, dass das Spiel auch ein gewisses Konfliktpotenzial birgt, wenn die Abstimmung der Spieler nicht schnell gelingt.

TA-Fazit

Tolles, vielseitiges Seminarspiel mit Frustrpotenzial für Ungeübte.

Sascha Reimann ■



Das Malen am Schnürchen ist motorisch anspruchsvoll und erfordert viel Abstimmung. Das gelingt anfangs eher holprig, was zu einer gereizten Stimmung im Testteam führt. Umso zufriedener sind die Spieler, als mit zunehmender Übung Schwung in die Sache kommt. Am Ende lässt die gemeinsame Zeichnung tatsächlich einen laufenden Hund erkennen.

Im Test:

- » Produkt: Balancestift
- » Anbieter: Akzente – Training Coaching Events, Absam/Österreich
- » Preis: 119 Euro zzgl. MwSt.
- » www.seminaruebungen.at