

AUSZUG

Trainer:innenhandbuch

Beratungsspiele



Beratungsspiele: Überblick und Leitfaden



Beratungsspiele im Überblick

Beratungsspiele basieren auf der Nutzung von sogenannten Avataren – fiktiven Personen, deren Identität und Lebenssituation von den Teilnehmenden frei festgelegt wird. Aufbau der Beratungsspiele ist, dass die Teilnehmenden abwechselnd in die Rolle der Avatare schlüpfen und zu einer Beratung, gespielt durch einen anderen Teilnehmenden, gehen. Nachdem eine Beratung gespielt wurde, erfolgt ein „Regie-Gespräch“ und die Reflexion mit den Spielenden und Teilnehmenden.

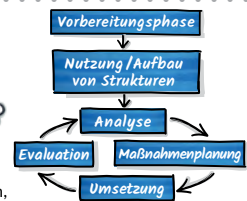


Alter
ab 14 Jahren

Personen
5-15

Dauer
anpassbar

Ort
i.d.R. drinnen, anpassbar



Ziele

Die Teilnehmenden reflektieren komplexe Themen und Herausforderungen und finden durch Diskussionen auf Augenhöhe Lösungswege.

Partizipative Gestaltung

Die Teilnehmenden bestimmen in ihren Funktionen als Spielende, Regie und Publikum die Inhalte und den Verlauf von Beratungsspielen.

Die Spielleitung kann von moderationserfahrenen Mitwirkenden übernommen werden.

Erstellt von: Per Traasдах



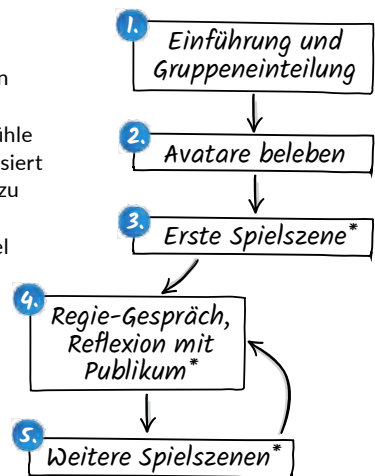
Stärken

- Erfahrungen und herausfordernde Situationen werden alltagsnah behandelt
- Zeitsprünge können Ursachen und Zielstellungen verbinden
- Herausforderungen und Gefühle können über Avatare thematisiert werden, ohne Teilnehmende zu entblößen
- ermöglicht Perspektivwechsel

Material

- Avatar-Formulare
- Avatar-Motive
- Funktionsschilder
- Leibchen
- Befestigungsmöglichkeiten
- Flipchart
- Stühle, Tische, weitere Objekte und Requisiten

Durchführung



* Prozess wird in Mindmap dokumentiert

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Gefördert durch die BZgA im Auftrag und mit Mitteln der gesetzlichen Krankenkassen nach § 20a SGB V





Leitfaden Beratungsspiele

1. Kurzbeschreibung

Beratungsspiele basieren auf der Nutzung von sogenannten Avataren – fiktiven Personen, deren Identität und Lebenssituation von den Beteiligten frei festgelegt wird. Genutzt werden dafür von den Entwickler:innen der Methode zur Verfügung gestellte Formulare, auf denen der Avatar mit einer Comic-Zeichnung visualisiert ist. Beteiligte bestimmen Name, Geschlecht und Alter sowie Hauptbeschäftigung, Lebenserfahrung und aktuelle Situation der Avatare. Alle Beratungsspiele beginnen mit einer Beratungssituation und entwickeln sich danach entsprechend des Diskussionsverlaufes weiter. Bei der Durchführung der Beratungsspiele schlüpfen die Beteiligten abwechselnd in die Rolle der Avatare und gehen zu einer Beratung, gespielt durch andere Beteiligte. Nachdem eine Beratung gespielt wurde, erfolgt ein „Regie-Gespräch“ und die Reflexion mit den Spielenden und Beteiligten.

Beratungsspiele dienen der Reflexion von komplexen Themen sowie der Findung von Lösungswegen durch Diskussion auf Augenhöhe.

Beratungsspiele finden in Workshops von etwa zwei Stunden Dauer statt und eignen sich für Gruppen von fünf bis fünfzehn Personen ab 14 Jahren. Häufig werden mehrere Workshops durchgeführt.

Alter

ab 14 Jahren

Personen

5-15

Dauer

anpassbar

Ort

i.d.R. drinnen,
anpassbar



Als Ergebnis kann entweder der Prozess und die Klärung an sich verstanden werden oder einzelne Spielszenen können als Input und Kick-Off für Fachdiskussionen oder Diskussionen unter und mit Adressat:innen genutzt werden.

Die Stärke der BeratungsSpiele liegt in der alltagsnahen Vertiefung und Konkretisierung von komplexen Themen mit niedrigschwelligen Ausdrucksformen.

Dies liegt an den Grundeigenschaften von BeratungsSpielen:

- Erfahrungen und herausfordernde Situationen werden alltagsnah behandelt
- BeratungsSpiele erlauben Zeitsprünge, durch das Setzen unterschiedlicher Szenen. So können Ursachen und Zielstellungen verbunden werden
- Herausforderungen und Gefühle werden über Avatare thematisiert ohne Teilnehmende zu entblößen.
- Perspektivwechsel werden ermöglicht

BeratungsSpiele können entweder auf **interne** Ergebnisse ausgerichtet sein und dann den Zweck erfüllen, im Rahmen von Unterricht, Training, Fortbildung oder Teamentwicklung eine partizipative Aktivität durchzuführen.

BeratungsSpiele können aber auch entwickelt werden, um in **externen** Settings aufgeführt zu werden und so die Verbreitung der generierten Ergebnisse zu bewirken. In diesem Fall werden die Beteiligten als Produzent:innen verstanden.

2. Voraussetzungen

Für BeratungsSpiele benötigt man einen Ort an dem die Workshops ohne Störung stattfinden können. Zusätzlich werden verschiedene Materialien zur Visualisierung der Rollen, wie Avatar-Formulare, Leibchen oder Funktionsschilder benötigt.

3. Anwendungsbereiche

BeratungsSpiele ermöglichen die niedrigschwellige Beteiligung von Menschen ab 14 Jahren an fachlichen Diskussionen und die Überprüfung von Maßnahmen und Angeboten aus der Perspektive von Nutzenden. Geeignet sind sie besonders für die Vorbereitung und Übung in partizipativen Teams oder unter Fachleuten, beispielsweise zur Vorbereitung partizipativer Projekte oder deren Reflexion. Durch ihren Aufbau dienen sie auch der exemplarischen Entwicklung von Lösungswegen und fördern Handlungskompetenzen – zum Beispiel in Bezug auf Gesundheit, Bildung oder Arbeitsweltintegration.



4. Aufwand

4.1 Zeit

Die Durchführung eines Workshops dauert zwei Stunden inklusive Zusammenfassung am Ende mit Notizen in Mindmaps. Die Vorbereitungsdauer (Arbeitsschritte 1-6) ist von den verfügbaren Zugängen und Ressourcen abhängig.

4.2 Personal

Erforderlich ist eine Person, als Leitung bei der Durchführung der Beratungsspiele. Diese Spielleitung lenkt die Entwicklung der Thematik durch Leitfragen in kleinen Schritten und so wenig wie möglich durch Vorgaben. Die Spielleitung sollte auf Eigenerfahrungen von kultureller und sozialer Diversität zurückgreifen können und diese nutzen, um sich emphatisch in die Perspektive anderer Menschen hineinzuversetzen. Sie muss kein:e Spezialist:in des übergeordneten thematischen Rahmens sein. Das eigene Wissen über Fakten und Zusammenhänge wird möglichst zurückgehalten, um den Beteiligten die Möglichkeit zu geben, dieses selbst herauszuarbeiten. Außerdem sollte die Spielleitung in der Moderation von Gruppenprozessen Erfahrung haben. Eine formale Qualifizierung für Gruppenmoderation ist für die Funktion der Spielleitung nicht erforderlich. Die vorhergehende Teilnahme an einem Beratungsspiele-Trainingsworkshop und punktuelle Konsultationen zur Supervision sind empfehlenswert.

Die Zuständigkeit der Spielleitung umfasst vor allem:

- Vermeidung von Unter- oder Überforderung der Beteiligten
- Sicherstellung, dass Spielzüge auf Ideen der Beteiligten beruhen
- Vermittlung, dass die Qualität nicht in schauspielerischem Können liegt sondern in den gespielten Andeutungen von Handlungsmöglichkeiten der Spielfiguren und der anschließenden Reflexion
- Moderation der Beteiligung, um Chancengleichheit unter den Beteiligten sicherzustellen
- Moderation des Gesprächsverlaufs – ohne selbst thematisch zu dominieren – um Rollenspieler:innen sowie Beteiligten mit der Funktion „Regie“ genug Raum für eigene Reflexionen und Formulierungen zu geben

Der Gesprächsverlauf wird während der Beratungsspiele in Form von Mindmaps dargestellt. Dies dient zudem einer transparenten Dokumentation und als Anknüpfungspunkt, wenn ein Beratungsspiel zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt wird. Die Erstellung der Mindmaps sowie andere organisatorische Aufgaben können von der Spielleitung, einer Assistenz oder den Beteiligten wahrgenommen werden.

Jede andere Funktion in Beratungsspielen – Spielende:r, Regie und Publikum – wird in wechselnder Besetzung von den Beteiligten ausgeübt und bedarf keiner vorausgehenden Übung oder Vorbereitung.





4.3 Material

- Flipchart oder ähnliche Papierformate für Mindmaps und weitere Dokumentation
- Stühle, Tische sowie weitere Objekte und Requisiten, mit denen Settings schnell angedeutet werden können

Folgendes Material wird im Rahmen des KLuG-Projekts von BeratungsSpiele-Träger Caiju e.V. kostenfrei ausgeliehen:

- Avatar-Formulare zum Ausfüllen und Avatar-Motive zum Festmachen auf Leibchen
- Leibchen und Befestigungsmöglichkeiten für das Festmachen von Avatar-Motiven und Funktionsschildern auf Leibchen für Spielende

4.4 Andere Kosten

Es ist wichtig – vor allem bei Beteiligten in schwierigen Lebenslagen, die Teilnahme und die Rolle als Produzent:in wertzuschätzen, beispielsweise in Form einer finanziellen Aufwandsentschädigung für die Beteiligten. Für externe BeratungsSpiele ist es erfahrungsgemäß möglich, finanzielle Förderung zu finden und somit Aufwandsentschädigungen für die Beteiligten zu zahlen. Damit wird die Beteiligung als Arbeit gewertet und die Teilhabe an einer Wertschöpfungskette wertgeschätzt.



5. Arbeitsschritte im Einzelnen

5.1 Festlegen der Beteiligten

BeratungsSpiele können mit ganz unterschiedlichen Gruppen durchgeführt werden. Das können beispielsweise Fachkräfte, Nutzende eines Angebots, bestimmte Altersgruppen oder Menschen in spezifischen Lebenslagen sein. Vor der Auswahl von Beteiligten sollte klar definiert werden, von welchem Bedarf und welchen Bedürfnissen der Beteiligten ausgegangen wird.

5.2 Festlegen des thematischen Rahmens

Ein thematischer Rahmen ist wichtig, um entsprechende Assoziationen der Beteiligten zu Beginn eines BeratungsSpiels hervorzurufen. Entscheidend ist, das Thema so offen zu halten (beispielsweise „Wie ticken Jugendliche?“), dass es erst durch die Beteiligung konkretisiert wird. Die Themen werden während der BeratungsSpiele-Entwicklung zusammen mit den Beteiligten definiert (beispielsweise „Mobbing“, „Computersucht“, „unser Drang nach ungesundem Essen“).

Oft wird der thematische Rahmen im Vorfeld z. B. bei einer Beantragung umrissen und dann erst im Verlauf der BeratungsSpiele mit den Beteiligten mit Leben gefüllt.

5.3 Festlegen, wer die Spielleitung übernimmt

In der Anbahnung von BeratungsSpiele wird die Spielleitung immer von einer Fachkraft übernommen. Die Spielleitung muss kein:e Spezialist:in des übergeordneten thematischen Rahmens sein. Das Hauptaugenmerk bei der Festlegung der Spielleitung sollte darauf liegen, durch die Moderation zu ermöglichen, dass Beteiligte ungeklärte Fragen aufdecken und Lösungsansätze konstruieren können.



Nachdem spezifische Gruppen mehrfach an BeratungsSpielen teilgenommen haben, kommt es vor, dass Beteiligte in die Lage versetzt sind, selbst die Spielleitung zu übernehmen.

5.4 Überlegen, ob ein externes Ergebnis erreicht werden soll

BeratungsSpiele können mit externen Ergebnissen, etwa einem Film oder einer Aufführung eines Stücks, geplant werden. Dann sind sie organisatorisch aufwendiger, beinhalten dafür aber die Verbreitung und den Transfer von Beratungs-Spiel-Themen an weitere Adressat:innen und können so Folgehandlungen durch diese ermöglichen.

Für die Gruppe, die solche BeratungsSpiele entwickelt, birgt dieser Prozess einen starken Empowerment-Effekt mit einem Wandel des Selbstverständnisses von „Hilfsbedürftigen“ oder Lernenden hin zu Lösungserbringenden und Diskutierenden auf Augenhöhe.

5.5 Organisation von einem oder mehreren Orten für die Durchführung und der erforderlichen Materialien

Für die typischen BeratungsSpiele-Settings mit acht bis zehn Beteiligten können durchschnittliche Büroräume genutzt werden, wenn keine größeren Räume zur Verfügung stehen. BeratungsSpiele sind aber auch in geschützten Außenbereichen durchführbar. Nach Möglichkeit werden vorhandene Materialien als Mobiliar, Objekte und Requisiten genutzt. Darüber hinaus werden die unter 4.3 aufgeführten Materialien benötigt.

5.6 Gewinnung der Beteiligten

Bei BeratungsSpielen, bei denen nicht wie bei Schulklassen oder spezifischen Fachteams von vornherein feststeht, wer die Beteiligten sind, ist eine Mischung unterschiedlicher Gruppen zu empfehlen. Schon bei der Gewinnung von Beteiligten sollte kommuniziert werden, ob eine Aufführung in externen Settings geplant ist.

5.7 Durchführung der BeratungsSpiele inklusive Erstellung von Mindmaps

5.7.1 Einführung und Gruppeneinteilung:

Die Spielleitung bereitet den Raum und eine Mindmap mit dem übergeordneten thematischen Rahmen vor. Zu Beginn des BeratungsSpiels wird die Methode vorgestellt. Die Spielleitung teilt Gruppen mit je zwei bis fünf Beteiligten ein, möglichst divers und ausgewogen. Je nach Diskussionsverlauf und Gruppenprozess werden Zwischenergebnisse auf der Mindmap festgehalten. Die Spielleitung verantwortet die Mindmap, diese kann aber auch von Beteiligten fortgeführt werden.

5.7.2 Avatare beleben:

Per Losverfahren zieht jede Gruppe ein Avatar-Formular und hat etwa zehn bis fünfzehn Minuten, dieses mit Identität und Aktualität zu füllen: Name, Geschlecht und Alter sowie Hauptbeschäftigung, Lebenserfahrung und aktuelle Situation.

5.7.3 Erste Spielszene:

Die Spielleitung bittet eine Gruppe, als erste ihren Avatar darzustellen und selbst zu entscheiden, wer spielt. Alternativ kann die Spielleitung vorschlagen, wer als erstes spielt, beispielsweise wenn keine:r sich unmittelbar traut oder um nicht den scheinbar Extrovertiertesten den Vorzug zu geben. Jemand aus der Gruppe geht in der Avatar-Rolle zu einer Beratung, gespielt von jemandem aus einer anderen

Gruppe. Die Spielleitung sollte an dieser Stelle auf die feste Spielregel hinweisen, dass private Informationen der Beteiligten nie eingebracht werden dürfen und dass es bei der Qualität des Spiels nicht auf schauspielerisches Können ankommt. Dies baut Hemmnisse ab, die Funktion der Spielenden zu übernehmen.

Die Spielleitung sorgt mit Leitfragen dafür, dass alle Spielenden der folgenden Szene eine angemessene Klarheit über die Funktion ihrer Rollen und des Settings haben, bevor das Spiel beginnt. Das Spiel selbst wird komplett improvisiert.

In wechselnder Besetzung haben zwei weitere Personen die Funktion „Regie“. Sie stammen möglichst aus unterschiedlichen Gruppen und sitzen relativ nah am Beratungstisch (ca. 1,5 Meter entfernt), während die restlichen Beteiligten in der Rolle als „Publikum“ weiter weg sitzen. Alle beobachten die Spielszenen, wobei die Regie besondere Beobachtungs- und Reflexionsaufträge hat (→ 5.7.4).

Auch wenn die Spielleitung einzelne eher zurückhaltende Beteiligte am Anfang „schont“, ist es wichtig, schrittweise alle als Spielende und als Regie einzubinden.

Die Spielenden tragen ein Leibchen mit ihrer jeweiligen Rollenbezeichnung. Das trägt dazu bei, besser in die Rollen hinein und auch wieder hinaus schlüpfen zu können. Außerdem fördert es das Verständnis und Gefühl von „wir sind alle im gleichen Boot“. Die gemeinsame Sicherheit, eine Rolle zu spielen und immer zwischendurch in Regie-Gesprächen das Erlebte zu verarbeiten, erlaubt auch herausfordernde und belastende Spielszenen, ohne dass nachträglich zwingend aufarbeitende Gespräche erforderlich sind.

Die Übernahme der Regie ist besonders gut geeignet, die „Erfahrungs- bzw. Beobachtungsfähigkeit“ von benachteiligten Menschen wertzuschätzen und ihnen Autorität und Einfluss zu geben. Das Ende von Spielszenen kommt entweder natürlich, wenn diese von sich aus enden oder wird durch die Spielleitung bestimmt (→ 6).

5.7.4 Regie-Gespräch und Reflexion mit Publikum:

Nach dem Ende der Spielszene eröffnet die Spielleitung die Reflexionsphase mit dem Regie-Gespräch. Dieses besteht beispielsweise aus folgenden Fragen an die Regie:

- Was haben wir gesehen?
- Hätte es in der Realität so verlaufen können?
- Welche Möglichkeiten hat ... ?
- Was würde ein ... in einer solchen Situation typischerweise denken?
- ...

Anhand der Leitfragen der Spielleitung formuliert die Regie, wie realistisch sie den Verlauf der Spielszene fand und gibt Ideen und Vorschläge für eine Anpassung der Spielszene oder für weitere Spielszenen aus der Zukunft oder Vergangenheit des Avatars. Nachdem die Regie ihre Einschätzung abgegeben hat, werden das Publikum und auch die Spielenden um weitere Einschätzungen gebeten.

Zwischenergebnisse werden in Abhängigkeit vom Gruppenprozess auf der Mind-map dokumentiert. Kommen die Beteiligten nicht gut in den Kontakt miteinander, konzentriert sich die Spielleitung erst auf den Gruppenprozess.

5.7.5 Weitere Spielszenen:

Nach dem Regie-/Reflexions-Gespräch (je nach Ermessen der Spielleitung ca. fünf bis zehn Minuten oder auch länger), stellt die Spielleitung der Regie die Frage: „Welche Szene wollt ihr jetzt sehen?“. Anhand der Empfehlung der Regie wird eine Szene nochmals gespielt oder eine neue beschrieben. Während die erste Szene immer eine Beratungssituation darstellt, können Folgeszenen ganz andere Settings darstellen (z. B. Zuhause/auf der Arbeit/in zwei Jahren/unter Freund:innen).

Dafür werden weitere Rollen mit Beteiligten aus dem Publikum besetzt und entsprechende Funktionsschilder beschriftet (z. B. „Vater“, „Arbeitgeber:in“, „Lehrer:in“, „Freund:in“) und auf den Leibchen befestigt.

5.7.6 Dokumentation des Spielflusses auf Mindmaps:

Die Entwicklung wird in einer Mindmap festgehalten. Hierbei werden einzelne Spielszenen eingekreist und Notizen aus den Regie-Gesprächen ergänzt. Diese Mindmaps werden außerdem für einen Wiedereinstieg bei Folgeterminen genutzt.

5.7.7 Ggf. Aufführung von Spielszenen als Input bzw. „Kick-Off“ für Fachtagungen, Diskussionen in Schulen oder anderen Institutionen

Wenn die Ergebnisse für Aufführungen in externen Settings geplant sind, sollte die Leistung der Beteiligten unmittelbar mit einer bezahlten Aufwandsentschädigung vergütet werden. Unter Umständen mag es jedoch sinnvoll sein, mit der Einführung solcher weiteren Schritte zu warten, bis klar ist, ob die Gruppe für eine solche Auseinandersetzung bereit ist.

Als dritte Variante kann von Anfang an festgelegt werden, dass niemand sich für eine externe Aufführung verpflichtet, aber nur diejenige, die daran teilnehmen, auch für die Phase der Entwicklung bezahlt werden. Oft entsteht bei Beratungsspielen ein starkes Gruppengefühl, sodass bei externen Aufführungen Beteiligte „über sich selbst“ und ihre Scheu hinauswachsen.



6. Achtung!

Chancengleichheit und Beteiligung sind keine gegebenen Selbstverständlichkeiten in Gruppenprozessen, so auch in den Beratungsspielen. Im Gegenteil: Menschen befinden sich im Rahmen sozialer Gruppenbildung immer wieder in mehr oder weniger bewussten Konkurrenzkämpfen: Wo nicht explizite Ausgrenzung in Form von Mobbing oder Ignoranz stattfindet, können auch beispielsweise höhere Bildung, mehr Einfluss oder größere soziale Akzeptanz demonstriert werden, sodass andere sich ausgegrenzt wahrnehmen und fühlen.

Um die Grundsätze der Beratungsspiele hinsichtlich Chancengleichheit und Beteiligung wahren zu können, muss die Spielleitung stets bereit sein für Intervention, u.a.

- **Unterbrechen und Bremsen:** Beteiligte unterbrechen, wenn sie die Spielenden oder die Regie stören, zu ungeduldig sind oder zu dominant auf die Gruppe wirken.
- **Beteiligung unterstützen:** Geeignete Momente suchen, um sonst weniger aktive Beteiligte zu Kommentaren oder Spielrollen zu bewegen.
- **Spielabbrüche herbeiführen:** Optimales Ende einzelner Spielszenen finden, beispielsweise weil bis dahin genug passiert ist oder weil ein:e Spieler:in nicht in das Spiel findet und es besser ist von vorne anzufangen.
- **Ernsthaftigkeit sicherstellen:** Der Umgang mit Spielszenen darf sich nicht wie ein Schauspieltraining anfühlen. Dennoch ist es entscheidend für Entwicklung und Ergebnisse der Beratungsspiele, dass das Spielen ernst genommen wird. Insgesamt ist Humor ein wichtiger Beförderer von gemeinsamem Verständnis, aber die Spielleitung muss sofort abbrechen und Szenen von vorne beginnen, wenn Spielende oder Publikum lachen, bevor ein:e Spieler:in die Figur glaubhaft gebildet hat. Da geht es beispielsweise um solches Lachen, das als Selbstschutz vor ungewohnten exponierten Situationen spontan ausgelöst wird.
- **Ruhe und Geduld etablieren:** Manche Beteiligte haben Angst sich als Spielende oder als Regie bloßzustellen. Angst beeinträchtigt das Assoziationsvermögen. Die Spielleitung muss hier sowie bei anderen Umständen, die zum Unwohlsein der Beteiligten führen können, auf Ruhe und Geduld bestehen. Hierfür ist es wichtig, spezifische Fragestellungen variiert angemessen zu formulieren und in kleinen Bestandteilen gut verständlich zu formulieren.
- **Kreative, ungewöhnliche Ideen fördern:** Manche Beteiligte werden mehr oder weniger bewusst dazu tendieren, Erwartungen zu erfüllen, statt eigene Ideen zu äußern. Bei der Frage, welche Szene als nächstes entstehen soll, denken viele z. B. an eine chronologisch folgende Situation. Die Spielleitung kann hier auf die Freiheit im Denken hinweisen, indem darauf aufmerksam gemacht wird, dass auch Zeitsprünge in der Szenenfolge möglich sind. Dies öffnet für die Beteiligten das Potenzial, sich durch Spielszenen ganz nah an Ursachen/Auslösern von Problemlagen und Zielstellungen von Lösungswegen zu bewegen und sie können Personen und/oder Institutionen (fiktiv) in Szene setzen, zu denen sie sonst keinen Zugang haben.
- **Gewohnten Verhaltensmustern entgegenwirken:** Bei Gruppen, in denen alle einander kennen, besteht eine zusätzliche Herausforderung für die Spielleitung darin, den Rollenwechsel zu ermöglichen und gewohnten Verhaltensweisen entgegenzuwirken.



7. Tipps!

„Keep it simple & real“ – sowohl hinsichtlich des räumlichen Aufbaus und dem Einsatz von Möbeln und Requisiten sowie in der Konzeption und Besetzung der Rollen in Spielszenen ist es wichtig, die Gruppendynamik und den kreativen Fluss nicht mit Umständlichkeit zu unterbrechen.

Andeutungen regen die Phantasie an. Erst wenn die Beteiligten das Gefühl haben, dass ihre Kreativität gefragt und entscheidend ist, kommen viele Ideen wie von selbst. Zu empfehlen ist, stets eine Nähe zu alltagsnahen/lebensweltlichen Umständen zu schaffen, beispielsweise durch Nutzung von Sofas, Blumen, Kleidung, Büchern, Geschirr und durch die Schaffung von kleineren Raumabschnitten durch eine imaginäre Raumteilung.



8. Autor

Per Traasdahl

Hinweise zu den fachlichen Grundlagen:

BeratungsSpiele haben ihren Ausgangspunkt in den Formaten Psychodrama und Familienaufstellung sowie in Rollenverständnissen aus Prozessen der Bildung oder Kunst und aus Engagementsprozessen wie Open-Source-Softwareentwicklung. Sie wurden vom interdisziplinären Team des gemeinnützigen Jugendhilfeträgers Caiju, Innovationswerkstatt und Verein entwickelt, um Brücken der Verständigung zwischen Fachleuten und Jugendlichen mit Schuldistanz bzw. psychosozialen Problemlagen zu bauen. Seitdem wurden BeratungsSpiele im Rahmen von Aufträgen von Schulen, Berliner Bezirken, Gesundheit Berlin-Brandenburg e.V. sowie in Projekten mit Mitteln des Programms „Soziale Stadt“ und von bezirklichen Bündnissen für Wirtschaft und Arbeit mit weiteren Adressat:innen wie Eltern und Geflüchteten für ihre Beteiligung in Feldern wie Gesundheitsförderung, Integration, Bildung und Berufsorientierung eingesetzt.

BeratungsSpiele gehen davon aus, dass Menschen situations- und kontextabhängig Rollen ausüben und ausleben. In BeratungsSpielen werden solche Rollen anhand von Avataren veranschaulicht. Themen und Problemlagen werden durch die Entwicklung dieser Avatare in unterschiedlichen Szenen durch die Teilnehmenden dargestellt und reflektiert. Die Rolle und Funktion der „Regie“ zusammen mit der Nutzung von Avatar-Comic-Zeichnungen waren zentrale Bausteine der Entwicklung der BeratungsSpiele.

Caiju e.V. unterstützt die Nutzung von BeratungSpielen auch mit zusätzlichen Materialien und Trainings.



9. Links und Literatur

Links zur Methode

Webseite des gemeinnützigen Jugendhilfeträgers Caiju Innovationswerkstatt und Verein, u.a. mit Erklärvideo, Feedbacks von Teilnehmenden sowie Praxisbeispielen von Mindmaps und Videos von BeratungsSpiele. Verfügbar unter: <https://www.caiju.de/innovationswerkstatt/bausteine/beratungsspiele> (zuletzt abgerufen am 13.08.2021)

Traasdahl P. & Fiege T. (2012). Blitzjobs – ein Beispiel akupunkturreller Intervention in der Jugendarbeit. Offene Jugendarbeit, 2, 4- 13. Verfügbar unter: <https://www.caiju.de/innovationswerkstatt/bausteine/akupunkturrelle-intervention> (zuletzt abgerufen am 13.08.2021)

Traasdahl, P. (2015). Etablierung von „sicheren Orten“ in konkreten Situationen. Verfügbar unter: <https://www.caiju.de/innovationswerkstatt/bausteine/etablierung-von-sicheren-orten> (zuletzt abgerufen am 13.08.2021)

Podcast mit Per Traasdahl, Caiju e.V. und Dagmar Lettner, Gesundheit Berlin-Brandenburg e. V. im Vorfeld des 25. Kongresses Armut und Gesundheit 2020 (Podcast Staffel 1 Episode 3). Verfügbar unter: <https://www.armut-und-gesundheit.de/podcast/staffel-1> (zuletzt abgerufen am 13.08.2021)

Links zu den Praxisbeispielen

Videos von BeratungsSpielen: TeenKom. Arbeitswelt für junge Menschen. Verfügbar unter: www.youtube.com/user/TeenKom/playlists?view=50&sort=dd&shelf_id=9 (zuletzt abgerufen am 13.08.2021)



Impressum

Herausgegeben von: Alice Salomon Hochschule Berlin
Alice-Salomon-Platz 5 | 12627 Berlin
Kontakt: Prof. Dr. Gesine Bär, baer@ash-berlin.eu

Förderung: Das vorliegende Material wurde im Rahmen des Forschungsprojekts Kompetenzschmiede „Lebenswelten und Gesundheit: Partizipative Methoden“ (KLuG) entwickelt. Das Projekt wurde gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) im Auftrag und mit Mitteln der gesetzlichen Krankenkassen nach § 20a SGB V (Förderzeitraum: März 2019 bis August 2021)

Autor:innen: Inhalt: *Per Traasdahl*
Konzept und Redaktion: *Azize Kasberg*

Grafik, Illustrationen und Layout: *Alexandra Hansmeier*,
Dipl.-Kommunikationsdesignerin, Bielefeld
www.kommdesign-hansmeier.de

Konzeptionelle Unterstützung und redaktionelle Bearbeitung: *Nina Untch*,
Public Health und Kommunikation, Berlin
ninauntch@yahoo.de

Wichtige Informationen:

Die Inhalte wurden von den Autor:innen und der Herausgeberin nach bestem Wissen und Gewissen erarbeitet und sorgfältig geprüft. Dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Die Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Die Lehdrehbücher, Leitfäden und Überblicke zu den Methoden sind ausdrücklich zur Verwendung freigegeben.

Das Handbuch ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland Lizenz (CC BY SA 3.0 DE):
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>

Die zitierten Internetquellen basieren auf dem Stand von August 2021.

Zitationsvorschlag:

Alice Salomon Hochschule Berlin (Hrsg.) (2021). Beratungsspiele: Überblick und Leitfaden. In: ASH Berlin (Hrsg.). Trainer:innenhandbuch Basiskurs Partizipativ Arbeiten (S. 92ff) [online] <https://opus4.kobv.de/opus4-ash/home> (Stichwort „Basiskurs“ eingeben).



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Gefördert durch die BZgA im Auftrag und mit Mitteln der gesetzlichen Krankenkassen nach § 20a SGB V

