

## **Space for Living** (Lebensraum)

"When several people's fingers burn in the fire, you rescue yours first."  
(ein Sprichwort der Massai)  
("Wenn es irgendwo brenzlich wird, rettet man seine Haut zuerst")

Viele gut gemeinte Bemühungen einer Gruppe, neue und systemische Einblicke in die Herausforderungen an ihre Organisation zu entwickeln, scheitern auf Grund drei tief verwurzelter Denkweisen:

Erstens tendieren Teammitglieder dazu, Gedankengänge zu vermeiden, die sie zum Teilen der Ressourcen veranlassen würden - sie glauben, dass „wenn er mehr bekommt, habe ich weniger“.

Zweitens bevorzugen viele Leute es ein Problem so lange zu ignorieren, bis es offensichtlich wird, nach dem Motto: „Nur was ich sehe, glaube ich.“

Drittens verlassen sich Leute oft auf Bewährtes: „Was bisher funktioniert hat, wird auch weiterhin funktionieren.“

Diese Übung kann einer Gruppe die Konsequenzen dieser Denkweisen erfahrbar machen. **Space for Living** ist abgeleitet aus einem klassischen Abenteuerspiel, welches meist "Star Wars" genannt wird. Der Name wurde geändert und der Originalversion einige neue Regeln hinzugefügt, so dass die Übung brauchbare Einsichten für erwachsene Teilnehmer in Gruppenprozesse bewirken. Diese Übung kann auch als ein effektiver „Eisbrecher“ dienen.

- Intention des Spiels:**
- Die Grenzen eines Wachstums zu erkunden.
  - Aufzeigen der Notwendigkeit, für neue Pläne und Taktiken offen zu sein - selbst wenn die gegenwärtigen noch erfolgreich scheinen.
  - Veranschaulichung der Prinzipien, welche den Fortgang von Neuerungen und Meinungswechseln in Gruppen bestimmen.
  - Ein Gemeinschaftserlebnis zu bieten, dass vergleichbar ist mit einer Situation, in der die vorhandenen Ressourcen nicht mehr ausreichen, die bisherige Vorgehensweise fort zu setzen.
- Ergebnisse:**
- . Ein Gemeinschaftserlebnis zur Veranschaulichung von Problemen in Systemen mit begrenzten Ressourcen.
  - . Eine Sensibilisierung für Solidarität und Gemeinschaftsgefühl in einer Gruppe.
  - . Eine bessere Einschätzung der eigenen Reaktionen auf Verknappung, ungewöhnliche Ideen und Planungen.

**Kontext:** Diese Übung wird möglicherweise als zu kindlich eingeschätzt um von erwachsenen Teilnehmern akzeptiert zu werden. Aber wenn man die Abläufe seriös durchführt und man die Regeln kurz und eindeutig erläutert, kann **Space for Living** eine spaßige und auch lohnende Erfahrung sein. Einigen Teilnehmern wird sie zu tiefen und dauerhaften Einsichten verhelfen.

Diese Übung ist auch dann nützlich, wenn in einer Arbeitsgruppe Ressourcenprobleme besprochen werden, z.B. Wachstumsgrenzen und

Verknappung. Man sollte diese Übung jedoch nicht am Anfang eines Workshops verwenden. Am Besten warten Sie damit, bis sich die Teilnehmer ein bisschen kennen gelernt haben, bevor sie gedrängt werden, sich in solche körperliche Nähe zu einander zu begeben.

### Durchführung der Übung

- Anzahl der Mitspieler:** Mindestens 10-15 sind erforderlich, optimal wären 25 Teilnehmer. Wenn die Gruppe größer als 30 Personen ist, sollte sie in zwei kleinere Gruppen von je 15-20 Personen aufgeteilt werden. Man benötigt mindestens eine (oder besser zwei) weitere Person (Assistent) pro Gruppe, die mit auf die Einhaltung der Regeln achtet.
- Spieldauer:** Ca. 15 Minuten Spielzeit, plus 15-30 Minuten Auswertung (nach unserer Erfahrung)
- Spielort:** Wenn das Wetter es zulässt, ist es am Besten draußen zu spielen.. Falls man doch drinnen spielen möchte, benötigt man für eine Gruppe von 15-20 Leuten eine freie Fläche von ca. 7 mal 7 Metern (20').
- Zubehör:** Alles was man benötigt, ist Seil (Wäscheleine z.B. ist gut geeignet) mit einer Gesamtlänge von etwa 2 Metern (6') pro Teilnehmer (Beispiel: 15 Teilnehmer x 2 Meter Länge = 30 Meter Seil).  
Zuerst schneidet man das Seil in Stücke unterschiedlicher Länge (s.w.u.) und bildet aus jedem Stück Schlaufen. In späteren Sitzungen des Spiels mit anderen Gruppen kann das Seil wieder benutzt werden, indem man mehrere Stücke zusammenbindet um die jeweils passende Anzahl Schlaufen zu erhalten.
- Vorbereitung:** Benutzen Sie 60 % der gesamten Seillänge für die Herstellung von Schlaufen, die ein Paar Füße umschließen ohne dass dabei das Seil die Schuhe berührt. Jeder Kreis benötigt ein Stück von etwa 1 Meter (3,5') Länge. Bilden Sie Schlaufen indem Sie die Enden der Seilstücke zusammen knoten.
- Benutzen Sie 20 % der gesamten Seillänge für die Herstellung von Schlaufen, welche groß genug sind um die Füße von 2-3 Teilnehmern zu umschließen. Jedes dieser Seilstücke wird eine Länge von etwa 2 Metern (7') benötigen.
- Fertigen Sie eine Schlaufe an, die groß genug ist, dass etwa 2/3 der Teilnehmer darin sehr eng zusammen stehen können – dazu sollte man ein Stück von ca. 7 Meter (20') Länge oder mehr benutzen, abhängig von der Größe der Gruppe.
- Benutzen Sie den Rest des Seils, um Schlaufen her zu stellen, die groß genug sind um 5 Teilnehmer zu umschließen – ca. 3,5 Meter (11') lang.
- Die Gesamtzahl der hergestellten Schlaufen sollte übereinstimmen mit der Anzahl der Teilnehmer.
- Legen Sie alle Schlaufen auf dem Boden aus, so dass diese mindesten 30 cm (1') von einander entfernt liegen. Ziehen Sie jede Schlaufe in die Form eines Kreises. Achten Sie darauf, dass genügend freie Fläche übrig bleibt auf der die Teilnehmer stehen können während Sie das Spiel erklären.

**Anleitung:**

**Schritt 1:** Die Gruppe versammelt sich vor den Kreisen. Bitten Sie alle Teilnehmer; sich so mit den Füßen in die Kreise zu begeben (sagen Sie **nicht:** mit den Füßen stellen), dass die Füße nicht das Seil berühren.

**Schritt 2:** *Einführung in das Spiel und Erklärung der Regeln (Briefing):*  
 Beispiel: „Wir haben uns zu dieser Fortbildungsveranstaltung getroffen, um uns in die Lage zu versetzen, das Thema Nachhaltigkeit und die damit einhergehenden Problematiken an Schulen zu vertiefen, bzw. ein zu führen. Eine dieser Problembereiche ist der rasche Verbrauch von Ressourcen. Wir führen jetzt eine Übung mit Ihnen durch, welche die Verknappung von Ressourcen und den Umgang damit veranschaulicht. Stellen Sie sich vor, die Schlaufen (sagen Sie **nicht:** der Kreis in dem Sie stehen), repräsentiert eine wichtige Ressource. Um in diesem Spiel bis zum Ende „zu überleben“, ist es für Sie wichtig, dass Sie in jeder Runde einen Platz in einem Kreis bekommen – sodass sich ihre beiden Füße in einem Kreis befinden, aber nicht das Seil berühren.“

Solange nicht jeder diesen Platz hat, kann ich nicht in die nächste Runde des Spiels übergehen.

Bei der Anweisung "Wechsel" muss jeder den Kreis verlassen und sich einen neuen Platz suchen."

**Schritt 3:** Schauen Sie genau hin, um sicher zu gehen, dass sich alle Füße in einem Kreis befinden, ohne das jeweilige Seil zu berühren. Dann sagen Sie: „Okay Wechsel!“ Warten Sie bis alle Teilnehmer in einen anderen Kreis gewechselt haben und sich darin positioniert haben - ohne das Seil oder den Boden außerhalb der Kreise zu berühren.

**Schritt 4:** Wiederholen Sie die Übung noch einmal. Jedoch, wenn Sie jetzt „Wechsel!“ sagen, müssen Sie verschiedene der kleineren Schlaufen schnell aufheben (sobald diese unbesetzt sind). Hier sollten die schon oben erwähnten Assistenten Ihnen helfen. (Falls sich jemand weigert den Kreis zu verlassen den Sie aufheben möchten, öffnen Sie einfach den Knoten und entfernen Sie das Seil um sie oder ihn herum. Falls man Sie empört fragt, ob das denn erlaubt sei, antworten Sie nur: "Die Ressourcen werden eben knapper!") Es kann zu einer kurzen Unruhe kommen, bevor die Teilnehmer erkennen, dass man in den größeren Kreisen auch mit mehr als nur einer Person stehen (Vorsicht mit "Stehen")kann. Beobachten Sie wie erst Einzelne zu dieser Einsicht kommen und sich diese Erkenntnis dann in der Gruppe herumspricht.

**Schritt 5:** Fahren Sie fort mit einigen weiteren Runden, in denen Sie jeweils einige der kleineren Kreise entfernen.

**Schritt 6:** Wenn nur noch ein oder zwei Ringe übrig sind, ist es nicht mehr möglich, dass alle Teilnehmer innerhalb der Kreise stehen können. In diesem Fall könnten einige Teilnehmer aufgeben wollen und sich an die Seite stellen. Oder einige fangen an, menschliche Pyramiden zu bauen indem sie versuchen, sich gegenseitig auf den Schultern zu tragen. Erlauben Sie keine dieser beiden Strategien. Die erste stört das Ziel, jedem in jeder Runde des Spiels die Ressourcen zu verschaffen, die benötigt werden, um wieder eine neue Runde spielen zu können. Die zweite ist gefährlich und widerspricht den Regeln. Weisen Sie nochmals

darauf hin, dass jeder seine beiden Füße auf dem Boden behalten muss.

Wenn manche Leute aufgeben und sich an die Seite stellen, warten Sie mit dem „Wechseln!“ rufen, bis die Spieler Versuche unternehmen, um die Außenseiter in das Spiel zu reintegrieren. Falls die Gruppe keine Versuche unternimmt fragen Sie: „Ist es für Sie akzeptabel das der Erfolg einzelner Teilnehmer den Misserfolg der anderen verursacht?“. Normalerweise wird diese Frage zur Folge haben, dass neue Versuche unternommen werden damit jeder einen Platz bekommt.

Ab einem gewissen Punkt dürften die Leute fragen, ob sie die Füße flach auf den Boden stellen müssen oder ob sie auch auf Zehenspitzen stehen oder die Füße anders positionieren können und trotzdem noch den Regeln folgen. Eine gute Antwort ist: „Alles was nicht verboten ist, ist erlaubt“. Eventuell werden einige erkennen, dass es möglich ist, sich auf den Boden außerhalb des Kreises zu setzen oder zu legen, so dass nur ihre Hacken den Boden berühren.

Stellen Sie fest, wie und von wem diese Idee entwickelt wurde und ob andere in der Gruppe diese unterstützen oder sich widersetzen. In der Regel werden solche Vorschläge von den Teilnehmern dann unterstützt, wenn sie von Personen mit großem Ansehen (z. B. Abteilungsleitern o.ä.) oder von großgewachsenen Männern stammen.

**Schritt 7:** Wenn alle Gruppenmitglieder es erfolgreich geschafft haben, dass sich ihre Füße innerhalb des zuletzt übrig gebliebenen Kreises befinden, ist die Übung beendet.

Loben Sie die Teilnehmer für ihre gemeinsame Leistung. Dann veranlassen Sie eine kurze Runde Applaus in der Gruppe. Helfen Sie den die auf dem Boden sitzenden beim Aufstehen und leiten Sie zur Auswertung (Debriefing) über.

**Bitte beachten:** Normalerweise ist die große körperliche Nähe in diesem Spiel kein Problem für die Teilnehmer. Wenn Sie meinen, dass ein oder zwei Leute ihre Probleme damit haben, gewinnen Sie sie als Assistenten. Wenn Sie glauben, dass mehr als nur ein paar Teilnehmer sich dabei unwohl fühlen, führen Sie diese Übung nicht durch.

Achten Sie darauf, dass keiner irgend jemand anderen zu körperlichen Verrenkungen drängt oder die Möglichkeit besteht, dass jemand das Gleichgewicht verliert und hinfällt.

**Auswertung (Debriefing):** Abhängig vom dem Maß an Raffinesse und den Erfolgen der Gruppe können Sie eine Reihe von Fragen stellen, um eine aufschlussreiche Diskussionen zu veranlassen. Geben Sie dennoch wie immer zunächst den Teilnehmern die Zeit um ihre eigenen Ansichten, Gefühle und Schlussfolgerungen auszudrücken. Sie können das tun indem Sie fragen: „Möchte jemand etwas über seine Gefühle oder Beobachtungen während des Spieles sagen?“

Gehen Sie dann über zu einem Katalog ähnlicher Fragen wie den nachfolgenden:

Welche Strategie haben Sie verfolgt?

- . Wer hat darüber entschieden, dass die nächste Runde beginnt?
- . Welchen Einfluss haben Sie als Teilnehmer auf den Spielverlauf gehabt?
- . Wie fühlten sich die Teilnehmer innerhalb der Kreise, als sie merkten, dass einige nicht mehr in den Kreis passten?
- . Wer war verantwortlich dafür, dass die nun Außenstehenden nicht mehr in den Kreis passten?
- . Was fühlten die Außenstehenden? Wen hielten sie für verantwortlich?
- . Welche Erkenntnisse haben Sie gewonnen hinsichtlich der Strukturen und dem eigenen Verhalten?
- . Auf welche Strukturen (in der Arbeitswelt) ließe sich der Ablauf übertragen?

Anmerkung: Dieses Spiel lässt sich selbstverständlich variieren.

An einigen Stellen ist Präzision in diesem Spiel unbedingt erforderlich (Vorsicht mit den Worten wie "Stehen", "Stellen" etc., Mißverständnisse hierbei führen zu einer völlig unproduktiven Regeldiskussion).