

## Touch Base

### Einführung

Touch Base, eine Übung, bei der man sich auch bewegen muss, ist geeignet, Menschen zu helfen, dynamisch zu denken. Es ist auch eine Übung, die Teamarbeit und Kommunikation testet und verbessert.

Es ist ein Rennen gegen die Zeit und durch einen sehr kleinen Raum, den das ganze Team durchqueren muss, ohne sich gegenseitig zu berühren.

Diese Übung kann mehrere Male hintereinander wiederholt werden, wie Moonball, um die Lernfähigkeit zu testen und zu veranschaulichen, oder man kann der anfänglichen Planungsphase mehr Zeit widmen und es nur als Initiative zur Lösung eines singulären (einmaligen) Problems benutzen.

### Ziel/Zweck:

- Den Zusammenhang zwischen verbesserter Kommunikation, Lernen im Team (Teambildung) und systemischen Denken zu erfahren.
- Zu zeigen, dass der Weg zur Verbesserung es erfordern kann, einen Schritt zurück zu machen, um eine andere Perspektive auf das Problem und die Lösung zu erhalten.

### Ergebnis:

- Die Elemente eines effektiven Kreislauf von „Lernen im Team“ zu verstehen.
- Üben, ein Teil des Systems zu sein und das System zu beobachten.
- Verbessertes Teamgeist und Spaß.

### Kontext:

Wenn die Gruppe ihre Aufgabe ernst nimmt, dass jede Person, wenn sie den Kreis durchquert, das Seil in der Mitte des Kreises berühren muss, ohne eine andere Person zu berühren, beginnt diese Übung gewöhnlich langsam. Innerhalb der wenigen Minuten der ersten Versuche beginnt das Gelächter, die Ideen fließen und am Ende wünscht man, man hätte ein Megaphon, um durch den Lärm zu kommen, damit man wieder die Aufmerksamkeit von jedem erlangt.

Touch Base ist eine mehr körperlich ausgerichtete Übung. Deshalb bietet sich diese Übung besonders an, um dem Beginn eines Workshops oder dem Morgen einen „bewegenden“ Anfang zu geben oder um nach dem Mittagessen die Müdigkeit abzuschütteln.

### Voraussetzungen

Anzahl der Spieler: mindestens : 20 höchstens 50; ideal: 20 – 25

Zeitbedarf:  
Debriefing 15 bis 30 Minuten, abhängig von der Länge des

Räumliche Voraussetzung: Führen Sie die Übung, wenn es möglich ist, im Freien durch. Wenn nicht, stellen Sie die Möbel eines großen Raumes zur Seite.

Requisiten: Ein 18 bis 27 Meter langes Seil, genug um einen Kreis von 6 bis 9 Meter Durchmesser zu haben.

Vorbereitung: Legen Sie mit dem Seil einen Kreis auf dem Boden, groß genug, damit die Teilnehmer darin stehen können mit 60 bis 90 cm Abstand dazwischen. Legen Sie eine Frisbeescheibe oder einen Pappteller in die Mitte.

## **Anleitung**

### Schritt 1:

Stellen Sie die Gruppe in einem Kreis um den großen Seilkreis auf. Wenn sie mehr als 35 Leute hat, dann teilt man die Gruppe in zwei kleine Gruppen und macht zwei Seilkreise.

### Schritt 2:

Das Ziel für die ganze Gruppe besteht darin, die Übung so schnell wie möglich durchzuführen. Die Teilnehmer müssen ihre Position außerhalb des großen Kreises verlassen, die Scheibe in der Mitte berühren, und außerhalb des großen Kreises, gegenüber ihrer Ausgangsposition, ankommen. Wenn sich zwei Leute dabei berühren, müssen beide an ihre Ausgangsposition zurück gehen und wieder neu anfangen.

### Schritt 3:

Sagen Sie den Teilnehmern, dass die Zeit läuft, wenn der Erste den Kreis betritt und sie endet, wenn der Letzte aus dem Kreis an seinem Platz, gegenüber seiner Ausgangsposition, ankommt.

### Schritt 4:

Geben Sie der Gruppe fünf Minuten Zeit, die Durchführung zu planen und 10 Minuten den Plan durchzuführen. Oder, wenn Sie die Übung zur Veranschaulichung von Lernen verwenden wollen, führen Sie die Übung dreimal durch, wobei jedes Mal fünf Minuten für die Planung und drei Minuten für die Durchführung gegeben werden. Vervollständigen Sie den Prozess, indem Sie die kürzeste Zeit während jedem Drei-Minuten-Versuch notieren. Schreiben Sie dieses Ergebnis auf ein Poster oder Flipchart. Weisen Sie auf die Sicherheit hin, wie Sie es bei jeder Übung machen sollten; denn wenn die Übung in Fahrt kommt, besteht die Gefahr zu stolpern und sich gegenseitig umzurennen. Wenn notwendig, unterbrechen Sie die Übung und kündigen Zeitstrafen für jeden an, der rennt.

## **Debriefing**

Es gibt verschiedene Strategien, um das Ziel der Übung schnell zu erreichen. Aber für jede Strategie ist die wichtigste Erkenntnis, dass, um die Leistung zu verbessern, jemand aus der Gruppe bestimmt werden sollte, der in einiger Entfernung vom Kreis stehend das Gesamtmuster des Verkehrsflusses zu beobachten. Wenn die ganze Gruppe von der Aufgabe, von einer Seite des Kreises zur anderen zu kommen, ohne sich zu berühren, gefangen ist, ist es schwierig zu erkennen, welche Faktoren die Gruppe als Ganzes behindern.

Touch base ist gut geeignet für ein Debriefing basierend auf dem Vier-Schritt-Debriefing-Prozess (Seite 7 des Handbuchs [lag mir nicht vor]).

Nachdem die Gruppe erzählt was passiert ist und einige der Schlüsselfaktoren ihres Problemlösungsprozesses identifiziert, können Sie ihnen ein Schaubild dieser Faktoren zeigen und ein Regelkreisdigramm (Hier folgt im Original ein Verweis auf das Moon Ball Debriefing, bitte dort nachschauen!).

Zum Abschluss helfen Sie der Gruppe ein Verständnis für den Ablauf des Prozesses zu finden.

Hier sind einige Fragen, die man dazu stellen kann:

- Welche Strategie hatte die Gruppe? Arbeitete sie als Team oder agierten Einzelne unabhängig voneinander, was zu einer verwirrten Masse von Menschen führte?
- Bemühte sich die Gruppe sicherzustellen, dass jeder den Plan verstanden hatte, bevor das Spiel anfang?

- . Hatte jeder das Gefühl, die Möglichkeit zu haben seine eigenen Ideen und Vorschläge einzubringen?
- . Welche anderen Aspekte der Teamarbeit wurden nicht berücksichtigt?
- . Würde die Gruppe sagen, dass sie durch die aufeinanderfolgenden Versuche etwas gelernt hat?
- . Bestimmte die Gruppe jemanden, der etwas abseits stand und von außen den Prozess als Beobachter betrachtet hat? Diese andere Perspektive hätte die Fähigkeit des Teams, aus jedem Versuch zu lernen, verbessern können.

Einen Schritt zurück zu machen, um auf das Ganze blicken zu können, ist eines der Merkmale des systemischen Denkens.

„Systemisch“ zu denken, bedeutet, dass man alles, was geschieht, betrachtet und nicht nur aus einem individuellen, isolierten Standpunkt heraus auf das was passiert achtet. Ein „Systemdenker“ experimentiert bewusst mit verschiedenen zeitlichen und räumlichen Perspektiven, um herauszufinden, welche die nützlichste Erkenntnis über das Problem gibt. Eine der wichtigsten Verbindungen, die man von der Übung zum „Systemdenken“ (Vernetztem Denken) ziehen kann ist, dass die Gruppenmitglieder gelernt haben und Fortschritte erfahren haben, mit ihrer Fähigkeit, Verhaltensmuster eher beobachten zu können, als Ergebnisse zu verknüpfen.

Bitten Sie die Gruppe an Beispiele aus ihrer Arbeit zu denken, wo die Betrachtung eines Problems eher dazu geführt hat das Problem noch komplizierter zu machen. Wie hätten sie stattdessen das ganze System betrachten können?