

## METHODE 1

# NETZWERKIMPULS. EINE KOOPERATIONSÜBUNG

### METHODENTYP UND -CHARAKTER



Warm-up,  
Einstiegsübung, Spiel  
ohne Gewinner

### GRUPPENGROSSE



12–20

### DAUER



ca. 15 Min.  
Übung plus 20 Min.  
Auswertung

### ORT



drinnen und draußen,  
ausreichend Platz

### ZIELE



spielerischer und  
bewegter Einstieg  
ins Thema Netz-  
werken mit vielen  
Reflexionsmöglich-  
keiten

### MATERIALBEDARF



Markierungspunkt  
(Kärtchen)

**Die Teilnehmenden versuchen, die Gesamtgruppe von einem Punkt zu einem anderen zu bewegen, und reflektieren dabei die Dynamik in Netzwerken.**

#### Verlauf/Beschreibung

- 1 Die Gesamtgruppe verteilt sich ungeordnet in einer Hälfte des Raums.
- 2 Alle Personen werden aufgefordert, sich unbemerkt zwei Personen im Raum auszusuchen und diese unter keinen Umständen bekannt zu machen.
- 3 Die Aufgabe besteht nun darin, gemeinsam mit diesen beiden Kontaktpersonen ein gleichseitiges Dreieck zu bilden.
- 4 Nach einigen größeren und kleineren Bewegungen wird Ruhe in die Gruppe eingekehrt sein, und das Startbild ist gestellt.
- 5 Nun wird eine Person in der Mitte der Gruppe zur „InitiatorIn“ und ist aufgefordert, sich zu einem markierten Punkt in der anderen, leeren Raumphälfte zu bewegen. Ziel ist es, die Gruppe dabei mitzunehmen und nicht auseinanderdriften zu lassen.
- 6 Nach einiger Zeit wird die „InitiatorIn“ den Punkt erreicht haben, sodass das Schlussbild entsteht.

#### Hinweise zur Durchführung

Es ist darauf zu achten, dass die Gruppe nur in einer Hälfte des Raums startet. Der Zielpunkt sollte in der anderen Hälfte etwa mittig platziert sein und flach auf dem Boden liegen, zum Beispiel eine runde Moderationskarte. In einem Seminar zum Thema Netzwerken kann die Spieleinführung verändert werden. Zum Beispiel könnte

der Zielpunkt eine Positionierung in der Sache X sein oder die InitiatorIn die Netzwerkkoordination. Beim Versuch, die Gruppe als Ganzes zu bewegen, wird die InitiatorIn große Bewegungen der Gruppe auslösen. Es kann sein, dass einige Teilnehmende keinen Platz mehr finden. Es ist hilfreich, der InitiatorIn den Tipp zu geben, sich langsam zu bewegen oder einen Umweg einzuplanen.

#### Mögliche Reflexionsfragen

- » Wie hast du die Übung erlebt?
- » Hast du gemerkt, mit welchen Personen du ein gleichseitiges Dreieck gebildet hast?
- » Wieso hat es so lange gedauert, bis sich die Aufstellung neu in einem Gleichgewicht sortiert hat?
- » Hätte es eine sinnvollere Strategie gegeben?
- » Woran erinnert dich die Übung in deiner Praxis?
- » Was hat diese Übung mit Netzwerken zu tun?

#### Varianten

- 1 Alternativ zu dem beschriebenen Setting kann dem Spiel eine erste Phase vorgelagert werden. Alle Mitspielenden stellen sich zunächst in einem Kreis auf. Jede Person merkt sich nun die Person, die rechts neben ihr steht. Dann wird sich in der Raumphälfte verteilt und stehengeblieben. Die Aufgabe besteht nun darin, den Abstand zur gemerkten Person

gleich groß zu belassen, während sich die ganze Gruppe bewegt. Die in der Mitte stehende Person wird zur „LeiterIn“ ernannt und bewegt sich und die Gruppe auf das Ziel zu. Dies wird leicht gelingen.

In der zweiten Phase merken sich die Personen zusätzlich eine beliebige dritte Person. Dann geht es weiter mit Schritt 2.

Die Variante dauert ein wenig länger, bietet dafür aber den Vorteil, im Anschluss den Unterschied zu reflektieren. Diese kann dann als eine sinnliche Erfahrung der Logik einer Organisation (Phase 1) im Unterschied zur Logik eines Netzwerks (Phase 2) im weiteren Verlauf des Seminars aufgegriffen werden.

- 2 Es können statt der Bewegung zu einem Ziel durch die InitiatorIn weitere Netzwerkeffekte erfahrbar gemacht werden. Etwa wenn eine AkteurIn das Netzwerk verlässt und die betreffenden Personen sich eine neue dritte Person suchen müssen. Dann wird sich das ganze Netzwerk neu ausrichten, und personell werden sich eine neue Mitte und neue Ränder bilden. Alternativ kann ein Netzwerk-knoten dazustoßen und wer mag, eine Bezugsperson auswechseln, oder zwei Knoten nähern sich an. Dies kann an geäußerte Praxisprobleme der Teilnehmenden andocken.

Quelle: Adaption der Übung „Systemisches Dreieck“ durch Ronald Höhner