



## Fliegender Teppich

Denken und lenken

### Erfahrungsorientierte Lernmethoden

Sie haben ein METALOG® training tool erworben! Damit haben Sie sich für eine flexibel einsetzbare Methode entschieden, mit der Sie bei der Arbeit mit Gruppen Inhalte erlebbar machen und so den nachhaltigen Praxistransfer stärken. Wenn dies Ihre erste Begegnung mit erfahrungsorientierten Lernmethoden ist, dann laden wir Sie ein, sich in den folgenden Abschnitten ein Bild von diesem Konzept zu machen, damit Sie Ihr neues Tool in der Praxis optimal nutzen können. Die METALOG® training tools sind interaktive Übungen. Was meinen wir damit? In der Interaktion finden authentische Gruppenprozesse statt. In einem geschützten Raum – also frei von den Anforderungen des Alltags – meistern die Teilnehmer gemeinsam durch effiziente Kommunikation eine anspruchsvolle Aufgabe. Die METALOG® training tools „übersetzen“ Lerninhalte und Theorie auf eine mit allen Sinnen erlebbare Ebene. „Learning by doing“ heißt sehen, hören und fühlen – eben **echt lernen**. Sie knüpfen mit diesem erfahrungsorientierten Lernprojekt also direkt an der individuellen Realität der Teilnehmer an und leiten sie dazu an, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Vielfältigkeit und Komplexität der Themen, die Sie mit dieser Übung bearbeiten können, hängen maßgeblich von Ihrer Kreativität ab. Je gezielter Sie die Übung für Ihre Gruppe maßschneidern, indem Sie die Inszenierung, die Durchführung und die Auswertung des Lernprojekts an die Gruppenkultur anpassen, desto eindrucksvoller und reichhaltiger wird die Lernerfahrung für die Gruppe sein.

Mögliche Themen, die mit dem **Fliegenden Teppich** illustriert und erlebbar gemacht werden können, sind u. a.

- **Bewegung:** Aufwärmen, koordiniertes und dynamisches Miteinander.
- **Arbeiten im Team:** Gemeinsam kreative Lösungen entwickeln, Zusammenarbeit von Abteilungen, effektiv kommunizieren, Arbeiten für ein gemeinsames Ziel.
- **Führen:** Wirksam und zielorientiert moderieren, motivieren, den Überblick behalten, Steuern von Optimierungsprozessen.
- **Lern- und Veränderungsprozesse** in einer Organisation: Prozessoptimierung, Sammeln und Einbinden von Optimierungsideen, KVP (kontinuierlicher Verbesserungsprozess), schrittweises Entwickeln von neuen Abläufen,
- **(Re-) Aktivierung:** Zu Beginn, nach der Mittagspause.

### Rahmenbedingungen

Akteure (min./opt./max.): 5/10/20;

Zeit ohne Auswertung: 5–20 Minuten.

Platz: ca. 30 m<sup>2</sup> Fläche

### Überblick

Die Gruppe spannt gemeinsam den Fliegenden Teppich auf und manövriert einen oder zwei Bälle über die hochbewegliche gespannte Fläche. Dabei gilt es wahlweise geschickt zu steuern, einzulochen, dagegenzuhalten oder auch andere Aufgaben zu erfüllen.

### Vorbereitung

Schaffen Sie eine freie Fläche für die Aktion mit dem Fliegenden Teppich. Räumen sie ev. Stühle oder andere Gegenstände aus dem Weg, so dass jeder Akteur ca. 2 m freien Platz „hinter sich“ hat, um genügend Spielraum für spontane Bewegungen zu haben. Überlegen Sie sich mit welchem Ball Sie starten wollen. Breiten Sie das Tuch aus und legen es auf den Boden.

### Am Rand

Ein Ball soll ganz außen am Rand des Fliegenden Teppichs einmal herumgeführt werden.

### Drumherum

Ein Ball soll alle Löcher einmal umkreisen und dann wieder zurück zum Ausgangspunkt gebracht werden.

### Wettstreit

Jeweils ein Akteur von Team A und ein Akteur von Team B stehen abwechselnd um den Fliegenden Teppich herum und halten ihn. Während einer Minute versucht Team A den Ball in ein Loch zu bekommen und Team B versucht das zu verhindern. Danach werden die Rollen getauscht und Team B versucht den Ball einzulochen und Team A hält dagegen.

### Von unten

Ein Akteur befindet sich unter dem Tuch und versucht auszumachen wo sich der Ball gerade befindet. Mit einem schnellen Griff durch eines der großen Löcher versucht er den Ball in die Hand zu bekommen und ihn damit nach unten durch das Loch zu ziehen. Das Team am Tuch versucht das zu vermeiden.

### Markiert

Einige der Löcher werden von unten mit runden Moderationskärtchen abgeklebt. Der Ball soll nun von einer zur nächsten dieser neu entstandenen Stationen weitertransportiert werden. Die Beschriftung der Moderationskärtchen sollte sich an Themen der Gruppe orientieren. Je besser die Gruppe die Navigation des Balles auf dem Fliegenden Teppich beherrscht, desto mehr Kärtchen können entfernt werden ... so wird die Aufgabe Schritt für Schritt schwieriger.

### Hinweise für den Trainer

Die Aufgabenstellung wird **leichter**, wenn Sie die Akteure den Fliegenden Teppich mit 2 Händen halten lassen.

Die Aufgabenstellung wird **schwerer**, wenn Sie die Akteure den Fliegenden Teppich nur mit einer Hand halten lassen.

### Auswertung

Nach erfolgreichem Abschluss des Lernprojekts werden die Ergebnisse auf dem Flipchart gesammelt. Die folgenden Fragen können Ihnen dabei behilflich sein:

- Was war der Schlüssel zu dieser Aufgabe?
- Welche Rollen waren besetzt und welche waren nicht besetzt?
- Welches waren hilfreiche Schritte, um die Aufgabe zu lösen?
- Bei welchem Verhalten aller hätte eine optimale Lösung im System erreicht werden können?
- Was war Ihre Strategie bei der Lösung?
- Wie sind Sie mit der Komplexität der Aufgabe umgegangen?
- Welche Parallelen sehen Sie in unserer Alltagswelt?

### Erwarten Sie das Unerwartete!

Die praktische Erfahrung hat gezeigt, dass jede Gruppe dieses Lernprojekt ein wenig anders lösen wird, da es die Gruppensituation authentisch widerspiegelt. Darin liegt die Chance für Sie als Trainer: Lassen Sie Ihrer Gruppe diesen Freiraum. Freuen Sie sich über spontan entstehende Reaktionen aus der Gruppe. Nutzen Sie alles, was passiert, für ein nachhaltiges Lernergebnis!

**Lieferumfang:** 1 Rundtuch mit breitem Griffwulst, 2 unterschiedlich große Bälle, 1 detaillierte Anleitung. Packmaß: 63 x 46 x 12 cm. Gewicht: ca. 4,5 kg. Lieferung in einer METALOG-Stofftasche.



Informative und aufschlussreiche Videos zu diesem und auch anderen Tools finden Sie unter [www.metalog.de](http://www.metalog.de)