



Video 2:15 Min. unter www.beratungsspiele.de

Bei einer Beratung - egal, um was es geht - gibt es häufig große Erwartungen. Der Zu-Beratende braucht neue Informationen – und so auch die Beratenden selbst.

*"Welche Möglichkeiten gibt es? Welche Regeln?
Und wo stehe ich selbst, was will ich, was kann ich?"*

Eine Beratung birgt allerdings oft komplizierte Begriffe, viel Struktur und wenig Zeit. Im BeratungsSpiel treten wir aus diesen Mustern heraus und gehen "die typische Beratungssituation" spielerisch an.

Menschen mit Klärungsbedarf schlüpfen in die Rollen von Spielenden, Regie und Publikum. Um keinen Druck oder Entblößung zu erschaffen, werden fiktive Avatare genutzt. Die Spielenden legen Name, Alter, Hintergrund und das zu klärende Problem des Avatars fest.

Beispiel

Die erste Szene ist eine ganz klassische Beratung. Danach geht es los mit Szenen aus dem Leben des Avatars. Jede Szene wird von zwei Teilnehmenden bewertet, die die Regie-Funktion übernehmen. Die Spielleitung unterstützt die Teilnehmenden mit Leitfragen und sorgt dafür, dass sie genügend Ruhe und Zeit für eigene Ideen und Deutungen haben, bevor das Publikum und die Spielenden selbst mitmischen.

Was wollen wir sehen? Wie geht es dem Avatar nach drei Monaten? Und wie ging es ihm vor drei Jahren?

Im fiktiven Rahmen des BeratungsSpiels können auch Situationen gespielt werden, zu welchen die Teilnehmenden im realen Leben (aktuell) keinen Zugang haben.

Wie läuft es zuhause, in der Schule, auf der Arbeit, unter Freund:innen?

In Mind-Maps werden die Szenen, aufgedeckten Fragen und Lösungsansätze festgehalten. Der Avatar beginnt ein Eigenleben zu haben, dadurch nimmt die Diskussion konkrete Formen an. Die Spielenden betrachten offene Fragen häufig nicht mehr als Problem - sondern freuen sich, die Kultur der Hinterfragung lebhaft zu gestalten und ihre Kreation bei Gastauftritten unter Peers oder Fachleuten präsentieren zu können.

Siehe auch: Feedbacks von Teilnehmenden www.beratungsspiele.de