

Übung – Bedürfnisse raten

Autor: Manorainjan Holzapfel

Inhaltsverzeichnis

Material:	1
Ablauf:	1
Rollen:	2
Der Bedürfnis-Rater:	2
Die Strategie-Erzähler:	2
Gruppendynamik:	2
Feedback-Runde:	2

Diese Übung dient der Fähigkeit, Bedürfnisse zu erkennen, von anderem (z.B. Werten) zu unterscheiden, und Strategien für deren Erfüllung zu sammeln. Für mindestens 2, besser 3, max. 6 Teilnehmer.

Material:

1. Eine erhebliche Anzahl (> 36) von **Bedürfniskarten**. Durch die Anzahl soll sicher gestellt werden, dass es nicht zu langweiligen Wiederholungen kommt und dass man das Bedürfnis nicht dadurch leicht erraten kann, weil alle anderen Bedürfnisse schon dran waren. Die Karten tragen auf einer Seite den Namen des Bedürfnisses, sind auf der anderen Seite blank bzw. gleichartig und sind nicht durchsichtig oder durchscheinend.

Ablauf:

1. Einer ist "**Bedürfnis-Rater**" und zieht verdeckt eine Bedürfniskarte. Er zeigt den anderen "**Strategie-Erzählern**" die beschriftete Seite. Die **Strategie-Erzähler** überlegen sich zuerst, ob es sich um ein echtes Bedürfnis handelt oder um etwas anderes. Das kann sein: [**Wert, Strategie, Gefühl, Tätigkeit, Modus, Fähigkeit**]. Einigen die **Strategie-Erzähler** sich darauf, dass es eher kein Bedürfnis ist, wird die Karte aufgedeckt und als etwas anderes benannt und beschriftet. Dann zieht der **Bedürfnis-Rater** eine neue Karte.
2. Nachdem sich die **Strategie-Erzähler** darauf verständigt haben, dass der Begriff als Bedürfnis verwendbar ist, überlegen sich die **Strategie-Erzähler**, welche Strategien sie selber benutzen würden, um sich selber dieses Bedürfnis zu erfüllen, oder um dafür zu sorgen, dass andere ihnen dieses Bedürfnis erfüllen. Der Reihe nach erzählen die **Strategie-Erzähler**, was ihre Strategie ist.
3. Nachdem alle **Strategie-Erzähler** eine Strategie genannt haben, versucht der **Bedürfnis-Rater** das Bedürfnis zu erraten, dass zu allen genannten Strategien passt. Er versucht also, die Schnittmenge der Bedürfnisse zu

Übung – Bedürfnisse raten

finden, die mit den erzählten Strategien erfüllt werden könnten. Währenddessen können die **Strategie-Erzähler** auch zusätzliche Strategien erzählen.

4. Hat der **Bedürfnis-Rater** richtig geraten, geht der Stapel in der Runde eine Person weiter und die Rollen wechseln entsprechend.

Rollen:

Die Rollen werden nicht gewählt, sondern wechseln nach jeder Bedürfnis-Karte.

1. Ein **Bedürfnis-Rater**
2. Alle anderen sind **Strategie-Erzähler**

Der Bedürfnis-Rater:

Bekommt den Stapel mit verdeckten Bedürfniskarten, wählt eine aus und zeigt sie den Strategie-Erzählern, ohne sie selber einzusehen.

Die Strategie-Erzähler:

Nennen jeder mindestens eine **eigene** Strategie zur Erfüllung des Bedürfnisses auf der Karte. Diese Strategie soll geeignet sein, ein **eigenes** Bedürfnis zu erfüllen. **Es interessiert gar nicht, was "andere" Leute für Bedürfnisse haben könnten und wie man glaubt, dass andere Leute das anstellen würden.** Die Strategie-Erzähler stellen keinerlei **Vermutungen** an, sie machen Aussagen über sich selbst.

Gruppendynamik:

Je mehr Strategie-Erzähler es gibt, um so besser. Das macht die Runde interessanter. Die Teilnehmer lernen voneinander neue Strategien. Erzählte Strategien werden mitunter hinterfragt. Es kann vorkommen, dass jemand erkennt, dass eine genannte Strategie gar nicht zu dem bestimmten Bedürfnis passt. Man kann lernen, zu erkennen, worauf die Leute mit ihren jeweiligen Strategien hinauswollen, welche Bedürfnisse dahinter stehen. Durch den relativ häufigen Wechsel von Bedürfnis und Rolle entsteht eine eher lockere Atmosphäre.

Feedback-Runde:

Die FB-Runde ist ein wesentlicher Teil der Übung. Es geht in der FB-Runde darum, wie man mit seiner eigenen Rolle im Prozess der Übung zurecht gekommen ist und ob man die Anderen in ihren Rollen als Hilfreich empfunden hat und welches Verhalten einem geholfen hat. Die FB-Runde ist purer Meta-Talk über den Übungsprozess in dem es um das Verhalten der Übungsteilnehmer untereinander geht und ihr Empfinden.