

Fishing for Communication

(erfahrungsorientierte Gruppen- und Kommunikationsaktivität)

Kurzbeschreibung	Die Aktivität „Fishing for Communication“ ist eine strukturierte, erfahrungsorientierte Simulation, bei der kleine Gruppen unter Bedingungen begrenzter Kommunikation eine gemeinsame Ressource verwalten. Durch metaphorisches Spiel veranschaulichen die Teilnehmenden Muster der Zusammenarbeit, des Wettbewerbs und der Verhandlung. Die Aufgabe fungiert als projektives Instrument der Gruppendynamik, das Kommunikationsbarrieren aufzeigt und reflektiertes Lernen über gegenseitige Abhängigkeit und soziale Verantwortung fördert. Die Intervention kombiniert erfahrungsorientierte Simulation mit strukturierter schriftlicher und dialogischer Reflexion und stützt sich dabei auf die Theorie des Erfahrungslernens (Kolb, 2015), Gruppendynamik (Lewin, 1947), Forschung zu sozialen Dilemmata bei gemeinsamen Ressourcen (Ostrom, 1990) sowie bedarfsorientierte Kommunikationsansätze (Rosenberg, 2015).
Ziele	• Entwicklung von Kommunikationsfähigkeiten innerhalb und zwischen Gruppen • Untersuchung von Kooperations-, Wettbewerbs- und Ressourcenverteilungsverhalten • Förderung von Verhandlungsgeschick, kollektiver Entscheidungsfindung und strategischem Denken • Bewusstsein für soziale Dilemmata und gegenseitige Abhängigkeit zu schärfen • Erforschung emotionaler Reaktionen im Zusammenhang mit Knappheit, Vertrauen und Fairness • Reflexionförderung über Inklusion, Exklusion und Konfliktlösung
Dauer	• Einweisung und Gruppeneinteilung: 5–10 Minuten • Spielsimulation (10 Runden/Tage): 20–25 Minuten • Nachbesprechung und Reflexion: 10–15 Minuten • Insgesamt: ca. 45 Minuten
Soziale Form	• Drei Kleingruppen (mindestens 3 Teilnehmenden pro Gruppe) • Entscheidungsfindung innerhalb der Gruppen • Reflexion der gesamten Gruppe während der Nachbesprechung • Von der:dem Moderator:in geleitete Diskussion Für mindestens 9 Personen plus Moderator:in
Materialien und Organisation	• Tafel oder Flipchart • Tabelle mit:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

	10 Zeilen (Tage) 3 Spalten (Dörfer/Siedlungen) • Stifte/Marker
Vorbereitung	• Teilen Sie die Teilnehmenden in drei Gruppen ein • Bitten Sie jede Gruppe, einen Namen für ihr Fischerdorf zu wählen • Erkläre, dass sie separate Siedlungen darstellen, die historisch gesehen keinen Kontakt miteinander haben • Bereiten Sie das Spielbrett mit der 10-Tage-Tabelle vor • Bereite Fischmarken und die Spielregeln vor

Schritt-für-Schritt-Anleitung



Schritt 1: Gruppenbildung und Identitätsbildung

Die Teilnehmenden werden in **drei kleine Gruppen** aufgeteilt, mit mindestens drei Mitgliedern pro Gruppe, um eine sinnvolle Interaktion und gemeinsame Entscheidungsfindung zu gewährleisten.

Jede Gruppe wird gebeten, **einen Namen für ihr Fischerdorf/ihre Siedlung zu finden**. Dieser Schritt dient sowohl organisatorischen als auch psychologischen Zwecken. Über die einfache Identifikation hinaus fördert die Wahl eines Gruppennamens:

- die Bildung einer Gruppenidentität
- ein Gefühl der Zugehörigkeit und Eigenverantwortung
- frühe Zusammenarbeit und Konsensbildung
- emotionales Engagement für das Rollenspielszenario

Der:die Moderator:in betont kurz, dass jede Gruppe eine eigenständige Gemeinschaft von Fischer:innen repräsentiert, die unabhängig lebt und traditionell keinen Kontakt zu den anderen Siedlungen pflegt. Dieser narrative Rahmen unterstützt das Eintauchen in die Simulation und verstärkt die Wahrnehmung von Grenzen zwischen den Gruppen, was für die spätere Beobachtung der Kommunikations- und Verhandlungsdynamik wichtig ist.

Die Gruppennamen werden an die Tafel geschrieben und während der gesamten Aktivität bei der Erfassung der Ergebnisse und beim Ansprechen der Teams konsequent verwendet.

Schritt 2 Narrativer Rahmen

Der:die Moderator:in stellt die Geschichte vor:

Drei Fischersiedlungen lebten am Ufer des Sees. Sie trafen sich nicht und fischten seit Urzeiten nach einem vereinbarten Zeitplan. Eine Gruppe fischte um 6:00 Uhr morgens, die zweite um 9:00 Uhr und die dritte um 11:00 Uhr. Fische waren ihre einzige Lebensgrundlage.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Fische konnten sich über Nacht vermehren. Es waren vier Fische nötig, um einen neuen Fisch zu zeugen. Gab es beispielsweise 13 Fische, konnten sich nur drei Vierergruppen vermehren, was zu drei neuen Fischen führte. Der See konnte niemals mehr als 20 Fische beherbergen.

Aufgrund der Bootsgröße und lokaler Vereinbarungen konnte jede Gruppe pro Tag nur 0, 1, 2 oder 3 Fische fangen.

Ihr seid diese Fischer:innen. Eure Aufgabe ist es, euer Dorf in den nächsten 10 Tagen so gut wie möglich zu versorgen.

Schritt 3: Tägliche Runden („10 Tage Leben“)

Für jeden Tag:

1. Die Gruppen besprechen unter sich ihre Strategie
2. Jede Gruppe entscheidet, wie viele Fische sie fangen will (0–3)
3. Die Entscheidungen werden gleichzeitig bekannt gegeben
4. Fische werden aus dem See entfernt
5. Die Fortpflanzungsregel wird über Nacht angewendet
6. Die Ergebnisse werden auf der Tafel festgehalten

Die Gruppen werden zunächst angewiesen, **nicht mit anderen Gruppen zu kommunizieren**.

Schritt 4 – Beobachtung des Prozesses

Während des Spiels beobachtet der:die Moderator:in:

- Entstehung von Führungsrollen
- Verhandlungsmuster
- Zusammenarbeit vs. Wettbewerb
- emotionale Reaktionen
- risikofreudige oder konservative Strategien
- Versuche, über Gruppengrenzen hinweg zu kommunizieren

Schritt 5 – Nachbesprechung und Reflexion

Nach 10 Tagen bilden die Teilnehmenden einen Kreis.

Leitfragen:

- Welche Strategie hat eure Gruppe gewählt und warum?
- Wie wurde die anderen Gruppen empfunden?
- Habt ihr ihnen vertraut?
- Wie hat sich die Fischpopulation im Laufe der Zeit entwickelt?
- Wann kam es zu Zusammenarbeit oder Konflikten?
- Inwiefern ähnelt dies Kommunikations- oder Ressourcenverteilungssituationen im echten Leben?
- Was hat die Kommunikation gefördert oder behindert?

Die Teilnehmenden verbinden das metaphorische Spiel mit realen sozialen oder organisatorischen Kontexten.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Variationen und Differenzierung

- Erlauben Sie Verhandlungen zwischen den Gruppen nach Tag 5
- Führen Sie ein gemeinsames Treffen oder einen Vertrag ein
- Ändern Sie die Reproduktionsregeln
- „Krisenereignisse“ (Sturm, Umweltverschmutzung, Knappheit) hinzufügen
- Rollen zuweisen (Anführer:in, Protokollführer:in, Verhandlungsführer:in)
- Runden für jüngere Teilnehmenden verkürzen

Praktische Hinweise

- Vermeiden Sie strategische Ratschläge
- Bleiben Sie neutral
- Lassen Sie natürliche Spannungen entstehen
- Betonen Sie das Nachdenken gegenüber dem „Gewinnen“
- Psychologische Sicherheit ist unerlässlich

Die symbolische Distanz des Angelszenarios ermöglicht es den Teilnehmenden, sensible Themen (Wettbewerb, Misstrauen, Fairness, Ausgrenzung) indirekt und offener zu erörtern.

Nach der Simulation haben die Teilnehmenden möglicherweise Zeit für **eine individuelle schriftliche Reflexion**, bevor sie sich an der Gruppendiskussion beteiligen. Jede teilnehmende Person hält kurz fest:

- was während des Spiels passiert ist,
- wie ihre Gruppe Entscheidungen getroffen hat,
- wie sie die Ergebnisse empfunden haben,
- was sie frustriert oder überrascht hat,
- was sie von den anderen Gruppen gebraucht hätten
- und wie die Kommunikation (oder der Mangel an Kommunikation) die Ergebnisse beeinflusst hat.

Diese Schreibphase dient als Schritt zur Emotionsregulation und Sinnfindung und ermöglicht es den Teilnehmenden, ihre Erfahrungen zu verarbeiten, bevor sie diese mündlich teilen.

Anschließend findet ein **moderierter Gruppendialog** statt. Die Teilnehmenden werden ermutigt, ihre Bedürfnisse, Erwartungen und emotionalen Reaktionen klar und respektvoll zu artikulieren. Typische Reaktionen sind Gefühle von Ungerechtigkeit, Wut, Anspruchsdenken oder Misstrauen gegenüber anderen Gruppen. Diese Reaktionen werden als wertvolles Lernmaterial betrachtet und nicht als Probleme, die es zu korrigieren gilt.

Der:die Moderator:in leitet die Teilnehmenden dazu an:

- die zugrunde liegenden Bedürfnisse (Sicherheit, Fairness, Überleben, Vertrauen) zu erkennen,
- zwischen Emotionen und Anschuldigungen zu unterscheiden,
- Bedürfnisse explizit auszudrücken,
- konstruktive Kommunikation und Perspektivübernahme zu üben.

Das Ziel dieser Phase ist es nicht, Erfolg oder Misserfolg im Spiel zu bewerten, sondern **Selbstbewusstsein, emotionale Kompetenz und Fähigkeiten zur selbstbewussten Kommunikation** zu entwickeln.

Literaturhinweise | Quellen

- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2. Aufl.). Pearson.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics. *Human Relations*, 1(2), 143–153.
<https://doi.org/10.1177/001872674700100201>
- Ostrom, E. (1990). *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge Cambridge University Press.
- Rosenberg, M. B. (2015). *Nonviolent communication: A language of life* (3. Aufl.). PuddleDancer Press.

Die Unterstützung der Europäischen Kommission bei der Erstellung dieser Veröffentlichung bedeutet keine Billigung ihres Inhalts, der ausschließlich die Ansichten der Autoren widerspiegelt; die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.



Kofinanziert von der
Europäischen Union

