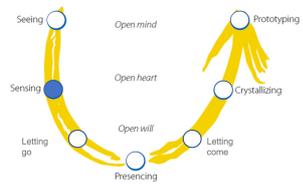


Tool: Wahres und Positives

Steckbrief		
Coaching-Anlass:	Team Coaching	
Zeit:		
Teilnehmerzahl:		
Infrastruktur, Materialien:		
Einsatzgebiet	Einzelcoaching	Ja/nein
	Teamcoaching	Ja/nein
	Mitarbeitergespräch	Ja/nein
	Workshop	Ja/nein
	Online-Coaching	Ja/nein

- **In aller Kürze**
Diese Übung zielt darauf ab, eine positive Atmosphäre zu schaffen und das Kennenlernen unter den Teilnehmern zu fördern, indem sie sich gegenseitig etwas Positives mitteilen.
- **Kontext und Konzept**
Die Übung stammt aus dem Bereich des agilen Coachings und ist darauf ausgerichtet, Offenheit und Kreativität in Teams zu fördern. Sie basiert auf dem Prinzip, dass positive Kommunikation zu einer produktiveren und angenehmeren Arbeitsatmosphäre beiträgt.
- **Vorgehen**
Die Übung beginnt mit einer Anmoderation, in der die Grundregel erklärt wird: Jeder Teilnehmer stellt dem jeweils linken Nachbarn eine Frage nach etwas Positivem, das ihm/ihr kürzlich gelungen ist.
Die Frage wird im Kreis weitergegeben, bis sie zum Ausgangspunkt zurückkehrt.
Für Gruppen über 16 Personen wird eine Aufteilung in kleinere Gruppen empfohlen.
- **Varianten**
Bei großen Veranstaltungen wie Konferenzen können die Teilnehmer die Übung in Paaren oder kleinen Gruppen von bis zu vier Personen durchführen.
- **Erfolgsfaktoren**
Vermeidung von Fragen nach Superlativen, da solche Fragen oft zu Schwierigkeiten bei der Beantwortung führen.
Eine allgemeinere Fragestellung nach positiven Erlebnissen erleichtert die Antwortfindung und fördert eine offene Atmosphäre.
Die Übung setzt keinen speziellen Materialbedarf voraus und ist daher leicht durchführbar.



- **Fazit**

Diese Übung führt zu einer positiven Stimmung und fördert die Kreativität und Offenheit der Teilnehmer. Sie eignet sich für verschiedene Gruppengrößen und erfordert keine Vorerfahrung.

- **Weiterführende Informationen und Links**

Die Übung wurde im Training "Führen und Coachen agiler Teams" von Veronika Kotrba und Ralph Miarka vorgestellt.

Die Ursprungsidee stammt aus dem Buch "Time to Think" von Nancy Kline.

Weitere Details finden sich im Buch "Agile Spiele – kurz & gut" von Marc Bleß und Dennis Wagner.