



Basisbuch

teamspiel

kreativ zum Erfolg führen

ein inspirierender Werkzeugkoffer für Führungskräfte, die spielerisch
entwickeln, verbinden und gestalten wollen

A woman with blonde hair, seen from the back, wearing a red dress. She is surrounded by large, stylized pink flowers. The background is a solid teal color. A semi-transparent dark grey rectangle is centered over the image, containing text and a quote symbol.

“

Der Mensch spielt nur,
wo er in voller
Bedeutung des Wortes
Mensch ist, und er ist
nur da ganz Mensch,
wo er spielt.

Friedrich Schiller



teamspielerin

Ich bin Nikky Ringer – teamspielerin, Führungskraft, Kund*innen-Service-Spezialistin, Musikerin, Textilkreative und Frau für Spezialaufgaben. Als homo faber und homo ludens liebe ich es, Dinge zu gestalten und Menschen spielerisch in Bewegung zu bringen. In meiner Arbeit verbinde ich Kreativität mit Struktur, Intuition mit Konzept. Ich denke in Räumen, Beziehungen und Möglichkeiten – als Service Designerin, Feelgood Managerin, Mentorin und Coach.

Ich glaube an die Kraft des Spiels, an lebendige Zusammenarbeit und an Teams, die sich gegenseitig stärken. Dieses Buch ist mein Beitrag dazu.



Über dieses Buch

Dieses Buch ist im Rahmen meiner Ausbildung zur Trainerin sowie zur Feelgood & Corporate Culture Managerin an der Feelgood Management Akademie entstanden – ein Raum voller Inspiration, Reflexion und Wachstum. Mein besonderer Dank gilt Doris Steinscherer, die diesen Weg mit Klarheit, Herz und Tiefgang begleitet hat und bei so vielen von uns Türen geöffnet hat – im Denken, Fühlen und Tun.

Die Inhalte dieses Buches sind über viele Wochen hinweg gereift. Es beinhaltet Grundlagen zur Wirkung von Spiel in der Arbeitswelt. Es gibt Impulse, wie du mit kreativen Formaten, klugen Fragen und kleinen Experimenten den Arbeitsalltag verwandeln kannst – ohne große Events, sondern mit echtem Alltagssinn. Es geht darum, Spiel als Führungsinstrument zu begreifen: um Teamdynamiken zu verstehen, Potenziale sichtbar zu machen und Entwicklung anzustoßen.

Vielleicht erscheint dir – als Führungskraft oder auch als Mitarbeiter*in – der Zugang über Spiel und Kreativität im ersten Moment ungewohnt, fremd oder sogar albern. Das ist völlig normal.

Unsere Arbeitswelt hat uns oft etwas anderes beigebracht.

Aber probier es aus.

Denn genau in diesem scheinbar Leichten liegt ungeahnte Tiefe.

Spiel verbindet, öffnet Räume, verändert Perspektiven – und es macht Teams stark.

Dieses Buch will dich dabei begleiten.



Inhalt

01 Homo Faber Ludens 6

Der Homo Faber Ludens gestaltet, erlebt und lernt – denn Spielen ist kein Luxus, sondern ein menschliches Grundbedürfnis.

02 Spielerisch führen 13

Spiel ist mehr als Auflockerung – es ist ein Kulturhebel, Führungsinstrument und Einladung, Arbeit neu zu denken.

03 Spielvorbereitung 27

Gute Spiele haben Struktur – dieser Abschnitt zeigt dir, wie du sie gezielt und wirkungsvoll einsetzen kannst.

04 Spiele 40

5 kreative Spielideen für dich und dein Team.

Anhang 68

Zusätzliche Ressourcen und Quellen



01 Homo Faber Ludens

Der Mensch ist mehr als ein funktionierendes Rädchen im System. Er ist ein schöpferisches, sinnsuchendes und spielendes Wesen. Das überholte Bild vom Homo Oeconomicus weicht dem Homo Faber Ludens – einem Menschen, der gestaltet, erlebt, lernt und sich im Spiel entfaltet. Denn Spielen ist ein Grundbedürfnis: Es verbindet, befreit, belebt – und lässt uns ganz Mensch sein.

TL;DR



Ein neues Menschenbild

Das Menschenbild des Homo Oeconomicus ist überholt. Heute braucht es den Homo Faber Ludens – einen Menschen, der gestaltet, kreativ ist, spielt, Sinn sucht und lernt. Unternehmen müssen Führung neu denken: weniger Kontrolle, mehr Vertrauen und Raum für Mitgestaltung. So entsteht eine Arbeitswelt, die Innovation und Menschlichkeit verbindet.

Zurück ins Spiel

Spielen ist kein Luxus, sondern ein menschliches Grundbedürfnis – auch für Erwachsene. Es schafft Freiheit, fördert Kreativität, verbindet Menschen und öffnet Räume für Selbstentfaltung. In einer Leistungsgesellschaft ist Spiel ein Gegenentwurf: zweckfrei, lebendig, stärkend. Gerade in der Arbeitswelt kann es Nähe, Energie und neue Perspektiven schenken – als ernsthafte Einladung zur Lebendigkeit.



Spielen fördert

Spielen fördert Lernen, Kreativität, soziale Fähigkeiten, emotionale Balance, kulturelle Entwicklung, Vorstellungskraft, Gedächtnis und kognitive Leistung. Es stärkt das Gehirn, verbindet Menschen und macht Entwicklung leicht und lebendig.

Gehirn in Spiellaune

Beim Spielen ist das Gehirn besonders aktiv: Es bildet neue Verbindungen, stärkt Gedächtnis, Lernen und emotionale Regulation. Studien zeigen, dass Spiel nicht nur Freude bereitet, sondern auch langfristig die geistige Gesundheit und kognitive Leistungsfähigkeit verbessert. Wer spielt, trainiert sein Gehirn – auf leichte und nachhaltige Weise.





02 Spielerisch führen

Unsere Arbeitswelt verändert sich rasant – sie wird komplexer, dynamischer, menschlicher. In dieser Realität braucht es neue Antworten: weniger Kontrolle, mehr Vertrauen; weniger Vorgabe, mehr Gestaltungsraum. Genau hier entfaltet Spiel seine Kraft. Spiel schafft Nähe, eröffnet Perspektiven, macht Entwicklung erlebbar – nicht als Ausnahme, sondern als Teil des Alltags. In diesem Abschnitt geht es darum, warum Spielen mehr ist als Auflockerung: Es ist ein Führungsinstrument, ein Resonanzraum, ein Kulturhebel – und eine Einladung, Arbeit neu zu denken.

TL;DR



Arbeit und Spiele

Spiel stärkt, was moderne Organisationen brauchen: Innovation, Resilienz, Teamgeist, Motivation, Lernfreude und Sinn. Es schafft Räume, in denen Menschen sich sicher und lebendig fühlen – ideale Bedingungen für Kreativität, agiles Lernen und persönliche Entwicklung.

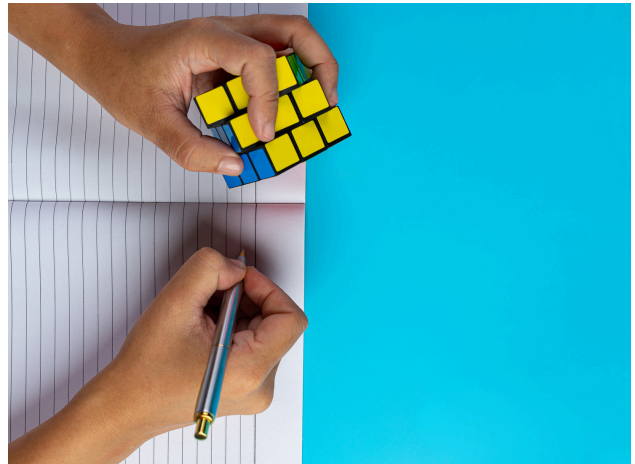
Durch spielerische Impulse entstehen neue Perspektiven, Stress reduziert sich, soziale Kompetenzen wachsen, und Mitarbeiter*innen erleben sich als wirksam. Wer spielt, lernt leichter, kommuniziert besser und engagiert sich tiefer – nicht aus Pflicht, sondern aus echter Verbindung.

So wird Spiel zur Kulturtechnik für eine menschlichere und leistungsfähigere Arbeitswelt.

Führung braucht Spiel

Führung bedeutet heute, Räume zu schaffen, in denen Menschen sich entfalten, verbinden und gemeinsam wachsen. Genau das ermöglicht Spiel: Es schafft Begegnung auf Augenhöhe, lässt neue Rollen und Denkweisen entstehen und macht Entwicklung erfahrbar.

Wer als Führungskraft spielerisch arbeitet, stärkt Vertrauen, fördert psychologische Sicherheit und gestaltet lebendige, resiliente Teams.



Spiele offenbart

Im Spiel zeigen sich Persönlichkeitsmerkmale, Rollenverhalten, Teamdynamiken und Kommunikationsmuster. Man erkennt, wie Menschen mit Fehlern, Konflikten, Regeln und Verantwortung umgehen – und entdeckt verborgene Talente, kreative Lösungsstrategien und emotionale Intelligenz. Spiel ist ein ehrlicher Spiegel für das Miteinander im Team.

TL;DR



Spielräume gestalten

Lernen gelingt dort, wo Menschen sich sicher, frei und lebendig fühlen. Führungskräfte können solche Räume schaffen – mit Haltung, Neugier und spielerischen Impulsen im Alltag. Es braucht nicht immer Workshops: Schon kreative Fragen, Mini-Experimente oder visuelle Check-ins fördern Lernfreude und Veränderungsbereitschaft. Entscheidend ist die Haltung dahinter: Offenheit, Vertrauen und der Mut, selbst im Spiel zu bleiben.

Alltag statt Event

Teamentwicklung ist kein Event, sondern ein kontinuierlicher Prozess. Teams verändern sich ständig – durch neue Menschen, Aufgaben oder Konflikte. Ein einmaliges Teambuilding-Event kann diese Dynamik nicht auffangen. Stattdessen braucht es regelmäßige, alltagsnahe Impulse: kleine Reflexionsrunden, informelle Formate und Spiele. Vertrauen, Offenheit und gute Kommunikation entstehen nicht auf Knopfdruck, sondern durch echte Begegnung und konsequente Beziehungsarbeit. Genau hier liegt die Aufgabe moderner Führung: Beziehungen gestalten, Entwicklung ermöglichen und Teambuilding in den Alltag integrieren.





03 Spielaufbau

Gute Spiele entstehen nicht zufällig – sie folgen einem klaren Aufbau und sind eingebettet in ein durchdachtes System. In diesem Abschnitt erfährst du, wie die Teamspiele strukturiert sind und wie du sie gezielt einsetzen kannst. Hilfreiche Orientierung bieten dir dabei verschiedene Elemente: Ein Spielkompass zeigt auf einen Blick, wofür ein Spiel geeignet ist. Relevante Hintergrundinformationen zu Teamdynamik, Entwicklung und Kultur helfen dir, das passende Spiel für deine Situation zu wählen. So wird jedes Spiel zu einem wirkungsvollen Impuls – passend zum Team, zum Moment und zum Ziel.

TL;DR



Spielgrundlagen

Nicht jedes Spiel passt zu jedem Team. Entscheidend ist, welches Spiel zu welchem Zeitpunkt und Ziel wirkt. Die Auswahl sollte gezielt erfolgen – je nachdem, welcher Team-Baustein gestärkt werden soll, wo das Team gerade steht, welche kulturellen Aspekte im Fokus sind und was Rahmenbedingungen wie Zeit, Gruppengröße oder Energielevel erlauben. Gute Spiele aktivieren nicht nur, sie öffnen Räume für Reflexion, Entwicklung und echtes Teamlernen.

Team-Bausteine

Die Team-Bausteine bilden das Fundament für wirksame Zusammenarbeit. Sie greifen ineinander wie ein Spielsystem: Stabilität und Sicherheit schaffen die Basis, darauf bauen Verbindung, Dialog, Struktur und Verlässlichkeit auf. Sind diese Elemente gefestigt, entfalten sich Wirkung und Entwicklung im Team. Jeder Baustein macht sichtbar, wo ein Team gerade steht – und wo gezielte Impulse weiterhelfen können.



Kultur-Spielbrett

Das Kultur-Spielbrett macht erlebbar, welche Unternehmenskulturen auf das Team wirken. Es zeigt zentrale Themen wie Vertrauen, Feedback, Mitgestaltung oder Gesundheit – und lädt dazu ein, sie sichtbar, besprechbar und gestaltbar zu machen. Je nach Ziel können gezielt einzelne Felder aktiviert oder im Team gemeinsam bespielt werden.

TL;DR



Team-Level

Die Team-Level beschreiben, wo ein Team in seiner Entwicklung steht – und welche Form von Zusammenarbeit gerade möglich ist. Im Tutorial dreht sich alles um Orientierung und erste Verbindung. Das Einsteiger-Level bringt mehr Struktur, klare Rollen und verlässliche Abläufe. Im Koop-Modus übernehmen Teams aktiv Verantwortung und entwickeln ihre Zusammenarbeit weiter. Das Profi-Setup steht für reflektierte Haltung, gemeinsame Kultur und hohe Qualität. Auf dem höchsten Level, dem Game Master, agiert das Team selbstorganisiert, resilient und mit inspirierender Wirkung nach innen und außen.

Spielkompass

Der Spielkompass hilft dir, schnell das passende Spiel für dein Team auszuwählen. Mit Hilfe von Icons erkennst du auf einen Blick, ob ein Spiel z.B. für große Gruppen geeignet ist, wenig Zeit erfordert, zur Persönlichkeitsentwicklung beiträgt oder in einem Workshop gut einsetzbar ist. So findest du effizient das richtige Format für deinen Anlass.





04 Spiele

Hier findest du eine Auswahl an Teamspielen, die mehr sind als bloße Auflockerung. Jedes Spiel wurde so gestaltet, dass es gezielt Impulse für Zusammenarbeit und Kultur setzt – mit Leichtigkeit, aber nie ohne Wirkung. Ob zum Start eines Workshops, zur Reflexion im Teamalltag oder als Intervention bei festgefahrenen Mustern: Die Spiele laden dazu ein, Neues auszuprobieren, Perspektiven zu wechseln und gemeinsam in Bewegung zu kommen. Alle Anleitungen sind klar strukturiert und enthalten Hinweise zu Zielen, Ablauf, Material und Reflexion – damit du direkt loslegen kannst.

Fotosafari	42
<u>Alieninvasion</u>	47
Unlösbar!?	52
Reality-Glitch	57
Heißluftballon	62





Einsteiger-Level

Alieninvasion



Ziele

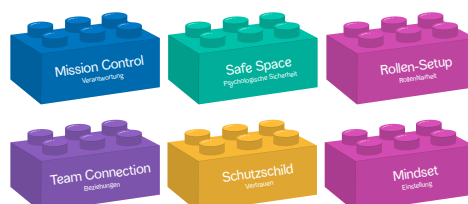
- Gemeinsame Entscheidungsfindung trainieren
- Unterschiedliche Perspektiven erkennen und verhandeln
- Gruppendynamiken und Einflussfaktoren auf Konsensbildung sichtbar machen
- Reflexion eigener Argumentationsstrategien und Anpassungsfähigkeit

Material

- 10 Alltagsgegenstände (z.B. Büroklammer, Luftballon, Stift, Zuckerl, Taschentuch, Schere, Haargummi, USB-Kabel, Spielkarte, Teelicht,...)
- Zettel und Stifte für alle
- Flip-Chart/Whiteboard für Gruppenergebnis

Team-Größe
> 10

Dauer
60
min



Fairness

Fehler

Kommunikation

Lernen

Vernetzung

Medieninhaberin, Herausgeberin und inhaltlich verantwortlich:
Nicole Ringer
Siebeneichengasse 5/12
1150 Wien, Österreich

Kontakt:
E-Mail: office@teamspielerin.at
Telefon: +43 681 20612499

Unternehmensgegenstand:
Entwicklung von E-Books und digitalen Trainingsmaterialien, sowie Durchführung von
(online) Trainings im Bereich Teamentwicklung und Führungskräfteentwicklung.

Grundlegende Richtung:
Dieses E-Book richtet sich an Führungskräfte, Trainer*innen und
Organisationsentwickler*innen und behandelt spielerische Methoden zur Förderung von
Teamdynamik, Lernkultur und Zusammenarbeit in Unternehmen.

Urheberrecht:
Sämtliche Inhalte dieses E-Books (Texte, Konzepte, Illustrationen) sind urheberrechtlich
geschützt. Eine Vervielfältigung oder Weitergabe – auch auszugsweise – ist ohne
ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Autorin nicht gestattet.

Fotos:
Lizenziert unter freepik.com und teilweise KI-generiert

Haftungsausschluss:
Die Inhalte wurden sorgfältig erarbeitet. Dennoch wird keine Gewähr für Richtigkeit,
Vollständigkeit oder Aktualität übernommen. Für externe Inhalte (z.B. Links oder genannte
Quellen) wird keine Haftung übernommen.



teamspielerin
kreativ zum Erfolg führen

Nikky Ringer
office@teamspielerin.at
www.teamspielerin.at