

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5	Jemanden einladen	46
Wie dieses Buch aufgebaut ist	5	12 Der wandernde Terminkalender	48
Was sind Szenarien?.	5	13 Es tut mir schrecklich leid	51
Um welche Szenarien geht es hier?	6	Smalltalk und Alltagsgespräche	52
Szenarien schriftlich und mündlich	7	14 Hallo, wie geht's?	54
Wenige Szenarien kennen, viele Situationen bewältigen	8	15 Vorsicht, ansteckend!	55
Soziokultureller und interkultureller Aspekt	8	16 Interessante und langweilige Gesprächspartner	56
Warum spielerisch Kommunikation trainieren?	9	17 Münzenschnappen	59
Auftaktseiten und Symbole	10	18 Ach übrigens	60
Nützliche Strategien vermitteln: Feedbacksignale – Verständnis sichern – fehlenden Wortschatz kompensieren	11	Handlungsbegleitende Gespräche.	62
Feedback und Korrekturen	12	19 Kordelrätsel	64
Registertraining	13	Etwas erklären und Auskunft geben.	66
55 kommunikative Spiele		20 Origami-Botschafter	68
Übersicht	14	21 Geschichtenpuzzle	70
Um einen Gefallen bitten	16	22 Wo geht's lang?	73
1 Wer tut mir den Gefallen?	18	23 So kommen Sie zu uns	74
2 Heute leider nicht	20	Erzählen und berichten	76
Sich beschweren	22	24 Diavortrag	78
3 Rätselhafte Reklamationen	24	25 Lügenbericht	79
4 Inseln der Ärgernisse	26	26 Sag mir, welches Schaf du bist	80
Jemanden überreden	28	27 Geschichten aus dem Sachensack	82
5 Diva	30	28 Mein Netzwerk	84
6 Womit kriege ich dich?	32	Um Informationen bitten	86
Dienstleistungsgespräche	34	29 Kennenlern-Wimmeln	88
7 Verrücktes Restaurant	36	30 Telefonauskunft	90
8 Stummer Reisender	38	Konsensfindung	92
Um Rat bitten und Rat geben	40	31 Flohmarkt	94
9 Kopfschmerzen und Tabletten	42	32 Immobilienmakler	95
10 Wo drückt der Schuh?	43	33 Die Talkshow.	96
11 Kochberatung	44	Diskussion	98
		34 Themenstationen	100
		35 Moralisch oder unmoralisch?	101
		36 Diskussionen aus dem Sachensack	104
		37 In welchen Korb gehört das?	106
		38 Stammtischdiktat	109

Szenarienübergreifende Spiele und Wiederholungsssspiele	110	Spiele zur Nachbereitung (Feedback und Korrekturen)	135
39 Moderierte Dialoge	110	50 Redemittel-Monitor	135
40 Rollentausch!	112	51 Drei gewinnt	136
41 Szenenkette	114	52 Der große Preis	137
42 Zwei für einen	116	Spiele zum Registertraining	138
43 Dialogbrettspiel	118	53 Verbessern im Kugellager	138
Spiele zur Vermittlung neuer Redemittel	122	54 Szenen eines Lebens	139
44 Wortkarten-Paare	122	55 Höflich, unhöflich, salopp	140
45 Zickzack-Dialog	124	Spielefinder	141
46 Skelett-Dialog	126		
Spiele zur Vermittlung nützlicher Strategien . .	127		
47 Meisenknödel kaufen	127		
48 Zahlengespräch	130		
49 Klar soweit?	132		