

# 116 Volltreffer

## Verlauf



Am Ende einer Fortbildungsphase wird den TN eine Moderatorenzielscheibe präsentiert. Wie eine echte Zielscheibe ist sie in Kreisringe und Kreissegmente aufgeteilt. Die konzentrischen Ringe enthalten von innen nach außen Ziffern von 5 bis 1. Die Kreissegmente sind mit Stichworten zur Tagungskritik (s. Beispiel) gekennzeichnet. Die TN werden gebeten, mit Pinnwandsteckern Bewertungen zum Ausdruck zu bringen. Sie bekommen für jedes Kreissegment (= Bewertungsfeld) einen Stecker. Wie beim Dartspiel liegt die beste Bewertung in der Mitte (*bull's eye*) und die geringste im äußeren Ring. Das MT könnte Bewertungshinweise erläutern oder auch als Wandtafel aushängen, Beispiel: 5 = optimal, 4 = gut, 3 = zufriedenstellend, 2 = verbesserungswürdig, 1 = muss geändert werden. Die Hinweise sollten situationsabhängig gestaltet werden (5 = Ziel voll erreicht ...)

Ein spielerisches Element kommt in die Fortbildung, wenn die TN eine zweite gleichartig gestaltete Zielscheibe tatsächlich als Wurfscheibe benutzen. Sie werfen also Dartpfeile. Es entsteht ein Zufallsergebnis. Man könnte scherzhaft über Zufallsgeneratoren und statistische Evaluationsmethoden philosophieren.

## Kommentar



*Volltreffer* ist eine weitere Methode, einzelne Veranstaltungsabschnitte zu bewerten und den weiteren Verlauf der Fortbildung zu optimieren (vgl. z. B. *Schlussdiskussion*, *Tagungskritik*). Sie gibt dem einzelnen TN die Möglichkeit zu einem Feedback, macht aber auch die Gesamtbefindlichkeit der TN-Gruppe deutlich. In der Diskussion können Verbesserungsvorschläge oder Wünsche zu Änderungen des Tagungsablaufes eingebracht werden. Die Wurfübungen stellen eine (zumeist) sehr willkommene Abwechslung in den Aktionsformen dar (Achtung: Unfallverhütung!).

## Materialien



Zielscheiben, mit Schaumstoff oder Dämmplattenmaterial unterlegt, Pinnwandstecker, (lassen sich immer wieder verwenden)

# Beispiel

MODERATORENZIELSCHEIBE MIT ACHT BEWERTUNGSFELDERN

