

Roger's Game

Einführung:

Ziel / Zweck:

In diesem Spiel gewinnen alle, wenn sie kooperieren und möglicherweise verlieren alle, wenn sie konkurrieren. Das Debriefing zeigt, dass Wettbewerbsverhalten Kooperation verhindert und somit beiden Gruppen schadet.

Ergebnis:

Die Kooperation beider Gruppen bringt beiden einen Gewinn.

Kontext:

Dieses Spiel kann überall dort eingesetzt werden, wo es um Fragen der Kooperation geht und unsere mentalen Denkmuster typischerweise Konkurrenz signalisieren, z. Bsp.: Schülergruppen, Lerngruppen, SCHILF etc. .

Voraussetzungen des Spiels:

Anzahl der Spieler:

2 Gruppen

Gruppengröße : 6 (Minimum) bis 30 (Maximum)

Zeitbedarf: ca. 10 Minuten

Räumliche Voraussetzungen:

Raum je nach Gruppengröße oder außerhalb der Gebäude

Requisiten:

Tafel oder Flipchart

(Filz-) Stifte (zweifärbig)

Spielblatt mit 6 x 6 Quadraten (36 Quadrate) auf Tafel oder Flipchart

evtl. Bonbons oder sonstige kleine Preise für erzielte Punkte

Vorbereitung:

Requisiten bereitstellen, Spielblatt einteilen in 36 Quadrate,

Anleitung:

Hinweise zum Briefing:

Das ist ein Spiel. Für jede Reihe, die eine Gruppe vervollständigt, erhält sie eine Punkt (Süßigkeiten).

Ihr werdet das Gruppenspiel Tic – Tac – Toe spielen, in dem jede Gruppe versucht, sechs Felder in Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) mit ihrem Zeichen zu füllen. Jede Gruppe kann mehr als eine Reihe füllen. Jeder darf nur jeweils ein Feld markieren.

Ich werde den Leiter der Gruppe auswählen.

Nehmt ein paar Minuten Zeit, bevor ihr beginnt, um mit der Gruppe die Strategie zu erörtern.

Spielregeln: (möglicherweise visualisieren)

- Es werden zwei Gruppen gebildet.
- Jede Gruppe wählt sich ein Symbol zur Kennzeichnung ihrer Reihen (o oder x).
- Für jede komplette Reihe, die eure Gruppe fertigstellt, erhaltet ihr einen Punkt (Bonbon).
- Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen.
- Pro Runde darf jeder Spieler einer Gruppe nur ein Kästchen markieren.
- Ihr habt fünf Minuten Zeit, eure Strategie zu besprechen.

Spielablauf:

- Der Moderator teilt die Gruppen ein und bestimmt den Gruppenleiter (kann auch nach eigenem Wunsch der Teilnehmer erfolgen, braucht aber viel mehr Zeit).
- Die Gruppen wechseln sich beim Markieren der Kästchen ab.
- Jedes Gruppenmitglied, das an der Reihe ist, hat 15 Sekunden Zeit (eher weniger), um die Tafel zu erreichen, das relevante Kreuz oder den Kreis zu setzen und den Stift in der Gruppe an den nächsten Spieler weiter zu geben.
- Jede Gruppe markiert abwechselnd, bis alle Quadrate besetzt sind, oder es keine Möglichkeit mehr gibt, eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale mit gleichen Zeichen zu bilden.

Debriefing:

Dieses Spiel wird fast immer wettkampfmäßig gespielt. Das Resultat ist gewöhnlich, dass entweder keine Gruppe einen Punkt gewinnt oder dass jemand einen Fehler macht und der anderen Gruppe so erlaubt, eine Reihe zu vervollständigen. Manchmal kooperieren die Gruppen miteinander.

Machen Sie der Gruppe deutlich, dass theoretisch die Höchstzahl von Reihen, die sie an der Tafel vervollständigen kann, 3 Reihen für das eine Team und drei Reihen für das andere Team ist

Diese Strategie erlaubt beiden Gruppen zu gewinnen.

Bereiten Sie sich auf einigen Widerstand gegen dieses Argument vor, da viele Spieler annehmen, dass dieses Spiel ein Wettbewerb ist. Verweisen Sie auf die visualisierten Spielregeln. Erklären Sie, dass Sie als Moderator das Spiel als Wettbewerb erscheinen lassen, obwohl Sie niemals gesagt haben, dass die Gruppen nicht kooperieren dürfen.

Die „Moral“ des Spiels : In der realen Arbeitswelt ist es oftmals unumgänglich zusammenzuarbeiten (Bsp.: u.a. Projektarbeit in der Schule, Forschungsarbeiten, Klimabündnis etc.).

Hinweis:

Der Moderator darf den Gruppen nicht zuviel zur Abstimmung Zeit geben und sollte das Spiel straff moderieren.