


Baut euer Ding – Die Team-Challenge

Ein Kooperationsspiel mit Aha-Effekt

 **Teilnehmer:** Mindestens 6 Personen – je mehr, desto besser!

 **Materialien:** Duplos, Legos oder andere Bausteine

 **Dauer:** ca. 15 Minuten

 **Lernziele:**

 Bedeutung von **Kooperation und Kommunikation**

 Förderung von **Respekt und Akzeptanz**

 Erleben der **Kraft einer gemeinsamen Vision**




 **Spielverlauf:**

 **Vorbereitung:**

1. **Bausteine bereitstellen:** Lege etwa dreimal so viele Bausteine wie Mitspieler in die Tischmitte. Die Hälfte der Steine sollte eine Farbe (z. B. Blau), die andere eine andere Farbe (z. B. Rot) haben.
2. **Teams bilden:** Die Spieler teilen sich in drei möglichst gleich große Teams auf.
3. **Regeln verteilen:**
 - Jedes Team erhält geheime Regeln, die nur die eigenen Mitglieder kennen.
 - Alternativ: Der Spielleiter erklärt den Teams die Regeln einzeln außerhalb des Raumes.
4. **Kommunikationsverbot:** Während des Spiels darf **nicht gesprochen** oder mit **Zeichen kommuniziert** werden.

Die Regeln der Teams:

Team 1:

-  Baut ein Rechteck aus allen Bausteinen.
-  Falls Steine gestapelt werden, muss der oberste Klotz rot sein.
-  Nur rote Klötze dürfen allein stehen.

Team 2:

-  Baut Türmchen, bestehend aus genau zwei Klötzen.

Team 3:

-  Baut Türmchen, die mindestens einen roten und einen blauen Klotz enthalten.

Spielablauf:

- Der Spielleiter startet das Spiel und beobachtet den Ablauf.
- Das Spiel endet nach 10 Minuten oder wenn die Teams glauben, die Aufgabe gelöst zu haben.

Reflexion & Diskussion:

Nach dem Spiel tauschen sich die Teilnehmer über ihre Erfahrungen aus:

- ◆ **War die Aufgabe lösbar?**
- ◆ **Wie hat sich das Spiel angefühlt?**
- ◆ **Welche Strategien wurden verwendet?**
- ◆ **Welche Parallelen gibt es zur Zusammenarbeit im Arbeitsalltag?**

Oft berichten Teilnehmer, dass sie sich von den anderen Teams „boykottiert“ fühlten. Die Auflösung, dass es eine **gemeinsame Lösung** gibt, führt zu spannenden Diskussionen und Erkenntnissen über Teamarbeit und Kommunikation.

Varianten für mehr Herausforderung:

✓ **Variation 1:** Mehr Teams mit zusätzlichen Regeln.

✓ **Variation 2 – Webex-Edition:**

- Mitarbeitende, die nicht vor Ort sind, verfolgen das Spiel per Webcam.
- Sie übernehmen die Rolle des Managements und kennen nur einen Teil der Regeln.
- Sie dürfen Anweisungen geben, aber keine Regeln direkt kommunizieren.

✓ **Variation 3 – Zeitdruck:**

- Die Teams müssen glauben, dass das Spiel ein **Wettbewerb** ist und das schnellste Team gewinnt.
- Dadurch entsteht zusätzlicher Druck und Chaos.

Viel Spaß und gute Erkenntnisse!