

HANDLUNGSANLEITUNG

Das NASA-Spiel: Ein Spiel zur Gruppendynamik und Gruppenarbeit

Das NASA-Spiel ist ein Teamspiel und eine spielerische Methode zur Gruppenarbeit, Kommunikation und Gruppendynamik. Das Spiel dient dazu, unterschiedliche Entscheidungsfindungsprozesse in Einzel-, Gruppenarbeit und Delegation zu veranschaulichen.

Ziel: Erkennen der unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsfindungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation

Benötigtes Material: pro Person eine Spielanleitung (siehe Anhang) sowie Schreibutensilien

Dauer: 1,5–2 Stunden

Anleitung

Jeder Spieler erhält das Blatt aus dem Anhang.

Verlauf: Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmenden Folgendes erklärt:

In dieser Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.

Bitte achten Sie bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Spieler die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel.

1. Einzelentscheidung (5 Minuten): Jede/r für sich allein versucht, die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten): Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem alle Teilnehmenden einverstanden sind. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung aller haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.



Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Die Gruppe sollte aber jeden Punkt so diskutieren und beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten): Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreter, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreter aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal.

Die anderen Teilnehmenden dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen (*dieser Durchgang könnte bei Zeitknappheit ausgelassen werden*).

Auswertung (15–30 Minuten): Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis der NASA-Fachleute verglichen:

1. Sauerstofftanks
2. Wasser
3. Sternenkarte
4. Nahrungskonzentrat
5. Fernmelde-Empfänger
6. Sender
7. Nylonseil
8. Erste-Hilfe-Koffer
9. Fallschirmseide
10. Schlauchboot
11. Signalpatronen
12. Pistole
13. Trockenmilch
14. Heizgerät
15. Magnetkompass



16. Streichhölzer

Dies ist nicht die einzig wahre Lösung. Ziel des Spiels ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dorthin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Bitte machen Sie unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist das NASA-Spiel wertlos. Bei der Auswertung soll in etwa Folgendes herauskommen:

- neue/andere/bessere Ideen durch Gruppenarbeit statt Einzelarbeit
- zu Beginn sollte man die Fakten klären und einen gleichen Wissensstand herstellen
- zu Beginn sollte man auch das Ziel und die Prioritäten bei der Aufgabe klären
- es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen durchzubringen
- am Anfang sollte man sich über die Vorgehensweise einigen
- auch knappe Zeit sollte in Ruhe genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv
- man sollte sich bewusst machen, was man nicht weiß und keine Zeit mit sinnlosem Herumraten verschwenden
- mögliche Entscheidungsfindungsmodelle:

Konsens: Alle können gut mit dem Ergebnis leben, möglichst Win-win-Lösung, die nicht unbedingt in der Mitte zwischen den Ausgangspositionen liegen muss.

Kompromiss: Man trifft sich in der Mitte; es reicht, die Standpunkte zu klären.¹

Mehrheitsentscheid: schnelle Entscheidungen, auch wenn nicht jeder damit einverstanden ist; das Gegenteil von Konsens; Nachteile:

- nicht alle stehen voll dahinter und sabotieren eventuell das Ergebnis,
- nicht alle verstehen unbedingt die Lösung,
- kompetente Lösungen werden eventuell überstimmt.

¹ Ein Kompromiss kann über Konsens erreicht werden, muss aber nicht.



Anhang: NASA-Spiel

Sie sind Mitglied einer Raumfahrtgruppe, die ursprünglich geplant hatte, auf der erhellten Oberfläche des Mondes mit einem Mutterschiff zusammenzutreffen. Infolge technischer Schwierigkeiten ist Ihr Raumschiff jedoch gezwungen worden, an einer Stelle in der Tagzone zu landen, die etwa 300 km von dem Treffpunkt entfernt liegt. Während der Landung ist ein großer Teil der Ausrüstung an Bord beschädigt worden. Da die Aussicht zu überleben davon abhängt, ob Sie das Mutterschiff erreichen, müssen die wichtigsten der vorhandenen Dinge für den 300 km langen Weg gewählt werden. Unten finden Sie eine Liste von 15 Gegenständen, die nach der Landung unbeschädigt geblieben sind. Ihre Aufgabe ist es, diese Gegenstände in eine Rangordnung zu bringen, je nachdem, wie notwendig Sie Ihnen zum Erreichen des Treffpunkts erscheinen. Setzen Sie Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw.



Liste der unbeschädigten Dinge

Artikel	Rangordnung		
	individuell	Gruppe	Plenum
1 Schachtel Streichhölzer			
1 Dose Nahrungskonzentrat pro Person (lässt sich mit einem Spezialventil an den Raumzugang anschließen)			
15m Nylonseil			
30m ² Fallschirmseide (15x2m)			
1 tragbares Heizgerät (mit Infrarot-Strahler als Wärmequelle)			
2 Pistolen 7,654 mm			
1 kleine Kiste Trockenmilch pro Person			
2 Sauerstofftanks zu je 50 l pro Person			
1 Sternkarte (aus Mondperspektive)			
1 Schlauchboot (automatisch aufblasbar durch integrierte CO ₂ -Kartuschen)			
1 Magnetkompass			
22l Wasser pro Person (mit Spezialventil an den Raumzugang anschließbar)			
20 Signalpatronen (auch im luftleeren Raum zündend, ohne Pistole abschießbar)			
1 Erste-Hilfe-Koffer (u. a. mit Injektionsnadel)			
1 Fernmelde-Empfänger und -Sender mit Solarzellen			

Quelle: Klee, O. (2006). *Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen der einfach so zum Spaß*. Abgerufen von www.spielereader.org/spielereader.pdf (CC BY-SA 2.0 DE)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>