Michaelus Methodenkompass

Tools und Techniken für erfolgreiche Teams





Teamregeln

#01

Verstehen ist der erste Schritt

Wer spielt nach welchen Regeln und warum?

von Michael Kaufmann

Nutzen

Teamregeln ist ein einfaches Kartenspiel, bei dem jeder Tisch nach leicht unterschiedlichen Regeln spielt, ohne es zu wissen. Sobald Spielende in stillen Runden an andere Tische wechseln, prallen unausgesprochene Regeln aufeinander. So wird erlebbar, wie schnell Missverständnisse entstehen, wenn alle glauben, nach denselben Regeln zu spielen, und wie Gruppen auch ohne Worte zu gemeinsamen Absprachen finden.

Typische Situationen:

Ein Team wird neu gebildet oder aus mehreren Teams zusammengelegt.
Es gibt Reibung durch unausgesprochene Erwartungen.
Als Einstieg in die Arbeit an gemeinsamen Teamvereinbarungen.



Anzahl der Teilnehmer

Ideal sind 16 Personen an vier Tischen mit je vier Spielenden. Weitere Personen können als Beobachtende mitmachen.

Benötigte Zeit

Etwa 60 Minuten: rund 35 Minuten für die vier Spielrunden, dazu Einführung und Reflexion.

Benötigtes Material

- Pro Tisch ein Kartenspiel mit 32 Karten (7 bis Ass).
- Pro Tisch eine eigene Spielregel (Kopiervorlage auf Seite 4).
- Zettel und Stift für die Schreiber, ein Flipchart für die Punkte.
- Eine kleine Belohnung für die letzte Runde.

Ablauf des Spiels

Das Spiel wird in vier Runden gespielt. Die Gruppen sollten so aufgeteilt sein, dass sie die Gespräche der anderen Gruppen nicht mithören können. In „lauten“ Runden ist Kommunikation erlaubt, in „stillen“ Runden muss geschwiegen werden. Runden, die in der vorgegebenen Zeit nicht beendet werden, gelten als abgebrochen.

1. Runde (laut) – 7 Minuten

Jedes Team wählt einen Schreiber, der die Punkte notiert. Die Spielanleitungen werden am Ende der Runde eingesammelt.

2. Runde (still) – 7 Minuten

Diese Runde wird ohne Kommunikation gespielt. Die Schreiber übermitteln die Punkte an den Moderator, der sie auf das Flipchart überträgt.

3. Runde (still) – 10 Minuten

Zwei Spieler wechseln gemeinsam zum nächsten Tisch. Das Spiel wird in der neuen Konstellation fortgesetzt. Der Moderator sorgt dafür, dass nicht gesprochen wird.

4. Runde (still) – 10 Minuten

Zwei Spieler, die bisher nicht gewechselt haben, wechseln die Tische. Der Moderator achtet auf eine starke Durchmischung der Gruppen. Die Punktezählung beginnt neu, und die Gewinner dieser Runde erhalten eine kleine Belohnung (z. B. Gummibärchen oder Schokolade).

COMERCIANTE CONSULTING
Führung beginnt bei dir!

Reflexionsfragen

- Was ist während des Spiels passiert?
- Welche Regeln wurden angewendet und beachtet?
- Wer hat sich durchgesetzt und warum?
- Welche Gefühle sind während des Spiels entstanden?
- Wie wurden auftretende Konflikte gelöst?
- Welche Auswirkungen hatte die Ankündigung des Preises auf die Dynamik des Spiels und die Interaktion zwischen den Teilnehmern?
- Wie hat die stille Kommunikation im Vergleich zur lauten Kommunikation das Spiel beeinflusst?

Spielregel Tisch 1

- Der Schreiber mischt die Karten und teilt jedem Spieler 6 Karten aus.
- Jeder Spieler gibt zwei Karten an seinen rechten Nachbarn weiter. Die Karten werden gleichzeitig weitergegeben und aufgenommen.
- Der Spieler links vom Geber beginnt, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn.
- Es muss die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden. Falls dies nicht möglich ist, kann eine beliebige Farbe oder der Trumpf (Herz) gespielt werden.
- Herz ist Trumpf und sticht alle anderen Farben.
- Die höhere Karte gewinnt (Reihenfolge: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass); Herz-Ass ist die höchste Karte.
- Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, spielt als Nächstes aus.
- Spieler gegenüber bilden Teams. Das Team mit den meisten Stichen gewinnt.
- Der Schreiber notiert die Punkte für jede Gruppe.

Spielregel Tisch 2

- Der Schreiber mischt die Karten und teilt jedem Spieler 6 Karten aus.
- Jeder Spieler gibt zwei Karten an seinen linken Nachbarn weiter. Die Karten werden gleichzeitig weitergegeben und aufgenommen.
- Der Spieler links vom Geber beginnt, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn.
- Es muss die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden. Falls dies nicht möglich ist, kann eine beliebige Farbe oder der Trumpf (Kreuz) gespielt werden.
- Kreuz ist Trumpf und sticht alle anderen Farben.
- Die höhere Karte gewinnt (Reihenfolge: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass); Kreuz-Ass ist die höchste Karte.
- Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, spielt als Nächstes aus.
- Spieler gegenüber bilden Teams. Das Team mit den meisten Stichen gewinnt.
- Der Schreiber notiert die Punkte für jede Gruppe.

Spielregel Tisch 3

- Der Schreiber mischt die Karten und teilt jedem Spieler 5 Karten aus.
- Jeder Spieler gibt eine Karte an seinen linken Nachbarn weiter. Die Karten werden gleichzeitig weitergegeben und aufgenommen.
- Der Spieler links vom Geber beginnt, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn.
- Es muss die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden. Falls dies nicht möglich ist, kann eine beliebige Farbe oder der Trumpf (Karo) gespielt werden.
- Karo ist Trumpf und sticht alle anderen Farben.
- Die höhere Karte gewinnt (Reihenfolge: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass); Karo-Ass ist die höchste Karte.
- Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, spielt als Nächstes aus.
- Spieler gegenüber bilden Teams. Das Team mit den meisten Stichen gewinnt.
- Der Schreiber notiert die Punkte für jede Gruppe.

Spielregel Tisch 4

- Der Schreiber mischt die Karten und teilt jedem Spieler 6 Karten aus.
- Jeder Spieler gibt zwei Karten an seinen rechten Nachbarn weiter. Die Karten werden nacheinander, beginnend mit dem Schreiber, weitergegeben und aufgenommen.
- Der Spieler links vom Geber beginnt, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn.
- Es muss die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden. Falls dies nicht möglich ist, kann eine beliebige Farbe oder der Trumpf (Pik) gespielt werden.
- Pik ist Trumpf und sticht alle anderen Farben.
- Die höhere Karte gewinnt (Reihenfolge: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass); die Herz-Dame hat eine Sonderfunktion und ist die höchste Karte. Sie schlägt auch das Pik-Ass.
- Der Spieler, der den letzten Stich gemacht hat, spielt als Nächstes aus.
- Spieler gegenüber bilden Teams. Das Team mit den meisten Stichen gewinnt.
- Der Schreiber notiert die Punkte für jede Gruppe.

Viel Spaß beim Ausprobieren der Methode. Wenn Du Fragen zur Durchführung hast oder den Austausch suchst, melde Dich gerne. Alle Kontaktdaten findest Du in dem QR-Code.

Grüße
Michaelus



Comerciante Consulting Südendstraße 18 76137 Karlsruhe +49 176 433 63 020 michael.kaufmann@comerciante-consulting.de