

Michaelus

Methodenkompass

Tools und Techniken für
erfolgreiche Teams



KNOW
THE RULES



Teamregeln

von Michael Kaufmann

Nutzen

Teamregeln und Verhaltensnormen sind oft implizit vorhanden und variieren je nach Gruppe. Wenn verschiedene Teams aufeinandertreffen, wird häufig angenommen, dass die gleichen Regeln gelten. Dies führt leicht zu Missverständnissen, da Normen nicht universell sind. Das Spiel verdeutlicht diese Dynamik, indem es auf die Vielfalt und Unterschiede in den Teamregeln hinweist. Die Übung, inspiriert von interkulturellen Trainings und von mir angepasst, hilft dabei, dieses Thema aufzugreifen. Den Teilnehmern wird bewusst, dass Regeln explizit gemacht werden müssen. Zudem reflektieren wir, wie es dem Einzelnen ergeht, wenn vermeintliche Regelbrüche geschehen, wer sich wie durchsetzt und wie solche Konflikte



Anzahl der Teilnehmer

Für das Teamregel-Spiel sind mindestens zwei Gruppen à 4 Personen erforderlich.

Benötigte Zeit

Ca. 45 bis 60 Minuten

Benötigtes Material

- 1 Kartenspiel mit 32 Blatt pro Vierergruppe
- Tische und Stühle für die Anzahl der Gruppen
- Kopien der Spielanleitung für jeden Tisch (siehe Kopiervorlage)
- Für das Debriefing: Post-its, Stifte und Flipchart

Spielregel Teamregeln

- 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 Teamregeln

- 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 Teamregeln

- 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 Teamregeln

- 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); 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.



Ablauf des Spiels

Das Spiel wird in 4 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 Punktezahlung beginnt neu, und die Gewinner dieser Runde erhalten eine kleine Belohnung (z.B. Gummibärchen oder Schokolade).



EMENDARE

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?

Vorteile der Methode

Bewusstsein für Vielfalt und Teamdynamik
Reflexion über Kommunikations- und Verhaltensregeln
Erleben von Teamdynamik und Zusammenarbeit
Förderung von kreativem Problemlösen und Anpassungsfähigkeit
Reflexion und Feedback ermöglichen tieferes Verständnis



EMENDARE

Du brauchst Unterstützung?

Dann komm gerne auf mich zu! Das Emendare-Team und ich stehen bereit, um dich bei der Moderation dieses Prozesses zu unterstützen. Unser Fokus liegt darauf, eine reibungslose Veranstaltung zu gewährleisten, bei der wir gemeinsam einen Wert schaffen, der dir und deinem Team weiterhilft.

Kontaktiere mich einfach über Calendly (QR-Code unten)
oder direkt per E-Mail: michael.kaufmann@emendare.de
Mobile: +49 (0)1515 1565491

Ich freue mich darauf, dich bei deiner Veranstaltung zu begleiten.

Viel Spaß beim Ausprobieren der Methode!

**Herzliche Grüße,
Michael**

