

Michaelus Methodenkompass

Tools und Techniken für
erfolgreiche Teams



KNOW
THE RULES



Teamregeln

#01

Verstehen ist der erste Schritt

Wer spielt nach welchen regeln und warum?

von Michael Kaufmann

Nutzen

Das Kennenlern-Bingo ist eine interaktive Methode, die darauf abzielt, Teams schnell in eine entspannte und offene Kommunikation zu bringen. Durch das gemeinsame Finden von Gemeinsamkeiten entsteht ein spielerischer Austausch, der Barrieren abbaut und die Dynamik innerhalb der Gruppe fördert.

Diese Methode eignet sich besonders gut zu Beginn eines Workshops oder Meetings, um das Eis zu brechen und den Grundstein für eine positive Zusammenarbeit zu legen.



Anzahl der Teilnehmer

Das Spiel funktioniert am besten mit Gruppen von mindestens 8 bis 25 Personen. Bei größeren Gruppen kann es sinnvoll sein, mehrere Runden oder Kleingruppen zu organisieren.

Benötigte Zeit

Ca. 10 bis 15 Minuten für die Durchführung. Zusätzlich 5 Minuten für eine eventuelle Auswertung.

Benötigtes Material

- Ausdrucke der Bingo-Karten (eine Karte pro Teilnehmer)
- Stifte für alle Teilnehmer

♣ 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 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?

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

Grüße
Michaelus

