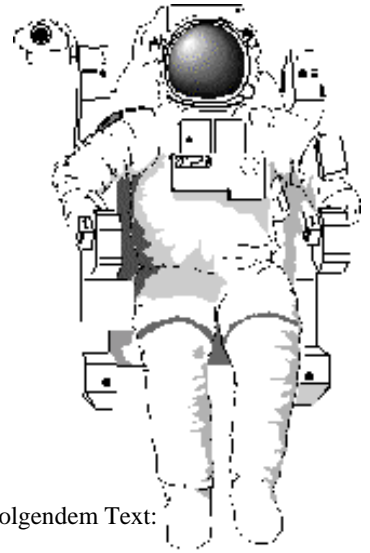


## Teamspiel

# Das NASA-Spiel



- Ziel:** Erkennen der Vorteile der Gruppenarbeit gegenüber der Einzelarbeit
- Dauer:** Drei Stunden
- Wir brauchen dazu:** Pro Spieler Papier, Bleistift und eine Spielanleitung
- Wie geht es?** Es bilden sich Gruppen von etwa acht Spieler. Jeder erhält ein Blatt mit folgendem Text:
- Name: ..... Gruppe: .....
- Sie sind Mitglied einer Raumfahrtmannschaft, 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 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 Treffpunktes erscheinen. Setzen Sie die Nummer 1 neben den wichtigsten Gegenstand, Nummer 2 neben den zweitwichtigsten usw.
- Die unbeschädigten Dinge: 1 Schachtel Streichhölzer, 1 Dose Nahrungskonzentrat, 15 m Nylonseil, 30 m Fallschirmseide, 1 tragbares Heizgerät, 2 Pistolen 7,654 mm, 1 Kiste Trockenmilch, 2 Sauerstofftanks zu je 50 l, 1 Sternkarte (Mondkonstellation), 1 Schlauchboot, automatisch ausblasbar durch CO<sub>2</sub>-Flaschen, 1 Magnetkompaß, 22 l Wasser, Signalpatronen (auch im luftleeren Raum zündend), 1 Erste-Hilfe-Koffer mit Injektionsnadeln, 1 Fernmeldeempfänger und -sender mit Sonnenbatterien.
- Verlauf:** Zum Verlauf des Spieles wird den Teilnehmern 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.
- 1. Durchgang:** *Einzelentscheidung:* Sie versuchen, jeder für sich allein, die gestellte Aufgabe zu lösen. Die ausgefüllten Blätter geben Sie ab. Sie können sich auf einem zweiten Blatt Ihren Vorschlag notieren.
- 2. Durchgang:** *Gruppenentscheidung:* Das Ziel ist ein Beschluß der Gruppe, mit dem jeder von Ihnen einverstanden sein kann. Das bedeutet, daß der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung eines jeden von Ihnen 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. Sie versuchen aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, daß alle Mitglieder wenigstens teilweise zustimmen können.
- 3. Durchgang:** 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. Alle Teilnehmer dürfen dabei zuhören.
- 4. Durchgang:** *Ergebnis:* Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit einem Sachverständigenergebnis verglichen. Das „richtige Ergebnis“: NASA-Fachleute haben folgende Rangordnung aufgestellt: Sauerstofftanks - Wasser - Sternkarte - Nahrungskonzentrat - Fernmeldeempfänger - Sender - Nylonseil - Erste-Hilfe-Koffer - Fallschirmseide - Schlauchboot - Signalpatronen - Pistolen - Trockenmilch - Heizgerät - Magnetkompaß - Streichhölzer.
- Besonderer Hinweis:** *Das NASA-Spiel wurde erstmals veröffentlicht bei Pfeiffer, J.W./Jones, J.E.: A handbook of structured experiences for human relations training, Vol. I + II. University Associates Press, Iowa City 1970.*

Quelle: „**Spiele: Der Punkt auf dem i.** Kreative Übungen zum Lernen mit Spaß“, Gudrun F. Wallenwein, BELTZ-Verlag, Weinheim und Basel 1995, 252 Seiten, 48,- DM, ISBN 3-407-36318-2