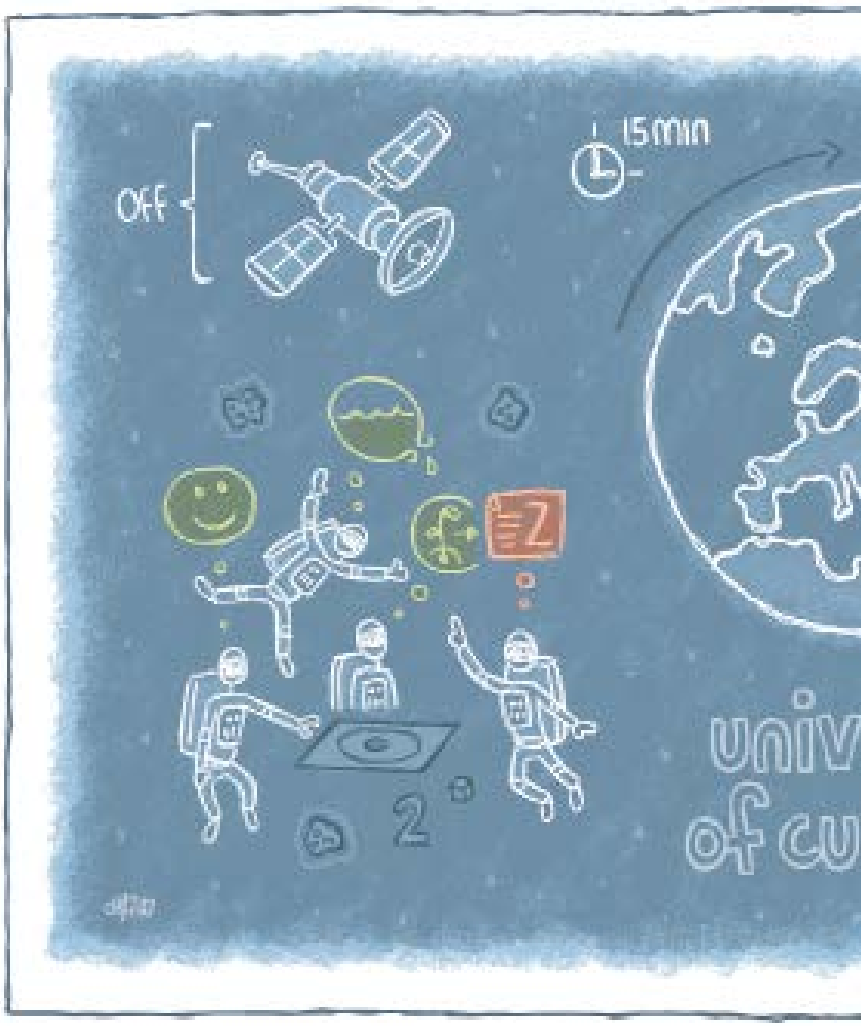
AGILE TOOLS

André Häusling und seine Kollegen von der Managementberatung HR Pioneers stellen in einer Serie Methoden, Spiele und Ideen für agiles Arbeiten vor. Diesmal: **Universe of Culture.**

Ziel des Spiels

Das Brettspiel „Universe of Culture" sensibilisiert für die Kultur-Dimension eines agilen Wandels. Die Spieler erfahren, wie wichtig ein gemeinsames Verständnis von agilen Werten ist und wie diese zur besseren Zusammenarbeit in selbstorganisierten Teams beitragen können. Ebenso wird während des Spiels deutlich, dass zu den Regeln der Zusammenarbeit ein Austausch stattfinden muss, um als Team und Unternehmen erfolgreicher zu werden.



Erfinder des Spiels

„Universe of Culture" entstand als Gemeinschaftsprojekt von Scalamento, Forty Games und der Universität Nürnberg. Es wurde als Team-Building-Spiel konzipiert und basiert auf dem Klassiker „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht", weshalb die Grundzüge rasch verstanden werden können. Auf dem Spielbrett ist ein kreisförmiges Feld abgebildet, das, dem Titel des Spiels entsprechend, in abstraktem Galaxie-Design gehalten ist. Das Spiel-Set beinhaltet zudem Figuren und Steine aus Plastik. Für den Einsatz als Team-Building-Maßnahme sind mehrere Sets nötig. Diese können bezogen werden unter: http://scalamento.de/universe_of_culture.php

Anzahl Spieler

Das Spiel wird für einen optimalen Effekt mit mindestens drei Gruppen von jeweils drei bis acht Personen gespielt. Für jede Gruppe ist ein eigenes Spiel-Set nötig. Ein Turnier mit mehr als drei Gruppen (bei gleicher Gruppengröße) ist möglich.

Nutzen des Spiels

Der Lerneffekt entsteht dadurch, dass alle Spieler meinen, mit der gleichen Spielanleitung zu spielen. Tatsächlich aber weichen diese leicht voneinander ab. Mit jeder neuen Runde prallen die unterschiedlichen Spielweisen aufeinander und sorgen für Verwirrung. Nach dem Turnier reflektieren die Spieler, wie sie die Unterschiede beobachtet, interpretiert und darauf reagiert haben.

Spielvorbereitung

„Universe of Culture“ wird als Turnier gespielt. Idealerweise stehen mindestens drei Spiele-Sets zur Verfügung und das Team teilt sich entsprechend in drei Gruppen von je 3-8 Personen auf. Der Trainer verteilt die drei Spielbretter auf drei Tische. Eine räumliche Trennung der Tische ist hilfreich jedoch nicht zwingend. Der Trainer vergibt den Tischen jeweils eine Nummer. Auf jedem Tisch befindet sich nun: ein Spielbrett, ein Würfel, 8x4 Spielfiguren (in unterschiedlichen Farben), eine Spielanleitung pro 2 Spieler (insgesamt 2-4 Anleitungen pro Tisch) und ausreichend Spielsteine („Energiesteine“). Wichtig ist, dass die Spielanleitungen zu Beginn verdeckt auf den Tisch gelegt werden.

© ILLUSTRATIONEN: CHRISPY SIMON, BERLIN

Spieldurchführung

Der Trainer führt zu Beginn in das Spiel ein und macht den Grundsatz des Turniers klar: Es darf ab sofort nicht mehr gesprochen werden. Nur nonverbale Kommunikation (Gesten, Mimik etc.) ist noch erlaubt. Auch Laute oder Töne sind nicht gestattet. Danach erklärt der Trainer den Spielern, dass das Spiel im Wesentlichen wie „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ funktioniert. Man habe aber, da es sonst zu einfach wäre, die Regeln leicht angepasst. Ziel des Spiels sei es, möglichst viele Energiesteine zu sammeln. Dann weist der Trainer alle Gruppen jeweils einem Tisch zu und gibt 15 Minuten Zeit, damit die Spielanleitungen jeweils von zwei Personen durchgelesen werden können. Danach machen die Spieler unter sich nonverbal aus, welche Farbe der Spielfiguren jeder Spieler bekommt. Der Trainer sammelt dann alle Spielanleitungen ein.

Nun beginnt das eigentliche Turnier mit Spielrunden von jeweils 15 Minuten. Die Spieler spielen gemäß der ihnen bekannten Anleitung. Nach jeder Spielrunde wechseln die Spieler mit folgender Logik die Tische: Der Sieger geht zur nächsthöheren Tischnummer, der Verlierer zur nächstniedrigen. Die anderen Spieler bleiben am bisherigen Tisch. Jede Spielrunde ist in sich geschlossen, das heißt es werden keine Energiesteine in die nächste Spielrunde übertragen. Es können bis zu fünf Spielrunden gespielt werden. Die meisten Spieler werden jedoch bereits nach drei Runden die Kernaussage des Spiels verstanden haben. Nach Abschluss des Turniers reflektiert der Trainer mit dem Team den Verlauf des Turniers und die Lerneffekte.

HR-Pioneers-Erfahrungsbericht

Unsere Erfahrung zeigt, dass mit „Universe of Culture“ in allen Teams ein „Aha-Effekt“ erzeugt werden kann. Die Spieler lernen ,dass Regeln nicht in Stein gemeißelt sind, sondern durch das selbstorganisierte Team adaptiert werden. Sie erkennen die Bedeutung von gemeinsamen Werten und Regeln sowie von Kommunikation für die team-interne und team-übergreifende Zusammenarbeit.