

Kommunikationsspiel

- Ziel:** Die TN führen in einer Gruppe eine praktische Aufgabe durch, bei der Kommunikation gefragt ist. Diese Gruppenarbeit wird beobachtet, analysiert und ausgewertet. Sie soll den Draht der Theorie und Praxis der Kommunikation herstellen.
- Einstieg:**
- Vor dem Z` Mittag wird ein Plakat rausgehängt für eine Anmeldung zu einem Höhlentrekking mit einem Magnetshuttle. Es sollen sich alle in 7-er und 8-er Gruppen einschreiben, dass sind dann auch gleich unsere Blockgruppen
 - Krümel als Baumschiffexkursionsleiter kommt verkleidet zu den Gruppen und heisst sie herzlich willkommen zur Shuttlefahrt. Er erklärt kurz die Bedienung der (imaginären) Shuttles und nun werden 2 Leiter eine Gruppe zugeteilt. Sie verteilen sich in Hörweite.
- Kursleitung:** 2 KL pro Gruppe. KL 1 leitet Spiel, KL 2 beobachtet.
- Zeit:** Für die ersten zwei Aufgaben stehen max. 60 min zur Verfügung. 30 min werden für die Auswertung eingesetzt.
- Material:**
- 1 Augenbinde pro Person
 - Gegenstände zu Feuer machen
 - Aufgaben und Lösung

<p>- Den TN werden die Augen verbunden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein KL beobachtet. Beobachtungshilfe: Wer redet wie lange, wer sagt wieviel, wer ist Leader und warum, dominiert jemand, Gesprächskultur (wie gehen die Personen aufeinander ein), lassen sich die Personen gegenseitig zu Wort kommen, gibt es Allianzen, Unterschied Frauen-Männer... Notizen machen! • Vor dem Stellen der ersten Aufgabe, muss unbedingt die Zeit gestoppt werden! <p>Erste Aufgabe: Die Tn erhalten die erste Aufgabe von der KL vorgelesen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachdem die erste Aufgabe gelöst wurde, wird die zweite Aufgabe gestellt. Die TN erhalten die nötigen Angaben zum Unfall schriftlich. <p>Zweite Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Gruppe löst die zweite Aufgabe und gibt der KL mündlich bekannt, wie sie reagieren würde. <p>Auswertung: Nach dem Lösen der zweiten Aufgabe wird das Spiel von der beobachtenden KL mit der Gruppe ausgewertet. Folgende Fragen werden diskutiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was ging während dem Spiel ab? - Wo gab es Probleme? - Welche Probleme waren strukturell bedingt? Welche selbstverschuldet? - Warum habt ihr es geschafft, bzw. nicht geschafft? - Habt ihr die Arbeit strukturiert? - Kamen alle TN zum Zug? - Hätte jmd. die Lösung gehabt, im Spiel aber nicht genannt? - Alle sagen kurz, wie sie die anderen erlebten. <ul style="list-style-type: none"> • Der/die beobachtende KL gibt eine Zusammenfassung seiner/ihrer Beobachtungen bekannt. • Die KL präsentiert die Ideallösung 	<ul style="list-style-type: none"> • Pro TN eine Augenbinde • Gegenstände, um ein Feuer zu machen. • Liste mit Gegenständen für KL • Aufgabenbeschrieb für KL <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenbeschrieb schriftlich für KL • Lösung für KL
--	--

1. Aufgabe

Wir sitzen nun im Magnetshuttle und fahren vom Startpunkt los, entlang den Magnetschienen. Eure Fahrt führt euch durch einen Tunnel. Auf einmal steigen die Magnetsensoren des Shuttles aus. Nach einer höllischen Schleuderfahrt bleibt das Shuttle nun im engen Tunnel stehen. Der Strom ist ausgefallen, so dass es im Tunnel stock-dunkel ist. Ihr habt einzig eine kleine Taschenlampe dabei, deren Batterie aber schon fast aufgebraucht ist. Sie gibt euch noch für genau 3 Minuten Licht. Allerdings ist ihr Strahl so schwach, dass nur eine Person etwas sehen kann. Euer erstes Ziel muss es sein, eine dauerhafte Lichtquelle zu bekommen, um euch einen Überblick über die Situation verschaffen zu können.

Genau für solche Notfälle hat es im Shuttle eine Kiste mit diversen Gegenständen. Ihr dürft 5 der Gegenstände verwenden, um ein Feuer herzustellen, welches mindestens 15 Minuten lang brennt. An Gegenständen stehen euch zur Verfügung:

Die 17 Gegenstände:

4,5 Volt Batterie	Spiegel	Putzfäden
Bierdeckel	Alufolie	leeres Feuerzeug
Watte	Taschenlampe	Schwefelköpfe
1 Zündwürfel	Lupe	Kohle
1 Thunder	1cl Benzin	Stahlwatte
1 cl Spirit	ein Sack Holz	

Ihr wisst noch nicht, was passieren wird. Beeilt euch also!

KL: unbedingt Zeit stoppen, die der Gruppe aber nicht bekanntgeben!

2. Aufgabe

Jetzt da ihr Licht habt könnt ihr euch einen Überblick über die Situation verschaffen.

Euer Shuttle flog mit einer Geschwindigkeit von 210 km/h in einen 10,5 km langen Tunnel. Nach 2,5 min, um 00:15 Uhr versagten die Systeme und ihr standet still. Die Funkverbindung ist tot. Der Pilot befürchtet, dass niemand etwas vom Unfall mitbekommen hat. Das wäre weiter nicht schlimm, wäre da nicht das nachfolgende Shuttle. Es wird um 01:15 Uhr auf die Unfallstelle prallen. Die Katastrophe ist vorprogrammiert.

Neben euch befinden sich im verunfallten Shuttle noch drei Schwestern, rüstige Damen, aber alle über 80 Jahre alt und ihr jüngerer Bruder – 79 Jahre und leicht gehbehindert. Ein Marathonläufer, eine Mutter mit zwei Kindern. Alle sind wohlauf – nebst dem Schock.

Der Pilot liegt jedoch mit gebrochenem Schlüsselbein und offenem Schiebeenbruch im Cockpit. Der Reiseleiter hat sich in einer Schockreaktion ins WC gesperrt und weigert sich, die Geborgenheit dieses sicheren Raumes zu verlassen.

Die nächste Shuttlestation, an der man Alarm auslösen könnte, befindet sich unmittelbar vor dem Tunnel. Der Strom ist ausgefallen, Natelverbindung kann keine hergestellt werden, es ist stockdunkel.

Wie organisiert ihr die verbleibende Zeit, um weiteres Unheil zu verhindern? Achtung, einen Teil der Stunde habt ihr ja schon mit Aufgabe 1 verbraucht!

Mögliche Ideallösung:

Das Shuttle ist nach 8,75 km stehen geblieben. Nach vorne sind es also noch 1,25 km. Der Marathonläufer und ein Pfadi rennen zurück und schlagen Alarm. Alle anderen gehen nach vorne. Die Mutter sorgt für Ihre Kinder, Ein Pfadi kümmert sich um den Reiseleiter, der stärkste Pfadi hilft dem Piloten, ein Pfadi nimmt die drei Schwestern mit, der letzte Pfadi unterstützt den gehbehinderten Bruder.