Baustein aus dem Modul Einstieg

zukunftskunst PROJEKT

Spielanleitung

WÜRFELN OHNE WORTE

Gruppenübung zum Kennenlernen anderer Erfahrungsräume

MATERIAL

3 Würfel mit je 3 Farben (Würfelvorlage ausdrucken)

Die 3 unterschiedlichen Spielregeln (ausdrucken siehe Vorlage)

Büroklammern oder bunte Schnipsel o.ä.
(je Spieler*in mind. 2 Stück)

Schön ist eine Klingel oder Pfeife,
um Beginn und Ende der Runden zu signalisieren

HINWEIS, WICHTIG!

Niemand weiß, dass jeder Tisch andere Regeln hat 😊

Das darf auch nicht verraten werden!

ZEIT

30 Minuten

ABLAUF

Der Spielablauf (siehe Tabelle) wird erklärt. Die Teilnehmenden bilden 3 Gruppen an 3 Tischen. Jede Gruppe bekommt ein Blatt mit Spielregeln, einen Würfel und jede:r Teilnehmende einige Büroklammern, Schnipsel o.ä..

Ein:e Teilnehmende:r pro Tisch fängt an zu würfeln. Eine Farbe erscheint und die Teilnehmenden machen, was auf den Spielregeln steht. Wer würfelt, muss kontrollieren, wer dabei Letzte:r war. Diese:r bezahlt eine Büroklammer/einen Schnipsel an die:den Würfler:in.	***5 Minuten**, danach durch ein akustisches Signal (Pfeifen oder Klingeln) die nächste Runde einläuten*
Es darf nicht mehr gesprochen werden. Zwinkern und Geräusche sind aber erlaubt.	***5 Minuten**, danach durch ein akustisches Signal (Pfeifen oder Klingeln) die nächste Runde einläuten*
Die Spielregeln werden vom Tisch genommen.	***5 Minuten**, dann **STOP***
Pro Tisch wird ein:e Gewinner:in ermittelt und an jeweils einen anderen Tisch gesetzt. (Falls mehrere Personen die gleiche Anzahl Büroklammern/Schnipsel haben, wird Schnick-Schnack-Schnuck angewendet.)	
*Letzte Runde! Auch hier darf **NICHT** gesprochen werden!!*	***5 Minuten***

AUSWERTUNG:

Gemeinsam wird das Spiel ausgewertet:

- Wie wurde das Dilemma erkannt?
- Wer hat der:dem anderen geholfen? Wie?
- Wie haben sich die Gewinner:innen gefühlt, in einer neuen Umgebung mit unbekannten Regeln?
- Wer hat sich wem angepasst?