

Teamwork-Spiel “LEGO Enten” © NanoGiants Academy 2015 – 2023

Ablauf

Es passt gut in 30 Minuten, aber nur, wenn es die ganze Zeit über aktiv moderiert wird.

Aktivität	Ziel	Aktivität	Anleitung	Dauer
Einfach Enten bauen	Bausatz kennenlernen. Ausprobieren, was geht.	<u>Runde 1:</u> Jeder bekommt eine Tüte mit Teilen und baut einfach eine Ente.	„Jeder baut eine Ente mit allen Teilen, die in der Tüte sind.“ Danach darauf hinweisen, wie viele verschiedene Ergebnisse es gibt: Menschen sind kreativ und divers.	Kein Stress. 😊 5 Minuten reichen bestimmt.
Was macht eine „echte“ Ente aus?	Definition, was eine Ente ist, weil ab der nächsten Aktivität nur noch „echte Enten“ zählen.	<u>Gemeinsame Definition:</u> Team kommt zu einer gemeinsamen Definition was eine „echte Ente“ ist.	„Warum sind das alles Enten?“ „Einigt euch auf drei Kriterien, die eine Ente ausmachen. Damit werden wir ab sofort arbeiten, wenn wie weitere Enten bauen.“ Moderieren und aufschreiben, was die Teilnehmer nennen. (Schnabel, Flügel, ...). Verhindern, dass triviale Dinge wie „rote Teile“ oder „hat Augen“ genommen werden. Sicherstellen, dass alle die Definition mittragen. Dann, um klar zu machen, wie ernst die Definition ist, alle Enten überprüfen und klar sagen, welche keine „echte Enten“ sind. Umbauen lassen ist nicht unbedingt nötig und kosten Zeit.	5 Minuten.
Team-ergebnis maximieren	Reden, Zuhören, die beste Lösung für das Team finden.	<u>Runde 2:</u> Alle Enten werden zerlegt. Jeder zieht eine Aufgabe für Runde 2 (blaue Schrift).	Vorbereitung: <ul style="list-style-type: none"> • Passend zur Anzahl Teilnehmer Aufgaben aussuchen. Darauf achten, dass mindestens eine Aufgabe Vernetzung zwischen den Teilnehmern herstellt. 	Hartes Limit 5 Minuten, auch wenn die Diskussion noch läuft!

		Dann baut jeder seine Ente. Hoffentlich reden sie miteinander. 😊	Regeln vorstellen: 1. Jeder darf nur mit seinen eigenen Teilen arbeiten. 2. Den Zettel lesen, aber niemand anderem zeigen . (Vorlesen ist ok, sollte aber nicht als Tipp gegeben werden.) 3. Möglichst viele Punkte insgesamt fürs Team holen. 4. Es gelten nur „echte Enten“ 5. Max 5 Minuten Hinterher Punkte abrechnen.	
Kommunikationsregeln	Die Teilnehmer finden heraus, was die Erfolgsfaktoren waren und was nicht hilfreich war.	<u>Best practices</u> Teilnehmer reden darüber, was gut und was nicht so toll war. Damit definieren sie selber Kommunikationsregeln für das Team.	Offene Fragen: „Wie war’s? Was hat geklappt? Was nicht? Was hätte anders ablaufen können? ...“ Teilnehmer reden lassen und wichtige Aussagen wiederholen. Schlussfrage: „Also wie würdet ihr vorgehen, wenn ihr noch mal bauen sollt?“	So lange es läuft.
Umgang mit Störern	Erfahrungen von vorher umsetzen. Umgang mit Störern im Team probieren. Spaß haben.	<u>Runde 3</u> Alle Enten werden zerlegt. Jeder zieht eine Aufgabe (schwarze Schrift) und ein Verhalten (orange Schrift). Jeder verhält sich passend und baut seine Ente auf. Hoffentlich erinnern sie sich an die Best Practices, die sie gerade aufgeschrieben haben. 😊	Vorbereitung: <ul style="list-style-type: none"> • Passend zur Anzahl Teilnehmer Aufgaben aussuchen. Darauf achten, dass mindestens eine Aufgabe Vernetzung zwischen den Teilnehmern herstellt. • Aus den Verhaltenskarten genauso viele 😊 wie ☹️ aussuchen, damit es nicht zu heftig wird. Erweiterte Regeln vorstellen: 1. Gleiche Regeln wie vorher, was die Bauaufgaben angeht. Erst, wenn das verstanden ist, die Zettel zum Verhalten austeilen. 2. So verhalten, wie es auf dem Zettel zum Verhalten	Hartes Limit 5 Minuten

			steht, aber nicht darüber reden . Bei Erwachsenen Hinweis auf „Regieanweisung / Improvisationstheater“.	
			Wichtig: Darauf achten, dass es kein Stress wird, sondern lustig bleibt. Wer nicht schauspielern will, darf nicht gezwungen werden.	
Abschluss	Störer wahrnehmen. Überlegen, wie man damit umgehen kann.	<u>Reflexion</u> Teilnehmer reden darüber, was gut und was nicht so toll war.	Vorsicht vor der Frage: „Kennt ihr das dem eigenen Team?“ Das kann zu längeren Diskussionen oder Gruppen-dynamischen Prozessen führen, die man nicht „mal eben so“ moderieren kann. Daher besser nicht!	So lange es läuft.
			Einstieg: „Wie haben sich die Störer = ☹ gefühlt?“ „Konnten die anderen die Tipps = ☺ benutzen?“ Danach wie vorher. Offene Fragen ...	
Feedback	Das wichtigste nochmal sagen, hören	Moderator	1. Jeder Teilnehmer überlegt sich, was für ihn/sie das wichtigste war und sagt das noch einmal. Jeder sollte etwas sagen. Aber niemand wird gezwungen. Keine Diskussion, keine Wertung. 2. Micro-Feedback: Wie hat es euch gefallen? Niemand muss, jeder darf was sagen.	So lange es läuft.

Copyright NanoGiants Academy 2015-2023

Eine Verwendung zu kommerziellen Zwecken ist ausdrücklich untersagt.

Bei nicht-kommerzieller Verwendung würden wir uns über eine Spende freuen.

Spenden geht ganz schnell mit weniger Klicks direkt über unseren [PayPal-Spendenlink](#).

Detaillierte Anweisungen für Banküberweisungen gibt es auf unsere Web-Site <http://nano-giants.net/spenden-willkommen/>

Aufgaben für Runde 2

Du bekommst 1 Punkt, wenn deine Ente die höchste von allen ist.	Du bekommst 1 Punkt, wenn du nicht alle Teile verbaust.	Niemand bekommt Punkte, wenn nicht alle Teile verbaut werden.
Jeder bekommt 1 Punkt, wenn alle Enten gleich aussehen.	Du bekommst 2 Punkte, wenn deine Ente umfällt.	Du bekommst 5 Punkte, wenn deine Ente anders aussieht als alle anderen.
Du bekommst 3 Punkte, wenn du die beiden roten Teile als Flügel benutzt.	Du bekommst 2 Punkte, wenn du die beiden roten Teile als Füße benutzt.	Du bekommst 2 Punkte, wenn sich die roten Teile deiner Ente berühren.
Du bekommst 1 Punkt, wenn alle Teile übereinander sind.	Du bekommst 3 Punkte, wenn genau drei verschiedene Teile den Tisch berühren.	Du bekommst 3 Punkte, wenn du eine Ente baust, die zwei andere Aufgaben erfüllt.

Aufgaben für Runde 3

Du bekommst 1 Punkt, wenn der Stein mit den Augen nicht der oberste Stein ist.	Du bekommst 1 Punkt, wenn nur gelbe Teile deiner Ente den Tisch berühren.	Niemand bekommt Punkte, wenn zwei Enten gleich aussehen.
Du bekommst 2 Punkte, wenn beide roten Teile am Stein mit den Augen angebracht sind.	Du bekommst 1 Punkt, wenn deine Ente die niedrigste ist.	Die Punkte deines linken Nachbarn werden verdoppelt, wenn deine Ente so aussieht wie seine.
Du bekommst 2 Punkte, wenn du die beiden roten Teile als Schnabel benutzt.	Du bekommst 1 Punkt, wenn der Schnabel deiner Ente nicht rot ist.	Du bekommst 3 Punkte, wenn genau ein gelbes und ein rotes Teil deiner Ente den Tisch berühren.
Jede Ente, deren unterster Stein gelb ist, bekommt 1 Punkt.	Jede Ente, die aussieht wie deine <u>und</u> ihre eigene Aufgabe erfüllt, bekommt einen Extra- Punkt.	Du bekommst 2 Punkte, wenn die Noppen aller Teile nach unten zeigen.

Verhalten für Runde 3

<p>☹️ <i>Du redest nur, wenn dich jemand direkt etwas fragt.</i></p>	<p>☹️ <i>Du redest nur darüber, wie schön die anderen Enten sind.</i></p>	<p>☹️ <i>Du baust überhaupt nicht, aber diskutierst mit.</i></p>
<p>☹️ <i>Du suchst dir jemand aus und erklärst, dass was er/sie gebaut hat, nicht als „echte“ Ente zählt.</i></p>	<p>☹️ <i>Du baust deine Ente ständig um, egal was gerade besprochen wird.</i></p>	<p>☹️ <i>Du verlangst, dass die Definition „echte Ente“ verändert wird.</i></p>
<p>😊 <i>Du sorgst dafür, dass jeder/jede seine/ihre Aufgabe vorstellt.</i></p>	<p>😊 <i>Du achtest auf die Zeit.</i></p>	<p>😊 <i>Du fragst am Ende jeden, ob ihm/ihr die Lösung gefällt.</i></p>
<p>😊 <i>Du erinnerst alle daran, was als „echte“ Ente zählt.</i></p>	<p>😊 <i>Du passt auf, dass nicht nur einer/eine redet, sondern alle zu Wort kommen.</i></p>	<p>😊 <i>Du schreibst für alle sichtbar (Tafel, Flipchart, Whiteboard, ...) auf, wofür es wie viele Punkte gibt.</i></p>