

## „Seenot-Spiel“:<sup>1</sup>

*Sie befinden sich mit einer kleinen Gruppe an Bord einer privaten Yacht mitten auf dem atlantischen Ozean. Auf Grund eines im Maschinenraum ausgebrochenen Feuers, das mittlerweile auch den größten Teil der Yacht selbst und der Ausrüstung zerstört hat, droht die Yacht jeden Augenblick zu sinken, und sie müssen Sie verlassen. Ihre genaue Position kennen Sie nicht mehr, da die wichtigste Navigationsausrüstung und das Logbuch bereits ein Opfer der Flammen geworden sind. Sie wissen jedoch, dass Sie sich etwa 500 Seemeilen (925 km) südwestlich von der nächsten Küste befinden. Keiner von Ihnen ist verletzt.*

*Untenstehend sind zwölf Gegenstände aufgeführt, deren Rettung Ihnen jedoch geglückt ist. Außerdem haben Sie das Rettungsboot der Yacht gerettet. Das Boot ist ein Ruderboot ohne Motor, und es ist glücklicherweise groß genug, um Sie und Ihre Mitpassagiere sowie alle unten aufgeführten Gegenstände aufnehmen zu können.*

Ihre **Aufgabe** besteht nun darin, die nachstehenden zwölf Gegenstände so nach Rang zu ordnen, wie Sie für Ihr Überleben nutzbar sind. Ordnen Sie dem wichtigsten Gegenstand die Nummer 1, dem zweitwichtigsten die Nummer 2 und so weiter und dem unwichtigsten Gegenstand die Nummer 12 zu.

	Ihr persönliches Ergebnis	Das Gruppenergebnis	Das „offizielle“ Ergebnis	Abweichung persönlich	Abweichung Gruppe
Notverpflegung					
20 l frisches Wasser					
Seekarte Atlant. Ozean					
Eine Schwimmweste					
Moskitonetz					
Rasierspiegel					
Ein Radio					
4 qm klare Kunststoffolie					
2 l Rum					
5 m Nylonseil					
2 Kartons Schokolade					
Eine Angel mit Zubehör					

<sup>1</sup> Dürrschmidt, P. u.a.: Methodensammlung für Trainerinnen und Trainer. 5. Aufl., managerSeminare Verlag GmbH, Bonn, 2009, S.117f.

## Hinweise für die Gruppenarbeit / Gruppendiskussion

Die ist eine Entscheidungsübung zur Herbeiführung von realitätsnahen Beschlüssen. Ihre Gruppe soll mit Einstimmigkeit beschließen. Das bedeutet, dass der Rangplatz für jede einzelne Position einstimmig festgelegt werden muss. Einstimmigkeit ist schwer zu erzielen. Deshalb wird nicht jeder Rangplatz jeden einzelnen voll zufrieden stellen. Versuchen Sie trotzdem, die Rangordnung so zu erstellen, dass alle einigermaßen einverstanden sind.

Hier einige **Regeln**:

- Vermeiden Sie, Ihre persönliche Entscheidung den anderen aufzuzwingen.
- Argumentieren Sie mit Logik
- Vermeiden Sie nachzugeben, bloß um Einstimmigkeit zu erzielen oder Konflikten auszuweichen. Unterstützen Sie nur dann andere Ansichten, wenn Sie mit Ihren wenigstens teilweise übereinstimmen.
- Vermeiden Sie nach Möglichkeit Konfliktlösungstechniken wie Mehrheitswahl, Mittelwertberechnung oder den „Kuhhandel“ (Wenn du mir..., dann biete ich dir...)
- Betrachten Sie abweichende Meinungen eher als einen nützlichen Beitrag, statt sie als störend zu empfinden.

Achten Sie auf die Einhaltung der Spielregeln, wie beispielsweise ein freundlicher Umgang untereinander oder die Berücksichtigung der Meinung von allen Team-Mitgliedern bei der Entscheidung und dass die Entscheidung möglichst einstimmig erfolgen soll.

Es ist sinnvoll, dass die Reihenfolge durch Argumente festgelegt wird, anstatt diese durch Abstimmung herbeizuführen. Dadurch können gruppenspezifische Prozesse besser beobachtet werden. Jede Gruppe soll sich dabei auf eine gemeinsame Reihung einigen. Zeit für die Gruppe ca. 30-45 Minuten.

Die Gruppenlösungen werden anschließend vorgestellt. Eventuell kann eine „Gesamtlösung“ diskutiert werden. Das Augenmerk sollte weniger auf die Punktezahl gelegt werden sondern darauf, wie sich die Einzelreihungen und Gruppenreihungen mit der Lösung verglichen verhalten. Hierbei zeigt sich bei fast allen Spielversuchen, dass die Gruppenreihung eine bessere Punktezahl ergibt, als der Durchschnitt der Einzelreihungen der Gruppenmitglieder. Dadurch zeigt sich, dass das Team mehr ist, als die Summe der Einzelleistungen.