NASA Weltraumspiel

Auf einen Blick

Raum und Materialien
- Liste der geretteten Gegenstände
- Musterlösung
- Spielerblatt für Spieler zum Ausfüllen

Spielart
- Planspiel

Gruppenzusammensetzung
- je Gruppe 3-6 Spielern

Ablauf und Dauer
- Intro für die Spieler:
  Das Raumschiff ist bei einer Bruchlandung auf dem Mond völlig zerstört. 15 Gegenstände konnten gerettet werden. Das Mutterschiff / eine Mondstation ist 200 Kilometer entfernt.

  Die Überlebenschance hängt von der Auswähl der Gegenstände, die sie beim Trip zum Mutterschiff mitnehmen wollen, ab
- 1. Runde Individualrangliste: Aufgabe ist, dass jeder Spieler für sich selbst eine Rangliste der Wichtigkeit der Gegenstände erstellt
- 2. Runde Gruppenrangliste: Das Team einigt sich auf eine Gruppenlösung - selbstorganisiert und unmoderiert.
- 3. Runde: Auswertung mit der Liste des Expertenteam der NASA. (Das Planspiel wurde bei der NASA gespielt und die Lösung ist eine offizielle von Astronauten erstellte Liste.)
- Um die unterschiedlichen Ergebnisse besser vergleichen und bewerten zu können, wird für jeden Gegenstand die Differenz von dem vergebenen Rangplatz zu dem richtigen Rangplatz berechnet und als absolute Zahl notiert.

  Beispiel: Ein Teilnehmer hat die Streichhölzer auf den 10. Rangplatz. Die richtige Lösung ist der 15. Rangplatz. Die Differenz zwischen der Einschätzung und der richtigen Lösung beträgt also 5 (15 − 10=5).
  Alle Differenzen werden addiert - bei der Einzelaus- und Gesamtwertung.
  Je niedriger die Gesamtsumme ist, desto besser ist die Lösung zu bewerten.
- 4. Runde Retrospektive: Mit dem Team analysieren, wie sie miteinander die Gruppenlösung ermittelt haben. Lief alles harmonisch? Welche Schwachen kann das Team in der Übung entdecken? (Transfer der erlebten Strukturen auf die Realität.)
- Dauer: 1. Runde Individualrangliste - ca. 10 Minuten
  2. Runde Gruppenrangliste - ca. 20 Minuten
  3. Runde Auswertung im Vergleich NASA-Ergebnisse - ca. 10 Minuten
  4. Runde Retrospektive - 20-30 Minuten

Was ist das? Wie lange dauert das?
- Planspiel aus den 70ern, um Kommunikationsstrukturen im Team aufzudecken
- 1-1,5 Std.

Wozu das Ganze?
- Rollen-, und Gruppenverhalten
- Kommunikationsstrukturen innerhalb des Team erlennen

Tipps und Stolperfallen
- Ein Spieler des Teams kennt das Spiel
- Als Moderator zu viel der eigenen Beobachtung eingeben. - Achtung: Das Spiel ist ausgezeichnet geeignet, dass die Teammitglieder Strukturen und Schwächen selbst erkennen.
- Als Moderator darauf achten, dass in der Retrospektive "Vogelperspektive" / Metaebene eingehalten wird und nicht über Sinn der NASA-Ergebnisse diskutiert wird.

Wie noch?
- Varianten:
  Wüstenabsturz
  Stranden auf einsamer Insel

Wer hat's erfunden?
- J. W. Pfeiffer und J. E. Jones (1970)

Spielkarte