



CultuRallye

Regeln erleichtern das Leben. Meistens.

Erfahrungsorientierte Lernmethoden.

Sie haben ein METALOG® training tool erworben! Damit haben Sie sich für eine flexibel einsetzbare Methode entschieden, mit der Sie bei der Arbeit mit Gruppen Inhalte erlebbar machen und so den nachhaltigen Praxistransfer stärken. Wenn dies Ihre erste Begegnung mit erfahrungsorientierten Lernmethoden ist, dann laden wir Sie ein, sich in den folgenden Abschnitten ein Bild von diesem Konzept zu machen, damit Sie Ihr neues Tool in der Praxis optimal nutzen können. Die METALOG® training tools sind interaktive Übungen. Was meinen wir damit? In der Interaktion finden authentische Gruppenprozesse statt. In einem geschützten Raum – also frei von den Anforderungen des Alltags – meistern die Teilnehmer gemeinsam durch effiziente Kommunikation eine anspruchsvolle Aufgabe. Die METALOG® training tools „übersetzen“ Lerninhalte und Theorie auf eine mit allen Sinnen erlebbare Ebene. „Learning by doing“ heißt sehen, hören und fühlen – eben echt lernen. Sie knüpfen mit diesem erfahrungsorientierten Lernprojekt also direkt an der individuellen Realität der Teilnehmer an und leiten sie dazu an, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen und Lösungsstrategien zu entwickeln. Die Vielfältigkeit und Komplexität der Themen, die Sie mit dieser Übung bearbeiten können, hängen maßgeblich von Ihrer Kreativität ab. Je gezielter Sie die Übung für Ihre Gruppe maßschneidern, indem Sie die Inszenierung, die Durchführung und die Auswertung des Lernprojekts an die Gruppenkultur anpassen, desto eindrucksvoller und reichhaltiger wird die Lernerfahrung der Gruppe sein.

Grundablauf.

1. **Inszenierung:** Geben Sie dem Lernprojekt Sinn. Neben Regeln und Rahmenbedingungen erklären Sie in diesem ersten Schritt, welche inhaltliche Bedeutung die Übung für die Gruppe hat.
2. **Durchführung:** An dieser Stelle tritt die Gruppe in den Vordergrund. Während sie das Lernprojekt erlebt, beobachtet der Trainer.
3. **Intervention:** Wenn sich die Teilnehmer in einer Sackgasse befinden, die über längere Zeit andauert, können Sie den Prozess unterbrechen und die Gruppe dabei unterstützen, selbst eine Lösung zu finden.
4. **Auswertung:** Sammeln Sie die unterschiedlichen Erfahrungen aus dem Lernprojekt. Während der Auswertung bieten sich zahlreiche Möglichkeiten zum Praxistransfer, indem Sie die Erlebnisse des Lernprojekts in die „echte Welt“ übersetzen.

Dieses Lernszenario versetzt die Teilnehmer in die herausfordernde Situation, in unterschiedlichen Kontexten mit unterschiedlichen Regeln konfrontiert zu werden. Während des Spiels erleben die Teilnehmer einen unerwarteten „Kulturschock“, den sie vergleichsweise erfahren, wenn sie z.B. einer anderen Kultur begegnen oder wenn sie innerhalb eines Unternehmens die Abteilung wechseln. Wie auch in der Realität sind die Regelunterschiede/Kulturunterschiede nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen, weil das Setting scheinbar das gleiche ist.

Bei CultuRallye geht es darum, bei einem Würfelspiel so viele Chips wie möglich zu gewinnen. Es wird an vier Tischen mit jeweils einem Rallyewürfel und einem Aktionswürfel gewürfelt. Der Aktionswürfel verlangt eine Aktion, die auf einem Regelblatt beschrieben ist. Beide Würfel werden gleichzeitig gewürfelt. Die dem Symbol zugeordnete Aktion muss so schnell wie möglich ausgeführt werden. Der letzte Spieler, der die Aktion ausführt, verliert die Runde und muss bezahlen. Er bezahlt so viele Chips, wie ihm der Rallyewürfel anzeigt. Die Bezahlung geht an den Spieler, der gewürfelt hat. Dieser Spieler kann nur gewinnen und nicht verlieren, da er keine Aktion ausführen muss. Das Spiel wird dann reihum fortgesetzt. Nach einer Übungsphase von ca. 5-10 Minuten werden die Regelblätter entfernt und es darf nicht mehr (!) gesprochen werden.

Was die Spieler nicht wissen: Jeder Tisch ist mit leicht unterschiedlichen Regeln ausgestattet. Wenn nach einer 1. Spielphase der Spieler mit den meisten Chips in seinem Becher an einen anderen Tisch mit anderen Regeln wechselt, ist die Verwirrung groß ...

Rahmenbedingungen.

Akteure (min./opt./max.): 8/12/16, XXL-Ausführung: max. 35 Akteure

Zeit (ohne Auswertung): 20-25 Minuten

Platz: Raum mit ca. 60 m², in dem 4 (7) Tische mit genügend Abstand Platz finden.

Material.

4 verschiedene laminierte Spielregeln, 4 Rallyewürfel (Zahlen) und 4 Aktionswürfel (Symbole), 16 Becher, XXL-Ausführung; 7 verschiedene Spielregeln, 7 Rallyewürfel (Zahlen) und 7 Aktionswürfel (Symbole) 35 Becher.

Vorbereitung.

An vier (sieben) Tischen im Raum verteilt werden vier (sieben) Würfelspiele mit unterschiedlichen Regeln gespielt. Die vier (sieben) Tische werden jeweils mit einem Regelblatt, einem Rallyewürfel und einem Aktionswürfel ausgestattet. Außerdem wird pro Spieler ein Becher mit 20 Chips vorbereitet. Die Tische sollten räumlich etwas getrennt sein, sodass sich die Spieler nicht mit den anderen Tischen über ihre Regeln austauschen können.

Übungsphase.

In der ersten Übungsphase (ca. 5-10 Minuten) lernen die Spieler anhand des Blattes die Regeln des Spiels. In dieser Phase werden noch keine Chips bezahlt und es darf noch gesprochen werden. Haben die Spieler die Regeln gelernt, werden die Regelblätter entfernt und es wird nicht mehr gesprochen. Es beginnt die ...

1. Spielphase.

In der 1. Spielphase würfeln die Spieler an ihrem „Heimattisch“ und gewinnen und verlieren Chips. Es wird nicht mehr gesprochen. Die Spieler identifizieren sich mit ihren Regeln. Die Spielphasen sollten ca. fünf bis acht Runden dauern, damit jeder Spieler mehrmals an die Reihe kommt.

Am Ende der 1. Spielphase gibt der Trainer ein Signal. Die Runde kann noch beendet werden, dann wechselt der Spieler mit den meisten Chips im Becher im Uhrzeigersinn zum nächsten Tisch. Dabei muss der Trainer darauf achten, dass die Spieler nicht sprechen!!!

2. Spielphase.

Die neue Umgebung, der neue Spieltisch ruft sowohl beim wechselnden Spieler als auch beim Rest des Tisches Verwirrung hervor, eventuell sogar Frustration. Sobald die Teilnehmer erkennen, dass am neuen Tisch mit anderen Regeln gespielt wird, werden Strategien entwickelt, mit der neuen Situation umzugehen. Manche Spieler erlernen die neuen Regeln schnell und gewinnen weiterhin häufig, andere erkennen vielleicht nicht, dass mit verschiedenen Regeln gespielt wird. Die Spieler werden mit den Regelunterschieden also unterschiedlich umgehen. Die hier beobachteten verschiedenen Reaktionen und Strategien können im Anschluss in der Auswertung verwendet werden. Die 2. Spielphase dauert wieder ca. fünf Runden und wieder wechselt der Spieler mit den meisten Chips am Ende der Phase im Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch.

Wie geht's weiter?

Empfehlenswert sind insgesamt zwei bis drei Spielphasen mit jeweils einem Wechseln der Rundengewinner. Alternativ kann der Trainer auch bestimmen, dass beim zweiten Wechsel eines Spielers an einen anderen Tisch, der Spieler mit den wenigsten (oder sogar gar keinen Chips) wechselt. Es geht dabei darum, dass möglichst jeder Spieler einmal eine Konfrontation mit fremden Regeln erlebt hat, dabei muss er nicht unbedingt an einen anderen Tisch gewechselt sein.

Ende und Auswertung.

Die Spieler wechseln alle zurück an ihren „Heimattisch“. Jetzt dürfen sie wieder sprechen. Sie sollen sich über ihre Erfahrungen austauschen (ca. 10 Minuten). Dann kann im Plenum der Gewinner ermittelt werden. Wichtig ist dann die Reflexion des Erlebten. Hier einige mögliche Beispielfragen:

- Wie sind Sie mit Regelunterschieden umgegangen?
- Was waren Ihre größten Frustrationen/Ihre größten Erfolge?
- Welche ähnlichen Erfahrungen haben Sie bereits im (Arbeits-)Alltag gemacht?
- Auf welche Situationen lässt sich die Erfahrung im Spiel übertragen?
- Wo erleben Sie, dass in unterschiedlichen Kontexten andere Regeln gelten?

Varianten und Maßschneidern für unterschiedliche Gruppengrößen.

Bei einer Gruppengröße von neun bis zwölf Teilnehmern sollte an nur drei Tischen gespielt werden.

Erwarten Sie das Unerwartete!

Die praktische Erfahrung hat gezeigt, dass jede Gruppe auf dieses Lernprojekt ein wenig anders reagieren wird, da es die Gruppensituation authentisch widerspiegelt. Darin liegt die Chance für Sie als Trainer: Lassen Sie Ihrer Gruppe diesen Freiraum. Freuen Sie sich über spontan entstehende Reaktionen aus der Gruppe. Nutzen Sie alles, was passiert, für ein nachhaltiges Lernergebnis!

Lieferumfang: Für bis zu 16 Akteure, 8 Würfel, 320 Geldchips, 16 Kunststoffbecher, 4 Spielanleitungen für die Tische, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Holzkoffer. **XXL-Ausführung:** Für max. 35 Akteure: 14 Würfel, 700 Geldchips, 35 Kunststoffbecher, 7 Spielanleitung für die Tische, 1 detaillierte Anleitung. Lieferung im Holzkoffer.



Informative und aufschlussreiche Videos zu diesem und auch anderen Tools finden Sie unter www.metalog.de



Culturallye

REGELN

Ziel des Spiels: so viele **Chips** wie möglich gewinnen!

Ihr spielt mit einem **Aktionswürfel** und einem **Rallywürfel**. Beide Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt, danach wird reihum gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird **nicht mehr gesprochen!!!**

A. Aktionswürfel (Symbole)

Die Symbole auf dem Aktionswürfel stehen für bestimmte Aktionen. Wenn der Aktionswürfel gespielt wird, führen alle Spieler – außer dem Spieler, der gewürfelt hat – diese Aktion aus!

Die Aktion muss so schnell wie möglich ausgeführt werden.

Der **langsamste Spieler verliert die Runde** und muss bezahlen. (Siehe Rallywürfel)



mache dieses Zeichen:



lege die rechte Hand auf deinen Kopf



schnipse mit den Fingern der rechten Hand



schlage mit der flachen Hand auf den Tisch



lege deine Hand auf den Aktionswürfel

action

klatsche auf den linken Oberschenkel

B. Rallywürfel (Zahlen)

Der Rallywürfel mit den Zahlen regelt den „Kontostand“. Alle Spieler haben zu Beginn 20 Chips in ihrem Becher.

Die **Person, die die Runde verliert**, weil sie als letzte die Aktion ausgeführt hat, **muss** so viele Chips **bezahlen**, wie mit dem Rallywürfel gewürfelt wurden. Die Bezahlung geht an den Spieler, der gewürfelt hat.

Du kannst also deinen Kontostand nur erhöhen, wenn du selbst an der Reihe bist zu würfeln.

Nach einer 5-minütigen Übungsphase beherrscht ihr dieses Spiel so gut, dass ihr **ohne Regeln weiterspielen** könnt. Dann darf **nicht mehr gesprochen** werden und dieses Regelblatt wird entfernt!



Culturallye

REGELN

Ziel des Spiels: so viele **Chips** wie möglich gewinnen!

Ihr spielt mit einem **Aktionswürfel** und einem **Rallywürfel**. Beide Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt, danach wird reihum gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird **nicht mehr gesprochen!!!**

A. Aktionswürfel (Symbole)

Die Symbole auf dem Aktionswürfel stehen für bestimmte Aktionen. Wenn der Aktionswürfel gespielt wird, führen alle Spieler – außer dem Spieler, der gewürfelt hat – diese Aktion aus!

Die Aktion muss so schnell wie möglich ausgeführt werden.

Der langsamste Spieler verliert die Runde und muss bezahlen. (Siehe Rallywürfel)



mache dieses Zeichen:



schlage mit der flachen Hand auf den Tisch



schnipse mir den Fingern der rechten Hand



lege deine rechte Hand auf deinen Kopf



lege deine Hand auf den Aktionswürfel

action

klatsche auf den linken Oberschenkel

B. Rallywürfel (Zahlen)

Der Rallywürfel mit den Zahlen regelt den „Kontostand“. Alle Spieler haben zu Beginn 20 Chips in ihrem Becher.

Die Person, die die Runde verliert, weil sie als letzte die Aktion ausgeführt hat, **muss** so viele Chips **bezahlen**, wie mit dem Rallywürfel gewürfelt wurden. Die Bezahlung geht an den Spieler, der gewürfelt hat.

Du kannst also deinen Kontostand nur erhöhen, wenn du selbst an der Reihe bist zu würfeln.

Nach einer 5-minütigen Übungsphase beherrscht ihr dieses Spiel so gut, dass ihr **ohne Regeln weiterspielen könnt**.

Dann darf **nicht mehr gesprochen** werden und dieses Regelblatt wird entfernt!



Culturallye

REGELN

Ziel des Spiels: so viele **Chips** wie möglich gewinnen!

Ihr spielt mit einem **Aktionswürfel** und einem **Rallywürfel**. Beide Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt, danach wird **reihum** gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird **nicht mehr gesprochen!!!**

A. Aktionswürfel (Symbole)

Die Symbole auf dem Aktionswürfel stehen für bestimmte Aktionen. Wenn der Aktionswürfel gespielt wird, führen alle Spieler – außer dem Spieler, der gewürfelt hat – diese Aktion aus!

Die Aktion muss so schnell wie möglich ausgeführt werden.

Der **langsamste Spieler verliert die Runde** und muss bezahlen. (Siehe Rallywürfel)



mache dieses Zeichen:



klatsche auf den linken Oberschenkel



schnipse mit den Fingern der rechten Hand



schlage mit der flachen Hand auf den Tisch



lege deine Hand auf den Aktionswürfel

action

lege die rechte Hand auf deinen Kopf

B. Rallywürfel (Zahlen)

Der Rallywürfel mit den Zahlen regelt den „Kontostand“. Alle Spieler haben zu Beginn 20 Chips in ihrem Becher.

Die Person, die die Runde verliert, weil sie als letzte die Aktion ausgeführt hat, **muss** so viele Chips **bezahlen**, wie mit dem Rallywürfel gewürfelt wurden. Die Bezahlung geht an den Spieler, der gewürfelt hat.

Du kannst also deinen Kontostand nur erhöhen, wenn du selbst an der Reihe bist zu würfeln.

Nach einer 5-minütigen Übungsphase beherrscht ihr dieses Spiel so gut, dass ihr **ohne Regeln weiterspielen** könnt. Dann darf **nicht mehr gesprochen** werden und dieses Regelblatt wird entfernt!



Culturallye

REGELN

Ziel des Spiels: so viele **Chips** wie möglich gewinnen!

Ihr spielt mit einem **Aktionswürfel** und einem **Rallywürfel**. Beide Würfel werden gleichzeitig gewürfelt.

Der jüngste Spieler am Tisch beginnt, danach wird reihum gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird **nicht mehr gesprochen!!!**

A. Aktionswürfel (Symbole)

Die Symbole auf dem Aktionswürfel stehen für bestimmte Aktionen. Wenn der Aktionswürfel gespielt wird, führen alle Spieler – außer dem Spieler, der gewürfelt hat – diese Aktion aus!

Die Aktion muss so schnell wie möglich ausgeführt werden.

Der **langsamste Spieler verliert die Runde** und muss bezahlen. (Siehe Rallywürfel)



mache dieses Zeichen:



schnipse mit den Fingern der rechten Hand

klatsche auf den linken Oberschenkel

schlage mit der flachen Hand auf den Tisch

lege deine Hand auf den Aktionswürfel

action

lege die rechte Hand auf deinen Kopf

B. Rallywürfel (Zahlen)

Der Rallywürfel mit den Zahlen regelt den „Kontostand“. Alle Spieler haben zu Beginn 20 Chips in ihrem Becher.

Die Person, die die Runde verliert, weil sie als letzte die Aktion ausgeführt hat, **muss** so viele Chips **bezahlen**, wie mit dem Rallywürfel gewürfelt wurden. Die Bezahlung geht an den Spieler, der gewürfelt hat.

Du kannst also deinen Kontostand nur erhöhen, wenn du selbst an der Reihe bist zu würfeln.

Nach einer 5-minütigen Übungsphase beherrscht ihr dieses Spiel so gut, dass ihr **ohne Regeln weiterspielen könnt**. Dann darf **nicht mehr gesprochen** werden und dieses Regelblatt wird entfernt!