

Spielanleitung: Mipps und Wors

Die Übung passt zur Erarbeitung von Schritten zur Problemlösung. Eine Gruppe soll aufgrund von verteilten Informationen die Lösung einer Aufgabe finden. Dabei hat jedes Gruppenmitglied nur eine Teilinformation oder eine Frage. Nur einige wenige Informationen sind für die Lösung wichtig, andere wiederum völlig unbedeutend. ES muss also von der Gruppe herausgefunden werden, wer welche Informationen, welche für die Lösung relevant sind oder nicht weiter bringen.

Vorbereitung: Schreiben Sie die folgenden Informationen bzw. Fragen gut leserlich auf jeweils eine Moderationskarte. Alternativ kann auch auf eine DIN A4-Seite (Karton) gedruckt werden: die Seite dritteln, also 3 Informationen bzw. Fragen pro Seite. Dann auseinander schneiden.

Wie weit ist es von A nach B? // Es ist 4 Lutts von A nach B // Wie weit ist es von B nach C? // Es ist 8 Lutts von B nach C. // Wie weit ist es von C nach D? // Es ist 10 Lutts von C nach D. // Wie groß ist ein Lutt? // Ein Lutt hat 10 Mipps. // Was ist ein Mipp? // Ein Mipp ist ein Längenmaß. // Wieviele Mipps hat ein Kilometer? // Ein Kilometer hat 2 Mipps. // Was ist ein Dar? // Ein Dar sind 10 Wors. // Was ist ein Wor? // Ein Wor hat 5 Mirs. // Was ist ein Mir? // Ein Mir ist eine Zeiteinheit. // Wieviele Mirs hat eine Stunde? // Eine Stunde hat 2 Mirs. // Wie schnell fährt der Mann von A nach B? // Der Mann fährt von A nach B mit einer Geschwindigkeit von 24 Lutts per Wor. // Wie schnell fährt der Mann von B nach C? // Der Mann fährt von B nach C mit einer Geschwindigkeit von 30 Lutts per Wor. // Wie schnell fährt der Mann von C nach D? // Was ist ein Dar? // Der Mann fährt von C nach D mit einer Geschwindigkeit von 30 Lutts per Wor.

Einleitung: Erzählen Sie eine kleine Geschichte, dass z.B. die EU die Längen- und Zeiteinheiten vereinheitlichen möchte und man sich auf neue Begriffe geeignet hat. Lutts und Mipps sind Längeneinheiten, Dars, Wors und Mirs Zeiteinheiten.

Aufgabenstellung: Ein Mann fährt von A-Stadt über B-Stadt und C-Stadt nach D-Dorf. Wieviel Wors braucht der Mann für die Strecke von A nach D?

Ablauf: Die Karten werden gut gemischt und an die Teilnehmenden verteilt. Gibt es weniger Teilnehmende als Karten, erhält jeder Mitspieler mehrere Karten. Für die Lösung der Aufgabe stehen 20 Minuten zur Verfügung (Abbruch bei Überschreiten der Zeit).

- Varianten:
 - Der Spielleiter behält durchaus auffällig einige Karten zurück. Frage, ob die Gruppe dies merkt und Karten (Informationen) anfordert.
 - Es dürfen die Karten nicht aus der Hand gegeben werden.
 - Es darf kein Moderator bestimmt werden.

Lösung: Der Mann benötigt für die Strecke von A nach D 23/30 Wors (Dezimal: 0,76).

Auswertung: Fragen Sie zunächst die Gruppe nach ihren Eindrücken und Erfahrungen: was lief gut, was weniger? Gab es Blockaden, wenn ja – warum? Was könnte optimiert werden?

Nun können Sie folgende Aspekte thematisieren: Für eine Problemlösung müssen alle Informationen vorhanden sein, müssen alle Beteiligten den gleichen Informationsstand

haben. Ggf. müssen zusätzliche Informationen beschafft werden. Man brauchte nur 6 Karten zur Lösung. Also ist es wichtig, welchen relevanten und nicht relevanten Informationen zu unterscheiden. Auch können die falschen Fragen in die Irre führen (es gibt immer wieder Gruppen, die die Angaben in Stunden bzw. Kilometer umrechnen, was aber nicht zielführend ist). Auf welche Weise werden die Informationen ausgetauscht? Reden alle durcheinander? Kann man sich das alles merken, was gesagt oder vorgelesen wird? Inwieweit kann eine Visualisierung der Informationen helfen? (Pinnwand, Flipchart) Macht es Sinn mit Hilfe eines Moderators /einer Moderatorin zu arbeiten? Wer aus der Gruppe übernimmt welche Aufgabe? Wie geht man mit Einzelarbeitern oder kleinen Sondergrüppchen um?