

NASA-Spiel – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/NASA-Spiel/>

Archiviert am: 2025-09-19 21:57:19

Inhaltsverzeichnis

- [1 Art](#)
- [2 Ziel](#)
- [3 Dauer](#)
- [4 Wir brauchen dazu:](#)
- [5 So geht es](#)
- [6 Verlauf:](#)
 - [6.1 1. Einzelentscheidung \(5 Minuten\):](#)
 - [6.2 2. Gruppenentscheidung \(15 Minuten\):](#)
 - [6.3 3. Delegiertenentscheidung \(10 Minuten\):](#)
 - [6.4 4. Auswertung \(15–30 Minuten\):](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Weblinks](#)

Art

Teamspiel

Ziel

Erkennen der unterschiedlichen Arbeitsweisen und Entscheidungsfindungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation

Dauer

1,5–2 Stunden

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Spielanleitung sowie Schreibkram

So geht es

Jede Spielerin erhält das Blatt aus dem Anhang. Für die zweite Phase bilden sich mindestens zwei Gruppen von etwa acht Spielerinnen.

Verlauf:

Zum Verlauf des Spiels wird den Teilnehmerinnen Folgendes erklärt:

In diese Übung spielen wir unsere Möglichkeiten, Entscheidungen zu treffen, an einem Modell durch. Wir erfahren dabei, wie sich Entscheidungen sinnvoll durchführen lassen und was für Hindernisse im Wege stehen können.

Bitte achtet bei den ersten drei Spielphasen darauf, dass die Spielerinnen die vorgegebene Zeit nicht überschreiten. Zeitdruck ist ein sehr wichtiges Element bei diesem Spiel!

1. Einzelentscheidung (5 Minuten):

Ihr versucht – jede für sich allein – die gestellte Aufgabe zu lösen.

2. Gruppenentscheidung (15 Minuten):

Das Ziel ist ein Beschluss der Gruppe, mit dem jede von euch einverstanden ist. Das bedeutet, dass der Rang jedes der 15 Gegenstände, die für das Überleben notwendig sind, die Zustimmung einer jeden von euch haben muss, um ein Teil des Gruppenbeschlusses zu werden.

Es wird sich nicht in allen Punkten erreichen lassen, dass alle Gruppenmitglieder zu der gleichen Meinung kommen. Ihr versucht aber als Gruppe, jeden Punkt so zu diskutieren und zu beschließen, dass alle Mitglieder zumindest teilweise zustimmen können.

3. Delegiertenentscheidung (10 Minuten):

Jede Gruppe wählt aus ihrer Mitte zwei Vertreterinnen, die nach Meinung der Gruppe am besten mit der Materie umgehen können. Die Vertreterinnen aller Gruppen setzen sich zusammen und entscheiden im Plenum noch einmal. Die anderen Teilnehmerinnen dürfen dabei zuhören und -schauen, aber während der Verhandlung nichts sagen. *Diesen Durchgang könnt ihr bei Zeitknappheit wegfallen lassen.*

4. Auswertung (15–30 Minuten):

Die verschiedenen Ergebnisse werden untereinander und mit dem Sachverständigenergebnis der NASA-Fachleute verglichen:

1. Sauerstofftanks
2. Wasser
3. Sternenkarte
4. Nahrungskonzentrat
5. Fernmelde-Empfänger
6. Sender
7. Nylonseil

8. Erste-Hilfe-Koffer
9. Fallschirmseide
10. Schlauchboot
11. Signalpatronen
12. Pistole
13. Trockenmilch
14. Heizgerät
15. Magnetkompass
16. Streichhölzer

Dies ist nicht die *einzig wahre* Lösung. Ziel des Spieles ist nicht ein möglichst gutes Ergebnis, sondern die verschiedenen Wege dort hin und die Erfahrungen und Erkenntnisse dabei.

Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist das NASA-Spiel wertlos!

Bei der Auswertung soll in etwa das herauskommen, was bei der OE-Vorbereitungsfahrt 2000 herausgekommen ist:

- neue/andere/bessere Ideen durch Gruppenarbeit statt Einzelarbeit
- vorher sollte man die Fakten klären und einen gleichen Wissensstand herstellen
- vorher sollte man auch das Ziel und die Prioritäten bei der Aufgabe klären
- es ist wichtiger, dass die Gruppe ein Ergebnis bekommt, als dass Einzelne ihr Ergebnis versuchen durchzubringen
- vorher sollte man sich über die Vorgehensweise einigen
- auch knappe Zeit sollte in Ruhe genutzt werden; Hektik ist kontraproduktiv
- man sollte sich bewusst machen, was man *nicht* weiß und keine Zeit mit sinnlosem Herumraten verschwenden

- mögliche Entscheidungsfindungsmodelle:

Konsens

alle können *gut* mit dem Ergebnis leben; möglichst *Win-Win-Lösung*, die nicht unbedingt in der Mitte zwischen den Ausgangspositionen liegen muss; erfordert das Klären von Interessen

Kompromiss

man trifft sich in der Mitte; es reicht, die Standpunkte zu klären^[1]

Mehrheitsentscheid

schnelle Entscheidungen, auch wenn nicht jeder damit einverstanden ist; das Gegenteil von Konsens;

Nachteile:

- nicht alle stehen unmittelbar dahinter und sabotieren eventuell das Ergebnis
- nicht alle verstehen unbedingt die Lösung
- kompetente Lösungen werden eventuell überstimmt

Besondere Hinweise

Das NASA-Spiel wurde erstmals veröffentlicht bei .



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader](#) von *Oliver Klee*

Kommunikationsspiele

- **NASA-Spiel**
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- [Trotzburg](#)
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)

Referenzfehler: Es sind `<ref>`-Tags vorhanden, jedoch wurde kein `<references />`-Tag gefunden.