

Insel ohne Wiederkehr – PIK8

URL: http://www.pik8.at/wiki/Insel_ohne_Wiederkehr/

Archiviert am: 2025-09-19 21:50:41

x Insel ohne Wiederkehr

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias:](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

Alias:

Inselspiel

Art

Teamspiel

Ziel

die gruppendynamischen Prozesse bei Entscheidung unter Unsicherheit verdeutlichen

Dauer

45–60 Minuten inklusive Auswertung

Wir brauchen dazu:

pro Person eine Kopie der Spielanleitung (Seite) sowie der Karte (Seite)

So geht es

Jede Spielerin bekommt beide Kopien ausgehändigt. Die Spielleiterin erklärt kurz die Situation (siehe Seite). Jetzt soll die gesamte Gruppe innerhalb von 30 Minuten eine Entscheidung fällen (keine einzelnen Liste, keine Delegiertenentscheidung).

Die Auswertung erfolgt, sobald die Gruppe eine Lösung gefunden hat oder die Zeit um ist.

Bei der Auswertung können unter anderem möglicherweise herauskommen:

- Es gibt Spielerinnen, die lieber sicher überleben und dafür auf die Chance verzichten, in die Zivilisation zurückzukehren. Andere riskieren lieber ihr Leben, anstatt für immer auf ein Leben in der Zivilisation zu verzichten.
- Entscheidungsprozesse unter Unsicherheit (Werden wir auf der Luft- und Schifffahrtlinie gesehen werden?) sind extrem schwierig, weil man sich nicht auf sichere Fakten einigen kann.
- Es gibt Ausgrenzungs- und Abspaltungsprozesse innerhalb der Gruppe.
- Vielen Menschen ist das eigene Überleben sehr wichtig – wichtiger als das Überleben der anderen. Dafür setzen sie auch unfaire Diskussionsmittel ein.

Über Auswertungsergebnisse von stattgefundenen Spielen würde ich mich freuen, da ich die Ergebnisse meiner eigenen Runde leider nicht mehr habe. oliver@spielereader.org

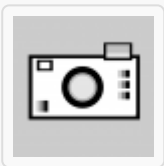
Besondere Hinweise

Auch bei diesem Spiel ist die Auswertung extrem wichtig!

Dieses Spiel habe ich von Daniel Butscher von vfh.

Wann einsetzen

Im Anschluss an *Schiffbruch* (Seite) – wenn die Themen *Gruppendynamik* und *Entscheidung unter Unsicherheit* behandelt werden sollen.



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](#)