

Schiffbruch – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Schiffbruch/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:22:59

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 (Seite) 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 (von US-Marineoffizierinnen) verglichen.

Laut den Expertinnen sind bei einem Schiffbruch diejenigen Artikel am wichtigsten, die einem helfen, sich bei potenziellen Retterinnen bemerkbar zu machen sowie um kurzfristig zu überleben.

Navigationsartikel sind nicht wichtig, weil man zu weit vom Land entfernt ist, um aus eigener Kraft dorthin zu kommen. Weder Nahrung noch Wasser würden außerdem lange genug dafür reichen. Der Mensch kann – ohne bleibenden Schaden zu nehmen – 36 Stunden ohne Wasser auskommen und 30 Tage ohne Nahrung.

Auf der südlichen Halbkugel sind die Jahreszeiten den unsrigen entgegengesetzt: Dort ist also Sommer, wenn bei uns Winter ist (und umgekehrt). Die Meeresströmungen bewegen sich dort gegen den Uhrzeigersinn (auf der nördlichen Halbkugel im Uhrzeigersinn). Das Rettungsboot treibt also in Richtung Antarktis.

1. Rasierspiegel. Damit kann man die Sonne reflektieren und Signale senden.
2. Dieselöl. Kann aufs Meer ausgegossen und entzündet werden (mit einem Geldschein oder einen Stück Kleidung und Streichhölzern).
3. Wasser. Um nicht zu verdursten.
4. Nahrungsration. Diese besteht nur aus Grundnahrungsmitteln und kann notfalls über mehrere Tage gestreckt werden.
5. Plastikfolie. Damit kann man Regenwasser und Tau sammeln sowie sich gegen Unwetter schützen.
6. Schokolade. Als Reservenahrung.
7. Angel und Zubehör. Da es nicht sicher ist, ob man hier damit Fische fangen kann, ist die Schokolade wichtiger.
8. Nylonschnur. Um bei einem Sturm wichtige Dinge festzubinden.
9. Aufblasbares Kopfkissen. Als Schwimmhilfe/Rettungsring, wenn jemand ins Wasser gefallen ist.
10. Haifisch-Abwehr-Flüssigkeit. Bringt nur etwas, wenn man ins Wasser geht.
11. Cognac. Zum Desinfizieren von Wunden. Als Getränk ist Cognac in dieser Situation nicht geeignet, weil er die Poren öffnet (Wasserverlust) und durstig macht.
12. FM-Transistorradio. Bringt nichts, da wegen der Erdkrümmung die Empfangsreichweite maximal 30 Kilometer beträgt und das Festland zu weit entfernt ist.
13. Karte von indischen Ozean. Bringt nichts, da die Schiffbrüchigen weder ihre eigene Position genau bestimmen noch sich aus eigener Kraft landwärts fortbewegen können.
14. Moskitonetz. So weit von Land entfernt gibt es keine Mücken. Zum Fischen ist das Netz auch nicht geeignet.
15. Sextant. Ist ohne Chronometer und Tabellen relativ wertlos, weil man ihn dann für die Positionsbestimmung nicht einsetzen kann.

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.

Besondere Hinweise

Bitte macht unbedingt die Auswertung! Ohne Auswertung ist dieses Spiel wertlos! Die Ergebnisse sollten ähnlich wie beim NASA-Spiel (Seite) sein.

An dieses Spiel lässt sich direkt *Insel ohne Wiederkehr* anschließen.



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](#)