

„HANDELN DURCH WANDELN“

(FÜR 2- 4 SPIELER)

Ein Spiel von Tobias Lüttig

- SPIELREGELN -

SPIEL-INHALT:

- 1 Spielbrett
- 8 Legetafeln
- 60 Legeplättchen
- 20 Memory-Karten
- 28 Fragen- und Antwortkarten
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielregel

SPIEL-VORBEREITUNG:

- Spielfiguren auf die dafür vorgesehenen farbigen Felder in den vier Ecken stellen
- jeder Spieler erhält zwei Legetafeln und legt sie vor sich ab
- die Legeplättchen werden gemischt und verdeckt auf einen Haufen neben das Spielfeld gelegt
- die Memory-Karten werden gemischt und verdeckt in Reihen (4x5 Karten) neben das Spielfeld gelegt
- die Frage- und Antwortkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel neben das Spielfeld gelegt

SPIEL-ZIEL:

- seine Spielfigur mit Hilfe von Wissen, Geschick und Glück über die fünf Farbkreise (blau, grün, rot, orange, gelb) in die Mitte des Spielfeldes und damit zum Sieg zu führen

SPIEL-ABLAUF:

- die Spieler beginnen im Uhrzeigersinn zu würfeln (der jüngste Spieler fängt an): wer eine „6“ würfelt, setzt seine Spielfigur auf das Startfeld
- die Spieler ziehen ihre Spielfigur auf den Feldern des blauen Kreises in Pfeilrichtung vorwärts und beachten dabei folgende Felder:

+2 = zwei Felder vor

-1 = ein Feld zurück

X = einmal aussetzen



= nochmal würfeln

- der Spieler, der den blauen Kreis umrundet hat, tritt in den grünen Kreis über
- die Spieler ziehen auch hier ihre Spielfigur in Pfeilrichtung vorwärts und beachten dabei die Felder, bis sie den grünen Kreis umrundet haben
- die Spieler beachten im roten Kreis die folgenden Felder:

? = Frage beantworten

- gelangt ein Spieler auf dieses Feld, so zieht der Spieler zur Rechten eine Karte und läßt ihm die Frage auf der Karte vor
- hat der Spieler die Frage beantwortet, darf er die Karte behalten, andernfalls wird sie wieder unter den Stapel gelegt
- hat ein Spieler drei Fragen beantwortet und ist somit im Besitz von drei Karten, tritt er nach der Umrundung des roten Kreises in den orangenen Kreis über
- hat ein Spieler nach der Umrundung des roten Kreises noch keine drei Karten in seinem Besitz, muss er eine weitere Runde laufen solange, bis er drei Fragen beantwortet hat

- die Spieler beachten im orangenen Kreis die folgenden Felder:



= Memory-Karten aufdecken

- gelangt ein Spieler auf dieses Feld, so deckt er zwei Karten des Memory-Spieles auf
- hat der Spieler ein passendes Kartenpaar umgedreht (s. Anhang), darf er dieses behalten, andernfalls wird es wieder verdeckt

- die Spieler umrunden auch hier den orangenen Kreis solange, bis sie drei Kartenpaare aufgedeckt haben
- die Spieler würfeln im gelben Kreis zwar noch, ziehen ihre Spielfiguren aber nicht mehr vorwärts
- statt dessen nehmen sie sich bei einer „ungeraden“ Würfelzahl ein Legeplättchen, bei einer „geraden“ Zahl zwei Legeplättchen vom Haufen und legen sie in die richtige Kategorie (Dimensionen, Ebenen, Prozess-Stufen) und die richtige Reihenfolge (s. Anhang) auf ihren Legetafeln ab
- hat ein Spieler ein doppeltes Legeplättchen gezogen, so muss er es ohne Ersatz auf den Haufen zurückzulegen
- hat ein Spieler die Felder der Legetafel vollständig angelegt, ist für ihn das Spiel beendet

SPIEL-ENDE:

- haben alle Spieler die Felder der Legetafel vollständig angelegt, erfolgt die Auswertung
- der Spieler der seine Legetafel
 - als erstes vervollständigt hat erhält 15 Punkte
 - als zweites vervollständigt hat erhält 12 Punkte
 - als drittes vervollständigt hat erhält: 9 Punkte
 - als viertes vervollständigt hat erhält: 6 Punkte
- anschließend werden die Fehler auf den Legetafeln (ein Punkt pro Fehler) von den Punkten abgezogen
- der Spieler, der dann noch die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel

Tobias Lüttig, 2004

Anhang 1: Memory-Kartenpaare

beruflich	privat
-----------	--------

praktisch, konkret	geistig, abstrakt
-----------------------	-------------------

drinnen	draußen
---------	---------

„indoor activities“	„outdoor activities“
------------------------	-------------------------

zeitlich gebunden	zeitlich ungebunden („Freizeit“)
----------------------	--

vorwiegend mit Mitmenschen	allein
-------------------------------	--------

unwesentlich, periphere Nebentätigkeit	wesentlich, zentrale Haupt- aktivität
--	--

reproduktiv, unproduktive Routine-tätigkeit	produktive, kreative, konzeptionelle Tätigkeit
---	---

reine Gegenwarts- bezogenheit	auch zukunfts- orientiert und perspektivisch
-------------------------------------	---

geplant, kontrolliert, organisiert, geordnet	spontan, situativ, emotional, zufällig, momentan
---	--

Anhang 2: Legetafeln

Handlungskompetenz:

D I M E N S I O N E N	Visionen - Missionen - „Träume“
	eigene Ziele - fremdgesetzte Aufgaben
	Entscheidungen, Entschlüsse
	Organisation, Methodik: Wege - Mittel - Raum - Zeit
	Kontrolle, Bewertung: Ist/Soll-Vergleiche

E B E N E N	obere Makroebene der Strategie, strategisches Management
	mittlere Mesoebene der Taktik, taktisches Management
	untere Mikroebene der Operationen, operatives, operationelles Management

P R O Z E S S S T U F E N	Willensbildung, Triebfedern des Handelns
	Lageanalyse, Lagebeurteilung
	Planung, Potentialanalyse, Prognose
	Vorbereitung (der Durchführung)
	Durchführung (Vollzug, Realisierung)
	Kontrolle, Bilanz
	Reflexion, Evaluation, Beurteilung

Tobias Lüttig, 2004

Anhang 2: Legetafeln

Handlungskompetenz:

D I M E N S I O N E N	Visionen - Missionen - „Träume“
	eigene Ziele - fremdgesetzte Aufgaben
	Entscheidungen, Entschlüsse
	Organisation, Methodik: Wege - Mittel - Raum - Zeit
	Kontrolle, Bewertung: Ist/Soll-Vergleiche

E B E N E N	obere Makroebene der Strategie, strategisches Management
	mittlere Mesoebene der Taktik, taktisches Management
	untere Mikroebene der Operationen, operatives, operationelles Management

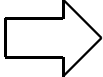















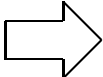


P R O Z E S S S T U F E N	Willensbildung, Triebfedern des Handelns
	Lageanalyse, Lagebeurteilung
	Planung, Potentialanalyse, Prognose
	Vorbereitung (der Durchführung)
	Durchführung (Vollzug, Realisierung)
	Kontrolle, Bilanz
	Reflexion, Evaluation, Beurteilung

Tobias Lüttig, 2004

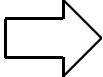




Spielfelder:

(zum Ausschneiden und Aufkleben)


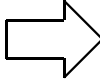


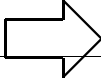



blauer Farbkreis:

	Handeln und Reflexion		+1	Maßstäbe eines vernünftigen und klugen Handelns		
Handeln im Bezug auf sonstige Normen	-2	Handlungs-Prinzipien - Maximen - Normen - Imperative		Handeln im Bezug auf Recht und Gesetz		
Handeln und Ethik	+3	sittliche Bildung			Handeln und Weltanschauung	 -1
	Handeln und parteipolitische Programmatik und Pragmatik			Handeln und Nachdenken im Wechselbezug		
„Die Logik des Mißlingens“ beim Umgang mit Komplexität	+2		Vorerfahrungen und Vorwissen als Handlungsgrundlagen		spezielles Handlungswissen in konkreten Anwendungssituationen	
neue Erfahrungen infolge gelungener und/oder mißlungener Taten		 Reflexion über die Angemessenheit der Mittel und Wege im Hinblick auf die Ziele des Handelns	Reflexion über die Rahmenbedingungen und Voraussetzungen des Handelns	 -3	Reflexionen über die voraussichtlichen sofortigen Ergebnisse oder die langfristigen Folgen des Handelns	Reflexionen über die mögliche unbeabsichtigte Nebenwirkung des Handelns
	 vorher: vor Beginn einer Handlung		während: im Verlaufe einer Handlung	nachher: im Anschluß an eine Handlung	Start	

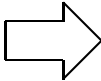


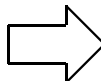


grüner Farbkreis:

	spontan, impulsiv	+1	zielfixiert, fanatisch		leidenschaftlich, „kopflös“	absolut gesetzte Einzelhandlung
	egoistisch, egozentrisch		nicht gerade umsichtig: oft blind gegenüber der Umweltkomplexität	-2	auf momentane Gegenwart beschränkt	

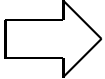
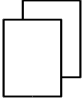
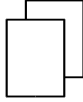
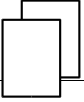
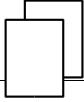
grüner Farbkreis (Fortsetzung):

ohne Folgen zu bedenken	ohne selbst-kritische Reflexion: extrem fanatisches Handeln		Handlungs- und Entscheidungs-spielräume		Handlungs-schema(-ta)	+2
längerfristiges Handeln	ganzheitliches Handeln		Umsichtiges, reflektiertes, planvolles, weises Handeln		Handlungs-Steuerung	
antizipatorisches, zukunftsorientiertes Handlungskonzept	-1	hypothese-ngeleitetes, experimentierendes Handeln		komplexes Handeln (als Abfolge mehrerer Teil-handlungen)	handelnder Umgang mit <u>schwierigen</u> Umweltbedingungen	
langfristige Folgen und eventuelle unbeabsichtigte Nebenwirkungen bedenkend						

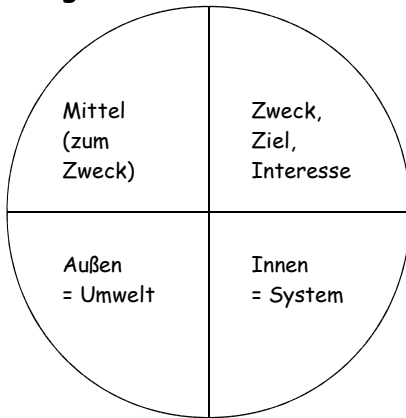
roter Farbkreis:

	Konzeption-alisierung, Realisierung und Kontrolle	Normen und Axioma des Handelns		Motivation und Energie	Intentionen und Interessen	Strategien und Taktik als Handlungs-methoden
Prozeduren und Sequenzen	Zwänge und Notwendigkeiten		Zufalls-faktoren und Willkür der Ereignisse	Hindernisse und Konflikte		Rückschläge und Niederlagen
Problemstellungen und Lösungswege		Handlungswissen und handlungs-bezogene Informationen	Kommunikation und „Beziehungen“	Kontrahenten und Konkurrenten	Ressourcen und finanzielle Mittel	Resultate
	längerfristige Handlungs-konsequenzen	Bilanz und Bewertung einer Handlung in der Rückschau				

oranger Farbkreis:

	Zahlen, Formeln, Tabellen		Worte, Sprache		Bilder, Formen, Gestalten	Sachen, Gegenständen
Gedanken, Ideen		Gefühle, Mitmensch- liches		Töne, Musik		

gelber Farbkreis:



Frage- und Antwortkarten:

(zum Ausschneiden und Aufkleben)

<p>Was sind die Triebfedern des Handelns?</p> <p>- Motivation und Energie -</p>	<p>Motivation und Energie sind die ... des Handelns</p> <p>- Triebfedern -</p>
<p>Wodurch werden Handlungsziele bestimmt?</p> <p>- Intentionen und Interessen -</p>	<p>Intentionen und Interessen bestimmen die ...</p> <p>- Handlungsziele -</p>
<p>Welche drei Faktoren von Prozeduren und Sequenzen einer Handlung gibt es?</p> <p>- Ausgangslage, Ablaufregeln, Handlungsphasen -</p>	<p>Ausgangslage, Ablaufregeln, Handlungsphasen sind die drei Faktoren von ... einer Handlung</p> <p>- Prozeduren und Sequenzen -</p>
<p>Welche drei Arten von Zwängen und Notwendigkeiten einer Handlung gibt es?</p> <p>- rechtliche, sachliche und psychologische Art -</p>	<p>Rechtliche, sachliche und psychologische Art sind die drei Arten von ... einer Handlung</p> <p>- Zwängen und Notwendigkeiten -</p>
<p>Welche Schwierigkeiten einer Handlung gibt es?</p> <p>- Hindernisse und Konflikte -</p>	<p>Hindernisse und Konflikte sind die ... einer Handlung</p> <p>- Schwierigkeiten -</p>

<p>Welche Krisen einer Handlung gibt es?</p> <p>- Rückschläge und Niederlagen -</p>	<p>Rückschläge und Niederlagen sind die ... einer Handlung</p> <p>- Krisen -</p>
<p>Welche Faktoren bilden die Handlungsbasis?</p> <p>- Kommunikation und „Beziehungen“ -</p>	<p>Kommunikation und „Beziehungen“ bilden die Faktoren der ...</p> <p>- Handlungsbasis -</p>
<p>Welche Rivalen einer Handlung gibt es?</p> <p>- Kontrahenten und Konkurrenten -</p>	<p>Kontrahenten und Konkurrenten sind die ... einer Handlung</p> <p>- Rivalen -</p>
<p>Wie nennt man Bilanz und Bewertung einer Handlung in der Rückschau?</p> <p>- Evaluierung -</p>	<p>Evaluierung nennt man ... einer Handlung in der Rückschau</p> <p>- Bilanz und Bewertung -</p>
<p>Handlungskompetenz: Mittel und Ressourcen aus der Umwelt zu beziehen heißt ...</p> <p>- adaptation -</p>	<p>Handlungskompetenz: adaptation heißt ...</p> <p>- Mittel und Ressourcen aus der Umwelt zu beziehen -</p>

<p>Handlungskompetenz: Zusammenwirken der einzelnen Kräfte und Akteure als Mittel zum Zweck heißt ...</p> <p>- integration -</p>	<p>Handlungskompetenz: integration heißt ...</p> <p>- Zusammenwirken der einzelnen Kräfte und Akteure als Mittel zum Zweck -</p>
<p>Handlungskompetenz: Mittel, um die Integration zu unterstützen heißen ...</p> <p>- latent pattern maintenance -</p>	<p>Handlungskompetenz: latent pattern maintenance sind ...</p> <p>- Mittel, um die Integration zu unterstützen -</p>
<p>Handlungskompetenz: übergeordnete Handlungs-ziele, die in der Umwelt erreicht werden sollen heißen ...</p> <p>- goal attainment -</p>	<p>Handlungskompetenz: goal attainment sind ...</p> <p>- übergeordnete bzw. untergeordnete Handlungsziele</p>
<p>Handlungskompetenz: untergeordnete Handlungs-ziele, die innerhalb des jeweiligen Systems erreicht werden sollen heißen ...</p> <p>- goal attainment -</p>	<p>Handlungskompetenz: goal attainment sind ...</p> <p>- übergeordnete bzw. untergeordnete Handlungsziele</p>

Memory-Karten:

(zum Ausschneiden und Aufkleben)

beruflich	praktisch, konkret	drinnen
„indoor activities“	zeitlich gebunden	vorwiegend mit Mitmenschen
unwesentlich, periphere Nebentätigkeit	reproduktiv, unproduktive Routine-tätigkeit	reine Gegenwarts- bezogenheit
geplant, kontrolliert, organisiert, geordnet	privat	geistig, abstrakt
draußen	„outdoor activities“	zeitlich ungebunden („Freizeit“)

allein	wesentlich, zentrale Haupt- aktivität	produktive, kreative, konzeptionelle Tätigkeit
auch zukunfts- orientiert und perspektivisch	spontan, situativ, emotional, zufällig, momentan	

Handlungskompetenz:

(zum Ausschneiden und Aufkleben)

D I M E N S I O N E N	I
	II
	III
	IV
	V

E B E N E N	I
	II
	III

Handlungskompetenz:

P R O Z E S S S T U F E N	I
	II
	III
	IV
	V
	VI
	VII

Tobias Lüttig, 2004

Legeplättchen:

(zum Ausschneiden und Aufkleben)

Visionen - Missionen - „Träume“
eigene Ziele - fremdgesetzte Aufgaben
Entscheidungen, Entschlüsse
Organisation, Methodik: Wege - Mittel - Raum - Zeit
Kontrolle, Bewertung: Ist/Soll-Vergleiche
obere Makroebene der Strategie, strategisches Management
mittlere Mesoebene der Taktik, taktisches Management
untere Mikroebene der Operationen, operatives, operationelles Management
Willensbildung, Triebfedern des Handelns
Lageanalyse, Lagebeurteilung
Planung, Potentialanalyse, Prognose
Vorbereitung (der Durchführung)
Durchführung (Vollzug, Realisierung)
Kontrolle, Bilanz
Reflexion, Evaluation, Beurteilung

