

"Sächsi-Stein" – das Mühle-Veränderungsspiel

Beitrag von Verena Müggliger Bühl in der Swiss-Spielbar Edition 2012

„Sächsi-Stein“ – das Mühle-Veränderungsspiel
 von Verena Müggliger Bühl

Beim Spiel mit veränderten Mühle-Regeln werden die Team-Mitglieder vor neue Herausforderungen gestellt

Ziel

- ▶ Veränderungen erlebbar machen
- ▶ Orientierung in einem neuen Umfeld
- ▶ Ausarbeiten und Anpassen von Erfolgsstrategien
- ▶ Übersicht im Geschehen behalten

Beschreibung

Grundsätzlich gelten die Spielregeln des Mühlespiels („Nüni-Stein“). Allerdings gibt es folgende Unterschiede zum Originalspiel:

- ▶ Menschen statt Spielsteine
- ▶ 6 statt 9 Steine bzw. Menschen (=> Sächsi-Stein)
- ▶ Das Spielfeld wird draussen mit Schnüren oder Steinen abgesteckt oder drinnen mit Klebeband auf dem Boden markiert
- ▶ Eine Mannschaft muss kenntlich gemacht sein (mit Mützen, Schals, ...)
- ▶ Neben den beiden Mannschaften (12 Personen) gibt es den Spielleiter, mindestens 2 Beobachtende und 2 Coachs:
 - ▶ Der Spielleiter gibt die Spielbefehle und ist Schiedsrichter.
 - ▶ Die Coachs geben den Gruppen die Aufgaben und leiten die Erfahrungs-austausch-Gruppen
 - ▶ Die Beobachtenden haben den Ablauf im Blick und geben bei der Schlussbesprechung Feedbacks

Vorbereitung

Falls Teilnehmer die Spielregeln des klassischen Mühlespiels nicht kennen, werden diese im Vorfeld kurz erklärt. Eine weitere wichtige Regel ist, dass der Zug gilt, sobald sich ein Spieler von seinem Feld wegbewegt.

Es werden zwei Mannschaften gebildet, indem zum Beispiel zwei Freiwillige ausgesucht werden, die sich dann wiederum abwechselnd Mitglieder aussuchen, bis 2 Mannschaften à 6 Personen plus ein Coach und eine beobachtende Person zusammen sind. Eine Mannschaft muss anschliessend „markiert“ werden.

Die Mannschaft, die beginnen darf, wird ausgelost.

1. Runde

- ▶ Es wird wie im richtigen Mühlespiel gespielt.
- ▶ Das Ziel ist es, zu gewinnen.
- ▶ Die Mannschaft, die zuerst weniger als drei Mitspielern hat, verliert.

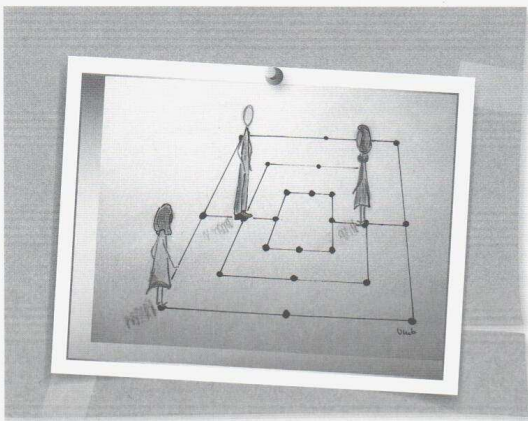
Erfahrungsaustausch (Betreuung beider Teams durch die Coachs)

- ▶ Wie war es?
- ▶ Wie haben Sie sich verständigt?
- ▶ Gab es im Team einen Leader? Wer und warum?
- ▶ Wie haben die Mitspieler, die raus mussten, reagiert?

Für die nächste Runde ist eine Gewinn- und Kommunikationsstrategie zu erarbeiten – hierfür stehen fünf Minuten zur Verfügung.

© managerSeminare 193

„Sächsi-Stein“ – das Mühle-Veränderungsspiel



2. Runde

- ▶ Das Spiel wird wieder gestartet.
- ▶ Ohne Vorwarnung wird nach fünf gesetzten Spielern der letzte in die jeweils andere Mannschaft versetzt.
- ▶ Der Spielleiter kann Zeitdruck erzeugen, dass innert 2-3 Minuten der letzte Spieler gesetzt werden muss.

Erfahrungsaustausch (Betreuung beider Teams durch die Coachs)

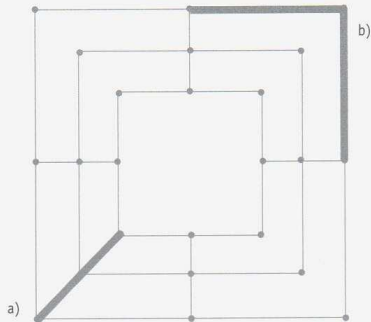
- ▶ Was hat der Wechsel des letzten Mitspielers ausgelöst?
- ▶ War Ihr letzter Mitspieler der Gruppenführer bzw. der für die Gewinnstrategie Verantwortliche?
- ▶ Was resultierte aus der Tatsache, dass beide Mannschaften die andere Strategie kannten?
- ▶ Wie haben Sie die neue Situation gemeistert? Wie haben Sie sich verständigt?
- ▶ Wie haben sich die neuen Mitspieler gefühlt?
- ▶ Haben sich die neuen Mitspieler engagiert?
- ▶ Wer wurde neuer Leader? Gab es eine neue Strategie?

Für die nächste Runde ist eine Gewinn- und Kommunikationsstrategie zu erarbeiten (5 Minuten)

194 Axel Rachow, Johannes Sauer (Hrsg.): Spielbar Swiss Edition

3. Runde

- ▶ Das Spiel wird wieder gestartet.
- ▶ Nach drei gesetzten Spielern oder nach dem Setzen aller „Steine“ werden ohne Vorwarnung die Spielregeln geändert:
 - ▶ die alten Mühlen gelten nicht mehr
 - ▶ eine Mühle ist nach den neuen Regeln
 - a) eine Diagonale (4 Möglichkeiten)
 - b) über Eck (12 Möglichkeiten)



- ▶ Der Spielleiter erzeugt Zeitdruck, dass die restlichen Mitspieler oder der nächste Zug innert 3 Minuten zu erfolgen hat.

© managerSeminare

Erfahrungsaustausch (Betreuung beider Teams durch die Coachs)

- ▶ Was hat der Wechsel der Spielregeln bewirkt?
- ▶ Was ist mit Ihrer Strategie passiert?
- ▶ Wie haben die einzelnen Teammitglieder reagiert?
- ▶ War der Regelwechsel eine Chance?
- ▶ Wie haben Sie sich verständigt?

Schlussbesprechung

- ▶ Gruppenarbeit jedes Teams
- ▶ Jedes Team gibt die Erfahrungen im Plenum bekannt:
 - ▶ Wie ist man mit Veränderungen umgegangen?
 - ▶ Welche Strategien haben zum Erfolg geführt, welche nicht?
 - ▶ Was ist im Team geschehen?
 - ▶ Wo kann man Parallelen zur täglichen Arbeit ziehen?
- ▶ Die Coachs teilen ihre Beobachtungen mit.
- ▶ Die Beobachtenden erzählen als „Neutrale“, was sie erlebt und wahrgenommen haben.



Variationen

- ▶ Auf einem genügend grossen Spielfeld-Raum kann auch „klassisch“ mit 9 Spielern gespielt werden.
- ▶ Bei weniger Zeit kann Runde 1 + Runde 3 gespielt werden oder nach dem Erfahrungsaustausch der 2. Runde direkt in die Schlussbesprechung gegangen werden; allerdings leidet (in meiner Wahrnehmung) die Tiefe der Erfahrungen bei abgekürzten Spiel-Varianten.
- ▶ Bei kleinerer Anzahl Teilnehmenden kann pro Team die Rolle des Coachs und Beobachtenden auch zusammengelegt werden.



Kommentar

Die Teilnehmenden erfahren auf spielerische Weise Veränderungen, wie sie auch im Arbeitsumfeld vorkommen und sie lernen den kreativen, positiven und flexiblen Umgang damit.

Die Umsetzung der Spielanleitung klappt prima, das Spiel macht Spass und die Teilnehmenden spielen intensiv mit.



Auswertung/Überleitung

Nachfolgend erfolgt eine Transferphase:

- ▶ Was ist notwendig, um Veränderungen bei uns zu meistern?
- ▶ Was können wir für die tägliche Praxis ableiten in Bezug auf ...?
- ▶ etc.



Einsatzmöglichkeiten

- ▶ Veränderungsprozesse:
 - ▶ neues Management = neue (Spiel-)Regeln
 - ▶ Fusionen = neue Koalitionen
 - ▶ Personalabbau = weniger Teilnehmer
- ▶ Teamentwicklung (Phasen der Teamentwicklung; Umgang und Kommunikation; fremdbestimmte Teamzusammensetzung)
- ▶ Ausarbeiten von Erfolgsstrategien
- ▶ Kann auch in (längeren) Führungs- oder Kommunikationstrainings eingesetzt werden.



Querverweis

Die offiziellen Mühle-Spielregeln gibt es z.B. beim Weltmühlespiel-Dachverband: www.muehlespiel.eu



technische Hinweise

Gruppierung pro Spielleiter: ab 14 Personen bis 20 Personen

Material

- ▶ Indoor: Klebeband
- ▶ Outdoor: Schnüre und als Befestigung zum Beispiel Nägel, Zelttheringe, Steine
- ▶ Mützen oder Schals oder Armbänder (für die Kennzeichnung eines Teams)
- ▶ eine Münze – für die Auslosung der Startmannschaft
- ▶ eventuell Preise für die Gewinner

Dauer

sicher eine Stunde, besser 1,5 Stunden

Vorbereitung

Spielfeld ausstecken