

THINK.

MIND PACK



l i n k s r e c h t s

Spielanleitungen

Drei strategische Gedankenspiele:
„Lächeln ist Trumpf“,
„Ressourcen“ und „Sechs Hüte“

Ravensburger

MINDPACK

Autor: Edward de Bono

Design: Springer & Jacoby/Iris Schotten

Drei Denkspiele:

- *Lächeln ist Trumpf (für 2 Personen)*
- *Ressourcen (für 2 Personen)*
- *Sechs Hüte (für 2-6 Personen)*

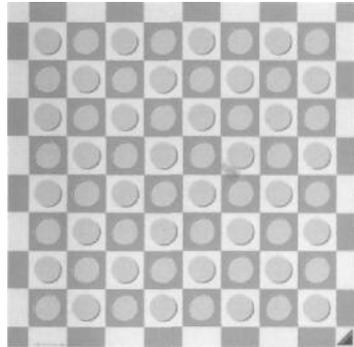
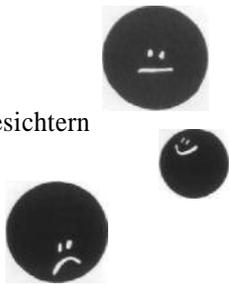
LÄCHELN IST TRUMPF

Kür 2 Spieler

Spielmaterial:

1 Spielplan

24 Spielchips mit Gesichtern



Worum geht es?

Sie haben ein bestimmtes Ziel. Sie wollen gewinnen.

Wie können Sie gewinnen?

In diesem Spiel müssen Sie fortwährend Entscheidungen treffen. Sie müssen Ihren nächsten Schritt planen. Sie müssen versuchen zu erraten, was Ihr Gegner vorhat. Abgesehen von Entscheidungen, die Sie jeden Augenblick aufs Neue treffen müssen - den taktischen Schritt - haben Sie vielleicht einen umfassenden Plan - eine Strategie.

Diese haben Sie sich schon im Vorfeld überlegt. Vielleicht entwickeln Sie sie aber auch während des Spiels.

Jeder Spielzug soll Sie zum „aktiven Denken“ bringen. Sie erhalten sofort eine Rückmeldung: gewonnen oder verloren. Ihr nächster Schritt kann erfolgreich sein - oder auch nicht. Deshalb sind Sie gezwungen, stets aktiv zu denken.

Wie geht es los?

Jeder der beiden Spieler erhält zwölf Spielchips, die jeweils auf Vorder- und Rückseite einen Gesichtsausdruck zei-

gen. Die Spielchips mit den verschiedenen Gesichtsausdrücken sind wie folgt verteilt: 4 Spielchips: lächelnd / neutral; 4 Spielchips: finster / neutral; 3 Spielchips: lächelnd / finster; 1 Spielchip: neutral / neutral. Die Spielchips des einen Spielers sind blau, die des anderen rot. Nur die eigenen Spielchips dürfen bewegt werden.



LÄCHELND

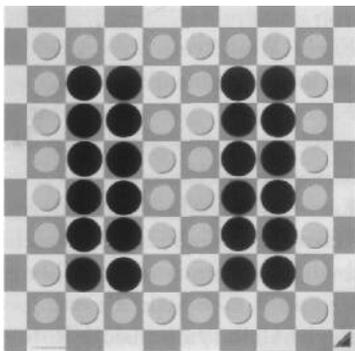


FINSTER



NEUTRAL

Zu Beginn des Lächeln-Spiels legen beide Spieler ihre zwölf Spielchips so auf das Spielbrett, wie unten dargestellt. Welche Seite der Spielchips Sie nach oben legen, bleibt Ihnen überlassen.



Folgende Grundregeln gelten: Das lächelnde Gesicht schlägt das neutrale und das finstere Gesicht, und das neutrale schlägt das finstere. Nun schieben die Spieler abwechselnd jeweils einen ihrer Spielchips auf ein benachbartes Feld, entweder vorwärts, rückwärts oder seitlich. Es darf allerdings nie diagonal gezogen werden. Sobald der eigene Spielchip unmittelbar neben einem Chip des Gegners liegt, muss man seinen Mitspieler herausfordern, indem man „Lächeln!“ ruft. Diese Aufforderung bezieht sich immer nur auf einen einzigen Spielchip des Gegners. Grenzt ein eigener Chip an mehrere gegnerische Chips, muss man festlegen, mit welchem man seinen Mitspieler herausfordert.

Nachdem ein Spieler den anderen herausgefordert hat, müssen beide ihre Spielchips umdrehen, so dass die bisher verdeckte Seite oben liegt. Der Chip mit dem höheren Wert gewinnt. Der Besitzer des höheren Chips darf nun den des Gegners an sich nehmen. Treffen zwei gleichartige Spielchips aufeinander, so bleiben beide im Spiel.

Wann ist das Spiel zu Ende?

Das Spiel geht so lange weiter, bis sich nur noch drei Spielchips auf dem Spielplan befinden. Derjenige, der am Schluss die meisten gegnerischen Chips gesammelt hat, gewinnt.

RESSOURCEN

Für 2 Spieler

Spielmaterial:

1 Spielplan

24 Spielchips mit zweifarbiger Vorder- und Rückseite

Worum geht es?

Es gibt viele Situationen, in denen wir von Hilfsmitteln Gebrauch machen müssen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Ein Unternehmen zum Beispiel nutzt seine verschiedenen Ressourcen, um dem Kunden einen guten Service oder ein gutes Produkt bieten und dadurch selbst Gewinnerzielen zu können.

Wie aber nutzen wir unsere Ressourcen? Wie erkennen wir, wann welcher Einsatz notwendig ist? Sieher brauchen wir eine umfassende, mittel- oder langfristige Strategie, doch gleichzeitig müssen wir auch wachsam sein, um uns rasch auf Veränderungen einstellen zu können. Diese Flexibilität trainieren Sie mit diesem Spiel.

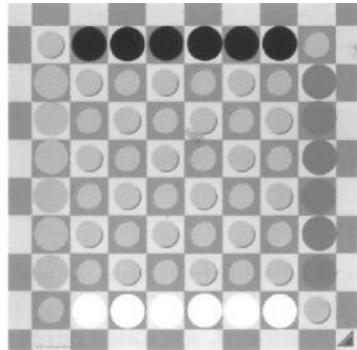
Wer gewinnt?

Das Ziel des Spieles besteht darin, so viele Ressourcen wie möglich zu kombinieren. Wer die meisten Kombinationen legen kann, gewinnt. Anders gesagt: Wer die meisten Gelegenheiten, eine Ressourcenkette zu bilden, erkennt *und sie richtig zu nutzen weiß*, hat die größten Chancen zu gewinnen.

Wie geht es los?

Zu Beginn werden die Spielchips l je

sechs in der Kombination grün / gelb, bzw. rot / weiß) so auf das Spielbrett gelegt, wie hier dargestellt:



Die unterschiedlichen Farben der Spielchips stehen für folgende Werte und Inhalte:

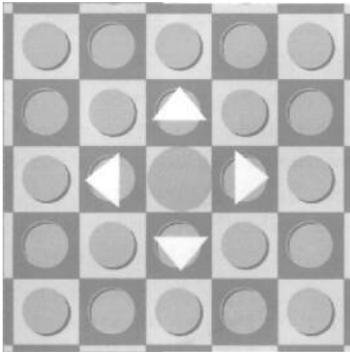
- Die Farbe Weiß symbolisiert Information und Organisation.
- Die Farbe Grün symbolisiert das Interesse für andere Menschen und die Sorge um die Umwelt.
- Die Farbe Rot symbolisiert Energie, das kann persönliche Leistungsfähigkeit bedeuten, zum anderen aber auch Kapital, Arbeitskraft etc.
- Die Farbe Gelb symbolisiert Rohmaterialien und Grundstoffe.

Wie geht es weiter?

Einigen Sie sich mit Ihrem Mitspieler, wer beginnt. Es darf mit einem beliebigen Spielchip begonnen werden, denn kein Spieler verfügt über bestimmte Chips - jeder darf mit jedem beliebigen Chip ziehen.

Abwechselnd kann nun jeder Spieler bis zu vier Chips verschieben. Er darf mit vier verschiedenen Spielchips jeweils einmal, mit einem bestimmten Spielchip viermal, mit einem Chip zweimal und mit zwei anderen jeweils einmal ziehen und so weiter.

Die Chips müssen auf ein angrenzendes Feld gezogen werden, und zwar entweder vorwärts, rückwärts oder seitlich, allerdings nicht diagonal. Am Ende des Zuges darf sich der Spielchip nicht wieder auf seiner Ausgangsposition befinden.

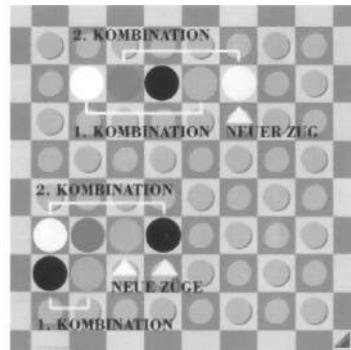


Mit diesen Spielzügen müssen nun Kombinationen von Ressourcen gebildet werden. Eine Kombination liegt dann vor, wenn von allen vier Ressourcen Gebrauch gemacht wird. Diese müssen entweder eine durchgehende, gerade Linie (ohne Zwischenräume) ergeben oder ein Viereck. Wenn dies einem Spieler gelungen ist, ruft er „Ressourcen!“ und zeigt seinem Mitspieler die Kombination. Jede gelungene Kombination wird mit einem

Punkt bewertet. Sobald ein Spielchip Bestandteil einer Kombination ist, darf er nicht mehr verschoben werden.

Die Spieler können sowohl neue Kombinationen legen als auch an eine bereits bestehende anknüpfen, indem sie die Spielchips einer bereits bestehenden Kombination nutzen. Natürlich kann ein Spieler auch zwei Kombinationen auf einmal legen, indem er zwei bereits begonnene Kombinationen durch die richtigen Spielchips miteinander verbindet.

Hier einige Beispiele für gelungene Kombinationen: Eine rote, eine grüne, eine gelbe und eine weiße Spielmarke, angeordnet in einer geraden, durchgehenden Linie oder in einem Viereck, ergeben eine Kombination. Eine zweite Kombination kann durch Anknüpfen an die erste gebildet werden.



Wann ist das Spiel zu Ende?

Das Ressourcen-Spiel ist beendet, wenn alle Spielchips verbraucht oder nur noch drei davon übrig sind, mit denen man keine Kombination mehr bilden kann. Darüber hinaus können beide Spieler das Spiel beenden, wenn sie keine Möglichkeit für weitere Kombinationen mehr sehen. Derjenige, der die meisten Kombinationen bilden konnte, hat gewonnen.

SECHS HÜTE

Für 2-6 Mitdenker

Spielmaterial:

- Satz mit 60 Zahlenkarten
- Würfel mit 6 Hüten
- Thesenkatalog

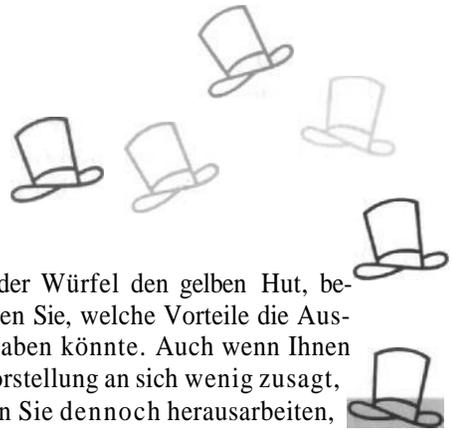
Worum geht es?

Im Sechs-Hüte-Spiel gibt es keine Verlierer, sondern nur Gewinner, denn das Spiel kann allen Beteiligten dabei helfen, nachzuvollziehen, wie andere ihre Entscheidungen treffen. Dadurch können zum Beispiel Aggressionen und Konkurrenzdenken, wie sie häufig bei Diskussionen auftreten, vermieden werden. Weitere Informationen zum Sechs-Hüte-Spiel finden Sie auf den Seiten 64 bis 67 des beiliegenden Buches.

Jede Zahl des Kartensatzes entspricht einer der nachfolgend aufgeführten 60 Thesen bzw. Situationen. Die sechs verschiedenfarbigen Hüte des Würfels symbolisieren sechs verschiedene Denkansätze, um sich mit den Aussagen auf den nächsten Seiten zu beschäftigen.

Zeigt der Würfel den roten Hut, äußern Sie Ihre Gefühle, die Sie bei der Aussage empfinden, ganz frei und ungehindert. Lassen Sie Ihren Empfindungen freien Lauf, ohne Erklärungen dafür abgeben zu müssen.

Zeigt der Würfel den schwarzen Hut, äußern Sie sich zu Problemen und Gefahren, die die Aussage mit sich bringen kann. Entsprechende Äußerungen beschäftigen sich mit den Risiken, die mit der Aussage einhergehen könnten.



Zeigt der Würfel den gelben Hut, bestimmen Sie, welche Vorteile die Aussage haben könnte. Auch wenn Ihnen die Vorstellung an sich wenig zusagt, sollten Sie dennoch herausarbeiten, worin ihr Nutzen liegen könnte.

Zeigt der Würfel den grünen Hut, versuchen Sie, kreative Vorschläge einzubringen. Sie formulieren neue Ideen und Alternativen, geben neue Anregungen und zeigen unterschiedliche Möglichkeiten unter der Fragestellung auf: Wie lässt sich die These verändern oder modifizieren?

Zeigt der Würfel den weißen Hut, hinterfragen Sie, über welche Informationen Sie zu der beschriebenen Aussage verfügen. Fehlende Informationen erfragen Sie. Sie klären gegebenenfalls auch ab, woher Sie die noch fehlenden Informationen beziehen können.

Zeigt der Würfel den blauen Hut, legen Sie die Art und die Reihenfolge offen, in der Sie über die beschriebene Aussage nachdenken. Wie strukturieren Sie Ihr Vorgehen? Sie geben Antwort auf die Frage: „Was haben wir bisher erreicht, und was müssen wir als nächstes tun?“

Wie geht es los?

Die Zahlenkarten werden gemischt und verdeckt in die Mitte des Tisches abgelegt. Nachdem der erste Spieler gewürfelt hat, legt er den Würfel neben den Stapel und deckt die oberste Karte auf.

Die auf ihr abgebildete Zahl verweist auf eine der unten aufgeführten sechzig Thesen bzw. Situationen. Diese These liest der Spieler laut vor. Dann muss er mit dem durch den Würfel vorgegebenen Denkansatz auf diese Aussage **reagieren**.

Wie geht es weiter?

Nun müssen alle anderen Mitdenker im Uhrzeigersinn ein Argument zugunsten des Denkansatzes des ersten Spielers anführen. Fällt einem Spieler keine Begründung ein, sagt er „Passe!“

Jetzt würfelt der nächste Spieler und deckt seinerseits eine Karte auf. Wie sein Vorgänger muss er nun den durch den Würfel vorgegebenen Denkansatz auf die Aussage anwenden,

THESEN

- 1: Busse haben keine Sitze.
- 2: Schüler suchen sich ihre Lehrer selbst aus.
- 3: In Innenstädten gibt es keinen Autoverkehr.
- 4: Mari plant eine Arbeitswoche von vier Tagen a zehn Stunden.
- 5: Hunde können sprechen lernen.
- 6: Solange sie leben, müssen Erwachsene einmal pro Jahr eine Woche lang zur Schule gehen.
- 7: Der Besitz weicher Drogen ist gesetzlich erlaubt.
- 8: Ab 60 Jahren hat jeder Bürger bei Wahlen zwei Stimmen.
- 9: Eine Unterscheidung zwischen einer linken und einer rechten Schuhform gibt es nicht.
- 10: Menschen werden im allgemeinen 150 Jahre alt.
- 11: Es ist möglich, im Schlaf zu lernen.
- 12: Sie können sich im Fernsehen jeden Spielfilm wünschen.
- 13: Es gibt wiederverwendbare Filme für Fotoapparate.
- 14: Manche Menschen essen nur Vitaminpillen zum Frühstück.
- 15: Jeder unterliegt bis zu seinem 21. Lebensjahr der Schulpflicht.
- 16: In Städten gibt es Wege, die nur Radfahrer benutzen dürfen.
- 17: Sieh den Kopf zu rasieren und Perücken zu tragen, ist neuerdings in Mode gekommen.
- 18: Es gibt eine Spezialeinheit der Polizei, die aus

diederZahlaufderKarteentspricht. DanichtjederHutzuallenAussagen gleichgutpasst,kannderSpielerbei BedarfeineweitereKartenaufdecken-denHutmusserallerdingsbehalten.

WannistdasHüte-Spielzu Ende?

Einigen Sie sich mit Ihren Mitspielern vor Beginn auf die Zeit, die Sie spielen wollen (mindestens eine halbe oder dreiviertel Stunde sollten Sie sich nehmen) oder auf die Anzahl der zu ziehenden Karten (mindestens 10 - 12). Wenn Sie dieses Ziel erreicht haben, können Sie gemeinsam entscheiden, ob Sie das Denkspiel fortsetzen möchten. Je öfter und je länger Sie sich damit auseinandersetzen, um so flexibler werden Sie.

- Männern von unter 20 Jahren besteht.
- 19: Ein Erfinder hat einen Eimer aus Gummi entwickelt.
- 20: Eine neue Parfumkreation hat einen leichten Benzingeruch.
- 21: In Büros gibt es neuerdings Narren, die die Angestellten zum Lachen bringen sollen.
- 22: Man hat eine Gabel mit nur einer Zinke entwickelt.
- 23: Seit neuestem kann man sich auch die Zähne bunt färben.
- 24: Die Lebensdauer eines Autoreifens entspricht stets der des Autos.
- 25: Eine tödliche Krankheit wird von Moskitos übertragen.
- 26: Alle Haushalte sind für ihre Wasserversorgung grundsätzlich selbst zuständig.
- 27: Häftlinge müssen einen schweren Metallhandschuh tragen.
- 28: Aus Sicherheitsgründen müssen alle Autos leuchtend gelb lackiert sein.
- 29: Verbraucher kaufen nur einmal im Monat im Supermarkt ein.
- 30: Alle Flugzeuge verfügen über riesige Fallschirme, damit sie leichter landen können.
- 31: Tennisbälle sollen um das Doppelte größer werden.
- 32: Zeitungen werden Tag für Tag von Fernsehapparaten gedruckt.

- 33: Alle Autoparkplätze in Städten sollen zu Gemüsemärkten umgestaltet werden.
- 34: Man hat eine nicht schmelzende Eiscreme erfunden.
- 35: Jeder Haushalt muss die Gebühren für die Müllabfuhr entsprechend dem Gewicht des von ihm produzierten Abfalls entrichten.
- 36: Verkehrsampeln werden künftig horizontal angebracht.
- 37: Verkehrsampeln erhalten in Zukunft auch ein blaues Licht.
- 38: Jedermann darf einen Radiosender beibreiben.
- 39: Jedermann darf sein Privatauto als Taxi benutzen.
- 40: Mäuse fressen Katzen.
- 41: Jeder Stadtbewohner ist gesetzlich dazu verpflichtet, pro Jahr einen Baum zu pflanzen.
- 42: Man kann Bäume in den unterschiedlichsten Farben anstreichen, ohne sie dadurch in irgendeiner Form zu schädigen.
- 43: Es regnet mir nachts.
- 44: In Städten gibt es die Möglichkeit, Münzautos zu mieten.
- 45: Seit über 20 Jahren treffen Personalcomputer alle wichtigen Entscheidungen für uns.
- 46: Seit neuestem gibt es auch schwarze Zahnpasta.
- 47: In einem neu entwickelten Bett kann man sich während des Schlafes fit halten.
- 48: Telefone verfügen über Bildschirme, auf denen man seinen Gesprächspartner sehen kann.
- 49: Das Rauchen ist in keinem Staat der Welt erlaubt.
- 50: Übergewicht soll künftig mit Geldstrafen belegt werden.
- 51: Niemand darf sich ein Auto kaufen, ohne einen Stellplatz vorweisen zu können.
- 52: Die Hundehaltung in Großstädten ist gesetzlich verboten.
- 53: Bald wird es nur noch vegetarische Restaurants geben.
- 54: Es kommt eine neue Eiszeit.
- 55: Der Wasserspiegel der Ozeane steigt jährlich um einen Meter.
- 56: Die Dauer eines Arbeitstages soll künftig halbiert werden.
- 57: Männer unter 20 Jahren erhalten von Kleidungsherstellern Prämien für das Tragen von deren Produkten.
- 58: Jede Schule ist gesetzlich dazu verpflichtet, einen Park für ihre Schüler anzulegen.
- 59: Eine neu entwickelte Arznei macht jedes Essen ungenießbar.
- 60: Firmen treten als Sponsoren für bestimmte Lerninhalte auf. Deren Name erscheint dann auf den betreffenden Schulbüchern.

Hier ein Beispiel

These Nr. 13: Es gibt wiederverwendbare Filme für Fotoapparate.

Wer den roten Hut gewürfelt hat, könnte sich folgendermaßen äußern:
„Das fände ich richtig toll!“
„Bei dem Gedanken wird mir mulmig!“

Aus der Sicht des schwarzen Hutes wäre denkbar:

„Die Umweltverträglichkeit des Filmmaterials könnte den Herstellern und Verwendern Probleme bereiten.“
„Viele Arbeitsplätze, die sich aus dem herkömmlichen Verfahren ergeben (von der Herstellung bis hin zum Einzelhandel), wären gefährdet.“

Wer sich den gelben Hut „aufsetzt“, könnte folgendes meinen:

„Mit dem Rohstoff Öl könnte ökonomischer umgegangen werden.“
„Insgesamt könnte Fotografieren für den Endverbraucher billiger werden.“

Der weiße Hut legt folgende Fragestellungen nahe:

„Was kostet denn dieser neuartige Film?“
„Können sich alle diese neue Technologie leisten?“

Wer den blauen Hut gewürfelt hat, der könnte sich (hinter-)fragen:

„Lohnt es sich angesichts der vorangeschrittenen Chiptechnologie, die klassische Filmtechnologie noch zu verbessern?“

Wer schließlich den grünen Hut auf seinem Haupt trägt, der fängt UM zu „spinnen“:

„Wäre es nicht toll, wenn auch die Bildträger von Sofortbildkameras wiederverwendbar wären?“