

Win as much as you can

Druckfertiges Moderationspaket für 9 bis 12 Personen

Einsatz: Moderation und Begleitung von Konflikten und Konfliktlösungsprozessen

Format	Empfehlung
Gruppen	3 Teams mit je 3 bis 4 Personen
Gesamtdauer	45 bis 60 Minuten
Spielzeit	etwa 20 bis 25 Minuten
Auswertung	mindestens 20 Minuten
Raum	3 getrennte Teamtische plus Verhandlungsort

Das Wichtigste vorab

Verrate vor dem Spiel nicht, welche Lernziele du mit der Übung verfolgst. Lies das Ziel nur so vor: „**Gewinnt so viel wie möglich.**“ Kläre absichtlich nicht, ob damit das eigene Team oder alle Teams gemeint sind.

Druckplan

- Seiten 2 bis 6: einmal für dich als Spielleitung
- Seiten 7 bis 9: je ein Teamblatt für Team A, B und C
- Seite 10: Entscheidungskarten ausschneiden
- Seite 11: zentrale Ergebnistabelle für dich oder ein Flipchart

Variante des klassischen X Y Spiels für drei Teams. Die Punktelogik ist so angepasst, dass sie mit 9 bis 12 Personen ohne Umbau funktioniert.

Vorbereitung und Aufbau

Material

- Dieses Moderationspaket ausgedruckt
- Je Team ein Teambblatt und zwei Entscheidungskarten X und Y
- Je Team ein Stift
- Timer oder Smartphone
- Flipchart oder die zentrale Ergebnistabelle auf Seite 11

Raumaufbau

1. Bilde drei Teams mit je 3 bis 4 Personen. Bei 10 oder 11 Personen sind ungleich große Teams unproblematisch.
2. Setze die Teams so, dass sie intern sprechen, die anderen Teams aber nicht gut hören können.
3. Bestimme einen neutralen Verhandlungsort. Dort treffen sich in den Runden 5, 8 und 10 je eine Person pro Team.
4. Lege die Entscheidungskarten verdeckt auf die Teamtische.

Punktelogik für drei Teams

Entscheidungen	Team mit X	Team mit Y	Gesamt
X X X	+1 je Team	-	+3
Y X X	-1 je Team	+2	0
Y Y X	-2	+1 je Team	0
Y Y Y	-	-1 je Team	-3

Bonusrunden: Runde 5 zählt dreifach, Runde 8 fünffach und Runde 10 zehnfach. Multipliziere erst die Punkte aus der Tabelle und trage dann das Rundenergebnis ein.

Deine Haltung als Spielleitung

- Bleibe neutral. Kommentiere Entscheidungen weder zustimmend noch kritisch.
- Beantworte Verständnisfragen zu Ablauf und Punktelogik, aber nicht zur besten Strategie.
- Wenn jemand fragt, wer mit „euch“ gemeint ist, sage nur: „Die Aufgabenstellung ist vollständig. Entscheidet selbst, wie ihr sie versteht.“
- Achte auf gleichzeitiges Aufdecken. Nachträgliches Wechseln ist nicht erlaubt.

Anleitung zum Vorlesen

Lies möglichst wörtlich vor:

„Ihr spielt in drei Teams. Euer Ziel lautet: Gewinnt so viel wie möglich.“

„Das Spiel hat zehn Runden. In jeder Runde entscheidet jedes Team gemeinsam zwischen X und Y. Die Entscheidung muss innerhalb eures Teams einstimmig sein.“

„Wenn die Zeit abgelaufen ist, haltet ihr eure gewählte Karte verdeckt bereit. Auf mein Zeichen decken alle Teams gleichzeitig auf.“

„Eure Punkte hängen davon ab, was alle drei Teams gewählt haben. Die Punktetabelle steht auf eurem Teamblatt.“

„Zwischen den Teams darf nicht gesprochen, geschrieben oder signalisiert werden. Nur in ausdrücklich angekündigten Verhandlungsrunden treffen sich je eine Person pro Team. Absprachen sind möglich, aber nicht bindend. Danach entscheidet jedes Team für sich.“

„Notiert nach jeder Runde eure Punkte und euren Zwischenstand. Gibt es Fragen zum Ablauf?“

Runden moderieren

1. Sage: „Runde 1. Ihr habt 60 Sekunden.“
2. Nach 60 Sekunden: „Karten verdeckt bereithalten. Drei, zwei, eins - aufdecken.“
3. Nenne die Kombination, lies die Punkte vor und trage sie zentral ein.
4. Lass die Teams ihren eigenen Punktestand notieren. Starte danach die nächste Runde.

Falls ein Team sich nicht einigt: Gib einmalig weitere 20 Sekunden. Das Team muss in dieser Zeit selbst ein Entscheidungsverfahren wählen; eine Enthaltung ist nicht möglich.

Ablauf der zehn Runden

Runde	Teamzeit	Austausch zwischen Teams	Faktor
1	60 Sek.	nein	x 1
2	60 Sek.	nein	x 1
3	60 Sek.	nein	x 1
4	60 Sek.	nein	x 1
5	nach Verhandlung	2 Min., je 1 Person pro Team	x 3
6	60 Sek.	nein	x 1
7	60 Sek.	nein	x 1
8	nach Verhandlung	2 Min., je 1 Person pro Team	x 5
9	60 Sek.	nein	x 1
10	nach Verhandlung	3 Min., je 1 Person pro Team	x 10

Ansage für Verhandlungsrunden

„Vor der nächsten Entscheidung findet eine Verhandlung statt. Jedes Team entsendet eine Person. Ihr dürft Informationen austauschen, Vorschläge machen und Vereinbarungen treffen. Die Vereinbarungen sind nicht bindend. Danach kehrt ihr in eure Teams zurück; dort fällt die endgültige Entscheidung.“

Unmittelbar vor jeder Bonusrunde erinnern: „Zur Erinnerung: Die folgende Runde ist eine Bonusrunde. Die Punkte zählen dreifach / fünffach / zehnfach. Das wisst ihr, bevor ihr jetzt in die Verhandlung geht.“

Wenn die Dynamik stockt

- Zu schnelle Einigkeit: Verkürze die Teamzeit auf 30 Sekunden, ändere aber keine Regeln.
- Heftige Diskussion: Erinnere an die Zeit und daran, dass die Entscheidung einstimmig sein muss.
- Regelbruch oder Signal zwischen Teams: Stoppe kurz und sage sachlich: „Austausch ist nur in den Verhandlungsrunden erlaubt.“
- Rechenfehler: Korrigiere sofort sichtbar. Die Glaubwürdigkeit der Auswertung hängt von korrekten Punkten ab.

Auswertung aus drei Perspektiven

Beginne nicht mit Theorie. Lass zuerst die Beteiligten rekonstruieren, was passiert ist. Wechsle dann bewusst zwischen eigenem Konfliktverhalten, Konfliktodynamik und guter Konfliktmoderation.

1 Eigenes Konfliktverhalten

- Wie ging es euch während des Spiels?
- Wie habt ihr das Ziel „Gewinnt so viel wie möglich“ verstanden?
- Was war dein erster Impuls: kooperieren, dich absichern, abwarten oder einen Vorteil suchen?
- Wie hast du auf Unsicherheit, Enttäuschung oder einen Vertrauensbruch reagiert?
- Welche Rolle hast du im Team übernommen - antreibend, warnend, vermittelnd oder absichernd?

2 Konfliktodynamik

- Welche Annahmen hattet ihr über die anderen Teams?
- Welche Signale, Absprachen oder Regelbrüche haben die Dynamik verändert?
- Wann wurde aus Vorsicht gegenseitige Absicherung oder Eskalation?
- Wie haben sich die Reaktionen der Teams gegenseitig verstärkt?

Theoretisches gemeinsames Maximum: 75 Punkte. Es entsteht, wenn alle Teams in allen Runden X wählen. Jedes Team erreicht dann 25 Punkte.

Frage: Wie hoch war eure tatsächliche Gesamtsumme? Was hat die Differenz zum möglichen Ergebnis verursacht?

3 Gute Konfliktmoderation

- An welcher Stelle wäre eine Moderationsintervention hilfreich gewesen?
- Was hätte zuerst geklärt werden müssen: Ziel, Regeln, Interessen, Beziehung oder konkrete Vereinbarung?
- Wie könnte eine Moderation einen Vertrauensbruch ansprechen, ohne Schuldige festzulegen?
- Welche Vereinbarung wäre konkret, überprüfbar und auch bei Misstrauen tragfähig gewesen?
- Was braucht es, damit die Parteien nach einem Regelbruch wieder ein begrenztes Risiko eingehen können?

Kurze Inputs für die Auswertung

Wähle je nach Spielverlauf einen Input pro Perspektive. Jeder Input dauert etwa zwei Minuten und endet mit einer Reflexionsfrage.

1 Eigenes Konfliktverhalten unter Druck

Unter Unsicherheit greifen Menschen oft auf vertraute Schutzstrategien zurück: angreifen, nachgeben, abwarten, kontrollieren oder vermitteln. Keine Reaktion ist für sich immer richtig oder falsch. Entscheidend ist, ob sie zur Situation passt und welche Wirkung sie auf andere hat.

Reflexionsfrage: Welches eigene Muster hast du bei dir beobachtet - und welche Wirkung hatte es?

2 Konfliktodynamik lokal und gemeinsam

Im Spiel kann Y für ein einzelnes Team attraktiv wirken: Es verspricht Schutz oder einen Vorteil. Wenn mehrere Teams so handeln, sinkt der gemeinsame Nutzen. Destruktive Konfliktodynamiken entstehen deshalb nicht nur aus bösen Absichten, sondern auch aus nachvollziehbaren Einzelentscheidungen.

Reflexionsfrage: Welche Entscheidung war aus Teamsicht verständlich, hat aber die Gesamtdynamik verschlechtert?

2 Konfliktodynamik in Rückkopplungen

Eine Schutzreaktion der einen Seite kann von der anderen als Angriff gelesen werden. Deren Gegenreaktion bestätigt dann die ursprüngliche Befürchtung. So verstärken sich Misstrauen und Absicherung, obwohl jede Seite ihr eigenes Handeln für notwendig hält.

Reflexionsfrage: An welcher Stelle hätte diese Schleife noch unterbrochen werden können?

3 Konfliktmoderation klärt den Prozess

Moderation entscheidet nicht, welche Partei recht hat. Sie klärt Ziel, Beteiligte, Regeln, Redeanteile, Entscheidungsweg und den Umgang mit Abweichungen. Im Spiel blieb das Ziel absichtlich mehrdeutig; in einem realen Konflikt wäre genau diese Mehrdeutigkeit ein früher Ansatzpunkt.

Reflexionsfrage: Welche eine Prozessfrage hätte die Verhandlung am stärksten verbessert?

3 Konfliktmoderation ermöglicht Reparatur

Nach einem Regel- oder Vertrauensbruch reicht ein allgemeines Versprechen selten. Eine tragfähige Vereinbarung klärt, wer was wann tut, woran es erkennbar ist und wie mit Abweichungen umgegangen wird. So wird eine begrenzte Rückkehr zur Kooperation möglich.

Reflexionsfrage: Wie hätte eine konkrete und überprüfbare Vereinbarung für die nächste Runde gelautet?

Team A

Spielblatt für Win as much as you can

Euer Ziel: Gewinnt so viel wie möglich.

- Entscheidet in jeder Runde einstimmig zwischen X und Y.
- Haltet eure Karte verdeckt bereit und deckt sie erst auf das Signal der Spielleitung auf.
- Sprecht oder signalisiert nicht mit anderen Teams - außer in angekündigten Verhandlungsrunden.
- Absprachen aus Verhandlungen sind möglich, aber nicht bindend.

Punktetabelle

Entscheidungen	Team mit X	Team mit Y
X X X	+1 je Team	-
Y X X	-1 je Team	+2
Y Y X	-2	+1 je Team
Y Y Y	-	-1 je Team

Bonusrunden: Runde 5 x 3, Runde 8 x 5, Runde 10 x 10.

Punkte notieren

Runde	Unsere Wahl	A	B	C	Faktor	Unsere Punkte	Stand
1					x 1		
2					x 1		
3					x 1		
4					x 1		
5					x 3		
6					x 1		
7					x 1		
8					x 5		
9					x 1		
10					x 10		

Team B

Spielblatt für Win as much as you can

Euer Ziel: Gewinnt so viel wie möglich.

- Entscheidet in jeder Runde einstimmig zwischen X und Y.
- Haltet eure Karte verdeckt bereit und deckt sie erst auf das Signal der Spielleitung auf.
- Sprecht oder signalisiert nicht mit anderen Teams - außer in angekündigten Verhandlungsrunden.
- Absprachen aus Verhandlungen sind möglich, aber nicht bindend.

Punktetabelle

Entscheidungen	Team mit X	Team mit Y
X X X	+1 je Team	-
Y X X	-1 je Team	+2
Y Y X	-2	+1 je Team
Y Y Y	-	-1 je Team

Bonusrunden: Runde 5 x 3, Runde 8 x 5, Runde 10 x 10.

Punkte notieren

Runde	Unsere Wahl	A	B	C	Faktor	Unsere Punkte	Stand
1					x 1		
2					x 1		
3					x 1		
4					x 1		
5					x 3		
6					x 1		
7					x 1		
8					x 5		
9					x 1		
10					x 10		

Team C

Spielblatt für Win as much as you can

Euer Ziel: Gewinnt so viel wie möglich.

- Entscheidet in jeder Runde einstimmig zwischen X und Y.
- Haltet eure Karte verdeckt bereit und deckt sie erst auf das Signal der Spielleitung auf.
- Sprecht oder signalisiert nicht mit anderen Teams - außer in angekündigten Verhandlungsrunden.
- Absprachen aus Verhandlungen sind möglich, aber nicht bindend.

Punktetabelle

Entscheidungen	Team mit X	Team mit Y
X X X	+1 je Team	-
Y X X	-1 je Team	+2
Y Y X	-2	+1 je Team
Y Y Y	-	-1 je Team

Bonusrunden: Runde 5 x 3, Runde 8 x 5, Runde 10 x 10.

Punkte notieren

Runde	Unsere Wahl	A	B	C	Faktor	Unsere Punkte	Stand
1					x 1		
2					x 1		
3					x 1		
4					x 1		
5					x 3		
6					x 1		
7					x 1		
8					x 5		
9					x 1		
10					x 10		

Zentrale Ergebnistabelle

Für die Spielleitung. Nach jeder Runde Entscheidungen und bereits multiplizierte Punkte eintragen.

Runde	Faktor	Wahl A	Pkt. A	Wahl B	Pkt. B	Wahl C	Pkt. C	Gesamt
1	x 1							
2	x 1							
3	x 1							
4	x 1							
5	x 3							
6	x 1							
7	x 1							
8	x 5							
9	x 1							
10	x 10							
SUMME								

Schnellreferenz

Kombination	Punkte
X X X	+1 / +1 / +1
Y X X	Y +2, X jeweils -1
Y Y X	Y jeweils +1, X -2
Y Y Y	-1 / -1 / -1

Gemeinsames Maximum: 75 Punkte. Bei durchgängig X erreicht jedes Team 25 Punkte.