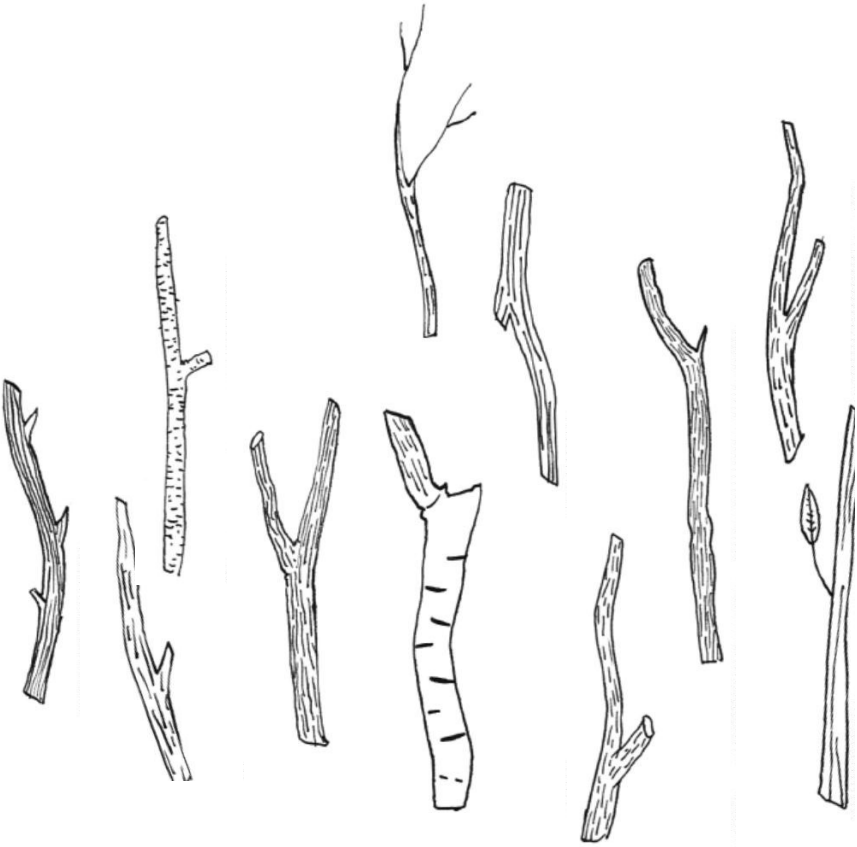
RULE BOOK

OF THE

CLIPS GAME

SPIELREGELN



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Disclaimer
Die Unterstützung der Europäischen Kommission zur Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhaltes dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

EINFÜHRUNG

Dieses Spiel simuliert die Gruppendynamik von Gemeinschaften. Der Rahmen des Spiels ist das CLIPS-Modell. Es wurde entwickelt, um Gruppenprozesse zu unterstützen. Während des Spiels werden die Spieler Werkzeuge entdecken und ausprobieren, die in verschiedenen Situationen die Gruppendynamik unterstützen können, mit denen eine Gruppe konfrontiert sein kann. Das Spiel bietet dir die Möglichkeit zu lernen, während du Spaß mit deinen Freunden hast. Es kann auf vielfältige Weise verwendet werden, abhängig von der Erfahrung und Vorstellungskraft der Spieler.

DieseskollaborativeSpielkannmit3bis6Personengespieltwerden. Die Spieler müssen ihre Fähigkeiten zum Geschichten einsetzen einsetzen und Aufgaben ausführen.

Je mehr sie Ihre Fantasie einsetzen, desto mehr Spaß werden Sie haben!

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
unter 10	Ziel nicht erreicht.	Ziel nicht erreicht	Ziel nicht erreicht	Ziel nicht erreicht
10-11-12	Es gab			
13-14-15	Gut gemacht	Es gab		
16-17-18	Sehr gut gemacht !	Gut gemach	Es gab	
19-20-21	Erstaunlich !	Sehr gut gemacht !	Gut gemach	Es gab
22-23-24		Erstaunlich !	Sehr gut gemacht !	Gut gemach
25-26-27			Erstaunlich !	Sehr gut
28-29-30				Erstaunlich !

Um das Ziel zu erreichen, wird die Gruppe verschiedene Heraus-forderungen meistern und üben, Probleme zu lösen und Entscheidungen auf organisierte Weise zu treffen.

Beobachte deine Gefühle und die Gefühle deiner Freunde während des Spiels und du wirst viel über dich selbst und andere lernen.

Viel Spass !!

Das Ziel des Spiels ist es so viele Puinkte wie möglich zu erzielen:

WICHTIGER HINWEIS!

Bitte lese diese Anweisungen sorgfältig durch, bevor du das Spiel zum ersten Mal spielst.

Die Dauer des Spiels beträgt bis zu 2 Stunden und ist abhängig von der Anzahl der Spieler.

VORBEREITUNG

Dieses Spiel beinhaltet folgende Teile:

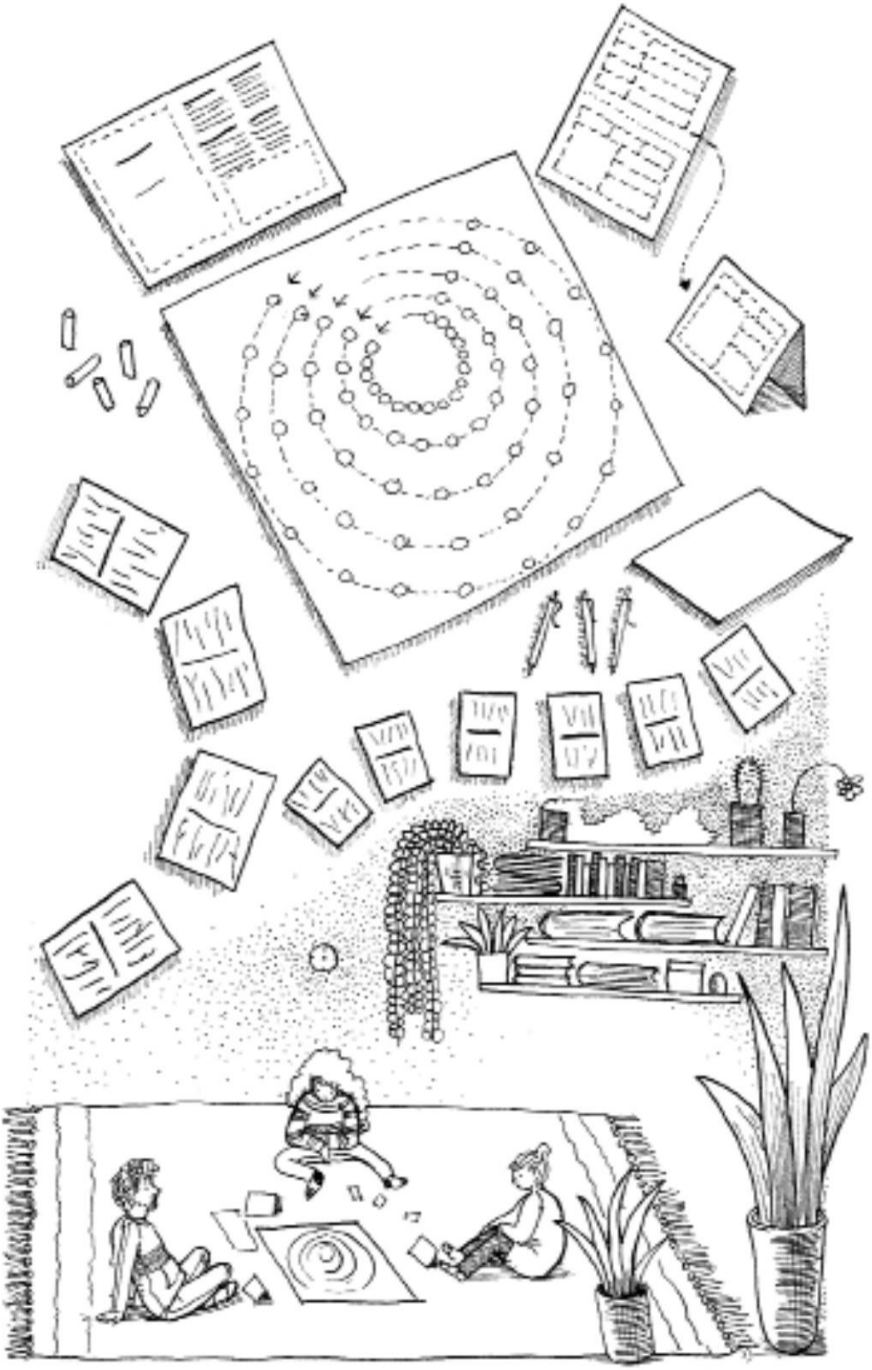
- 1 Spielbrett
- 5 Spielfiguren
- Vorlage für Kontext
- Vorlage für Charaktere
(für jeden Spieler 1x ausdrucken)
- Kontextkarten
- Charakterkarten
- Beziehungskarten
- Absichtskarten
- Zielsetzungskarten
- Entscheidungsfindungskarten
- Herausforderungskarten
- Überraschungskarten
- Activitätskarten
- Auswertungskarten

Du brauchst noch einige zusätzliche Dinge:
- Stifte (1 für jeden Spieler)
- 10-15 Blatt Papier

Weise zwei Spielern folgende zwei wichtige Rollen zu:

- der **Spielehüter** wird die Regeln lesen und das Spiel am Laufen halten
- Der **Zeitnehmer** wird dafür sorgen, dass die Übungen in der festgelegten Zeit durchgeführt werden

Die verschiedene Farbquadrate erfordern unterschiedliche Aktionen.
Steht deine Spielfigur auf
- **Rot**: Ziehe eine **Herausforderungskarte** und folge ihren Anweisungen
- **Grün**: Ziehe eine **Aktivitätskarte** und folge ihren Anweisungen
- **Gelb**: Ziehe eine **Überraschungskarte** und folge ihren Anweisungen
Zieht abwechselnd die Karten, beginnend mit der Person neben dem Spielehüter und so weiter....



TEIL 1

ERZÄHLT EURE GRUPPEN-GESCHICHTE!

1) ERSTELLT DEN KONTEXT DER GESCHICHTE

Die Person auf der rechten Seite des Spielehüters zieht eine Kontextkarte und liest sie laut vor. Die anderen Spieler hören aufmerksam zu. Dies ist der Kontext des Spiels und die Absicht der Gruppe. Behaltet diesen Kontext während des gesamten Spiels im Hinterkopf und verbindet eure Aktionen mit der Geschichte.

ACH-

Das Spiel bietet 10 verschiedene Kontextkarten und eine leere Vorlage, so dass ihr mit dem gezogenen Kontext oder mit einem realen Kontext aus eurer Gruppe spielen könnt.

2) CHARAKTER BILDUNG

Füllt die Charaktervorlage aus und gebt eurem Charakter die gewünschten Eigenschaften. Verwendet die Charakterkarte zur Inspiration. Denkt an den Kontext des Spiels und stellt euch vor, wie euer Charakter zu dessen Verwirklichung beitragen kann. Sei verspielt!

Verteilt insgesamt 6 Punkte auf 4 Charakterstärken, die in der Vorlagen-tabelle aufgeführt sind. Platziert Sie die Charaktervorlage vor euch, so dass das Charakterporträt den anderen Spielern zugewandt ist.

/5 min/

OPTION

- Spieler können sich auch entscheiden, sie selbst zu sein, anstatt ein Fantasie-Charakter zu spielen

- Spieler können entscheiden, die Rollen mit jemandem zu tauschen (Beispiel: Hans spielt Lisa und Lisa spielt Anna, Frank spielt Hans und Anna spielt Frank...)

3) EINFÜHRUNG DER CHARAKTER

Die Spieler stellen sich selber und ihren Charakter einzeln in der Runde vor. *(Jeder 1 min.)*

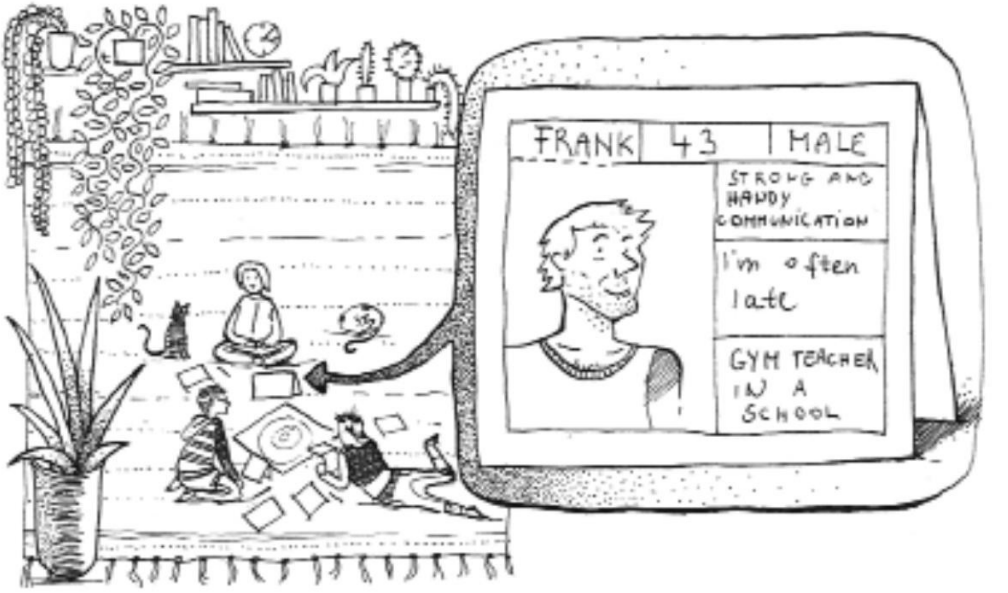
BEISPIEL

Ich bin Frank, 43 Jahre alt, geschiedener Vater von drei Kindern: 7, 12 und 20 Jahre alt. Ich arbeite in der Schule als Sportlehrer und flirte gerne mit meinen Kollegeninnen. Ich bin stark, gut im Handwerk und helfe gerne. Ich habe gute Kommunikationsfähigkeiten und Menschen mögen meine Gesellschaft. Ich komme oft zu spät

Nach der Einführung wird die Spielfigur in jeder Ebene auf die jeweilgen Punktwerte auf der Charakterkarte verschoben.

EXAMPLE

Hans wurde im Community-Layer 3 Punkte, dem Indididual-Layer 2, dem Struktur-Layer 0 und dem Intentions-Layer 1 Punkt zugewiesen. Er verschiebt seine Figur um drei Schritte auf dem Community-Layer, 2 auf dem Individual-Layer und so weiter. Der nächste Spieler fügt seine Punkte zu Hans' Punkten hinzu und so weiter.



4) VERBINDUNGEN SCHAFFEN

Wenn ihr eure Mitspieler kennt, nimmt jeder Spieler eine BeziehungskartealsInspirationunderzählteineGeschichteübereure Verbindung mit einem anderen Charakter (jeweils 1 Min.). Nutzt eure Vorstellungskraft... Denkt daran, wie sich die anderen Charaktere in den Runden präsentiert haben, verbindet euch untereinander und mit dem Kontext des Spiels.

BEISPIEL

Hans kennt Frank aus der Schule. Sie waren mal zusammen auf ein Musikfestival. Es war das erste Mal, dass sie ins Ausland reisten und sich verirrten. Sie verpassten das ganze Festival und mussten ihre Eltern anrufen, um neue Zugtickets zu kaufen, um nach Hause zu kommen.

5) BEITRAG ZUR ABSICHT (INTENTION)

Dent nun über die Absicht eurer Gruppe nach, wie sie auf der Kontext-karte beschrieben ist.

Erzählt einander, wie euer Charakter zur gemeinsamen Absicht beiträgt.

Ihr könnt eine der Intentions-Werkzeugkarten verwenden. Ein Spieler zieht die Karte oder der Spielehüter entscheidet, welches Werkzeug ihr verwendet. Folgt den Anweisungen auf der Karte.

BEISPIEL

Eine Gruppe will 10.000 Bäume pflanzen. Frank als Sportlehrer könnte von der Ich-Ebene aus sagen: "Ich sehe die Bäume um die Schule herum wachsen und Kinder trainieren draußen."

6) STRUKTURE

Schaut euch die Ideen an, die ihr in der Übung “Absicht” gesammelt habt. Stellt euch die Frage: Was muss zuerst passieren, um diese Ziele zu erreichen? Berücksichtigt eure Rolle in der Gruppe.
Ihr könnt eine der Planungstoolkarten verwenden. Einer der Spieler zieht die Karte oder der Spielehüter entscheidet, welches Werkzeug ihr verwendet. Folgt den Anweisungen auf der Karte.

BEISPIEL

Frank mit seinen kommunikativen Fähigkeiten und seinem Charme könnte sagen: Ich werde mich mit der örtlichen Baumschule für die Setzlinge in Verbindung setzen. Die nächste Person wird je nach Rolle etwas sagen wie: Ich organisiere das Graben von Baumlöchern.

.

TEL 2

GRUPPEN DYNAMIK

7) Schaut euch euer Spielfeld an. Wo stehen Ihre Figuren? In welcher Ebene haben Sie die wenigsten Punkte? Ihr fangt dort an. Wenn es zwei Ebenen mit der gleichen Punktzahl gibt, entscheidet der Spielehüter, wo die Gruppe beginnt.

Ihr handelt in Anhängigkeit von der Farbpunktes.

Grau: du kannst nicht weiter.
Gelb: nimm eine Überraschungskarte und folge der Anweisung.
Grün: nimm eine Aktivitätskarte und folge der Anweisung.
Rot: nimm eine Herausforderungskarte und folge der Anweisung.

Nachdem die geforderte Aktion abgeschlossen ist, wechselt ihr zur nächsten Ebene mit den geringsten Punkten. Wenn es sich immer noch um dieselbe Schicht handelt, fahrt ihr dort fort.

Wenn ihr eine HERAUSFORDERUNG zieht:

a) Lest die Herausforderung auf der Karte. Ihr könnt die Herausforderung zufällig auswählen oder euch eine bestimmte auswählen. Ihr könnt euch auch eine Herausforderung vorstellen, die für Ihre Gruppe relevant ist, oder eine erfinden.
Herausforderungen können ökonomisch, ökologisch, sozial oder kulturell sein.

b) Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Entscheidungen in der Gruppe zu treffen. Ihr könnt eine Entscheidungskarte wählen mit einem Hinweis zur Entscheidungsfindung für diese Herausforderung.
.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel hat am Ende verschiedene Ergebnisse:

1.) Ihr habt die ERSTAUNLICHE Punktzahl für die Anzahl der Spieler in der Übungsebene erreicht (siehe Tabelle im Intro-Abschnitt). Glückwunsch! Wechsel zum Evaluierungsteil.

2.) Ihr seid auf den grauen Quadraten in allen Schichten stecken geblieben. Nehmt in diesem Fall eine Überraschungskarte, die euch vorwärts oder rückwärts bewegt. Wenn ihr wieder auf einem grauen Quadrat landet - tut uns leid - aber Ihr Projekt ist stecken geblieben. Es passiert manchmal. Wechsel Sie zum Evaluierungsteil, oder versucht es erneut.

3.) Ihr spielt länger als 2 Stunden und habt das Ziel nicht erreicht. Manchmal dauern Projekte länger als erwartet. Ihr könnt hier anhalten und zum Bewertungsteil wechseln oder mit dem Spiel fortfahren.

EVALUATIONSRUNDE

Macht eine Pause (max. 5 Minuten) und schließt eure die Erfahrung mit einer Bewertungskarte ab. Einer der Spieler zieht eine Karte oder der Spielehüter kann das Werkzeug aus den Karten auswählen.

Füllt den Fragebogen aus, um eure Erfahrungen zusammenzufassen.

Wir hoffen, ihr hattet Spaß
und werdet das CLIPS-Spiel
wieder spielen!

CLIPS GAME

THE TEAM BUILDING GAME

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Copyright:
Die Verwendung dieses Materials ist unter der Creative Commons-Urherrechtslizenz CC BY-NC-ND gestattet. Wir erlauben unsere Arbeit zu nutzen und mit anderen zu teilen und uns dabei zu würdigen. Sie dürfen es in keiner Weise ändern oder kommerziell verwenden.