

## KultuRally

### Instruktørvejledning

#### Regler gør livet lettere, - eller gør de?

Enhver kultur er kendetegnet ved både eksplicitte (synlige, udtrykte) og implicitte (ikke synlige, uformelle) regler. Det gælder uanset, om det er et lands kultur, et firmas eller en virksomhedsafdelings kultur. Det er regler, der regulerer, hvordan vi lever med hinanden. Læringen af denne opgave er at få bugt med fremmede regler.



#### Temaer og udbytte:

- Interkulturel kommunikation: At rumme nye mennesker, at forstå fremmede kulturer, eksplicitte og implicitte regler.
- Team-udvikling: At udvikle fælles spilleregler (ligesom ved fusioner af afdelinger eller opstart af et nyt team), at formulere spilleregler.
- At håndtere forandringer: At udvikle nye strategier, at orientere sig i en ny situation under svære omstændigheder.

**KultuRally** udfordrer grupper ved, at de skal håndtere forskellige regler i forskellige sammenhænge. I løbet af spillet vil hver enkelt spiller opleve et 'kulturchok', som de ikke er forberedt på.

Denne oplevelse kan sidestilles med den slags kulturchok, mennesker oplever, når de støder på en anden kultur, uanset om det er en fremmed lands kultur eller en kultur i en anden afdeling eller i en anden organisation.

Ligesom i det virkelige liv, er de kulturelle forskelle og regler ikke umiddelbart synlige. De ydre rammer forbliver uforandrede.

### **Grundlæggende procedure:**

1. Introduktion til øvelsen:

Opgaven bør have et klart mål. Ud over at forklare rammer og regler, bør der bruges tid på at forklare øvelsen og dens relevans for gruppen.

2. Udførelse af øvelsen:

Dette er gruppens aktivitet. Instruktøren har en vigtig rolle som observatør.

3. Intervention:

Hvis gruppen kører fast i for lang tid, kan instruktøren afbryde øvelsen og hjælpe gruppen til at nå frem til en løsning.

4. Debriefing:

Her kan instruktøren samle op på de forskellige reaktioner på øvelsen.

Debriefing giver mulighed for at overføre læring til situationer fra deltagernes dagligdag.

### **Opgaven:**

I KulturRally er det målet at vinde så mange brikker (XENOS) som muligt. Spillerne sidder i grupper ved fire borde og spiller med to terninger, en ACTION terning og en ZENOS terning.

ACTION terningen bestemmer, som beskrevet i reglerne, en bevægelse, som deltagerne skal udføre så hurtigt som muligt. Den person, som sidst udfører bevægelsen, taber runden. Taberen skal betale det antal XENOS, som XENOS terningen viser. De XENOS skal betales til den person, som kastede terningerne. Den spiller, som kaster terningen, kan kun vinde XENOS. Han/hun kan ikke tabe runden, fordi han/hun er fritaget fra at skulle udføre bevægelsen. Spillet fortsætter med uret.

Efter en opvarmningsrunde på 5-10 minutter bliver reglerne fjernet fra bordet og herefter er det ikke længere tilladt at tale sammen. Hvad spillerne ikke ved er, at hvert bord har forskellige regler for, hvordan spillet skal spilles.

Efter første runde, flytter den spiller, som har vundet flest XENOS over til det næste bord. Når de oplever, at der er nye og anderledes regler, bliver de meget forvirrede.

**Rammer:**

**Antal deltagere:** Min. 8 / 12 / Maks. 16 person

*Variationer og tilpasninger til forskellige gruppestørrelser:*

- I grupper på mere end 16 deltagere, kan nogle af deltagerne udnævnes til observatører. Deres kommentarer og observationer anvendes i opsamlingen.
- I en gruppe på 8-10 deltagere, benyttes kun 3 borde.

**Tid til opgaven:** 30 minutter  
(uden refleksion og afslutning)

**Fysiske rammer:**

Ca. 45 m<sup>2</sup>. 4 borde med god plads imellem.

**Forberedelse:**

Spillet spilles ved 4 borde. Læg et sæt regler og 2 terninger på hvert bord. Bordene skal stå så langt fra hinanden, at deltagerne ikke kan sammenligne deres ark med regler. Hver spiller får udleveret et bæger med 20 XENOS.

Deltagerne opdelt i grupper, som er placeret ved hver sit bord.

**Prøverunde:**

I prøverunden (ca. 5 min) studerer deltagerne reglerne. Der skal ikke betales XENOS endnu, og det er stadigvæk tilladt at tale sammen. Når deltagerne har lært reglerne at kende, bliver regelarket fjernet og herefter er det forbudt at tale sammen. Det er tid til at begynde.

**Første fase i spillet:**

I første fase af spillet bliver deltagerne ved deres "hjemmebord". Spillet spilles som beskrevet på regelarket. Gruppen vil efterhånden lære reglerne bedre og bedre at kende. Denne fase består af ca. 5 runder, så alle deltagere kan få deres tur.

Instruktøren markerer, hvornår første fase er slut. Grupperne får mulighed for at runde af. Herefter flytter vinderen fra hver gruppe - spilleren med flest XENOS – til et andet bord (med uret).

### **Anden fase i spillet:**

Gruppernes spil fortsætter. Det er stadigvæk forbudt at tale sammen. De nye deltagere i grupperne vil opleve en vis form for forvirring og muligvis frustration over de nye regler og skiftet i personer og omgivelser. De spillere, som opdager, hvad der sker, udvikler strategier til at håndtere forandringerne. Spillerne vil højst sandsynligt reagere meget forskelligt på situationen. Nogle spillere er meget hurtige til at lære de nye regler, andre opdager måske slet ikke, at der gælder nye regler. Som instruktør og observatør kan du med fordel notere de forskellige strategier og reaktioner til senere brug i forbindelse med opsamlingen.

Den anden fase består også af 5 runder, som ender med at vinderen flytter videre til næste bord.

### **Yderligere spillerunder:**

Vi anbefaler yderligere to eller tre spillerunder. Det er vigtigt, at så mange deltagere som muligt får chancen for at opleve et kulturchok.

### **Afslutning på spillet og opsamling:**

Deltagerne går tilbage til deres startbord for at diskutere deres oplevelser og erfaringer (ca. 10 min.). Vinderen ved bordet kan evt. annonceres i plenum. Opsamlingen kan bruges til refleksion over de følelser og reaktioner, som er opstået i løbet af spillet.

*Her er nogle spørgsmål, som kan bruges til at lede refleksionerne:*

- Hvordan klarede du de ændrede regler?
- Hvad var din største succes/frustration?
- I hvilke andre situationer har du oplevet ændringer af regler og forandrede omgivelser?
- Hvilke lignende oplevelser har du haft i forbindelse med dit arbejde eller din hverdag?
- Hvordan kan du anvende det, du har lært her?

### **Indhold i kuffert:**

8 terninger (4 ACTION terninger & 4 XENOS terninger)

320 kontantbrikker,

16 plastikbægre,

Spilinstruktion til 4 borde (4 særskilte ark) og  
deltaljeret instruktionsmanual



*Tekst og materiale leveret af: [www.mindshop.dk](http://www.mindshop.dk)*