



## Quirry

### Ziele:

- Den Überblick auch im „Chaos“ behalten
- Schnell & genau agieren
- Jeder ist aktiv

### Material:

65 Zahlenkarten (1-13 in 5 Farben und 5 Motiven) mit Spielanleitung

### Teilnehmer:

- Gruppierungen in 3er-, 4er- oder 5er-Gruppen (pro Kartenspiel)

### Wo anwendbar:

- bei Selbstmanagement- oder Zeitmanagement-Seminaren
- zu Themen wie „Projektmanagement“, „Prozessoptimierung“, „Steuerung und Kontrolle“
- zur Aktivierung aller Teilnehmer nach einer längeren Stoffeinheit oder Pause
- zur Förderung von Teamarbeit (siehe Variante)

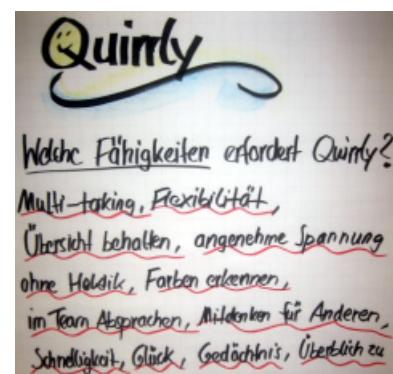


### Ablauf:

- Alle suchen gleichzeitig und quirrlich durcheinander aus verschiedenen Kartenstapeln ihre jeweiligen Zahlen von 1-13 heraus. Wer ist am schnellsten bei der 13 angelangt? Alle haben Zugriff auf jeden Stapel und da sucht man schnell mal vergeblich nach einer bestimmten Zahl.
- Ca. 3 Durchgänge spielen: 10 Min.
- Anschließende Reflexion im Plenum mit Frage am Flip-Chart „Welche Fähigkeiten erfordert Quirry?“

### Varianten:

- Die Teilnehmer gruppieren sich in 2er-Teams und sprechen sich zu zweit ab, wie sie gemeinsam eine Farbe in richtiger Reihenfolge von 1-13 sammeln
- Es kann auch die Reihenfolge von 13-1 gefordert werden, z.B. wenn es ums Lernen „Weniger ist mehr!“/Konzentration aufs Wesentliche geht.



### Grenzen:

- In sehr wilden, hektischen Gruppen besser nicht anwenden, da die Übung sehr aktivierend wirkt!