



# MEDIANOS

— THE BOARD GAME —

## REGELN MEDIANOS



# Inhalt

Regeln Medianos	4
Ziel des Spiels	6
Vorbereitung	7
Ablauf des Spiels	8
Medianos Werkzeugkarten	9
Medianos Gefühlskarten	10
Emotionskarten	11
Sanduhrfigur	11
Die Fasen des Spiels	11

## Inhalte:

- 1 sanduhrförmiger Spielplan (2 Parteien)
- 11 Medianos Karten (1 Startkarte, 7 Werkzeugkarten, 2 Gefühlskarten und 1 Vorschlagskarte)
- 18 Sanduhrchips
- 16 Emotionskarten (2 Wutkarten, 2 Traurigkeitskarten, 2 Ekelkarten, 2 Schamkarten, 2 Angstkarten, 2 Überraschungskarten, 2 Freudekarten, 2 Liebeskarten)
- 2 Notizblöcke
- 2 Bleistifte
- 1 Sanduhr über 1 Minute

# REGELN MEDIANOS

2 Spieler / 60' - 75' / Alter +14

**Medianos – The Board Game** ist ein didaktisches Spiel, welches es den Spielern ermöglicht die Bewältigung eines Konfliktes zu simulieren, wobei geübt wird, im eigentlichen Konflikt zu bleiben, auf der Suche nach einer Lösung des Problems, welche für alle gleichsam akzeptabel ist, mittels einer alternativen Herangehensweise, im Gegensatz zu dem was normalerweise erfolgt, wenn man die Bewältigung und die Entscheidung eines Konflikts einem „Dritten“ (Richter oder Schiedsrichter) überlässt.

Das Spiel wird somit die Teilnehmern durch einen Weg zur Lösung des Konflikts führen, im Gespräch und aufgrund ethischer Gesichtspunkte, wobei die Kommunikation zwischen den Parteien gefördert wird, sowie der Austausch von Informationen, das Anerkennen von Emotionen, Interessen und den eigenen „unterdrückten“ Bedürfnissen, sowie die des anderen Spielers. Darüber hinaus versetzt man sich in die Lage des anderen und übt sich darin die Sichtweise zu wechseln. Das Ziel des Spiels ist, die Spieler zu einer Verhandlung zu leiten, welche die tatsächlichen Interessen der selbigen Spieler hervorheben kann und die gemeinsamen bewussten und unbewussten Punkte zwischen ihnen, mittels der schrittweisen Aufgabe der ursprünglichen Positionen, in Richtung der Suche einer kreativen und vertretbaren Lösung lenkt, welche alle Teilnehmer zufrieden stellt.

Es gibt nicht mehr „ich gegen dich“, sondern „zusammen gegen das Problem“: die Parteien üben somit eine Art und Weise der Verhandlung „der Prinzipien“ und nicht „der Positionen“ (gemäß der bekannten „Harvardtheorie“ ) und somit in einer Logik Teile der Lösung zu sein und nicht des Problems.

Denkt nach! Wir verhandeln immer, in jedem Bereich und Lage (Arbeit, Schule, Heim, sportliche Betätigung) und mit verschiedenen Gesprächspartnern: Familie, Partner, Kollegen, Freunde, Trainer, Mitschüler oder Mannschaft. Wir haben die Kunst des Verhandeln schon als Kind gelernt, als das Ziel war unsere Eltern zu überzeugen dieses besonders begehrte Spielzeug zu kaufen! Wir haben mit den

Freunden verhandelt, um einen Ort für die Ferien auszusuchen, mit unserem Partner bezüglich der Auswahl der Wohnungseinrichtung, mit dem Nachbarn über den Schnitt der Hecke, mit unserem Arbeitgeber über die Lohnerhöhung, mit unseren Mitschülern über die angekündigte Prüfung oder über die Leitung einer Arbeitsgruppe... und wir könnten noch unzählige weitere Beispiele bringen.

Die Verhandlung ist wichtiger Teil unseres Lebens: wer aktiv an den Entscheidungen mitwirken will die ihn betreffen, ohne lediglich passiv die Entscheidungen anderer hinzunehmen, muss sich zwingend in der Kunst der Verhandlung versuchen.

Wir lernen somit in einer erfolgreichen Weise zu verhandeln, wobei wir uns die **FÜNF WICHTIGSTEN PRINZIPIEN** merken müssen.

1. Trennt die Person von dem Problem: Eine Verhandlung hat zum Ziel das Erreichen einer Vereinbarung und nicht das, den „Gegner zu besiegen“. Jede Auseinandersetzung ruft eine Reihe von Werten hervor, von Gefühlen und Erregungszustände, welche Auswirkung auf die Beziehung zwischen den Parteien hat. Für eine Vereinbarung welche tatsächlich gerecht und dauerhaft ist, darf die Beziehung nicht vorbelastet sein: jeder Spieler muss einen würdevollen Ausweg finden, ohne „das Gesicht zu verlieren“.
2. Legt die Aufmerksamkeit auf die Interessen, anstelle der Positionen: wenn die Personen sich auf die anfänglichen Forderungen versteifen, wird die Verhandlung somit ein „Krieg der Standpunkte“. Jeder Spieler gewinnt oder verliert Positionen (denkt beispielsweise an eine Preisverhandlung). Auf diese Weise verlängern sich nur die Dauer und erhöht das Risiko keinen „Kompromiss“ zu finden. Zu verstehen, um welches Interesse oder Bedürfnis es geht – welche die Grundlagen der Verhandlung sind, hilft der Vertrauensbeziehung zwischen den Parteien und begünstigt die Verhandlungen. Wir dürfen nie vergessen, dass die „Gegenseite“ ein menschliches Wesen ist, nicht irgendetwas Abstraktes ohne Gefühle und an den Tisch trägt es seine „Weltkarte“.
3. Versucht neue Alternativen zu entwickeln, um die Vorteile für alle Spieler zu erhöhen: Die Interessen und Bedürfnisse der anderen Partei zu erforschen, erhöht die Möglichkeit verschiedene Lösungen für das zugrunde liegende Problem zu finden, bei denen nicht zwingend beide Spieler auf etwas verzichten, sondern Lösungen entwickelt werden, welche beiden zu Gute kommen.

4. Versucht objektive Bewertungskriterien zu finden: Jeder Spieler muss in der Lage sein, seine eigenen Forderungen auf Grundlage von messbaren Kriterien zu begründen; nur die objektive Bewertung kann zu vernünftigen und dauerhaften Einigungen führen, wobei die Beziehung zwischen den Parteien gewahrt bleibt.
5. Denkt an einen "Plan B": Um einen Vorschlag zu bewerten ist es unumgänglich Alternativen zu suchen und abzuwägen, ob diese tatsächlich möglich sind.

Diese fünf Punkte sind grundlegend für eine Verhandlung, welche allen Spielern einen tatsächlich Wert bringt, so dass diese die gewünschte Einigung erzielen können.

Im Spiel wird herauskommen, dass die Lösung eines Konflikt mit dieser Methode "lohnender" sein wird, im Gegensatz zu antagonistischen und gegnerischen Herangehensweisen (sog. "win - lose"): alle gewinnen wenn die Einigung mittels einer kollaborativen Art und Weise erreicht worden ist (sog. "win - win").

***"Jeder der einen Streit ausfechten muss, benutzt als Macht nicht seine Intelligenz, sondern seine Erinnerung". Leonardo da Vinci***

## ZIEL DES SPIELS

Das Finden einer gemeinsamen Lösung, welche beide Spieler hinsichtlich des Streits in Einklang miteinander bringt; Grund weswegen man spielt, mittels verschiedener Verhandlungsfasen, unter anderem die Beurteilung möglicher Vorschläge, bis man den einen findet, der alle beteiligten Parteien zufrieden stellt. Es wird von den Spieler verlangt die eigenen Gefühle zu verarbeiten, wobei der anderen Partei nützliche Informationen unterbreitet werden, welche dabei helfen, die jeweilige Standpunkte zu verstehen und hauptsächlich um sich „in den anderen Spieler hinein zu versetzen“ um seine Bedürfnisse und Wünsche besser zu verstehen zum Zwecke des besseren Verstehens seiner Bedürfnisse und Wünsche, sich „in den anderen Spieler zu versetzen“.



# VORBEREITUNG

- 1) Die 2 Parteien stellen sich auf jeder Seite des sanduhrförmigen Spielplans auf jeden Abschnitt der Sanduhr wird 1 Sanduhrchip gelegt.
- 2) Legt die Medianos Karten in der Reihenfolge von der Fase 1 bis zur Fase 10 eine neben der anderen ab, ausgehend von dem sanduhrförmigen Spielplan in dem jeweilig angegebenen Abschnitt „Medianos Karte“, wobei man sich zur Mitte des Tisches ausbreitet. Wenn nur 2 Spieler anwesend sind und keine weitere Person, die das Spiel verfolgt legt die Medianos Werkzeugkarte Fase 8A aus. Falls jedoch eine dritte Person anwesend ist, welche an dem Spiel als Beobachter oder Vermittler teilnehmen möchte und während des ganzen Spiels anwesend sein wird, legt die Medianos Werkzeugkarte Fase 8B aus.
- 3) Legt zwei Sanduhrchips auf die Medianos Werkzeugkarten..
- 4) Teilt an jeden Spieler 8 Emotionskarten aus (eine Karte für jede Art von Gefühl).
- 5) Bereitet die Sanduhr vor und stellt sie am Rand des sanduhrförmigen Spielplans auf, jeder nimmt einen Notizblock und einen Bleistift.



# ABLAUF DES SPIELS

Das Spiel ist in 10 Fasen, welche durch die Medianos Karten dargestellt werden, aufgeteilt. Während jeder Fase müssen die Spieler die auf der Medianos Karte angegebenen Handlung vornehmen, ausgehend von der Karte Fase 1 bis zur Karte Fase 10. Es ist immer möglich einen Lösungsvorschlag zu unterbreiten, in dem man ihn auf den Notizblock schreibt, unter der Bedingung, dass sich mindestens 5 Sanduhrchips auf jeder Seite des sanduhrförmigen Spielplans befinden.

Der Spieler, der den Vorschlag erhalten hat, muss entscheiden, ob das was vorgeschlagen worden ist ausreichend ist, unter Berücksichtigung der Bedürfnisse und Interessen beider Spieler und somit, ob das Angebot angenommen werden kann oder nicht.

Es ist möglich, dass beide Parteien maximal zwei Änderungen bezüglich des ersten Vorschlages machen. Wenn der Vorschlag akzeptiert wird, ist das Spiel zu Ende, anderenfalls legt jeder Spieler 5 Sanduhrchips auf seine Emotionskarte und das Spiel geht weiter.

In der Fase 10 sind die Spieler verpflichtet einen Lösungsvorschlag zu unterbreiten, unabhängig von der Anzahl der Sanduhrchips, welche sich auf dem sanduhrförmigen Spielplan befinden. Es ist möglich, dass beide Parteien maximal 2 Änderungen an dem gemachten Vorschlag vornehmen.

Im Falle, dass eine dritte neutrale Partei teilnimmt, welche während des ganzen Spiels anwesend war, kann diese einen Lösungsvorschlag an beide Parteien richten, falls es nicht möglich sein sollte einen abschließenden Vorschlag zu finden.

Fig. 1



hinten



vorne



Wenn es nicht gelungen ist eine Lösung zu finden, welche von beiden Spielern geteilt wird, muss man eine neue Runde beginnen und mit Fase 2 wiederbeginnen.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn beide Parteien eine gemeinsame Lösung des Problems gefunden haben oder wenn der Lösungsvorschlag von beiden Parteien angenommen worden ist..

## MEDIANOS WERKZEUGKARTEN

Für jede Medianos Werkzeugkarte müssen die Spieler eine der folgenden Handlungen vornehmen:

1. Wenn keine anderen Handlungen zuerst vorzunehmen sind, dreht die Sanduhr um und schreibt in Druckschrift auf eurem Notizblock was von der Medianos Karte verlangt wird.

Ihr habt für jede Medianos Karte nur den Platz von einem Blatt des Notizblocks.

2. Am Ende der Minute, werden die Blätter ausgetauscht und abwechseln müsst ihr laut vorlesen was der andere Spieler geschrieben hat.

3. Jeder Spieler entscheidet, ob das gerade vorgelesene nützlich oder ausreichend war, um die Sichtweise des anderen Spielers zu verstehen oder, um neue wichtige Informationen zu erhalten, welche die Grundlage für eine Lösung sind.

Wenn ihr meint, dass die Behauptung als nützlich und ausreichend angesehen werden kann, nehmt eine Sanduhrchips von der Medianos Werkzeugkarte und legt sie am Rand des sanduhrförmigen Spielplans im Bereich des anderen Spielers auf.

Wenn ihr meint, dass die Behauptung weder als nützlich noch als ausreichend angesehen werden kann, nehmt eine Sanduhrfigur von der Medianos Werkzeugkarte und stellt sie auf eure eigene Emotionskarte.



Figur 2

4. Ab Fase 2 legt ihr die Emotionskarte unter der nachfolgenden Medianos Karte und legt das soeben gelesene Blatt unter die soeben benutzten Medianos Karte.

## MEDIANOS GEFÜHLSKARTEN

Während der Fasen 2 und 7 des Spiels, müssen die eigenen Gefühle mittels der Emotionskarten zum Ausdruck gebracht werden, wobei man zwischen den Emotionskarten die wählen kann, welche vorrangig zwischen den anderen ist und besser das eigene Sein zum Ausdruck bringt.

Wenn es gewünscht ist, ist es möglich ab Fase 4 bis zum Ende jeder Fase, eine Emotionskarte mit einer anderen auszutauschen, wenn man der Auffassung ist, dass der eigene Gefühlszustand sich verändert hat und eine neue Emotionskarte diesen neuen Gefühlszustand besser darstellt. Dabei müssen die Regeln, die für die Fase 2 gelten, nicht beachtet werden,

Die während der Fasen der Medianos Gefühlskarten vorzunehmenden Handlungen, sind nachfolgend unter dem Bereich, "Die Fasen des Spiels" erklärt.

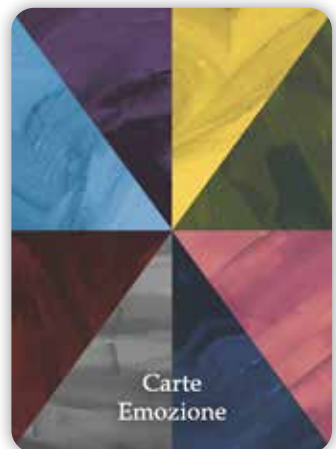
## EMOTIONSKARTEN

Die Emotionskarten stellen die 8 wichtigsten Emotionen dar, die das Verhalten und die Handlungen jeder Person im Laufe des Lebens beeinflussen.

Während eines Konflikts ist es daher notwendig die Empfindung und den Gefühlszustand der anderen Person zu begreifen, um ihre Sichtweise und Gemütszustand besser zu verstehen.



Figur 3



Figur 4

Auf jeder Emotionskarte ist daher eine Empfindung angegeben mit dem dazugehörigen Gefühlszustand.

## SANDUHRCHIPS

Die Sanduhrchips stellen die Zeit dar, die man mit der anderen Person während man Medianos spielt, verbringen möchte, sowie das Verstehen des Standpunktes, der Empfindungen und Bedürfnisse des anderen Spielers, welche wichtig für die Formulierung eines ausgewogenen Lösungsvorschlages für beide Spieler sind. Wenn diese Figuren auf der anderen Seite des Tisches gestellt werden, bedeutet dies, dass man die durchgeführte Handlung gewürdigt hat und dass diese für die Lösung des Konfliktes, Ergebnisse vorgebracht hat (man fühlt sich aufgenommen, verstanden, man hat nützliche) Informationen erhalten, welche zu einer positiven Änderung des eigenen Gefühlszustandes führen oder die emotive Spannung verringert haben.



Figur 5

## DIE FASEN DES SPIELS

**FASE 1.** Medianos Startkarte –Wir spielen!

Fasst in einem Wort zusammen, was das Argument der Diskussion ist, weswegen ihr Medianos spielt, schreibt es auf den Notizblock, reißt das Blatt ab und legt es unter die Medianos Karte 1

**FASE 2.** Medianos Gefühlskarte – Drück deine eigenen Gefühle aus  
Nehmt den Stapel Emotionskarten, wählt eine Emotionskarte aus, die eure Gefühle, die ihr in diesem Moment spürt am ehesten darstellt und legt sie verdeckt vor euch ab.

Im Wechsel hat jeder Spieler 5 Versuche zu erraten welche, nach seiner Auffassung, die überwiegende Emotion des anderen Spielers ist. Aufgrund der Anzahl der durchgeführten Versuche, legt die Spieler die Anzahl von Sanduhrchips auf den sanduhrförmigen Spielplan in dem Bereich des anderen Spielers ab (oder sie nehmen es vom Spielplan) wie nachfolgend aufgeführt:

- 1° **Versuch:** legt 3 Sanduhrchips hin
- 2° **Versuche:** legt 2 Sanduhrchips hin
- 3° **Versuche:** legt 1 Sanduhrchips hin
- 4° **Versuche:** es wird keine Sanduhrchips hingelegt
- 5° **Versuche:** der andere Spieler nimmt eine Sanduhrchips vom Spielplan und legt ihn auf seine eigene Emotionskarte.

Danach, abwechselt, beschreibt ihr mündlich warum ihr gerade diese Emotionskarte ausgesucht habt und wie euer Gefühlszustand ist.

**FASE 3.** Medianos Werkzeugkarte – beschreibe den Konflikt  
Schreibt auf den Notizblock was der hauptsächliche Grund für den Konflikt ist und was zu der aktuellen Situation geführt hat.

**FASE 4.** Medianos Werkzeugkarte – einen Schritt weiter  
Schreibt detailliert euren Standpunkt auf den Notizblock auf und die Gründe bezüglich dieser Sichtweise hinsichtlich des eingeleiteten Konflikts.

**FASE 5.** Medianos Werkzeugkarte – die Sprache der Giraffe  
Schreibt erneut die Auffassungen von Punkt 4 auf, aber in einem verständlicheren Ton, aus welchem die Aufnahme durch gutes und verständnisvolles Zuhören hervorgeht, Empathie hervorgeht und das man versteht, dass die benutzten Worte von Herzen kommen, wobei auch die Sichtweise des anderen beachtet wird. Ihr dürft keine Worte benutzen, die die Kommunikation "töten": Pflicht, muss, musst, pflichtschuldig und ähnliche.

**FASE 6.** Medianos Werkzeugkarte – eine neue Sichtweise  
Steht auf und tauscht die Positionen, schließt die Augen, leert euren Geist, entspannt euch und versetzt euch für 1 Minute in den anderen Spieler. Danach steht ihr wieder auf und kehrt zurück auf eure Position. Denkt darüber nach was ihr empfunden habt und beschreibt dies dem anderen Spieler.

**FASE 7.** Medianos Gefühlskarte – drücke erneut deine Emotionen aus  
Nehmt die Emotionskarte, die sich auf dem Spielfeld befindet und den Stapel der Emotionskarten, wählt erneut eine Emotionskarte aus, die am besten euren gegenwärtigen Gemütszustand widerspiegelt und legt sie verdeckt vor euch ab. Wenn die Emotion sich nicht verändert hat, könnt ihr

dieselbe Karte, die bereits im Spiel liegt, umgedreht hinlegen.

Abwechselt hat jeder Spieler 5 Versuche, um zu erklären, welche seiner Meinung nach die überwiegende Emotion des anderen Spieler ist. Aufgrund der Anzahl der durchgeführten Versuche, legen die Spieler die gleiche Anzahl von Sanduhrchips auf den sanduhrförmigen Spielplan im Bereich des anderen Spielers ab (oder nehmen sie vom Spielplan) wie nachfolgend aufgeführt:

**1° Versuch:** lege alle Sanduhrchips hin

**2° Versuche:** lege alle Sanduhrchips hin außer 1

**3° Versuche:** lege alle Sanduhrchips hin außer 2

**4° Versuche:** lege alle Sanduhrchips hin außer 3

**5° Versuche:** der andere Spieler nimmt - einen Chip von dem sanduhrförmigen Spielplan und legt ihn auf seine eigenen Emotionskarte.

Wenn der Spieler, der weniger als 3 Figuren hat, nicht die korrekte Emotion des anderen Spielers erkennt, kann Letzterer direkt einen Sanduhrchip von dem sanduhrförmigen Spielplan nehmen und diese auf seine eigene Emotionskarte legen.

**FASE 8A.** Medianos Werkzeugkarte - der unsichtbare, unparteiische Dritte Nehmt einen Stuhl und vereinbart mündlich wer eine dritte neutrale Partei sein könnte, welche in den Konflikt mit einbezogen werden kann. Danach, setzt sich jeder Spieler abwechselnd auf den Stuhl, schließt die Augen und versetzt sich für eine Minute in die vereinbarte neutrale Person. Am Ende dieser Handlung schreibt jeder Spieler auf den Notizblock alle positiven Aspekte welche bisher hervorgetreten sind. Legt somit beide die Sanduhrchips auf den Spielplan in der jeweiligen Abteilung.

**FASE 8B.** Medianos Werkzeugkarte - der neutrale dritte Mediator Wenn eine dritte neutrale Person anwesend ist, die dem Spiel beigewohnt hat, nimmt sich diese eine Minute Zeit, um zu analysieren, was während des Spiels hervorgetreten ist und erklärt den Spielern, was seiner Meinung nach die positiven Aspekte sind, welche von beiden Spielern hervorgehoben worden sind.

Legt somit beide die Sanduhrchips auf den Spielplan in der jeweiligen Abteilung.

**FASE 9.** Medianos Werkzeugkarte – unsichtbare Bedürfnisse und Interessen Nehmt euch 1 Minute um nachzudenken und schreibt auf den Notizblock was eure tatsächlichen Bedürfnisse sind und was nützlich für euch wäre, wenn der andere Spieler es wissen würde, um einen einvernehmlichen Lösungsvorschlag zu finden.

**FASE 10.** Medianos Vorschlagskarte – Lösungsvorschlag  
Ich habe gelesen was du geschrieben hast, ich habe deine Bedürfnisse angehört, ich habe deinen Standpunkt verstanden und jetzt ist der Moment gekommen, um dir meinen Vorschlag zu unterbreiten.

Schreibt einen Lösungsvorschlag auf, welcher auch die versteckten Bedürfnisse und Interessen des anderen Spielers berücksichtigt, die er in Fase 9 aufgeschrieben hat.

---

## CREDITS

**Game Design:** Davide Lo Presti, Daniele Cerizza  
**Spielregeln:** Giulia Pasqualini  
**Bearbeitung:** Massimiliano Ferrari, Zaira Pagliara  
**Künstlerische Leitung:** Mirko Mastrocinque  
**Zeichnungen:** "Afran" Francis Nathan Abiamba  
**Grafik:** Mirko Mastrocinque

Dank an die AccademiADR für ihren Beitrag an dem Projekt Spiel  
Medianos – The Board Game.



**AccademiADR S.R.L.** Organismo di mediazione iscritto al R.O.M. n. 1058 e Ente di formazione abilitato dal Ministero della Giustizia Ex D.LG.S 28/2010 e DM. 180/2010. Con sede principale a Bergamo, e sedi secondarie a Monza Brianza, Brescia, Milano, Como, Crema e Lecco.



**Bollino Etico Sociale** metodo per lo sviluppo della innovazione sociale presso le aziende su tutto il territorio nazionale.



studio ferrari & associati



# MEDIANOS

— THE BOARD GAME —

**Medianos - The Board Game** ist ein didaktische Spiel welches es den Spielern ermöglicht einen Konflikt zu lösen oder die Lösung eines Konflikts zu simulieren, mittels einer versöhnlichen Herangehensweise, als Alternative zum Rechtsstreit.

“Jeder der einen Streit ausfechten muss, benutzt als Macht nicht seine Intelligenz, sondern seine Erinnerung”.

**Leonardo da Vinci**



2 Spieler



60' - 75'



Alter 14 +



Copyright © 2020 Medianos  
All right reserved

Via Cristoforo Colombo, 10 - 20900 Monza  
[www.tambucreate.com](http://www.tambucreate.com) - Produced in Italy

