



FORSCHUNGSVERBUND FORCHANGE

Projekt Game Design

21.-23.9.2016, Vollmar Akademie, Kochel

Basisinformationen zum Spiel

1. Beteiligte ForChange Projekte

Wandel durch Übernahme, Projekt 4

Capabilities: Fähigkeiten zum Wandel, Projekt 8

Resilienz in Teams, Projekt 3

2. Name des Spiels und Teaser Story

5 Freunde und 3 Fragezeichen

Aufgrund der immer dynamischer werdenden Geschäftswelt stehen Unternehmen und deren Mitarbeiter heutzutage zunehmend vor der Herausforderung, sich dem ständig wandelnden Umfeld anzupassen und mit widrigen Umständen, wie Unternehmensübernahmen, erfolgreich umzugehen. Aktuelle technologische, wirtschaftliche und demographische Trends führen jedoch zu nachhaltigen Umwälzungen der Arbeitsorganisation. Um neuen Anforderungen gerecht zu werden, organisieren Unternehmen Arbeit, die zuvor an individuell organisierten Arbeitsplätzen durchgeführt wurde, zu einem noch stärkeren Grad in Teams und Projekten. Der Grund für diese Entwicklung liegt darin, dass einzelne Personen immer weniger in der Lage sind, umfangreiches notwendiges und sich schnell fortentwickelndes Wissen zu beherrschen, während Teams die Nutzung von Synergieeffekten zwischen einzelnen Mitgliedern ermöglichen. Vor diesem Hintergrund hängt der Unternehmenserfolg also maßgeblich davon ab, dass auch Teams mit kritischen Situationen erfolgreich im Kollektiv umgehen können.

Um schwierige Situationen im Teamerfolgreich zu meistern, kommt es nicht nur auf die (Fach)-Kompetenz einzelner Teammitglieder an, sondern besonders darauf, dass die Teammitglieder als Gruppe zusammenarbeiten. Beispielsweise stärkt es Teams, wenn eine Kultur der Wertschätzung gelebt wird und andere Teammitglieder sowie deren Perspektiven, Werteeinstellungen und Kompetenzen zunächst wertschätzend aufgenommen werden. In schwierigen und komplexen Situationen ist dies

hilfreich, um sich ein umfassendes Bild machen zu können und etwaige Problemfelder besser zu erkennen und einschätzen zu können. Auch die offene Kommunikation von positiven aber auch negativen Emotionen, ohne eine drohende Sanktion, kann einem Team helfen, Teamstärken zu erkennen und zu fördern und Warnsignale wahrzunehmen.

Das Spiel soll Gruppen dabei helfen, komplexe Themen spielerisch zu erarbeiten. Es soll Teams und deren Mitglieder die Fähigkeit vermitteln, neue Perspektiven einzunehmen und Empathie zu entwickeln. Dies kann Vorurteile abbauen und Toleranz erhöhen.

3. Minimale / Maximale Spielerzahl und Altersgruppe

3 -7 Spieler ab 12 Jahren

4. Verwendetes / benötigtes Spielmaterial

Redeobjekt

Buzzer

Charaktereigenschaften (blau und gelb)

Blaue und rosa Triggerkarten (Blau Konflikt, rosa Lösungsansatz)

Projektkarte

Spielrundenkarten

5. Spielregeln / Spielbeschreibung

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, eine Geschichte zu entwickeln. Die Geschichte soll sich dabei um ein selber gewähltes Thema drehen. Beispielsweise kann ein gemeinsamer Urlaub oder ein anstehendes Arbeitsprojekt geplant werden. Die verschiedenen Mitspieler nehmen dabei gewisse Eigenschaften ein, die sie im Spielverlauf spielen sollen. Im Spielverlauf werden Emotions-, Einstellungen und Verhaltenskarten aufgedeckt, die in die Geschichte eingearbeitet werden sollen und der Geschichte eine neue Wendung geben können. In Konflikt stehende Emotionen, Einstellungen oder Verhaltensweisen können im Spielverlauf von den Spielern aufgelöst werden.

Im Laufe des Spiels sollen neue Perspektiven, Argumente und Gefühlslagen in Bezug auf einen ausgewählten Sachverhalt „aufgedeckt“ werden. Am Ende des Spiels sollte jeder Teilnehmer in der Lage sein, den besprochenen Sachverhalt aus einer neuen Perspektive zu sehen, wodurch neue Ideen entstehen können. Das Spiel bietet Teilnehmern dabei die Möglichkeit positive und negative Gefühle in einem geschützten „Spielraum“ zu äußern. Im Optimalfall, entwickelt der Spieler seine empathische Fähigkeiten weiter und lernt neues über sich und seine Mitspieler.

6. Vorbereitung des Spiels

- a) Schreibt den Projekttitel für alle sichtbar auf (Was wollt ihr in Eurer Geschichte besprechen? Worum soll es sich handeln?)
- b) Rosa und blaue Trigger-Ecken mischen und verdeckt auf einen Stapel legen
- c) Jeder Spieler zieht eine gelbe und eine blaue Charakter-Karte und hält diese verdeckt. Die erhaltenen Eigenschaften werden vom Spieler im Laufe des Spiels gespielt/interpretiert
- d) Die weißen Kreise sind jeweils eine Spielrunde und symbolisieren verschiedene Projektaspekte (z.B. Zeitplan, Budget, Inhalt, Teilnehmer). Diese Spielrunden dürfen frei definiert werden. Ordne die Spielrunden nach Bedarf. Die Anzahl der Spielrunden sollte sich nach der Anzahl der Spieler richten. Jeder Spieler sollte mindestens dreimal zu Wort kommen.

7. Ablauf eines Spielzugs

Lege die erste Spielrunde offen auf den Tisch.

Der erste Spieler deckt je eine rosa und eine blaue Trigger-Karte auf. Der Spieler nimmt das Redeobjekt in die Hand und fängt an, das ausgewählte Projekt zu planen. Die Emotionen/ Einstellungen/ Verhaltensweisen der Trigger-Karten sollen dabei in die Geschichte eingearbeitet werden, welche sich um das ausgewählte Projekt dreht und Bezug auf die ausgewählte Spielrunde nimmt. Blaue Trigger-Karten drücken Emotionen/ Einstellungen/ Verhaltensweisen aus, die Konfliktpotenzial besitzen. Die rosa Trigger-Karten können genutzt werden, um diesen Konflikt zu lösen. Beispielsweise kann mit „Mut“ auf „Angst“ geantwortet werden, so dass ein Pärchen entsteht.

Neben den Trigger-Karten sollen auch die beiden zugeteilten Charaktereigenschaften in der Erzählung der Geschichte zum Ausdruck

kommen. Zum Beispiel wird ein optimistischer Spieler tendenziell positive Aspekte und Chancen beschreiben, während ein Bedenkenträger eher auf die Risiken und Unwägbarkeiten eingehen wird.

Nachdem der erste Spieler die Geschichte begonnen hat, spielen die Spieler nun Reihe rum. Wenn der Spieler einen Teil zu der Geschichte beigetragen hat, gibt er das Redeobjekt an den nächsten Spieler weiter. Die Spieler decken dann immer jeweils eine blaue und eine rosa Trigger-Karte auf, die dann in die Geschichte eingearbeitet werden muss.

Während des Spiels können die Charaktereigenschaften der Spieler erraten werden. Dazu betätigen die Spieler immer dann den Buzzer, wenn Sie die Charaktereigenschaft eines Spielers erraten haben. Wurde die Charaktereigenschaft eines Spieler korrekt erraten, wird diese Eigenschaft offen vor den Spieler gelegt. Er spielt diese Charaktereigenschaft im Laufe des Spiels dennoch weiter.

Das Spiel endet, wenn alle Spielrunden durchgespielt wurden. Nun schließt die abschließende Reflektionsrunde an.

8. Zusatzregeln / Informationen

.....
.....
.....

9. Ende und Bewertung des Spiels

Am Ende des Spiels werden von den Spielern der Gesprächsverlauf, die entstandene Geschichte und die gespielten Charaktere reflektiert. Dabei können Vergleiche in Bezug auf ein reales Projekt/ein reales Szenario angewendet werden. Dabei beantworten die Spieler folgende Fragen: Wie habe ich das Spiel empfunden? Welche Aspekte waren für mich besonders interessant? Wie wurde meine Sichtweise geändert? Was erscheint mir neu? Würde ich die gespielten Charaktereigenschaften ähnlich interpretieren?

Kernergebnisse sollten vom Team schriftlich festgehalten werden.

10. Kommentare / Wünsche

Gewisse Aspekte müssen noch abschließend definiert werden: Inhalt der Trigger-Karten, Inhalt der Charaktereigenschaften (Beispiele sind auf Prototyp vorhanden).....

11. Mitglieder der Kreativgruppe und Kontaktdaten

Ele Jansen, elejansen@gmail.com

Sue Berning, sue.claire.berning@fau.de

Rebecca Gutwald, r.gutwald@lmu.de

Silja Hartmann, hartmann@bwl.lmu.de