

Das Reich von Krisentalia

Mit „Krisentalia“ holen Sie Ihre potenziellen Teilnehmenden mitten hinein ins kreative Chaos: Die Spielenden stellen sich gemeinsam aberwitzigen Ausnahmesituationen und versuchen, den Tag zu retten. Am Ende entscheiden sie selbst, wer die Herausforderung am besten gemeistert hat.



Spielkonzept

Die Spielende werden mit einer bizarren gesellschaftlichen Herausforderung konfrontiert, die im Paralleluniversum von 'Krisentalia' aber Alltag sind. Mit Hilfe von dargestellten Hilfsgegenständen, aus denen die Spielenden eine Auswahl treffen müssen, versuchen sie in vorgegebener Zeit und in Kleingruppen kreative Lösungen zu finden.

Dabei wird ihnen offenbart, dass es ein Gewinner geben wird, nämlich wer sowohl bei der Kreativität als auch der wirtschaftlichen Tragfähigkeit am meisten überzeugt. Sie selbst wählen dabei die subjektiv überzeugendste Lösung. Abschließend reflektiert das Plenum über den Workshop und die Spielleitung ordnet ihn ein.

Spielkomponenten:

- Ein:e Moderator:in
- Eine Präsentation für das Plenum, s. wirkcampus.de/game-si
- Ein Eingabe-Tool, z.B. ein Etherpad
- Eigenes Smartphone der Teilnehmenden

Ziel der Intervention

- Aktivierung der Studierenden ohne deren direktes Wissen
- Teilnehmende sollen verschiedene SI-Kompetenzen erleben, u.a. Kreativität, Kommunikation und (wirtschaftliche) Resilienz
- Begeisterung entfachen für einen Workshop zu Sozialen Innovationen (SI) mit anschließenden Anmeldungen

Spieldauer (ca. 15 Minuten)

- 3 Minuten: Einleitung und Erklärung
- 4 Minuten: Ideenkreierung
- 3 Minuten: Bewertung der Ideen
- 2 Minuten: Reflexion anregen / Ergebnis errechnen
- 3 Minuten: Siegerehrung und Aufklärung

Beispiel zu lösender Krise

- Hungernde Großstadtratten: Da nichts mehr weggeschmissen wird, bleibt für die armen Nager nichts mehr übrig und sie müssen verhungern.

Ein Projekt von:



DATipilot



Mehr Informationen zu den Minispielen und dem Projekt Game-SI unter: www.wirkcampus.de/game-si



Anleitung für die Moderation (Seite 1 / 2)

Spielvorbereitung

1. Laptop anschließen und Testen der Präsentation
2. Zettel mit Bewertungskriterien ausdrucken
3. Uhr/Timer bereitstellen und 4 Minuten einstellen
4. Framing für den Kurs klären, welchen Charakter hat die Intervention?

Einleitung in das Spiel

Nach Einordnung der Intervention erfolgt die Vorstellung des Spiels, z.B. "Wir versetzen uns einmal in ein Paralleluniversum, in dem wir Bewohner:innen von Krisentalia sind. Dort sind für unsere Erfahrung hier absurde, völlig überzeichnete Problemen, Alltag. Alle Bewohner:innen sind jedoch absolut motiviert, beim Probleme lösen mitzuhelfen, so also auch ihr.

Dafür begeben sich in Kleingruppen und wählt Hilfsgegenstände aus, mit der ihr euch einen Lösungsweg ausdenkt. Doch nur eine Idee kann vom Bürgerrat – also euch! – ausgewählt werden. Dabei sind zwei voneinander getrennte Faktoren entscheidend: Die Überzeugungskraft der Kreativität und inwiefern der Ansatz wirtschaftlich umsetzbar ist. Das solltet ihr im Hinterkopf haben, wenn ihr die Ideen erstellt."

Schritt-für-Schritt im Spiel

1. Schritt: Gruppen einteilen

- Moderation: "Nun bilden wir erst einmal schnell ein paar Gruppen – ihr zählt nun bitte in der Reihe von 1-3. Alle Personen mit der gleichen Zahl gehen danach in eine Gruppe zusammen."



Auswahl an Tools

2. Schritt: Was die Teilnehmenden brauchen

- Die Teams sollen sichergehen, dass in ihrer Gruppe mindestens ein Handy und optional Stift und Papier vorliegen.

EURE KRISE/FRAGE	EURE HILFSMITTEL	EURE AUFGABE = EIN LÖSUNGSSATZ
Wie bewahren wir die hungrigen Großstadtratten vor dem Aussterben?	3 Tools auswählen	Alle Ratten bekommen eine Impfung , die den Verzicht auf Fleisch zur Selbstverständlichkeit macht und das Essen eines Apfels einmal im Jahr das Überleben der Ratten sichert. (IMPFGUNG, FLEISCH, APFEL)

3. Schritt: Beispiel vorstellen

- Problem, Tools, Lösungssatz werden exemplarisch aufgezeigt

4. Schritt: Vorstellung der Krise und Bereitmachen

- Aufzeigen der Krise als Aufgabe für die Gruppe
- Kennenlernen der verfügbaren Tools, von denen genau 3 in einem Lösungssatz eingebaut werden müssen

Sinnkrise bei Eichhörnchen

Das Eichhörnchen weigert sich plötzlich, Nüsse zu sammeln. Es sitzt einfach auf einem Baum und fragt sich: „Warum mache ich das eigentlich? Was bringt das alles?“

Wie könnt ihr das Eichhörnchen wieder motivieren, damit es seine Arbeit – das Sammeln von Nüssen – mit neuem Sinn und Freude angeht.





Warum Mini-Spiele für die Teilnehmendenakquise?

Der Mensch spielt gerne – Homo ludens! Doch warum? Spiele geben uns einen Rahmen, in dem wir Neugier und Kreativität ausleben können, ohne dass sofort „echte“ Konsequenzen drohen. Im Spiel dürfen wir ausprobieren, scheitern, lachen, uns vergleichen und zusammenhalten. Dabei werden psychologische Grundbedürfnisse befriedigt: sich kompetent fühlen, dazugehören, selbst Entscheidungen zu treffen. Ganz nebenbei lernen wir – über uns, über andere und über die Inhalte, die im Spiel vorkommen. Folgende Konzepte spielen beim vorliegenden Mini-Spiel „Krisentalia“ eine Rolle:

Gamification-Mechaniken

Gamification nutzt bekannte Spiel-Elemente wie Punkte, Zeitdruck, klares Feedback und Storytelling, um Motivation und Fokus zu erhöhen. Krisentalia arbeitet mit einem sichtbaren Ziel („Findet Euren Lösungssatz“), einem harten Zeitlimit (4:00) und eindeutigen Signalen (Signalton).

Divergentes Denken

Das Spiel dient hier als Nährboden für divergentes Denken, da es mit vorgegebenen Tools und deren Kombination, sowie der Kreativität als ein wichtiges Bewertungskriterium die Hemmungen abbaut und zur Ideenfindung ‘out of the box’ anregt. Divergentes Denken ist die Fähigkeit, für ein Problem oder eine Situation eine Vielzahl unkonventioneller und kreativer Lösungen oder Ideen zu generieren. Unter anderem JP Guilford (1968) oder EP Torrance (1995) prägten diese Einsicht, die auch Grundlage für den bekannten “Double Diamond”-Kreativprozess ist. Es steht im Gegensatz zum konvergenten Denken, das auf eine einzige “richtige” Antwort abzielt.

Bartle-Spielertypen und ihrer Funktion im Lernprozess

Der britische Autor und Forscher Richard Allan Bartle identifizierte verschiedene Spielerpersönlichkeiten. Diese helfen, beim Spieldesign ähnlich einer Persona, entsprechende anregende Elemente einzufügen.

Achiever (Leistungsmotivierte) benötigen Punkte und Levels als Beweis ihrer Kompetenz und ihres Fortschritts. Explorer (Erkundende) werden durch Wahlfreiheit und das Aufdecken komplexer Zusammenhänge im Lernmaterial motiviert. Socializer (Soziale) legen Wert auf Team-Challenges und Interaktion zur Förderung der Zusammenarbeit und Zugehörigkeit. Killer (Wettbewerbsorientierte) suchen den Wettkampf und werden durch Ranglisten angetrieben, um ihren Status zu demonstrieren. In ‘Krisentalia’ werden sowohl die eher wettbewerbsorientierten Spielertypen, als auch die kreativen Erforschenden angesprochen.



Checklisten

Digitales Material

- ☐ Laptop mit aktueller Präsentation [Vorlage auf wirkcampus.de/game-si]?
- ☐ Beamer oder großer Bildschirm vorhanden?
- ☐ HDMI-Kabel (+ evtl. Adapter, z.B. USB-C auf HDMI)?
- ☐ Link zu einem parallel bearbeitbaren Dokument wie bei OnlyOffice, Collabora, Etherpad, Office 365
- ☐ Falls möglich: Präsentation im Vollbildmodus getestet
- ☐ Optional: Presenter/Fernbedienung zum Folienwechsel (Batterien checken)
- ☐ Optional: Digitaler Timer (z.B. Browser-Timer oder Handy) bereit
- ☐ Optional: Digitale Notizmöglichkeit für Punktestand (z.B. Tabelle, Notiz-App)

Analoges Material

- ☐ Zettel für Bewertungskriterien [Vorlagen auf wirkcampus.de/game-si]
- ☐ Zettel/Block für Punkteübersicht
- ☐ Optional: Stifte und Papierblöcke für Teilnehmende
- ☐ Optional: Flipchart auf der die Lösungssätze notiert werden, falls die digitale Version nicht funktionieren sollte
- ☐ Optional: kleine Preise oder symbolische Goodies für die Siegergruppe (z.B. Gummibärchen)

Tipps durch Praxiserfahrung

- Sobald klar ist, wie viele Personen teilnehmen, kann schon einmal überlegt werden, wie viele Gruppen mit wie vielen Personen möglich sind. Die Gruppen sollten mind. 3 Personen haben. Ab 8 Teams wird es schwer, die Ideen in angegebener Zeit zu bewerten
- Nach Aufgabenstellen fragen, ob es noch Fragen gibt
- ggf. Wirtschaftliche Tragfähigkeit erklären: Die Idee kann längerfristig bestehen, da sie nicht nach kurzer Zeit pleite geht, von einmaligen Fördertöpfen oder Ehrenamt-Fluktuation abhängig ist.
- Beispiel und Aufgabe kann je nach Fachbereich angepasst werden
- Kleine Belohnung für Siegerteam mitbringen, am besten teilbar (z.B. vegane Gummibärchen)
- eine digitale Bewertung ist stressfreier, jedoch ist es aus unserer Sicht aktuell nicht kostenlos möglich, verschiedene Optionen und Kriterien getrennt zu bewerten (z.B. über Groupmap)
- wenn nicht die dozierende Person die Übung moderiert, diese gut briefen und auch nicht die Betonung des Spaßes als positives Gefühl vergessen



Checklisten

Digitales Material

- ☐ Laptop mit aktueller Präsentation (alle Vorher/Nachher-Bildpaare in richtiger Reihenfolge)
- ☐ Beamer oder großer Bildschirm angeschlossen
- ☐ HDMI-Kabel (+ evtl. Adapter, z.B. USB-C auf HDMI)
- ☐ Präsentation im Vollbildmodus getestet (Bilder gut erkennbar, kein Text abgeschnitten)
- ☐ Optional: Presenter/Fernbedienung zum Folienwechsel (Batterien checken)
- ☐ Optional: Digitaler Timer (z.B. Browser-Timer oder Handy) bereit
- ☐ Optional: Digitale Notizmöglichkeit für Punktestand (z.B. Tabelle, Notiz-App)

Analoges Material

- ☐ Zettel für Bewertungskriterien
- ☐ Zettel/Block für Punkteübersicht
- ☐ Stifte und Papierblöcke für Teilnehmende
- ☐ Optional: Flipchart auf der die Lösungssätze notiert werden, falls die digitale Version nicht funktionieren sollte
- ☐ Optional: kleine Preise oder symbolische Goodies für die Siegergruppe (z.B. Gummibärchen)

Vor dem Start des Spiels

- ☐ Kurz Technik-Check: Beamerbild gut sichtbar? Ton (falls Sound) funktioniert?
- ☐ Presenter reagiert?
- ☐ Raum checken: Sehen alle die Bilder gut (Sitzordnung, Licht/Jalousien)?
- ☐ Gruppe überblicken und mentale Voreinteilung machen (z.B. 3 Gruppen je 4 Personen)
- ☐ Punkteliste bereit legen und sicherstellen, dass die erste Runde (Rundennummer, Punktwert) klar angesagt werden kann.

Erklärung Wirtschaftlich tragfähig

...bedeutet, dass eine Idee nicht nur kreativ ist, sondern auch realistisch umsetzbar, weil...

- sie mit vertretbaren Kosten gestartet werden kann
- klar ist, woher Geld/Wert kommt (z. B. Einsparungen, Einnahmen, Förderungen).
- sie langfristig bestehen kann, ohne ständig neue große Geldspritzen zu brauchen.

Für dein Spiel können die Teilnehmenden sich fragen:

„Könnte man diese Lösung in der echten Welt mit begrenztem Budget wirklich einführen und über einige Jahre am Laufen halten?“

