

Das Vorher – Schlechter / Nachher – Besser – Quiz

Von “Finde den Fehler” zu “Finde die Lösung”: Dieses Minispiel ist ein visuelles Ratespiel zu sozialen Innovationen. Teilnehmende suchen Begriffe für Bildpaare, welche eine Zustandsveränderung darstellen.

Spielkonzept

Kleingruppen sehen zwei gegenübergestellte Bilder, auf denen zu erkennen ist, dass sich der Zustand auf Bild *Vorher* zu Bild *Nachher* verbessert hat. Die Gruppen versuchen dann so schnell wie möglich den richtigen Begriff zu finden, der die zu sehende Veränderung am besten beschreibt.

Über vier Runden sammeln die Gruppen Punkte – mit steigender Punktzahl pro Runde und Zusatzpunkten für besonders spezifische Antworten. Gruppen werden für die Runde gesperrt, sofern sie einen nicht passenden Begriff sagen. Die anderen haben dann wieder die Chance den richtigen Begriff zu nennen.

Der gemeinsame Nenner der Bilder führt nach dem Rateende zu Sozialen Innovationen.

Ziel der Intervention

- Aktivierung der Studierenden ohne deren direktes Wissen
- Teilnehmende sollen verschiedene SI-Kompetenzen erleben, u.a. Imaginationskraft und Problemanalyse
- Anregung der Teilnehmenden zu Abstrahieren, wie positive Wirkung im Alltag aussehen kann
- Begeisterung entfachen für einen Workshop zu Sozialen Innovationen (SI) mit anschließenden Anmeldungen

Spieldauer (ca. 7 Minuten)

- Erklärung 2 Minuten
- Vier Runden 3 Minuten
- Abschluss 2 Minuten



Vorher



Nachher

Spielkomponenten:

- Ein:e Moderator:in
- Eine Präsentation für die Teilnehmenden (s. wirkcampus/game-si)
- Eine Uhr zum Timetracken
- Papier zum Zählen der Punkte
- ggf. Buzzer für den Showcharakter
- Ausgedruckten Zahlen für Gruppennummern



Anleitung für Moderation (Seite 1 / 2)

Spielvorbereitung

1. Laptop anschließen und Testen der Präsentation
2. Wenn bereits Gruppentische vorhanden, Tischnummern und Buzzer aufstellen
3. Blatt mit richtigen Lösungen zur Sicherheit vorliegen haben

Einleitung in das Spiel

Nach Einordnung der Intervention erfolgt die Vorstellung des Spiels, z.B. „Wir möchten gerne mit euch ein kurzes Quiz zu einem besonderen Thema machen. Es heißt „Das Vorher Schlecht, Nachher Besser – Quiz“. Als kleine Teams habt ihr die Aufgabe, Vorher/Nachher-Bilder zu analysieren. Ihr seid im Wettstreit darum, welche Gruppe zuerst errät, welchen Begriff wir suchen, der als Idee den Zustand von Bild 1 zu Bild 2 verbessert hat?“

Schritt-für-Schritt im Spiel

1. Schritt: Gruppen bilden

- Teilnehmende in Kleingruppen einteilen (mind. 3 Personen pro Team); 4-5 Teams sind ideal
- Jede Gruppe bekommt eine Nummer auf den Tisch
- Wenn vorhanden erhalten Tische jeweils einen Buzzer, ansonsten werden Geräusche pro Tisch vergeben.
- Buzzer testen lassen



2. Schritt: Beispiel zeigen

- Zeigen des Beispiels auf vorheriger Seite
- Was würde gelten, nicht gelten oder einen Zusatzpunkt geben?
- Sobald auf den Buzzer gedrückt wird, braucht es sofort eine Antwort. Es ist danach nicht noch mal möglich, sich mit dem Team abzustimmen.

3. Schritt: Punktesystem erklären

- Pro Runde gibt es ein Punkt mehr, damit es länger spannend bleibt.
- Es gibt vier Runden.
- Rückfragen?

Anleitung

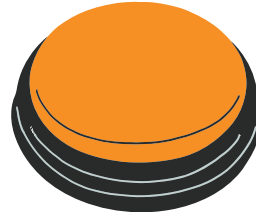
- Teilt euch kurz in Gruppen auf. Jede Gruppe erhält eine Nummer.
- Gleich kommen Vorher/Nachher-Bilder
- Welche Gruppe errät zuerst, welchen Begriff wir suchen, der als Idee den Zustand von Bild 1 zu Bild 2 verbessert hat?
- Es gibt 4 Runden. Pro Runde gibt es ein Punkt mehr. Es gibt Zusatzpunkte für eine spezifische Antwort. Wenn falsch, kann das Team erst wieder in der nächsten Runde mitmachen.

Mögliche Lösung: Müllvermeidung, Plastikreduzierung, ...



Anleitung für Moderation (Seite 2 / 2)

Schritt-für-Schritt im Spiel

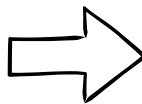


6. Schritt: 1. Runde starten

- Rundennummer nennen
- Bilder zeigen: Vorher / Nachher Bild
- Wenn Buzzer kommt: Konkrete Gruppe nennen und Antwort einfordern.
 - Richtiger Begriff: Punkte für die Runde geben und entscheiden, ob auch Zusatzpunkt für spezifischen Begriff erreicht wurde (z.B. Pfandsystem bei Müllvermeidung)
 - Falscher Begriff: Gruppe für diese Runde sperren und andere Buzzern lassen

7. Schritt: Nach jeder Runde kurz auflösen & würdigen

- Begriff und Idee klar benennen: „Gesucht war: ‚Dinner in the Dark‘ – also z.B. grob Inklusion, inklusive Talente nutzen oder spezifisch auch Dialog im Dunkeln, Jobcarving“
- Neuer Punktestand nennen
- weiter zur nächsten Runde
- vor letzter Runde dann noch einmal betonen, dass noch alles möglich ist



8. Schritt: Abschluss & Siegerehrung

- Nach der vierten Runde den Endstand bekannt geben
- Siegergruppe feiern (zum Applaus einladen) und kleinen Preis z.B. vegane Gummibärchen überreichen

9. Schritt: Aufklärung & das "Warum" des Spiels erläutern

- Moderation stellt Frage: "Unter welchem Begriff/Kategorie können all die Begriffe zusammengefasst werden?"
- Ideen der Teilnehmenden einholen und in Richtung sozial und Innovation gehen.
- Folie mit Definition zu soziale Innovationen zeigen oder analog kurz selbst erläutern.
- Sind von den Beispielen reale Umsetzungen bekannt? Sollte es davon mehr geben?
- Überleitung zum Erlernen entsprechender Kompetenzen dafür

11. Schritt: Call To Action

- Poster / Flyer / QR-Code zur Webseite zeigen
- ggf. Zettel mit Eintrag der Email-Adresse bei Interesse verteilen



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 „Vorher Schlecht / Nachher Gut – Quiz“ eine Rolle:

Gamification-Mechaniken (Punkte, Zeitdruck, Wettbewerb)

Das Spiel Vorher/Nachher ist ein sehr kurzweiliges Spiel und bedient sich bekannter Spielmuster, wie „Finde den Fehler“-Bilder, in Kombination mit dem Zeitdruck aus kompetitiven Quizshows. Dabei müssen die Teilnehmenden eine Risikoabwägung vornehmen, ob sie schnell en Buzzer drücken, sich dabei aber nicht zu 100% sicher sind, die richtige Antwort zu kennen. Diese Mechaniken sorgen dafür, dass Menschen wach, konzentriert und emotional beteiligt sind – genau das macht das Spiel erlebbar und einprägsam.

Core Drives nach dem Octalysis-Framework (Chou)

Core Drives sind acht zentrale Motivationsquellen im Spieldesign, die Verhalten lenken. In diesem Minispiel wird vor allem angesprochen:

- CD2 Entwicklung & Leistung: Punkte pro Runde + steigende Wertung belohnen Fortschritt und Zielerreichung.
- CD5 Sozialer Einfluss & Zugehörigkeit: Teamtüfteln und Wettbewerb treiben Beteiligung und Tempo.
- CD6 Knappheit & Ungeduld: Sperre bei Fehlversuch und Zeit-/Zugdruck erzeugen Spannung und Fokussierung.

Zusammenspiel von Problemanalyse und Imaginationskraft

Indem Spielende zunächst erkennen und benennen müssen, warum eine Situation „vorher schlecht“ ist, etwa durch das Analysieren von Ursachen, Folgen und Perspektiven, greifen sie intuitiv auf ihre Kompetenz Problemanalyse zurück. Da sie sich nun zusätzlich vorstellen, wie eine verbesserte „Nachher-Situation“ aussehen könnte und diese auch benennen sollen, setzen sie ihre Imaginationskraft ein.

So entsteht ein Denkraum, in dem ausprobiert, verglichen und kreativ gedacht werden darf, ohne reale Konsequenzen. Der Übergang von Analyse zu Vorstellung fördert nicht nur Verständnis, sondern auch nachhaltiges Lernen. Dadurch wird das Quiz vom reinen Abfragen zur spielerischen Auseinandersetzung mit Problemlösung und Gestaltung.



Checklisten

Digitales Material

- ☐ Laptop mit aktueller Version der Präsentation (Begriffe + verbotene Wörter)
- ☐ HDMI-Kabel (ggf. Adapter, z.B. USB-C auf HDMI) für Endgerät, wenn nicht vorhanden
- ☐ Presenter zum Folien weiterklicken (inkl. Batterien)
- ☐ (optional) Stromkabel und Mehrfachsteckdose/Verlängerung
- ☐ Timer-Lösung vorbereitet (z.B. per eigener Uhr oder Online-Timer im Browser bzw. Handy-Stoppuhr)

Analoges Material

- ☐ Buzzer oder alternative „Meldegeräte“ (z.B. Glöckchen, Klatschen + Handzeichen-Regel)
- ☐ Gruppennummern (Karten/Zettel mit 1, 2, 3 ... für die Tische)
- ☐ Zettel/Block für Punkteübersicht
- ☐ Stifte (für Moderation und evtl. TN)
- ☐ Optional: Flipchart/Whiteboard für sichtbaren Punktestand
- ☐ Optional: kleine Preise oder symbolische Goodies für die Siegergruppe (z.B. Gummibärchen)



*Answer Buzzers von
Learning Resources
als Buzzervariante*

Tipps durch Praxiserfahrung

- Es liegt in der Entscheidungsgewalt der Moderation die Punkte fair zu verteilen
- Die Bilder werden mit KI erstellt, dadurch kann nicht 100% die gleichen Personen erfolgen. Dies sollte den Teams mitgeteilt werden (z.B. im Beispiel oben, dass das Alter oder Aussehen der Personen unerheblich ist).
- Es können Hinweise auf der Folie zusätzlich zum Bild hinzugefügt werden, wenn bestimmte Aspekte des Bildes verwirren
- Wenn der kompetitive Aspekt betont werden soll, kann bei der Erklärung angegeben werden, um was es als Gewinn geht.

