

Die Wirkungsjagd

Schnappt euch die Wirkungsbeispiele! Die Teilnehmenden versuchen ihren Teammitgliedern Begriffe zu erläutern, ohne dabei den Begriff selbst oder bestimmte Wörter zu nennen. Zwei Minuten Zeit, gemeinsam 6 Punkte zu knacken. Jede Umschreibung zählt, jede Fährte hilft. Bereit für die Jagd?

Spielkonzept

Wirkungsjagd ist ein schnelles, kooperatives Spiel zu Sozialen Innovationen, angelehnt am Klassiker Tabu. Begriffe werden per Beamer gezeigt; darunter stehen rote Wörter, die nicht gesagt werden dürfen. Das Plenum errät eine vorher kommunizierte Anzahl an Begriffen. Wird gegen Regeln verstoßen, erfolgt der nächste Begriff. Zum Ende hin werden die Teilnehmenden nach dem gemeinsamen Nenner der Begriffe gefragt und der Übergang zu einer Veranstaltung mit Bezug zu Sozialen Innovationen kann erfolgen.

Spielkomponenten:

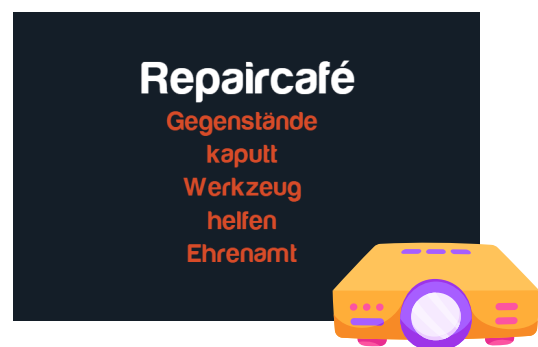
- Ein:e Moderator:in
- Eine Präsentation für das Plenum (Vorlage, siehe wirkcampus.de/game-si)
- Eine Uhr für Countdowns der Runden
- 40 kleine Würfel mit zwei verschiedenen Farben (z.B. 30 Blau und 10 Orange) zur Einteilung der Gruppen
- Kleine Kärtchen zum Zählen der Punkte

Ziel der Intervention

- Aktivierung der Studierenden durch eine alltagsuntypische Intervention
- Teilnehmende sollen verschiedene SI-Kompetenzen erleben, u.a. Teammanagement und Ambiguitätstoleranz
- Neugier entfachen für einen Workshop zu Sozialen Innovationen

Spieldauer (ca. 15 Minuten)

5 Minuten: Erklärung und Gruppeneinteilung
2 Minuten: Spiel – Erraten der Begriffe
5 Minuten: Abschluss und Aufklärung



Beispiele zu erratender Wörter

Die Begriffe sind moderne oder bereits etablierte soziale Innovationen, wie z.B. Urban Gardening. Diese werden auf einer Folie (digital) oder Plakat (analog) mit *verbotenen* Wörter präsentiert. Diese dürfen nicht erwähnt werden:

Beispiel: Carsharing

Verbotene Wörter: PKW, Mieten, Mobilität, App

Erklärbeispiel: „Wie Leihrad, nur vier Räder; kurz nutzen, dann freigeben.“

Ein Projekt
von:



DATipilot



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



Anleitung für Moderation (Seite 1 / 2)

Spielvorbereitung

1. Laptop anschließen und Testen der Präsentation
2. Würfelanzahl anpassen nach Gruppengröße. Mehr als 5 Ratende sind nicht empfehlenswert
3. Timer auf 2 Minuten setzen.
4. Bereitlegen der Ausdrucke falls technisch etwas nicht funktioniert, Reihenfolge checken

Einleitung in das Spiel

Nach Einordnung der Intervention erfolgt die Vorstellung des Spiels, z.B. „Wir jagen heute Begriffe, die ihr kooperativ erraten müsst. Vielleicht kennt ihr das Spielprinzip auch von anderen Spielen wie Tabu. Es gibt Leute, die einen Begriff erklären sollen, aber bestimmte Worte nicht sagen dürfen. Und andere Personen müssen den Begriff erraten. Wenn in 2 Minuten mindestens 6 Begriffe gelöst werden, habt ihr die Wirkungsjagd gewonnen. Macht ihr einen Fehler, kommt der nächste Begriff ins Spiel.

Schritt-für-Schritt im Spiel

1. Schritt: Gruppe einteilen

- Säckchen mit verdeckten Klötzchen herumgeben lassen. Dies kann auch bereits vor der Spieleinleitung passieren. Dann nur darauf hinweisen, ein Klötzchen zu nehmen, die Erklärung folgt gleich.

2. Schritt: Beispiel zeigen

- Begriff wie z.B. Carsharing nutzen und genau zeigen, was gleich passiert. Rote Begriffe dürfen nicht genannt werden (siehe unten)

3. Schritt: Gruppen bereithalten

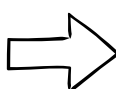
- oranges Team nach vorne bitten
- dabei darauf achten, dass nicht gespickt werden kann

4. Schritt: Letzte Vorbereitungen

- Timer auf 2 Minuten stellen
- Hinweis auf Punktestand-Schilder
- Tipp, dass man auch „Weiter“ sagen darf
- die Organisation bleibt den Teams überlassen

Carsharing

Carsharing
Auto
teilen
Anbieter
Station



Mögliche Erklärung: ✓
Wie Leihrad, aber für vier
Räder - kurz nutzen, dann
wieder freigeben

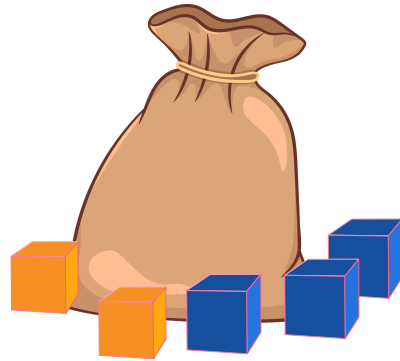


Anleitung für Moderation (Seite 2 / 2)

Schritt-für-Schritt im Spiel

5. Schritt: Runde starten

- Gemeinsamer Countdown abzählen, dann Timer starten
- Erste Folie mit Begriff und verbotenen Wörtern anzeigen



6.1. Schritt: Richtige Lösung erkennen & weiterklicken

- Sobald jemand den richtigen Begriff nennt, dies kurz feiern und das passende Punkteschild hochhalten
- Dabei sofort zur nächsten Folie klicken und die Teamsiterraten lassen

6.2. Schritt: Fehler beim Erraten

- Sagt eine erklärende Person ein verbotenes Wort, bricht die Moderation das Raten ab und erklärt den Fehler, der Timer läuft jedoch weiter
- zur nächsten Folie klicken und die Teamsiterraten lassen

7. Schritt: Spielende

- Wenn der Timer abläuft, beendet die Moderation: sofort das Spiel.
- Der aktuelle Begriff zählt nur, wenn er vor „Stopp“ klar genannt wurde.

9. Schritt: Punkte nennen & Gruppe feiern

- Moderation betont den Punktestand
- Entweder wurde das Ergebnis erreicht und das Team soll sich selbst applaudieren; oder es wurde nicht geschafft, betont aber, dass es durch die abstrakten Begriffe etwas schwierig war.
- ggf. wird eine Belohnung (z.B. vegane Gummibärchen) verteilt

10. 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.
- Sinn des Spiels, dass damit die Teilnehmenden für einen Workshop an der Hochschule zu Kompetenzen im Bereich Soziale Innovationen begeistert werden sollen. Insbesondere auf Kompetenz Teammanagement hinweisen, dass sie ggf. durch Rollenverteilung mehr Punkte erreicht hätten?

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 „Wirkungsjagd“ eine Rolle:

Gamification-Mechaniken (Punkte, Zeitdruck, Feedback)

Gamification nutzt bekannte Spiel-Elemente wie Punkte, Zeitdruck und klares Feedback, um Motivation und Fokus zu erhöhen. Wirkungsjagd arbeitet mit einem sichtbaren Ziel (6 Punkte), einem harten Zeitlimit (2:00) und eindeutigen Signalen (Punkt oder Signalton). Diese Mechaniken sorgen dafür, dass Menschen wach, konzentriert und emotional beteiligt sind – genau das macht das Spiel erlebbar und einprägsam.

Kooperatives Lernen & Gruppendynamik

Kooperatives Lernen betont, dass Menschen besonders gut lernen, wenn sie ein gemeinsames Ziel verfolgen und sich gegenseitig brauchen. In Wirkungsjagd kann niemand allein gewinnen – die Gruppe als Ganzes „schafft“ oder „verfehlt“ das Ziel. Dadurch entsteht ein Wir-Gefühl, individuelle Stärken ergänzen sich, und der Erfolg wird gemeinsam gefeiert. Das macht das Spiel sozial attraktiv und verankert Inhalte positiv in der Gruppenerfahrung.

In Wirkungsjagd wird Teammanagement erfahrbar, weil Gruppen oft unkoordiniert loslegen und dadurch Zeit verlieren. In der Reflexion zeigt sich, dass eine kurze Rollenverteilung (z.B. Zeitwächter:in) oder Abstimmung die Leistung verbessert hätte. So wird deutlich, dass effektive Zusammenarbeit Planung und klare Verantwortlichkeiten braucht. Diese Erkenntnis ist auch für Soziale Innovationen zentral, da dort komplexe Herausforderungen nur in gut organisierten Teams wirksam gelöst werden können.

Game Studies & „Magic Circle“ (Huizinga, Caillois)

Game-Studies sprechen vom „magischen Kreis“: Spiele schaffen eine Art eigenen Raum mit klaren Regeln, in dem andere Normen gelten als im Alltag. Wirkungsjagd eröffnet so einen Spielraum – mit Beamer, Timer, Signalton und vereinbarten Regeln – in dem Fehler erlaubt, Lachen erwünscht und Experimente mit Sprache okay sind. Gleichzeitig gibt es einen leichten Leistungsaspekt („Schaffen wir die 6?“), der das Ganze spannend macht, ohne bedrohlich zu sein.



Checkliste

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

- ☐ zur Einteilung der zwei Rollen kann das Ziehen von Losen gewählt werden; bsp. über kleine orangene und blaue Holzwürfel in einem Stoffbeutel; dies ist aber auch mit Papierschnipsel möglich
- ☐ Ausgedruckte Liste aller Begriffe inkl. verbotenen Wörter als Übersicht für die Moderation



Optional, aber empfehlenswert:

- ☐ ausgedruckte DIN A3-Schilder mit Begriff + verbotenen Wörtern (falls Technik nicht funktioniert)
- ☐ Zettel mit Zahlen für Punkteanzeige oder Block für die Punkte-Zählung
- ☐ Stifte (für Moderation, Notizen, Punktestand)
- ☐ Flipchart oder Whiteboard für sichtbaren Punktestand (falls gewünscht) ggf. kann eine Tröte, Buzzer o.Ä. als analoger Signalgeber für Fehler verwendet werden



Hilfestellung bei möglichen Herausforderungen

Spielaufbau & Regeln

- Ziel realistisch formulieren (in der Vertestung wurden 5–6 Begriffe erraten)
- Bei kleinen Gruppen (1–3 TN) kann auch die Moderation das Erklären übernehmen und die Teilnehmenden müssen raten
- Wenn zu viel Zeit (z.B. 30 Sekunden) für einen Begriff verwendet wird, noch einmal auf die Möglichkeit des “Weiter” sagen hinweisen
- Es sollte klar sein, dass sowohl die Begriffe selbst, als auch Übersetzungen davon zu den verbotenen Wörtern gehören, ohne dass sie auf der Liste stehen
- Wenn jemand ein Teilwort erraten hat, dürfen es die erklärenden Personen auch verwenden
- Darauf achten, dass das ratende Team nicht die Lösungen einsehen kann (Bildschirm, Projektion oder Notizen)
- den Hinweis geben, dass nur eine Runde gespielt wird, um Enttäuschungen zu vermeiden
- bei unklaren Situationen (“das hab’ ich doch gesagt”) gleich die “Schuld” übernehmen, um eine positive Stimmung zu behalten

Kommunikation, Organisation, Material & Ablaufplanung

- Zu Beginn kann gefragt werden, wer bereits Tabu kennt. Auch die Anschlussfrage nach freiwilligen ratenden Personen ist möglich, dauert jedoch ggf. länger, wenn sich niemand meldet.
- Kooperationsgedanken hervorheben; kann Spiele muffel überzeugen, die wegen Wettbewerb ansonsten nicht mitmachen würden
- wenn eine 2. Person mitmoderiert kann sie, oder gar die dozierende Person, auch das Punkte zählen übernehmen
- Begriffe, die sich als zu schwer für eine gewisse Zielgruppe erwiesen haben (z.B. „Urban Gardening“), ggf. anpassen oder kurz vorab erklären.
- ein Technikausfall passiert häufiger als gedacht, also wirklich einen Backup im Kopf haben: Wenn DIN A3 Rateschilder ausgedruckt werden, einmal üben, wo was hingelegt wird, da ein Medium dazukommt

