

Tipps für starke Spielleiter

Als Spielleiter die Spieler unterstützen:

Am meisten helfen Sie den Spielern, indem Sie ihnen zu mehr Klarheit verhelfen, ihnen neue Alternativen aufzeigen oder ihnen klarmachen, dass ihnen die wahren Ursachen bisher nicht so klar waren, wie angenommen. Manche Spieler sind frustriert und unsicher. Diese Spieler brauchen Sicherheit, Struktur und Klarheit. Andere hingegen sind sehr von ihrer eigenen Analyse überzeugt. Daher ist es oft nötig, diese Spieler erst zu verunsichern und sie dadurch aus dem Gleichgewicht zu bringen, damit neue Ideen Aufmerksamkeit bekommen. Passen Sie Ihre Strategie als Spielleiter daher immer an die Spieler und die Situation an und bleiben Sie flexibel.

Herausfordern, Provozieren

Wenn Sie vermuten, die Spieler machen es sich zu einfach oder bleiben in alten Denkmustern hängen, dann fordern Sie sie heraus:

- Hinterfragen Sie: ‚Warum gerade diese Karte?‘ ‚Warum legen Sie diese Karte so schnell beiseite?‘ ‚Warum ist denn diese Karte für Sie keine Option?‘
- Fordern Sie heraus: ‚Vielleicht wollen Sie mal für den Spaß an der Sache bewusst eine andere Alternative in Betracht ziehen?‘
- Zeigen Sie Widersprüche auf: ‚Ich bin gerade verwirrt. Wie passt dieser Lösungsansatz zu Ihrem Ziel?‘
- Zeigen Sie Alternativen auf: ‚Wenn ich Ihnen diese Option wegnehmen würde, was würden Sie dann wählen?‘

Sicherheit geben

Andere Male ist es wichtig, den Spielern Sicherheit zu vermitteln, damit sie handlungsfähig bleiben.

- Bestätigen Sie Spielern, dass ihre Überlegungen schlüssig und dass ihre Entscheidungen plausibel sind. Anerkennen Sie, wenn Spieler sich mutig auf neue Optionen einlassen und ihre Meinungen oder Entscheidungen zurückziehen.
- Informieren Sie die Spieler, dass sie ihre Aktionen jederzeit zurücknehmen können. Es ist auch nicht nötig, immer die richtige Entscheidung zu treffen. Sie können einfach dasselbe Spiel noch einmal spielen und die andere Variante austesten.

Anregungen anbieten

- Nicht immer finden die Spieler selbst eine geeignete Übersetzung einer Spielkarte in ihre Situation. Helfen Sie ihnen dabei: ‚Eine mögliche Interpretation dieses Prinzips in Ihrer Situation wäre ...‘
- Versuchen Sie, andere Optionen plausibel und attraktiv zu machen, um die Spieler zu bewegen, auch diesen eine Chance zu geben.

Unklares klären

- Wenn Spieler gegen Spielregeln verstoßen, dann machen Sie darauf aufmerksam.
- Sollten Spieler Fragen haben, welche Bedeutung eine bestimmte Karte hat, bieten Sie diese am besten an einem Beispiel an.

Tipps für ein starkes Spiel

Tipps für jeden Spielzug

Vor dem Spiel

- In manchen Fällen macht es Sinn, das Spiel dramaturgisch und mit ein wenig ‚Showeffekt‘ einzuführen, um die Spieler neugierig zu machen und damit Lust am Mitmachen zu erzeugen. Andere Male ist es einfacher, das Spiel ‚nebenbei‘ einzuführen: ‚Vielleicht haben Sie Lust, einmal etwas anderes auszuprobieren. Sehen Sie, ich habe hier ein paar Karten und das geht so: ...‘
- Gerade in Gruppen soll klar sein, ob es einen ‚Hauptspieler‘ gibt und die anderen diesen mit Meinungen, Fragen oder Informationen unterstützen - oder ob jede Person gleichberechtigt ist.
- In Gruppen muss klar sein, wie Entscheidungen getroffen werden (Konsens, Mehrheit, Chef, ...). Klären Sie das unbedingt vorab - über die Art der Entscheidungsfindung zu diskutieren, wenn eine wichtige Entscheidung gerade ansteht, ist für eine Gruppe sehr schwer. Mehr dazu bei den Tricks für das Gruppenspiel. Als Alternative stehen auch Mini-Games zur Entscheidungsfindung zur Verfügung (siehe Mini-Games).
- Erklären Sie die Spielregeln und den groben Ablauf. Geben Sie eine ungefähre Vorstellung davon, was die Spieler erwartet (Zeit, Aktivität, Ergebnis, ...).

Spielzug 1: Das richtige Ziel setzen

- Das Spielziel muss in folgender Form vorliegen: Irgendwer (Wer genau?) macht irgendwas (Um welches konkrete Verhalten geht es?) in Zukunft irgendwie anders (Wie genau sieht die gewünschte Veränderung aus?).
- In vielen Fällen ist das Spielziel nicht so klar, wie anfangs gedacht. Durch die Spielzug-Karten sind die Spieler angehalten, sich damit intensiv auseinanderzusetzen. In manchen Fällen wird bereits in diesem Schritt der wesentliche Erfolg erzielt, weil Spieler erkennen, dass es ihnen ganz und gar nicht klar ist, was sie wirklich damit erreichen wollen. Oder dass sie vielleicht nur Symptomlinderung betreiben. Oder dass sie mehrere Ziele gleichzeitig verfolgen und sich dabei verzetteln.
- Diese Phase kann oft einige Zeit in Anspruch nehmen. Bleiben Sie dran, es lohnt sich!
- In dieser Phase hilft sich manchmal ‚dumm‘ zu stellen: ‚Was genau meinen Sie damit?‘, ‚Warum wollen Sie das überhaupt?‘, ‚Wenn ich ein 8 Jahre altes Kind wäre, wie würden Sie es mir dann beschreiben?‘. Dadurch machen Sie den Spielern deutlich, wie selbstverständlich sie gewisse Annahmen treffen, ohne diese zu hinterfragen.
- Meistens sind einige der Spielzielkarten einfach zu beantworten, andere sehr schwer. Helfen Sie den Spielern, sich auf die Fragen zu konzentrieren, die besonders schwierig sind.

Spielzug 2: Die wahre Ursache finden

- Wenn Spieler im Laufe des Spiels ihre Arena wechseln, dann bedeutet dies, dass sie die wahren Ursachen anders sehen als vorher - und damit bieten sich vollkommen neue Lösungen an. Das ist ein großer Erfolg, denn sie können sicher sein, dass die Spieler bereits jetzt Vorteile aus dem Spiel ziehen werden.
- Spieler tendieren häufig spontan zu den Arenen 1 und 2 (Motivation und Fähigkeiten von Einzelpersonen). Das liegt daran, dass Schwierigkeiten in diesen beiden Arenen besonders gut sichtbar werden. Gleichzeitig sind gerade diese beiden Arenen oft nur Symptom-Darsteller. Fordern Sie die Spieler heraus, dies zu prüfen: ‚Sind Sie sicher, dass dies der Fall ist? Könnte genau das denn nicht nur die Folge von Schwierigkeiten in anderen Arenen sein?‘
- Reden Sie Personen ihre Arena nicht aus, selbst wenn Sie der Überzeugung sind, dass sich die Spieler etwas vormachen oder das Problem schönreden. Stattdessen versuchen Sie, andere Arenen so plausibel darzustellen, dass die Spieler diese ebenso in Betracht ziehen: ‚Ja stimmt. Das wäre tatsächlich auch eine Möglichkeit.‘
- Gerade in Gruppen ist dieser Spielzug spannend. Wenn Gruppenmitglieder unterschiedliche Arenen wählen, dann offenbart sich damit oft ein überraschendes Bild. Denn offensichtlich glauben die Spieler, dass die Ursache der Situation in vollkommen unterschiedlichen Bereichen liegt.
- Gerade in Gruppen ist die Wahl der Arena oft besonders interessant. Mehr dazu in den Tipps zum Gruppenspiel.

Spielzug 3 : Das beste Werkzeug wählen

- Erklären Sie den Spielern, warum es wichtig ist, sich vor dem Lösungsdesign für eine Strategie zu entscheiden (konzentrierte, ursachenwirksame Aktion auf das Ziel hin)
- Auch die Entscheidung für eine der Kategorien kann ein ‚Klick‘ im Kopf der Spieler auslösen. Wer ursprünglich der Meinung war, dass es vor allem ein Motivationsthema ist, sich dann aber entschließt, mit den ‚Mechanics‘-Werkzeugen zu arbeiten, hat offenbar umgedacht.
- Die Kategorien sind nicht für alle Personen gleich verständlich. Helfen Sie den Spielern mit Beispielen, im Idealfall auf die konkrete Situation gemünzt.
- Meist ist es so, dass eine der Strategien klar ausscheidet, während die zwei restlichen sich gut eignen.
- Ermutigen Sie die Spieler, sich vielleicht bewusst gegen die Strategie zu entscheiden, die sie bisher gewählt hatten und somit neue Wege zu gehen.
- Diese Entscheidung ist meist einfach und auch in Gruppen rasch gelöst.

Spielzug 4: Den Hebel richtig ansetzen

- Sie können die einzelnen Spielelemente anhand von Beispielen erklären. Idealerweise gelingt es Ihnen, diese Prinzipien auf die Situation der Spieler zu münzen, ohne eine Lösung vorzugeben.
- Alternativ und wenn genügend Zeit vorhanden ist, können Sie auch die Spieler auffordern, Ihnen zu erklären, welche Gedanken und Ideen ihnen bei den einzelnen Spielelementen durch den Kopf schießen. Sie können dabei unterstützen und ergänzen. Das ist die aktivere Variante, dauert jedoch länger.
- Die Auswahl des geeigneten Spielelements aus 8 Elementen ist oft nicht leicht. Hier kommen die Spielfiguren gut zum Einsatz (siehe Tipps Gruppenspiel und Mini-Games).
- Erklären Sie den Spielern, warum es wichtig ist, nur ein Element zu wählen (fokussiert agieren, Wirkung leichter abzuschätzen).

Spielzug 5: Die wirksamste Lösung designen

- Die Umsetzung des gewählten Spielelementes in die Praxis ist häufig einfach. Aufgrund der Diskussionen in den vorherigen Spielzügen gibt es meist schon viele Ideen.
- Außerdem bietet das Playbook für jedes Spielelement Anregungen, Fragen und Beispiele.
- In manchen Fällen ist es auch hilfreich, an dieser Stelle weitere Personen mit einzubeziehen. Diese haben auch oft gute Ideen für eine Umsetzung. Das kann auch in einem Folgetreffen passieren.
- Fordern Sie die Spieler auf, einfach zu denken und simple, sofort umsetzbare Lösungen zu entwickeln.
- Falls das nicht möglich ist, sollen die Spieler sich überlegen, wie ein Test oder ein Prototyp aussehen kann.
- Ideal sind Lösungen, die von den Anwesenden direkt und ohne Umwege umgesetzt werden können.
- Darüber hinaus helfen klassische Kreativitätstechniken.
- Besonders die Personen, um die es im Spielziel geht, liefern oft gute Umsetzungsideen. Außerdem ist dies bereits ein erster Praxistest. Sollten alle Betroffenen Ihre tolle Idee nicht verstehen oder nicht so toll finden, ist das wichtiges Feedback.

Spielzug 6: Die effektive Umsetzung

- Dieser Spielzug findet meist außerhalb des GameChanger- Spiels statt. An dieser Phase ist der Spielleiter daher oft nicht beteiligt.
- In diesem Fall kann der Spielleiter den Spielern einige Fragen mitgeben: Funktioniert das Spielelement gar nicht? Funktioniert es mit Verzögerung? Funktioniert es, aber gleichzeitig scheint ein gegenteiliger Effekt zu wirken? Funktioniert es nur bei einigen Personen oder bei bestimmten Gelegenheiten? Treten durch das neue Spielelement unerwartete Wirkungen auf? Sind diese positiv oder störend? Funktioniert das Spielelement zu gut, schlägt die Wirkung schon ins Gegenteil um? Adressiert das Spielelement wirklich eine zentrale Ursache? Oder werden vor allem Symptome beeinflusst?
- Es ist wichtig, den Spielern realistische Erwartungen mit zu geben. Nicht immer funktioniert eine Lösung sofort und vollständig. Meist braucht eine Lösung Feinschliff und Adaptierung. Das Umsetzen ist daher meist ein flexibler, interaktiver Prozess. Es ist wichtig, laufend zu beobachten, reflektieren und die Lösung flexibel anzupassen.
- Falls die gewünschte Wirkung gar nicht eintritt, sind die Spieler an einer Stelle des Spiels suboptimal abgezweigt. ‚Laden‘ Sie daher einen vorherigen Spielstand und lassen Sie die Spieler von dort aus mit anderen Entscheidungen weiter spielen.
- Nach dem Spiel ist vor dem Spiel: Ermutigen Sie die Spieler, gleich das nächste Ziel anzugehen. Permanente Arbeit an Verbesserungen soll sich nicht als Projekt, sondern als Alltag etablieren. Wann wird die nächste Runde gespielt?