

MODERATIONSLEITFADEN

„MISSION POSSIBLE“ – EIN ROLLENSPIEL- BRETTSPIEL FÜR UNTERNEHMERISCHES DENKEN UND WIRKUNG

ANWEISUNGEN

1. ZIELGRUPPE



Studierende an Universitäten, die Kurse mit Bezug zu Unternehmertum, Innovation oder Nachhaltigkeit belegen.

2. DAUER



90–120 Minuten, abhängig von der Anzahl der Teams und der Intensität der Diskussion.

3. ZIELE



- Entwicklung der unternehmerischen Kompetenzen der Lernenden durch erfahrungsorientiertes Lernen (EntreComp, DigiComp, GreenComp).
- Üben Sie Teamarbeit, strategisches Denken und wertorientierte Entscheidungsfindung.
- Erleben Sie reale Dilemmata, mit denen Startups in den Bereichen Digitalisierung, Umweltschutz und Wirtschaft konfrontiert sind.
- Berücksichtigen Sie die ethischen, sozialen und ökologischen Auswirkungen unternehmerischer Entscheidungen.

NOTIZ !

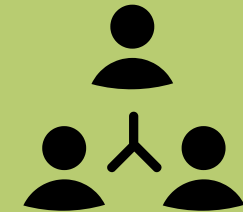
Obwohl die Teilnahme einer Lehrkraft oder eines Moderators empfohlen wird, um die Reflexion anzuleiten, die Teamdynamik zu fördern und die Übereinstimmung mit den Lernzielen sicherzustellen, kann „Mission Possible“ auch selbstständig von Schülerteams gespielt werden. In diesem Fall wird ein auf gegenseitiger Reflexion und Bewertung basierender Prozess empfohlen, um Selbstwahrnehmung, Zusammenarbeit und kritisches Denken zu fördern.

4. Materials Needed



- Printable Mission Map Board (or digital version in Miro/Canva)
- Mission Cards (startup challenges)
- Role Cards (team member identities)
- 3 Decks of Challenge Cards:
 - Digital Dilemmas
 - Green Impact
 - Business Strategy
- Dice (physical or digital)
- Timer (15–20 min rounds)
- Reflection sheets (one per team)
- Markers or Tokens

5. Team Setup



- Form teams of 3–5 students.
- Each team:
 - Draws 1 Mission Card
 - Receives 1 Role Card per member
 - Gets a marker or token to track progress on the Mission Map board



4. BENÖTIGTE MATERIALIEN

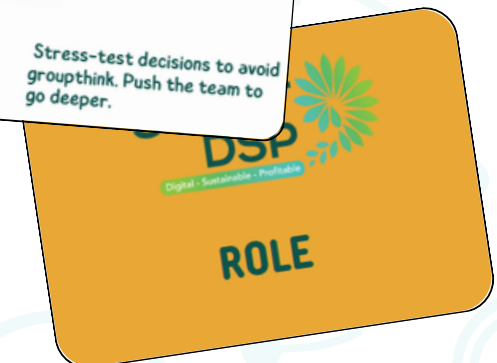


- Druckbare Missionskartenvorlage (oder digitale Version in Miro/Canva)
- Missionskarten (Startup-Herausforderungen)
- Rollenkarten (Identitäten der Teammitglieder)
- 3 Decks mit Herausforderungskarten:
 - Digitale Dilemmata
 - Green Impact
 - Geschäftsstrategie
- Würfel (physisch oder digital)
- Timer (Runden à 15–20 Minuten)
- Reflexionsbögen (einer pro Team)
- Marker oder Token

5. TEAMZUSAMMENSTELLUNG



- Bildet Teams von 3–5 Schülern.
- Jedes Team:
 - Zieht 1 Missionskarte
 - Jedes Mitglied erhält 1 Rollenkarte
 - Erhält eine Markierung oder einen Token, um den Fortschritt auf dem Missionskarten-Brett zu verfolgen.



6. SPIELABLAUF

1. Missionsbesprechung (10 Min.)

- Der Moderator stellt das Spiel, die erforderlichen Kompetenzen und den Bezug zum Kurs vor.
- Jedes Team liest und bespricht seine Missionskarte und die einzelnen Rollen.

2. Herausforderungsrunden (3–4 Runden à 15–20 Minuten)

In jeder Runde: Teams

- Würfle und ziehe auf dem Missionsplan vorwärts.
- Je nachdem, auf welchem Feld sie landen, ziehe eine Karte vom passenden Kartenstapel:
 - Digitales Dilemma
 - Green Impact
 - Geschäftsstrategie
 - c. Lies die Herausforderung laut vor.
- Besprechen Sie die drei Entscheidungsmöglichkeiten (und erfinden Sie gegebenenfalls eine neue).
- Nutzen Sie Rollenkarten, um unterschiedliche Sichtweisen anzuregen.

3. Nachbesprechung und Präsentation (20–30 Min.)

- Die Teams stellen ihren Weg vor: 1–2 Min.
Zusammenfassung ihrer Mission, der wichtigsten Dilemmata und wie sie diese bewältigt haben.
- Der Moderator leitet eine Reflexionsdiskussion zum Thema:
 - Welche Dilemmata waren am schwierigsten?
 - Wo kam es zu einem Konflikt zwischen Werten und Strategie?
 - Was hat das Team am meisten überrascht?
 - Welche Kompetenzen im Bereich EntreComp/GreenComp/DigiComp wurden aktiviert?

**Habt Spaß, hinterfragt
eure Denkweise und
verfolgt eure Mission
mit Zielstrebigkeit!**

7. Tipps für Moderatoren

1. Entscheidungsgespräche lenken:

Begründungen fördern: Teams fragen

„Warum haben Sie sich für diese Option entschieden?“ oder „Was war Ihr Hauptgrund für diese Entscheidung?“

Fördern Sie alternatives Denken: Wenn das Team festgefahren scheint, laden Sie es ein, andere Sichtweisen in Betracht zu ziehen:

„Was würde ein Nutzer oder ein Mitglied der Community dazu sagen?“ „Wie würde sich das langfristig auswirken?“

Achten Sie auf die Rollendynamik: Prüfen Sie, ob die Teilnehmer ihre Rollenkarten aktiv nutzen (z. B. stellt der Strategie Fragen zum Gesamtbild? Hinterfragt der Advocatus Diaboli Annahmen?).

2. Nachbesprechung nach dem Spiel

Beginnen Sie mit einer offenen Reflexion:

„Was war für Sie der überraschendste Moment im Spiel?“

„Auf welche Entscheidung sind Sie am meisten stolz – und warum?“

Bezug zur realen Welt herstellen:

„Wie lässt sich das auf reale Situationen übertragen, die Sie im Universitätsleben oder in Startups erlebt haben?“

Bezug zum Einfluss herstellen:

„Bei welchem der fünf Bewertungskriterien hat Ihr Team Ihrer Meinung nach am besten abgeschnitten?“

3. Umgang mit Meinungsverschiedenheiten:

Normalisieren Sie sie: Machen Sie den Teams klar, dass Meinungsverschiedenheiten Teil der Zusammenarbeit sind. „Es ist in Ordnung, unterschiedliche Meinungen zu haben – wichtig ist, wie man zuhört und gemeinsam entscheidet.“

Nutzen Sie die Reflexionsperspektive: Fragen Sie: „Welche Perspektive könnte hier zu einer größeren langfristigen Wirkung führen?“ oder „Welche passt am besten zu Ihrer Mission?“

Entpersonalisieren Sie Konflikte: Helfen Sie dabei, den Fokus von „Wer hat Recht?“ auf „Was ist richtig für die Mission des Teams?“ zu verlagern.

WEITERE TIPPS

- Die Rollenkarten können während des Spiels getauscht werden, um die Perspektiven zu verändern.
- Nutzen Sie Beispiele aus der Praxis, um Dilemmata mit realen Startups zu verknüpfen.
- Zeigen Sie auf, wie ethische oder nachhaltige Entscheidungen auch Innovationen vorantreiben können.
- Bei nachlassendem Engagement können Gamifizierungselemente (wie Token, Bonuspunkte oder „Resilienz-Auszeichnungen“) eingesetzt werden.

