

Spielanleitung für Change voraus!

Ein Kartenspiel zur gemeinsamen Lösung echter Change-Herausforderungen

Change voraus ist ein praxisnahes Spiel, das euch hilft, Veränderungen in Organisationen – z. B. die Einführung der BIM-Methode oder neuer Technologien – aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und gemeinsam kreative Lösungen zu finden.

Ziel des Spiels

Ziel ist, passende Lösungen für Herausforderungen eines Change-Prozesses zu identifizieren. Die Spieler durchlaufen drei Runden in den Perspektiven Geschäftsführung, Teamleitung und Teammitglieder. In jeder Runde wird zu einem neuen Widerstand die beste Lösung gewählt. So entsteht ein priorisierter Blick auf wirksame Maßnahmen für die zu Beginn gezogene Impulssituation. Jede Partie erzeugt durch Kombination aus Impuls, Rolle und Widerstand eine neue, komplexe Lage – ganz wie im echten Berufsalltag.

Spielmaterial

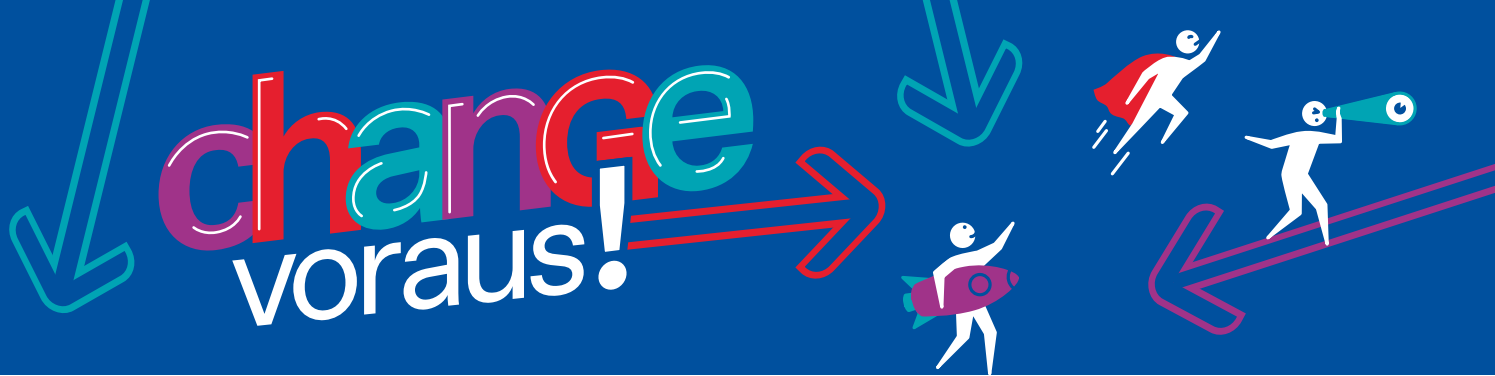
- 15 Impulskarten
- 3 Rollenkarten
- 15 Widerstandskarten
- 64 Lösungskarten
- 30 Bewertungskarten
- ... und 4 bis 8 Spieler

Erklärung der Karten

Die **Impulskarten** stellen jeweils eine Situation dar, in der die Organisation (zum Beispiel euer Unternehmen) sich aktuell befinden könnte. Die **Rollenkarten** zeigen für die jeweilige Runde an, aus welcher Perspektive die Spieler die Situation betrachten. Die **Widerstandskarten** stellen die Vorbehalte einzelner Personen oder andere Störfaktoren dar.

Die **Lösungskarten** beinhalten eine Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, Methoden und Best Practices, dem Widerstand entgegenzuwirken. Mit den **Bewertungskarten** werden die Lösungen der einzelnen Runden der Spieler bewertet.





Vorbereitung

1. Impulskarten mischen und verdeckt als Nachziehstapel bereitlegen, 1 Karte aufdecken und in die Mitte legen. Dieser Impuls gilt für alle drei Runden und bleibt liegen.
2. Rollenkarten in fester Reihenfolge bereitlegen: Geschäftsführung, Teamleitung, Teammitglied. Die aufgedeckte Rollenkarte gilt für alle Spieler dieser Runde.
3. Widerstandskarten mischen und verdeckt als Nachziehstapel bereitlegen.
4. Lösungskarten mischen, an jede Person 6 Karten verdeckt austeilen. Den Rest der Karten verdeckt als Nachziehstapel bereitlegen.
5. Jeder Spieler erhält 3 Bewertungskarten.

Spielablauf

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. Jede Runde hat den folgenden Ablauf:

1. Die Impulskarte für das Spiel aufdecken und in die Mitte legen. Dieser Impuls gilt für alle drei Runden und bleibt liegen.
 2. Die Rollenkarte für die Runde aufdecken:
Erste Runde: Geschäftsführung
Zweite Runde: Teamleitung
Dritte Runde: Teammitglied
- Alle Spieler nehmen in der jeweiligen Runde dieselbe Rolle ein. Erste Runde: Alle schlüpfen in die Rolle der Geschäftsführung. Zweite Runde: Alle sind Teamleitung. Dritte Runde: Alle sind Teammitglieder.
3. Eine Widerstandskarte vom verdeckten Stapel aufdecken.
 4. Alle wählen aus den eigenen Lösungskarten auf der Hand die passendste Lösungskarte für die jeweilige Situation aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Lasst Euch ein wenig Zeit dafür.
 5. Alle decken die Lösungskarten auf Kommando gleichzeitig auf.
 6. Im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler die eigene Lösung vor und begründet die Auswahl in max. 60 Sekunden. Hierfür kann die Minisanduhr verwendet werden. Wer als letztes von allen im Urlaub war, beginnt in der ersten Runde. In der nächsten Runde beginnt ein anderer Spieler.
 7. Jeder Spieler stimmt zum Abschluss der Runde mit einer Bewertungskarte für die beste Lösung, nur nicht für die eigene.

8. Die Bewertungskarten werden auf Kommando auf der gewählten Lösung abgelegt. Der Besitzer dieser Lösung nimmt sie anschließend zu sich.
9. Anschließend können die Spieler über die vorgestellten Lösungen kurz miteinander diskutieren.
10. Gespielte Lösungskarten bleiben bei den Mitspielern liegen. Nach jeder Runde erhält jeder Spieler eine neue Lösungskarte verdeckt aus dem Nachziehstapel. Die nächste Runde beginnt mit neuer Rollenkarte und neuer Widerstandskarte. Der Impuls bleibt bis zum Spielende erhalten.

Spielende & Wertung

- Nach der dritten Runde ist die Partie beendet.
- Gewinner ist, wer die meisten Bewertungskarten gesammelt hat. Bei Gleichstand: Stichwahl zwischen den führenden Lösungen mit je 30 Sekunden Kurzpitch der jeweiligen drei Maßnahmen; danach erneute Abstimmung aller Spieler.
- Wenn die Spieler Lust haben, können weitere Situationen mit anderen Impulskarten durchgespielt werden.
- Oder diskutiert die drei bestbewerteten Lösungen und bildet daraus eine priorisierte Maßnahmenliste für die Situation.

Hinweis

Aufwand/Wirkung werden auf den Lösungskarten mit einer 3-Punkte-Skala (niedrig-mittel-hoch) angegeben. Diese Einstufung dient als Orientierung und ist kontextabhängig. Nutzt sie als Gesprächsanlass, nicht als Fakt. Je nach Reifegrad, Ressourcen, Kultur, Betroffenheit und Komplexität kann die Einschätzung variieren.

Change voraus!



Für die digitale
Spielanleitung
einfach den
QR-Code
scannen

