

Pitch: "Die Zwergenzugfahrt" – Ein Serious Game für strategische Kompetenz und Teamdynamik

1. Executive Summary

"Die Zwergenzugfahrt" ist ein kompetitives Brettspiel, das als **Serious Game** konzipiert wurde, um spielerisch komplexe strategische und soziale Kompetenzen in einem Unternehmens- oder Bildungskontext zu trainieren. In einem humorvollen Fantasy-Setting konkurrieren zwei Zwerge-Clans um eine begrenzte Anzahl von Sitzen in einem Zug. Diese einfache Prämisse dient als Metapher für reale Geschäftsszenarien, die von **Ressourcenknappheit, Konkurrenzdruck und der Notwendigkeit strategischer Allianzen** geprägt sind. Das Spiel ist mehr als nur Unterhaltung; es ist ein moderiertes Erlebnis, das Verhaltensmuster sichtbar macht und eine reflektierte Übertragung der Erkenntnisse in den Arbeitsalltag ermöglicht.

2. Das Spielkonzept als Spiegel der Realität

Das Spiel simuliert einen Mikrokosmos typischer geschäftlicher Herausforderungen:

- **Das Szenario:** 20 Zwerg_innen wollen in einen Zug mit nur 16 Sitzen. Dies repräsentiert klassische Marktsituationen mit hoher Nachfrage und begrenztem Angebot.
- **Die Ressourcen:** Jeder Clan hat eine limitierte Anzahl an Figuren, Aktionen zum Reservieren und Blockieren von Plätzen sowie zum Entfernen gegnerischer Reservierungen. Dies spiegelt begrenzte Budgets, Personalressourcen oder Zeitfenster wider.
- **Die Interaktion:** Spieler_innen können kooperieren, aggressiv konkurrieren (Figuren des Gegners "kicken") oder passiv agieren. Der "Beleidigungsschat" fügt eine Ebene der direkten, aber regelbasierten Kommunikation hinzu, die Teamgeist und psychologische Kriegsführung simuliert.

3. Lernziele: Was wird trainiert?

"Die Zwergenzugfahrt" ist darauf ausgelegt, folgende Schlüsselkompetenzen zu entwickeln und zu analysieren:

Kompetenz	Beschreibung im Spiel	Übertragung in die Praxis
-----------	-----------------------	---------------------------

Strategisches Denken	Spieler_innen müssen Züge vorausplanen, um Sitze zu sichern, und dabei die Aktionen des Gegners antizipieren.	Entwicklung von Geschäftsstrategien, Projektplanung, Antizipation von Marktbewegungen.
Ressourcenmanagement	Der effiziente Einsatz von Figuren, Schildern und den limitierten "Schild entfernen"-Aktionen ist entscheidend für den Sieg.	Budgetplanung, Personal- und Zeitmanagement, Priorisierung von Aufgaben.
Risiko-Nutzen-Analyse	Das "Kicken" eines Gegners bringt einen Vorteil, aber auch eine Strafe (Aussetzen). Diese Entscheidung muss sorgfältig abgewogen werden.	Treffen von unternehmerischen Entscheidungen unter Unsicherheit, z.B. Investitionen vs. Risiko.
Konfliktdynamik	Das Spiel macht sichtbar, wie schnell aus Konkurrenz ein offener Konflikt wird und welche Kosten dieser verursacht (Aussetzen, Vergeltungsaktionen).	Verständnis für Eskalationsstufen in Verhandlungen und Teamkonflikten; Entwicklung von Deeskalationsstrategien.
Anpassungsfähigkeit	Der zufällige "Schaffner"-Mechanismus zwingt die Spieler_innen, ihre Strategie spontan anzupassen.	Umgang mit unvorhersehbaren Marktveränderungen, Krisenmanagement.

4. Einsatzgebiete und Implementierung

"Die Zwergenzugfahrt" eignet sich ideal für den Einsatz in verschiedenen Formaten:

- **Teambuilding-Workshops:** Zur Stärkung des internen Zusammenhalts und zur Analyse von Teamdynamiken.
- **Führungskräftetraining:** Zur Schulung von strategischer Weitsicht und Entscheidungsfindung unter Druck.
- **Assessment-Center:** Als interaktive Übung zur Beobachtung von Problemlösungs- und Sozialkompetenzen.
- **Konfliktmanagement-Seminare:** Zur Simulation und Reflexion von Konfliktsituationen in einem sicheren Rahmen.

Der moderierte Prozess

Der volle Nutzen des Spiels entfaltet sich durch einen dreistufigen, moderierten Prozess:

1. **Spielphase (ca. 45-60 Min.):** Die Teams spielen das Spiel nach den Regeln. Ein_e Moderator_in beobachtet das Verhalten, die Kommunikation und die strategischen Entscheidungen.
2. **Reflexionsphase (ca. 30 Min.):** Unter Anleitung des Moderators reflektieren die Spieler_innen ihr Erleben. Typische Fragen sind:
 - "Welche Strategie hat Ihr Team verfolgt und warum?"
 - "In welchem Moment haben Sie sich entschieden, aggressiv zu agieren? Was war der Auslöser?"
 - "Wie hat sich die Kommunikation (inkl. der Beleidigungskarten) auf die Atmosphäre und Ihre Entscheidungen ausgewirkt?"
3. **Transferphase (ca. 15 Min.):** Die Gruppe zieht Parallelen zum Arbeitsalltag und erarbeitet konkrete Handlungsansätze:
 - "Wo erleben wir ähnliche Ressourcenkonflikte in unseren Projekten?"
 - "Wie können wir die Erkenntnisse über die Kosten von Konflikten auf unsere Teamarbeit übertragen?"

5. Fazit

"Die Zwergenzugfahrt" ist mehr als nur ein Spiel. Es ist ein hochwirksames Werkzeug zur Personal- und Organisationsentwicklung, das durch seinen hohen Aufforderungscharakter und das humorvolle Setting eine außergewöhnliche Lernmotivation schafft. Es ermöglicht den Teilnehmer_innen, die Konsequenzen ihres Handelns direkt zu erleben und daraus nachhaltige Erkenntnisse für ihre berufliche Praxis zu ziehen.