

DRUCKEMPFEHLUNG

Spielanleitung

Bitte drucken Sie die Spielanleitung in Farbe im Format DIN A4 (Hochformat) aus.

- 1 Wählen sie einen Farbdrucker für DIN A4.
- 2 Nehmen Sie ggf. druckerspezifische Konfigurationen unter „Eigenschaften“ (Windows) bzw. „Drucker“ (Mac) vor.
- 3 Wählen Sie Seite 2-5 für den Druck aus.
- 4 Wählen Sie „Tatsächliche Größe“.
- 5 Setzen Sie das Häkchen bei „Papierquelle gemäß PDF-Seitengröße“ auswählen.
- 6 Wählen Sie „Hoch-/Querformat automatisch“ um die Ausrichtung automatisch anzupassen.

Drucken

1 Drucker: EPSON Epson Stylus Office B1100 [Hilfe](#)

Exemplare: In Graustufen (schwarzweiß) drucken

Zu druckende Seiten

Alle
 Aktuelle Seite
3 Seiten

Seite anpassen und Optionen

Anpassen
4 Tatsächliche Größe
 Übergroße Seiten verkleinern
 Benutzerdefinierter Maßstab: %

5 Papierquelle gemäß PDF-Seitengröße auswählen


Ausrichtung:

6 Hoch-/Querformat automatisch
 Hochformat
 Querformat

2

Kommentare und Formulare

Dokument: 209,9 x 296,7 mm
209,97 x 296,97 mm



Seite 1 von 4 (2)

DIGITRAIN

DAS UNTERNEHMENSSPIEL FÜR DIE ERFOLGREICHE TRANSFORMATION IN DIE DIGITALE ARBEITSWELT

Spielanleitung

Wichtiger Hinweis: Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Dies gilt auch für die Texte der mitgelieferten Karten.

ZUM HINTERGRUND DES SPIELS

Dieses Spiel wurde im Rahmen des Forschungsvorhabens **DigiTrain 4.0 – Indiziert. Transformiert. Digitalisiert. Instrumente für den erfolgreichen Wandel ins Arbeiten 4.0** entwickelt.

Die grundlegende Idee des Spiels ist es, die an der digitalen Transformation im Unternehmen beteiligten Akteure im Kontext eines Workshops auf spielerische Weise an das Thema Digitalisierung der Arbeitswelt heranzuführen, weiterführende Denkipulse zu setzen und anregende Diskussionen auszulösen. Dabei steht der offene Erfahrungs- und Meinungsaustausch über Chancen und Risiken im Zuge der angestrebten digitalen Transformation im Zentrum.

Das Spiel ist an den sogenannten Digitalisierungsatlas angelehnt. Dieser bildet den Ausgangspunkt für die Entwicklung der Instrumente, indem er eine systematische Darstellung der relevanten Dimensionen der digitalen Arbeitswelt unter Berücksichtigung zentraler Wechselwirkungen bereithält. Zu einer Online-Darstellung des Atlas gelangen Sie über den auf dem Spielfeld abgedruckten QR-Code, oder über den Link:

<http://digitrain40.de/atlas>

Der Digitalisierungsatlas soll als Orientierungshilfe und Diskussionsgrundlage dienen und Ihnen weiterhelfen, wenn es bei der Beantwortung von Fragen Schwierigkeiten geben sollte.

Dieses Forschungs- und Entwicklungsprojekt wird im Rahmen des Programms „Zukunft der Arbeit“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) und dem Europäischen Sozialfonds (ESF) gefördert und vom Projektträger Karlsruhe (PTKA) betreut. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



Zusammen. 
Zukunft.
Gestalten.

1. ZIEL DES SPIELS

Die übergeordnete Spielidee ist es, bei den am digitalen Transformationsprozess beteiligten Führungskräften, Mitarbeitern und ggf. Betriebs- oder Personalräten das Bewusstsein für mögliche Innovationschancen und Herausforderungen einer digitalen Arbeitswelt zu fördern. Zudem sollen im Spielverlauf bereits unternehmensspezifische Handlungsfelder identifiziert werden, die im Zuge der angestrebten digitalen Veränderungsprozesse besondere Aufmerksamkeit verdienen, etwa aufgrund thematisierter rechtlicher, finanzieller oder auch kultureller Hindernisse.

Wenngleich der gemeinsame Austausch im Vordergrund steht, fehlt diesem Spiel nicht die kompetitive Komponente, d.h. für die korrekte Beantwortung/Bearbeitung von Fragen, erhält der Spieler Punkte. Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Er hat sich aktiv am digitalen Transformationsprozess beteiligt, wertvolle Impulse ins Unternehmen gebracht und kann sich künftig ehrenhalber als Chief Digital Officer (CDO) des Unternehmens bezeichnen.

2. VORBEREITUNG

Spielmaterial

- Spielbrett
- Spielanleitung
- Digitalisierungsatlas online (QR-Code bzw. www.digitrain40.de)
- 32 grüne Aktionskarten
- 32 dunkelblaue Ereigniskarten
- 12 rote Meilenstein-Karten
- 3 Würfel (1-6)
- 6 Spielsteine unterschiedlicher Farbe

Das benötigen Sie zusätzlich und ist nicht im Spielpaket enthalten

- Whiteboard oder Flipchart, um wichtige Ergebnisse zu dokumentieren.
Alternativ funktioniert auch ein einfaches Blatt Papier mit Stift.
- Weiteres Blatt Papier und Stift, um die Punkte der Spieler im Laufe des Spiels zu notieren.
- Zeitmesser

Das muss noch vorbereitet werden

- Alle grünen Aktionskarten werden vor Spielbeginn gemischt und verdeckt in der Nähe des Spielfeldes platziert.
- Alle dunkelblauen Ereigniskarten werden vor Spielbeginn gemischt und verdeckt in der Nähe des Spielfeldes platziert.
- Aus dem Stapel der roten Meilenstein-Karten werden drei Karten zufällig ausgewählt.
Alternativ können die Meilenstein-Karten bei Bedarf auch im Vorfeld gesichtet und je nach gewünschtem thematischen Fokus gezielt ausgewählt werden. Die drei ausgewählten Meilenstein-Karten werden verdeckt in der Nähe des Spielfeldes platziert. Die restlichen können beiseite gelegt werden.

Anzahl der Spieler

- Empfohlen: 3 bis 6 Spieler
- bei mehr als 6 Spielern bitte Teams bilden

3. DAS SPIEL BEGINNT...

Jeder Spieler wählt einen Spielstein aus. Die Spielsteine aller Mitspieler werden auf dem Startfeld platziert. Der Spieler, **der zuletzt Urlaub hatte**, beginnt. Er verfügt über die nötige Energie, um den digitalen Transformationsprozess anzustoßen. Da man in Bezug auf die Digitalisierung grundsätzlich offen für neue Ideen sein sollte, wird **entgegen des Uhrzeigersinns** gespielt. Man setzt seinen Spielstein entsprechend der gewürfelten Zahl nach vorne.

Zu Beginn des Spiels würfelt jeder Spieler nur mit einem Würfel. Spieler, die mit ihrer Spielfigur den **zweiten Meilenstein** überschreiten, können fortan mit zwei Würfeln weiterwürfeln. Nach Überschreiten des **dritten Meilensteins**, wird schließlich mit **drei Würfeln** gespielt. Diese Felder sind auch auf dem Spielfeld entsprechend mit Würfeln markiert. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, darf bei einer 6 oder einem Pasch nicht noch einmal gewürfelt werden.

Jeder Spielzug ist nach einmaligem Vorrücken und Umsetzung bzw. Ausführung der jeweiligen Karte beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ausnahme: Überschreiten eines roten Meilensteinfeldes (siehe Anleitung „Rotes Feld“).

Bedeutung der Spielfelder und -karten



Grünes Feld

Landet ein Spieler auf einem **grünen Feld** zieht der Spieler links neben ihm (oder ein Moderator) eine **Aktionskarte** vom entsprechenden Stapel und liest sie ihm vor. Der Spieler muss nun diese Spielaktion umsetzen. Dabei kann es sich entweder um Wissens-/Schätzfragen mit vorgegebenen Antworten oder um offene Fragen handeln. Die meisten Fragen sind jedoch offen gestaltet. Folglich existieren zumeist keine richtigen oder falschen Antworten. Ob ein Spieler die geforderte Spielaktion angemessen umgesetzt hat, entscheiden alle Mitspieler gemeinsam. Ist dies der Fall, erhält er den jeweiligen Punktwert, der auf der Karte vermerkt ist. Im Zweifelsfall kann der **Digitalisierungsatlas als Orientierungshilfe** dienen. Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Initiative wird belohnt! Liefern Spieler, die nicht an der Reihe sind dennoch zusätzliche Impulse, die zur Aufgabenstellung passen, erhalten Sie einen Extra-Punkt für ihr Engagement, die Digitalisierung im Unternehmen weiter voranzutreiben.



Dunkelblaues Feld

Landet ein Spieler auf einem **dunkelblauen Feld** zieht der Spieler links neben ihm (oder ein Moderator) eine **Ereigniskarte** vom entsprechenden Stapel und liest sie ihm vor. Bei den Ereigniskarten müssen keine Fragen beantwortet werden. Der Spieler folgt lediglich der Aufforderung, die auf der Karte steht. Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Bei diesen Karten gibt es also keine Punkte.

Hinweis: Wenn der Spieler der Aufforderung (z.B. 3 Felder vorrücken oder 2 Felder zurück) folgt, landet sein Spielstein erneut auf einem Feld. Der Spielzug ist dennoch beendet. Ausnahme: Er landet oder überschreitet durch das Vorrücken auf einem roten Meilensteinfeld, das noch nicht ausgelöst wurde (siehe „Rotes Feld“).



Rotes Feld

Auf Ihrem Weg ins Arbeiten 4.0 steigern Sie kontinuierlich Ihr digitales Wissen und können so am Ende als „Digital Champion“ aus diesem Transformationsprozess hervorgehen. Die **roten Felder** symbolisieren Meilensteine bzw. eine spezifische Herausforderung auf diesem Weg. Landet ein Spieler auf einem Meilenstein-Feld oder überschreitet es während seines Zuges, zieht der Spieler links neben ihm (oder ein Moderator) eine **Meilenstein-Karte**. Im Gegensatz zu den übrigen Kartentypen müssen nun alle Spieler die darauf beschriebene Aufgabe gemeinsam lösen. Hierfür haben Sie maximal 5 Minuten Zeit. Anschließend erhält der Spieler, der die Meilenstein-Karte ausgelöst hat **6 Punkte**. Zudem können weitere **10 Punkte nach eigenem Ermessen** unter allen Mitspielern verteilt werden. Die Verteilung der Punkte orientiert sich zum einen daran, wie umfassend bzw. angemessen die Aufgabe gelöst wurde und zum anderen daran, wie hoch der Beitrag eines Spielers zur Lösung der Aufgabe im Verhältnis zu den anderen Mitspielern bewertet wird. Alle Spieler entscheiden gemeinsam über die Verteilung der Punkte. Der Moderator darf hier gerne unterstützend mitwirken. **Es müssen nicht alle Punkte verteilt werden.** Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hinweis: Eine Meilenstein-Karte kann nur einmal in jeder Phase ausgelöst werden. Insgesamt werden also 3 Meilensteinkarten im Laufe eines Spieldurchgangs bearbeitet.

Webinar

„Lernen ist wie Rudern gegen den Strom. Sobald man aufhört, treibt man zurück.“ (Benjamin Britten)

Auch auf dem Pfad der Digitalisierung ist es nötig, immer wieder frische Impulse zuzulassen und sich neue Kompetenzen anzueignen. Dazu dient unser Webinar. Sie müssen ein solches besuchen, wenn Sie eine Karte ziehen, die Sie dazu auffordert. Dort verweilen Sie solange, bis Sie es mit Bestnote abgeschlossen haben, oder Sie Ihre „Schwänzen-Karte“ einlösen. In diesem Falle kommen Sie direkt zurück auf das reguläre Spielfeld. Wenn Sie keine „Schwänzen-Karte“ zur Hand haben bedeutet dies, dass Sie bei Ihrem nächsten Zug drei Versuche haben, eine 1 zu würfeln. Gelingt es Ihnen, so dürfen Sie Ihre Spielfigur auf das Meilenstein-Feld (rot) zurücksetzen, in dessen Phase Sie sich zuvor befunden haben. Sollten Sie noch kein Meilenstein-Feld (rot) hinter sich gelassen haben, so beginnen Sie wieder am Start. Da Sie sich durch das Webinar wertvolle Kompetenzen angeeignet haben, werden Ihnen 5 Punkte auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Scheitert Sie mit drei Versuchen eine 1 zu würfeln, so müssen Sie es beim nächsten Mal erneut versuchen.

4. SPIELEND

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das Ziel erreicht hat. Als digitaler Vorreiter erhält er hierfür 10 Extra-Punkte. Der Spieler, der ihm am dichtesten auf den Versen war erhält 5 und der darauffolgende Spieler 3 Extra-Punkte. Anschließend werden alle Punkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und kann sich fortan von seinen Kollegen als **Chief Digital Officer** (CDO) bezeichnen lassen.

5. DER MODERATOR DES SPIELS

Das Spiel sollte idealerweise mit einem Moderator durchgeführt werden. Dieser hält relevante Ergebnisse und Themen, die im Laufe des Spiels unter den Mitspielern diskutiert wurden, auf einem Whiteboard oder Flipchart fest. Diese Notizen können beispielsweise für Anschlussworkshops genutzt werden. Zudem liest er nach jedem Zug die entsprechende Karte vor und kann unterstützend bei der Punkteverteilung mitwirken. Außerdem hat der Moderator auch die Aufgabe, bei ausschweifenden Diskussionen zu intervenieren und die Zeit im Blick zu behalten.

Empfehlung: Meilenstein-Karten haben eine Bearbeitungszeit von max. 5 Minuten, Aktionskarten von max. 3 Minuten.