

EREIGNISSE & TIMELINE

Trigger, die die Spielleitung ins Meeting wirft

AUTOR:INNEN

Gesellschaft für Informatik

deRSE

Julian Dehne  

Florian Goth

Jan Phillip Thiele

Jan Linxweiler

Anna-Lena Lamprecht

Maja Toebs

ZUGEHÖRIGKEITEN

Gesellschaft für Informatik

deRSE

Für die Spielleitung. Diese Karten steuern die Dynamik des Rollenspiels. Ihr werft sie nacheinander ins laufende Meeting – mündlich, als ausgedruckte Karte an eine Rolle, oder per Chat/Notiz. Jedes Ereignis stresst gezielt eine andere Kompetenz lateraler Führung. Ihr müsst nicht alle Ereignisse spielen: E1–E4 sind der Kern, E5–E7 sind Reserve für schnelle oder große Gruppen.

EMPFOHLENE TIMELINE (30-MINUTEN-RUNDE)

Gebt den Gruppen ausreichend Zeit – Verhandeln braucht Luft. Die Zeitmarken unten sind für eine 30-Minuten-Runde gedacht und lassen sich problemlos strecken; werft ein neues Ereignis erst, wenn das vorige *bearbeitet* ist (siehe Dramaturgie-Hinweise unten).

- **Min 0–7 · Eröffnung**
Robin (RSE) eröffnet, stellt Ziel & Rahmen vor, beginnt die Anforderungserhebung.
Noch kein Ereignis.
- **Min 7 · Ereignis E1 — Datenschutz**
Erster Stresstest, sobald das Meeting läuft.
- **Min 13 · Ereignis E2 — Konferenz-Deadline**
Druck von oben, während Robin noch sortiert.
- **Min 18 · Ereignis E3 — Promotions-Notlage**
Konkurrierende Priorität aus dem Team.

• **Min 23 · Ereignis E4 — Ressourcen-Ausfall**

Die Planung muss angepasst werden.

• **Min 27–30 · Landung**

Spielleitung kündigt „noch 3 Minuten“ an → Gruppe sichert Ergebnisse. *E5–E7 nur einstreuen, wenn Zeit/Energie da ist.*

DIE EREIGNISKARTEN

E1 · KERN ### Datenschutz schlägt

Alarm Die Datenschutzbeauftragte meldet sich: Die Videoaufnahmen von Minderjährigen sind so nicht rechtskonform gespeichert. Es braucht neue Einwilligungen und eine Anonymisierungs-Pipeline, bevor mit den Videodaten weitergearbeitet werden darf.

Wer bringt es ein: Spielleitung (Anruf) oder Rolle 5 (Partnerschule).

Stress: Verständigung · Konfliktlösung · Planen unter Randbedingungen

Erwarteter Konflikt: ungeplanter Scope vs. „das war doch geklärt“.

E2 · KERN ### Die Konferenz-Deadline

Petra (PI) verkündet begeistert: Das Projekt soll auf der Fachtagung in 8 Wochen vorgestellt werden. Der Abstract (4 Seiten) ist in 2 Wochen fällig – mit *ersten Ergebnissen*. „Das kriegen wir doch bestimmt hin – und sagt mir, was ihr dafür braucht!“

Wer bringt es ein: Rolle 2 (Petra / PI).

Stress: Führung nach oben · Macht der Sprache (überzeugen statt überreden) · Selbstführung
Erwarteter Konflikt: „erste Ergebnisse“ vs. „erst Datenmodell“.

E3 · KERN ### Promotion in Not Mara

braucht diese Woche einen speziellen Datenexport für ein Dissertationskapitel – sonst platzt eine eigene Abgabefrist. „Nur schnell die Tabelle, das ist doch keine große Sache.“

Wer bringt es ein: Rolle 3 (Mara / Domäne).

Stress: achtsame Fremdführung · Priorisierung · Erwartungsmanagement

Erwarteter Konflikt: dringender Einzelwunsch vs. nachhaltige Plattform.

E4 · KERN ### Ressourcen-Ausfall Zwei

schlechte Nachrichten: Die beantragten HiWi-Gelder wurden gekürzt, und Tobi fällt in der Klausurenphase zwei Wochen weitgehend aus. Eine eingeplante Aufgabe verschiebt sich.

Wer bringt es ein: Spielleitung + Rolle 4 (Tobi / HiWi).

Stress: Arbeitsstrukturierung · Erwartungsmanagement · Konfliktlösung
Erwarteter Konflikt: Zusagen aus Min 0–15 werden plötzlich unrealistisch.

E5 · RESERVE ### Die Partnerschule

wackelt Sabine macht klar: Ohne ein einfaches Dashboard, das der Schule den Lernfortschritt *ihrer eigenen* Klassen zeigt, überlegt die Schulleitung, aus der Studie auszusteigen. Ohne diese Schule fehlen wichtige Daten.

Wer bringt es ein: Rolle 5 (Sabine / Partnerschule).

Stresst: Stakeholder-Verständigung · Verhandeln ohne Macht · Scope
Erwarteter Konflikt: externer Nutzen vs. Forschungs-Roadmap.

E6 · RESERVE ### Kaufen statt bauen?

Ein Gutachter hat angemerkt, man solle prüfen, ob ein kommerzielles Tool nicht billiger wäre als die Eigenentwicklung. Petra möchte bis nächste Woche eine kurze Marktanalyse – neugierig, nicht drängend: „Vielleicht brauchen wir das alles gar nicht selbst zu bauen – was meinst du, Robin?“

Wer bringt es ein: Rolle 2 (Petra / PI).

Stresst: Macht des Expertenwissens · sachlich argumentieren · Selbstwirksamkeit
Erwarteter Konflikt: die Existenzberechtigung des ganzen Vorhabens steht im Raum.

E7 · RESERVE ### „Findet einfach die

interessanten Muster“ Mara wünscht sich: „Die Plattform soll uns automatisch die interessanten Muster in den Lernverläufen zeigen.“ Auf die Rückfrage nach Kriterien: „Das erkennt man doch.“

Wer bringt es ein: Rolle 3 (Mara / Domäne).

Stresst: Anforderungserhebung · Grenzen des technisch Machbaren · Fragetechnik
Erwarteter Konflikt: vage Erwartung vs. entscheidbare Spezifikation.

DRAMATURGIE-HINWEISE

- Nicht überladen. Ein Ereignis erst werfen, wenn das vorige *bearbeitet* (nicht zwingend *gelöst*) wurde. Ziel ist Reibung, nicht Überforderung.
- An Rollen andocken. Am stärksten wirkt ein Ereignis, wenn es die Spielleitung *der passenden Rolle* zuspielt und diese es aus ihrem Interesse heraus vorträgt.
- Bei starken Gruppen E5–E7 kombinieren (z. B. E6 direkt nach einem selbstsicheren Plan – das testet die Selbstwirksamkeit der RSE).

- Bei ins Stocken geratenen Gruppen ein Ereignis auslassen und stattdessen der RSE über eine Rolle eine *offene Frage* stellen („Was genau erwartest du bis wann von mir?“).