

ROLLEN & VERTEILUNG

Handreichung für die Spielleitung

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

Diese Seite ist für die Spielleitung. Sie erklärt, *wer welche Unterlagen bekommt*. Die Materialien selbst gibt es in zwei Sorten:

- öffentlich, für alle gleich: das Szenario und die gemeinsame Rollen-Übersicht „Die Rollen im Kickoff-Meeting“.
- vertraulich, je Person eine: die persönlichen Karten mit verdecktem Verhandlungsbriefing (geheime Ziele, rote Linie, Trumpf) – jede:r bekommt nur die eigene.

Die vollständige Übersicht über alle Geheimnisse und Konflikte hat allein die Spielleitung.

WARUM GETRENNTE KARTEN? — VERHANDLUNGSTRAINING

Die Rollen haben absichtlich gegenläufige Interessen. Alle wollen etwas von der knappen Entwicklungszeit bis zur Konferenz – aber es passt nicht alles hinein. Genau dieser Interessenkonflikt ist der Übungsstoff: Die RSE muss vermitteln und verhandeln, bis ein Paket steht, das jede:r mittragen kann. Deshalb kennt niemand die verdeckten Ziele der anderen – man muss sie im Gespräch *herausfinden*.

DIE ROLLEN IM ÜBERBLICK

#	ROLLE	ÖFFENTLICHES KERN-INTERESSE	VERTRAULICHE KARTE
1	Robin — RSE / Software-Koordination	tragfähige, wartbare Plattform	<u>Karte 1</u>
2	Petra (Prof. Dr. Barn) — PI / Lehrstuhl	sichtbarer, gemeinsam getragener Erfolg	<u>Karte 2</u>
3	Mara (Dr. Melis) — Bildungsforschung	schnell auswertbare Daten fürs Paper	<u>Karte 3</u>
4	Tobi (Tobias) — studentische Hilfskraft	dazulernen, Überforderung vermeiden	<u>Karte 4</u>
5	Sabine (Frau Korter) — Partnerschule (<i>optional</i>)	Nutzen für die Schule, Datenschutz	<u>Karte 5</u>

Die Karten-Links führen zu den vertraulichen Einzelkarten – für die Spielleitung zum Vorbereiten und Verteilen. In der laufenden Runde öffnet nur die Spielleitung diese Seiten und gibt jeder Person ihre Karte einzeln.

VERTEILUNG — SO GEHT’S

1. Szenario und die gemeinsame Rollen-Übersicht ([Die Rollen im Kickoff-Meeting](#)) an alle austeilten – idealerweise schon einige Tage vorher (gemeinsames Briefing, ~5 Min in der Sitzung). Beides ist geheimnisfrei.
2. Rollen nach Präferenz verteilen: Lasst die Studierenden möglichst *selbst* wählen, welche Person sie spielen wollen (Robin, Petra, Mara, Tobi, Sabine) – wer sich mit „seiner“ Rolle identifiziert, spielt engagierter. Bei Gleichstand lost ihr aus.
3. Jeder Person genau eine vertrauliche Rollenkarte geben – als eigenes PDF ([rolle-*.pdf](#)) oder Ausdruck. Für 4er-Gruppen die Karten 1–4, für 5er-Gruppen zusätzlich Karte 5.
4. Nicht die Karten der anderen zeigen. Die verdeckten Ziele bleiben geheim – das ist der Kern des Verhandlungstrainings.

5. Die Spielleitung behält die Gesamtübersicht (alle Geheimnisse + Konfliktmatrix) und wirft entlang der Timeline die Ereignisse ein.
6. Danach: gemeinsames Debrief – *dort* kommt der Input zu lateraler Führung und die Auflösung der verdeckten Interessen (siehe Spielleitung).

Rollentausch (optional, empfohlen): Wie in der Vorlage „*Erste Projektleitung*“ können die RSE-Spielenden die Gruppe wechseln – sie führen also *nicht* die Gruppe, mit der sie das Spiel vorbereitet haben. Das erhöht die Unvorhersehbarkeit. Varianten zwischen Gruppen: Vergebt bei Bedarf leicht unterschiedliche RSE-Profile (interne *Domänen*-RSE vs. externe *Infrastruktur*-RSE aus einem RSE-Center). Siehe Spielleitung.