

# Herzlich Willkommen!



Teamentwicklung x  
Pen&Paper-Rollenspiel

# Warum seid ihr heute hier?

## Schreibt uns in den Chat:

- Was möchtet ihr heute mitnehmen/erfahren?
- Kennt ihr Pen&Paper-Rollenspiele?

**Stellt eure Fragen gerne zwischendurch, oder schreibt sie in den Chat.**



# Warum sind wir heute hier?



# Das erwartet euch

## 17-18 Uhr

- Was ist Teamentwicklung?
- Was ist Pen&Paper?
- Wie gehen die beiden zusammen?
- Wie sieht das in der Praxis aus? Ein Showcase.
- Was ist möglich und wo liegen die Grenzen?
- Networking mit Pen&Paper.
- Was bleibt und warum?

## 18-18.20 Uhr

- Mini-Spielsession





# Was ist Teamentwicklung?

## Ziele

- Verdeutlichung der Dynamiken von Teams
- Optimierung der Zusammenarbeit
- Neuordnung von Strukturen

## Ablauf

- Änderungswunsch besteht
- Analyse IST-Zustand
- **Probleme definieren / Ursachen analysieren**
- SOLL-Zustand definieren



# Was ist Pen&Paper–Rollenspiel?

## Definition

“Ein kollaboratives Erzählrollenspiel”

## Bestandteile

- Spieler:innen / Charaktere
- Spielleitung / Welt / NSCs
- Würfel
- Geschichte / Abenteuer

## Setup

- Tisch / Video-Call



@Geek&Sundry, 2013

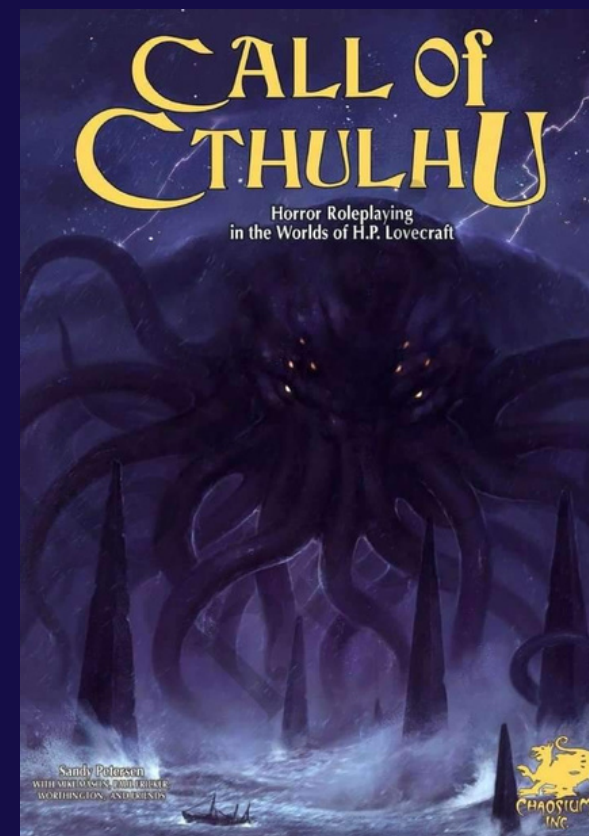
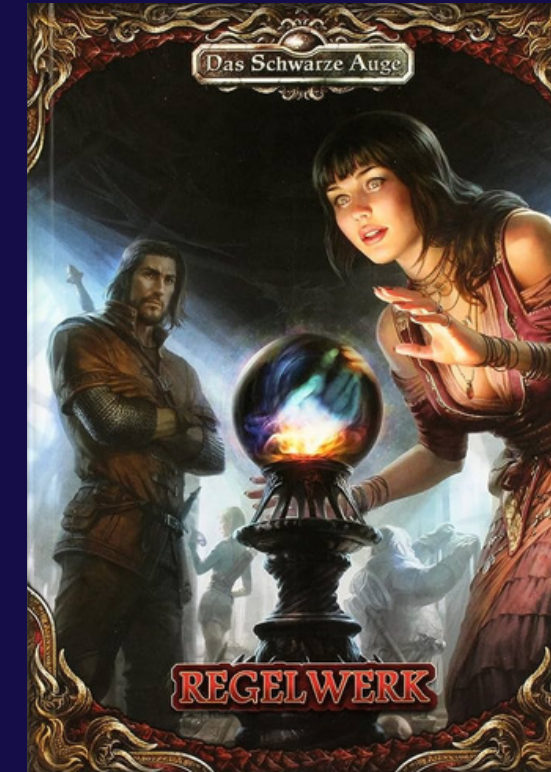
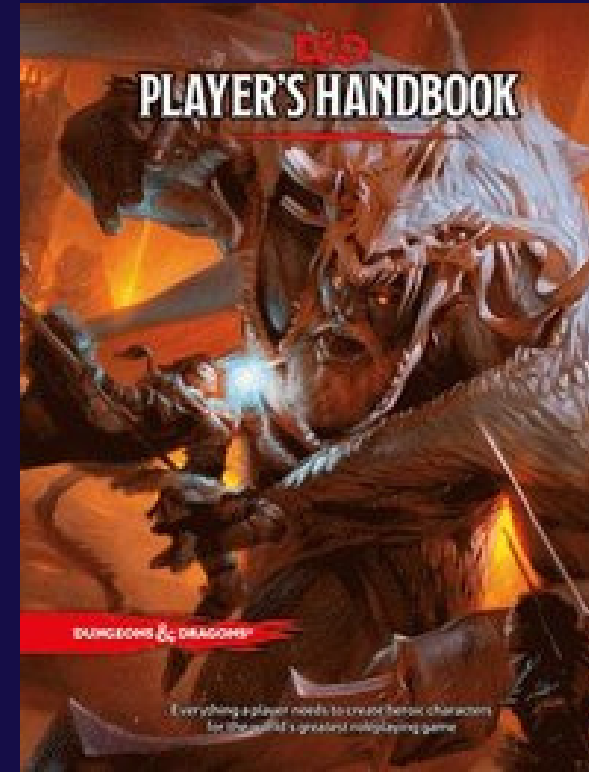




# Was ist Pen&Paper–Rollenspiel?

## Beliebte Regelwerke

- Dungeons & Dragons
- Das Schwarze Auge
- Shadowrun
- Call of Cthulhu
- Vampire: The Masquerade
- Der eine Ring



# Was ist Pen&Paper–Rollenspiel?

## Settings

- Fantasy
- Sci-Fi
- Horror
- Realismus
- Belebte Gartenzwerge im Baumarkt
- ...

## Dauer

- One-Shot
- Abenteuer
- Kampagne





# Wie passen Pen&Paper und Job zusammen?



|                               | Arbeitsprojekt                                     | Pen&Paper - Abenteuer                                      |
|-------------------------------|--|--|
| Interdisziplinäres Team       | Softwareentwickler:innen<br>Business-Analyst:innen | Magier:in<br>Krieger:in<br>Schurk:in                       |
| Einmalige, schwierige Aufgabe | "Entwickle Entertainment Modul für die KI"         | "Vertreibt den Drachen, der droht, das Dorf zu vernichten" |
| Begrenzte Ressourcen          | Zeit, Geld,<br>Freelancer:innen                    | Trefferpunkte,<br>Zauberkraft,<br>Zeit                     |



**Gleiche  
Dynamiken!**



# So sieht es in der Praxis aus

## Ziele

- Teamdynamiken verstehen. Und nutzbar machen.
- Bewusstsein schaffen als Vorbedingung zur Intervention.
- Dynamiken sichtbar machen durch Pen&Paper.
- Nachhaltigeres Lernen durch Erleben.

## Ablauf

- Analyse
- Workshop 1: Pen&Paper
- Workshop 2: Retrospektive



# So sieht es in der Praxis aus: Ein Showcase

## Analyse

- Konflikte werden gemieden.
- Hoher Anspruch an Sachlichkeit und Professionalität.
- Wenig Raum für (negative) Emotionen. Bedarf höher.

## Konzeption des Pen&Paper

- NSC “unfähig, aber sympatisch und bemüht”.
- Begrenzte Ressourcen / messbare und nicht-messbare Konsequenzen .
- Konflikt unter Zeitdruck wird erzwungen (Kampf).
- Tribunal.





# So sieht es in der Praxis aus: Ein Showcase

## Retrospektive

- Spiegeln der beobachteten Diskussionskultur.
- Unterscheidung emotionale vs. sachliche Argumente am Beispiel des Spiels.
- Ausarbeitung, wo Raum für Emotionalität wichtig ist und in welcher Form.

## Beispiel: Konkrete Änderung für dieses Team

- Im Meeting zwischen Themen mit “Frustr-Potential” 2-3 Minuten Pause einbauen um die Emotionen verarbeiten und abklingen lassen zu können (Chemisches vs. elektrisches Signal).

## Wichtigstes Learning

- Hinter jeder Emotion steckt eine Information, die gehört werden möchte, auch wenn sie nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist.



# Showcase-Schnipsel

## Team A

Interner Wettbewerb motiviert zwar, hat aber auch konkrete negative Auswirkungen auf das gemeinsame Teamziel.

## Team B



Ist extrem gut darin, kreative Ideen zu generieren. Ist nicht gut darin, sie zu analysieren und zu bewerten, wirft sie stattdessen ungehört über Bord.

## Team C

Hat einen Entscheidungsfindungsprozess, in dem derjenige entscheidet, der die Diskussion am längsten überlebt. Dreht immer wieder Schleifen, bei denen Leute rausfliegen.



# Möglichkeiten und Limitationen

|  <b>Möglichkeiten</b>          | <b>Limitationen</b>  |
|---|---|
| Vielfalt an Themen:<br>Entscheidungsprozesse, Vertrauen,<br>Werte, Diskussionskultur,<br>Konfliktkommunikation. | Team darf nicht dysfunktional sein.   |
| Befähigung zum selbständigen Lösen<br>des Problems.   | Team muss Veränderung wollen.   |
| Spielendenanzahl bis 15 Personen.   | Ab ca. 16 Personen: Networking - Format.  |





# Networking mit Pen&Paper

## Ziele

- Neue Mitarbeitende in das Team integrieren.
- Neue Kommunikationswege in der Firma eröffnen.
- Gemeinsame Identität stärken.

## Häufige Probleme

- Es reden nur Leute miteinander, die sich schon kennen.
- Es wird viel über Arbeit gesprochen.
- Keine Förderung von gemeinsamer Identität.



# Networking mit Pen&Paper

## Prinzipien

- Pen&Paper verbindet Menschen auf eine besondere Art und Weise.
- Komplette Entfernung vom Arbeitsalltag.
- Verbundenheit und gemeinsame Identität jenseits von Oberflächlichkeiten.

## Ablauf

- Analyse
- Pen&Paper - Workshop
- Cross-Bonding - Workshop



# Was bleibt? Und warum?

## **Immersion & Spiel**

Authentisches Verhalten -> echte Dynamiken

## **Klare Strukturen**

Vollständiges Projekt in vier Stunden

## **Einfache Reflexion**

Abstraktion über Charakter erleichtert Reflexion





# Was bleibt? Und warum?

## **Biologie**

Das Gehirn speichert ein fiktiv erlebtes Geschehnis genauso ab wie ein Echtes.

## **Theorie vs. Praxis**

Dynamiken erleben, statt rational betrachten. Keine Bias, kein Filter.

## **Spaß!**

Einzigartiges, individuelles und außergewöhnliches Erlebnis.



# Danke schön!

Danke fürs Zuhören und Mitmachen!

Wenn ihr uns supporten wollt: Erzählt euren Kolleg:innen  
und Chef:innen von uns!

Vernetzt euch mit uns auf LinkedIn :  
Irm Schäßl  
Jasmin Justen (toh Content)

Folgt @twelve\_or\_higher auf Instagram

**Wer noch spielen oder zuschauen möchte  
bleibt jetzt einfach im Call :)**

