



SCHRITT 0

Wählen Sie Ihre Rollen

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine Rollenkarte. Diese Rollen bestimmen die Herangehensweise und Perspektive der Spieler während des Spiels. Die Anzahl der Rollen basiert auf der Anzahl der Mitspieler. Einige Rollen sind notwendig, andere können je nach Anzahl der Spieler hinzugefügt werden.

WIE MAN ROLLEN ZUWEIST

Teams können sich für einen Weg entscheiden:

- Die Rollen werden **zufällig gezogen** und dann der Gruppe gezeigt. Die Ausnahme ist der Moderator, dieser wird am Anfang des Spiels von der Gruppe gewählt. Kann sich die Gruppe nicht entscheiden, wird die Rolle zufällig vergeben.
- Die Rollen werden anhand von Interessen, Persönlichkeit oder Neugier **bewusst ausgewählt**.

Auf jeden Fall sind die Rollen nach ihrer Zuweisung offen und sichtbar. So kann jeder seine Aufgabe erfüllen und die Zusammenarbeit wird effektiver.

NOTWENDIGE ROLLEN (IMMER ENTHALTEN):

- Der Moderator
- Des Teufels Advokat (Skeptiker)
- Verrückter Ideengeber

ZUSÄTZLICHE ROLLEN (ABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER SPIELER):

- Wirtschaftsexperte
- Unterstützer
- Strategie

Schauen Sie auf jeder Aktivitätskarte nach Symbolen, die die Rollen der Spieler darstellen. Wenn Sie Ihr Symbol auf einer Karte entdecken, ist Ihre Teilnahme an dieser Aktivität erforderlich.



SCHRITT 1

Gestrandet mit einer Mission

Eine mysteriöse Insel hat um Hilfe gebeten. Vor ihr liegen ernste Herausforderungen – und es braucht mutige, neugierige, unternehmerisch denkende Problemlöser, die sich darum kümmern.

Das sind Sie!

Es ist keine Kleinigkeit, seine Kreativität, seine Teamarbeit und seine Intelligenz in den Dienst einer größeren Sache zu stellen. Die Insel – und die Welt – kann sich glücklich schätzen, Sie zu haben.

IHRE MISSION

Nutzen Sie Strategie, Vorstellungskraft und scharfes Nachdenken, um ein Problem der realen Welt anzugehen. Doch zuerst... müssen Sie Ihre Herausforderung wählen.

WÄHLEN SIE IHRE CHALLENGE

Ziehen Sie 3 „Problem“-Karten und wählen Sie eine aus, die Sie bearbeiten möchten, je nach Ihren Vorlieben oder Interessen. Jede Karte steht für eine reale Challenge.

- Die Karten sind nach Schwierigkeitsgrad codiert, so dass Sie wissen, ob Sie es mit einer leichten Brise oder einem ausgewachsenen Sturm zu tun haben.
- Wenn Sie eine größere Challenge suchen, ziehen Sie ein zufälliges Szenario aus dem Stapel, statt gezielt eine auszuwählen.

BERÜCKSICHTIGEN SIE BEI DER METHODIK:

Der Lehrende oder Spielleitende kann einen vorab ausgewählten Satz von Problemen vorbereiten.



SCHRITT 2

Die Herausforderung verstehen

Jetzt ist es an der Zeit, in Ihre Rollen zu schlüpfen und tiefer einzutauchen.

Prüfen Sie die von Ihnen gewählte Problemkarte und stellen Sie sicher, dass Ihr Team die Herausforderung versteht.

Besprechen Sie im Team, was Sie gelernt haben, und erarbeiten Sie die wichtigsten Aspekte des Problems:



HAUPTPROBLEM

Was ist das Kernproblem, das dem Problem im Allgemeinen zugrunde liegt?



GRUNDURSACHEN

Warum tritt dieses Problem auf? Welche Faktoren haben zu diesem Problem geführt?



BETROFFENE GEMEINSCHAFTEN

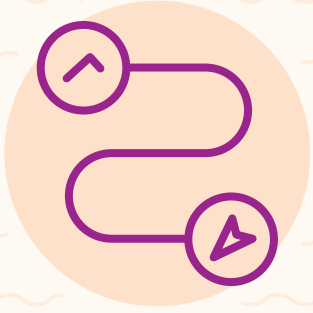
Wer ist am stärksten betroffen? Wie sind ihr Leben verändert oder eingeschränkt?



WENN SICH NICHTS ÄNDERT...

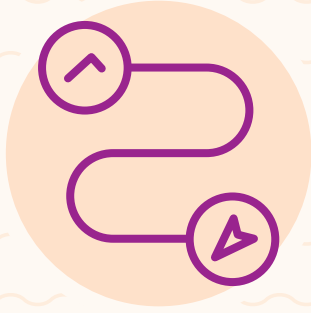
Was sind die wahrscheinlichen Folgen, wenn dieses Problem ignoriert wird?

SCHRITT 0



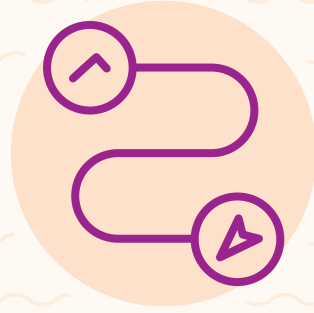
SPIELSCHRITTE

SCHRITT 1



SPIELSCHRITTE

SCHRITT 2



SPIELSCHRITTE



SCHRITT 3

Definieren Sie Ihren Schwerpunkt

Nachdem Sie nun das allgemeine Problem verstanden haben, ist es an der Zeit, Ihre Mission zu präzisieren. Ihr Team entscheidet nun, worauf genau Sie Ihre Lösungsbemühungen konzentrieren wollen.

Verwenden Sie die Leitfragen und schreiben Sie Ihre Antworten direkt auf Ihr Inselspielbrett.

- Auf welche geografische Region werden Sie sich konzentrieren?
- Was ist die Hauptursache für das Problem in dieser Region?
- Welche Zielgruppe möchten Sie mit Ihrer Hilfe erreichen?
- Warum ist es wichtig, dieses Problem zu lösen?



SCHRITT 4

Ideensturm!

Ein gewaltiger Gewittersturm hat gerade die Insel getroffen. Der Himmel tobt. In den nächsten 15 Minuten begibt sich Ihr Team in einen energiegeladenen Brainstorming-Modus – nutzen Sie diesen Sturm, um Ihre Kreativität anzukurbeln!

ZEITLIMIT: 10–15 MINUTEN

Stellen Sie einen Timer ein. Sobald es losgeht, gibt es kein Zurück mehr. Der Sturm ist da, und Ihre Ideen auch! Aber Vorsicht... Das Internet ist ausgefallen! Sie müssen sich auf das Wissen und die Vorstellungskraft Ihres Teams verlassen.

SMART BRAINSTORMING – KONZENTRIEREN SIE SICH AUF DIE URSACHEN

Ihre Aufgabe ist es, so viele Lösungsideen wie möglich zu entwickeln – egal wie verrückt, unerwartet oder gewagt sie sind.

Nutzen Sie diese Fragen, um sich inspirieren zu lassen:

- Welche Maßnahme könnte diese Ursache verringern oder beseitigen?
- Was wurde bereits versucht, und was könnte verbessert werden?
- Wie kann diese Veränderung in unserer Gemeinschaft realistisch und machbar sein?

Jedes Teammitglied muss mindestens eine Idee beisteuern.



SCHRITT 5

Lassen Sie sich inspirieren – Flaschenpost

Der Sturm ist vorbei – aber auf der Insel ist etwas Unerwartetes angekommen...

Von Wind und den tosenden Wellen getragen, sind mehrere Flaschen an den Strand gespült worden. In jeder einzelnen Flasche – eine Botschaft. Ein Funke der Weisheit. Es scheint, als hätten andere ähnliche Probleme gehabt und beschlossen, ihre Lösungen aus dem echten Leben zu teilen.

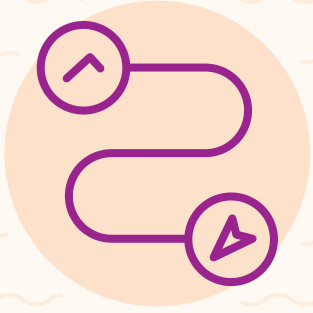
WAS IST DRIN?

Ziehen Sie 2 „Kreative Lösungen“-Karten. Diese enthalten echte Ideen von Sozialunternehmern aus aller Welt, die sich mit ähnlichen Herausforderungen wie Sie auseinandersetzen.

Haben diese Botschaften Sie zu neuen Ideen inspiriert? Wenn ja, nehmen Sie sich zusätzlich bis zu 3 Minuten Zeit, um Ihre ursprünglichen Ideen zu ergänzen.

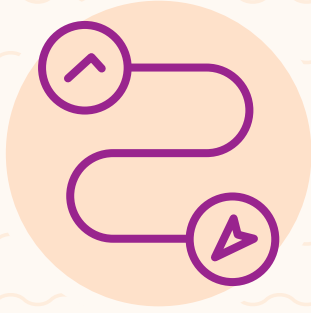


SCHRITT 3



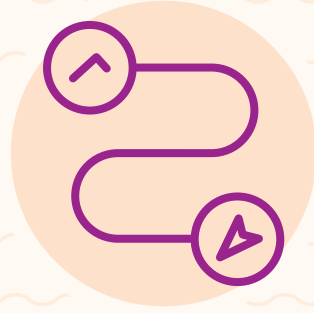
SPIELSCHRITTE

SCHRITT 4



SPIELSCHRITTE

SCHRITT 5



SPIELSCHRITTE



SCHRITT 6

Wählen und gestalten Sie Ihre Idee – Der Feuerkreis

Während die Sonne über der Insel untergeht, versammelt sich Ihr Team um den Feuerkreis – dem heiligen Ort, an dem wichtige Entscheidungen getroffen werden. Hier, im Schein der knisternden Flammen, wählen Sie Ihre vielversprechendste Idee aus und verfeinern sie zu etwas Kraftvollem und Praktikablem.

WAS PASSIERT IM FEUERKREIS?

1. Austausch und Diskussion: Jeder Spieler präsentiert seine Lieblingsidee oder baut auf der Idee eines Teamkollegen auf.
2. Gemeinsam bewerten
Fragen Sie sich, welche Idee das größte Potenzial hat. Sie können die Ideen anhand dieser Fragen bewerten:
 - Löst sie das Hauptproblem?
 - Hilft sie den betroffenen Menschen wirklich?
 - Ist sie für unsere Zielregion realistisch?
 - Gibt es genügend Kunden für unser Produkt?
 - Können wir uns vorstellen, dass dies in der Praxis Gewinn abwirft?



SCHRITT 7

Stellen Sie sich einer echten Herausforderung – Kann Ihre Idee in der realen Welt bestehen?

Gerade als Sie dachten, die Insel hätte sich beruhigt... bricht in der Ferne ein Vulkan aus. Der Boden bebt. Die Bäume zittern. Die Erschütterungen erreichen Ihr Lager – und plötzlich fühlen sich selbst Ihre besten Ideen instabil an. Es ist an der Zeit zu testen, ob Ihre Lösung den Schockwellen der Realität standhalten kann.

So funktioniert es

1. Ziehen Sie 1 Karte aus jeder der 3 Herausforderungskategorien:
 - Kapital und Ressourcen
 - Faktor Mensch
 - Umwelt und Kultur
2. Lesen Sie jede Karte laut im Team vor.
3. Ihr Team hat pro Karte 1 Minute Zeit, um eine Antwort oder eine Strategie zu finden.

BELOHNUNG FÜR DEN ERFOLG:

Für jede Herausforderung, die Sie innerhalb des Zeitlimits bewältigen, erhält Ihr Team 1 Feuer-Token.



SCHRITT 8

Bereiten Sie sich auf die Präsentation vor

Versammeln Sie sich ein letztes Mal um das Feuer. Es ist Zeit, Ihre Geschichte zu erzählen. Bevor sie die Insel verlassen, muss Ihr Team Ihre Idee den anderen vorstellen. Sie haben Stürme, Erschütterungen und schwierige Entscheidungen gemeistert – jetzt ist Ihr großer Moment gekommen.

IHRE ABSCHLIESSENDE PRÄSENTATION:

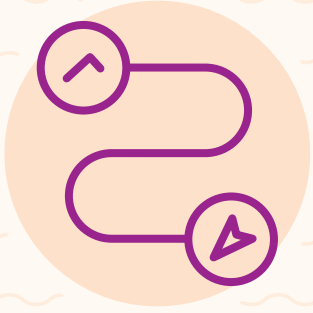
Bereiten Sie eine 90-sekündige Zusammenfassung Ihrer Geschäftsidee vor:

- Auf welches Problem haben Sie sich konzentriert?
- Wie lautet Ihre Lösung?
- Wer profitiert davon?
- Welche Auswirkungen wird Ihre Idee haben?

Denken Sie in diesem Schritt daran, Ihre Feuer-Token zu zählen! Sie brauchen sie im zweiten Teil dieser Reise.

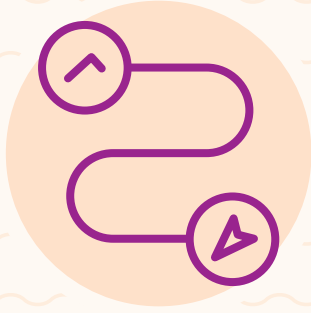


SCHRITT 6



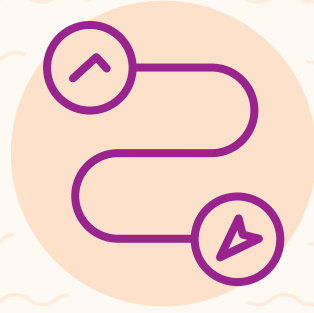
SPIELSCHRITTE

SCHRITT 7



SPIELSCHRITTE

SCHRITT 8



SPIELSCHRITTE



SCHRITT 9

Treffen der Inseln – Abschließende Versammlung des Archipel-Rates

Eine Reise ist fast zu Ende, eine neue steht bevor. Jedes Inselteam bringt nun seine Ideen in den Archipel-Rat ein – ein Raum des gemeinsamen Austauschs, in dem Lösungen angehört und gewürdigt werden. Eine davon wird ausgewählt, um den Weg in die Zukunft zu weisen. Der Archipel-Rat besteht aus allen Mitgliedern aller Teams.

TEAM-PRÄSENTATIONEN

Jedes Team präsentiert seine Geschäftsidee in einer 90-sekündigen Zusammenfassung. Nach jeder Präsentation sollten 3 Minuten für Feedback vorgesehen werden.

KONZENTRIEREN SIE SICH BEI IHREM FEEDBACK AUF:

- starke und schwache Aspekte
- konstruktive Verbesserungsvorschläge



SCHRITT 10

Gemeinsam entscheiden – Von Inseln zu einer geeinten Gemeinschaft

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem alle Teams ihre Stärken, ihr Wissen und ihre Ideen zusammenführen. Sie alle haben ihre Lösungen vorgestellt. Jetzt müssen Sie als Archipel-Rat eine einzige Idee auswählen, die alle gemeinsam weiterentwickeln wollen.

SO ENTSCHEIDEN SIE

Jedes Teammitglied stimmt für seine Lieblingsidee. Die Stimmen werden gezählt und die Idee mit den meisten Stimmen wird ausgewählt.

WAS PASSIERT, WENN KEINE EINIGUNG ERZIELT WIRD?

Wenn die Gruppe **keine klare Entscheidung** treffen kann – bei einem Unentschieden oder einer Pattsituation – kommen die Feuer-Token ins Spiel. Jedes Team zählt die Feuer-Token, die es in Schritt 5 erhalten hat. Das Team mit den meisten Token erhält eine zusätzliche Stimme und kann damit die Entscheidung zu seinen Gunsten beeinflussen.

Dies ist nun Ihre gemeinsame Innovationsmission – die Idee, die die vereinigten Inseln von nun an gemeinsam weiterentwickeln werden.



SCHRITT 11A

Gemeinsam eine stärkere Version entwickeln

Nachdem Sie sich für eine Idee entschieden haben, ist es an der Zeit, diese gemeinsam noch weiter zu verbessern.

Sie haben eine Lösung ausgewählt, um die Inseln zu vereinen. Kombinieren Sie nun Ihre Stärken, um diese Lösung so umzugestalten, dass sie eine größere Wirkung erzielt. Sie werden drei wichtige Design Thinking-Schritte anwenden, um die Idee zu überarbeiten: Empathie, Neudefinition und Ideen überdenken. Teilen Sie sich in kleine gemischte Gruppen auf. Jede Gruppe wird sich auf einen der folgenden Bereiche konzentrieren:

1. EMPATHIE

- Für wen entwickeln wir gerade?
- Wer sind die hauptsächlichen Nutzer oder die Gemeinschaften, denen diese Lösung dienen soll?
- Was sind ihre tatsächlichen Bedürfnisse, Herausforderungen oder Ziele?

2. PROBLEM NEU DEFINIEREN

- Wie lautet die aktualisierte Version des Problems, das diese Geschäftsidee löst?
- Wie können wir sicherstellen, dass das Problem an der Wurzel gepackt wird?
- Welche neuen Erkenntnisse oder Bedenken kamen von anderen Teams?

3. IDEE ÜBERDENKEN

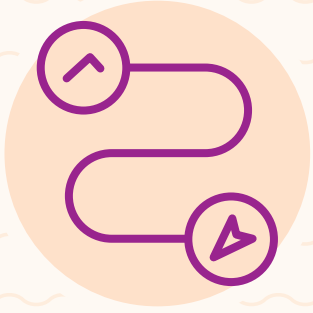
- Welche neuen Funktionen, Verbesserungen oder Ideen könnten diese Lösung noch besser machen?
- Wie kann sie inklusiver, nachhaltiger oder skalierbarer werden?
- Wie lässt sich damit Geld verdienen?

Wenn alle Kleingruppen fertig sind, bringen Sie Ihre Ideen zurück in die Gesamtgruppe und fügen Sie sie zu einer stärkeren Version Ihrer gemeinsamen Lösung zusammen.

Verwenden Sie die abschließende Checkliste, um die endgültige Version Ihrer Idee festzuhalten. Sie hilft Ihnen, Ihre Überlegungen zusammenzufassen und Ihre Lösung mit anderen zu teilen. Pinnen Sie sie an. Drucken Sie sie aus. Präsentieren Sie sie.

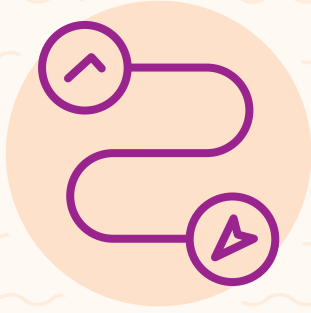
Ihre Inselidee könnte der Funke sein, der etwas wirklich verändert.

SCHRITT 9



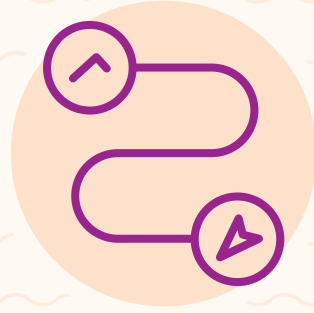
SPIELSCHRITTE

SCHRITT 10



SPIELSCHRITTE

SCHRITT 11A



SPIELSCHRITTE



SCHRITT 11B

Die Reise geht weiter

Ihr Abenteuer auf der Insel ist noch nicht zu Ende – es fängt gerade erst an. Sie haben Ideen gesammelt, mutige Entscheidungen getroffen und begonnen, eine Lösung zu entwickeln, die echte Veränderungen bewirken könnte.

Ihr Team wird im Laufe des Schuljahres weiter an dieser Idee arbeiten, sie verfeinern und zum Leben erwecken.

WIE GEHT ES WEITER?

1. Entwickeln Sie Ihre Idee gemeinsam mit Ihrer Klasse oder Ihrem Team weiter.
2. Wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Idee ausgereift ist – sei es im nächsten Monat oder im nächsten Semester – schließen Sie Ihre Reise mit der abschließenden Checkliste ab.
3. Verwenden Sie die abschließende Checkliste, um die endgültige Version Ihrer Idee festzuhalten. Sie hilft Ihnen, Ihre Überlegungen zusammenzufassen und Ihre Lösung mit anderen zu teilen. Pinnen Sie sie an. Drucken Sie sie aus. Präsentieren Sie sie.

Ihre Inselidee könnte der Funke sein, der etwas wirklich verändert.

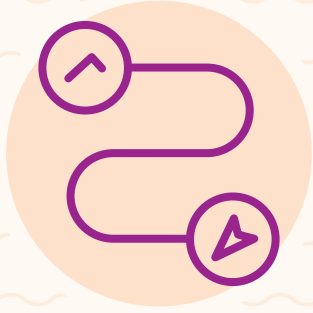


SCHRITT 12

Die abschließende Checkliste

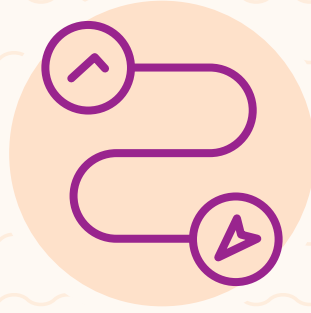
1. **Aktualisierte Problemstellung:**
Wie lautet die endgültige Version des Problems, das Sie lösen möchten?
2. **Überblick über die endgültige Lösung:**
Was leistet Ihre Lösung? Wie funktioniert sie?
3. **Wer profitiert davon:**
Für wen ist diese Lösung gedacht?
4. **Wichtigste Auswirkungen:**
Welche Veränderung wird diese Lösung bewirken?
5. **Warum wir diese Idee ausgewählt haben:**
Warum hat sich diese Idee als diejenige erwiesen, die es wert ist, gemeinsam entwickelt zu werden?
6. **Wie wird damit Geld verdient:**
Wie sieht das grundlegende Geschäftsmodell aus? Wie wird die Lösung finanziell tragfähig sein oder Gewinn erzielen?

SCHRITT 11B



SPIELSCHRITTE

SCHRITT 12



SPIELSCHRITTE