

Innova.QUEST – Innovation *in the mud* in der Lausitz

Klassische Variante (für Teamrunden, Workshops, Strategie-meetings, Veranstaltungen etc.)

Innova.QUEST ist das Kartenset für Innovation *in the mud* in der Lausitz. Es eignet sich für Neugierige und Skeptikerinnen, für Pragmatiker:innen und Visionäre, für Branchentreffs und zum Team-Building. Es ist entstanden aus der Forschung im Rahmen des interdisziplinären Forschungsprojekts Innova. GEIST zum Zusammenhang von sozialen und technologischen Innovationen in der Lausitz. Es soll ermutigen, ermächtigen mit offenen und konkreten Fragen rund um alle wichtigen Innovationsthemen.

1. Ziel des Spiels

Mit Innova.QUEST könnt ihr spielerisch Innovationsprozesse reflektieren, eure Rollen klären und neue Ideen für eure Unternehmung entwickelt.

2. Gruppengröße:

Ihr könnt es alleine oder im Team spielen; die ideale Größe sind 3-5 Personen.

3. Aufbau des Kartensets

Das Spiel besteht aus vier Themenblöcken mit jeweils vier offenen Fragen (O) und vier Konkretisierungen (K) zu wichtigen Dimensionen von „Innovation in der Lausitz“

4. Zeitmodelle und Gruppengröße

- Empfohlen sind maximal fünf Teilnehmende pro Themenfeld.
- Richtwerte:
 - ◊ Offene Fragen (O): 15–20 Minuten pro Karte
 - ◊ Konkretisierungen (K): die empfohlene Dauer ist auf den Karten vermerkt. Für die schnelle Runde nutzt die „Warm-Up-Frage“, für die ihr pro Person etwa 5 Minuten einplanen solltet.
 - ◊ Wenn ihr alle Karten eines Themenblocks spielen wollt, plant etwa einen halben Tag ein. Für alle vier Themenblöcke empfehlen wir ein bis anderthalb Tage – idealerweise moderiert. Das Spiel kann mehrfach genutzt werden, um Veränderungen im Team sichtbar zu machen; sinnvoll ist mindestens einmal jährlich ein Durchlauf mit einem Themenblock.

5. Was ihr braucht

Für das Spiel benötigt ihr:

- das vollständige Kartenset mit Offenen Fragen (O), Konkretisierenden Fragen (K) und Haltestellenkarten (es gibt auch einen Selbstdruckbogen)
- einen Spielstein oder ähnlichen Marker für Haltekarten
- Notizzettel und Stifte, ggf. Post its oder einen Moderationskoffer
- eine Uhr oder einen Timer zur Zeitsteuerung
- einen abwaschbaren Stift für Leerkarten
- optional Hüte oder kleine Kostüme, um unterschiedliche Rollen sichtbar zu machen

6. Ablauf Schritt für Schritt

Wählt gemeinsam eine Startkarte und legt die Zeit fest (Standard: 15 Minuten pro O Karte; K Karten nach angegebener Dauer).

Stellt kurz die Check-in Fragen:

- „Spiele ich hier in einer klaren Rolle oder trage ich mehrere Hüte gleichzeitig?“
- „Bin ich heute eher als ‚ich‘ gefragt oder sprechen wir als Team?“

Spielt die offene Frage: Jede Person kommt zu Wort; Zeit kann verschenkt werden, wenn die Frage nicht passt.

Nutzt anschließend die zugehörige Konkretisierung als Methode im Plenum oder als Hausaufgabe.

Wiederholt den Ablauf mit der nächsten Karte oder wechselt das Themenfeld. Probiert auch mal aus: zuerst die konkrete Frage, dann die offene – was passt besser?

Zwei Leerkarten könnt ihr mit eigenen Fragen oder Aufgaben beschriften.

7. Moderation und Selbstorganisation

Gerade beim ersten Spiel empfehlen wir ausdrücklich, eine Person als Moderator:in zu benennen.

Diese Person

- achtet auf Zeit und Redeanteile,
- unterstützt bei Unsicherheiten oder Konflikten
- und behält den wertschätzenden Rahmen im Blick.

Mit wachsender Erfahrung kann das Team sich stärker selbst organisieren und die Rolle rotieren lassen oder ganz aufteilen; die Haltestellenkarten unterstützen diese Selbstorganisation. Bei tieferliegenden Konflikten kann es sinnvoll sein, externe Beratung mit Erfahrung in Konfliktmoderation hinzuzuziehen.

8. Kartenfunktionen im Überblick

Offene Fragen (O) regen zum grundsätzlichen Austausch über Kompetenzen, Erfahrungen und Voraussetzungen in einem Themenfeld an. Wir empfehlen, mit ihnen zu beginnen.

Konkretisierende Karten (K) bieten Methoden und Aufgaben, um die Themen aus den O Karten zu vertiefen und in Aktionen zu übersetzen. Oft gibt es eine schnelle und eine ausführliche Variante; wählt, was zu eurer Zeit und Energie passt.

Haltestellenkarten (H) sind kurze Statements und Steuerungsimpulse. Wer eine Haltekarte spielt, markiert, was gebraucht wird (z.B. „konkreter“, „Pause“, „Thema wechseln“). Nach einer kurzen Runde entscheidet die Gruppe, wie es weitergeht; die Karten können mehrfach genutzt werden. Abbruch Karten setzt ihr bewusst ein und nehmt sie als Einladung, Störungen erst zu klären, bevor ihr weiterspielt.

9. Flexibilität, Pausen und in the mud

Die Diskussion kann je nach Gruppe schneller, tiefergehender oder mit thematischen Wechseln gestaltet werden. Pausen sind ausdrücklich Teil der Methode – sie dienen der Aktivierung oder der Verarbeitung. Nach jeder Pause legt ihr gemeinsam fest, mit welchem Tempo und Fokus ihr weitermacht.

In the mud steht dafür, dass Innovation im echten Leben im Unklaren, in Reibungen und Widersprüchen stattfindet. Das Spiel lädt euch ein, genau dort gemeinsam zu bleiben, Spannungen sichtbar zu machen und daraus nächste Schritte abzuleiten.

10. Abschluss und Dokumentation

Nach etwa jeder Stunde sammelt ihr die wichtigsten Erkenntnisse und haltet sie schriftlich fest. Offene Karten oder unerledigte Aufgaben werden notiert und mit einem Zeitpunkt verknüpft, an dem ihr sie wieder aufgreifen wollt. Zum Abschluss eines Themenblocks wählt jede Person ein persönliches Take away und – wenn passend – einen nächsten kleinen Schritt. Diese Schritte können beim nächsten Spiel oder Meeting als Check-in genutzt werden, um sichtbar zu machen, was sich seitdem verändert hat.

Einsteigervariante

(wenn's schnell gehen muss oder man das Spiel erstmal kennen lernen möchte)

Vorbereitung

Zieht 8 offene Fragen und sucht die passenden 8 konkreten Fragen dazu. Ihr erkennt es an den Nummerierungen (O1 = K1). Zusammen mit den 16 Haltestellenkarten habt ihr also 32 Karten. Das ist euer Spielset für die Einsteigervariante.

Ablauf

- Zieht eine Karte und beantwortet sie reihum in der Runde. Wer allein spielt, notiert die eigenen Gedanken schriftlich.
- Legt vor dem Start fest, wie lange ihr je Karte spielen wollt (z.B. 15–20 Minuten) und ob ihr eher knapp, pointiert oder tiefergehend miteinander sprechen möchtet.
- Es braucht keine feste Moderation. Wenn ihr euch sicherer fühlt, könnt ihr eine Person als „Wächter:in von Zeit und Respekt“ benennen, die auf Redezeiten, Pausen und einen wertschätzenden Umgang achtet.

Was ihr braucht

Für die Einsteigervariante genügen:

- das Kartenset mit jeweils 8 offenen und 8 konkreten Fragen sowie 16 Haltestellenkarten
 - eine Uhr oder einen Timer für die Zeitsteuerung
 - Notizzettel und Stifte für zentrale Gedanken oder nächste Schritte
- Optional könnt ihr einen Spielstein als Marker für Haltekarten nutzen oder Hüte/Kostüme, um unterschiedliche Rollen sichtbar zu machen.

Haltestellenkarten nutzen

Mit den Haltestellenkarten könnt ihr den Spielfluss anhalten, beschleunigen oder verändern.

- Wer eine Haltekarte ausspielt, legt sie sichtbar in die Mitte und markiert mit Finger oder Spielstein, was gerade gebraucht wird:
 - Play-Taste: „weiterrufen“
 - Fragezeichen: „Frage“
 - Zielscheibe: „konkreter werden“
 - Handzeichen: „Pause“ oder „Thema wechseln“.

- Nach einer kurzen Rückmeldung in der Runde entscheidet die Gruppe, wie es weitergeht.
- Die Abbruch-Karte setzt ihr mit Bedacht ein. Wenn eine Runde oder ein Thema abgebrochen wird, nehmt euch Zeit, die Störung zu benennen, macht ggf. eine Pause oder einen Spaziergang und entscheidet dann, ob und wie ihr weiterspielen wollt.

Ankomm-Runde vor dem Spiel

Stellt zu Beginn – und bei Bedarf zwischendurch – zwei kurze Fragen zur Position:

1. „Spiele ich hier in einer klaren Rolle oder trage ich mehrere Hüte gleichzeitig?“
 2. „Bin ich heute eher als ‚ich‘ gefragt oder sprechen wir als Team?“
- Diese Fragen helfen, die verschiedenen Rollen abzugrenzen und die Rolle der Verantwortung im Vordergrund zu halten.

In the mud – warum es manchmal unklar bleibt

Innovation passiert selten auf dem Reißbrett, sondern *in the mud*: im Unfertigen, in Spannungen, widersprüchlichen Erwartungen und offenen Fragen. Das Kartenset hilft euch, genau in diesem „Schlamm“ handlungsfähig zu bleiben, statt vorschnell alles zu glätten.

Kontakt & Umsetzung

Anregungen, Kritik oder Verbesserungsvorschläge könnt ihr gerne an das Autor:innen Team von Innova.QUEST senden.

E-Mail: trawos@hszg.de, Betreff: Innova.QUEST (bitte angeben).

Herausgeberin: TRAWOS-Institut/Hochschule Zittau/Görlitz.

Autor:innen der finalen Fassung: Anja Mutschler und Julia Gabler.

Idee und Konzept: Anja Mutschler, Julia Gabler/TRAWOS, Jan Schmitt/plan bee GmbH (Entwicklungspartner).

Kontributor:innen: Leonie Liemich und Lorenz Kallenbach sowie alle Teilnehmenden unserer Innovakeln-Runden 2025.

Erscheinungsjahr: 2026.

Auflage: 100/digitale Druckvorlage.

Grafik: Diana Schackow.

DOI: <https://doi.org/10.25366/2026.3>

Lizenz: CC-BY-SA 4.0

Innova.QUEST

Spielanleitung



Gefördert durch:

