

»MAKE IT CIRCULAR! ZIRKULÄRE GESCHÄFTSMODELLE IM UNTERNEHMEN SPIELERISCH KENNENLERNEN«

Moderationsleitfaden für die Nutzung des Strategiespiels in einem Workshop im Unternehmen

In der Circular Economy liegen große Potenziale für Unternehmen.

Das Strategiespiel »Make it circular!« soll dazu beitragen, den Transformationsprozess in Richtung einer Circular Economy voranzubringen und Unternehmen zu befähigen, ihr bisheriges Geschäftsmodell im Sinne eines zirkulären Wirtschaftens auf den Prüfstand zu stellen sowie auf Zirkularität auszurichten.

Dieses Dokument beinhaltet Hintergrundinformationen zur Anwendung des Strategiespiels in einem Workshop und soll dem/der Moderator:in dazu dienen, den Workshop zu leiten und durch das Spiel zu führen.

1. EINFÜHRUNG

Die Inhalte des Strategiespiels beruhen auf dem 2021 erschienenen Bericht der Arbeitsgruppe »Zirkuläre Geschäftsmodelle« im Rahmen der Circular Economy Initiative *Deutschland (CEID)*. Aufbauend auf den Inhalten der Typologie zu zirkulären Geschäftsmodellen der CEID wurde es von acatech – Deutsche Akademie der Technikwissenschaften zusammen mit dem WWF Deutschland und der Johannes Kepler Universität Linz entwickelt und von der DBU – Deutsche Bundesstiftung Umwelt finanziert.

Der Bericht ist hier online zugänglich. Er kann für die Moderation eine inhaltliche Sicherheit geben; eine Einarbeitung ist jedoch für die Nutzung des Strategiespiels nicht notwendig.



<https://tinyurl.com/circular-BM>

Das Strategiespiel findet im Rahmen eines analogen Workshop-Formats statt. Alle Materialien sind online zugänglich, unabhängig anwendbar und zur freien Nutzung verfügbar. Das Strategiespiel ist branchenunabhängig und somit für Unternehmen unterschiedlicher Wirtschaftssektoren interessant.

2. ZIELE DES WORKSHOPS

Im Rahmen des Workshops sollen mit dem Strategiespiel folgende Ziele erreicht werden:

Die Teilnehmenden ...

- sind über die wichtigsten Inhalte einer Circular Economy und zirkulärer Geschäftsmodelle informiert.
- sind befähigt, bisherige Geschäftsmodelle des Unternehmens im Sinne eines zirkulären Wirtschaftens auf den Prüfstand zu stellen und diese auf Zirkularität auszurichten.
- haben sich konkrete Vorstellungen zu einem ausgewählten zirkulären Geschäftsmodell für das Unternehmen erarbeitet und sich erste Gedanken zu dessen Umsetzung gemacht.

3. ÜBERBLICK ÜBER DIE ZIRKULÄREN GESCHÄFTSMODELLE DER TYPOLOGIE

Das Strategiespiel setzt direkt bei der Rolle der Akteure in der Wertschöpfung an und ermöglicht Orientierung und Wissensvermittlung zu zirkulären Geschäftsmodellen abhängig von der Position in der Wertschöpfungskette. Anhand von Geschäftsmodellvarianten wird aufgezeigt, wie die Zirkularität im Unternehmen ausgeweitet werden kann, wenn der Umstieg von einem produktorientierten über einen nutzungsorientierten hin zu einem ergebnisorientierten Dienstleistungsgrad gelingen soll.

Die nachfolgende Tabelle zeigt eine Übersicht über die Inhalte des Strategiespiels in Anlehnung an die Typologie zu zirkulären Geschäftsmodellen der CEID. Je nach Rolle in der Wertschöpfungskette werden unterschiedliche zirkuläre Geschäftsmodellmuster präsentiert; insgesamt beschreibt die Typologie 22 zirkuläre Geschäftsmodellmuster. Diese werden weitergeführt zu insgesamt 43 Geschäftsmodellvarianten, die verschiedene Servicegrade aufweisen - das jeweilige Geschäftsmodell kann produkt-, nutzungs- oder ergebnisorientiert sein.

Primäre Rolle in der Wertschöpfung	Zirkuläre Geschäftsmodellmuster	Geschäftsmodellvarianten von Servicegrad 1 bis 3		
		1 - Produktorientiert 1 → 2 → 3	2 - Nutzungsorientiert 1 → 2 → 3	3 - Ergebnisorientiert 1 → 2 → 3
A Moleküle-/Material-lieferant	A1 Zirkuläre Rohstofflieferung	A1.1 Molekül- und Material-recycling	A1.2 Materialbank	-
	A2 Prozessmoleküldienstleistung	-	A2.2 Molekül- und Materialleasing	A2.3 Molekül- und Material-performance
B Maschinen-lieferant	B1 Maschinen/ Komponenten »wie neu«	B1.1 Verkauf Maschinen/ Komponenten »wie neu«	B1.2 Vermietung Maschinen/ Komponenten »wie neu«	B1.3 Pay-per-Performance »wie neu«
	B2 Wiedervermarktung von Maschinen/ Komponenten	B2.1 Verkauf gebrauchter Maschinen/ Komponenten	B2.2 Vermietung gebrauchter Maschinen/ Komponenten	B2.3 Pay-per-Performance »wie neu«

Primäre Rolle in der Wertschöpfung		Zirkuläre Geschäftsmodellmuster	Geschäftsmodellvarianten von Servicegrad 1 bis 3					
			1 - Produktorientiert		2 - Nutzungsorientiert		3 - Ergebnisorientiert	
			1	2	3	1	2	3
C	Hersteller	C1 Wertschöpfung durch unternehmenseigene Stoffkreisläufe	C1.1 Ausschleusen hochwertiger Abfälle			C1.2 Materialbank-partnerschaft		C1.3 -
		C2 Produkte »wie neu«	C2.1 Produktverkauf »wie neu«			C2.2 Produktleasing »wie neu«		C2.3 Total-Care-Herstellung
		C3 Wiedervermarktung gebrauchter Produkte	C3.1 Verkauf gebrauchter Produkte			-		-
		C4 Kommerzielle Reparaturdienstleistungen	C4.1 Reparatur nach Bedarf			C4.2 Produktleasing		C4.3 Total-Care-Herstellung
		C5 Upgrading, Ersatzteile und Zubehör	C5.1 Modul- und Zubehör-Shops			C5.2 Upgrade-Abo		-
		C6 Maximierung der Produktverfügbarkeit	C6.1 Wartung gegen Gebühr			C6.2 Produktleasing		C6.3 Total-Care-Herstellung
D	Einzelhandel und Servicestellen	D1 Kreislaufmanagement im Einzelhandel	D1.1 Kreislaufmanagement im Einzelhandel			D1.2 Materialbank-partnerschaft		-
		D2 Wiedervermarktung und -produktion im Einzelhandel	D2.1 Gebraucht-Schnäppchen			D2.2 Flottenmanagement für Gebrauchtprodukt-Vermietung		-
		D3 Alles aus einer Hand (Einzelhandel)	D3.1 Integrierte Servicestelle			D3.2 Vermietung durch Einzelhandel		D3.3 Total-Care-Einzelhandel
E	Reparaturdienstleister	E1 Reparatur	E1.1 Reparaturtransaktion			E1.2 Vermietung reparierter Geräte		

Primäre Rolle in der Wertschöpfung	Zirkuläre Geschäftsmodellmuster	Geschäftsmodellvarianten von Servicegrad 1 bis 3					
		1 - Produktorientiert		2 - Nutzungsorientiert		3 - Ergebnisorientiert	
		1	2	3	1	2	3
F Prosumenten	F1 Unterstützungssystem für Prosumenten	F1.1 »Do-it-yourself«-Reparatur			F1.2 Nachbarschaftliches Teilen von Produkten		-
G Logistikdienstleister	G1 Recycling-retrologistik	-			-		G1.3 Pay-per-Performance Recyclinglogistik
	G2 Wiederaufbereitungs-/Retrologistik	-			-		G2.3 Pay-per-Performance Wiederaufbereitungs-/Retrologistik
	G3 Ersatzteillogistik	-			-		G3.3 Pay-per-Performance Ersatzteillogistik
H Rückgewinnungsmanager	H1 Revitalisierte Produkte	H1.1 Verkauf revitalisierter Produkte			-		-
	H2 Koordinator informeller Sammlungen	H2.1 Fair-trade-Sekundärrohstoffe			-		-
I Vermittler	I1 Recycling-plattform	I1.1 Recycling-plattform			-		-
	I2 Gebrauchtwaren- und Sharing-plattform	I2.1 Gebrauchtwaren-plattform			I2.2 Sharingplattform		-
J Neue Rollen z.B. nicht-technische Dienstleister, Banken- und Finanzdienstleister, Agenturen für zirkuläres Design, Zertifizierungsstellen							

4. BESTANDTEILE DES WORKSHOPS

Der Workshop besteht aus fünf Modulen. Diese können flexibel zusammengesetzt werden, je nach Wissensstand und Aufstellung des Unternehmens sowie zur Verfügung stehender Zeit:

→ Modul 1: Einführung in die Circular Economy

- **Ziel:** Gemeinsamer Wissensaufbau und einheitliches Verständnis zum Themenfeld Circular Economy, insbesondere zu zirkulären Geschäftsmodellen
- **Format:** Präsentation durch Nutzung des Foliensatzes
- **Option:** Die Inhalte dieser Einführung können auch als Selbststudium der Folien erarbeitet werden.

→ Modul 2: Kennenlernen des Strategiespiels und der zirkulären Geschäftsmodelle

- **Ziel:** Vermittlung des Formats und der Inhalte des Strategiespiels in einem Schnelldurchlauf anhand eines Beispiels
- **Format:** Im Workshop, anhand der Spielmaterialien; moderiert durch den/die Moderator:in

→ Modul 3: Durchführung des Strategiespiels in Anwendung auf das eigene Unternehmen

- **Ziel:** Identifikation einer zirkulären Geschäftsmodelllösung für das eigene Unternehmen und Betrachtung von möglichen Partnerschaften, Enablern und Barrieren
- **Format:** Im Workshop, anhand der Spielmaterialien

→ Modul 4: Umsetzungsplanung des neuen zirkulären Geschäftsmodells

- **Ziel:** Konkrete Schritte zur Umsetzung für das ausgewählte zirkuläre Geschäftsmodell festlegen
- **Format:** Im Workshop, anhand der Begleitmaterialien

→ Modul 5: Abschlussdiskussion

- **Ziel:** Gemeinsame Reflexion der Workshop-Inhalte
- **Format:** Blitzlicht-Feedback und Diskussion im Plenum

EINFÜHRUNG	KENNELERNEN DES STRATEGIESPIELS	DURCHFÜHRUNG DES STRATEGIESPIELS	UMSETZUNGS-PLANUNG	ABSCHLUSS
Modul 1 Circular Economy Einführung	Modul 2 Strategiespiel im Schnelldurchlauf aus Perspektive eines vordefinierten Akteurs kennenlernen	Modul 3 Strategiespiel aus Perspektive des eigenen Unternehmens durchspielen	Modul 4 Umsetzung & Transfer in den Alltag	Modul 5 Abschluss- diskussion
Vortrag Dauer 1 h - oder - Selbst-Studium Dauer 30 min	Dauer ca. 1 h 50 min	Dauer ca. 2 h 15 min	Dauer ca. 45 min	Dauer ca. 40 min

5. WORKSHOP-DAUER UND ABLAUFOPTIONEN

Die Gesamtdauer der Module beträgt etwa sieben Stunden. Das heißt, der Workshop kann theoretisch an nur einem Tag durchlaufen werden. Aus didaktischen Gründen empfiehlt sich jedoch eine Aufteilung der Workshop-Module auf zwei Tage.

Dieser Moderationsleitfaden zeigt einen entsprechenden exemplarischen Ablauf für eine Workshop-Dauer über zwei Tage. Tag 1 beginnt am Nachmittag mit Modul 1 und 2. Dabei werden ein gemeinsames Wissen durch Einarbeitung in die Circular Economy aufgebaut, die Vielschichtigkeit von zirkulären Geschäftsmodellen erkundet und die Methodik des Strategiespiels durch einen Schnelldurchlauf nachvollzogen. Am Tag 2 kommen die Teilnehmenden erholt ins Unternehmen zurück, wobei sie die neuen Inhalte in Ruhe verarbeiten konnten. Nun sind Modul 3 bis 5 an der Tagesordnung. Dabei wird das neue Wissen auf das eigene Unternehmen angewandt, und es werden innovative, zirkuläre Geschäftsmodelle erarbeitet.

Den exemplarischen Ablauf inklusive Mikrotiming für die Moderation des Workshops über zwei Tage finden Sie auf Seite 12.

OPTIONEN

Option 1: Verkürzte Spieldauer im Unternehmen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, den Workshop im Unternehmen kürzer zu gestalten:

- Die komprimierte Veranstaltung an nur einem Tag ist durch Einlegen kurzer Pausen möglich, aber auch sehr intensiv.
- Modul 1 kann vor Durchführung des Workshops im Selbststudium erarbeitet werden.
- Modul 2 zum Kennenlernen der Materialien kann weggelassen und direkt in die Spielrunde zur Anwendung im eigenen Unternehmen eingestiegen werden.

So ergibt sich eine Dauer von etwa drei Stunden für die Durchführung des Strategiespiels angewandt auf das eigene Unternehmen (Module 3 + 4).

Option 2: Theoretische Nutzung zum Wissensaufbau in gemischten Gruppen

Das Strategiespiel kann zudem auch in gemischten Gruppen von Unternehmen und Akteuren zum Wissensaufbau über die Circular Economy genutzt werden:

- Modul 1 wird dabei gemeinsam durchlaufen und die Inhalte diskutiert.
- Modul 2 wird dann gemeinsam anhand des Beispielfalls gespielt.
- Modul 3 bis 5 und dabei die Anwendung auf den eigenen Unternehmenskontext entfallen.

Es ergibt sich hier eine Dauer von etwa drei Stunden für den theoretischen Wissensaufbau (Modul 1 + 2).

6. RAHMENBEDINGUNGEN FÜR DEN WORKSHOP

Rolle des/der Moderator:in

- Ein:e Moderator:in führt die Teilnehmenden durch den Workshop.
- Diese:r hat sich vor Workshop-Beginn die Spielunterlagen angesehen, heruntergeladen und ausgedruckt.
- Zudem hat er/sie sich mithilfe der bereitgestellten Unterlagen ein Grundwissen zum Thema Circular Economy angeeignet und kann dieses mit den Teilnehmenden in Modul 1 teilen.

- Der Workshop ist so konzipiert, dass jede:r ihn moderieren kann. So kann die Rolle der Moderation beispielsweise sowohl von einer Person aus der Strategieentwicklung oder der Nachhaltigkeitsabteilung als auch von einer/einem externen Moderator:in übernommen werden. Es ist kein spezielles Vorwissen erforderlich.
- Der/die Moderator:in ist verantwortlich für die Vorbereitung des Workshops und der Spielunterlagen (siehe hierzu »7. Vorbereitung des Workshops und der Materialien«, siehe unten).

Teilnehmende

- Die Anzahl der Teilnehmenden pro Spielset beträgt 5 bis 8 Personen.
- Es können innerhalb desselben Workshops mehrere Spielsets genutzt und so ein Workshop für 5 bis 100 Teilnehmende konzipiert werden.
- Das Strategiespiel kann innerhalb eines Teams, team- und abteilungsübergreifend und sogar gemeinsam mit wichtigen Partnern in der Wertschöpfungskette gespielt werden.
- Ein weites Teilnahmespektrum von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern aus unterschiedlichen Unternehmensbereichen (zum Beispiel Logistik, Strategie, Produktmanagement, Nachhaltigkeitsmanagement ...) sowie die Einbindung von Personen aus verschiedenen Ebenen der Organisation ist wünschenswert, um eine breite Befähigung zur Kreislaufwirtschaft im Unternehmen zu erreichen und eine möglichst große Vielfalt an Ideen zu Geschäftsmodellen zu generieren.
- Das Strategiespiel kann auch mehrfach und mit unterschiedlichen Teilnehmenden gespielt werden, um möglichst viele hilfreiche Ergebnisse für das zirkuläre Geschäftsmodell des Unternehmens zu erzielen oder sogar weitere neue zirkuläre Geschäftsmodelle zu identifizieren.

Raumvoraussetzungen

1. Für die Einführung in die Circular Economy in Modul 1 wird ein Beamer benötigt.
2. Für den Workshop selbst ist ein Raum mit einem ausreichend großen Tisch zum Aufbau des Spielfelds (A1) und aller weiteren Unterlagen erforderlich. Es sollte genügend Platz vorhanden sein, damit sich 5 bis 8 Teilnehmende um ein Spielfeld versammeln können.
3. Das Spielset kann beliebig oft dupliziert und an mehreren Tischen gleichzeitig durchgespielt werden. Pro Tisch wird dabei ein Set an Materialien benötigt.

7. VORBEREITUNG DES WORKSHOPS UND DER MATERIALIEN

Die folgenden Informationen richten sich an den/die Moderator:in und enthalten eine Übersicht über alle benötigten Materialien sowie Hinweise zum Spielaufbau und die damit verbundenen Vorbereitungen.

Spielmaterialien

Als Moderator:in sind Sie für den Druck und die Vorbereitung der Materialien und des Raumes verantwortlich. Folgende Spielmaterialien sind Teil der Unterlagen pro Spielset:

- Spielfeld
- Spielanleitung
- Karte »Hintergrund und Information«
- Inspiration zu Runde 6: Liste »Digitale Schlüsseltechnologien für die Circular Economy«
- Inspiration zu Runde 7: Barrieren-Liste
- Zu Runde 8: Projektchart, Partnercanvas und Experimentiercanvas
- Zu Runde 9: Transfer in den Alltag
- Es gibt **fünf Kategorien** von Spielkarten:

Spielkarten



9 ×
Aktionskarten

Kennzeichnung:
Karte
»AKTIONSKARTE«
1–9

10 ×
Rollen in der Wertschöpfung

Kennzeichnung:
Karte
»ROLLE in der Wertschöpfung«
A–J

22 ×
Zirkuläre Geschäftsmodelle

Kennzeichnung:
Karte
»MUSTER«
A1–I2

22 ×
Praxisbeispiele

Kennzeichnung:
Karte
»PRAXISBEISPIEL«
A1–I2

43 ×
Geschäftsmodellvarianten

Kennzeichnung:
Karte
»VARIANTE«
A1.1–I2.2

Folgende zusätzliche Materialien werden benötigt (pro Spielgruppe):

- ☐ Haftzettel in drei Farben: gelb, grün, pink
- ☐ Stifte für alle Teilnehmenden (Stifte mit hoher Strichstärke)
- ☐ 1 Briefumschlag in DIN A4
- ☐ Block für Notizen

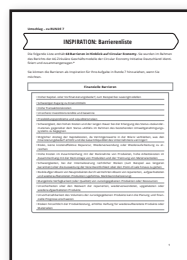
Spielaufbau

Da die Spielmaterialien zunächst ausgedruckt und ausgeschnitten werden müssen, können Vorbereitung und Aufbau des Spiels beim ersten Mal 5 bis 6 Stunden in Anspruch nehmen. Bitten Sie gegebenenfalls eine weitere Person um Hilfe.

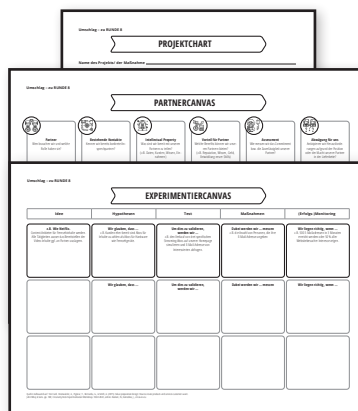
1. Laden Sie die Spielmaterialien herunter und drucken Sie diese wie folgt aus:
 - ☐ Moderationsleitfaden, Spielanleitung und -unterlagen – auf normales Papier DIN A4, schwarz-weiß oder bunt
 - ☐ Spielfeld und Canvas – auf normales Papier DIN A3, schwarz-weiß
 - ☐ Spielkarten – auf Karton DIN A4 (zum Beispiel 200 Gramm), doppelseitig, bunt
2. Geben Sie alle Unterlagen mit dem Hinweis »Umschlag« in den Briefumschlag. Hierzu gehören:



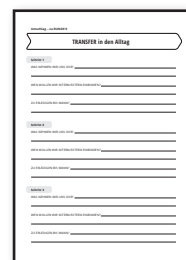
Zu Runde 6:
INSPIRATION:
Digitale
Schlüsseltechnologien
für die Circular Economy



Zu Runde 7:
INSPIRATION:
Barrierenliste

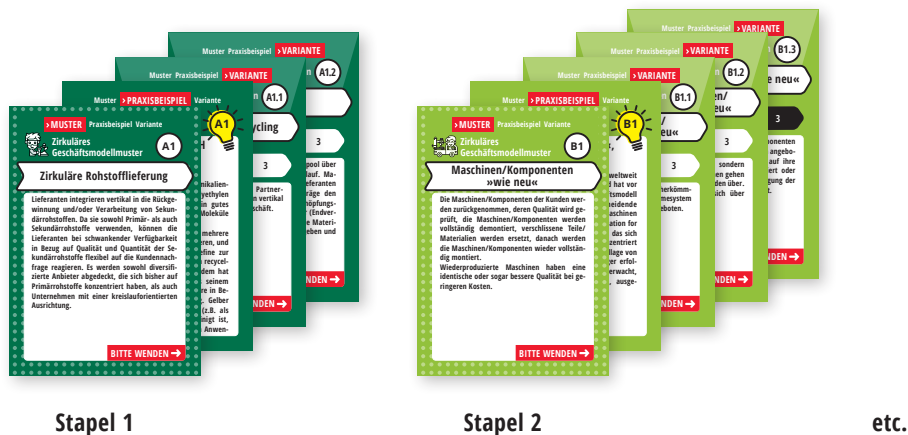


Projektchart,
Partnercanvas &
Experimentiercanvas



Zu Runde 9:
Transfer
in den Alltag

- Setzen Sie das Spielfeld entsprechend den darauf vorgegebenen Markierungen zusammen, sodass aus den vier Druckbögen in DIN A3 eine Spielfläche in DIN A1 entsteht (siehe Spielaufbau-Grafik, Seite 10).
- Schneiden Sie die Karten aus und ordnen Sie sie wie folgt:
 - Sortieren Sie die »Rollenkarten« von A bis J und die »Aktionskarten« von 1 bis 9 und bilden Sie jeweils einen Stapel.
 - Stellen Sie entsprechend Farbe, Buchstabe und Nummerierung jeweils kleine Stapel aus den Karten »MUSTER«, »PRAXISBEISPIEL« und »VARIANTE« in der genannten Reihenfolge zusammen. Die Legende oben auf jeder Karte bietet Orientierung.



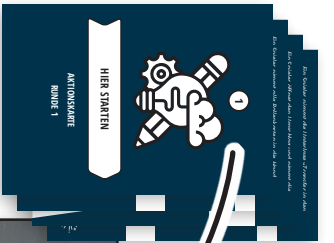
- Legen Sie nun alle Karten wie folgt ab:
 - Die »Rollenkarten« links unten auf das Feld »Rollenkarten A-J«
 - Die »Aktionskarten« links oben auf das Feld »Aktionskarten Runde 1–9«
 - Schieben Sie alle zusammengesetzten Stapel – jeweils bestehend aus den Karten »MUSTER«, »PRAXISBEISPIEL« und »VARIANTE« – zur Hälfte reihum unter das Spielfeld.
 - Legen Sie Haftzettel, Stifte, Notizblock, Spielanleitung und Umschlag neben das Spielfeld.
- Spielfeld Abbildung siehe Seite 10

Weitere Schritte für die Vorbereitung des Workshops:

Sie benötigen außerdem folgende Materialien zur Workshop-Durchführung:

- ☐ Flipchart inklusive Stifte (Hinweis: möglichst dicke Stifte für eine gute Lesbarkeit!)
 - ☐ Beamer und Leinwand
 - ☐ gegebenenfalls Timer zur Zeiteinhaltung während der Moderation (zum Beispiel Mobiltelefon, Wanduhr oder Workshop-Uhr mit großer Anzeige)
 - Entscheiden Sie, wie Sie Modul 1 umsetzen möchten. Falls Sie sich für den Vortrag entscheiden: Suchen Sie eine:n freiwillige:n Sprecher:in aus dem Management, aus einem anderen Bereich oder übernehmen Sie diese Rolle selbst. Eine Einarbeitungszeit von 3 bis 4 Stunden in die Folieninhalte wird empfohlen. Kommentierungen im Notizbereich in der Powerpoint unterstützen bei der Einarbeitung in die Folien.
- Tipp:** Falls Sie Modul 1 als Vortrag umsetzen, decken Sie die aufgebauten Spielsets während des Vortrags ab, damit die Teilnehmenden nicht durch diese abgelenkt werden. Zum Start von Modul 2 werden die Spielsets dann für alle sichtbar.
- Schreiben Sie die Agenda für den Workshop auf ein Flipchart.

Aktionskarten,
sortiert von 1–9



Rollenkarten,
sortiert von A–J



Stapel aus Musterkarte, Praxisbeispiel und Geschäftsmodellvariante

Haftzettel



Umschlag mit
Unterlagen



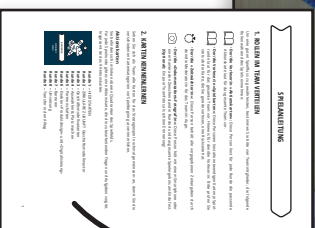
Stifte



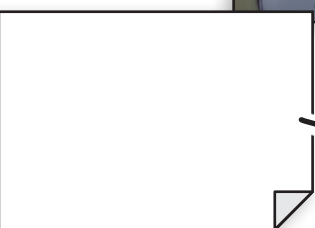
Zirkuläre Geschäftsmodelle – Das Strategiespiel 10



Spielanleitung



Notizblock



8. MODERATIONSHINWEISE

Als Moderator:in sind Sie zuständig für eine gute Teamdynamik, die Beantwortung von (Methoden) Rückfragen und die Zeiteinhaltung (Modul 2–5) sowie gegebenenfalls die Vermittlung des inhaltlichen Grundwissens (Modul 1).

Folgende Tipps könnten hilfreich sein:

- Teamrollen innerhalb der Spielteams fördern den Spielfluss – diese sind in der Spielanleitung beschrieben, welche den Teilnehmenden selbst vorliegt.
- Sie können den Teilnehmenden Moderationsvarianten anbieten und die bevorzugte Variante anhand zweier Leitfragen klären:
 - a) Wie stark möchten Sie von mir geführt werden?
 - a1) Selbstmoderiertes Team durch Aktionskarten mit Teamrollen
 - a2) Selbstmoderiertes Team mit begleitender Teammoderation
 - a3) Vortragen der Aktionskarten durch den/die Moderator:in sowie durchgehende Moderation
 - b) Wie viele Zeitvorgaben möchten Sie von mir erhalten?
- Klare Zeitvorgaben sollten vor jeder Runde definiert werden und können visuell sichtbar durch eine Workshop-Uhr angezeigt werden.
- Fördern Sie Kreativität und Einbezug aller Workshop-Teilnehmenden. Dies gelingt, indem Sie zum Beispiel einzelne Personen namentlich ansprechen und somit aktiv einbeziehen oder Teilnehmende auffordern, Ratschläge zu geben oder ihr Fachwissen einzubringen.

Spielweise

Das Team startet das Spiel, indem ein:e Spieler:in die Aktionskarten der Reihe nach laut vorliest, beginnend bei Runde 1. Je nach Arbeitskultur des Teams können die Module 2 bis 4 weitestgehend selbstmoderiert durchlaufen werden. Machen Sie sich jedoch darauf gefasst, bei Fragen im Schnelldurchlauf unterstützend einzuspringen, und greifen Sie moderierend ein, wenn die Teamdynamik dies verlangt (beispielsweise bei ungleichen Redeanteilen).

9. EXEMPLARISCHER ABLAUF INKLUSIVE MIKROTIMING

Zeitraumen für empfohlene Modul-Aufteilung auf zwei Tage:

Tag 1 – Nachmittag: 13:00-17:15 Uhr

Tag 2 – Vormittag: 09:00-13:30 Uhr

Farblegende:

Plenum	Teams	Pause
--------	-------	-------

WO?	ZEIT	DAUER	WER?	WAS?
Tag 1: 13:00–17:15 Uhr				
Plenum	13:00		Moderation	Start
	13:00	10 min	Moderation	Puffer
	13:10	25 min	Moderation	Willkommensgruß, Agenda für heute 10 min Willkommensgruß, optional Grußwort Geschäftsführung 15 min Vorstellung Agenda, organisatorische Ansagen, Zielsetzung des Nachmittags: Wissensaufbau durch Einarbeitung in die Circular Economy und die Vielschichtigkeit von zirkulären Geschäftsmodellen
	13:35	45 min	Sprecher:in des Managements oder Moderator:in	Modul 1: Circular-Economy-Einführung <i>Folienset</i> 10 min Warum bedarf es einer Circular Economy? 10 min Was ist Circular Economy? 10 min Wie lässt sich eine nachhaltige Circular Economy umsetzen? 10 min Was beinhalten zirkuläre Geschäftsmodelle? 5 min Vorstellung des Strategiespiels
	14:20	15 min	alle	Modul 1: Diskussion mit Praxisbeispielen <i>Diskussion, Karten mit Praxisbeispielen</i> 1 min Theorie mit Praxisbeispielen veranschaulichen · Drei Karten mit Praxisbeispielen im Publikum verteilen, die erste freiwillige Person liest das Praxisbeispiel vor 9 min Nach jedem Praxisbeispiel drei Fragen durchsprechen · »Gibt es Verständnisfragen?« · »Können Sie das Geschäftsmodell noch einmal in einem Satz zusammenfassen?« · »Was ist das Innovative an diesem Geschäftsmodell?« · Nächstes Praxisbeispiel vorlesen; Fragen wiederholen 5 min Diskussion zum Überthema zirkuläre Geschäftsmodelle · »Zoomen wir uns raus: Haben Sie etwas Neues zum Thema zirkuläre Geschäftsmodelle gelernt?« · »Was hat Sie überrascht?« · »Was nehmen Sie mit?«

Teams	14:35	5 min	alle	<p>Modul 2: Das Strategiespiel im Schnelldurchlauf kennenlernen (insgesamt ca. 110 min)</p> <p><i>Folienset, Strategiespiel</i></p> <p>5 min Start-Einleitung:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Optional: Moderationsvarianten anbieten (siehe Moderationshinweise) a) »Wie stark möchten Sie von mir geführt werden?« b) »Wie viele Zeitvorgaben möchten Sie von mir?« · <i>Hinweis:</i> »Sie sehen sehr viele Karten um das Spielfeld liegen. Lassen Sie sich nicht davon überfordern. Sie werden jetzt im Schnelldurchlauf und auch später im Durchgang für Ihr Unternehmen nur ausgewählte Karten benötigen.« · »Stellen Sie sich vor, Sie seien ein Hersteller von normalen Fernsehgeräten. Sie beginnen das Spiel, indem Sie die Spielanleitung gemeinsam sichten und die Aktionskarte zu Runde 1 vorlesen. Zu Beginn jeder weiteren Runde lesen Sie die jeweilige Aktionskarte vor. Bitte schreiben Sie in diesem Schnelldurchlauf nur Stichwörter auf und diskutieren Sie nicht lang. Im Schnelldurchlauf ist es nämlich das Ziel, die Runden 1 bis 7 innerhalb von 100 Minuten kennenzulernen. Morgen haben wir doppelt so viel Zeit, um das Spiel im Detail durchzuspielen.«
	14:40	20 min	alle	<p>Runde 1 – Hier Starten</p> <p><i>Spielanleitung:</i> Überblick verschaffen, Teamrollen aufteilen, auf Glossar hinweisen</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 1: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Ein:e Spieler:in nimmt alle Rollenkarten in die Hand und liest jeweils nur den Titel vor. a) Was ist unsere primäre Rolle/Funktion im Wertschöpfungskreis? <p>Diskutieren Sie und legen Sie die passende Rollenkarte in das Feld ‚Ausgewählte Rollenkarte‘ in der Mitte des Spielfelds.</p> <p><i>Hilfestellung:</i> Sollten mehrere Rollen primär auf Sie zutreffen, entscheiden Sie sich auf Basis eines Produkts oder einer Dienstleistung für eine Rolle.</p> <ul style="list-style-type: none"> b) Was ist die Essenz unseres momentanen Geschäftsmodells bezüglich Kunden, Produkt/Dienstleistung, KPI, Geschäftspartner? <p>Wie erklären Sie Ihren Nachbarn ... Ihre Kunden, Produkt, KPI und Geschäftspartner? Befüllen Sie das Feld ‚Status quo‘ mit jeweils nur einem gelben Haftzettel pro Aspekt.“</p> <ul style="list-style-type: none"> · Geben Sie dem Team einen Moment, um sich zu finden und das Spiel zu beginnen. <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich. Kann den Teilnehmenden nach jeder Runde vorgelesen werden, falls gewünscht (es finden sich auch Hinweise an den jeweiligen Aspekten auf dem Spielfeld):</p> <p>Kunden: Mediennutzende, Inverkehrbringer Produkt: Verkauf normaler, nicht zirkulärer (!) Fernsehgeräte KPI: Verkaufszahlen pro Quartal Partner: Zulieferer Elektronikkomponenten</p>

15:00	15 min	alle	<p>Runde 2 – Zirkuläre Zukunft Geschäftsmodellmuster</p> <ul style="list-style-type: none"> Allen Teams zu Beginn der Runde 2 sagen: <p>»Wichtiger Hinweis zu Runde 2: Bitte hier abkürzen und das Geschäftsmodellmuster C6 auswählen. Aus Übungszwecken bitte trotzdem ALLE Geschäftsmodellmuster von C1 bis C6 vorlesen.«</p> <ul style="list-style-type: none"> Runde 2: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Ein:e Spieler:in liest alle Geschäftsmodellmuster zur gewählten Rolle vor (zum Beispiel alle mit ‚C‘). a) Welches zirkuläre Geschäftsmodellmuster könnte zu uns passen? Diskutieren Sie und wählen Sie ein Muster aus. Legen Sie nun das Muster ganz rechts auf dem Feld ‚Ausgewähltes zirkuläres Geschäftsmodellmuster‘ ab. Alle anderen Muster beiseitelegen. b) Praxisbeispiel Ein:e Spieler:in liest das Beispiel zum Geschäftsmodellmuster vor. Fassen Sie im Anschluss das Praxisbeispiel gemeinsam in einem Satz zusammen und besprechen Sie das Innovative daran. Kennen Sie weitere Beispiele?« <p>➔ Lösung zum Abgleich: a) Muster C6 »Maximierung der Produktverfügbarkeit«</p>
15:15	15 min	alle	<p>Runde 3 – Geschäftsmodellvarianten</p> <ul style="list-style-type: none"> »Hinweis: Die Geschäftsmodellvarianten haben Rückseiten. Bitte ebenfalls vorlesen.« Runde 3: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Ein:e Spieler:in liest alle Geschäftsmodellvarianten zum gewählten Geschäftsmodellmuster (zum Beispiel alle mit ‚C6.1, C6.2, C6.3‘) vor und legt sie auf die Felder ‚Servicegrad 1–3‘ (siehe Pfeil auf der Variante). a) Wie würden die Geschäftsmodellvarianten mit dem jeweiligen Servicegrad bei uns aussehen? Notieren Sie Ihre Antworten stichwortartig auf gelben Haftzetteln und kleben Sie diese neben die entsprechende Variante. <i>Anmerkung:</i> Sollten weniger als drei Varianten vorliegen, können Sie sich gerne bei den Varianten anderer Musterkarten umsehen. Legen Sie die Karte(n) dann ebenso auf die Felder ‚Servicegrad 1–3‘ (siehe Pfeil auf der Variante). b) Welche Geschäftsmodellvariante ist für uns jetzt realistisch umsetzbar, welche (noch) nicht? Notieren Sie Ihre Antworten auf gelben Haftzetteln.« <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich: a) C6.1 Wartung gegen Gebühr = Verkauf re-designter – nämlich zirkulärer (!) – Fernsehgeräte inklusive Reparaturservice C6.2 Produktleasing = Vermietung von zirkulären (!) Fernsehgeräten zum Beispiel für 3 Jahre (3-Jahres-Vermietung) inklusive Dienstleistungen wie technisches Upgrade</p> <p>➔ WEITER AUF DER NÄCHSTEN SEITE</p>

			<p>C6.3 Total-Care-Herstellung = Content-Anbieter mit Abo-Modell für internationale Nachrichten, Premium-Dokumentationen und Live-Konzerten mit Rundum- und Upgrade-Service; Produktanteil gegebenenfalls komplett outgesourced – in Servicepauschale enthalten: entweder zirkuläres, cradle to cradle-inspired Fernsehgerät »Econova« von Vertragspartner Philips oder zirkulärer Beamer mit Leinwand und cradle to cradle-zertifiziertem Lautsprechersystem »Beosound Level« von BANG & OLUFSEN</p> <p>b) Offen, je nach Gruppendiskussion, zum Beispiel: »C6.2 ist am realistischsten, da es mit unserem jetzigen Geschäftsmodell kombiniert werden kann und unsere Geschäftsführung eher risikoscheu ist.«</p>
15:30	10 min	alle	<p>Runde 4 – Auswählen und Platz machen</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 4: Text der Aktionskarte »Wählen Sie nun nur eine realistische Geschäftsmodellvariante aus, um diese in den folgenden Schritten tiefergehend zu durchdenken. Vergeben Sie einen knackigen Titel und notieren Sie ihn in dem Feld ‚Unser zirkuläres Geschäftsmodell‘. <p><i>Optional:</i> Wenn Sie möchten, können Sie ein Foto des Spielfelds als Zwischenstand machen.</p> <p>Räumen Sie gemeinsam alle Geschäftsmodellvarianten (inklusive der dazugehörigen Haftzettel) weg, die für Sie zum jetzigen Zeitpunkt (noch) nicht realistisch sind.</p> <p>4 von 9 Runden sind gespielt. Gut gemacht! Nach 4 Runden haben Sie ...</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ihre Rolle in der Wertschöpfung samt Status quo festgehalten, · sich ein zu Ihrem Unternehmen passendes grundzirkuläres Geschäftsmodellmuster vergegenwärtigt und ein Beispiel aus der Praxis kennengelernt, · die Geschäftsmodellvariante ausgewählt, die für Sie als Team jetzt das größte Potenzial hat, um in Ihrem Unternehmen umgesetzt zu werden. · Ab jetzt geht es ans Eingemachte für Ihr ausgewähltes Geschäftsmodell. Viel Erfolg!« <p>Ein guter Zwischenstand. Weiter so!</p> <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich:</p> <p>a) Wir nehmen C6.2, wir schreiben in den gestrichelten Kreis unser zirkuläres Geschäftsmodell »3-Jahres-Vermietung von zirkulären (!) Fernsehgeräten inklusive jährlicher technischer Upgrades«, dokumentieren und räumen die überflüssigen Haftzettel weg.</p>

15:40	15 min	alle	<p>Runde 5 – Partnerschaften</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 5: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Ein:e Spieler:in nimmt alle restlichen Rollenkarten in die Hand. Ausgehend von der eigenen Position legen Sie als Team diese nun reihum auf dem kreisförmigen Feld ‚Partnerschaften‘ so ab, dass die Wertschöpfung des aktuellen Geschäftsmodells abgebildet wird. a) Welche bestehenden und neuen Geschäftspartner (intern und extern) brauchen wir für unsere ausgewählte Geschäftsmodellvariante? <p><i>Inspiration:</i> Siehe ‚Mögliche Partnerschaften‘ auf der Rückseite der ausgewählten Variantenkarte.</p> <p><i>Anmerkung:</i> Sollten Sie feststellen, dass Sie von einer Rollenkarte eine zweite oder mehr brauchen oder vielleicht sogar eine völlig neue Rolle identifiziert haben, dann fügen Sie die fehlende(n) Rolle(n) einfach mit einem grünen Haftzettel hinzu.</p> <ul style="list-style-type: none"> b) Wie müsste die Zusammenarbeit gestaltet sein? <p>Diskutieren Sie und halten Sie Ihre Ergebnisse an jeder Rollenkarte mit gelben Haftzetteln fest.«</p> <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Partnerschaften: D, E, F, G, H, I, J, A, B b) D – Einzelhändler: Exklusive Partnerschaft zum Beispiel nur bei Media Markt: »Das exklusive elektromüllfreie Homekino-Miet-Abo« F – Prosumenten: Anreiz für niedrigschwelliges Take-Back B – Maschinenlieferant: Kollaborativer Entwicklungsprozess für zirkuläres, modular nachrüstbares, sortenrein trennbares Fernsehgerät und Upgrade-Komponenten
15:55	15 min	alle	<p>Runde 6 – Enabler – Produktdesign und Digitalisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 6: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Diskutieren Sie und notieren Sie Ihre Antworten stichpunktartig auf grünen Haftzetteln im Feld ‚Enabler‘. <p><i>Brainstorming:</i> Wie müssen wir unser Produkt konkret auf Produkt- und Komponentenebene für Kreislauffähigkeit re-designen und an unser zirkuläres Geschäftsmodell anpassen?</p> <p><i>Inspiration:</i> Design für Recycling, Ausschluss von Substances of Concern, Reparierfähigkeit, Langlebigkeit, Modularität, Technologie-Upgrade, Demontage etc.</p> <p><i>Hinweis:</i> Sollten Sie auf Basis einer Dienstleistung spielen: Entscheiden Sie als Team, ob Sie diese Aufgabe bearbeiten können oder eher nicht. Ist Letzteres der Fall, einfach mit dem nächsten Brainstorming weitermachen.</p> <p><i>Brainstorming:</i> Welche digitalen Schlüsseltechnologien können uns bei der Realisierung der ausgewählten Geschäftsmodellvariante helfen?</p> <p><i>Inspiration:</i> Siehe Liste ‚Digitale Schlüsseltechnologien für die Circular Economy‘ im Umschlag.«</p> <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich:</p> <p>Produktdesign = zum Beispiel Ausschluss von Materialien mit Gesundheitsrisiko, sortenrein trennbare Materialien, modularer (Produkt-) Aufbau, Produkt ist reparierbar, nachrüstbar (Upgrading).</p> <p>Digitale Schlüsseltechnologien = zum Beispiel IoT und Produktpass, um Nutzungsdauer und häufigste Reparaturen vorherzusagen.</p>

	16:10	10 min	alle	Runde 7 – Barrieren <ul style="list-style-type: none"> · Runde 7: Text der Aktionskarte <ul style="list-style-type: none"> »Ein Spieler öffnet den Umschlag und nimmt die ‚Barrieren-Liste‘ für Runde 7 heraus und liest nur die Barriere-Kategorien vor. Die aufgelisteten Barrieren dienen der Inspiration. a) Mit welchen Barrieren sehen wir uns konfrontiert im Hinblick auf: <ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte Geschäftsmodellvariante, • Partnerschaften und • Enabler <p>Diskutieren Sie und halten Sie die Ergebnisse stichpunktartig auf pinkfarbenen Haftzetteln im jeweiligen Feld ‚Geschäftsmodellvarianten‘, ‚Partnerschaften‘ sowie ‚Enabler‘ fest. ‚In der Mitte von Schwierigkeiten liegen die Möglichkeiten‘ – Albert Einstein.«</p> <p>➔ Mögliche Lösungen zum Abgleich: Barrieren bezüglich ausgewählter Geschäftsmodellvariante = zum Beispiel Vorfinanzierung der Serviceeinnahmen Barrieren bezüglich Partnerschaften = zum Beispiel Partnerschaft mit Media-Markt-Partnerprovision, geringere Einnahmen als Verkauf Barrieren bezüglich Enabler = zum Beispiel modulares Design – Performanceverlust, Verständigungsproblem mit asiatischer Produktion</p>
	16:20	5 min	Moderation	Abmoderation <p>»Glückwunsch. Bitte zum Ende kommen. Das war der Schnelldurchlauf. Im richtigen Strategiespiel hätten wir jetzt noch Runde 8 ‚Umsetzung‘ und Runde 9 ‚Transfer in den Alltag‘. Applaus!«</p>
Pause	16:25	20 min	alle	Kaffeepause <p>»Kaffeepause bis 16:45 Uhr«</p>
Plenum	16:45	15 min	alle	Abschluss im Plenum: »Ihr Feedback zu Tag 1« <p>5 min Stille Reflexion: Die Teilnehmenden schreiben lesbar auf Haftzettel ihr individuelles Feedback.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Was fanden Sie heute gut? · Was wünschen Sie sich für morgen? · Wie kann Ihr Wunsch umgesetzt werden? <p>10 min Austausch im Plenum: Haftzettel werden reihum angeklebt und knapp vorgelesen, sobald die Moderation dazu aufruft</p>
	17:00	5 min	Moderation	Abmoderation des Tages <p>Zielsetzung des Tages heute erreicht: Wissensaufbau durch Einarbeitung in die Circular Economy und die Vielschichtigkeit von zirkulären Geschäftsmodellen</p>
	17:05	10 min	Moderation	Puffer
	17:15			Ende

WO?	ZEIT	DAUER	WER?	WAS?
Tag 2: 09:00–13:30 Uhr				
Plenum	09:00		Moderation	Start
	09:00	15 min	Moderation	Willkommensgruß, Agenda für heute 5 min Willkommen zurück! 10 min Vorstellung Agenda, Orga-Ansagen, Zielsetzung des Tages: Anwendung des Wissens und der Materialien im eigenen Unternehmen und Erarbeitung von Geschäftsmodellen, an Teamrollen und das laute Vorlesen der Aktionskarten erinnern
Teams	09:15	5 min	alle	Modul 3: Das Strategiespiel auf das eigene Unternehmen anwenden Runde 1–7 (insgesamt 135 min) <i>Karten, Spielfeld, Spielanleitung, Umschlag mit Unterlagen, Haftzettel, Stifte</i> 05 min Start-Einleitung: · »Bitte setzen Sie sich im Team an einen Tisch. Moderieren Sie sich möglichst untereinander. Ich bin hier für Methodenfragen und achte auf die Zeit. Beginnen Sie das Strategiespiel, indem Sie die Spielanleitung und die Aktionskarte Runde 1 vorlesen. Zu Beginn jeder weiteren Runde lesen Sie die jeweilige Aktionskarte vor. Ziel für heute: eine Geschäftsmodellvariante für das eigene Unternehmen kreativ bis zur Umsetzung durchdenken.«
	09:20	20 min	alle	Runde 1 – Hier Starten ca. 5 min a) Was ist unsere primäre Rolle/Funktion im Wertschöpfungskreis? ca. 15 min b) Was ist die Essenz unseres momentanen Geschäftsmodells bezüglich Kunden, Produkt/Dienstleistung, KPI, Geschäftspartner?
	09:40	20 min	alle	Runde 2 – Zirkuläre Zukunft Geschäftsmodellmuster 15 min a) Welches zirkuläre Geschäftsmodellmuster könnte zu uns passen? 5 min b) Praxisbeispiel
	10:00	25 min	alle	Runde 3 – Geschäftsmodellvarianten 15 min a) Wie würden die Geschäftsmodellvarianten mit dem jeweiligen Servicegrad bei uns aussehen? 10 min b) Welche Geschäftsmodellvariante ist für uns jetzt realistisch umsetzbar, welche (noch) nicht? → Hinweis: Diese Runde könnte besonders herausfordernd für die Teams sein. Beobachten Sie, welche Teams Ihre Unterstützung brauchen. Methodenidee für 3a): · 1. Schreiben Sie als Team zehn verschiedene Ideen auf, wie die Geschäftsmodellvariante zirkulär umgesetzt werden könnte. · 2. Wählen Sie die Top 3 und notieren Sie zu jedem zwei Stärken und zwei Schwächen. · 3. Wählen Sie die Variante, mit der Sie weiterarbeiten wollen. → WEITER AUF DER NÄCHSTEN SEITE

				<p>Alternative Methodenideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · »Wenn Sie einen Wunsch frei hätten und Geld und Arbeitskraft keine Rolle spielten, wie sähe es dann aus?« · »Stellen Sie sich vor, Sie bekämen vom Vorstand den Auftrag, ein radikal zirkuläres Start-up mit unbegrenztem Startkapital zu gründen.«
	10:25	10 min	alle	<p>Runde 4 – Auswählen und Platz machen</p> <ul style="list-style-type: none"> · Wählen Sie nun nur eine realistische Geschäftsmodellvariante aus, um diese in den folgenden Schritten tiefergehend zu durchdenken. Vergeben Sie einen knackigen Titel und notieren Sie ihn in dem Feld »Unser zirkuläres Geschäftsmodell«. <p>➔ Tipp: Dokumentationsfoto nicht vergessen!</p>
	10:35	15 min	alle	<p>Runde 5 – Partnerschaften</p> <p>5 min Welche bestehenden und neuen Geschäftspartner (intern und extern) brauchen wir für unsere ausgewählte Geschäftsmodellvariante?</p> <p>10 min Wie müsste die Zusammenarbeit gestaltet sein?</p>
	10:50	20 min	alle	<p>Runde 6 – Enabler Produktdesign und Digitalisierung</p> <p>10 min <i>Brainstorming:</i> Wie müssen wir unser Produkt konkret auf Produkt- und Komponentenebene für Kreislauffähigkeit redesignen und an unser zirkuläres Geschäftsmodell anpassen?</p> <p>10 min <i>Brainstorming:</i> Welche digitalen Schlüsseltechnologien können uns bei der Realisierung der ausgewählten Geschäftsmodellvariante helfen?</p>
	11:10	20 min	alle	<p>Runde 7 – Barrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> · Mit welchen Barrieren sehen wir uns konfrontiert im Hinblick auf: · ausgewählte Geschäftsmodellvariante (6 min), · Partnerschaften (7 min), · Enabler (7 min) <p>➔ Tipp: Darauf achten, dass pinkfarbene Haftzettel für die Barrieren genommen werden. Das erhöht die Übersichtlichkeit.</p>
Pause	11:30	15 min	alle	Pause
Teams	11:45	25 min	alle	<p>Modul 4: Umsetzungsplanung für das zirkuläre Geschäftsmodell im eigenen Unternehmen Runde 8 + 9 (insgesamt 45 min)</p> <p>Runde 8 – Umsetzung</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 8: Text der Aktionskarte · »Ein:e Spieler:in nimmt die Unterlagen ‚Experimentiercanvas‘, ‚Partnercanvas‘ und ‚Projektchart‘ für Runde 8 aus dem Umschlag. <p>a) Wie wollen wir die Umsetzung angehen? Entscheiden Sie auf Basis der dringlichsten und wichtigsten Barrieren, welches Canvas Ihre Umsetzung gut unterstützt, und füllen Sie es gemeinsam aus.</p> <p>➔ WEITER AUF DER NÄCHSTEN SEITE</p>

				<ul style="list-style-type: none"> · Option 1: Experimentiercanvas <i>Inspiration:</i> Bei herausfordernden Barrieren hinsichtlich des ausgewählten Geschäftsmodells · Option 2: Partnercanvas (Empfehlung!) <i>Inspiration:</i> Bei herausfordernden Barrieren hinsichtlich der Partnerschaften · Option 3: Projektchart <i>Inspiration:</i> Bei herausfordernden Barrieren hinsichtlich der Enabler« <p>➔ Tipp: Jedes Team hat nur die Zeit, ein Canvas in der Tiefe zu besprechen. Welches ist gerade am sinnvollsten, um voranzukommen?</p>
	12:10	20 min	alle	<p>Runde 9 – Transfer in den Alltag</p> <ul style="list-style-type: none"> · Runde 9: Text der Aktionskarte »Ein:e Spieler:in nimmt die Unterlage ‚Transfer in den Alltag‘ aus dem Umschlag und legt sich den Notizblock zurecht. a) Bewerten Sie: Wie umsetzbar, wie innovativ und wie zirkulär ist Ihr erarbeitetes zirkuläres Geschäftsmodell? Zeichnen Sie auf dem Notizblock für die Eigenschaften ‚umsetzbar‘, ‚innovativ‘ und ‚zirkulär‘ jeweils eine Skala von 1 bis 10 auf und tragen Sie Ihre Ergebnisse ein. <i>Empfehlung:</i> Schätzen Sie die zeitliche Dimension der Umsetzbarkeit ein: Zeichnen Sie hierfür als vierte Skala eine Zeitschiene mit folgenden Zeiträumen ein: kurzfristig (in den nächsten 1 bis 3 Jahren), mittelfristig (in den nächsten 5 Jahren) und langfristig (in den nächsten 5 bis 10 Jahren). Tragen Sie Ihr Ergebnis ein. b) Welche drei konkreten Schritte wollen Sie als Team nach der heutigen Erfahrung tatsächlich in Ihrem Unternehmen als erste Maßnahmen einleiten? Halten Sie Ihre drei konkreten Schritte auf der Unterlage ‚Transfer in den Alltag‘ fest. Für mehr Verbindlichkeit: Bestimmen Sie eine Person in der Gruppe, die für alle Kalendereinladungen zu diesen definierten Schritten versendet. <p>GLÜCKWUNSCH! SIE HABEN DAS SPIEL ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN«</p> <p>➔ Tipp: Abschließendes Dokumentationsfoto nicht vergessen!</p>
Plenum	12:30	40 min	alle	<p>Modul 5: Abschlussdiskussion:</p> <p>Abmoderation »Super gemacht!«</p> <p>Blitzlicht-Feedback: »Jede Person sagt reihum einen Blitzlicht-Satz – das heißt so kurz wie ein Blitz –, wie sie den Workshop insgesamt fand.«</p>
	13:10	5 min	Moderation	<p>Abmoderation des Tages</p> <p>Zielsetzung des Tages heute hoffentlich erreicht: Anwendung des Wissens und der Materialien im eigenen Unternehmen, Erarbeitung von Geschäftsmodellen</p> <p>Danke für die Teilnahme an diesem Workshop!</p>
	13:15	15 min	Moderation	Puffer
	13:30			Ende