

ABRACADEMIA!

managing science

– ein Solo-Journaling RPG –



Ziel des Spiels

Du erlebst einen typischen Arbeitstag im Wissenschaftsmanagement aus der Perspektive einer:s Berufsanfänger:in. Jede Runde dauert 15–20 Minuten und bringt dich in eine alltägliche, manchmal überraschende Situation aus Forschung, Verwaltung und Campusleben. Du begegnest einer Person, triffst eine Entscheidung, notierst kurze Gedanken – und findest heraus, ob dieser Beruf etwas für dich sein könnte.

Was du brauchst

- 1-2 sechseckige Würfel (W6)
- Notizbuch oder loses Papier
- 15–20 Minuten ruhige Zeit
- Optional (empfohlen!): Kaffee

1. Deinen Spielcharakter erschaffen

Notiere kurz:

- Name, Alter, Pronomen
- Studienfach & höchster Abschluss
- Muttersprache
- Aktuelle Rolle (z. B. Persönliche Referent:in, Projektmanager:in, Koordinator:in Forschungsgruppe, Drittmittelverwaltung...)
- 2–3 Merkmale (z. B. sorgfältig, konfliktscheu, begeisterungsfähig, detailverliebt, pragmatisch...)
- Startwert: 0 Erfahrungspunkte

Zum Schluss:

Was erhofft sich Dein Spielcharakter vom Wissenschaftsmanagement? (1–2 Sätze)

2. Die Spielrunde (ca. 15–20 min)

Jede Runde simuliert eine kleine Szene aus dem Arbeitstag eines:r Wissenschaftsmanager:in.

A. Jahresphase ermitteln (W6)

- 1 – Frühe Vorlesungszeit
- 2 – Vorlesungszeit, mittendrin
- 3 – Semesterferien (ruhigere Strukturarbeit)
- 4 – Konferenzsaison (Reisen, Abwesenheiten)
- 5 – Deadline-Hochdruck
- 6 – Jahreswechsel (ungewöhnlich still)

B. Begegnung bestimmen (W6)

Wer begegnet Dir in dieser Szene?

- 1 – Professor:in
- 2 – Kolleg:in aus der Verwaltung
- 3 – Studierende:r
- 4 – Dekanat / Präsidium
- 5 – Externe Förderorganisation (DFG, BMFTR, EU, Stiftung)
- 6 – Überraschungsgast (Finanzabteilung, Prüfungsamt, IT ...)

C. Thema des Tages (W6)

- 1 – Drittmittel & Förderrichtlinien
- 2 – Konfliktmoderation
- 3 – Schnelles Einarbeiten
- 4 – Gremien & interne Politik
- 5 – Kommunikation & Erwartungsmanagement
- 6 – Zeitdruck & Priorisierung

D. Optional: Mini-Ereignis (W6)

- 1 – falsche Unterlagen
- 2 – Raum ist belegt
- 3 – Spontane Vertretung (Kolleg:in krank)
- 4 – „Kurze Rückfrage“ wird sehr lang
- 5 – Technik streikt (natürlich jetzt)
- 6 – kein Kaffee mehr - yikes!

4. Szene erstellen

Beschreibe in 2-4 Sätzen eine Situation/ Herausforderung, die Deine Würfelergebnisse aus 3. A-D aufgreift. Versetze Dich in die typische Uni- Atmosphäre: Studies, Hörsäle, Aushänge...

Tipp: Nutze Szenario-Prompts auf Blatt 2.

Wenn du etwas nicht kennst: kurz recherchieren

Falls eine Situation unklar ist (Evaluation, BMFTR-Projektlogik, Gremien, EU-Förderung ...), nutze:

- Google: „Begriff + Universität“
- KI Chatbot: „Bitte erkläre mir kurz, wie ... an einer Uni funktioniert.“
- Oder Blatt 2: 36 Szenarien + Recherche-Prompts

Die Recherche soll kurz sein (5 min). Du sollst nicht Expert:in werden – nur genug Atmosphäre bekommen.

5. Entscheidung

Beschreibe in 2-4 Sätzen:

- Was tut dein Spielcharakter? Warum?
- Wie fühlt er/sie sich dabei?

6. Würfelwurf: Ergebnis deines Handelns

- Standard: 1W6
- Falls Dein Spielcharakter bereits mehr als 5 Erfahrungspunkte hat: 2W6
- Falls das Szenario (Blatt 2) es erlaubt: 2W6, auch unter 6 Erfahrungspunkten

Ergebnis:

1-3: Suboptimal. Nichts Dramatisches, aber spürbar komplizierter als gedacht.

4-6: Solide Lösung, kleinere Irritationen inklusive. (+1 Erfahrungspunkt)

7-10: Überraschend gut – jemand sagt sogar „Danke“. (+2 Erfahrungspunkte)

11-12: Toller Erfolg! Lob aus Dekanat / Präsidium. (+3 Erfahrungspunkte)

Notiere 1-3 Sätze zum Ausgang.

7. Mini-Reflexion

Ein paar Stichworte:

- Was habe ich gelernt?
- Was hat mein Spielcharakter über sich selbst gelernt?
- Passt diese Art Arbeit zu ihm/ihr?

8. Optional: Fortlaufendes Karrierejournal

Mehrere Spielrunden ergeben eine fortlaufende kleine Laufbahn-Geschichte: Wachsendes Können, Kontakte, Routinen, Vorlieben, Grenzen...

BLATT 2: 36 Szenarien + Recherche-Prompts

Wirf 1W6 zweimal. Stelle aus dem ersten Wurfergebnis und dem zweiten Ergebnis eine zweistellige Zahl zwischen 11 und 66 zusammen. So ermittelst Du das Szenario (11 bis 66) unter Schritt 4. „Szene erstellen“.

Hinweis: Einige einfachere Szenarien erlauben bei Schritt 6. „Ergebnis Deines Handelns“ das Würfeln mit 2W6 auch mit weniger als fünf Erfahrungspunkten.

36 Szenarien

11. Du sollst kurzfristig eine „Entscheidungsvorlage“ formulieren.
→ Google: „Entscheidungsvorlage Uni Beispiel“
12. (2W6 erlaubt) Eine Professorin bittet um Klärung der DFG-Bewilligungsdauer.
→ Suche: „DFG Bewilligungszeitraum“
13. (2W6 erlaubt) Der Dekan fragt nach einer kurzen Einschätzung zu einer Budgetplanung.
→ ChatGPT: „Wie funktioniert Budgetplanung an einer Fakultät?“
14. Eine Arbeitsgruppe widerspricht sich zu einem Projekttitel.
→ Google: „Projektgruppe Abstimmungsprozess Wissenschaft“
15. (2W6 erlaubt) Studierende beschwerten sich über ein unübersichtliches Verfahren.
→ Suche: „Hochschulverwaltung Prozessdiagramm Beispiel“
16. Ein Gremium braucht Unterlagen, die niemand mehr findet.
→ ChatGPT: „Was ist eine typische Gremiumssitzung an einer Uni?“
21. Kolleg:in braucht spontan Hilfe bei einer Ausschreibung.
→ Suche: „BMBF Ausschreibung Beispiel“
22. Eine EU-Deadline rückt näher, das Team ist unterwegs.
→ Google: „EU Project Deliverable Deadline“
23. (2W6 erlaubt) Ein externer Partner fragt nach einer Unterschriftenregel.
→ „Unterschriftsbefugnis Universität“
24. Eine Person aus dem Prüfungsamt benötigt dringend Daten.
→ ChatGPT: „Wie arbeitet ein Prüfungsamt typischerweise?“
25. Eine Kommission bittet um eine knappe Zusammenfassung eines Dossiers.
→ „Dossier Zusammenfassung Universität“
26. Du vertrittst jemanden im Prüfungsausschuss – unvorbereitet.
→ ChatGPT: „Ablauf Prüfungsausschuss Sitzung“
31. Eine Professorin möchte wissen, ob ihr Projekt „förderfähig“ ist.
→ „Förderfähigkeit Forschungsprojekt“
32. (2W6 erlaubt) Kolleg:innen streiten über Zuständigkeiten.
→ ChatGPT: „Konfliktmoderation in wissenschaftlichen Teams“
33. Die IT meldet, dass die Plattform für Anträge heute nicht erreichbar ist.
→ „Forschungsinformationssystem Universität“
34. (2W6 erlaubt) Eine Promovierende sucht Rat zu Fristen.
→ „Promotionsordnung Fristen Beispiel“
35. Das Dekanat fragt nach Teilnahme an einer Ad-hoc-Sitzung.

- ChatGPT: „Wie läuft eine Dekanatssitzung ab?“
36. In einem EU-Konsortium gibt es Konflikte über Verantwortlichkeiten.
→ „EU Projektmanagement Rollen WP Lead“
41. Du sollst für einen Professor eine „Kurzexpertise“ entwerfen.
→ „Kurzexpertise Universität Beispiel“
42. Ein Raumwechsel löst Chaos in mehreren Gruppen aus.
→ „Hörsaalplanung Universität“
43. Eine wissenschaftliche Mitarbeiterin sucht Hilfe bei einer Drittmittelabrechnung.
→ „Drittmittelprojekt Abrechnung Beispiel“
44. (2W6 erlaubt) Eine Arbeitsgruppe braucht Moderation, um Prioritäten zu sortieren.
→ ChatGPT: „Moderation Prioritätensetzung“
45. (2W6 erlaubt) Ein externer Gutachter fragt nach Hintergrundzahlen.
→ „Strukturzahlen Universität“
46. Mehrere Personen wollen denselben knappen Ressourcentyp (Raum/

- Geld).
→ ChatGPT:
„Stakeholdermanagement Universität“
51. Zwei Doktoranden im Konflikt – es eskaliert leise.
→ „Konflikt Doktoranden moderieren“
52. (2W6 erlaubt) Du wirst um eine Einschätzung zu einer Förderlinie gebeten.
→ „DFG Programmübersicht“
53. Eine Studierendengruppe will kurzfristig Räume für ein Event.
→ „Hochschulraumverwaltung“
54. Jemand bittet um Beratung für ein Berufungsverfahren.
→ ChatGPT: „Wie läuft ein Berufungsverfahren ab?“
55. (2W6 erlaubt) Die Pressestelle fragt nach einer Projektbeschreibung.
→ „Projektbeschreibung Beispiel Forschung“
56. Eine Professorin bittet um „ganz schnellen“ Blick auf ihre Unterlagen.
→ „Förderantrag Beispiel Uni“

61. Kolleg:in möchte eine Prozesslandkarte erstellen.
→ „Prozesslandkarte Hochschule“
62. (2W6 erlaubt) Das Qualitätsmanagement fragt nach Kennzahlen.
→ „Qualitätsmanagement Hochschule Kennzahlen“
63. Das Präsidium benötigt Input für eine Strukturplanung.
→ „Strukturplanung Universität“
64. Engpass: Zwei wichtige Aufgaben kollidieren zeitlich.
→ ChatGPT:
„Priorisierungsmethoden Projektmanagement“
65. (2W6 erlaubt) Eine externe Stelle bittet um einen Zwischenbericht.
→ „Zwischenbericht Forschungsprojekt Beispiel“
66. Eine Evaluation steht an – du sollst koordinieren.
→ Google:
„Evaluation Universität Ablauf“



BLATT 3: SCHNELLEINSTIEG + BEISPIELRUNDE

Schnelleinstieg

Überblick Spielablauf ABRACADEMIA

1. Avatar erstellen
2. Viermal würfeln (Jahresphase, Begegnung, Thema, Mini-Ereignis)
3. Szene in 2-4 Sätzen beschreiben
4. Eine Entscheidung treffen
5. Würfeln (1W6 oder 2W6 je nach Erfahrungspunkten/Szenario)
6. Ergebnis notieren und Erfahrungspunkte anpassen
7. Kurze Reflexion schreiben

Fertig!

Beispielrunde

Spielcharakter: Lara, 31, strukturiert, introvertiert, Projektmanagerin; 0 Erfahrungspunkte.

Würfel:

- Jahresphase: 5 (Deadline-Hochdruck)
- Begegnung: 1 (Professor:in)
- Thema: 3 (schnelles Einarbeiten)
- Mini-Ereignis: 5 (Drucker streikt)

Szene:

Die Deadline für einen Förderantrag nähert sich, und ein Professor taucht mit einem Stapel Unterlagen auf.

Der Drucker liefert nur kryptische Fehlermeldungen.

Blatt 2 - Würfelerggebnis 4 und 1 = Szenario 41: Lara soll für einen Professor eine „Kurzexpertise“ entwerfen..

Entscheidung:

Lara entscheidet sich, zuerst kurz zu recherchieren, statt zu improvisieren, und bittet den Professor um zwei TageZeit.

Würfelwurf Ergebnis:

3 → suboptimal.

Lara schreibt eine brauchbare

Einschätzung, trifft aber nicht ganz den Punkt. Außerdem kann Sie ihren Text nicht ausdrucken - der Drucker streikt, daher kann sie nur eine mündliche Rückmeldung anhand ihrer Erinnerung geben. Der Professor wirkt unzufrieden, akzeptiert aber das Ergebnis. (Keine Erfahrungspunkte)

Reflexion:

„Der Drucker hat's nicht leichter gemacht. Aber ich habe eine halbwegs solide Lösung gefunden. Der Tag geht weiter.“

Natürlich kannst Du eine solche kurze Szene auch weiter ausformulieren und mit weiteren Details ausschmücken, um sie Dir möglichst lebensnah vorzustellen, so dass eine kleine Geschichte entsteht. Je nachdem, wie tief Du eintauchen willst. Stelle jedoch keine zu hohen Ansprüche an Deine Situations-Skizze - halte es spielerisch!