



# LÖSCHATHON - SPIELANLEITUNG

Wie du mit deinem Team spielerisch eure Datenablage aufräumen und dabei so richtig viel Spaß haben kannst.

# WARUM HABEN WIR DAS SPIEL ENTWICKELT?

## Ausgangslage

Wir arbeiten fast ausschließlich digital. Unsere Projektdokumentation, Kommunikation, Ablage von Verträgen und Co. passiert alles digital. Da kommt in einem Jahr ziemlich viel zusammen, was Server-Kapazitäten beansprucht. Im Sinne unseres Qualitäts- und Datenschutzmanagements finden wir es auch wichtig regelmäßig aufzuräumen.

Alleine zuhause vorm Rechner Ordner aufzuräumen hat bei uns so mittel-gut funktioniert. Die Aufgabe haben wir immer wieder depriorisiert, selbst wenn wir es uns als Team vorgenommen haben.

## Frage

Wie schaffen wir es Menschen zum digitalen aufräumen zu motivieren?

## Lösung

Zauberwort Gamification - unsere Spielekreation „Löschathon“ als aktivierende und gemeinschaftliche Aufräumaktion!

# VORBEREITUNG

Kläre diese drei Check-Fragen:

1. Was und wo soll gelöscht werden?
2. Wann wird eine Aktion durch die  
Löschung ausgelöst?\*
3. Welche Aktion wird ausgelöst?

\*Mehr zu Aktionen auf der nächsten Folie mit den Regeln

So haben wir's gemacht



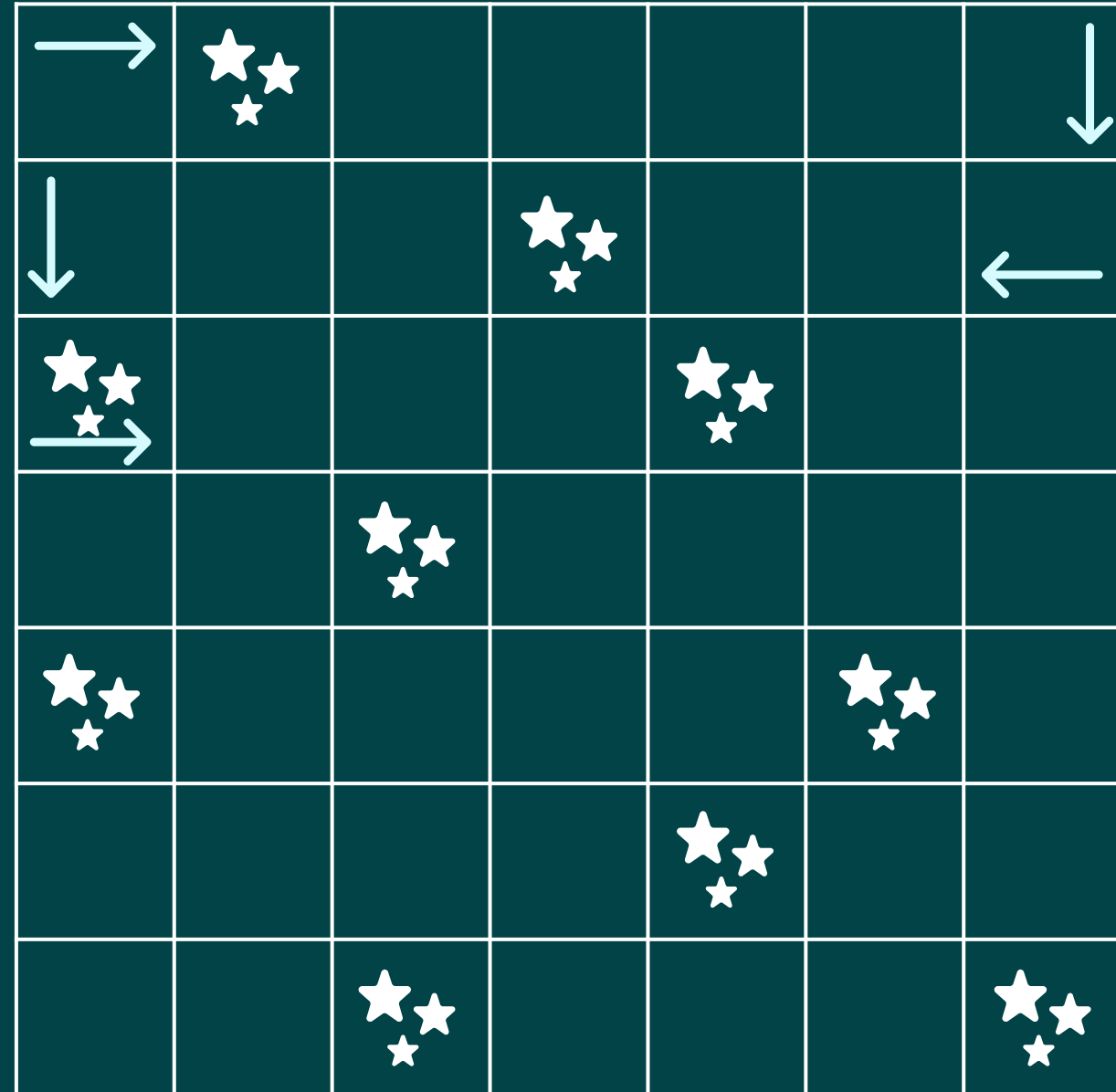
Tool	Grenze... gelöscht	Aktion
OneDrive (Cloudspeicher)	25 Megabyte	Würfeln
OneNote (Notizbuch)	3 Seiten	Würfeln
Emails (privates & geteiltes Postfach)	25 Mails	1. Schritt nach vorne
Microsoft-Teams	25 Megabyte	Würfeln
Whiteboard-Tool	3 Boards	Würfeln

# SPIELBRETT

## Deine Check-Liste

- ✓ Digital oder analog aufmalen
- ✓ Aktionsfelder (Sterne) beliebig verteilen
- ✓ Laufwege aufmalen
- ✓ Spielfiguren/ Zettel vorbereiten

START



ZIEL

# REGELN

- Für verschiedenste Tools gibt es verschiedene Grenzen, die eine Aktion auslösen. Überschreitung der Löschgrenze verpflichtet zum Ausführen der Aktion (z.B. Würfeln)
- Die Aktionen bringen dich auf dem Spielfeld voran. Wenn du dadurch auf ein Sternchenfeld kommst ziehst du Aktionskarte (siehe nächste Folie) und führst die Aktion aus
- Wenn der Timer um xxx-Uhr bimmelt lässt du alles stehen und liegen. Die Person, die am weitesten vorne ist gewinnt
- Optional: die besten drei Personen bekommen einen Überraschungspreis



Augenzahl

Unsere  
Würfelregeln



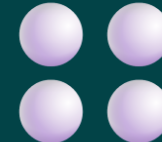
1 Schritt vor



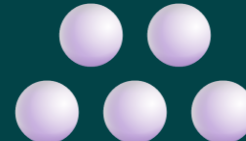
2 Schritte



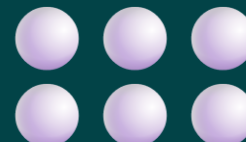
3 Schritte



3 Schritte



2 Schritte



1 Schritt

# AKTIONSKARTEN - UNSERE VORSCHLÄGE

## **Challenge 1 vs. 1** **Wer zuletzt lacht**

Schaut euch gegenseitig in die Augen (Person deiner Wahl). Wer zuerst lacht verliert. Wer gewinnt geht einen Schritt vor.

## **Singsalabim**

Stimme ein Lied deiner Wahl an. Wenn du es schaffst, dass mindestens x Personen einstimmen, würfle nochmal. Du kannst die Aktion später ausspielen. Behalte dafür die Karte bis du die Aktion ausgeführt hast.

## **Challenge 1 vs. 1** **Schnick, Schnack, Schnuck**

Schere-Stein-Papier (ohne Brunnen und weitere Fantasiegespinste) gegen eine Person deiner Wahl. Drei Runden. Wer die meisten gewinnt, darf nochmal würfeln.

## **Diebstahl**

Setze dich selbst einen Schritt nach vorne und eine andere Person deiner Wahl einen Schritt zurück auf dem Spielbrett.

## **Verteilungsausgleich**

Setze die Person die ganz hinten liegt einen Schritt vor. Du selbst gehst einen Schritt zurück. Wenn du selbst ganz hinten liegst gehe einen Schritt nach vorne und die erste Person einen Schritt zurück.

## **Challenge 1 vs. 1** **Trockene Augen**

Fordere eine Person deiner Wahl auf. Schaut euch gegenseitig in die Augen. Wer als erstes blinzelt, verliert. Wer gewinnt geht einen Schritt vor.

## **STOPP**

Rufe laut „Stopp“. Alle lassen für eine Minute alles stehen und liegen und machen Pause. Rufe nach einer Minute laut „Los“, damit das Spiel weiter geht.

## **Aussetzen**

Du machst für eine Minute Pause. Andere Spieler\*innen in deiner Pause ablenken ist ausdrücklich erwünscht.

## **Challenge 1 vs. 1** **Hartgeld**

Wirf mit einer anderen Person eine Münze. Er als erstes drei Mal die richtige aufgedeckte Seite errät darf nochmal würfeln.



# HILFE FÜR SPIELER\*INNEN

Wir haben den Planties eine Excel-Tabelle an die Hand gegeben, in der sie dokumentieren konnten wie viel sie gelöscht haben. Wenn sie z.B. in mehreren Ordnern gelöscht haben und noch nicht die Aktionsgrenze überschritten haben. Wird die Grenze überschritten wird das Feld in der Spalte „Summe“ grün.

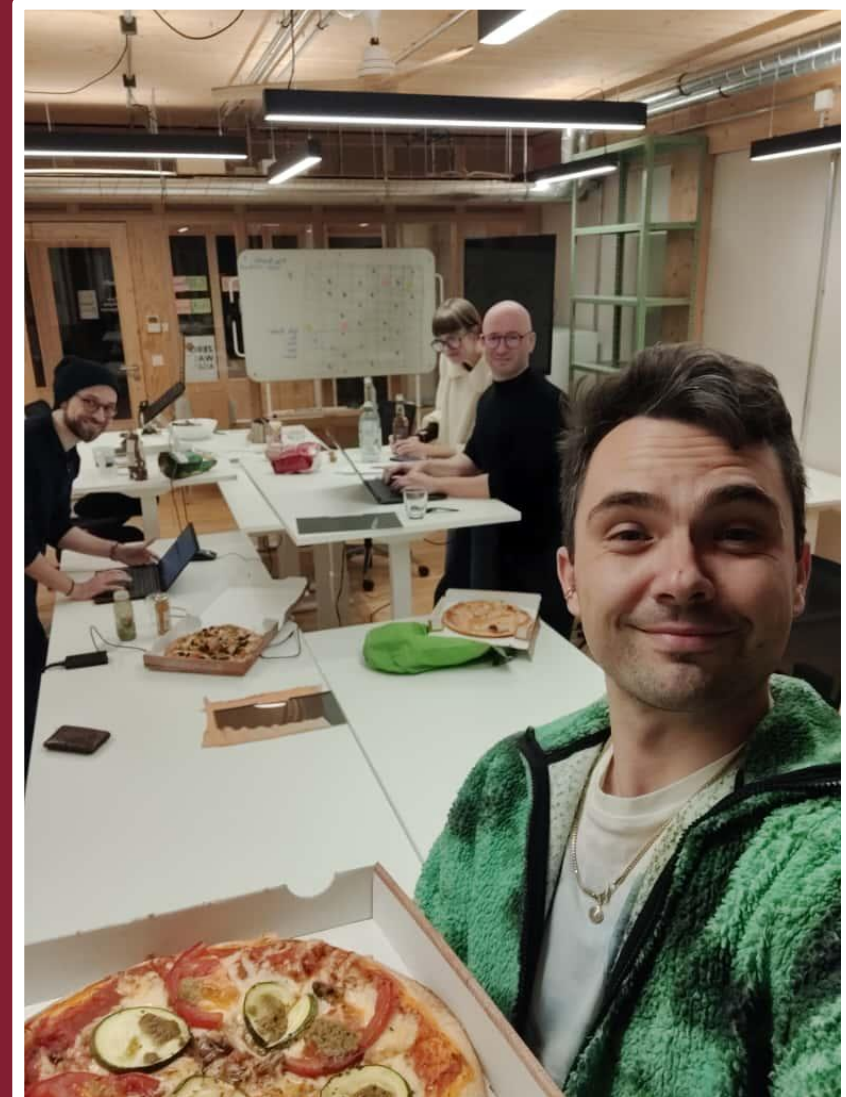
Die Person führt die Aktion (z.B. Würfeln) aus, bereinigt die Tabelle und löscht weiter. Das hilft, um den beim Löschen den Überblick zu behalten.

OneDrive & MS-Teams				Digitales Whiteboard		E-Mails	
MB Start	MB NEU	Gelöscht MB	Gelöscht MB Summe	Gelöschte Boards (Anzahl)	Gelöschte Boards Summe	Gelöschte Mails (Anzahl)	Gelöschte Mails Summe
		0	0		0		0
		0					
		0					
		0					

# UNSERE LEARNINGS

- ✓ Das Spiel kann analog und digital gespielt werden
- ✓ Genügend Zeit einplanen - Wir haben zwei Stunden angesetzt und hätten noch eine Stunde mehr löschen können
- ✓ Zusammen zu Löschen hat den Vorteil nochmal fix nachzufragen: brauchen wir das noch? Und gemeinsam in Erinnerung zu schwelgen
- ✓ Zusammen und gegeneinander zu löschen, macht Spaß! Sogar Lösch-Muffel werden durch den spielerischen Ansatz zu Lösch-Enthusiast\*innen

Wir wünschen dir viel Spaß  
beim selber ausprobieren!







# DU HAST FRAGEN ZU DEM SPIEL?

Dann melde dich doch bei uns!

[www.plant-values.de](http://www.plant-values.de)

[info@plant-values.de](mailto:info@plant-values.de)