

ANLEITUNGEN FÜR DIE MEETING-KARTEN



Wofür ist diese Karte da?

Die MIMIMI-Karte unterbricht destruktives Meckern und lenkt die Energie in konstruktive Bahnen. Sie schafft eine spielerische Möglichkeit, Jammerschleifen zu durchbrechen, ohne jemanden bloßzustellen. Hier sind einige Einsatzmöglichkeiten:

Die Endlos-Beschwerde Jemand beklagt sich wiederholt über dasselbe Problem. Die Karte wird gezogen mit der Frage: "Okay, verstanden – was wäre denn ein erster kleiner Schritt?"

Das Opfer-Narrativ Ein Teammitglied schildert ausführlich, warum etwas nicht geht oder nicht seine/ihre Verantwortung ist. Die Karte signalisiert: "Stopp – lass uns schauen, was wir wirklich beeinflussen können."

Die Negativ-Spirale Die Stimmung kippt ins Destruktive, mehrere Personen steigen ins gemeinsame Jammern ein. Die Karte bremst: "Moment – was läuft denn gerade eigentlich gut?"

Der Realitäts-Check Jemand dramatisiert eine Situation über Gebühr. Die Karte lädt ein: "Lass uns das mal nüchtern anschauen: Was ist tatsächlich passiert?"

Die Spielregel

- Jede:r darf die Karte ziehen – auch für sich selbst ("Ich merke, ich bin gerade im MIMIMI-Modus")
- Nach dem Ziehen folgt IMMER eine konstruktive Umformulierung
- Die Karte ist kein Vorwurf, sondern ein Impuls zur Perspektivwechsel

Beispiel-Formulierungen nach dem Ziehen

- "Was davon können wir beeinflussen?"; "Was läuft denn eigentlich gut in diesem Bereich?"
- "Was wäre die konstruktivste nächste Handlung?"; "Welche Ressourcen haben wir, die wir nutzen können?"

Die Goldene Arschkarte

Wofür ist diese Karte da?

Die Goldene Arschkarte ist eine spielerische Möglichkeit, unbequeme Wahrheiten auszusprechen und unliebsame Aufgaben zu verteilen oder anzunehmen. Hier sind einige Einsatzmöglichkeiten:

Das Opfer-Angebot Niemand will die unbeliebte Aufgabe übernehmen. Jemand zieht die goldene Arschkarte und sagt: „Ich mache es, aber ich will, dass alle sehen: Das ist ein Dienst fürs Team.“

Die Joker-Funktion Wer eine goldene Arschkarte gesammelt hat, kann sie einlösen: „Ich setze meine Karte ein und delegiere diese Aufgabe an jemand anderen, der weniger gesammelt hat.“

Ich übernehme bewusst Jemand sagt: "Okay, ich mache das" – und zieht dabei die goldene Arschkarte. Das Signal ans Team: Ich weiß, dass das keine Lieblings-Aufgabe ist, aber ich nehme sie trotzdem an. Das Team sieht es und weiß: Beim nächsten Mal ist jemand anders dran.

Unbequeme Wahrheiten: Jemand will etwas aussprechen, mit dem er oder sie sich kurzfristig unbeliebt machst, das langfristig aber allen hilft. Auch hierbei hilft die Goldene Arschkarte.

Die Spielregel

- Die Karte macht sichtbar, wer welche Lasten trägt
- Gesammelte Karten bedeuten: Beim nächsten Mal bist du raus oder darfst delegieren
- Die Karte ist gleichzeitig Belastungsnachweis UND Wertschätzung
- Unbequeme Arbeiten können leichter ausgesprochen werden.

Beispiel-Formulierungen

- "Ich ziehe die goldene Arschkarte – das heißt, dass beim nächsten Mal jemand anders dran ist."
- "Du bekommst von mir die goldene Arschkarte als Dank für deinen Einsatz."
- "Ich löse meine gesammelten goldenen Arschkarten ein – wer übernimmt?"



Wofür ist diese Karte da?

Die rote Karte ist das Notbremse-Signal: Sie stoppt Grenzüberschreitungen, unangemessenes Verhalten oder gefährliche Dynamiken sofort. Sie schützt die Kultur und die Menschen im Team. Hier sind einige Einsatzmöglichkeiten:

Grenzüberschreitungen Jemand wird laut, persönlich verletzend oder respektlos im Ton. Die rote Karte wird kommentarlos hochgehalten – das Meeting pausiert für 2 Minuten, danach wird neu gestartet.

Themen-Entgleisung Das Meeting driftet massiv vom Thema ab oder verliert sich in Nebenschauplätzen, die nicht hierhergehören. Die rote Karte bringt zurück: "Dieses Thema gehört nicht in dieses Meeting."

Verletzung der Team-Werte Jemand verhält sich konträr zu vereinbarten Team-Werten (z.B. durch Sarkasmus, Zynismus, Schuldzuweisungen). Die rote Karte macht sichtbar: "Das entspricht nicht unserer vereinbarten Kultur."

Selbst-Schutz Jemand merkt, dass er/sie selbst gerade die eigenen Grenzen überschreitet (zu emotional, zu getriggert). Die Karte wird für sich selbst gezogen: "Ich brauche eine Pause."

Die Spielregel

- Die rote Karte wird ohne Diskussion akzeptiert
- Nach dem Zeigen: 2 Minuten Pause, dann bewusster Neustart

Beispiel-Formulierungen

- [Rote Karte hochhalten – Schweigen]
- "Rote Karte. Wir machen 2 Minuten Pause."
- "Ich ziehe die rote Karte für mich selbst – ich brauche einen Moment."
- "Rote Karte. Der Ton passt gerade nicht."

ALLGEMEINE HINWEISE FÜR ALLE DREI KARTEN



Die Kultur dahinter: Diese Karten funktionieren nur in einer Kultur des Vertrauens. Sie sind Werkzeuge, keine Waffen. Ihr Einsatz setzt voraus, dass alle im Team:

- Gute Absichten unterstellen
- Feedback als Geschenk verstehen
- Bereit sind, eigenes Verhalten zu reflektieren
- Die psychologische Sicherheit im Team schätzen

Einführung im Team: Nehmt euch Zeit, die Karten gemeinsam einzuführen. Klärt Fragen, spielt Szenarien durch, vereinbart eure spezifischen Spielregeln. Ihr könnt sie für euch so einsetzen, wie es am besten zu euch und eurer Kultur passt. Die Einsatzmöglichkeiten sind lediglich Angebote.

Reflexion: Sprecht nach 4 Wochen darüber: Wie wirken die Karten? Was verändert sich? Wo braucht es Anpassungen?