



Ein Startup gründen – in 45 oder 90 Minuten

Alles, was Sie brauchen: ein Beamer, Laptops oder Tablets (1 Gerät pro 1–2 Personen), dieser Ablauf. Keine Anmeldung, keine Installation – Spiel-Link: **startupgame.eu/play**. Empfohlener Modus für Workshops: **CEO-Modus** (mit Businessplan & Monatsberichten); für jüngere Gruppen „Locker losspielen“.

🕒 **Format A: 45 Minuten (Kompakt)**

ZEIT	PHASE	WAS PASSIERT
0–5 Min.	Einstieg	Frage in die Runde: „Was glaubt ihr: Woran sterben die meisten Startups?“ (Antworten sammeln, nicht auflösen – das Spiel beantwortet es.)
5–10 Min.	Setup	startupgame.eu/play öffnen, Gründer-Typ & Branche wählen (Teams zu zweit funktionieren am besten: eine Person klickt, beide entscheiden).
10–35 Min.	Spielphase	Ziel-Ansage: „Überlebt mindestens 12 Spielmonate – und holt euch mindestens einen Investor.“ Lehrperson läuft herum, hilft nur bei Bedienfragen, nicht bei Entscheidungen.
35–45 Min.	Auswertung	2–3 Teams berichten: höchster Kontostand, knappste Pleite, bester Deal. Dann 2 Diskussionsfragen von Seite 2.

🕒 **Format B: 90 Minuten (mit Transfer)**

ZEIT	PHASE	WAS PASSIERT
0–10 Min.	Einstieg	Wie Format A, plus kurze Begriffs-Abfrage: „Wer kann Runway erklären? Term Sheet? Verwässerung?“ (Stand notieren – am Ende wiederholen.)
10–15 Min.	Setup	Teams bilden, Spiel starten, CEO-Modus wählen (inkl. Businessplan bei der Bank).
15–55 Min.	Spielphase	Ziel: 18+ Monate überleben, mindestens eine Finanzierungsrunde verhandeln. Zwischenruf bei ~Minute 35: „Prüft euren Cap Table – wem gehört eure Firma eigentlich noch?“
55–75 Min.	Diskussion	4–5 Fragen von Seite 2, entlang dem, was in den Teams wirklich passiert ist (Pleiten sind das beste Material!).
75–90 Min.	Transfer	Begriffs-Abfrage vom Anfang wiederholen (Aha-Effekt). Abschlussfrage: „Welche dieser Entscheidungen trifft ihr in eurem echten Projekt gerade?“



Praxis-Tipps: Pleiten sind Gold – wer bankrottgeht, hat den besten Redebeitrag für die Auswertung („Firmen sterben nicht an schlechten Ideen, sondern am Ende des Runways“). Unterstrichene Begriffe im Spiel öffnen das Lexikon. Der Impact-Wert lohnt einen eigenen Hinweis: Der Endscore ist Vermögen × Impact – Geldscheffeln allein gewinnt nicht.



Diskussionsfragen & Transfer

Auswahl je nach Gruppe – 2 Fragen für 45 Min., 4–5 für 90 Min.



Geld & Finanzierung

Runway:

Wie viele Monate hättet ihr noch, als es knapp wurde? Was hättet ihr früher tun können – Kosten senken oder Umsatz holen?

Term Sheet:

Welche Bedingung im Investoren-Angebot hat euch überrascht? Warum verlangt ein Investor so etwas?

Der Preis des Geldes:

Wer hat Anteile abgegeben? Wie viel Prozent gehören euch noch – und war der Deal es wert?

Bank vs. Investor:

Kredit oder Equity – was war in eurer Lage klüger, und woran macht ihr das fest?



Strategie & Verantwortung

Hype vs. Substanz:

Was hat eine Kampagne wirklich gebracht – und wie lange hält der Effekt? Kennt ihr das aus der echten Welt?

Impact:

Euer Endscore ist $\text{Vermögen} \times \text{Impact}$. Ist das eine faire Formel? Sollte die echte Wirtschaft so rechnen?

Team:

Wen habt ihr zuerst eingestellt und warum? Was hat eine unfaire Entscheidung (z. B. Entlassung) ausgelöst?

Der Seitenwechsel:

(falls erreicht) Als Angel/VC: Wie hat sich die andere Seite des Tisches angefühlt? Was pitcht ihr jetzt anders?



Transfer in die Realität

- Welche Entscheidung aus dem Spiel steht in eurem echten Projekt/Leben gerade an – und was macht ihr jetzt anders?
- Welcher Begriff war euch vorher unklar und ist jetzt klar? (Runway, Equity, Verwässerung, CAC, Term Sheet, Bewertung ...)
- Was war im Spiel unrealistisch einfach? Was unterschätzen Gründer:innen in echt am meisten?



Pilot-Angebot: Für die ersten Partner-Einrichtungen komme ich gern remote zum Q&A dazu – und Ihr Feedback fließt direkt in die Weiterentwicklung. Kontakt: hello@startupgame.eu · Material & Updates: startupgame.eu/educators