Lass uns spielen!

Serious Games
oder wie ich schneller und nachhaltiger lernen kann.

NEUE MÖGLICHKEITEN DURCH DEN EINSATZ VON KÜNSTLICHER INTELLIGENZ

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

stilbezirk

Wir sind die Agentur für **Transformational Branding.**

Wir entwickeln, transformieren und begleiten Marken mit Methode und Kreativität, um nachhaltige Unternehmenswerte zu schaffen.





Ansprechpartner
Henrik von Janda-Eble
Gesellschafter stilbezirk

h.vonjanda@stilbezirk.com
+49 911 760 955 - 0

stilbezirk.de

Kompetenzfelder

Brand

Communication

Digital

Content

AI inside



stilbezirk

Agentur für Transformational Branding

×

BOSODO games

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Mittagsmenü

SPIELEND LERNEN
SERIOUS GAMES
KI
AKTUELLE PROJEKTE
VIELE MÖGLICHKEITEN
Q&A
LET'S PLAY

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



Markus Utomo
graduate game designer and entrepreneur



Henrik von Janda-Eble
founder and partner
stilbezirk – agency for transformational branding

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

SERIOUS GAMES

Spielend Lernen

Solange wir leben, lernen wir. Und wenn wir spielend lernen, ist das die nachhaltigste Art und Weise!
Vor diesem Hintergrund haben wir unser Projekt bosodo ins Leben gerufen!

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Warum spielen wir?

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Warum spielen wir?

Lernmotor
Dopamin
Sicherer Raum
Frustrationstoleranz
Selbstwirksamkeit
Soziale Kompetenz
Flow State
Kreativität
Resilienz
...

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Spielen – ein Leben lang.



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Referenzen

Lufthansa

SiMM SPIELWAREN

NOCH ... wie im Original

Audi

Schmidt

Fraport

Steiff

KOMPETENZZENTRUM KULTUR- UND KREATIVWIRTSCHAFT DES BUNDES

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

RI. SE Research Institutes of Sweden



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Der Ernst des Lebens...

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Consulting e.g.



adensio

turning strategy into reality



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG









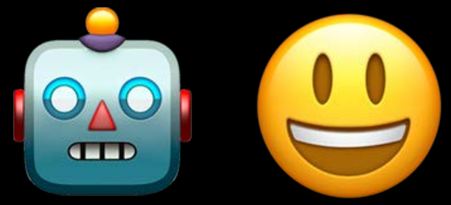
Aber viele Themen haben nicht die finanzielle Unterstützung, um in Serious Games umgesetzt zu werden.

Du brauchst das Know-how

Die Experten

Und Geld...

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



Aber hier kommt KI ins Spiel :)

**Claude, Gemini und Co bieten uns Effizienz und neue Tools,
um effizient und tief in jede Art von Inhalten und komplexen Strukturen einzutauchen.**

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



Neue Möglichkeiten und Themen



21.10.26

Monster

Fallstricke
Fehler
Auslöser
Probleme

VS

Wissen

Hilfe
Hacks
Inspiration
Know How

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



VS



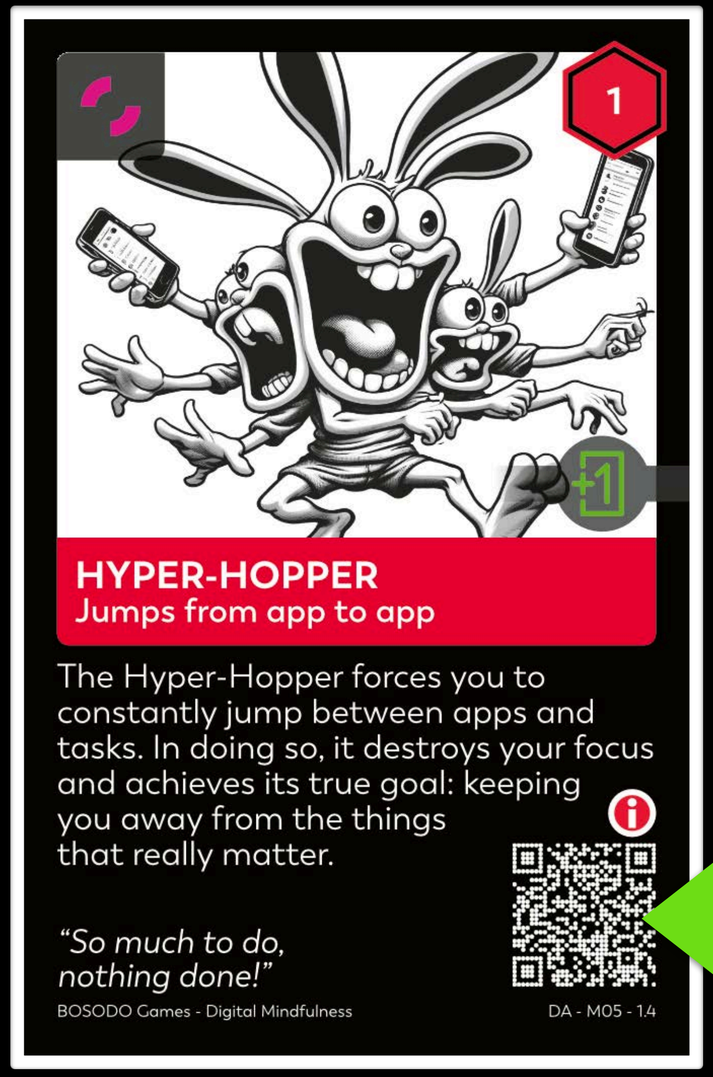
© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



VS



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



QR Code on each card
→ landingpages with more info and content

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



ist der Grenzen-Ghul machtlos.

Zufällig hier gelandet?

Diese Karte ist Teil des Spiel „digitale Achtsamkeit“ von BOSODO Games. Hier lernst du gemeinsam mit anderen, digitale Ablenkungen zu überwinden – spielerisch, interaktiv und mit viel Spaß! Statt stundenlang Bücher zu wälzen, bietet unser Kartenspiel schnelle, praxisnahe Lösungen, die du direkt im Alltag umsetzen kannst.

Jetzt das ganze Spiel entdecken

BOSODO games

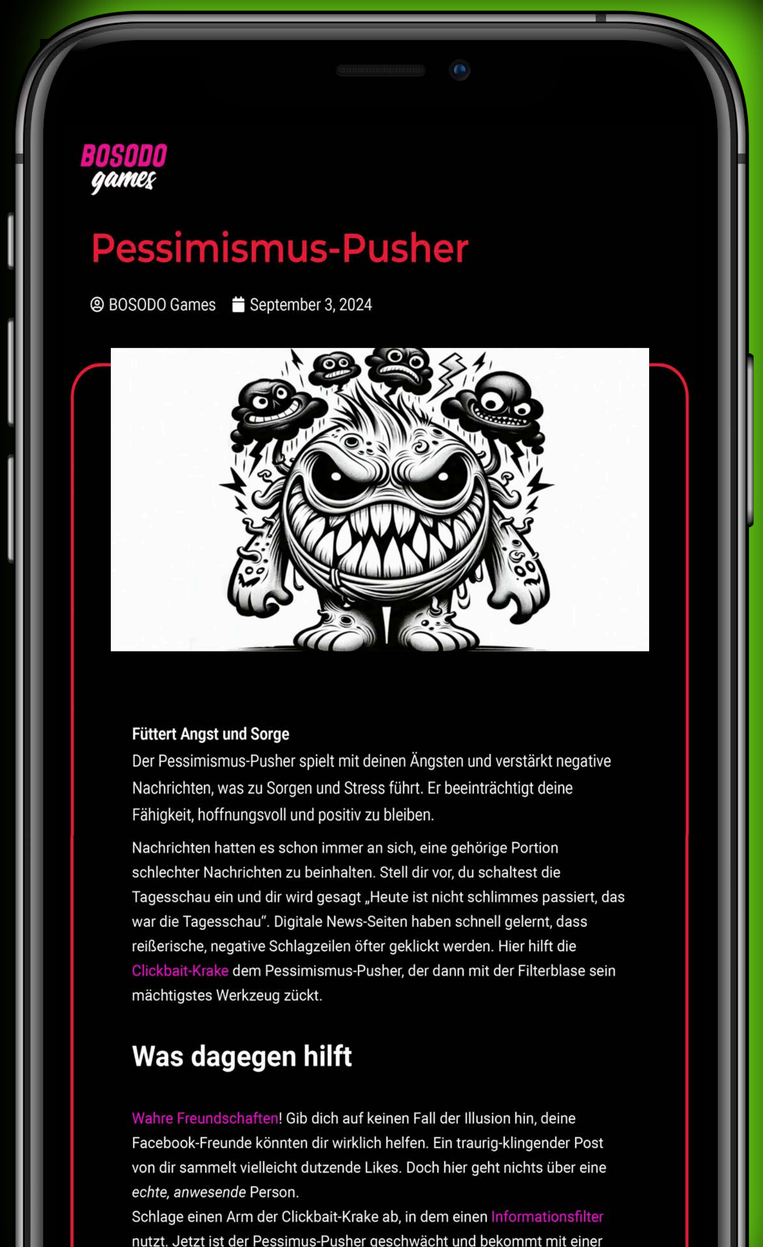
© 2024 Markus Utomo. All rights reserved.

IMPRESSUM DATENSCHUTZ AGB



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Animationen & Voice Overs in 15min mit KI erstellt.



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



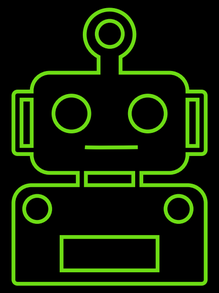
Autorenkarten





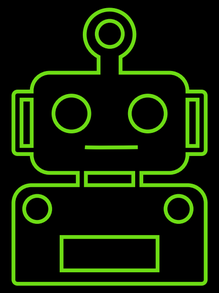
Spielanleitung (Casual- & Expertenmodus)

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



game changer

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



Tools

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Am Anfang verschiedene KI-Modelle und nur unabhängige, spezifische Arbeitsschritte.

ChatGPT, Claude, Gemini and

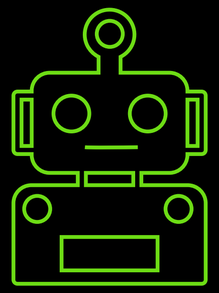
„eigene Modelle“

+

Empamos AI

...

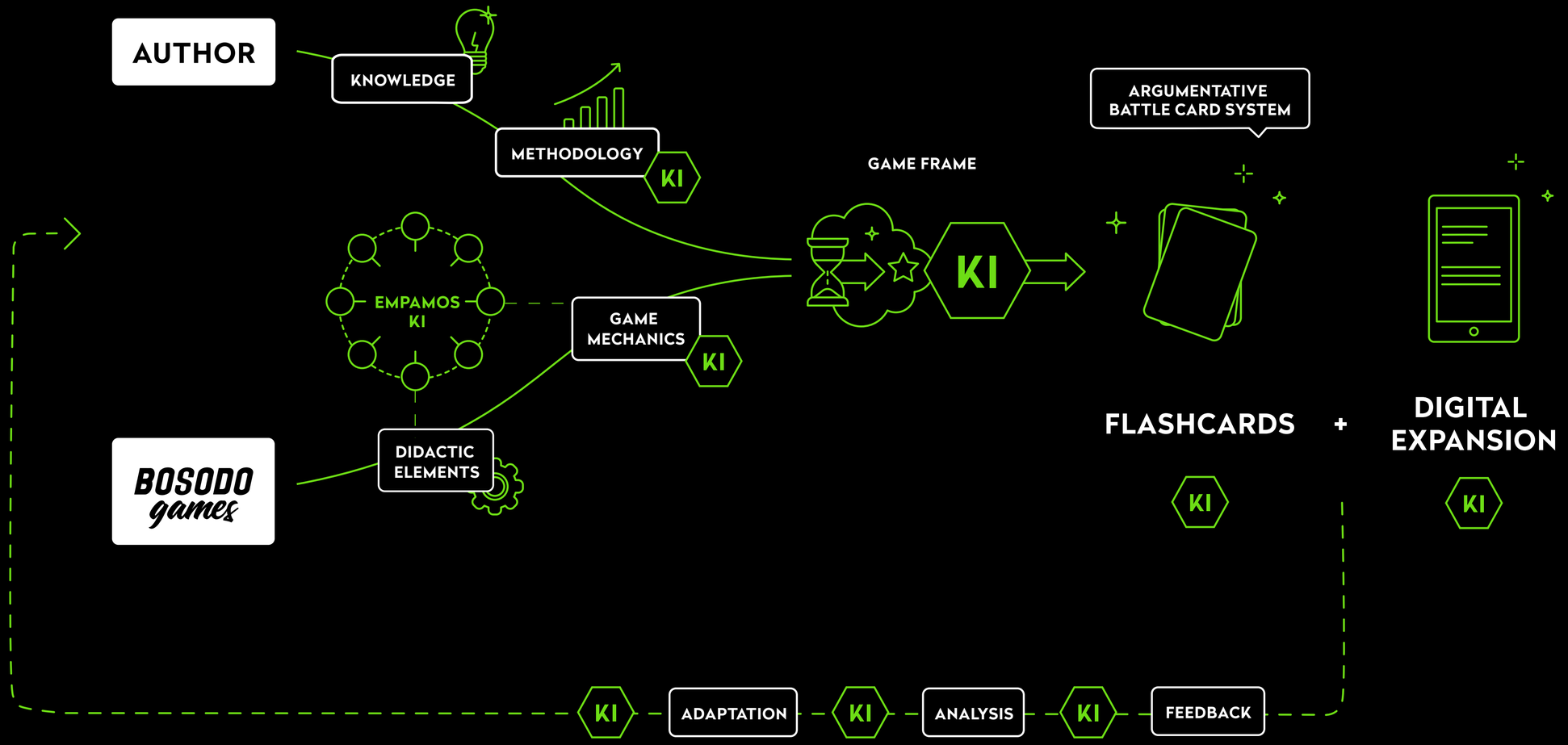
© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



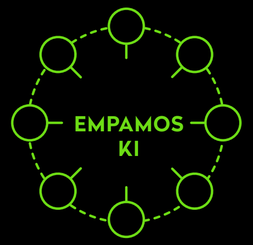
workflow

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Spreading knowledge, game by game



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



89
Spielvarianten
Spielvarianten sind Variationen der Regeln, die dafür sorgen, dass das Spiel für Abwechslung sorgt und von verschiedenen Faktoren behält, z.B. unabhängig von der Anzahl der Spieler. Alternativ kann der Charakter des Spiels auch gezielt verändern werden.

10
Informationsasymmetrie
Mit Informationsasymmetrie erreicht man, dass nicht alle Spieler zur selben Zeit die gleichen Informationen haben. Es kann sein, die Spieler halten Informationen geheim, die im Verlauf des Spiels oder erst am Ende aufgelöst werden.

26
Avatar
Ein Avatar wird von einem oder mehreren Spielern gespielt und macht die Spieler oder einen Spielercharakter repräsentiert. Er handelnde Akteure sichtbar bzw. von anderen Spielern unterscheidbar. Ein Avatar kann figürlich oder abstrakt gestaltet sein.

14
Rolle
Spieler übernehmen Rollen, die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Diese ändern sich pro Rolle im Spiel nicht mehr. Eine oder mehrere Rollen können an einen oder mehrere Spieler gleichzeitig vergeben werden.

39
Spiel-Fortschrittsanzeige
Eine Repräsentation des Spielfortschritts, der für alle Spieler gleichermaßen gültig ist und es ihnen erlaubt, die Dauer bis zum Ende des Spiels oder einer Zwischenwertung einzuschätzen.

32
Positives Ereignis
Positive Ereignisse wirken sich förderlich auf das Spiel eines oder mehrerer Spieler aus. Dies führt dazu, dass für die betroffenen Spieler ein Sieg wahrscheinlicher bzw. das Verlieren weniger wahrscheinlich wird.

35
Veränderliches Spielfeld
Das Spielfeld entsteht bzw. verändert sich grundlegend durch Entscheidungen der Spieler - sei es im Spielverlauf oder lediglich zu Spielbeginn, indem für jede Spielpartie ein anderes oder individuelles Spielfeld erzeugt wird.

18
Spieler-Fortschrittsanzeige
Eine Spieler-Fortschrittsanzeige gibt Auskunft über den Status eines Spielers während des Spielverlaufs. Dieser Fortschritt kann die Distanz zur Sieg- oder Verliertedingung oder die Entwicklung individueller Eigenschaften anzeigen.

15
Sammeln
Sammeln bezeichnet das Zusammentragen besonderer Objekte oder Informationen. Hinsichtlich der Menge kann zwischen Sammeln auf Vollständigkeit und Akkumulation unterschieden werden. Auch die Suche einzelner Objekte sowie deren Kombination gehört dazu.

7
Feedback
Die Spieler erhalten hilfreiche Rückmeldung bezüglich ihrer Handlungen. Dies dient der Verbesserung ihrer Leistung bzw. der Anpassung ihres Spielverhaltens.

13
Ressourcen
Ressourcen werden als Mittel zum Zweck eingesetzt, d.h. zur Erreichung bestimmter Ziele oder negativer Ereignisse. Ressourcen unterscheiden sich hinsichtlich ihres Zwecks und die Spieler können im Spielverlauf durch Einsatz oder Kombination weitere Ressourcen erwerben.

3
Regeln sind zu kompliziert
Die Spieler müssen ein kompliziertes Regelwerk befolgen. Es fällt ihnen dadurch schwer, regelkonform zu spielen. Das Spiel lädt nicht zum erneuten Spiel ein, da sich die Spieler die Regeln schwer merken können.

23
Wiederspielwert zu gering
Haben die Spieler das Spiel einmal gespielt, haben sie keine oder nur wenig Lust, das Spiel erneut zu spielen.

10
Spielsituation ist unübersichtlich
Die Spielsituation ist unübersichtlich, da die Spieler viele Parameter gleichzeitig im Auge behalten müssen. Dies erschwert ihnen die Auswahl der richtigen Aktionen.

11
Kompetitive Spielform
Die Spieler stehen in einem Wettbewerb, bei dem ermittelt wird, wer am Ende das Spiel gewonnen hat. Dieser kann dazu führen, dass die Konkurrenz während des Spiels den eigenen Spielverlauf positiv oder negativ beeinflussen kann.

20
Strafe
Ein negativer Einfluss auf den Spielfortschritt eines oder mehrerer Spieler, der als Reaktion auf eine Handlung oder Unterlassung eines der Spieler erfolgt. Arten und Ausmaß der Strafe sind in den Spielregeln bereits zu Spielbeginn bekanntgegeben.

3
Belohnung
Spieler erhalten eine Belohnung für besondere Leistungen. Sie wirkt sich positiv auf das Spielgeschehen aus, da sie es den Spielern ermöglicht, notwendig zu sein. Belohnungen können ein Anreiz sein auf bestimmte Ergebnisse gezielt hinzuarbeiten.

25
Zu wenig Immersion
Obwohl das Spiel in einer Spielwelt angesiedelt ist, können sich die Spieler schlecht in diese Welt hineinversetzen. Spielwelt und Spiel sind für die Spieler getrennte Welten.

8
Spieldauer zu lang
Das Spiel dauert zu lange und es gelingt nicht, die Spannung über den gesamten Zeitraum aufrechtzuerhalten. Je länger das Spiel dauert, desto seltener wird es beendet oder zu Ende gespielt, da dann der Aufwand - das Zeitbudget übersteigt.

1
Eigene Leistung nicht einschätzbar
Die Spieler können nicht oder nur schwer einschätzen, ob sie das Spiel gut spielen. Sie wissen nicht, ob ihr Erfolg auf ihr Können oder nur auf den Zufall zurückzuführen ist.

72
Wählbarer Schwierigkeitsgrad
Die Spieler haben selbst die Wahl, mit welchem Schwierigkeitsgrad sie das Spiel spielen oder fortsetzen möchten. Dadurch wird das Spiel so verändert, dass es schwieriger oder leichter wird.

23
Verlierbedingung
Mit dieser Bedingung stellt man fest, das ein oder mehrere Spieler aus dem Spiel ausscheiden. Für sie ist das aktive Spiel um den Sieg zu Ende, da sie es nicht mehr gewinnen können.

16
Siegbedingung
Mit einer Siegbedingung stellt man fest, wer das Spiel gewonnen hat. Eine solche Bedingung kann örtlicher, zeitlicher oder mengenmäßiger Natur sein und entweder nur von einem oder von mehreren Spielern erreicht werden.

6
Erinnern
Die Spieler erhalten vor bzw. während des Spiels Informationen, an die sie sich zu einem späteren Zeitpunkt wieder erinnern müssen, um daraus einen Vorteil zu ziehen bzw. das Spiel zu gewinnen oder nicht zu verlieren.

12
Kooperative Spielform
Alle Spieler verfolgen ein gemeinsames Ziel. Um das Ziel zu erreichen müssen die Spieler ihre Aktionen aufeinander abstimmen und sich gegenseitig unterstützen.

8
Fragestellung
Die Spieler müssen eine oder mehrere Fragen beantworten, die anderen Spielern stellen, um das Spiel zu gewinnen oder nicht zu verlieren. Die Antwort kann von den Spielern gewusst, geschätzt oder geraten werden.

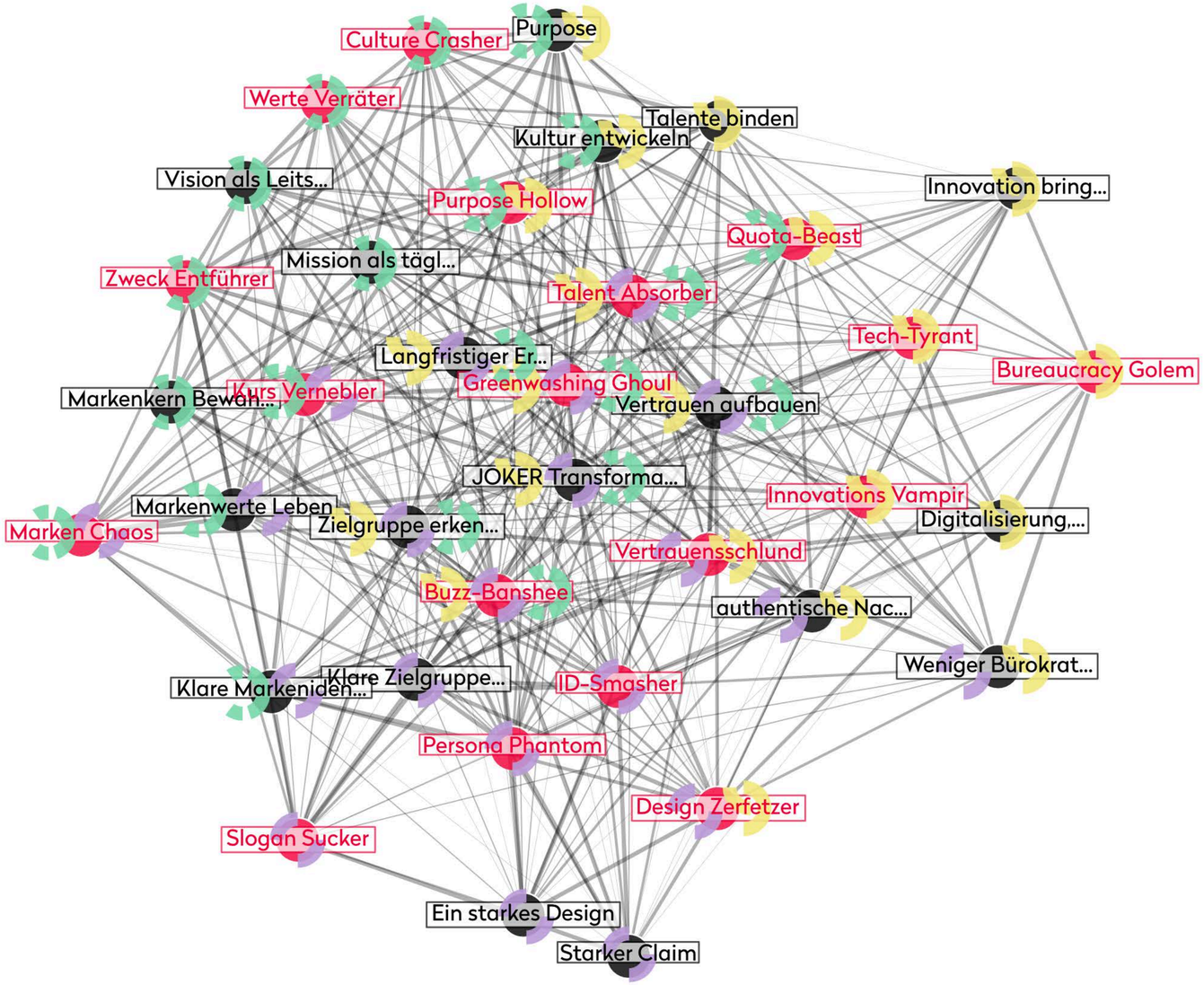
9
Gemeinsames Spielfeld
Ein gemeinsames Spielfeld ist ein Spielfeld, das allen Spielern bzw. Spieler gemeinsam nutzen. Dieser speichert Informationen über den Spielstand und dient den Spielern zur Planung ihrer Spielzüge, die sie innerhalb der Grenzen des Spielfelds durchführen.

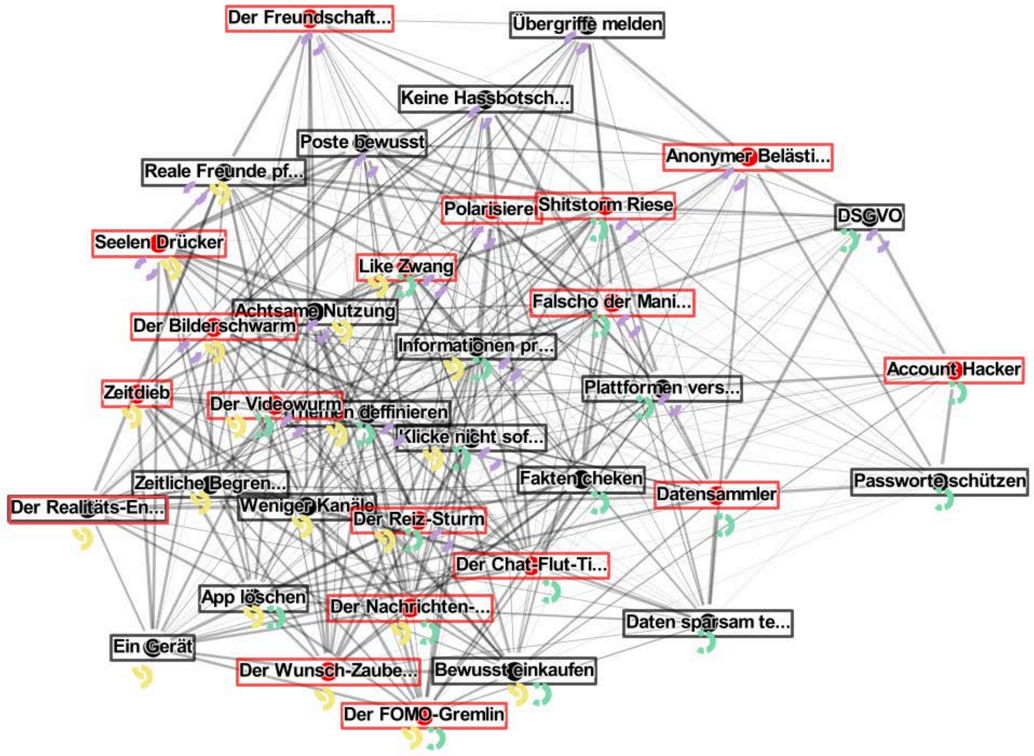
24
Gegenseitige Beeinflussung zu stark
Die Spieler können sich gegenseitig zu stark im Spielverlauf negativ beeinflussen. Dies kann dazu führen, dass bestimmte Spieler von anderen gezielt bevorteilt und andere gezielt benachteiligt werden. Konflikte außerhalb des Spiels können so innerhalb des Spiels ausgetragen werden.

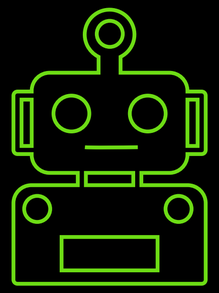
5
Ereignis
Ereignisse nehmen Einfluss auf den Verlauf des Spiels und unterbrechen den Fluss. Ereignisse können durch Aktionen bzw. Handlungen der Spieler oder durch das Spiel ausgelöst werden.

25
Zufall
Der Zufall ist ein künstlich erzeugter Faktor, der den Spielverlauf so beeinflusst, dass bestimmte Ereignisse für die Spieler unberechenbar werden.

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG


Purpose
Culture Crasher
Werte Verräter
Talente binden
Kultur entwickeln
Vision als Leits...
Purpose Hollow
Innovation bring...
Quota-Beast
Mission als tägl...
Zweck Entführer
Talent Absorber
Tech-Tyrant
Langfristiger Er...
Bureaucracy Golem
Greenwashing Ghoul
Kurs Vernebler
Markenkern Bewah...
Vertrauen aufbauen
JOKER Transforma...
Innovations Vampir
Markenwerte Leben
Digitalisierung,...
Zielgruppe erken...
Marken Chaos
Vertrauensschlund
Buzz-Banshee
authentische Nac...
Weniger Bürokrat...
Klare Zielgruppe...
Klare Markeniden...
ID-Smasher
Persona Phantom
Design Zerfetzer
Slogan Sucker
Ein starkes Design
Starker Claim


Der Freundschaft...
Übergriffe melden
Keine Hassbotsch...
Poste bewusst
Anonymer Belästi...
Reale Freunde pf...
Polarisierer
Shitstorm Riese
DSGVO
Seelen Drücker
Like Zwang
Falscho der Mani...
Achtsame Nutzung
Der Bilderschwarm
Informationen pr...
Account Hacker
Zeitdieb
Plattformen vers...
Der Videowurm
Klicke nicht sof...
Zeitliche Begren...
Faktencheken
Passwörter schützen
Datensammler
Der Realitäts-En...
Weniger Kanäle
Der Reiz-Sturm
Der Chat-Flut-Ti...
App löschen
Der Nachrichten-...
Daten sparsam te...
Ein Gerät
Der Wunsch-Zaube...
Bewusst einkaufen
Der FOMO-Gremlin

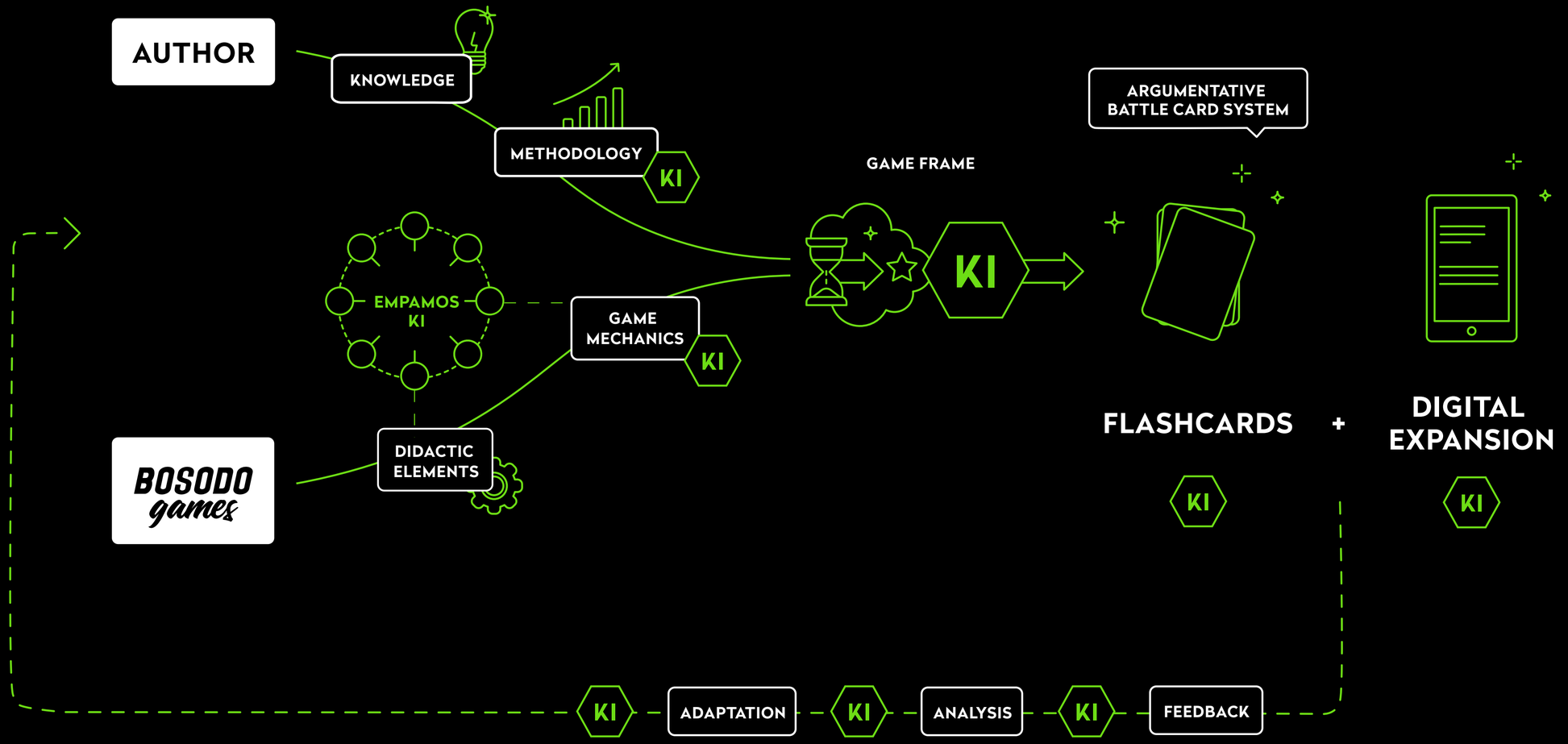


our tool

Serious Games Generator

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Spreading knowledge, game by game

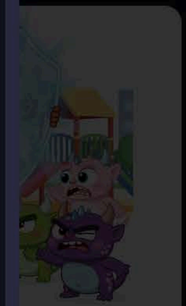


© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

PROJEKT
Projekt wählen...
Einstellungen
Export
Import
Import vom Server (große Dateien)
VERSION
Version 3 (25K / 22
QUELLDATEI
Quelldatei wählen...
Upload Quelldatei
ERWEITERT
Ollama URL
http://localhost:11434

Pipeline
1 Extract
Themen aus Quelldatei extrahieren
Ausführen
6 AI Balancing
KI-gestütztes Farb-Balancing
Ausführen
7 Webseiten
HTML-Kartenseiten generieren
Ausführen
Alle Steps ausführen
Themen (24)
Webseiten (0)
Review
Neue Wissenskarte


#1
Super Breath
Your #1 calm-down power




#4
Power Move
Shake the monsters off!

Log
[16:51:41] Lade Version 3...
[16:51:41] 1 Themen geladen
[16:51:42] 22 monster Karten geladen
[16:51:42] 25 knowledge Karten geladen

📂 Neues Projekt erstellen

Projektname *
z.B. Stress im OP, Digitale Achtsamkeit
Beschreibung
Worum geht es in diesem Kartenspiel?

🎯 Zielgruppe & Kontext
Diese Angaben werden für die KI-Generierung verwendet!

Zielgruppe *
z.B. Medizinisches Fachpersonal, Führungskräfte, Studenten...
Wer spielt das Spiel? Experten oder Anfänger?

Fachbereich / Kontext
z.B. Krankenhaus, Büro, Schule, Sport...
In welchem Umfeld spielt das Spiel?

Thema / Spielname
z.B. Performance Under Pressure, Digitale Balance
Der Titel des Kartenspiels

Tonalität / Sprache
👋 Locker, kollegial (Du-Form)

Spezielle Anweisungen für KI (optional)
z.B. Verwende Fachbegriffe aus der Notfallmedizin, beziehe dich auf echte Situationen im OP...
Zusätzliche Hinweise für die Kartengenerierung

Abbrechen
Erstellen

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under

Einstellungen

VERSION

Version 18 (0K / 0M

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload .md

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

Pipeline

1 Extract ✅
Themen aus Quelldatei extrahieren
▶ Ausführen

2 Knowledge Cards ✅
18 Wissenskarten generieren
▶ Ausführen

3 Monster Cards ✅
18 Monster-Karten generieren
▶ Ausführen

4 Image Prompts ✅
Bild-Prompts für FLUX erstellen
▶ Ausführen

5 Generate Images ✅
Bilder mit FLUX API generieren
▶ Ausführen

6 AI Balancing ✅
KI-gestütztes Farb-Balancing
▶ Ausführen

🚀 Alle Steps ausführen

🎯 Themen (18) | 👹 Monster (27) | 📚 Wissen (24) | 📊 Matrix | 📤 Export

+ Neue Monster-Karte



#1

Panik-Papst-Peter

"Wir werden alle sterben!"

Sieht in jedem Notfall eine Apokalypse: "MANV! ALARMIERT ALLES!" (Es ist ein verstauchter Knöchel.) Seine Ruhe ist so ansteckend wie Norovirus.



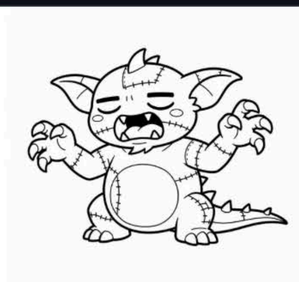
#2

Freeze-Frame-Fritzi

"Buffering... 0%"

Steht im Schockraum wie ein Reh im OP-Licht. Selbst "Patient ex!" löst nur ein langsames Blinzeln aus. Sein Notfall-Modus: Standby.

„...äh...äh..."



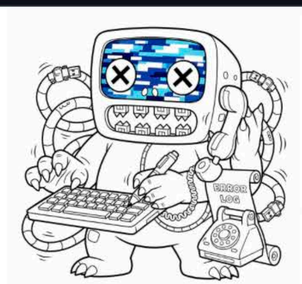
#3

Leerlauf-Lenny

"Null Druck, null Fokus"

Im Einsatz so motiviert wie ein defekter Pager. Verpasst den Moment, in dem aus "easy" plötzlich "kritisch" wird.

„Wird schon nix sein."



#4

Server-Crash-Sven

"RAM voll, Hirn leer"

Reanimiert, dokumentiert, telefoniert – gleichzeitig. Sein Gehirn ist wie ein Win98-Rechner mit 47 offenen Tabs: Blue Screen garantiert.

Log

↑ Clear

```
[10:02:41] 1 Themen geladen
[10:02:41] 27 monster Karten geladen
[10:02:41] 24 knowledge Karten geladen
[10:02:41] Anwendung bereit
```

Synology Photos | Dashboard | Breaking Ne...Ground News | Drohnen Registrierung | https://dashb...users/sign_in | Deutsche Ban... -Brokerage | Web 3.0 – st...mbH & Co. KG | TRAILER - el ...ndless winter | stilbezirk GmbH & Co. KG
Öffentliche Freigabe - Dateien - IHKdrop-next | Serious Games Card Generator

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under +

Einstellungen

Export | Import

Import vom Server (große Dateien)

VERSION

Version 20 (0K / 0M +

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload Quelldatei

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

Pipeline

1 Extract ✅	Themen aus Quelldatei extrahieren	▶ Ausführen
2 Knowledge Cards ✅	18 Wissenskarten generieren	▶ Ausführen
3 Monster Cards ✅	18 Monster-Karten generieren	▶ Ausführen
4 Image Prompts ✅	Bild-Prompts für FLUX erstellen	▶ Ausführen
5 Generate Images ✅	Bilder mit FLUX API generieren	▶ Ausführen
6 AI Balancing ✅	KI-gestütztes Farb-Balancing	▶ Ausführen
7 Webseiten ✅	HTML-Kartenseiten generieren	▶ Ausführen

🚀 Alle Steps ausführen

🎯 Themen (18) | 👹 Monster (23) | 📚 Wissen (24) | 📊 Matrix | Export | 🌐 Webseiten (0) | Review

+ Neue Monster-Karte



#1

Panik-Papst

"Wir werden alle sterben!"



#3

Leerlauf-Lurch

"Null Druck, null Fokus"



#4

Server-Crash

"RAM voll, Hirn leer"



#5

Blackout-Blob

"Was war nochmal...?"

Log

↑ Clear

[16:50:49] 1 Themen geladen

[16:50:49] 23 monster Karten geladen

[16:50:49] 24 knowledge Karten geladen

Synology Photos | Dashboard | Breaking Ne...Ground News | Drohnen Registrierung | https://dashb...users/sign_in | Deutsche Ban... -Brokerage | Web 3.0 – st...mbH & Co. KG | TRAILER - el ...ndless winter | stilbezirk GmbH & Co. KG
Öffentliche Freigabe - Dateien - IHKdrop-next | Serious Games Card Generator

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under

Einstellungen | Export | Import | Import vom Server (große Dateien)

VERSION

Version 20 (0K / 0M

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload Quelldatei

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

Pipeline

1 Extract ✅	Themen aus Quelldatei extrahieren	▶ Ausführen
2 Knowledge Cards ✅	18 Wissenskarten generieren	▶ Ausführen
3 Monster Cards ✅	18 Monster-Karten generieren	▶ Ausführen
4 Image Prompts ✅	Bild-Prompts für FLUX erstellen	▶ Ausführen
5 Generate Images ✅	Bilder mit FLUX API generieren	▶ Ausführen
6 AI Balancing ✅	KI-gestütztes Farb-Balancing	▶ Ausführen
7 Webseiten ✅	HTML-Kartenseiten generieren	▶ Ausführen

🚀 Alle Steps ausführen

🎯 Themen (18) | 👹 Monster (23) | 📚 Wissen (24) | 📊 Matrix | Export | 🌐 Webseiten (0) | Review



#13

Eins nach dem anderen

Arbeitsgedächtnis hat Limits

Multitasking senkt IQ um 10 Punkte – wie eine schlaflose Nacht. Mach eine Sache fertig, delegiere den Rest. Priorisierte To-do-Liste



#14

Autopilot-Switch

Routine vs. Neuland

Kahneman: System 1 (schnell) vs. System 2 (analytisch). Standard? Autopilot. Unklar? Autopilot AUS – laut denken, 2. Meinung



#15

Pause-Taste

1 Atemzug, 1 Frage, 1 Check

Wenn es zu schnell 'klar' wird: Pause. Anchoring-Bias startet 74% aller Fehldiagnosen. Frag: "Was passt nicht?" Lass



#16

Sterile Cockpit

Kritische Phase = Funkstille

Intubation, Defi, zentraler Zugang? "Sterile Cockpit!" Luftfahrt-Regel: Unter 10.000 Fuß nur relevante Kommunikation. Ablenkung =

Log | Clear

[16:50:49] 1 Themen geladen
[16:50:49] 23 monster Karten geladen
[16:50:49] 24 knowledge Karten geladen

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under

Einstellungen

VERSION

Version 18 (0K / 0M

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload .md

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

Pipeline

1 Extract

Themen aus Quelldatei extrahieren

Ausführen

2 Knowledge Cards

3 Monster Cards

4 Image Prompts

5 Generate Images

Bilder mit FLUX API generieren

Ausführen

6 AI Balancing

KI-gestütztes Farb-Balancing

Ausführen

Alle Steps ausführen

Themen (18)

Matrix

Export



#1

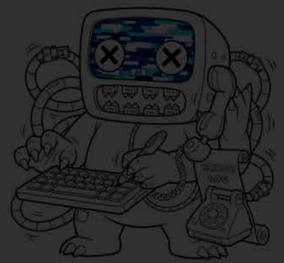
Panik-Papst-Peter

"Wir werden alle sterben!"

Sieht in jedem Notfall eine Apokalyps
ALARMIERT ALLES!" (Es ist ein versta
Knöchel.) Seine Ruhe ist so anstecke
Norovirus.

„DAS IST DAS ENDE!"

efekter Pager.
s "easy"



#4

Server-Crash-Sven

"RAM voll, Hirn leer"

Reanimiert, dokumentiert, telefoniert – gleichzeitig. Sein Gehirn ist wie ein Win98-Rechner mit 47 offenen Tabs: Blue Screen garantiert.

„Was war die Frage?"

Karte bearbeiten

Monster

Headline

Freeze-Frame-Fritzi

Subheadline

"Buffering... 0%"

Text

Steht im Schockraum wie ein Reh im OP-Licht. Selbst "Patient ex!" löst nur ein langsames Blinzeln aus. Sein Notfall-Modus: Standby.

Quote

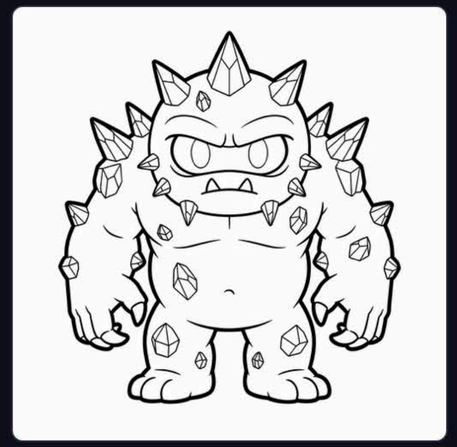
...äh...äh...

Topic

Erstarrungszustand unter Druck

Image Prompt

A hulking, humanoid monster with a frozen, glassy stare and jagged icicle-like spikes protruding from its skull and shoulders, standing motionless in a stiff, unnatural pose with clawed fingers twitching slightly, black-and-white line art, coloring book style illustration



Löschen

Historie

Neu generieren

Bild generieren

Abbrechen

Speichern

Log

Clear

[10:02:41] 27 monster Karten geladen

[10:02:41] 24 knowledge Karten geladen

[10:02:41] Anwendung bereit

[10:05:20] Lade Karte #2 (monster)...

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under +

Einstellungen

VERSION

Version 18 (0K / 0M +

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload .md

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

Pipeline

1 Extract ✅
Themen aus Quelldatei extrahieren
▶ Ausführen

2 Knowledge Cards ✅
18 Wissenskarten generieren
▶ Ausführen

3 Monster Cards ✅
18 Monster-Karten generieren
▶ Ausführen

4 Image Prompts ✅
Bild-Prompts für FLUX erstellen
▶ Ausführen

5 Generate Images ✅
Bilder mit FLUX API generieren
▶ Ausführen

6 AI Balancing ✅
KI-gestütztes Farb-Balancing
▶ Ausführen

🚀 Alle Steps ausführen

🎯 Themen (18) | 👹 Monster (27) | 📚 Wissen (24) | 📊 Matrix | 📤 Export

Card Balancing Matrix v18

27	24	115	220	326
Monster	Wissen	Starke Matches	Balancing Matrix	Mit Farb-Match

Monster \ Wissen	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K22	K23
Panik-Papst-P...	◉	·	●	●	·	·	·	◉	●	●	●	◉
Freeze-Frame-...	◉	·	◉	●	●	◉	●	●	·	●	●	◉
Leerlauf-Lenny	·	·	●	●	·	·	●	·	·	·	·	●
Server-Crash-...	●	·	◉	●	●	·	·	·	·	●	●	◉
Blackout-Bernd	●	·	◉	◉	●	●	●	●	·	◉	◉	◉
Tunnelblick-To...	●	·	◉	·	●	◉	◉	·	◉	●	·	◉
Info-Tsunami-Tim	·	·	●	·	◉	·	●	·	·	·	·	●
Bias-Biber-Benno	·	·	●	·	·	·	·	·	◉	·	·	●

Match-Details

👹 Tunnelblick-Torsten
Ignoriert alle Warnsignale: "Der Patient ist stabil!" (Monitor: VF). Seine Metakognition ist so ausgeprägt wie beim PJ im ersten Dienst.
Farben: 🔵 🔴 🟡

📚 Drill, Baby!
ACLS-Algorithmus? Intubation? Drainagen legen? Üben, bis die Hände allein wissen, was zu tun ist. Dein Kopf darf dann entscheiden.
Farben: 🔵

✅ Farb-Match: 🔵

Log

Clear

```
[10:02:41] 24 Knowledge Karten geladen
[10:02:41] Anwendung bereit
[10:05:20] Lade Karte #2 (monster)...
[10:05:45] 1 Themen geladen
```

Serious Games Card Generator

Verbunden

PROJEKT

Performance Under + Einstellungen

VERSION

Version 18 (0K / 0M +

QUELLDATEI

Quelldatei wählen...

Upload .md

ERWEITERT

Ollama URL

http://localhost:11434

1 Extract	2 Knowledge Cards	3 Monster Cards	4 Image Prompts	5 Generate Images	6 AI Balancing
Themen aus Quelldatei extrahieren	18 Wissenskarten generieren	18 Monster-Karten generieren	Bild-Prompts für FLUX erstellen	Bilder mit FLUX API generieren	KI-gestütztes Farb-Balancing
▶ Ausführen	▶ Ausführen	▶ Ausführen	▶ Ausführen	▶ Ausführen	▶ Ausführen

Alle Steps ausführen

Themen (18) | Monster (27) | Wissen (24) | Matrix | Export

PDF Export

Exportiere die Karten als druckfertiges PDF im Original-Design.

9 Karten pro Seite

Klassisches Layout für Druck auf A4.

Alle Karten | Knowledge | Monster

Paarweiser Export

Je ein Knowledge- und Monster-Paar pro Seite (Querformat).

Paired Export

Druckbogen zum Ausschneiden

Karten direkt aneinander mit feinen Schnittmarken.
Ränder: 18mm oben/unten, 21mm links/rechts

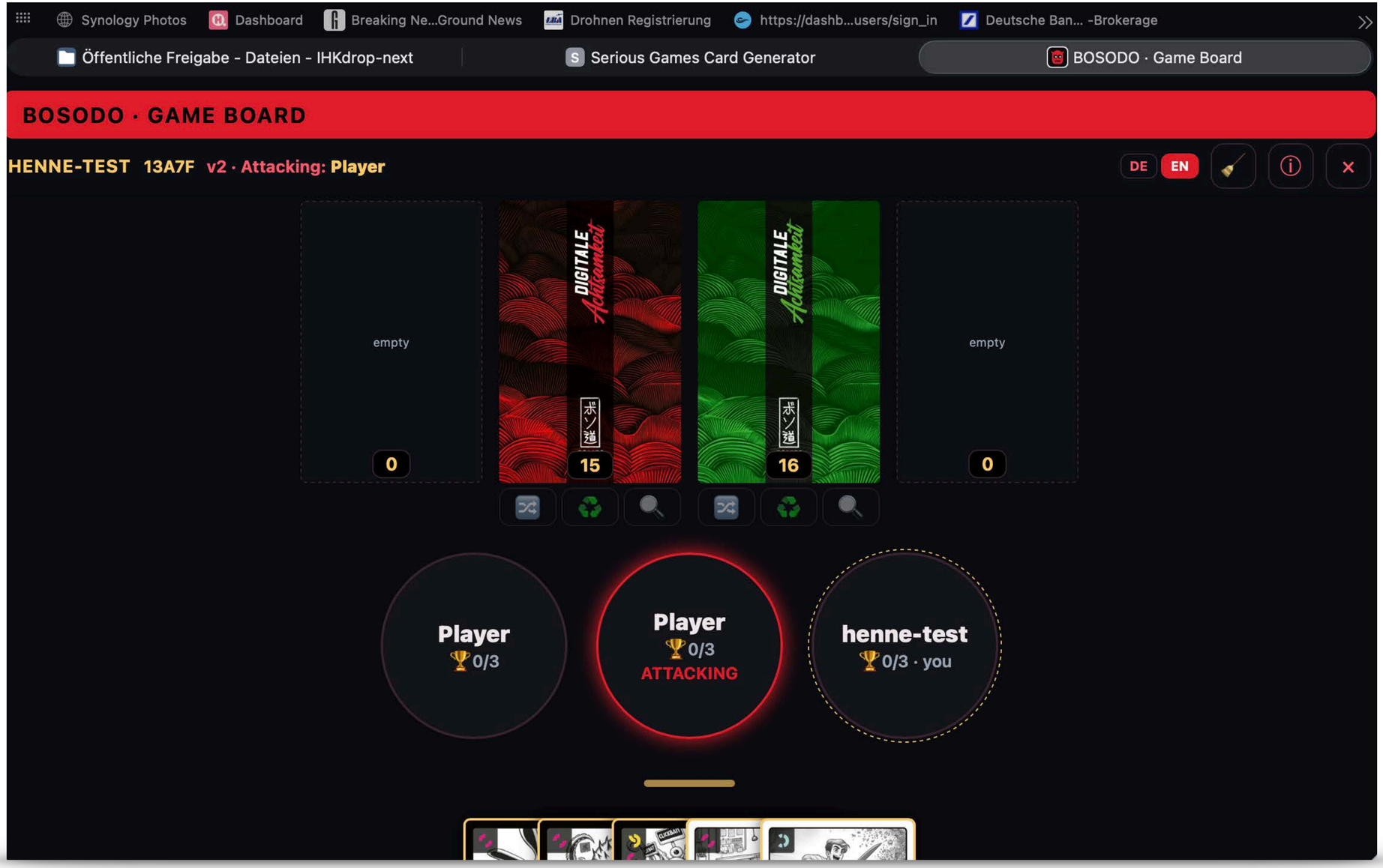
Druckbogen exportieren

Die PDFs enthalten:

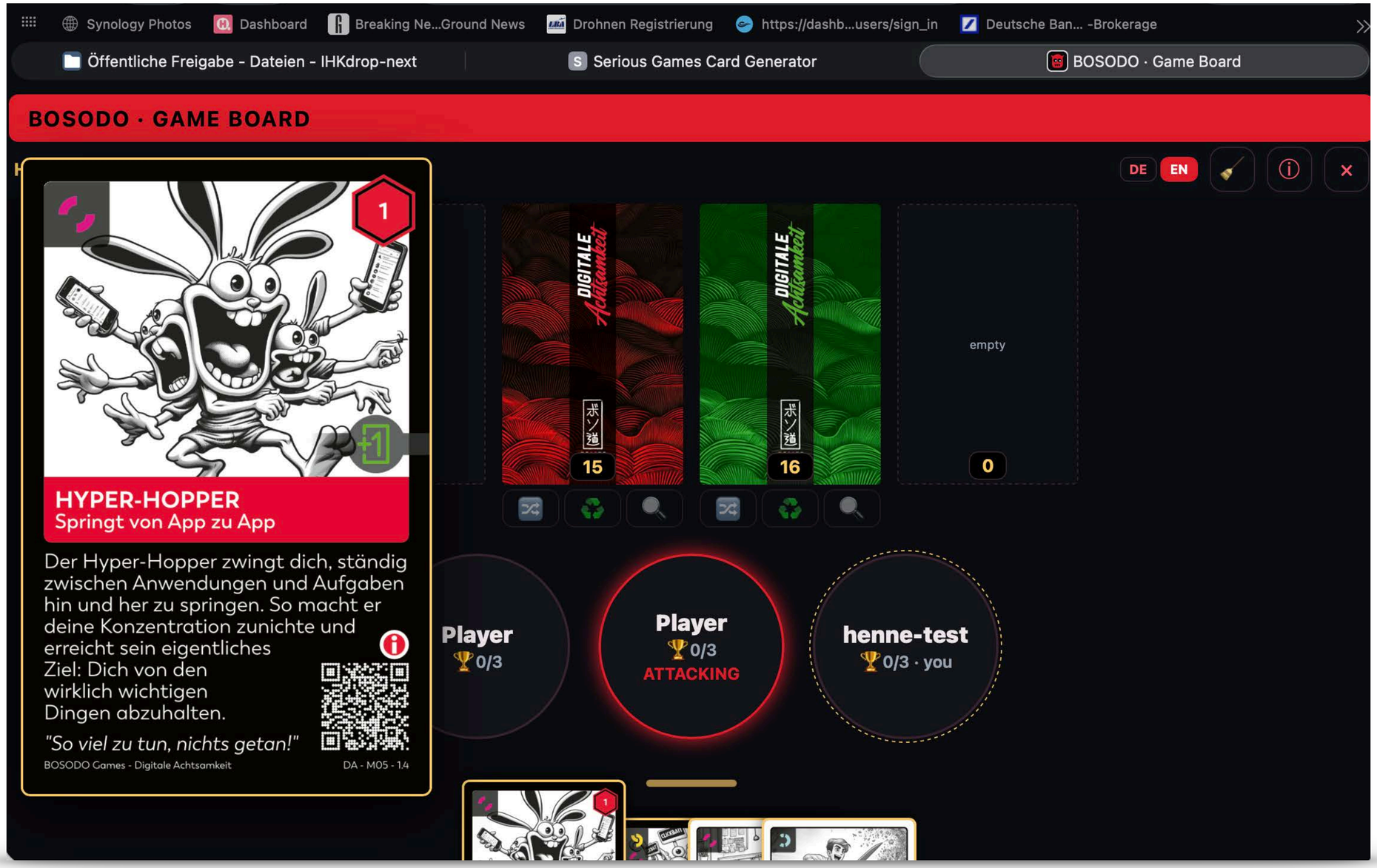
Log

Clear

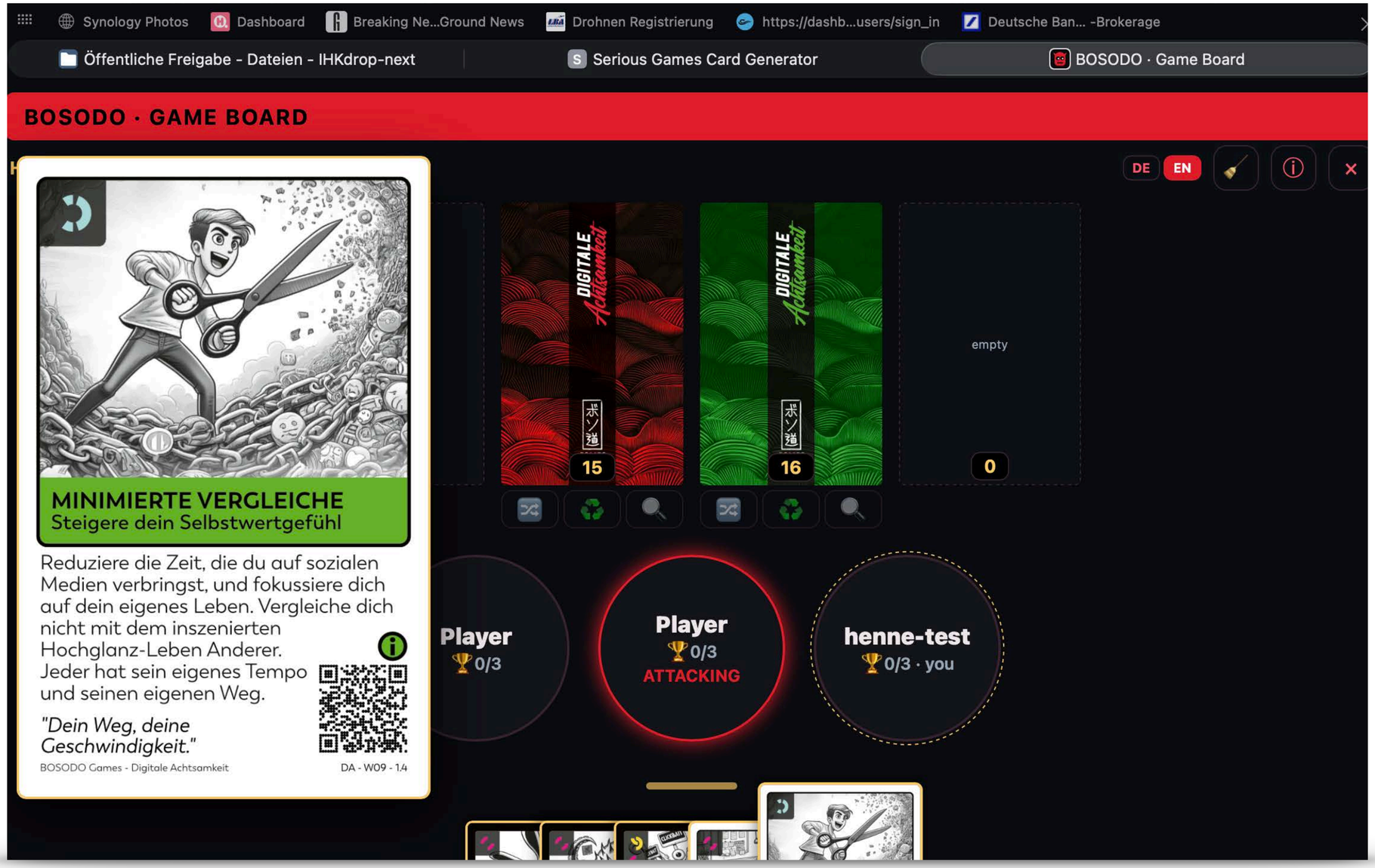
```
[10:02:41] 24 Knowledge Karten geladen
[10:02:41] Anwendung bereit
[10:05:20] Lade Karte #2 (monster)...
[10:05:45] 1 Themen geladen
```



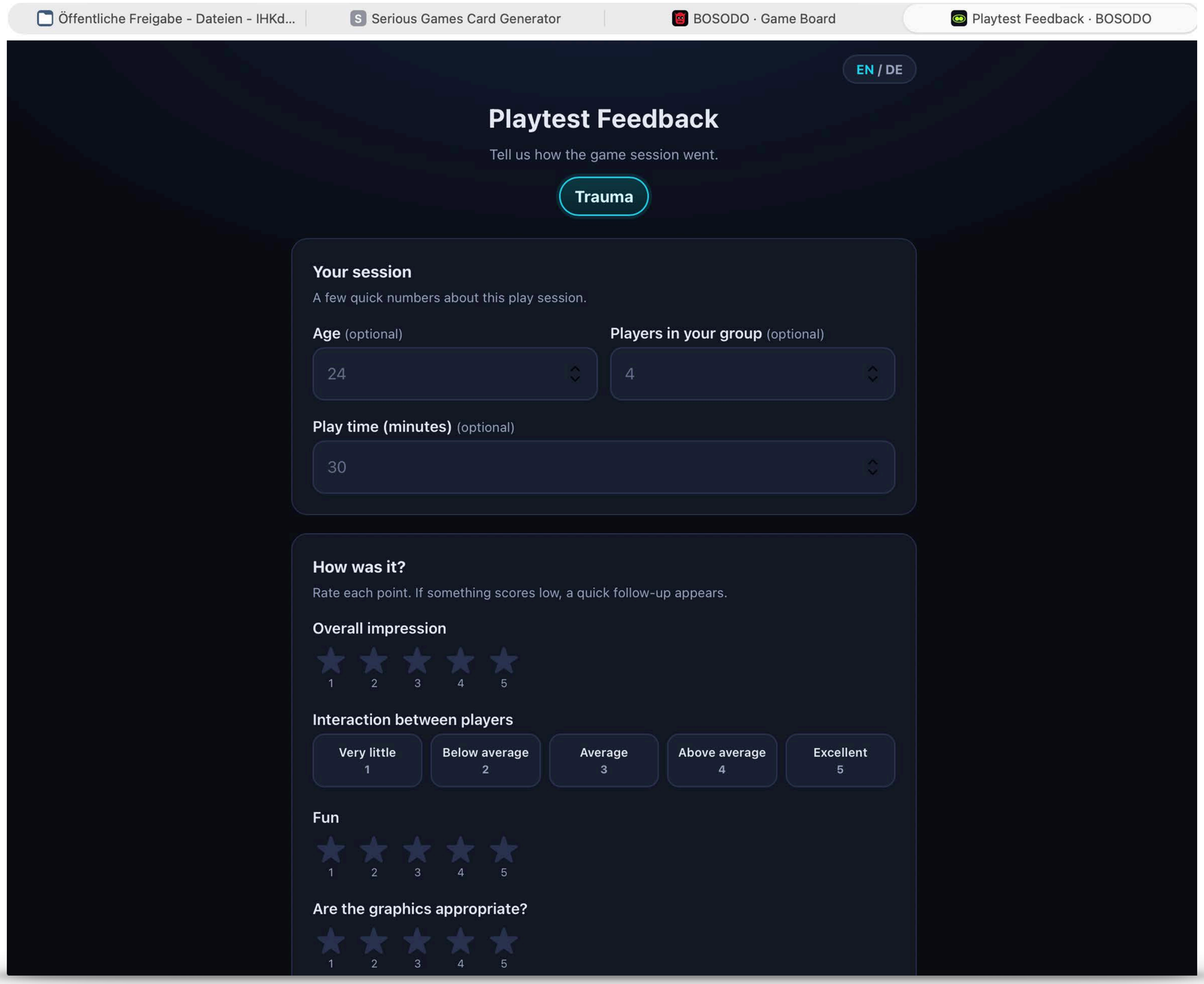
© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

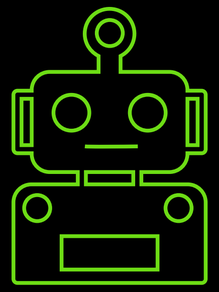


Playing doctors



Playing doctors

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



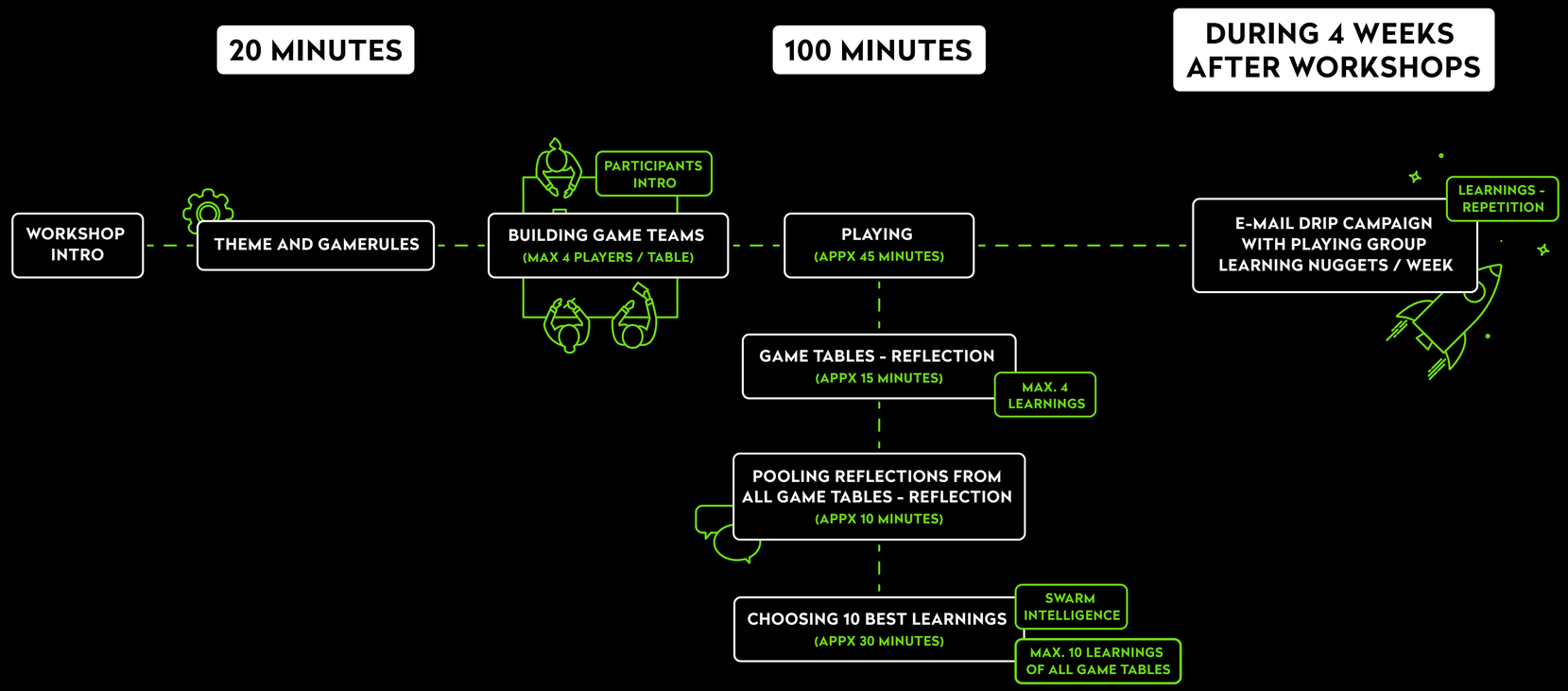
Erweiterungs-möglichkeiten

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Multimedia Inhalte
AI Animationen
Voice overs
Updates on demand
Digitale Versionen für Zoom/Teams Workshops
...

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Workshop Flow - Nachhaltig Lernen

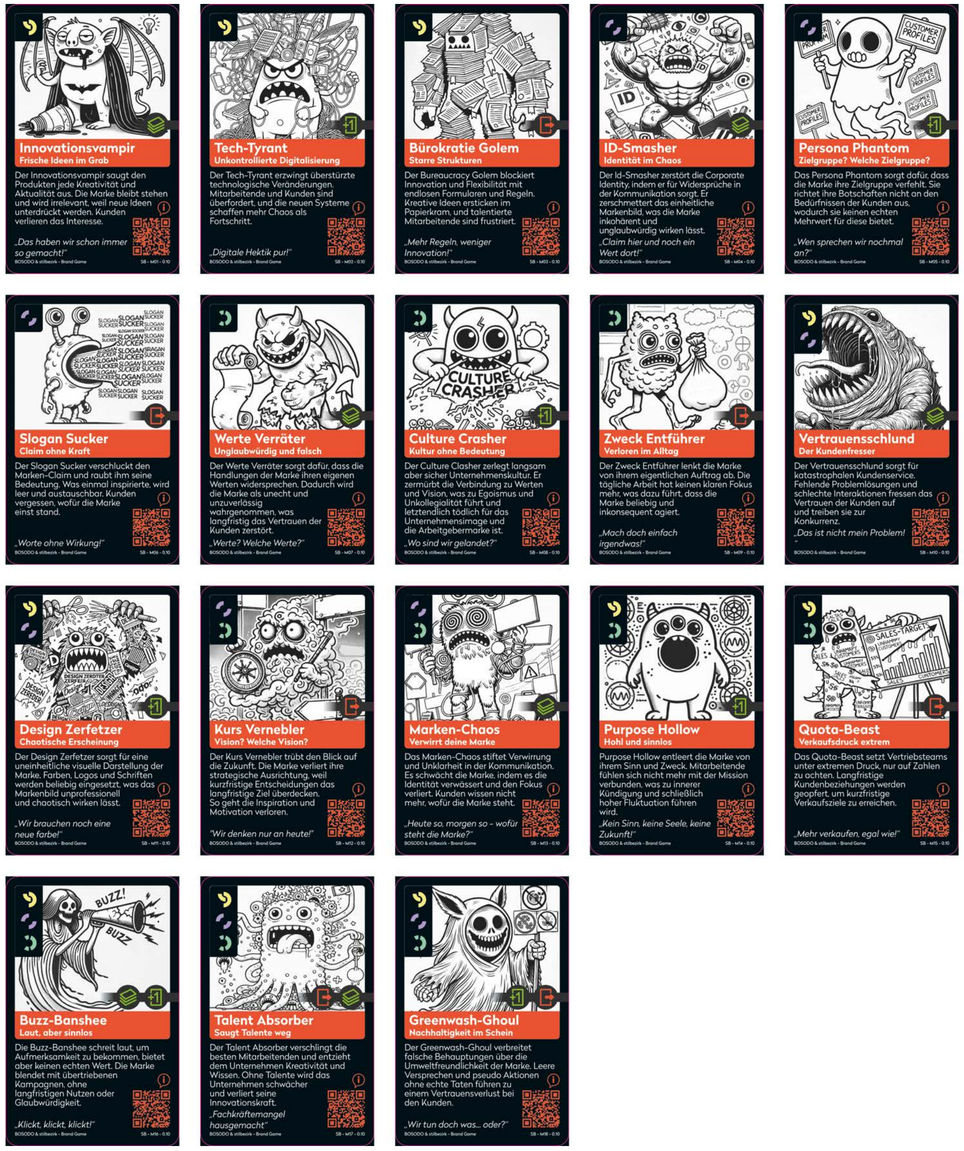


© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG





© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



VS



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Our curent portfolio

- Digital mindfulness
- Digital mindfulness – Teen Edition
- Digital mindfulness – Social Media
- stilbezirk Brand Game
- Brand Game (for DVSI)

→ www.bosodo.de



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Serious Games - Digitale Achtsamkeit - Teen Edition



Autoren der Texte
Ingvar Erik Vatertag, Pauline Füg

Pauline Füg ist Diplom-Psychologin und Autorin. Ingvar Erik Vatertag ist Studienrat und unterrichtet die Fächer Deutsch, Ethik, Politik, Gesellschaft & Glück. Gemeinsam begleiten sie Jugendliche und Lehrkräfte auf ihrem Weg zu mehr Achtsamkeit, mentaler Gesundheit und innerer Stärke.

BOSODO - Digitale Achtsamkeit - Teen-Edition MY - T01b - 1.0









© 2026 stilbezirk GmbH & [illegible]

Serious Games – Demokratiespiel

Verfassungsviertelstunde!
Demokratie stärken
Partner: Technologie (Fraunhofer Institut, TEUKEN)?
M. König → Bildungsbüro, Bildungsministerium
M. Reis → Vernetzung mit weiteren Partnern in der EMN

Institut für Pädagogik und Schulpsychologie
Akademie – Dillinger





© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

approach
to the medical sector



Perfomance under Pressure Training

Performance Under Pressure - v17 - Alle Karten

Model: claude-opus-4-curated

Generiert: 2026-01-07 | Seite 4 von 4



BLINDFLUG-BORIS

"Ich seh schon irgendwas"

Arbeitet im Blindflug statt auf bessere Sicht zu warten. "Der Zugang? Irgendwo hier... *piep*... ups, war die Arterie."

""Treffer! ...oder?""

claude-opus-4-curated



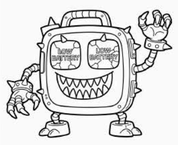
DR. SOLO-SUPERMANN

"Ich brauch NIEMANDEN!"

Lehnt jede Hilfe ab - selbst unter einem 150kg-Patienten begraben. "Teamwork ist was für Assistenten!" Sein Ego ist größer als sein Skill.

*""Ich schaff das... *stöhn*... allein!""*

claude-opus-4-curated



DEFI-DEPP-DETLEF

"Der hat gestern noch gepiept!"

Checkt Geräte nie vor dem Einsatz. Der Defi zeigt "Low Battery" - "Ach, der übertreibt immer." Überraschung: Tut er nicht.

""Funktioniert schon... irgendwie.""

claude-opus-4-curated



CHAOS-CHEF-CLAUDIUS

Alle brüllen, keiner hört

Gibt widersprüchliche Befehle im Sekundentakt: "Intubieren! Nein, Maske! Doch Tubus! EGAL WAS!" Seine Führung ist so klar wie ein

""Mach einfach... irgendwas!""

claude-opus-4-curated



TUNNELBLICK-TORSTEN

"Ich weiß, was ich tue!"

Ignoriert alle Warnsignale: "Der Patient ist stabil!" (Monitor: VF). Seine Metakognition ist so ausgeprägt wie beim PJ im ersten

""Das ist nur ein Artefakt!""

claude-opus-4-curated



KEIM-KAISER-KLAUS

"Handschuhe = desinfiziert!"

Überspringt Händedesinfektion grundsätzlich: "Ich hab ja Handschuhe!" Seine Hygiene ist so vorbildlich wie ein Schweinestall im

""Bakterien sind meine Freunde!""

claude-opus-4-curated



BURNOUT-BÄRBEL

"Ich kann nicht mehr..."

Bricht unter Stress zusammen: "Ich mach jetzt erstmal Pause." (Während der Rea.) Ihre Belastbarkeit ist so stabil wie ein septischer Patient.

""Kaffee holen... für 3 Stunden.""

claude-opus-4-curated



PANIK-PAPST-PETER

"WIR WERDEN ALLE STERBEN!"

Sieht in jedem Notfall eine Apokalypse: "MANV! ALARMIERT ALLES!" (Es ist ein verstauchter Knöchel.) Seine Ruhe ist so

""DAS IST DAS ENDE!""

claude-opus-4-curated



INFO-TSUNAMI-TIM

"Ich erzähl ALLES!"

Überflutet das Team mit irrelevanten Details: "Der Patient hatte 2008 eine Mandel-OP und sein Onkel war allergisch gegen Erdnüsse..." Seine

""Und 1997 hatte er Schnupfen!""

claude-opus-4-curated

Version 17

Performance Under Pressure - v17 - Alle Karten

Model: claude-opus-4-curated

Generiert: 2026-01-07 | Seite 2 von 4



POKER FACE ON

Dein Stress, dein Problem

Der Patient hat Panik - du nicht. Atme, handle strukturiert. Deine Ruhe ist ansteckend (im Gegensatz zu dem, was der Patient hat).

""Innen Chaos, außen Chefvisite.""

claude-opus-4-curated



LACHEN ERLAUBT

Gallows Humor hilft

"Okay, das war suboptimal." Ein Lacher nach dem Stress entlädt Spannung. Aber: Timing ist alles - nicht während der Rea!

""Humor ist sterile Therapie.""

claude-opus-4-curated



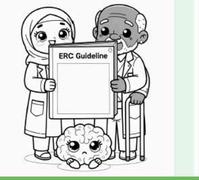
MEIN PATIENT!

Ownership statt Ausreden

"Ich bin verantwortlich - ich handle." Kein Warten auf den OA, kein "Das macht wer anders". Verantwortung schafft Handlung.

""Mein Patient, mein Problem.""

claude-opus-4-curated



GUIDELINE > BAUCH

Evidenz statt Intuition

Bei jeder Rea: ERC-Guideline raus. Dein Bauchgefühl ist nett, aber hat keine 5-Jahres-Studie hinter sich.

""Das Protokoll hat promoviert.""

claude-opus-4-curated



HOT DEBRIEF

5 Min. direkt danach

"Was lief gut? Was nicht? Was anders?" Direkt nach dem Einsatz, solange die Erinnerung frisch ist. Ohne Schuld - nur Lernen.

""Nachher ist vorher.""

claude-opus-4-curated



100% ODER 0%

Fast perfekt = nicht perfekt

Händedesinfektion: 30 Sekunden, nicht 12. Rea-Ablauf: komplett, nicht "ungefähr". Exzellenz ist kein Bonus - es ist Baseline.

""Gut genug ist nicht genug.""

claude-opus-4-curated



1% BESSER/TAG

Kaizen im Schockraum

Nach jedem Einsatz: "Was kann ich EINE Sache besser machen?" Nicht perfekt werden - einfach wachsen. Jeden Tag.

""Kleine Schritte, große Wirkung.""

claude-opus-4-curated



ZIEL DEFINIEREN

Woran messen wir Erfolg?

Vor dem Einsatz: "Unser Ziel ist X. Erfolg sieht so aus: Y." Dann zieht das Team am gleichen Strang - nicht in 4 Richtungen.

""Wer kein Ziel hat, trifft nichts.""

claude-opus-4-curated



DRILL, BABY!

500x Wiederholung = Reflex

ACLS-Algorithmus? Intubation? Drainagen legen? Üben, bis die Hände allein wissen, was zu tun ist. Dein Kopf darf dann entscheiden.

""Repetitio est mater studiorum.""

claude-opus-4-curated

Version 17

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Performance Under Pressure - v17 - Paar 7/18

Model: claude-opus-4-curated



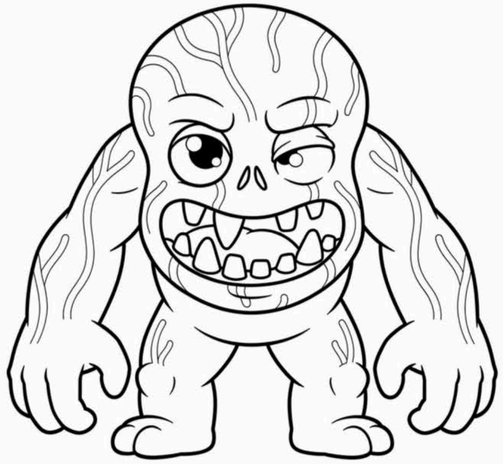
READ-BACK-CHECK

Kein "Mhm" erlaubt

"100mg Adrenalin!" -> "100mg Adrenalin, verstanden!" Nicht "Okay" oder "Mhm". Closed Loop schließt Missverständnisse aus.

""Wiederhole, dann spritze.""

claude-opus-4-curated



BLACKOUT-BERND

"Was war nochmal...?"

Vergisst unter Stress sogar seinen Namen. Sein Gehirn ist wie ein leerer Medikamentenschrank: Genau dann leer, wenn's drauf ankommt.

""Rea-Algorithmus? Nie gehört.""

claude-opus-4-curated

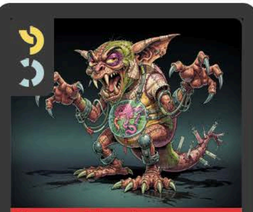
© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



Panik-Papst
"Wir werden alle sterben!"

Sieht in jedem Notfall die Apokalypse: "MANV! ALARMIERT ALLES!" (Verstauchter Knöchel.) Amygdala-Hijack: Angst übernimmt, Großhirn geht offline.

"DAS IST DAS ENDE!"
BOSODO - Performance Under Pressure



Leerlauf-Lurch
"Null Druck, null Fokus"

Im Einsatz so motiviert wie ein defekter Pager. Complacency-Effekt: Routine macht blind. Verpasst den Moment, wenn aus 'easy' plötzlich 'kritisch' wird.

"Wird schon nix sein."
BOSODO - Performance Under Pressure



Server-Crash
"RAM voll, Hirn leer"

Reanimiert, dokumentiert, telefoniert - gleichzeitig. Working Memory fasst max. 4 Items. Sein Gehirn mit 47 Tabs: Blue Screen garantiert.

"Was war die Frage?"
BOSODO - Performance Under Pressure



Blackout-Blob
"Was war nochmal...?"

Vergisst unter Stress sogar seinen Namen. Cortisol blockiert den Hippocampus: Abruf gesperrt. Genau dann leer, wenn's drauf ankommt.

"Rea-Algorithmus? Was das?"
BOSODO - Performance Under Pressure



Tunnelblick-Troll
"Ich weiß, was ich tu"

Ignoriert alle Warnsignale: 'Stabil!' (Monitor: VF.) Inattentional Blindness: Unter Stress siehst du nur, was du erwartest. Metakognition? Fehlanzeige.

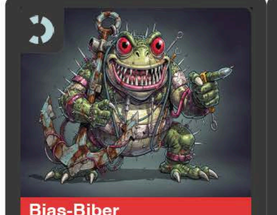
"Das ist nur ein Artefakt."
BOSODO - Performance Under Pressure



Info-Tsunami
"Ich erzähl ALLES"

Überflutet das Team mit irrelevanten Details: 'Mandel-OP 2008, Onkel allergisch gegen Nüsse...' Signal-to-Noise-Ratio: katastrophal. Priorisierung: nicht

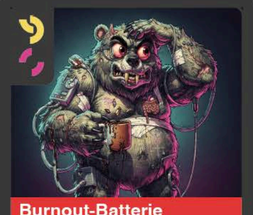
"Und '97 hatte er Schnupfen!"
BOSODO - Performance Under Pressure



Bias-Biber
"Ich hab's sofort gewusst"

Verankert sich am ersten Hinweis - ignoriert alles andere. 74% der Fehldiagnosen starten mit Anchoring-Bias. Framing, Confirmation - Bingo.

"Nein, das ist sicher X."
BOSODO - Performance Under Pressure



Burnout-Batterie
"Ich kann nicht mehr..."

Läuft auf Reserve - bricht unter Stress zusammen: 'Pause, jetzt.' (Während der Rea.) Chronischer Stress schrumpft den Hippocampus messbar.

"Kaffee hilft... für 3 Stunden."
BOSODO - Performance Under Pressure



Ping-Pong-Pieper
"Nur kurz..."

Lässt sich von jedem Pieps aus der Bahn werfen. Nach jeder Unterbrechung braucht das Gehirn 23 Min. für vollen Refokus. Task-Switching frisst Zeit und

"Sekunde, ich muss eben..."
BOSODO - Performance Under Pressure



Read-Back-Check
Kein "Mhm" erlaubt

"100mg Adrenalin!" -> "100mg Adrenalin, verstanden!" Closed-Loop senkt Medikamentenfehler um 60%. Nicht 'Okay' oder 'Mhm'.

"Wiederhole, dann spritze."
BOSODO - Performance Under Pressure



Airway first!
Reihenfolge rettet Leben

A-B-C: Atemwege, Beatmung, Circulation. Hirnzellen sterben nach 3 Min. ohne O2. Bei Polytrauma: Erst Luft, dann Blut. Der Patient wartet nicht.

"Ohne A kein B und C."
BOSODO - Performance Under Pressure



"Status?"
Alle 2 Min. durchzählen

"Wie sieht's aus?" - alle 2 Minuten. Shared Mental Model: Nur wer dasselbe Bild hat, handelt synchron. Nicht 'Alles okay?' fragen.

"Stille ist der Feind."
BOSODO - Performance Under Pressure



Lachen erlaubt
Gallows Humor hilft

Lachen senkt Cortisol um bis zu 39%. "Okay, das war suboptimal" - ein Satz, der Teams nach dem Peak zusammenschweißt. Aber: Timing - nicht während der Rea!

"Humor ist sterile Therapie."
BOSODO - Performance Under Pressure



Guideline > Bauch
Evidenz statt Intuition

Bei jeder Rea: ERC-Guideline raus. Dein Bauchgefühl irrt in 30% der Notfälle. Das Protokoll hat 5-Jahres-Studien - dein Bauch nicht.

"Das Protokoll hat promoviert."
BOSODO - Performance Under Pressure



Drill, Baby!
500x Wiederholung = Reflex

ACLS, Intubation, Drainage: Üben, bis Automatismen greifen. Experten-Studien: Erst ab Stunde 10.000 wird's reflexhaft. Dein Kopf darf dann entscheiden.

"Repetitio mater studii!"
BOSODO - Performance Under Pressure



Flow-Check
Leerlauf? Flow? Frazzle?

Kurzer Team-Scan: Wer ist raus, wer im Tunnel, wer kocht über? Yerkes-Dodson: Optimale Leistung nur im mittleren Arousal. Rolle geben, Tempo anpassen.

"Flow ist trainierbar."
BOSODO - Performance Under Pressure



Innerer Coach
Kopfkino statt Kopfblockade

Vor dem Einsatz: mental proben. Visualisierung aktiviert dieselben Hirnareale wie echtes Handeln. Selbsttalk: "Ich kann das." Reframe: Challenge statt Bedrohung.

"Der Kopf führt die Hände."
BOSODO - Performance Under Pressure



Eins nach dem anderen
Arbeitsgedächtnis hat Limits

Multitasking senkt IQ um 10 Punkte - wie eine schlaflose Nacht. Mach eine Sache fertig, delegiere den Rest. Priorisierte To-do-Liste ans Board.

"Weniger Tabs, mehr Leben."
BOSODO - Performance Under Pressure

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG



first aid training


Chest-Thumper
CPR? More like WWE
This brute thinks CPR means pounding the chest like a drum. Instead of rhythmic compressions, it smashes ribs and causes more harm.
"More force, more life!"
BOSODO - First Aid
FA - M20 - 0.01



CPR Basics

Push hard, push fast

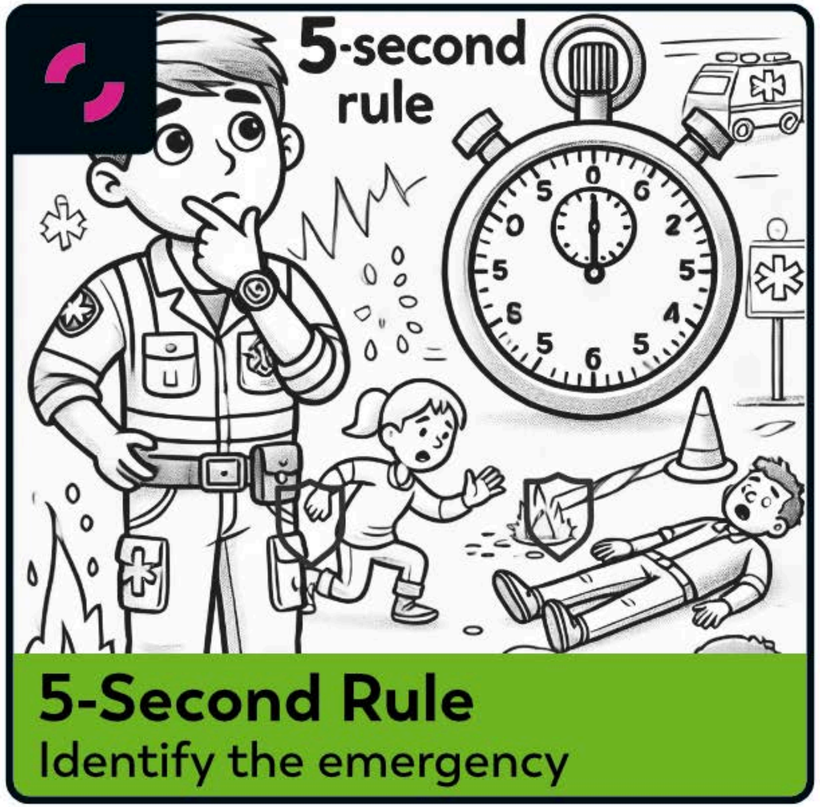
If someone is unresponsive and not breathing, start CPR. Give 30 chest compressions followed by 2 rescue breaths. Keep going until help arrives or they start breathing.

"Stayin' alive, stayin' alive"

BOSODO - First Aid

FA - W01 - 0.01


A PROPER
FIRST AIDER
FIRST AIDER
IN EMERGENCIES
PROPER
FIRST ASIDER
Panic Phantom
Screams but never helps
Panic Phantom spreads chaos in emergencies. Instead of helping, it screams, freezes, or runs in circles, wasting precious time when action is needed.
"AAAAAH! What do we do?!"
BOSODO - First Aid
FA - M01 - 0.01



In any emergency, take five seconds to assess: Is it safe? What happened? How many victims? What do they need? Who can help?

"Think before you act!"

BOSODO - First Aid

FA - W04 - 0.01


Trauma

STILBEZIRK – BOSODO | SERIOUS GAMES

Emo Battle

BOSODO Trauma/PTSD Card Game





© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Status Quo

- Anfragen aus der Ukraine und Süd Afrika
- Coop mit Arbeitsgemeinschaft Notfallmedizin (AGNF), FH-Ansbach & McMasters University, Canada
- Zielgruppen: Traumapatienten aus individuellen (u.a. Missbrauch) und politischen (u.a. Krieg) Kriesengebieten
- Akquise Inhalte und Klärung der Rechte (Research and Treatment publications)
- Entwicklung Testgruppen (Kinder, Eltern, Soldaten, ...)
- Förderung Forschungsprojekt
- Veröffentlichung in Fachpublikationen
- Workshops auf Konferenzen

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Corporate culture
Leadership
Wind Surfing tutorial
Ski touring know-how
Finanz- und Versicherungskompetenz
...
and medical & healthcare topics

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

SERIOUS GAMES & KI

KI ist der GAME changer.

Effizienz & Qualität.

Nachhaltiges Lernen durch Spielen.



© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG

Let‘s play together Q&A





Ansprechpartner
Henrik von Janda-Eble
Gesellschafter stilbezirk

h.vonjanda@stilbezirk.com
+49 911 760 955 - 0

© 2026 stilbezirk GmbH & Co. KG