Tabelle 1

Comments	html-Frontend-page	Step in the Gameflow		German Text 10.5.2020	English Text	French Text	Chinese Text	Russian Text	Function in the Game	Video German	Video English
Comment: check Username & Gamename to avoid doubles	auth.html	1	Onboarding Initiator	**Wie steht es um eure Psychologische Sicherheit?**Spielename / BildDie Arche ist ein soziales Spiel, um das psychologische Sicherheitsgefühl in Teams zu entwickeln. Die Spielzeit beträgt maximal eine Stunde. Teile diesen Link, um dein Team mitzunehmen Weiterspielen	Check-in on your teams sense of Psychological Safety / Username / ImageThe Ark is a social game to develop your teams sense of psychological safety. The maximum playing time is one hour. Share this link to onboard your team. Continue	**Vérification du sentiment de sécurité psychologique de votre équipe** Nom d'utilisateur / Image The Ark est un jeu social pour développer le sentiment de sécurité psychologique de votre équipe. Le temps de jeu maximum est d'une heure.Continuer	检查你的团队的心理安全感。 用户名/图片 方舟是一款用来提高心理安全感的社交游戏。游戏时间最长为一小时。分享这个链接，让你的团队加入进来。 继续	Регистрация в вашей команде чувство психологической безопасности Имя пользователя / изображение Ковчег - это социальная игра, развивающая в ваших командах чувство психологической безопасности. Максимальное игровое время - один час. Поделитесь этой ссылкой со своей командой. Продолжить	Register & Login		
Gamename is only displayed	auth-link.html	2	Onboarding Players	**Wie steht es um eure Psychologische Sicherheit?**Spielename / Bild / TeamnameDie Arche ist ein soziales Spiel, um das psychologische Sicherheitsgefühl in Teams zu entwickeln. Die Spielzeit beträgt maximal eine Stunde.Weiterspielen	Check-in on your teams sense of Psychological Safety / Username / Image / TeamnameThe Ark is a social game to develop your teams sense of psychological safety. The maximum playing time is one hour.Continue	**Vérification du sentiment de sécurité psychologique de votre équipe** Nom d'utilisateur / Image / Nom de l'équipe The Ark est un jeu social pour développer le sentiment de sécurité psychologique de votre équipe. Le temps de jeu maximum est d'une heure.Continuer	检查你的团队的心理安全感。 用户名/图片 / 团队名称 方舟是一款用来提高心理安全感的社交游戏。游戏时间最长为一小时。 继续	Регистрация в вашей команде чувство психологической безопасности Имя пользователя / изображение / Имя команды Ковчег - это социальная игра, развивающая в ваших командах чувство психологической безопасности. Максимальное игровое время - один час. Продолжить			
How do we integrate the terms of use?	preview.html	1&2		**Nutzungsbedingungen**Sie nehmen an einem Forschungsprojekt teil. Ihr Beitrag zu unserem Forschungsprojekt wird es der Wissenschaft ermöglichen, mehr über Organisationsdynamiken, Dimensionen von psychologischer Sicherheit, Spannungsfeldern, sowie Selbst- und Fremdwahrnehmungen innerhalb von Teams herauszufinden. Ausserdem nutzen wir aggregierte Spieldaten, um unsere Software zu verbessern und sowie Muster im Kontext unserer Forschungsfragen zu erkennen. Durch den Gebrauch der Software bestätigen sie die Anerkennung der Nutzungsbedingungen. Ihre Teilnahme ist freiwillig. Sie können das Experiment jederzeit durch das Schliessen des Browsers beenden. Nutzungsbedingungen akzeptieren	**Terms of use** You are participating in a research project. Your contribution to our research project will enable scientists to find out more about organizational dynamics, dimensions of psychological safety, fields of tension, as well as self- and external perceptions within teams. We also use aggregated game data to improve our software and to identify patterns in the context of our research questions. By using the software, you acknowledge your acceptance of the terms of use. Your participation is voluntary. You can stop the experiment at any time by closing your browser. Accept terms of use	**Conditions d'utilisation**Vous participez à un projet de recherche. Votre contribution à notre projet de recherche permettra aux scientifiques d'en savoir plus sur les dynamiques organisationnelles, les dimensions de la sécurité psychologique, les zones de tension, ainsi que les perceptions de soi et des perceptions externes au sein des équipes. Nous utilisons également des données de jeu agrégées pour améliorer nos logiciels et pour identifier des modèles dans le contexte de nos questions de recherche. En utilisant le logiciel, vous reconnaissez que vous acceptez les conditions d'utilisation. Votre participation est volontaire. Vous pouvez arrêter l'expérience à tout moment en fermant votre navigateur. Accepter les termes	**条款和条件** 您参与的是一个研究项目。您对我们研究项目的贡献将使科学家能够发现更多关于组织动态、心理安全的维度、紧张领域以及团队内的自我和外部感知的信息。我们还使用汇总的游戏数据来改进我们的软件，并在研究问题的语境下确定模式。使用该软件，即表示您承认接受使用条款。您的参与是自愿的。您可以在任何时候关闭浏览器来中止实验。 接受使用条款	**Условия использования**Вы участвуете в исследовательском проекте. Ваш вклад в наш исследовательский проект позволит ученым узнать больше об организационной динамике, измерениях психологической безопасности, областях напряженности, а также о самосознании и внешних восприятиях в коллективах. Мы также используем агрегированные игровые данные для улучшения нашего программного обеспечения и выявления закономерностей в контексте вопросов нашего исследования. Используя программное обеспечение, вы подтверждаете свое согласие с условиями использования. Ваше участие является добровольным. Вы можете остановить эксперимент в любое время, закрыв браузер. Принять условия	Terms of use		
	preview.html	3	Mission 1 Intro	**Mission 1: Spannende Spannungen** In deine ersten Mission auf der ARCHE benennst und verstehst du spielerisch Spannungsfelder, die das Zusammengehen deines Teams auf einer Skala zwischen 0 und 100 beeinflussen. Ausserdem erkennst du, in welchen Verhältnis deine Selbst- zur Fremdwahrnehmung im Team steht. Und selbst dann, ob dein eigenes Verhalten im Team eine ausgleichende oder spaltend Wirkung hat. Übrigens: alle Ergebnisse kannst du zum Spielabschluss als PDF herunterladen.Weiterspielen	**Mission 1: Living Tensions** In your first mission on the ARK, you playfully name and understand areas of tension that shape team interaction. In doing so, you recognize the relationship between how you perceive yourself and how others perceive you in the team. And see whether your perceived behaviour in the team has a balancing or divisive effect. By the way, you can download all results as PDF at the end of the game. Continue	**Mission 1 : Vivre les tensions** Dans votre première mission sur l'ARCHE, vous nommez et comprenez de manière ludique les zones de tension qui façonnent l'interaction de votre équipe. Ce faisant, vous reconnaissez la relation entre la façon dont vous vous percevez et celle dont les autres vous perçoivent au sein de l'équipe. Et vous voyez si votre comportement au sein de l'équipe a un effet équilibrant ou clivateur. Au fait : vous pouvez télécharger tous les résultats en PDF à la fin du jeu. Continuer	**任务1：紧张管理** 在你在ARK上的第一个任务中，你会玩乐地提出并理解塑造团队互动的紧张区域。 你这样做的时候你，你认识到你和何管你自己和其他人如何看待你们团队中的方式。 并看看你的感知行为会产生平衡或分裂的效果。顺带说一下：你可以在游戏结束时下载所有结果的PDF形式。 继续	**Миссия 1: Социальная чувствительность** Ваша первая миссия в ARCHE заключается в усилении социальной чувствительности в команде, первый из двух ключей к психологической безопасности: - Вы называете и понимаете области напряжения, которые формируют взаимодействие работу, и видите, имеет ли ваше поведение балансирующий или разделяющий эффект - И вы признаете связь между вашим восприятием себя и восприятием других людей в команде. - Кстати: все оценки можно скачать в формате PDF в конце игры. Продолжить	Task Description Mission 1a & Video	https://youtu.be/qu0ZMdKJK	https://youtu.be/qu0ZMdKJK
	ubung-1.html	4	Kraftquellen	**Kraftquelle des Teams** Die erste Aufgabe ist anspruchsvoll und bestimmt die Struktur des Spiels: Welche Team-Kraftquelle gibt DIR ganz persönlich in diesem Team am meisten Energie? Schreib in das leere Feld oder klicke auf den passenden Begriff.Weiterspielen	**Team power source** The first task is challenging and determines the structure of the game: Which team power source gives YOU personally the most energy in this team? Write in the empty field or click on the appropriate term. Continue	**Source d'énergie de l'équipe** La première tâche est stimulante et détermine la structure du jeu : Quelle est la source d'énergie de l'équipe qui VOUS donne personnellement le plus d'énergie dans cette équipe ? Ecrivez dans le champ vide ou cliquez sur le terme approprié. Continuer	**团队动力源** 第一个任务具有挑战性，决定了游戏的结构：在这个团队中，什么团队动力源给你个人的能量最大？ 在空白处写出或点击恰当的术语。 继续	**Источник питания команды** Первая задача является сложной и определяет структуру игры: Какой командный источник энергии дает ВАМ лично наибольшую энергию в этой команде? Напишите в пустое поле или нажмите на соответствующий термин. Продолжить	Driving Awesomeness		
	ubung-2.html	5	Performance Vote	**Wie gut nutzt ihr das Team Potential?** Schätze **anonym** die durchschnittliche Performance dieses Teams auf eine Skala von 1 (low performing) bis 99 (high performing) ein. Bewege bitte deine Spielfigur auf den Punkt der Skala, der am Besten passt. Spieler im Spiel sieht du die anonymisierte Einschätzung aller Mitspieler.{{user.name}} schätzt Weiterspielen	**How well do you use the team potential?** Anonymously estimate the average performance of this team on a scale of 1 (low performing) to 99 (high performing). Please move your character to the point on the scale that fits best. Later in the game you will see the anonymous assessment of all players.{{user.name}} estimates Continue	**Comment utilisez-vous le potentiel de l'équipe?** Estimez anonyme de la performance moyenne de cette équipe sur une échelle de 1 (faible performance) à 99 (haute performance). Veuillez déplacer votre personnage à l'endroit de l'échelle qui vous convient le mieux. Plus tard dans le jeu, vous verrez l'évaluation anonyme de tous les joueurs.{{user.name}} estime Continuer	**你们团队发挥潜力如何？** 匿名估计该团队的平均业绩，评分标准为1（低业绩）到99（高业绩）。 请将您的角色移动到代表最合适的点。在游戏后期，你会看到所有玩家的匿名评估。{{user.name}}估测 继续	**Насколько хорошо вы используете потенциал команды?** Анонимно оценивать среднюю производительность работы на этой команде по шкале от 1 (низкие результаты) до 99 (высокие результаты). Пожалуйста, переместите своего персонажа к точке на шкале, которая подходит лучше всего. Позже в игре вы увидите анонимную оценку всех игроков.{{user.name}} оценки Продолжить	Team Performance Scale		
	ubung-3.html	6	Energiefresser	**Energiefresser im Team?** Was kostet DICH ganz persönlich in diesem Team am meisten Energie? Schreib in das leere Feld oder klicke auf den passenden Begriff.Weiterspielen	**Energy drainer?** What costs YOU personally the most energy in this team? Write in the empty field or click on the appropriate term. Continue	**Draineur d'énergie?** Qu'est-ce qui VOUS coûte personnellement le plus d'énergie dans cette équipe ? Ecrivez dans le champ vide ou cliquez sur le terme approprié. Continuer	**你的能量吸血鬼？** 在这个团队中，有个人最耗费能力的是什么？ 在空白处写出或点击恰当的术语。 继续	**Энергосъедуник?** Что стоит Вам лично больше всего энергии в этой команде? Напишите в пустое поле или нажмите на соответствующий термин. Продолжить	Name Tension Scale		
Comment: game can only be „started" by the initiator- At least three players required	wartezimmer.html	7	Wartezimmer	**Wartezimmer**Was ermöglicht ein erfolgreiches Zusammenspiel im Team? Die kurze Antwort: Psychologische Sicherheit Schau dir für eine Einführung in Psychologische Sicherheit den Clip von Charles Duhigg an. Lade dein Team ein, um spielerisch herauszufinden, wie es um eure Psychologische Sicherheit steht. Starte richtig im Spiel durch, sobald alle Mitspieler hier im Wartesaum sichtbar sind. **Nur wer jetzt mit an Bord ist, kann am Spiel teilnehmen!** Weiterspielen	**Waiting room** What makes a great team? The short answer: psychological safety! For an introduction to psychological safety, watch the clip by Charles Duhigg. Invite your team to playfully find out how your psychological safety is doing. Start the game right when all game players are visible here in the waiting room. **Only those who are on board now can take part in the game!** Continue	**Salle d'attente** Qu'est-ce qui fait une bonne équipe ? La réponse courte : la sécurité psychologique ! Pour une introduction à la sécurité psychologique, regardez le clip de Charles Duhigg. Invitez votre équipe à découvrir de manière ludique comment va votre sécurité psychologique. Commencez le jeu correctement dès que tous les joueurs sont visibles ici dans la salle d'attente. **Seuls ceux qui sont déjà à bord peuvent participer au jeu!** Continuer	**等候室** 什么才是一个优秀的团队？简短的答案是：心理安全！ 关于心理安全的介绍，请观看Charles Duhigg的片段。 请你的团队以游戏的方式来了解你们心理安全状况。在这个等候室里所有玩家都在看得到，就说明开始游戏。**只有现在加入的人才能参加游戏！** 继续	**Комната ожидания** Что делает отличную команду? Краткий ответ: психологическая безопасность! Для ознакомления с психологической безопасностью посмотрите клип Чарльза Дюхига. Пригласите вашу команду в игровой форме узнать, насколько ваша психологическая безопасность. Начните игру правильно, как только все игроки будут видны здесь, в комнате ожидания. **В игре могут участвовать только те, кто сейчас находится на борту!** Продолжайте	Waiting Room	https://youtu.be/WDOxcOqnNq	https://youtu.be/WDOxcOqnNq
Checkpoint ONE : initiator might start the game once all participating players are visible in the game											
	ubung-4.html	8	Psychologische Sicherheit Vote	**Teste eure Psychologische Sicherheit?** Bewege jeden Spieler zu der Aussage, die am ehesten passt! Bezieht deine Einschätzung auf alltägliche Situationen im Team, die sich bei dir eingeprägt haben. Probleme und schwierige Themen kann ich bei dir ansprechen. Du schliesst manchmal Menschen aus dem Team aus, weil sie anders sind.Es fällt mir schwer, dich mit Fehlern zu zeigen. Du arbeitest im Team nicht absichtlich gegen mich. Meine Talente werden von dir gesehen, geschätzt und ausgenutzt. Wenn im Team Fehler passieren, verwendest du das gegen die Betroffenen.Weiterspielen	**Test your psychological safety!** Move each player to the statement that fits best! Relate your assessment to memorable everyday situations. Problems and difficult topics I can address with you. You sometimes exclude people from the team because they are different. It is difficult for me to ask you for help. You don't deliberately work against me on the team. My talents are seen, appreciated and used by you. If mistakes are made on the team, you use that against the people concerned. Continue	**Testez votre sécurité psychologique!** Déplacez chaque joueur vers la déclaration qui lui convient le mieux! Relisez votre évaluation à des situations quotidiennes mémorables. Problèmes et sujets difficiles que je peux aborder avec vous. Vous excluez parfois des personnes de l'équipe parce qu'elles sont différentes. Il est difficile pour moi de vous demander de l'aide. Vous ne travaillez pas délibérément contre moi dans l'équipe. Mes talents sont vus, appréciés et utilisés par vous. Si des erreurs sont commises au sein de l'équipe, vous les utilisez contre les personnes concernées. Continuez	**测试你的心理安全！** 让每个人都手移动到最适合的语句！ 将你的评估与日常重要的场景相关起来。 我可以和你一起解决的问题和困难的话题。 有时你会把人因为不同而排除在外。 我很难向你表示我的。 你在团队中不会刻意与我作对。 我的才能被你看到、评估和利用。 如果在团队中发生了错误，你会以此来对付那些人。 继续	**Проверьте свою психологическую безопасность!** Переместите каждого игрока к утверждению, которое подходит лучше всего! Соотнеси свою оценку с запоминающимися повседневными ситуациями. Проблемы и сложные темы, которые я могу обсудить с тобой. Иногда ты исключаешь людей из команды, потому что они разные. Мне трудно просить Вас о помощи. Вы сознательно не работаете против меня в команде. Мои таланты видны, ценятся и используются вами. Если в команде совершаются ошибки, вы используете это против соответствующих людей. Продолжайте	Psychological Safety Test		
	ubung-5.html	9	Spannungsfelder Vote	**Spannungsfelder einschätzen**Klicke bitte jede Spielfigur auf den Punkt auf der Skala, der aus deiner Sicht am Besten zum Verhalten jedes Spielers in für dich wichtigen Alltagssituationen passt.Weiterspielen	**Assessing tension scales** Please move all the game pieces to the point on the scale that fit, in your opinion, best suits the behavior of each player in everyday situations that are important to you. Continue	**Evaluer les échelles de tension** Veuillez déplacer toutes les pièces du jeu jusqu'au point de l'échelle qui, à votre avis, correspond le mieux au comportement de chaque joueur dans les situations quotidiennes qui sont importantes pour vous. Continuer	**评估张力区域** 请你将所有的棋子移动到你认为最适合每个在您看来日常情况下的行为的点上。这对你很重要。 继续	**Оценка натянутых шкал** Пожалуйста, передвиньте все игровые фигуры до такой степени на шкале, которая, по Вашему мнению, наилучшим образом соответствует поведению каждого игрока в повседневных ситуациях, которые для Вас важны.Продолжить	Vote Tension Scales		
Comment: Include Safe Zone (data.medium = 16)	team-potential.html	10	Performance Result	**Team-Potentialbeurteilung**Schöpft dein Team sein Potential aus? Unsere Hypothese lautet: bessere Performance erreicht dank höherer Psychologischer Sicherheit.Minimal/Median/Maximal/Weiterspielen	**Team Potential Assessment** Is your team living up to its potential? Our hypothesis is: better performance comes from higher psychological safety. Minimum Median Maximum Continue	**Evaluation du potentiel de l'équipe** Votre équipe est-elle à la hauteur de son potentiel ? Notre hypothèse est la suivante : de meilleures performances sont le fruit d'une plus grande sécurité psychologique. Minimum Médiane Maximum Continuer	**团队潜力评估** 你的团队发挥潜力了吗？我们的假设是：更好的表现来自更高的心理安全。 最小中位数 最大 继续	**Командная оценка потенциала** Ваша команда реализует свой потенциал? Наша гипотеза заключается в том, что лучшие результаты достигаются за счет более высокой психологической безопасности. Минимальный средний максимум Продолжить	Team Performance Result		
Checkpoint TWO : To display the results in step 11 & 12 all the votes from step 8 and the previous tension scale assessment in step 9 are required											
	psychologischer.html	11	Psychologische Sicherheit Result	**Psychologischer Sicherheitswert** Hier siehst du den psychologische Sicherheitswert für dein Team auf einer Skala zwischen 0 (sehr unsicher) und 5 (aussergewöhnlich sicher). Beachte, wie jeder Mitspieler deinen Beitrag zum Teamzusammenspiel eingeschätzt hat. Wie verhält sich dieser Wert zu deiner Einschätzung der gefühlten Sicherheit im Team?Weiterspielen	**Psychological safety score** Here you can see the psychological safety score for your team on a scale from 0 (very unsafe) to 5 (exceptionally safe). Notice how each player has rated your contribution to teamwork. How does this value relate to your assessment of the perceived safety in the team? Continue	**Score de sécurité psychologique** Vous pouvez voir ici le score de sécurité psychologique de votre équipe sur une échelle de 0 (très dangereux) à 5 (exceptionnellement sûr). Notez le commentaire chaque joueur a évalué votre contribution au travail d'équipe. Comment cette valeur est-elle liée à votre évaluation de la sécurité perçue dans l'équipe? Continuer	**心理安全分数** 在这里，你可以看到你的团队的心理安全得分，从0（非常不安全）到5（特别安全）。请注意每个队员是如何评价你对团队合作的贡献的。这个值与你的团队安全感的评估有什么关系？ 继续	**Показатель психологической безопасности** Здесь вы можете увидеть показатель психологической безопасности вашей команды по шкале от 0 (очень небезопасно) до 5 (исключительно безопасно). Обратите внимание, как каждый игрок оценил ваш вклад в командную работу. Как это значение соотносится с вашей оценкой воспринимаемой безопасности в команде? Продолжить	Psychological Safety Test Result		
Comment: please make this more colorful. The White / Yellow / Red / Red & Yellow areas hold become more visible.	spannungsfelder.html	12	Spannungsfelder Result	**Spannungsfelder**Der grüne Bereich ist die Safe Zone deines Teams. Wird dein Beitrag zur Teamdynamik eher als ausgleichend oder polarisierend wahrgenommen? Wie erklärst du die Unterschiede zwischen deiner Selbstwahrnehmung und der Fremdwahrnehmung durch das Team? Diese Kräfte beschreiben deinen Einfluss auf eure Teamdynamik: Weiss = Spannungsfreiheit Werte über 16 = Spannungen im Team Negatives Vorzeichen = Spieler schätzt sich zu positiv ein Rote Werte = deine Selbstwahrnehmung liegt ausserhalb der Safe Zone Gelbe Werte = deine Wahrnehmung durch die anderen liegt außerhalb der Safe Zone Schwarze Werte = deine Selbst- und Fremdwahrnehmung liegen ausserhalb der psychologischen Sicherheitszone deines Teams Möchtest du ersten, wie du von jedem einzelnen Teammitglied eingeschätzt wirst? Dann spiel weiterWeiterspielen	**Tensions** These forces describe your influence on your team dynamics: - White indicates an absence of tension - Values above 16 indicate tension in the team. - Negative sign = player considers himself too positive - Red values indicate that your self-perception is outside the psychological safety zone. - Yellow values indicate that the perception of others is outside the psychological safety zone. - Black values indicate that your self-perception and the perception of others is outside the psychological safety zone of your team. The green area is your team's Zone of Psychological Safety! Can you tell whether your contribution to team dynamics is perceived as balancing or divisive? How do you explain the differences in your self-perception and the team's perception of others? Would you like to guess how you are perceived by each team member? Then play on! Continue	**Tensions** Ces forces décrivent votre influence sur la dynamique de votre équipe: - Le blanc indique une absence de tension - Les valeurs supérieures à 16 indiquent une tension au sein de l'équipe. - Signe négatif = le joueur se considère comme trop positif - Les valeurs rouges indiquent que votre perception de vous-même se situe en dehors de la zone de sécurité psychologique. - Les valeurs jaunes indiquent que la perception des autres se situe en dehors de la zone de sécurité psychologique. - Les valeurs noires indiquent que la perception que vous avez de vous-même et des autres se situe en dehors de la zone de sécurité psychologique de votre équipe. La zone verte est la zone de sécurité psychologique de votre équipe ! Pouvez-vous dire si votre contribution à la dynamique de l'équipe est perçue comme un facteur équilibre ou de division ? Comment expliquez-vous les différences dans votre perception de vous-même et la perception des autres par l'équipe ? Aimeriez-vous deviner comment vous êtes perçu par chaque membre de l'équipe ?	**紧张区域** 这些力量描述了你对团队动态的影响。 - 白色表示没有紧张区域。 数值高于16表示团队中存在紧张区域。 - 负号代表认为自己过于乐观。 - 红色数值表示你的自我知觉在心理安全区之外。 - 黄色数值表示他人的认知在心理安全区之外。 黑色数值表示你的自我知觉他人的认知都在你团队的心理安全区之外。 绿色区域是你的团队心理安全区！ 你能说出你对团队动态的贡献是被认为是平衡的还是分裂的吗？你如何解释你的自我认知和团队对他人认知的差异？你想猜测你每个团队成员是如何看待你的吗？ 继续	**Показатель психологической безопасности** Эти силы описывают ваше влияние на динамику команды: - Белый цвет указывает на отсутствие напряжения.- Значения выше 16 указывают на напряжение в команде. - Отрицательный знак = игрок считает себя слишком позитивным - Красные значения указывают на то, что ваше самосознание находится за пределами зоны психологической безопасности. - Значения желтого цвета указывают на то, что восприятие других находится за пределами зоны психологической безопасности. - Значения черного цвета указывают на то, что ваше восприятие себя и других находится за пределами зоны психологической безопасности вашей команды. Зеленая зона - это зона психологической безопасности Вашей команды! Можете ли Вы сказать, воспринимается ли Ваш вклад в динамику команды как балансирующий или разделяющий? Как Вы объясните различия в Вашем самосознании и восприятии других людей командой? Хотели бы Вы угадать, как Вас воспринимает каждый член	Team Tensions		
Comment: player can only proceed, once all values are green	preview-2.html	13	Mission 2 Intro	**Mission 2: Jede Stimme zählt** Hilf mit an der psychologische Sicherheit im Team zu arbeiten: Trainiere dazu deine soziale Sensibilität. Lerne einzuschätzen, wie du von deinen Teammitgliedern wahrgenommen wirst. Gib dann anonymes 1 zu 1 Feedback, um alle in einen psychologisch sicheren Raum mitzunehmen. Am Ende von Mission Zwei erwartet dich anonymes, wertschätzendes und entwicklungsorientiertes Feedback, bei dem alle Stimmen gleichberechtigt gehört werden. Der zweite Schlüssel zu mehr psychologischer Sicherheit ist eine gleichmäßig verteilte Redezeit. Im Fachjargon: equivalent turn-taking. Dann jede Stimme zählt!Weiterspielen	**Mission 2: Every voice counts** Contribute to develop your teams sense of Psychological Safety: - Give all team members an anonymous 1 to 1 feedback to help them find their way back to a psychologically safe space. - At the end of Mission Two you can expect anonymous, appreciative and development-oriented feedback where every voice is heard. The second key to more psychological safety is an equally shared speaking time. In technical jargon: equivalent turn-taking. Continue	**Mission 2: Chaque voix compte** Contribuez à développer le sentiment de sécurité psychologique de vos équipes : - Donnez à tous les membres de l'équipe un feedback anonyme de 1 à 1 pour les aider à retrouver le chemin d'un espace psychologiquement sûr. - À la fin de la mission 2, vous pouvez vous attendre à un retour d'information anonyme, appréciatif et axé sur le développement, où chaque voix est entendue. La deuxième clé pour plus de sécurité psychologique est un temps de parole équilibrément partagé. Dans le jargon technique, on parle de equivalent turn-taking. Continuer	**任务2：每个人的声音都应该被倾听** 为你的团队的心理安全感做贡献： 帮助你的团队以匿名1对1的反馈，帮助他们找到回到心理安全的路线。 - 在完成任务后你可以期待： - 匿名的、赞扬的、面向发展的反馈，在这里每个人的声音都被倾听。这是通向更多心理安全的第二个关键。平等地分配发言时间。用技术术语说：equivalent turn-taking。 继续	**Миссия 2: Каждый голос на счету** Способствуйте развитию в вашей команде чувства психологической безопасности: - Дайте всем членам команды анонимную обратную связь 1 к 1, чтобы помочь им найти путь обратно в психологически безопасное пространство. - В конце Второй миссии вы можете ожидать анонимной, благодарной и ориентированной на развитие обратной связи, где каждый голос будет услышан. Второй ключ к большей психологической безопасности - равномерно распределенное время речи. На техническом жаргоне: equivalent turn-taking. Продолжить	Task Description Mission 2 & Video	https://youtu.be/mzBbWcnvA	https://youtu.be/5ARKB1mkvBY
	mission-2-ubung-1.html	14	Soziale Sensibilität Trainieren	**Wie steht es um deine soziale Sensibilität?**Bewege alle Spielfiguren, um zu erraten, wie deine Mitspieler dich wahrnehmen. Grün gewinnt. Eine durchschnittlich ausgeprägte soziale Sensibilität ist notwendig für die Entwicklung von psychologischer Sicherheit.Weiterspielen	**How's your social sensitivity?** Move all the pieces to guess how your teammates perceive you. Green wins. An average level of social sensitivity is necessary for psychological safety to flourish. Continue	**Comment est votre sensibilité sociale?** Déplacez toutes les pièces pour deviner comment vos coéquipiers vous perçoivent. Le vert gagne. Un niveau moyen de sensibilité sociale est nécessaire pour que la sécurité psychologique s'épanouisse. Continuer	**你的社交敏感度如何？** 将棋子移动到你认为最能代表你的队友的位置。猜测谁。绿胜出。平均水平的社会敏感度是心理安全得以繁荣的必要条件。 继续	**Как твая социальная чувствительность?** Двигайте все части, чтобы угадать, как ваши товарищи по команде воспринимают вас. Зеленый выигрывает. Средний уровень социальной чувствительности необходим для процветания психологической безопасности. Продолжить	Social Sensitivity Vote		
Comment: Feedbacks to players can be skipped. The explicit feedback should not be skippable, if there are remarkable tensions between these players (difference between self and others perception is bigger than 16)	mission-2-ubung-2.html	15	Feedback	**Anonymes Feedback** Was ist der Beitrag vom Mitspieler zur Psychologischen Sicherheit im Team? Schau dir zuerst das Spannungsprofil deines Feedbackinnehmers rechts an. Und Beantworte dann die drei Fragen für ein offenes, lösungsorientiertes und anonymes Feedback. Gab ein Risiko ein und schreib mit offenen Herzen... MEHR davon: Ich schätze deinen Beitrag zum gelingenden Zusammenspiel im Team... ÄNDERN: Ich könntest zur psychologischen Sicherheit im Team beitragen, in dem... FRAGEZEICHEN: Ich wollte dich schon immer mal fragen... Schreib hier dein Feedback...Weiterspielen	**Anonymous feedback** What is the player's contribution to psychological safety in the team? First take a look at the tension profile of your feedback recipient on the right. Then answer the three questions for an open, solution-oriented and anonymous feedback. Take a risk and write with an open heart... MORE of this: I appreciate your contribution to a successful teamwork... CHANGE: you could help ensure the psychological safety of the team by... QUESTION-MARK: I've always wanted to ask you... Write your feedback here... Continue	**Feedback anonyme** Quelle est la contribution du joueur à la sécurité psychologique de l'équipe ? Examinez d'abord le profil de tension de votre destinataire de feedback sur la droite. Répondez ensuite aux trois questions pour un feedback ouvert, orienté vers la solution et anonyme. Prenez un risque et écrivez à cœur ouvert... Plus d'informations : J'apprécie votre contribution à un travail d'équipe réussi... CHANGEMENT : vous pourriez contribuer à assurer la sécurité psychologique de l'équipe en... QUESTION MARQUE : J'ai toujours voulu vous demander... Ecrivez vos témoignages ici... Continuer	**匿名反馈** 你的团队中对心理安全的贡献是什么？首先看一下右边的你的接收者的紧张区域。然后回答三个问题，进行开放的、以解决为导向的、匿名的反馈。冒险风险，敞开心扉写。 更多的这样的：我很感谢你对成功的团队合作的贡献…… 变化：你可以通过帮助确保团队的心理安全。 问题-马克：我一直想问你… 在这里写下你的反馈… 继续	**Анонимный отзыв** Какой вклад игрока в психологическую безопасность команды? Сначала посмотрите на профиль напряжения получателя обратной связи справа. Затем ответьте на три вопроса для открытой, ориентированной на решение и анонимной обратной связи. Рискните и пишите с открытым сердцем... БОЛЬШЕ: Я ценю ваш вклад в успешную командную работу... ИЗМЕНЕНИЕ: вы можете помочь обеспечить психологическую безопасность команды путем... МАРК ВОПРОСА: Я всегда хотел спросить вас... Напишите свой отзыв здесь... Продолжить	Anonymous Feedback		
Checkpoint THREE : player might get the PDF with the game data, once s*he has given and received all feedbacks											
	assessment.html	16	Spieldaten	**Auswertung deiner Reise mit der Arche**	**Evaluation of your journey with the ark**	**Evaluation de votre voyage avec l'arche**	**评估你的方舟之旅**	**Оценка вашего путешествия с ковчегом**			
Comment: see separate description	17 Team Heatmap – heatmap.html – extra feature for professional facilitators. Should be generated after every game and stored on the hosting server. Here is how to build the team heatmap: https://github.com/joe-the-ark/artikausers/4		Team Heatmap								
	arche.html	18	Farewell	**Abschiedsgruss: Danke für deine Reise mit der ARCHE** Klicke hier um das PDF mit der Auswertung deiner Reise mit der Arche herunterzuladen Interessiert dich eure TEAM-HEATMAP? Die aggregierten Spieldaten – aufbereitet um gruppendynamische Themen des Teams zu bearbeiten? Nimm Kontakt via LinkedIn mit dem Entwickler Joe Maier *(please set LinkedIn link here: https://www.linkedin.com/in/dr-joachim-maier/)* Empfehl die Reise mit der Arche weiter Gib dem Entwickler einen Kaffee aus – Joe Maier dankt es dir!Zurück	**Thank you for checking-in with your team's sense of psychological safety** Click here to download the PDF with the reports of your journey with the Ark Are you interested in your TEAM-HEATMAP? The aggregated game data - prepared to work on group dynamic topics of the team? Contact the developer Joe Maier via LinkedIn (please set LinkedIn-link here: https://www.linkedin.com/in/dr-joachim-maier/) Recommend the journey with the Ark Buy the developer a coffee – Joe Maier thanks you! Back	**Merci de vérifier le sentiment de sécurité psychologique de votre équipe** Cliquez ici pour télécharger le PDF avec les rapports de votre voyage avec l'Arche Vous êtes intéressé par votre TEAM-HEATMAP ? Les données agrégées du jeu - élaborées pour traiter la travailler sur des sujets de dynamique de groupe de l'équipe ? Contactez le développeur Joe Maier via LinkedIn (veuillez définir LinkedIn-lien ici : https://www.linkedin.com/in/dr-joachim-maier/) Recommander le voyage avec l'Arche Achetez un café au promoteur - Joe Maier vous remercie ! Retour	**感谢你检查你的团队的心理安全感。** 点击这里下载带有方舟的报告的PDF文件 你想在你的TEAM-HEATMAP感兴趣吗？聚合的游戏数据–处理以相关的课题的工作？联系LinkedIn联系开发者Joe Maier（请在此设置LinkedIn-link：https://www.linkedin.com/in/dr-joachim-maier/） 推荐与“方舟”同行 请开发者喝杯咖啡–Joe Maier感谢你！ 返回	**Спасибо, что проверили психологическую безопасность вашей команды.** Нажмите здесь, чтобы загрузить PDF-файл с отчетами о вашем путешествии с Ковчегом. Вы заинтересованы в Вашей КАРТЕ TEAM-тепловизора? Совокупные игровые данные - подготовлены для работы над групповыми динамичными темами команды? Свяжитесь с разработчиком Джо Майером через LinkedIn (пожалуйста, установите LinkedIn-ссылку здесь: https://www.linkedin.com/in/dr-joachim-maier/). Рекомендовать путешествие с Ковчегом Купите застройщику кофе - Джо Майер благодарит вас! Назад	Farewell		