



Übersicht über die Spielunterlagen mit Druckvorgaben

1. Vorbereitung

Umschläge für die entsprechende Anzahl benötigter Klans bereit legen (in der Regel wird mit vier Klans gespielt). Die Umschläge mit „Klan Blau“, „Klan Grün“, „Klan Rot“ „Klan Gelb“ bzw. „Klan Schwarz“ beschriften. Die ausgedruckten Unterlagen und Namensschildchen in die jeweiligen Umschläge verteilen. Außerdem einen Umschlag für die Spielleitung vorbereiten.

Bitte beachten Sie: Alle Unterlagen bitte farbig ausdrucken! Die Dokumente für jede Klan in der hier vorgegebenen Reihenfolge des Drucks sortieren, d.h., Regelwerk und Kurzanleitung als oberstes, und die Klan-Notizen als unterstes.

2. Unterlagen für die Mitspielenden

a. Spielregeln

Die Spielregeln dienen dazu, den Mitspielenden einen Überblick über den Ablauf des Experiments zu ermöglichen. Das Regelwerk enthält alle relevanten Angaben zum Spiel. Die Kurzanleitung dient dazu, die wesentlichen Aspekte hervorzuheben und den Mitspielenden den Einstieg zu erleichtern.

PDF-Datei: Das_Regelwerk

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat, doppelseitig bedruckt. Normalpapier

Menge: Datei 12 x ausdrucken (bei großen Klans bis zu 22 x)

Zusatzinformation: Die Seiten anschließend zusammenheften

Jeweils zwei Exemplare jedem Klan zuweisen (bei großen Klans 3-4 Exemplare). Die übrigen Exemplare für die Spielleitung zur Seite legen

PDF-Datei: Kurzanleitung

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 8-10 x ausdrucken (bei großen Klans bis zu 20 x)

Zusatzinformation: Jeweils zwei Exemplare jedem Klan zuweisen (bei großen Klans 3-4 Exemplare).

b. Klan-Karten

Die Klan-Karten sind die Richtschnur für die inhaltliche Ausrichtung der Klans. Jeder Klan hat eine andere Ausrichtung. Die spezifischen Eigenschaften sind auf der Vorderseite der Klan-Karte angegeben. Der untere Teil der Ansichten ist vorgegeben, hier kann keine Auswahl getroffen werden. Kleinere Modifikationen sind möglich durch die Auswahlfelder im oberen Teil der Klan-Karte.

Auf der Rückseite aller Klan-Karten befinden sich die sieben Themenfelder, aus denen fünf Gebote verabschiedet werden sollen.

Das ausgefüllte Zweitexemplar der Klan-Karten dient dem Lenkungsteam zur Kontrolle, ob die Klans sich während des Spiels an ihre Klan-Eigenschaften halten.

PDF-Dateien: 0KlanBlau, 0KlanGelb, 0KlanGruen, 0KlanRot, 0KlanSchwarz

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat, doppelseitig bedruckt. Normalpapier

Menge: Jede Datei 2 x ausdrucken und den jeweiligen Klan-Unterlagen beifügen

c. Einladungen zu Vorgesprächen

Die schriftlichen Einladungen haben die Funktion, die Gespräche zwischen den Klans zu koordinieren und dem Lenkungsteam die Möglichkeit zu geben, gegebenenfalls einzugreifen. So kann die Spielleitung eine Einladung mit Auflagen versehen, z.B. wenn sie nicht regelkonform ist (siehe hierzu konkret Abschnitt 3 b., Abschnitt: Einladungsverwaltung und Protokoll). Die linke Hälfte ist vom einladenden Klan auszufüllen, die rechte Hälfte vom eingeladenen Klan.

PDF-Dateien: 1KlanBlau, 1KlanGelb, 1KlanGruen, 1KlanRot, 1KlanSchwarz

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Normalpapier

Menge: Jede Datei 20 x ausdrucken und den jeweiligen Klan-Unterlagen beifügen

Zusatzinformation: Seiten nicht auseinanderschneiden

d. Einladung zur Gebotsabstimmung

Mit diesem Formular laden die Leader der Klans zur Abstimmung auf dem V-Platz ein, wenn sie den Eindruck haben, dass ihr Gebotsvorschlag gute Chancen hat, erfolgreich verabschiedet zu werden. Ein Antwortschreiben ist nicht vorhanden, da die übrigen Klans eine Einladung zur Gebotsabstimmung nicht ablehnen dürfen. Für jeden eingeladenen Klan muss ein eigenes Formular ausgefüllt werden.

PDF-Dateien: 2KlanBlau, 2KlanGelb, 2KlanGruen, 2KlanRot, 2KlanSchwarz

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Normalpapier

Menge: Jede Datei 10 x ausdrucken

Zusatzinformation: Jede ausgedruckte Seite in vier Teile auseinanderschneiden, so dass vier Einladungsvordrucke entstehen. Danach die Vordrucke entsprechend der Farbe den einzelnen Klans zuweisen.

e. Karten für geheime Abstimmung

Die Abstimmungskarten sind für die beiden Wahlerb_innen jedes Klans, die bei der Versammlung auf dem V-Platz ein beschlossenes Gebot bestätigen sollen. Jeder Wahlerbe/jde Wahlerbin erhält eine „Ja“ und eine „Nein“-Karte seiner Klan-Farbe.

PDF-Dateien: 3KlanBlau, 3KlanGelb, 3KlanGruen, 3KlanRot, 3KlanSchwarz

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Auf Pappe oder sehr festes Papier drucken

Menge: Jede Datei 1 x ausdrucken

Zusatzinformation: Jede ausgedruckte Seite in vier gleiche Teile auseinanderschneiden, so dass vier identisch große geheime Stimmzettel entstehen.

f. Notizen

Die Notizblätter werden den Wahlerb_innen zur Verfügung gestellt, um dort Ergebnisse aus den Vorgesprächen für ihren Leader zusammenzufassen.

PDF-Dateien: 4KlanBlau, 4KlanGelb, 4KlanGruen, 4KlanRot, 4KlanSchwarz

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Normalpapier

Menge: Jede Datei 10 x ausdrucken

Zusatzinformation: Jede ausgedruckte Seite in der Mitte senkrecht auseinanderschneiden, sodass jeweils zwei DIN A 5-Seiten entstehen

3. Weitere benötigte Materialien für die Mitspielenden

a. Namensschilder

Den Klan-Unterlagen werden Namensschilder zum Anheften beigelegt. Dort können die Mitspielenden ihren Namen eintragen (den realen oder einen fiktiven). Die Namensschildchen werden mit einem Klebepunkt in der entsprechenden Klanfarbe gekennzeichnet. Das erleichtert es dem Lenkungsteam, immer auf den ersten Blick zu erkennen, wer zu welchem Klan eine Person gehört.

b. Aufbewahrungsgefäße für Sympathiepunkte

Jeder Klan erhält ein solches Gefäß. Geeignet sind Schachteln, Dosen oder Kistchen mit Deckel. Zu Spielbeginn sind sie ausgestattet mit jeweils 15 Sympathiepunkten (Spielsteinen).

c. Büromaterialien

Für jeden Klan-Raum mehrere Kugelschreiber, farbige Filzstifte oder Buntstifte, evtl. Anspitzer und Radiergummi, Klebeband, ca. 15 Bögen DIN A 4-Papier, ein Bogen DIN A 3 oder DIN A 2-Papier (weiß) für die Plakate

4. Unterlagen für die Spielleitung

a. Druckvorgaben

In diesem Dokument finden Sie alle Druckvorgaben für die auszudruckenden PDF-Dateien..

b. Spielgeschichte

Die Spielgeschichte dient der Spielleitung als ungefähre Vorgabe für die Einführung in das Planspiel. Es steht dem Lenkungsteam frei, die Geschichte zu modifizieren, zu ergänzen oder aktuellen politischen oder gesellschaftlichen Ereignissen anzupassen.

PDF-Datei: Spielgeschichte

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat, beidseitig bedruckt; Normalpapier

Menge: Datei 1-2 x ausdrucken

c. Aufgaben des Lenkungsteams

Dieses Textdokument liefert einen stichwortartigen Überblick über die Aufgaben, die das Lenkungsteam vor und während des Spiels übernimmt.

PDF-Datei: Ueberblick_Aufgaben_Lenkungsteam

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 1-2 x ausdrucken, bei Bedarf noch häufiger

Zusatzinformation: Mit Heftklammer zusammenheften

d. Stichwort-Handlungsleitfäden zur Vorbereitung und Durchführung

Diese auf Stichworte reduzierte Handlungsleitfäden dienen Ihnen zur raschen Orientierung bei der Vorbereitung und Durchführung des Planspiels.

PDF-Datei: Handlungsleitfaden_Vorbereitung

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 1-2 x ausdrucken

Zusatzinformation: Mit Heftklammer zusammenheften

PDF-Datei: Handlungsleitfaden_Durchführung

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 1-2 x ausdrucken

Zusatzinformation: Mit Heftklammer zusammenheften

e. Ereigniskarten

Mit den Ereigniskarten kann die Spielleitung in das Spiel eingreifen. Sie werden bei Bedarf ausgespielt.

PDF-Datei: Ereigniskarten

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Pappe

Menge: Datei 1 x ausdrucken

Zusatzinformation: Die vier Karten pro Seite entlang der schwarzen Linien ausschneiden und gegebenenfalls laminieren

f. Übersicht über die Klan-Namen und Klan-Räume

Die Übersicht dient der Orientierung des Lenkungsteams während des Spiels. Erfahrungsgemäß kann es sonst speziell zu Spielbeginn schwierig sein, sich zu merken, welcher Klan in welchem Raum sein Quartier bezogen hat, und wie sein Klan-Name lautet.

Datei: Klanname_Klanraum

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Normalpapier

Menge: Datei mindestens 1-2 x ausdrucken

g. Türschilder Klan-Räume

Jeder Klan-Raum erhält von außen ein gut sichtbares Türschild. Der gewählte Klan-Name wird, so-

bald er bekannt ist, dort vom Lenkungsteam per Hand nachgetragen. Diese Schilder erleichtern sowohl den Mitspielenden als auch der Spielleitung die räumliche Zuordnung der einzelnen Klans.

PDF-Datei: Tuerschilder_Klanraeume1, Tuerschilder_Klanraeume2

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Querformat. Normalpapier

Menge: Dateien jeweils 1 x ausdrucken

Zusatzinformation: Die Türschilder entlang der Linien auseinanderschneiden und außen an den Klan-Räumen anbringen

h. Vorlage Ablaufprotokoll

Das Protokoll ermöglicht es der Spielleitung, während des Spiels den Überblick über alle wichtigen Aktivitäten zu behalten und Entwicklungen festzuhalten. Darüber hinaus kann es dem Lenkungsteam auch bei ihrer internen Nachbesprechung als Erinnerungsstütze dienen, oder um Entwicklungen rückwirkend nachvollziehen zu können.

PDF-Datei: Ablaufprotokoll_Vorlage

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 1 x ausdrucken

i. Häufige Fragen

Manche Fragen werden bei Durchführungen immer wieder gestellt. Diese Zusammenstellung mit kurzen Antworten unterstützt Sie dabei, eine rasche Antwort geben zu können.

PDF-Datei: Haeufige_Fragen

Druckvorgabe: DIN A 4-Ausdruck im Längsformat. Normalpapier

Menge: Datei 1-2 x ausdrucken, bei Bedarf noch häufiger

Zusatzinformation: Mit Heftklammer zusammenheften

5. Weitere benötigte Materialien für die Spielleitung

a. Sympathiepunkte

Als Sympathiepunkte im Spiel dienen Spielmünzen oder kleine Spielsteine, z.B. Glasnuggets. Hier-von benötigen Sie einen Vorrat von etwa 250-300 Stück. Die Spielsteine werden beim Lenkungsteam aufbewahrt, abgesehen vom Grundstock von jeweils 15 Sympathiepunkten, die jeder Klan zu Spielbeginn erhält.

b. Kleine Stoffsäckchen

Die Säckchen werden während der Gebotsabstimmung benötigt, um dort bis zu drei Sympathiepunkte hineinzulegen. Wird die Spielgruppe in drei Klans aufgeteilt, benötigen Sie 6 Stoffsäckchen, bei vier Klans 12 Säckchen und bei 5 Klans 20 Säckchen.

c. Gefäße für die Wahl zum First Leader

Für jeden Klan wird ein eigenes Gefäß benötigt. Geeignet sind Schachteln, Dosen oder Kistchen mit Deckel. Sie dienen als Wahlurnen für die abschließende Wahl zum First Leader. Für jeden Klan wird im Versammlungsraum eine eigene farblich gekennzeichnete Urne bereitgestellt.

d. Flipchart oder mehrere große Bögen Papier und Flipchart-Marker

Diese werden benötigt für das einführende Brainstorming und für die schriftliche Formulierung der Gebote nach erfolgreicher Verabschiedung. Falls Sie einzelne Papierbögen verwenden, benötigen Sie noch Kreppkleber zum Befestigen an der Wand.

e. Namensschilder

Jedes Mitglied des Lenkungsteams erhält ein Namensschild zum Anheften. Dort tragen sie ihren fiktiven Namen ein.

f. Notizpapier und Stifte für alle Mitglieder des Lenkungsteams