



# Handlungsleitfaden in Stichworten

## Teil 2: Durchführung

Dieser auf Stichworte reduzierte Handlungsleitfaden dient Ihnen zur raschen Orientierung bei der Durchführung des Planspiels.

### 1. Einstieg in das Planspiel

- **Begrüßung**
  - Vorstellung des Lenkungsteams in ihren fiktiven Rollen
  - Die Teilnehmenden stellen sich ggfs. ebenfalls vor
  - Fiktive Geschichte erzählen: Weshalb wir hier sind
  - „#un\_gerecht“ vorstellen und als „Experiment“ bezeichnen
- **Brainstorming zum Stichwort „ungerecht“, mögliche Themen**
  - Was finden Sie in Ihrem Alltag gerecht/ungerecht?
  - Was erwarten Sie diesbezüglich von Politiker\_innen?
  - Was stört Sie am Politikbetrieb am meisten?
  - Was wünschen Sie sich stattdessen?
  - Antworten auf Flipchart notieren
- **Bildung der Klans**
  - In Form eines Spiels drei, vier oder fünf Gruppen bilden
  - Ansage: Ab jetzt sind Sie Klanmitglieder in unserem Experiment „#un\_gerecht“
  - Unterlagen anhand eines Beispiels kurz(!) erläutern
  - Unterlagen an die Klans austeilen
  - Nächste Spielschritte erklären
  - Klans in ihre Klan-Räume bringen

- **Konsolidierungsphase**

- Regelmäßige Besuche in den Klan-Räumen, um offene Fragen zu klären

## **2. Vorgespräche zu Gebotsthemen**

- **Zu beachten:**

- Alle Einladungen müssen der Einladungsverwaltung vorgelegt werden.
- Falls Einladungen nicht regelkonform sind, dem einladenden Klan zurückgeben, mit Bitte um Korrektur (nicht regelkonform: Mehrere Klan zu einem gemeinsamen Termin einladen oder bei einem Termin mehrere Themen besprechen)
- Termine, Themen und beteiligte Klans protokollieren
- Genehmigte Einladungsformulare an Bot\_innen übergeben, diese legen sie dem eingeladenen Klan vor und bringen deren Antwortschreiben zum einladenden Klan zurück (bei Terminverschiebungen zuvor der Einladungsverwaltung vorlegen)
- Sollten die Vorgespräche länger als eine Stunde dauern, Ereigniskarte ausspielen, damit es bald zur ersten Gebotsabstimmung kommt.

## **3. Gebotsabgabe**

- **Eingang der Einladungen**

- Einladung muss in mehrfacher Ausfertigung vorliegen (für jeden Klan eine eigene Einladung)
- Einladungsverwaltung protokolliert Termin und Thema und informiert das übrige Lenkungsteam über die bevorstehende Abstimmung
- Bot\_innen bringen die Einladungen zu den eingeladenen Klans
- Sie weisen dabei darauf hin, dass die Wahlerb\_innen ihre geheimen Abstimmungskarten mitbringen müssen

- **Vorbereitung V-Platz**

- Jeweils drei Stühle für jeden Klan, etwas abgesetzt voneinander aufgestellt
- Stühle für das Lenkungsteam etwas abseits davon
- Säckchen und Sympathiepunkte bereitlegen
- Flipchart vorbereiten für Niederschrift des Gebots

- **Diskussion und Abstimmung der Leader**

- Eröffnung der Sitzung durch das Lenkungsteam. Wort an Leader übergeben
- Einladender Leader stellt das Gebot im Wortlaut vor
- Diskussion der Leader. *Achtung:* Wahlerb\_innen haben kein Rederecht!
- Vor Gebotsabstimmung der Hinweis: Die Leader müssen mehrheitlich für das Gebot stimmen, damit es beschlossen ist. Bei einem Patt ist das Gebot abgelehnt
- Abstimmung der Leader per Handzeichen
- Festhalten des Ergebnisses
- Bei einer Ablehnung des Gebots ist die Sitzung an dieser Stelle beendet. Falls die Mehrheit der Leader für das Gebot gestimmt hat, geht es weiter mit folgendem Schritt:

- **Sympathiepunkte durch die Klans**

- Der Versammlungsleiter überreicht jeden Klan-Leader drei Sympathiepunkte, die dieser geheim an andere Klan verteilen soll
- Jeder Klan erhält außerdem mehrere Säckchen. Jedes Säckchen ist für einen der anderen Klans
- Die Leader dürfen die Sympathiepunkte frei auf die Säckchen verteilen
- Die Säckchen werden dann vor die Füße der anderen Klans auf den Boden gelegt(!), nicht geworfen. Auch leere Säckchen müssen verteilt werden
- Überprüfen: Liegt vor jedem Klan die gleiche Anzahl Säckchen?
- *Achtung:* Kein Klan darf die vor ihnen abgelegten Säckchen anrühren, bevor die Versammlung aufgelöst ist!

- **Bestätigung durch die Wahlerb\_innen**

- Vor der geheimen Abstimmung der Hinweis: Die Wahlerb\_innen müssen mehrheitlich das Gebot bestätigen, damit es wirksam wird. Bei einem Patt ist das Gebot gescheitert
- Die Versammlungsleitung nimmt verdeckt die geheimen Abstimmungskarten der Wahlerb\_innen entgegen
- Sie achtet darauf, dass während des gesamten Abstimmungsprozesses niemand in die Karten schauen kann
- Festhalten des Ergebnisses
- Karten kurz dem Protokollanten zeigen (wer hat mit ja, wer mit nein gestimmt)
- Verdeckte Rückgabe der Abstimmungskarten an die Wahlerb\_innen
- Bei einer Ablehnung des Gebots durch die Wahlerb\_innen ist die Sitzung an dieser Stelle beendet. Falls die Mehrheit der Wahlerb\_innen das Gebot bestätigt hat, geht es weiter mit folgendem Schritt:

- **Verabschiedung des Gebots und Sympathiepunkte durch Lenkungsteam**

- Der Leader des Klans, der das Gebot eingebracht hat, schreibt es im Wortlaut auf das Flipchart
- Der Leader dieses Klans erhält vom Lenkungsteam 5 Sympathiepunkte für die erfolgreiche Gebotsverabschiedung
- Die anderen Klans erhalten jeweils 2 Sympathiepunkte vom Lenkungsteam
- Offizielle Beendigung der Versammlung durch das Lenkungsteam
- Die Klans nehmen ihre Sympathiepunkte aus den Säckchen
- Rückkehr in die Klan-Räume

#### **4. Nach Ermessen Sympathiepunkte verteilen**

#### **5. Nach Ermessen Ereigniskarten ausspielen**

## 6. Spielende

### • Vorgehen und Abschlussvarianten

- Über das Ende des Experiments entscheidet das Lenkungsteam. Es erfolgt etwa nach drei Stunden, unabhängig davon, ob fünf Gebote erfolgreich verabschiedet wurden oder nicht
- Das Ende des Experiments sollte möglichst nach Abschluss einer Versammlung auf dem V-Platz erfolgen
- Alle Klans werden über die Entscheidung informiert und aufgefordert, ihr Kästchen mit den Sympathiepunkten mit in den V-Raum zu bringen
- *Variante 1:* Falls noch nicht fünf Gebote erfolgreich verabschiedet wurden, zählen jetzt alle Klans ihre Sympathiepunkte
- *Variante 2:* Falls fünf Gebote erfolgreich verabschiedet wurden, erfolgt zunächst die Wahl des „First Leaders“ und danach die Zählung der Sympathiepunkte

### • Wahl zum „First Leader“ – Vorbereitung

- Für jeden Klan eine leere Wahlurne in einer nicht einsehbaren Ecke aufstellen und mit farbigen Aufklebern versehen (falls noch nicht geschehen)
- Wahlbeobachter\_in daneben aufstellen, damit niemand seinem eigenen Klan Punkte gibt
- Eine ausreichende Menge Sympathiepunkte (3 pro Mitspieler\_in) bereitstellen

### • Wahl zum „First Leader“ – Durchführung

- Jeder Klan stellt eine Kandidatin/einen Kandidaten für den „First Leader“ vor
- Jeder Mitspielende erhält drei Sympathiepunkte
- Diese dürfen frei auf die Wahlurnen der anderen Klans verteilt werden, außer auf die eigene
- Alle Mitspielenden gehen hierzu einzeln nacheinander in die vorbereitete Ecke und verteilen ihre Sympathiepunkte
- Alle Klans zählen ihre Sympathiepunkte
- Der Kandidat/die Kandidatin des Klans mit den meisten Sympathiepunkten wird „First Leader“
- Gratulation, Vertrauen aussprechen

## 7. Nachbesprechung

### • Ankündigung und Vorbereitung der Nachbesprechung

- Die Mitwirkenden werden gebeten, alle Spielunterlagen, auch Notizzettel, beim Lenkungsteam abzugeben.
- Ca. 10minütige Pause
- Währenddessen Stühle wieder im Kreis aufstellen
- Anfangsbrainstorming wieder aufstellen, aber so, dass es zunächst nicht sichtbar ist

- **Einleitung**
  - Auflösung aller Rollen
  - Ggfs. Vorstellung des Lenkungsteams mit realen Namen und Funktionen
- **Ungelenktes Erstfeedback der Teilnehmenden**
  - Spontane Erstrückmeldungen
- **Mögliche Fragen des Lenkungsteams zum Spielablauf**
  - Sind die Gebote, so wie sie verabschiedet wurden, nach Ansicht der Teilnehmenden gerecht für alle?
  - Inwiefern war die Entscheidung den vorgegebenen Klan-Eigenschaften geschuldet?
  - Welche Teile eines Gebots waren ein (guter) Kompromiss?
  - An welchen Stellen hat man nur aus taktischen Gründen zugestimmt (z.B., um Sympathiepunkte zu erhalten)?
  - Wie wichtig waren die Sympathiepunkte?
  - Waren sie wichtiger als das Ziel, fünf Gebote erfolgreich zu beschließen?
- **Mögliche Fragen des Lenkungsteams zum Verhalten der Teilnehmenden**
  - Haben die Sympathiepunkte für Konkurrenz und Korruption gesorgt?
  - Ging es bei den Verhandlungen und Absprachen immer „gerecht“ zu?
  - Inwieweit wurden unfaire Mittel angewendet?
  - Kam es zu heimlichen Bündnissen gegen andere Klans?
  - Warum war das so?
- **Rückbezug auf das Eingangsbrainstorming**
  - Reflexionen, Vergleich der Planspiel-Erlebnisse mit dem eingangs Gesagten