



Handlungsleitfaden in Stichworten

Teil 1: Vorbereitung

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

1. Überprüfung der Unterlagen und der Spielstätte

- **Liegen die Planspielunterlagen für die Teilnehmenden vollständig und korrekt sortiert vor?**
Jeder Klan erhält folgende Spielunterlagen (Regelwerk als oberstes, Notizen als unterste)
 - Das Regelwerk (2 x; bei großen Klans 3-4 x)
 - Kurzanleitung (2 x; bei großen Klans 3-4 x)
 - Klan-Karte (2 x)
 - Einladungen zu Klan-Gesprächen & Antwort (20 x)
 - Einladung zur Gebotsabstimmung (40 x)
 - Karten geheime Abstimmung (2 x JA, 2 x NEIN)
 - Notizen (20 x)
 - Namensschilder, mit farbllichem Klebepunkt gekennzeichnet (je nach Teilnehmerzahl 4-6 x)
 - Eine Box mit 15 Spielsteinen (Sympathiepunkten), durch einen Klebepunkt farblich gekennzeichnet
- **Liegen alle Unterlagen für das Lenkungsteam vollständig vor?**
 - Das Regelwerk (2 x)
 - Vorlage Ablaufprotokoll (1 x)
 - Blatt Klan-Namen und Klan-Räume (1-2 x)
 - Türschilder Klan-Räume (1 x; für jeden Raum 1 Schild)
 - Spielgeschichte (1-2 x)
 - Aufgaben des Lenkungsteams (1-2 x)

- Stichwort-Handlungsleitfaden zur Durchführung (1-2 x)
- Häufige Fragen (1-2 x)
- Ereigniskarten (1 Set, 20 Karten)
- Sympathiepunkte (Spielsteine; ca.250-300 Stück)
- 6 Stoffsäckchen bei drei Klans, 12 Stoffsäckchen bei vier Klans, 20 Säckchen bei 5 Klans
- 3-5 Gefäße (je nach Anzahl der Klans) für die Wahl zum First Leader
- Namensschilder
- Notizpapier und Stifte für alle Mitglieder des Lenkungsteams
- **Sind die Klan-Räume entsprechend der Vorgaben vorbereitet?**
 - Für jeden Klan möglichst ein eigener Raum. In jedem Raum 1-2 Tische, einen Stuhl für jedes Klan-Mitglied plus zwei weitere Stühle für Mitglieder aus anderen Klans bereitstellen
 - Anbringung der ausgedruckten Türschilder neben der Außenseite der jeweiligen Tür
 - Jeden Klan-Raum mit folgenden Materialien ausstatten: Mehrere Kugelschreiber, Farbstifte, Flipchart-Marker, Klebeband und 1 Bogen DIN A 3/DIN A 2-Papier (weiß)
 - Aufbewahrungsgefäß für gesammelte Sympathiepunkte, gefüllt mit 15 Sympathiepunkten (Spielsteinen)
 - Eine Uhr oder andere Möglichkeiten, die Zeit zu erfahren
 - Getränke und evtl. Kleingebäck bereitstellen
- **Ist der Versammlungsort entsprechend der Vorgaben vorbereitet?**
 - Für alle Teilnehmenden und alle Mitglieder des Lenkungskreises Stühle im Kreis oder Halbkreis aufstellen
 - 2-3 Tische für das Lenkungsteam in einer Ecke des Raumes aufstellen
 - Anheftbare Namensschildchen für das Lenkungsteam bereitlegen
 - Flipchart-Marker in mehreren Farben und Klebeband
 - Umschläge mit den Spielunterlagen für die einzelnen Klans bereitlegen
 - Spielsteine (Sympathiepunkte) bereitlegen
 - Die Säckchen für die geheime Abgabe der Sympathiepunkte bereitlegen
 - Die Gefäße für die abschließende Wahl zum First Leader in einer abgeschirmten Ecke bereitstellen
 - Für das Brainstorming und die Verschriftlichung der Gebote Flipchart bereitstellen oder 5-6 Bögen Plakatkarton bereitlegen
 - Eine gut sichtbare Uhr für das Lenkungsteam sollte vorhanden sein

2. Vorbereitung des Lenkungsteams

- **Falls notwendig, kurze Vorstellung der Anwesenden**
- **Verteilung des Regelwerks an alle Anwesenden**
- **Kurze Zusammenfassung des Spielablaufs:**
 - Begrüßung im V-Raum, kurzes Brainstorming, Einteilung in Klans, Klans gehen in ihre Räume
 - Phase 1: Namensgebung, Klan-Eigenschaften festlegen, Poster erstellen

- Phase 2: Gespräche der Klans untereinander zur Gebotsvorbereitung
 - Phase 3: Gebotsabstimmung auf dem V-Platz
 - Dann immer abwechselnd weiter Phase 2 und 3
 - Spielende entweder nach Ablauf der Zeit, oder wenn 5 Gebote verabschiedet wurden
 - Nachbesprechung, Feedbackrunde
- **Vorstellen der Spielunterlagen für die Mitspielenden**
 - Beispielhaft eine Klan-Karte erläutern
 - Einladungsformulare vorstellen, und worauf zu achten ist
 - Ereigniskarten vorstellen, und dass diese bei Bedarf und nach Rücksprache im Team ausgespielt werden
- **Vorstellen der Unterlagen für die Spielleitung**
 - Blatt Türschilder Klan-Räume: aushändigen, Raumnamen oder Nrn. direkt eintragen, nach Abschluss der Vorbesprechung an die Türen heften
 - Blatt Klan-Namen und Räume: Verantwortlichem (am besten Co-Leitung) aushändigen
 - Raumnamen oder -nummern direkt eintragen, die Klan-Namen, sobald sie bekannt sind
 - Blätter Ablaufprotokoll: An Protokollanten aushändigen
 - Blatt Spielgeschichte: allen aushändigen, als Hintergrundinformation
- **Rollen finden**
 - Fiktive Namen und fiktive Zuständigkeiten festlegen
 - Namensschilder mit fiktivem Namen versehen und anheften
 - Hinweis: Während des Spiels immer ernsthaft in der Rolle bleiben
- **Grundsätzliche Aufgabenbereiche festlegen**
 - Leitung und Co-Leitung
 - Protokollant_in und Einladungsverwalter_in
 - Bot_innen
 - Hinweis: Die Bot_innen gehen nicht ohne ein ausgefülltes Antwortschreiben aus dem Klan-Raum
- **Konkrete Aufgaben an einzelne Personen verteilen**
 - Türschilder mit Klan-Farbe an die Raamtüren kleben
 - Klans in die Räume bringen und mit ihnen die Spielunterlagen durchgehen
 - Zweitexemplar der ausgefüllten Klan-Karten bei erstem Kontrollgang abholen
 - Entgegennahme der Spielunterlagen nach Spielabschluss (nach Klans sortieren)
- **Aufgaben für alle**
 - Alle Einladungsformulare müssen dem/der Protokollant_in/Einladungsverwalter_in vorgelegt werden. Er/sie muss über wichtige Entwicklungen informiert sein
 - Nachfragen der Klans beantworten und darauf achten, dass die Grundregeln eingehalten werden

- Während des Spiels Notizen erstellen mit Beobachtungen und Fragen, die in der Nachbesprechung gestellt werden sollen

- **Pädagogische Hinweise**

- Freiräume der Mitspielenden beachten
- Jedes Ergebnis ist legitim
- Improvisation des Lenkungsteams bei Bedarf

- **Letzte Dinge vor Spielbeginn**

- Sympathiepunkte für Spielleitung bereitstellen
- Jedem Klan 15 Sympathiepunkte in seine Kiste legen. Jede Kiste mit einem Klebepunkt der Klan-Farbe versehen
- Namensschildchen an Kleidung heften
- Sind noch Fragen offen?