



Überblick über die Aufgaben der Spielleitung

1. Spielvorbereitung

Vorbereitung der Klan-Räume

Eine detaillierte Auflistung der Vorbereitungen finden Sie im Dokument: „Handlungsleitfaden Stichworte Teil 1: Vorbereitung“

Vorbereitung des Versammlungsplatzes

Auch hierzu finden Sie eine detaillierte Auflistung im Dokument: „Handlungsleitfaden Stichworte Teil 1: Vorbereitung“

Aufgaben auf die Mitglieder des Lenkungsteams verteilen

Folgende Aufgaben sind zu verteilen:

- Leitung (Koordination des Spiels, der Abläufe und des Lenkungsteams)
- Evtl. Co-Leitung zur Unterstützung der Leitung
- Protokollführung des Spielgeschehens und Entgegennahme der Einladungen
- Botengänge zur Weiterleitung der Einladungen (mindestens zwei Personen)
- Filmische und fotografische Dokumentationen (auch für Botengänge einsetzbar)

Während des Experiments ist das Lenkungsteam vor allem damit beschäftigt, Bodengänge durchzuführen, dabei gut zu beobachten und interne Rückmeldungen an das restliche Team zu geben. Anfangs müssen in der Regel auch häufiger noch Fragen der Mitspielenden beantwortet werden. Jedes Teammitglied sollte daher mit den Spielregeln vertraut sein bzw. in Zweifelsfällen bei der Spielleitung nachfragen.

Fiktive Rollen der Mitglieder des Lenkungsteams festlegen

Die Mitglieder des Lenkungsteams geben sich vorab einen fiktiven Namen und eine fiktive Organisationszugehörigkeit. Sie bleiben während des gesamten Experiments konsequent in dieser Rolle.

Mitglieder des Lenkungsteams, die den Mitspielenden bekannt sind, können mit ihrem Realnamen auftreten. Sie können alternativ aber auch einen Fantasienamen annehmen.

2. Während des Spiels

Aufenthaltort des Lenkungsteams

Das Lenkungsteam positioniert sich dort, wo der Versammlungsplatz (V-Platz) ist, oder in einem gut einsehbaren Raum unmittelbar neben dem V-Platz. Es muss gewährleistet sein, dass die Mitspielenden den Raum leicht finden und dort durchgehend eine Person vorfinden, an die sie ihre Fragen richten können, und bei der sie ihre Einladungsformulare abgeben.

Sprachliche Regelungen

Die Mitspielenden werden formell gesiezt und als offizielle Teilnehmende des Experiments begrüßt, in dem sie von nun an Angehörige eines Klans sind, und nicht mehr Privatperson XY. Auch die Mitglieder des Lenkungsteams siezen sich und sprechen sich mit ihren fiktiven Namen an.

Das Planspiel wird während der Durchführung nicht „Spiel“ genannt, sondern als „Experiment“ bezeichnet.

Konkrete Aufgaben im Spielverlauf

Begrüßung, Vorstellen des Lenkungsteams	Leitung & Co-Leitung, ergänzt durch alle übrigen Mitglieder
Einführen in die Spielgeschichte und in das Spiel	Leitung & Co-Leitung
Bilden der Spielgruppen/Klans	Leitung & Co-Leitung
Die Klans zu ihren Räumen bringen	Leitung, Co-Leitung und zwei Bot_innen
Koordination des gesamten Spielverlaufs	Leitung & Co-Leitung
Überprüfungsrunde kurz nach Spielbeginn, ob alle Klans die Spielregeln verstanden haben	Leitung & Co-Leitung
Unterstützung bei weiteren Nachfragen und Unklarheiten	Alle Mitglieder
Darauf achten, dass die Grundregeln eingehalten werden	Alle Mitglieder
In kritischen Situationen deeskalieren; ansonsten jedoch neutrale Haltung bewahren, nicht einmischen	Alle Mitglieder
Weiterleitung aller Vordrucke, die von den Klans ins Spiel gebracht werden; jeden Vordruck vor der Weiterleitung der Protokollführung vorlegen	Bot_innen
Koordination der Versammlungen auf dem V-Platz	Leitung & Co-Leitung

Vergeben von Sympathiepunkten (nach Spielregelvorgabe oder nach gemeinsamem Beschluss im Team)	Leitung, Co-Leitung oder Bot_innen
Ausspielen von Ereigniskarten (bei Bedarf)	Alle Mitglieder in gemeinsamem Beschluss
Protokollieren des Spiels und der Nachbesprechung	Protokollant_in
Beenden des Spiels, nachdem es zur Wahl des „First Leaders“ gekommen ist, oder wenn das Zeitkontingent des Spiels ausgeschöpft ist	Alle Mitglieder in gemeinsamem Beschluss
Nachbesprechung mit den Teilnehmenden (nun nicht mehr in einer fiktiven Rolle)	Alle Mitglieder; koordiniert durch Leitung & Co-Leitung

Raum für Ihre Notizen: