

DIE GROSSE VERSCHWÖRUNG

Entstanden auf einer partizipativen Schreibwerkstatt im Jahr 2016 unter dem Namen „An den Klimawandel glaube ich nicht.“ Im Rahmen vom Projekt „Aktiv gegen Rechts“, gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ komplett überarbeitet und neu veröffentlicht.



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



IMPRESSUM

Waldritter e.V.

Liebigstraße 1
61191 Rosbach v.d.H.
Tel. (0 23 66) 50 80 338
E-Mail: info@waldritter.de
Internet: www.waldritter.de

Vertretungsberechtigter Vorstand

Silvia Fölsing
Philipp Schumann
Francisco Laguna de la Vera
Geschäftsführung:
Daniel Steinbach, Nadine Groß

Verfasserin (V.i.S.d.P.)

Alle Bilder wurden KI generiert.

Lektorat:
David Brüll
Peter Gotthardt

September 2023

Drama Game frei unter der CC-Lizenz
cc-by-nc-sa 4.0

Druckerei

FLYERALARM GmbH
Alfred-Nobel-Str. 18
97080 Würzburg
Geschäftsführer: Thorsten Fischer

<https://larp-fuer-demokratie.de>



INHALT

IMPRESSUM	2
EINFÜHRUNG	4
HINTERGRUND	6
Spielübersicht	8
SPIELBESCHREIBUNG	9
Lernziele auf einen Blick	10
Erklärungen	11
SEMINARABLAUF	12
allgemeine Spielregeln	13
Spielparteien Übersicht	14
Kartenbeschreibungen	16
REFLEXION	18
ANHANG	25



EINFÜHRUNG

Bei Fragen, Anregungen oder Anmerkungen, schaue doch auf unserer Seite (<https://larp-fuer-demokratie.de>) vorbei und hinterlasse eine Nachricht im Kontaktformular. Oder wende dich direkt an info@waldritter.de



Das vorliegende Drama Game „die große Verschwörung“ ist eine komplett neue Überarbeitung und Auslegung des Spiels „An den Klimawandel glaub ich nicht“ welches im Rahmen einer Schreibwerkstatt 2016 zusammen mit jungen Menschen entstanden ist. Im Rahmen des Waldritterprojekts „Larp für Demokratie“ wurde das Spiel zunächst online gespielt und dann zu „die große Verschwörung“ weiterentwickelt. Bei dem Projekt „Larp für Demokratie“, handelt es sich um das Modellprojekt „Aktiv gegen Rechts“, dass im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert wird. Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ bzw. des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen trägt allein Sabine Scheler als Autorin die Verantwortung.

Falls Fragen bestehen oder Ihr das Drama Game umgesetzt habt und eure Erfahrungen teilen wollt - schreibt gerne eine Mail: sabine.scheler@waldritter.de.

Wir veröffentlichen das Drama Game frei unter der CC-Lizenz cc-by-nc-sa 4.0

(Sie dürfen das vorliegende Spiel weitergeben, für Ihre nichtkommerziellen Zwecke verwenden und anpassen, solange Sie die Autorin als Urheber nennen, einen Link zur Lizenz beifügen und Änderungen kenntlich machen. Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.)

Verschwörungserzählungen sind so alt wie die Menschheit selbst. Eine der ältesten Verschwörungserzählungen die bis heute noch erzählt wird geht auf den Großbrand im Jahr 64 in Rom zurück. Dieser wütete 9 Tage und zerstörte die Stadt zu großen Teilen. Bis heute wird Kaiser Nero als wahnsinniger Kaiser, der Rom selbst anzündete, für diese Tat verantwortlich gemacht.

Das Bild, welches Nero als außer Kontrolle geratener Machtinhaber zeichnet wird durch Theater und Kino immer wieder reproduziert.

An dieser Stelle könnte man wertend anmerken, dass die Frage ob Kaiser Nero wirklich Rom angezündet habe, nicht so wichtig sei, denn die Geschehnisse haben keine Auswirkungen auf unsere heutige Zeit. Das stimmt, denn manche Verschwörungserzählungen sind ungefährlich, andere wiederum können Angst verbreiten und schaden damit den Menschen, die an sie glauben. Aber was, wenn Verschwörungserzählungen für sehr viele Menschen gefährlich werden?

Um 1150 verbreitete der Benediktinermönch Thomas of Monmouth die als Faktenbericht ausgegebene Legende, dass ein paar Jahre zuvor ein tot aufgefundener Junge von „Juden“ eingeführt und ans Kreuzgenagelt wurde. Er tat dies, um einen Heiligen und Märtyrerkult in Norwich zu etablieren, um Einkünfte für die sich im Bau befindliche Kathedrale durch Pilger zu gewinnen. Dieses oder ein ähnliches Motiv wiederholte sich und führte über Jahrhunderte in ganz Europa immer wieder zu Pogromen. So auch 1335 in Fulda. Hier sagte man das erste Mal im deutschsprachigen Raum „den Juden“ nach, sie würden das Blut von Christenkindern nutzen um es als Heilmittel zu verwenden. Laut verschiedener Studien war in den kommenden Jahrhunderten fast jede jüdische Gemeinde mindestens einmal mit einer Form der Ritualmordlegende konfrontiert. Diese Verschwörungserzählungen finden sich in modernisierter Form in QAnon Erzählungen, unter Reichsbürgern oder unter Vertreter*innen der Querdenken Szene wieder. Dieses Beispiel verdeutlicht ganz gut wie gefährlich Verschwörungsmymen für einzelne Gruppen und Gesellschaften werden können.

Zu diesem Schluss kommt auch die Leipziger Autoritarismus-Studie von 2022. Diese konnte eine klare, aber radikalisierte Minderheit identifizieren, die auf kommunikativen Wegen nicht mehr zu erreichen ist. Als Gründe führt sie den Glauben an Verschwörungserzählungen sowie Autoritarismus und rassistische Vorstellungen an. Spannend an dieser Stelle ist, dass diese Gruppe zu Teilen aus der „Mitte der Gesellschaft“ stammt und ihre Vorstellung von „Demokratie“ durch Akteur*innen der extremen Rechten ansprechbar ist. Die Studie kommt zu dem Schluss das der Glaube an Verschwörungserzählungen die derzeit größte Gefahr für unsere Demokratie und eine offene Gesellschaft anzusehen ist.

Vor diesem Hintergrund wurde das vorliegende Spiel neu gestaltet und angepasst. Das Drama Game „die große Verschwörung“ ist kostenlos und unter (<https://larp-fuer-demokratie.de/>) zum Download erhältlich. Es soll einen politischen Bildungsansatz gegen Verschwörungserzählungen bieten und Referent*innen und Lehrkräften einen kurzen Überblick und eine Einordnung der Begrifflichkeiten im Themenkomplex geben. Das Spiel versucht jungen Menschen die „Erlebniswelt Verschwörung“ erfahrbar zu machen um einen (weiteren) bildungspolitischen Beitrag zur Selbstreflexion und zu leisten.

HINTERGRUND UND ERGÄNZUNGEN

ERGÄNZENDE ERKLÄRUNGEN

Drama Games sind kurzen, szenischen Rollenspiele, die mit wenig Material auskommen und keine Zuschauenden haben. Alle Rollen werden von den teilnehmenden Personen verkörpert, während ein*e Regisseur*in oder Spielleitung die szenische Gestaltung übernimmt. Die Art des Spiels mit allen wichtigen Informationen und Regeln wird vorbereitend abgesprochen und nach dem Spiel wird das Erlebte eingeordnet und reflektiert.

Statt den Begriff **Verschwörungstheorie** zu verwenden, wird in diesem Text von **Verschwörungserzählungen** oder von Verschwörungsmethoden gesprochen. Der Begriff "Theorie" gibt absurden Ideen einen wissenschaftlichen Anstrich und wertet diese Ideen künstlich auf. Wenn im Text von **Verschwörungsideologien** gesprochen wird, ist damit das geschlossene und starre Weltbild gemeint, was hinter mehreren auch miteinander verbunden Verschwörungserzählungen steckt.

Der Waldritter e.V. begreift (politische) Bildung zugleich als subjektbezogene und prozessorientierte Persönlichkeitsentwicklung. Er möchte Jugendliche und junge Erwachsene mit seinen Angeboten zur politischen Partizipation, zur Selbstorganisation und Selbstbildung befähigen bzw. motivieren. In diesem Sinne sieht die Autorin politische Bildung als Werkzeug um Lernarrangements für Selbstbildungserfahrungen zu ermöglichen und Jugendliche bei Erkenntnis- und Aneignungsprozessen reflexiv zu begleiten, sowie sie bei der Suche nach tragfähigen eigenen Lebens- und Weltentwürfen zu unterstützen. Dabei soll dieses politische Bildungsangebot unterstützen. Dieses Angebot kann lediglich eine Einführung in den Themenkomplex „rechte“ Verschwörungserzählungen bieten. Der Ansicht der Autorin nach bedarf es einer Reihe an Faktoren und gesellschaftlicher Prozesse, um Jugendliche und junge Erwachsene effektiv gegen Verschwörungsideologien und Radikalisierungsprozessen zu wappnen.

Ambiguitätstoleranz und Gesellschaftskritik

Das Aushalten von Widersprüchlichkeiten und unterschiedlichen Meinungen und Haltungen ist ein Grundprinzip einer demokratischen Gesellschaft. In ihr spiegeln sich die verschiedensten Milieus, Positionen und Lebenswirklichkeiten wider. Die Regeln des Zusammenlebens immer wieder neu

zu verhandeln, Kompromisse einzugehen, um Positionen zu streiten, sowie die Akzeptanz diametraler Denk und Verhaltensmuster ist zentraler Kern einer demokratischen Gesellschaft.

Das Wissen um Verschwörungserzählungen

Nicht nur die Jugendlichen müssen verstehen welche Bedürfnisse oder Ängste hinter Verschwörungserzählungen stehen. Auch politische Bildner*innen, Lehrkräfte und Pädagoge*innen müssen sich über die Gefahren, die von diesen ausgehen bewusst sein. Aus verschiedenen Wissenschaftlichen Erhebungen wissen wir das nahezu jeder*r Zweite in Deutschland angab, schonmal an eine oder mehrere Verschwörungserzählungen geglaubt zu haben. An dieses Wissen anzuknüpfen, die Attraktivität zu verstehen und die eigene Position zu reflektieren, kann hilfreich sein. Aber auch das Wissen darum, wie sich diese verbreiten, wie junge Menschen mit Ihnen in Kontakt kommen und wie Verschwörungserzählungen aufgebaut sind und letztendlich auch zu einer geschlossenen Ideologie führen können ist ein wichtiger Faktor. Denn nur wer er sich und sein Verhalten reflektiert hat, kann dies authentisch von Jugendlichen erwarten und sie gezielt auf ihrem Weg begleiten.

Verschwörungserzählungen nicht reproduzieren

Verschwörungserzählungen enthalten in der Regel einfache, monokausale und stereotype Erklärungen der Wirklichkeit. So werden beispielsweise Feindbilder geprägt oder ein klares Bild, gut gegen Böse vermittelt. Sie enthalten eine allumfängliche einfache Erklärung, die nichts dem Zufall überlässt, da alles von Verschwörer*innen geplant wurde. Dieses Grundverständnis zu vermitteln ohne bereits bestehende Ideologien zu reproduzieren ist bedeutsam. Grundsätzlich sollten auf spezielle Ver-

schwörungserzählungen nur dann eingegangen werden, wenn sie zugleich kontextualisiert werden und zur Erklärung einzelner Sachverhalte dienen. In diesem Spiel wird deswegen nicht auf existierende Verschwörungserzählungen eingegangen, sondern lediglich auf die dahinterliegenden Mechanismen referiert.





ÜBERSICHT

Anzahl: 10 - 30 Teilnehmende
Alter: ab 12 Jahre
Umfang: 1 Stunden Einführung und Vorbereitung
3 Stunden Spielzeit
1 ½ Stunden Reflexion und Auswertung
½ Stunde variable Pausen
Insgesamt 6 Zeitstunden

Material: Internetzugang; WLAN
Handys der TN, Computer oder Tablets
Tische und Stühle in wenn möglich 2 Räumen
Moderationsmaterial (Flipchart, Stellwände, Marker)
interaktive Kommentierungssoftware

Bildungsziele: Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex Verschwörungserzählungen. Selbstreflexive Prozesse im Bezug auf Verschwörungsnarrative anstoßen und Faktenwissen vermitteln.

BESCHREIBUNG





In dem Drama Game „Die große Verschwörung“ geht es um die Suche nach Wahrheiten, die Auseinandersetzung mit der Klimakatastrophe und vor allem um das spielerische Erleben von Mechanismen und Argumentationen zu Verschwörungserzählungen. In einer nicht näher definierten Zukunft, traten an neun verschiedenen Orten auf der Welt in Abständen von nur wenigen Stunden bis Tagen schwere Erdbeben auf, die viele Verletzte und Tote zur Folge hatten. Die Menschen sind verunsichert und wollen Antworten. Ist jemand für die Erdbeben verantwortlich? Wie wird uns schnell geholfen? Kann das

nochmals passieren? Die Teilnehmenden versetzen sich in die Rolle verschiedener Akteur*innen, die nach Antworten und Schuldigen suchen. Dabei sind die Motive und Ansätze der einzelnen Rollen ganz unterschiedlich. Aber immer mit der Frage, was die Ursache für die Katastrophe sein könnte. Das Spiel ist in drei Phasen unterteilt:

In der **ersten Phase** setzen sich die Teilnehmenden mit der Thematik auseinander. Hier geht es vor allem darum, Recherchetechniken zu erproben und auszutauschen. Es geht nicht darum, möglichst viel „Wissen“ zu erlangen. Die Teilnehmenden sollen sich mit der aktuellen Klimadebatte auseinandersetzen. Welchen Quellen vertrauen sie bei ihrer Recherche und warum? Vor allem sollen sie etwas über Erdbeben herausfinden. Wie entstehen diese? Können diese durch klimatische Veränderungen ausgelöst werden? Wäre ein solches Szenario in Wirklichkeit wahrscheinlich?

In der **zweiten Phase** übernehmen die Teilnehmenden verschiedene Rollen. Sie werden zu Führungspersonalitäten, zu Vertreter*innen von wissenschaftlichen Institutionen und zu Mitgliedern verschiedener Volksbewegungen. In diesen Kleingruppen setzen sie sich mit ihren Thesen und Vermutungen auseinander, entwickeln Lösungen und vor allem entwickeln sie eine gemeinsame Antwort auf die Frage was passiert ist - und stellen resultierend Forderungen auf, die natürlich ihre eigenen Ziele und Interessen stärken.

In der **dritten Spielphase** geht es darum, das Erarbeitete an die Öffentlichkeit zu tragen und sich ein Gehör bei der Öffentlichkeit zu schaffen. Die verschiedenen Gruppierungen treffen sich gemeinsam zu einer Pressekonferenz, um ihre Ergebnisse zu verkünden.

ZIELSETZUNG

Die Ziele können je nach Alter und Kenntnisstand der Gruppe mehr oder weniger stark behandelt werden. Wichtig ist die Teilnehmenden nicht zu überfordern. Vielmehr soll das Spiel einen spielerischen Zugang zur Thematik bieten und die Teilnehmenden in ihrer Lebenswirklichkeit abholen. Das Dramagame sollte ergebnisoffen gespielt werden. Die Teilnehmenden haben den Ablauf selbst in der Hand. Es sollen Schwerpunkte an den Stellen gesetzt werden, die für die Gruppe sinnvoll sind. Dies kann je nach Kenntnisstand und Alter sehr unterschiedlich sein. So mag es für eine Gruppe ein gelungenes Seminar gewesen sein, wenn die Gruppe es geschafft hat mit Freude zusammen zu arbeiten oder erste Recherchen selbstständig zu tätigen, während eine andere Gruppe über „Wahrheitsansprüche und Wissenschaftlichkeit“ diskutieren



und daraus Handlungsansätze für sich und ihr Umfeld ableiten, oder die gesellschaftliche Dimension von Verschwörungsnarrativen diskutieren.

- 1. Spass:** Die Teilnehmenden sollen eine positive Erfahrung machen und Spielfreunde und Gemeinsamkeit erleben. Dabei ist es wichtig, dass auch im Schulkontext das Prinzip der Freiwilligkeit gilt und eine echte Alternative zum Spiel angeboten wird.
- 2. Förderung von medienkritischem Denken:** Die Teilnehmenden setzen sich mit verschiedenen Medien auseinandersetzen und hinterfragen Quellen kritisch. Je nach Alter und Kenntnisstand, kann dieses Ziel die Gruppe oder einzelne überfordern. In diesem Fall soll eine Aufmerksamkeit für dieses Thema geschaffen werden und ein Sensibilisierungsprozess angestoßen werden.
- 3. Erkennen und Verstehen von Sinnzusammenhängen:** Die Teilnehmenden erkennen warum es so viele verschiedene Verschwörungserzählungen gibt, woran liegt die Faszination an diesen? Was bewegt Menschen dazu an diese zu glauben, obwohl Fakten und wissenschaftliche Belege ein anderes Bild zeichnen.
- 4. Wissenserwerb:** Die Teilnehmenden bekommen Faktenwissen an die Hand. Sie kennen die Funktionen von Verschwörungserzählungen und können mit beigebrachten Tools und Kniffen Fakten von Verschwörungserzählungen besser unterscheiden.
- 5. Selbstreflexion:** Kann ich in so eine Lage kommen, bzw. wieso glaube oder weiß ich bestimmte Dinge? Die Teilnehmenden lernen warum Ihnen Verschwörungserzählungen persönlich schaden und werden dazu angeregt ihre eigenen Erfahrungen zu reflektieren.

EINFACH VERSCHWÖRUNG REGELN UND KENNZEICHEN

ERGÄNZENDE ERKLÄRUNGEN

Mit großer Wahrscheinlichkeit sind auch einzelne in der Gruppe vom Glauben an Verschwörungserzählungen betroffen. Sei es durch ihr Umfeld oder sie selbst glauben an Verschwörungserzählungen. An dieser Stelle soll gesagt werden, dass die Methode sich nicht eignet, um auf einzelne Erzählungen und Narrative einzugehen und diese zu bewerten. Es ist nicht zielführend in eine Diskussion „Fakten gegen Mythen“ zu gelangen. Viel mehr kann hier auf Struktur und Nutzen eingegangen werden. In solchen Fällen kann es herausfordernd sein, sich auf „vertrauenswürdige“ Quellen zu einigen. Sei hier als Seminarleitung nicht überwältigend! Sage klar deine Meinung und begründe Sie, nehme die Gegenargumente ernst und versuche einen Kompromiss einzugehen.

Jugendliche aus Verschwörungsgläubigen Familien: Achtung! Dieses Spiel ist nicht dafür geeignet Kinder aus verschwörungsgläubigen Elternhäusern aufzufangen. Oftmals leiden Jugendliche unter der Ambivalenz und entwickeln Ängste, unabhängig davon, ob sie das Weltbild der Familie übernehmen oder in Konflikte gehen. Ziel kann es hier nur sein, diese Jugendlichen ernst zu nehmen und ihnen helfen Resilienzen aufzubauen oder weiterzuentwickeln. Dies erfordert jedoch ein langfristige Beziehungsarbeit und kann nicht in 6 Stunden Spielzeit erreicht werden.

DEFINITION VERSCHWÖRUNG

Verschwörungserzählungen behaupten, dass mächtige Akteure hinter den Kulissen einen perfiden Plan verfolgen und deshalb die Geschehnisse manipulieren. Sie zeichnen sich meist durch diese drei Grundprinzipien aus:

1. *Nichts bleibt dem Zufall überlassen, alles ist geplant.*
2. *Nichts ist so wie es scheint, erst wenn man es schafft hinter die Fassade zu blicken kann man verstehen was wirklich vor sich geht.*
3. *Alles ist miteinander verbunden. Es gibt geheime Beziehungsgeflechte, zwischen Personen, Ereignissen und Institutionen.*

Deshalb stellen Verschwörungsgläubige auch oftmals die Frage, wer davon profitiert. Denn ohne Zufall oder systemischen Effekten müssen die Profitierenden auch die Verantwortlichen sein. Dabei wird alles was gegen ihre Annahmen spricht vernachlässigt, stützende Merkmale werden hervorgehoben.

FAKE NEWS

Verschwörungserzählungen und Fake News sind nicht das gleiche. Fake News sind bewusst verbreitete Falschinformationen, die darauf abzielen Personen oder Institutionen zu diskreditieren oder den Diskurs in eine andere Richtung zu lenken. Verschwörungsideologen hingegen sind davon überzeugt die Wahrheit ans Licht zu bringen und verbreiten falsche Informationen nicht absichtlich.

PSYCHOLOGISCHER HINTERGRUND

Warum glauben Menschen an Verschwörungserzählungen? Welche Bedürfnisse stecken dahinter? Diese Frage stellt sich die relativ junge Wissenschaft der Verschwörungspsychologie und kommt zu folgenden Ergebnissen:

1. *Existenzielle Bedürfnisse: Wenn Menschen aufgrund privater Problemlagen oder gesellschaftlicher Krisen das Gefühl haben, keine Kontrolle zu haben und sich ohnmächtig fühlen, versuchen sie Strategien zu finden, um*

damit umzugehen – Verschwörungserzählungen können so eine Strategie sein. Der Zufall spielt dann weniger eine Rolle, es gibt Muster und die Welt wird begreifbarer.

2. Soziale Bedürfnisse: "Die Wahrheit" zu sehen, kann nicht nur Kontrolle erzeugen, sondern auch das Gefühl verstärken, "Unwissenden" etwas voraus zu haben, besonders zu sein und damit den eigenen Selbstwert erhöhen.
3. Epistemische Bedürfnisse: Der Verschwörungsglaube ordnet die Welt. Menschen, die zu Verschwörungsglauben neigen, sehen tendenziell eher Muster dort, wo (vielleicht) keine sind. Desweiteren können andere kognitive Verzerrungen dazu beitragen. So glauben Menschen bei einschneidenden Geschehnissen tendenziell eher, dass bedeutsame Ursachen und nicht der Zufall dahintersteckt.



seminar ABLAUF

Begrüßung und Vorstellung

Die Seminarleitung und die Teilnehmenden stellen sich kurz vor danach wird die Struktur des Seminars vorgestellt und ein kurzes Warmup gespielt. *Beispiele für Warmups:* <https://www.jugendleiter-blog.de/2017/01/23/10-wamup-spiele-fuer-kinder-und-jugendliche/>

Wissensabfrage und Einordnung:

Auf welchem Stand befindet sich die Gruppe? Um das herauszufinden, eignet sich gut das Aufstellungskontinuum (siehe Seite 20) Anschließend können Begriffe kurz erklärt und eingeordnet werden. Aber auch andere Methoden sind durchaus denkbar.

Spielerklärung:

Was sind Drama Games? Was ist das Ziel dieses Tages. Regeln erklären und Ausgangssituation erläutern.

Inhaltlicher Einstieg:

Die Teilnehmenden haben Zeit für Recherchearbeit. Entstandene Fragen können geklärt werden. Ggf. können die Ergebnisse in der Gruppe vorgestellt werden.

Spielerischer Einstieg

(Das Drama Game selbst):

Die Gesamtgruppe wird in verschiedene Spielgruppen aufgeteilt (siehe Seite 14). Innerhalb des Drama Games, legen diese Spielgruppen ihre eigene Identität fest und einigen sich auf ihr Narrativ. Dabei sind vier Gruppen zu einem stattfindenden Sondergipfel geladen und eine weitere Gruppe, die M6, richtet diesen aus. Am Ende des Gipfels steht

eine Pressekonferenz, bei der die Öffentlichkeit über den Ausgang unterrichtet wird.

Durchführung des Sondergipfels:

Die M6 leiten durch den Gipfel. Die verschiedenen Fraktionen stellen ihren Umgang vor. Gemeinsam wird ein Vorgehen veröffentlicht und ein Pressestatement abgegeben.

Reflexion:

Persönliche Ebene (Rolle ablegen, Schwierigkeiten; Zufriedenheit mit dem Ergebnis; Allgemeines zum Spiel)

Inhaltliche Ebene (Realismus; Thema; Verschwörungserzählungen; Spiel geeignet für Thema?)

Selbstreflexive Ebene (Hab ich etwas gelernt?)

(Beispiele für Reflexionsmethoden: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/hashtag/reflexion/>)

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Das Spiel wird in mehreren Szenen gespielt. Zu Beginn wird gemeinsam besprochen, was in dem Drama Game passiert, wie das Setting ist und worum es geht. Die einzelnen Spielszenen werden vorgestellt und sichtbar dargestellt. Die Spielleitung erklärt allgemeingültige Regeln, die wichtig sind um das Spiel zu spielen.

Man kann nichts falsch machen: Es ist wichtig den Teilnehmenden zu Beginn zu erklären, dass sie nichts falsches sagen oder tun können. Da die Welt ausgedacht ist und nur gemeinsam Tiefe bekommt, ist dies ein wichtiger Aspekt. Es ist also nicht möglich etwas falsch zu spielen. So wie sich die Teilnehmenden ihren Charakter ausdenken, ist dieser auch. Alles was eine Person im Spiel sagt, ist erst einmal wahr oder für diese Person wahr. Also wenn Charakter A zu Charakter B sagt: "Wir waren

doch gestern abend im Kino und erst um 23.00 Uhr zu Hause." Dann war dies auch so. Dies stellt ein Spielangebot an Charakter B dar, der*die damit weiter spielen kann. Gesagte Dinge werden als gegeben hingenommen und die Teilnehmenden können damit weiterspielen.

Freiwilligkeit: Alle Teilnehmenden nehmen freiwillig am Drama Game teil. Haben Teilnehmende Gründe nicht am Spiel teilzunehmen, verlassen diese den Raum und kommen wieder, wenn das Spiel vorbei ist. Hier kann mit einer Spielleitung (wenn gewünscht) geklärt werden wieso nicht mitgespielt wird. (Keine Lust, andere Dinge im Kopf, Trigger-Themen etc.)

Stopp: Jede*r Teilnehmende kann „Stopp!“ sagen und somit eine Szene unterbrechen. Die Spielleitung schaut dann wieso Stopp gesagt wurde und klärt die Situation. Dies ist ein Sicherheitsmechanismus, der von jedem Teilnehmenden eingesetzt werden kann. Die Person, die Stopp gesagt hat, lässt das Spiel mit einem „weiter“ auch weiter laufen.

Rollen: Jeder Teilnehmende bekommt eine Rolle und handelt als diese. Es ist nicht Teilnehmender XY, der im Spiel so gehandelt hat, sondern die Rolle des Teilnehmenden XY. Dies ist wichtig um sich von Handlungen, die im Spiel passiert sind, und sich nicht mit der Eigenwahrnehmung decken oder gesellschaftlich akzeptiert sind, abzugrenzen.

Höflichkeit: Bei Jugendlichen ist es wichtig dies nochmals zu erwähnen. Auch im Drama Game wird höflich miteinander umgegangen. Niemand wird beleidigt oder beschimpft. Es gibt KEIN körperliches Spiel. Das bedeutet niemand wird -auch nicht aus der Rolle heraus- beschimpft, beleidigt oder in irgendeiner Form körperlich angegangen.

SPIELPARTEN (ÜBERSICHT)

M6: Die M6 (Mächtigen 6) setzen sich aus gewähltem Vertreter*innen der sechs bewohnten Kontinente zusammen. Jedes Mitglied vertritt die persönlichen Interessen seines Kontinentes (Afrika, Nord- und Südamerika, Asien, Australien und Europa) zusammen und leiten den Katastrophengipfel; Sie haben die letztendliche Entscheidungsgewalt, was zum Schluss der Öffentlichkeit präsentiert wird.

Global science council (GSC): Der GSC setzt sich aus führenden Wissenschaftler*innen der Welt zusammen. Sie glauben an die Macht der Fakten und an wissenschaftliche Belege.

Economy association (EA): Die Vertreter*innen aus Industrie und Wirtschaft. Haben wirtschaftliche Interessen und wollen diese bewahren bzw. durchsetzen. Sie glauben an eine Verschwörung gegen ihre Interessen. Naturschützer müssen damit etwas zu tun haben.

United fuels (UF): Vereinigung von Nationalstaaten mit viel Einfluss bei den M5. Sie glauben an eine Verschwörung einer geheimen Weltregierung, die mit dieser Katastrophe die Macht übernehmen wollen.

Freiland: Eine Bewegung aus Künstler*innen, Freidenkenden und Spiritualist*innen. Sie glauben, dass eine höhere Macht die Menschheit auf diesem Wege bestrafen möchte.





TEXT ZUR STIMMUNG

Es herrscht eine komische Stille. Die Sonne versteckt sich hinter einem riesigen Berg aus Staub und Trümmern. Ich bin auf der Suche nach sauberem Wasser allein auf den Straßen unterwegs. Auf meinem Weg begegne ich Verletzten, vereinzelt verzweifelten Bewohnern, die auf der Suche nach ihren Angehörigen Schutt bei Seite räumen. Es fühlt sich an, als ob ich in einem Albtraum feststecke. Doch wenn ich die Augen öffne, kann ich nicht aufwachen. Die Gebäude, die früher so stark und groß in die Höhe wuchsen, stehen jetzt zerbrochen und traurig da. Manche sind sogar ganz eingestürzt. Überall liegen Gegenstände, die noch vor wenigen Stunden wertvoll und wichtig für jemanden waren. Es ist, als ob die ganze Welt plötzlich durcheinandergerüttelt wurde.

Die Menschen, die mir begegnen, bewegen sich verwirrt und suchend durch das Labyrinth aus Schutt und Chaos. Es fühlt sich an, als ob die Welt gerade auseinandergebrochen ist. Trotz alledem sehe ich auch Momente, die Licht in diese Dunkelheit bringen. Manche Leute helfen sich gegenseitig, trösten sich und teilen Essen und Wasser, so auch ein netter alter Herr mit mir. Ich weiß, dass es eine lange Zeit dauern wird, bis ich hier wieder leben kann. Aber Menschen wie der alte nette Fremde geben mir Hoffnung.

WO DIE ERDE BEBT

Fast zeitgleich traten auf verschiedenen Teilen der Erde starke Erdbeben auf, die große Verwüstungen angerichtet haben. Millionen Menschen überall auf der Welt sind betroffen.

- 1. New York, USA:** Die Großstadt ist dem Erdboden gleich gemacht. Es steht nicht mehr viel. Zwar ist die große Stadt schon öfter von Erdbeben getroffen worden. Doch kam dieses sehr heftig und unerwartet. Viele Gebäude wurden zerstört oder haben so starke strukturelle Schäden davongetragen, dass es zu erwarten ist, dass sie bald einstürzen.
- 2. Panama:** Ein heftiges Beben ereignete sich vor der Küste Panamas, dabei wurde der Kanal, der das kleine Land durchzieht, größten Teils zerstört. Eine Flutwelle schwemmte ganze Gebäude weg.
- 3. Südatlantik:** Weit im Atlantik ereignete sich ein weiteres Beben, dessen Auswirkungen bis an die Küste zu spüren waren. Den Menschen ist vergleichbar wenig passiert. Doch ist die Bevölkerung weitestgehend verängstigt.
- 4. London, England:** Auch in London kam es zu Zerstörungen, doch hier beschränkt sich das Unglück auf einen kleinen Bereich. Der Buckingham Palast ist zerstört worden.
- 5. Genf, Schweiz:** Das Forschungszentrum Cern wurde aufgrund eines Erdbebens schwer beschädigt. Ob es wieder aufgebaut werden kann ist fraglich.
- 6. Bije, Simbabwe:** Hier wurden große Teile des hiesigen Lithiumabbaugebietes zerstört.

Die Großstadt Bije mit ihren 8 Millionen Einwohnern wurde schwer getroffen. Viele Menschen haben dabei ihr Zuhause, sowie all ihr Habe verloren. Es gab ebenfalls viele Tote

- 7. Xinyang, China:** Die Metropole in Zentralchina, bekannt für zahlreiche Ausgrabungsstätten und deren Reis und Weinanbau wird auf lange Zeit nicht mehr zur Nahrungsproduktion beitragen.
- 8. Fukushima; Japan:** Das schon einmal von einem Beben getroffene Atomkraftwerk Fukushima, ist nun vollends zerstört.
- 9. Australien:** Mitten in der Wüste Australiens ereignete sich ebenfalls ein Zwischenfall. Da dieser Streifen Land nur sehr dünn besiedelt ist sind wenige Menschen von der Katastrophe betroffen.





METHODEN UND REFLEXION

Die hier beschriebenen Methoden sind Vorschläge, welche die Autorin häufig in der Bildungsarbeit anwendet. Sie können je nach Gruppe besser oder schlechter geeignet sein. Aus Sicht der Autorin ist es sinnvoll auf verschiedene Methoden im Seminar zurückgreifen zu können, um je nach Gruppe zu variieren. Beim Kennenlernen einer Gruppe nutzt die Autorin aktivierende Methoden, welche zur Bewegung auffordern und gleichzeitig etwas über den Charakter der Gruppe erkennen lässt. Welche Methode hier zum Einsatz kommt, kann stark nach Größe der Gruppe, Alter der Teilnehmenden und Kontext variieren. Was für 14-Jährige albern oder peinlich ist kann mit 18-jährigen Spass machen.

Das Gleiche gilt für eine Reflexion. Welche Reflexionsmethode für die Nachbesprechung sinnvoll ist, hängt stark von der Bildungsmethode und der Gruppendynamik ab. Die Autorin bedient sich oft einem Modell aus der Erlebnispädagogik um einen geeigneten Rahmen für die Reflexion zu wählen. (siehe Abb. rechts) Damit ist gemeint, dass bei hoher Dynamik, eine Methode gewählt werden sollte, die den Teilnehmenden eine Struktur vorgibt und so Ordnung schafft. Dynamik meint im Modell die Atmosphäre und die Art der Beteiligung. (viel Dynamik = viele Reibungspunkte, unterschiedliche Sichtweisen, viel Bewegung). Die Art wie Fragen gestellt werden, richtet sich nach der emotionalen Dichte. Gab es bei den Teilnehmenden viele Emotionen, werden die Fragen offen formuliert.

Dies bedeutet, fragen werden ohne festgestecktes Antwortformat neutral formuliert um möglichst viel Freiraum zu bieten.

(vgl. Rutkowski, M.: *Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis.* Augsburg: Ziel Verlag 2010)

Aus diesem Grund, muss der Meinung der Autorin nach, die Reflexion bei jeder Durchführung methodisch angepasst werden, da bei dem Drama Game "die große Verschwörung" die Dynamik und die emotionale Dichte sehr stark variieren kann. Deshalb sind hier lediglich Beispielfragen und Leitmotive genannt.

Eine sehr unterschiedliche Auswahl an Formaten und Anregungen kann man hier finden.

(<https://www.methodenkartel.uni-oldenburg.de/hashtag/reflexion/>)



VIEL DYNAMIK

Reflexions- Parameter Modell
(Rutkowski 2010 Seite49.)

Methoden:
stark strukturierend

Fragen:
eng fokussierend

Methoden:
stark strukturierend

Fragen:
offen fokussierend

Methoden:
wenig strukturierend

Fragen:
eng fokussierend

Methoden:
wenig strukturierend

Fragen:
offen fokussierend

WENIG DYNAMIK

WENIG EMOTIONALE DICHTE

VIEL EMOTIONALE DICHTE

FLIPCHARTRENNEN

- DAUER** 15 Minuten
- MATERIAL** 1 Flipchartpapier pro Gruppe, mit dem Alphabet beschrieben ohne (Q;X;Y) sowie Kreppband und Stifte
- ORT** Es wird Platz zum laufen benötigt. Ein großer Raum oder ein großer Flur eignen sich.
- ZIEL** Die Gruppe bewegt sich (Warm-Up) und wird auf das Thema eingestimmt. Die Seminarleitung kann Vorwissen der Gruppe erkennen.
- QUELLE** Abwandlung der ABC - Methode (<https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/abc-methode/>)

ABLAUF

Die Gruppe wird in beliebig viele Teams aufgeteilt. (je nach Platz zwischen 2-5) Jede Gruppe bekommt ein Plakat zugewiesen. Es wird Kreppband mit einer möglichst weiten Entfernung zur Flipchart auf den Boden geklebt. Die Gruppen starten hinter der Markierung. Jede Gruppe bekommt einen Stift der gleichzeitig ein Staffelstab ist und von Teilnehmenden zum Teilnehmenden weiter gegeben wird. Zu Beginn des Spieles läuft nun ein Teilnehmende*r zur Flipchart und beschreibt einen Buchstaben ihrer* seiner Wahl mit einem Wort das thematisch zur Kategorie passt. (Bsp: Thema; Verschwörungserzählung; Buchstabe K= keine Zufälle) danach läuft die* der Teilnehmende zurück und gibt den Stift weiter. Das Spiel endet, wenn eine Gruppe alle Buchstaben gefüllt hat. Danach werden die Wörter kurz besprochen und evtl. für alle erklärt.



AUFSTELLUNGSKONTINUUM

DAUER	30 Minuten
MATERIAL	Vorbereitete Fragen (hier ein paar Beispiel Fragen)
ZIEL	Die Gruppe kommt thematisch ins Gespräch und die Seminarleitung kann Vorerfahrungen und Stimmungen einschätzen.
BEMERKUNG	Die Methode eignet sich ebenfalls gut als Reflexionsmethode.
QUELLE	Rutkowski, M. (2010): Der Blick in den See. Reflexion in Theorie und Praxis. Augsburg: Ziel Verlag Variante von Positionieren Seite 171)

ABLAUF

Die Gruppe steht in der Mitte des Raumes. Es werden geschlossene Fragen gestellt die mit Ja/Nein zu beantworten sind. Eine Position im Raum wird zu Ja die andere zu nein. Nach einer Frage positionieren sich die Teilnehmenden nun im Raum. Die Seminarleitung kann Rückfragen zu Fragen stellen um einzelne Statements zu bekommen.

BEISPIELFRAGEN

Befindlichkeiten und Spiel: (Ich habe gefrühstückt; bin müde; bin gut gelaunt; ich spreche gerne vor der Gruppe; etc) Ich spiele gerne; kann gut/schlecht verlieren; spiele Theater, mag Theaterspiele (Dabei kann auf Spielinhalte und angedachte Themen eingegangen werden)

Politik und Medien: Mögliche Fragen könnten sein (Wer interessiert sich für XY; Ich schaue Nachrichten; Ich beziehe meine Infos über XY; Überleitung zu Verschwörungserzählungen (wer kennt sich aus; Überleitung zur Definition und zum Einstieg ins Thema.)



DATSCHEIBE

DAUER 5 Minuten

MATERIAL Zielscheibe aufgemalt auf einem Flipchartpapier, Klebepunkte oder Stifte

ZIEL Ein Feedback zum Seminar einholen.

QUELLE --

ABLAUF

Auf ein Blatt Papier wird ein Kreis gezeichnet, der in mehrere konzentrischen Kreise und in unterschiedliche Kuchenstücke aufgeteilt wird. Die Teilnehmenden bekommen pro Frage einen Klebepunkt. Sie bewerten, ob ein Programmabschnitt „voll ins Schwarze“ getroffen hat oder vielleicht „voll daneben“ war, also sogar außerhalb der Scheibe anzusiedeln ist. Hinweis: Die Dartscheibe eignet sich besonders zur schnellen Feedbackrunde an der Ausgangstür.

mögliche Fragen könnten hierbei sein:

- Ich habe etwas neues gelernt
- Ich hatte Spaß beim Seminar
- Die Referent*innen haben die Inhalte gut vermittelt
- Ich finde das Thema wichtig

Es kann auch mehr ins Detail gehen. Schreibe einfach auf die Scheibe, was du von der Gruppe noch wissen möchtest.

MÖGLICHE AUSWERTUNGSFRAGEN

Hier die Ziele verkürzt auf einen Blick:

- Die Teilnehmenden sollen eine positive Erfahrung machen und Spielfreunde und Gemeinsamkeit erleben.
- Das medienkritische Denken wird gefördert.
- Eine Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex Verschwörungserzählungen wird angestrebt.
- Die Teilnehmenden erlangen Faktenwissen.
- Die Teilnehmenden lernen, warum Ihnen Verschwörungserzählungen persönlich schaden und werden dazu angeregt ihre eigenen Erfahrungen zu reflektieren.

Ebenen der Reflexion

Persönliche Ebene Nach dem Spiel ist eine Pause wichtig, sowie ein Ritual um die Rollen abzuschütten. Beispielsweise kann man sich ausschütteln und die Rolle, die mit Klebeband auf der Brust steht abziehen und in den Müll werfen. Die Teilnehmenden sollen sich auch in der Sprache von der Rolle distanzieren. Wenn Sie darüber reden, wie das Spiel für sie war, gibt es eine klare Unterscheidung zwischen Spielenden und Rolle. Von nun an sprechen die Teilnehmenden von ihren Handlungen und Emotionen die sie in ihrer Rolle hatten, in der

dritten Person. Vor einer inhaltlichen Reflexion ist es wichtig, noch einmal über das Erlebte im Spiel zu reden, hier kann man eine offene Gesprächsrunde anbieten. Wer etwas sagen möchte kann dies gerne tun. Mögliche Fragen könnten sein:

Wie war es in die Rolle zu schlüpfen? Was waren Schwierigkeiten? Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt? Wo gab es Probleme? Wie hat es sich angefühlt eine Entscheidung treffen zu müssen. Habt ihr euch in der Gruppe akzeptiert gefühlt? Was ist im Spiel geschehen? Wie zufrieden seid Ihr mit dem Ergebnis? Wie realistisch wie unrealistisch ist das Setting? Hattet Ihr das Gefühl tatsächlich eine Verschwörungserzählung zu entwickeln? Warum oder Warum nicht?

Inhaltliche Ebene

Die inhaltliche Reflexion sollte vor dem Hintergrund der Zielsetzung durchgeführt werden. Das heißt es sollte eine Übertragung stattfinden, was das Spiel mit Verschwörungserzählungen zu tun hat. Hierzu können ganz verschiedene Methoden und Kniffe gewählt werden. Wenn du noch nicht viele Erfahrungen mit Reflexionsmethoden hast empfiehlt es sich einfach mal durch Internet zu stöbern.

(Beispiele für Reflexionsmethoden: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/hashtag/reflexion/> oder https://www.lis.bremen.de/sixcms/media.php/13/Schettler_Methoen_2015.pdf)

Die **Leitfragen** orientieren sich an der Zielsetzung. Es können jedoch nicht alle Fragen in der Reflexion besprochen werden. Hier ist es wichtig eine Auswahl zu treffen und anhand eines roten Fadens durch die Reflexion zu führen.

Gründe

- Wieso glauben Menschen an Verschwörungserzählungen?
- Wann kommen Verschwörungserzählungen auf?

Mögliche **Gesprächsanstöße** oder Themen die während der Reflexion aufkommen können oder auf die vertiefend eingegangen werden kann.

Umbruchssituation und Krisen; Begegnung mit Neuem und Unbekanntem weckt Ängste; Wissenschaftliche Erkenntnisse stehen im Widerspruch zu eigenem Weltbild; Eigene Handlungen können begründet werden; Einteilung der Welt in Gut und Böse; Vereinfachung der Welt; Bedürfnis nach Macht.

Funktion

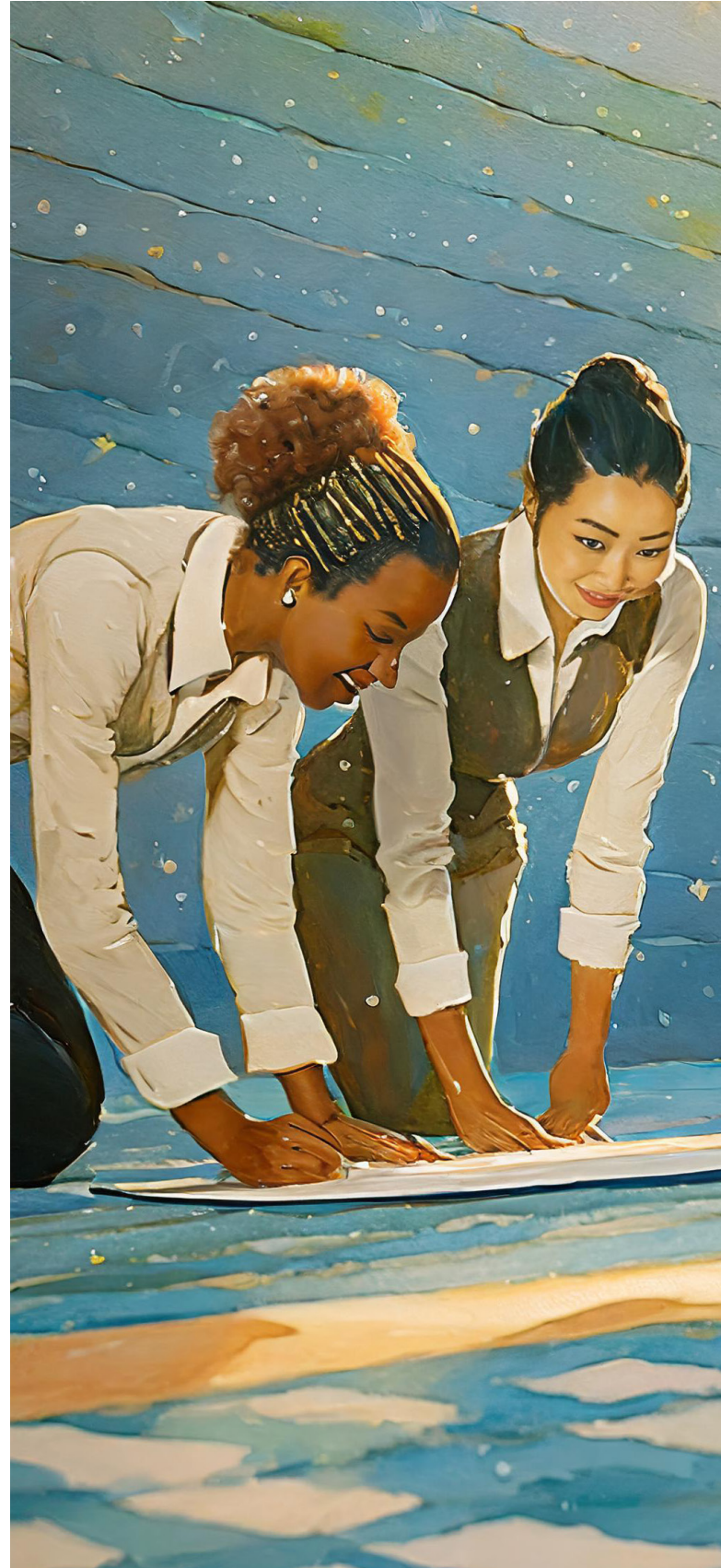
- Warum sind Verschwörungserzählungen attraktiv für manche Menschen?
- Wie werden Verschwörungserzählungen genutzt? Welchen Zweck erfüllen Sie?

Gesprächsanstöße:

Sinnstiftung und Begründung; Wieso passieren schlimme Dinge; Vielschichtiges und unübersichtliches vereinfachen und strukturieren; Zusammenhänge sind oft nicht einfach zu verstehen. Einfache und scheinbar sinnvolle Eingruppierung der Ereignisse; Gruppenzugehörigkeit; Wir gegen Die; sich selbst erhöhen; Wir sind die Guten; Sie selbst sind Wissende; Sündenböcke stehen parat; Rechtfertigung der eigenen Handlungen;

Aufbau

- Wie funktionieren Verschwörungserzählungen?
- Wieso kann man schlecht gegen sie argumentieren?
- Wieso sollte man vorsichtig sein, wenn man argumentiert?



Gesprächsanstöße:

Verschörungserzählungen als Geheimwissen; Ursachen spielen keine Rolle; fertige Antworten sind schon parat; geschlossenes System; Geschlossenes Weltbild;

Konsequenzen

- Wo liegen Gefahren für Verschwörungsgläubige?
- Wo liegen Gefahren für andere Personen?
- Wo liegt die Gefahr für die Gesellschaft?
- Welche Konsequenzen kann das für mich, aber auch für Andere haben?

Gesprächsanstöße:

Oft gut getarnt; erst nach längerer Beschäftigung zu erkennen; Schüren Hass und Ängste; Feindbilder werden erzeugt; Antidemokratisch; Kein Widerspruch erlaubt; oft aus dem rechten Spektrum; Können gefährlich für Verschwörungsgläubige selbst sein; Gesellschaftliche Herausforderungen die entstehen.

Persönliche Dimension

- Kann ich selbst betroffen sein?
- Wie schütze ich mich?

Gesprächsanstöße:

Kritischen Lebensphasen (Umbrüchen); schwierige und komplexe Themen, nicht nach der einfachen Lösung suchen; Kritisch bleiben; Dinge und Personen hinterfragen; Auch Autoritätspersonen; Sich selbst hinterfragen

Selbstreflexive Ebene (Hab ich etwas gelernt?)

Zu letzt wird die Ebene nochmals gewechselt. Wenn es im zweiten Teil der Reflexion auf eine Transferleistung ankommt, ist es im letzten Schritt wichtig, dass die Teilnehmenden sich auf sich selbst fokussieren. Hier ist Sprache als Medium nicht immer hilfreich. Stumme nach Innen gerichtete Reflexionsmethoden können hier

gut platziert werden. Genauso wie ein kurzer Austausch im Zwiegespräch mit einem anderen Teilnehmenden oder eine Kleingruppenarbeit. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden sich Gedanken über sich selbst und Ihre Sicht auf Welt machen.

In einem Abschlussfazit sollte die Seminarleitung die Kernpunkte oder die Ergebnisse insofern es welche gab kurz zusammenfassen. Falls Zeit ist kann hier eine Abschlussrunde platziert werden. Diese sollte kurz sein und das Seminar an sich, sowie die Referent*innen hinterfragen. Falls keine Zeit ist, kann hier die Methode Zielscheibe verwendet werden, oder es kann in der Nachbereitung ein Fragebogen an die Gruppe gegeben werden.

Weitereführende Literatur zum Thema

Warum Jugendliche an Verschwörungen glauben (2023)

Was tun gegen Verschwörungsideologien? Nachhaltiger als Argumentationshilfen oder Gesprächsleitfäden ist es, wenn man versteht, was hinter dem Phänomen steckt und weshalb es für Jugendliche attraktiv sein kann.

(https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/03/Radikalisierung_oder_Pubertaet_web.pdf)

Für Jugendliche:

Dir hat jemand von einer Verschwörung erzählt und du bist unsicher, ob da was dran ist? Dann kannst du das hier ganz einfach testen. Im Verschwörungsschecker der Amadeo Antonio Stiftung.

(<https://verschwoerungsschecker.org/>)

ANhang



UNITED FUELS



REICH AN FOSSILEN BRENNSTOFFEN

ÜBERSICHT

Die United Fuels sind eine Vereinigung von verschiedenen kleinen Ländern mit reichlich fossilen Brennstoffen. Die Vereinigung ist zwar klein, hat aber reichlich Erdgas sowie Erdöl und hat es dadurch zu einem beträchtlichen Reichtum gebracht. Durch bewusste Beschränkungen von ihren fossilen Brennstoffen sorgte die Gesellschaft erst vor kurzem für großes Aufsehen. Durch geschickte Verhandlungen haben die UF gute Beziehungen zu vielen verschiedenen Staaten und ihr Standpunkt hat Gewicht.

Eure Theorie:

Die Naturschützer haben ein Komplott geschmiedet. Schon seit Jahren versuchen sie, eure Mittel zu beschneiden. Durch Boykotte und Netzaktivisten entgehen Konzernen Milliarden Gewinne. Wieso sollten Sie nicht dazu bereit sein, die Erde erst zu zerstören um dann sagen zu können: „Wir haben es euch immer schon gesagt, jetzt müssen wir handeln.“ Aber Ihr habt diesen Plan durchschaut. Und

werdet alles dafür tun, um dieses Komplott aufzudecken.

Ämter und Vertreter:

Vorsitzende*r: Du bist verantwortlich dafür, dass eure Theorie Gehör findet. Alle Mitarbeitenden Deines Stabes werden dich bei dieser Position unterstützen. Du leitest die Diskussionen, und musst später den anderen Personen des Gremiums Rede und Antwort stehen. Falls du einmal nicht weiter weißt, kann dir dein Vize zur Seite stehen.

Stellvertretende*r Vorsitzende*r: Du bist der*die zweite Mann/ die zweite Frau im Amt. Du wirst allen Mitgliedern Rede und Antwort stehen müssen. Sei besser gut informiert, auch falls dein*e Vorsitzende*r einmal professionelle Hilfe braucht.

PR- Berater*in 1: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schau, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, die United Fuels auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 2 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

PR Berater*in 2: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schau, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, die United Fuels auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 1 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

Experte*in für Natur- und Umweltfragen: Du kennst dich mit Umweltthemen aus. Also ist deine Expertise in Sachen Erdbeben gefragt. Wenn jemand eine schlüssige Erklärung finden kann, dann Du.

Experte*in für Wirtschaft: Als Vertreter*in Sachen Wirtschaft kennst du dich aus. Pass auf, dass eure Gewinne durch die Beben nicht zu klein werden. Denn Geld regiert die Welt und ohne wird euer Einfluss ganz schnell sinken.

UNITED FUELS



REICH AN
FOSSILEN
BRENNSTOFFEN

AUFGABEN

Macht Euch Gedanken über eure Gruppe. Ihr solltet euch im Klaren darüber sein wer ihr seid. Hangelt euch dabei an folgenden Fragen entlang:

- Was wollen wir auf der Konferenz erreichen?
- Was sind unsere Ziele?
- Wie bekommen wir unsere Ziele am besten durchgesetzt?
- Wieso arbeiten wir gemeinsam?

Ablauf der Konferenz:

Habt ihr Eure eigene Identität gefunden geht es darum den Gipfel vorzubereiten. Die M6 werden zu Beginn einen Ablaufplan erarbeiten, an diesem könnt ihr euch dann orientieren. Hier noch ein paar Vorschläge was gut sein könnte zu besprechen:

Stellt kritische Fragen, an die anderen Fraktionen und an die M6. Dafür müsst ihr Euch mit den anderen Gruppen auseinander setzen schaut was

sie auf den Social Medialkanälen posten. Euere PR-Abteilung kann auch zu anderen Fraktionen gehen und mit ihnen sprechen. Es kann von Vorteil sein, Bündnisse im Vorfeld zu schließen, verliert jedoch euer Ziel nicht aus den Augen.

Erarbeitet Lösungsvorschläge. Die ihr den anderen Fraktionen vorstellen könnt. Wichtig für Euch ist, klarzustellen wer die Schuldigen sind. Recherchiert zu euren Themen. Es ist klar, dass ihr in der kurzen Zeit keine wirklichen Experten werden könnt, findet Argumente, die Eure Theorie unterstützen. Ob es auf Fakten basiert, ist dabei nicht so wichtig, wichtig ist, dass die anderen Fraktionen und die Öffentlichkeit euch glauben.

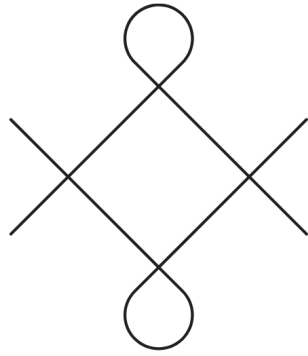
Verantwortung:

Am Ende sollt ihr am besten einen Lösungsvorschlag haben. Also was kann man tun? Wie präsentiert man dies der Öffentlichkeit?

Social Media:

Es gibt im Spielverlauf eine Plattform für Social Media. Hier werden aktuelle Nachrichten, die gerade passieren veröffentlicht. Dies kann entweder durch die Spielleitung passieren oder durch andere Fraktionen. Wenn ihr Kommentare zu Nachrichten schreiben, macht dies kenntlich. Es lohnt sich darauf zu schauen, und ab und an eigene Standpunkte zu verbreiten. Eure PR – Abteilung kann während der Sitzung auf die Geschehnisse eingehen.

FREILAND



SPIRITUALITÄT ALS LEBENSENTWURF

ÜBERSICHT

Freiland ist eine Bewegung von Freidenker*innen und Spiritualist*innen, die gut vernetzt sind. Sie haben jedoch nur wenig Einfluss auf die M6 und werden meist als Fanatiker*innen abgetan. Jedoch haben sie ihre Chance genutzt und haben es mit ihrer Delegation zum Gipfeltreffen geschafft. Jetzt muss man es nur noch schaffen, sich Gehör zu verschaffen.

Eure Theorie:

Jedes Lebewesen (auch unser Planet) wird von einer spirituellen Kraft geschützt, ihrer Aura. Ist diese verletzt, wird sie versuchen Lücke an anderer Stelle wieder zu schließen. Ist das nicht möglich, versucht der Organismus den entstandenen Schaden auszugleichen, im Fall der Erde mit der Auslöschung der Menschheit. Sie sind davon überzeugt, dass der Mensch mit der Natur Frieden schließen muss, ansonsten steht die Menschheit bald vor ihrer Auslöschung.

Ämter und Vertreter:

Hohepriester*in: Du bist verantwortlich dafür, dass eure Theorie Gehör findet. Alle Mitarbeiter deines Stabes werden dich bei dieser Position unterstützen. Du leitest die Diskussionen, musst aber auch später den anderen Personen des Gremiums Rede und Antwort stehen. Falls du einmal nicht weiter weißt, kann dir einer deiner Leute zur Seite stehen.

Priester*in: Du bist der zweite Mann/ die zweite Frau im Amt. Du wirst allen Mitgliedern Rede und Antwort stehen müssen. Sei besser gut informiert, auch falls dein*e Hohepriester*in einmal professionelle Hilfe braucht.

PR- Berater*in 1: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schaue, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, Freiland auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 2 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

PR Berater*in 2: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schaue, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, die Freiland auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 1 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

Experte*in für Natur- und Umweltfragen: Du kennst dich mit Umweltthemen aus. Also ist deine Expertise in Sachen Erdbeben gefragt. Wenn jemand eine schlüssige spirituelle Erklärung finden kann, dann du.

Theologe*in für Spiritualität: Als Vertreter*in in Sachen Spiritualität und Auren kennst du dich aus. Pass auf, dass auch jeder die Zusammenhänge zwischen den Erdbeben und der zerstörten Aura der Erde wahrnimmt.

FREILAND



SPIRITUALITÄT ALS LEBENSENTWURF

AUFGABEN

Macht Euch Gedanken über eure Gruppe. Ihr solltet euch im Klaren darüber sein wer ihr seid. Hangelt euch dabei an folgenden Fragen entlang:

- Was wollen wir auf der Konferenz erreichen?
- Was sind unsere Ziele?
- Wie bekommen wir unsere Ziele am besten durchgesetzt?
- Wieso arbeiten wir gemeinsam?

Ablauf der Konferenz:

Habt ihr Eure eigene Identität gefunden geht es darum den Gipfel vorzubereiten. Die M6 werden zu Beginn einen Ablaufplan erarbeiten, an diesem könnt ihr euch dann orientieren. Hier noch ein paar Vorschläge was gut sein könnte zu besprechen:

Stellt kritische Fragen, an die anderen Fraktionen und an die M6. Dafür müsst ihr Euch mit den anderen Gruppen auseinander setzen schaut was

sie auf den Social Media-Kanälen posten. Euere PR-Abteilung kann auch zu anderen Fraktionen gehen und mit ihnen sprechen. Es kann von Vorteil sein, Bündnisse im Vorfeld zu schließen, verliert jedoch euer Ziel nicht aus den Augen.

Erarbeitet Lösungsvorschläge, Welche ihr den anderen Fraktionen vorstellen könnt. Wichtig für Euch ist, klarzustellen wer die Schuldigen sind. Recherchiert zu euren Themen. Es ist klar, dass ihr in der kurzen Zeit keine wirklichen Experten werden könnt, findet Argumente, die Eure Theorie unterstützen. Ob es auf Fakten basiert, ist dabei nicht so wichtig, wichtig ist, dass die anderen Fraktionen und die Öffentlichkeit euch glauben.

Verantwortung:

Am Ende sollt ihr am besten einen Lösungsvorschlag haben. Also was kann man tun? Wie präsentiert man dies der Öffentlichkeit?

Social Media:

Es gibt im Spielverlauf eine Plattform für Social Media. Hier werden aktuelle Nachrichten, die gerade passieren, veröffentlicht. Dies kann entweder durch die Spielleitung passieren oder durch andere Fraktionen. Wenn ihr Kommentare zu Nachrichten schreibt, macht dies kenntlich. Es lohnt sich darauf zu schauen und ab und an eigene Standpunkte zu verbreiten. Eure PR – Abteilung kann während der Sitzung auf die Geschehnisse eingehen.

ECONOMY

ASSOCIATION



**NUR DURCH
WACHSTUM
KANN
GROSSES
ENTSTEHEN**

ÜBERSICHT

Die Economy Association besteht aus Vertreter*innen von Industrie und Wirtschaft. In erster Linie stehen wirtschaftliche Interessen. Die einzelnen Vertreter stehen in enger Konkurrenz mit einander. Sie sind auf Gewinne aus. Eigentlich besteht dieser Zusammenschluss aus Einzelkämpfern, aber manchmal muss man gleiche Interessen einfach gemeinsam voranbringen.

Die Erde wird von einer elitären Geheimgesellschaft kontrolliert - mit dem Ziel, alles und jeden zu kontrollieren. Mitglieder dieser Geheimgesellschaft befinden sich in allen wichtigen Positionen. Sie haben schon verschiedene Geheimdienste infiltriert und mit Sicherheit ihre Leute in den verschiedenen Regierungen. Entweder sind die M6 selbst ein Teil von ihnen oder sie sind blind und werden in ihren Untergang laufen. Die aktuellen Ereignisse müssen damit zusammenhängen.

Ämter und Vertreter:

Vorsitzende*r: Du bist verantwortlich dafür, dass eure Theorie Gehör findet. Alle Mitarbeiter*innen deines Stabes werden dich bei dieser Position unterstützen. Du leitest die Diskussionen, musst aber auch später den anderen Personen des Gremiums Rede und Antwort stehen. Falls du einmal nicht weiter weißt, kann dir dein Vize zur Seite stehen.

Stellvertretende*r Vorsitzende*r: Du bist der zweite Mann/ die zweite Frau im Amt. Du wirst allen Mitgliedern Rede und Antwort stehen müssen. Sei besser gut informiert, auch falls dein*e Vorsitzende*r einmal professionelle Hilfe braucht.

PR- Berater*in 1: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schauge, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, die Economy Association auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 2 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

PR Berater*in 2: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schauge, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, die Economy Association auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

Experte*in für Industrie und Handelswesen:

Als Vertreter*in bist du für Handelsbelange zuständig. In jeder Krise steckt auch eine Chance. Wenn man die Mittel richtig einsetzt, kann man in diesen unsicheren Zeiten seine Gewinne maximieren.

Experte*in für Wirtschaft:

Als Vertreter*in Sachen Wirtschaft kennst du dich aus. Pass auf, dass eure Gewinne durch die Beben nicht zu klein werden. Denn Geld regiert die Welt und ohne es werdet Ihr ganz schnell Einfluss einbüßen.

Economy

ASSOCIATION



**NUR DURCH
WACHSTUM
Kann
GROSSES
ENTSTEHEN**

AUFGABEN

Macht Euch Gedanken über eure Gruppe. Ihr solltet euch im Klaren darüber sein wer ihr seid. Hangelt euch dabei an folgenden Fragen entlang:

- Was wollen wir auf der Konferenz erreichen?
- Was sind unsere Ziele?
- Wie bekommen wir unsere Ziele am besten durchgesetzt?
- Wieso arbeiten wir gemeinsam?

Ablauf der Konferenz:

Habt ihr Eure eigene Identität gefunden geht es darum den Gipfel vorzubereiten. Die M6 werden zu Beginn einen Ablaufplan erarbeiten, an diesem könnt ihr euch dann orientieren. Hier noch ein paar Vorschläge was gut sein könnte zu besprechen:

Stellt kritische Fragen, an die anderen Fraktionen und an die M6. Dafür müsst ihr Euch mit den anderen Gruppen auseinander setzen schaut was

sie auf den Social Media-Kanälen posten. Euere PR-Abteilung kann auch zu anderen Fraktionen gehen und mit ihnen sprechen. Es kann von Vorteil sein, Bündnisse im Vorfeld zu schließen, verliert jedoch euer Ziel nicht aus den Augen.

Erarbeitet Lösungsvorschläge, Welche ihr den anderen Fraktionen vorstellen könnt. Wichtig für Euch ist, klarzustellen wer die Schuldigen sind. Recherchiert zu euren Themen. Es ist klar, dass ihr in der kurzen Zeit keine wirklichen Experten werden könnt, findet Argumente, die Eure Theorie unterstützen. Ob es auf Fakten basiert, ist dabei nicht so wichtig, wichtig ist, dass die anderen Fraktionen und die Öffentlichkeit euch glauben.

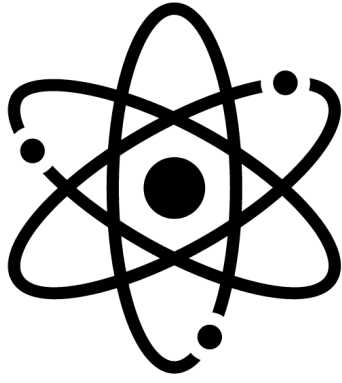
Verantwortung:

Am Ende sollt ihr am besten einen Lösungsvorschlag haben. Also was kann man tun? Wie präsentiert man dies der Öffentlichkeit?

Social Media:

Es gibt im Spielverlauf eine Plattform für Social Media. Hier werden aktuelle Nachrichten, die gerade passieren, veröffentlicht. Dies kann entweder durch die Spielleitung passieren oder durch andere Fraktionen. Wenn ihr Kommentare zu Nachrichten schreibt, macht dies kenntlich. Es lohnt sich darauf zu schauen und ab und an eigene Standpunkte zu verbreiten. Eure PR – Abteilung kann während der Sitzung auf die Geschehnisse eingehen.

GLOBAL SCIENCE COUNCIL



DIE FAKTEN SPRECHEN FÜR SICH ÜBERSICHT

Ihr seid ein Zusammenschluss aus angesehenen Wissenschaftler*innen. Für euch zählen nur die messbaren Daten und die daraus entstehenden Fakten. Natürlich wisst ihr noch nicht, wieso in so kurzen Abständen überall auf der Welt die Erde bebt. Aber es wird eine plausible Erklärung dafür geben, wenn man euch nur ein wenig Zeit gibt, die Messdaten auszuwerten. Jedoch habt ihr eine plausible Theorie. Denn auch das Phänomen, dass es fast zeitgleich zu verschiedenen Erdbeben kommt, hebt ja nicht die Wissenschaft aus. Erdbeben entstehen durch Erdplattenverschiebung und dass sich die architektonischen Platten bewegen, ist seit vielen Jahrhunderten bekannt. Das einzig ungewöhnliche ist, dass es in so kurzer Zeit an verschiedenen Stellen der Erde passiert. Aber auch das ist ja nur eine Frage der Wahrscheinlichkeit. Es gibt eine rationale und wissenschaftliche Erklärung für dieses Phänomen. Ihr kennt es bis jetzt noch nicht, aber durch Forschung und Logik werdet ihr es herausfinden.

Ämter und Vertreter:

Vorsitzende*r: Du bist verantwortlich dafür, dass

eure Theorie Gehör findet. Alle Mitarbeiter*innen deines Stabes werden dich bei dieser Position unterstützen. Du leitest die Diskussionen, musst aber auch später den anderen Personen des Gremiums Rede und Antwort stehen. Falls du einmal nicht weiter weißt, kann dir dein Vize zur Seite stehen.

Funktionär*in: Ja, es gibt eine plausible Erklärung, und ja, wir können herausfinden was passiert ist. Jetzt müssen Gelder für die Forschung bereit gestellt werden damit bald fundierte Belege geliefert werden können.

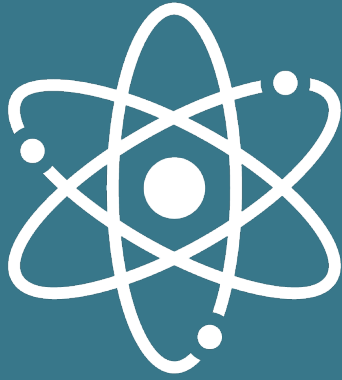
PR- Berater*in 1: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schaue, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, das global science council auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 2 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

PR Berater*in 2: Als Pressesprecher*in bist du für die Außenwirkung da. Schaue, dass eure Argumente Gehör finden. Du bist immer darauf bedacht, das global science council auch gut dastehen zu lassen. Zusammen mit PR Berater*in 1 kannst du beliebige kurze Nachrichten an die Öffentlichkeit „twittern“.

Seismolog*in: Du, erforscht Erdbebenwellen und deren Ausbreitung. Aus diesem Grund können du und dein*e Kollege*in die Belege liefern, die die Welt braucht, um zu verstehen, dass all dies aus keinem bestimmten Grund passiert sondern wissenschaftlich erklärbar ist. Überzeuge durch Faktenwissen.

Geophysiker*in: Du beobachtest Naturereignisse und wertest und analysierst dazu Daten, die du zuvor gewonnen hast aus. Aus diesem Grund können du und dein*e Kollege*in die Belege liefern, die die Welt braucht um zu verstehen, dass all dies aus keinem bestimmten Grund passiert sondern wissenschaftlich erklärbar ist. Überzeuge durch Faktenwissen.

GLOBAL SCIENCE COUNCIL



DIE FAKTEN SPRECHEN FÜR SICH AUFGABEN

Macht Euch Gedanken über eure Gruppe. Ihr solltet euch im Klaren darüber sein wer ihr seid. Hangelt euch dabei an folgenden Fragen entlang:

- Was wollen wir auf der Konferenz erreichen?
- Was sind unsere Ziele?
- Wie bekommen wir unsere Ziele am besten durchgesetzt?
- Wieso arbeiten wir gemeinsam?

Ablauf der Konferenz:

Habt ihr Eure eigene Identität gefunden geht es darum den Gipfel vorzubereiten. Die M6 werden zu Beginn einen Ablaufplan erarbeiten, an diesem könnt ihr euch dann orientieren. Hier noch ein paar Vorschläge was gut sein könnte zu besprechen:

Stellt kritische Fragen, an die anderen Fraktionen und an die M6. Dafür müsst ihr Euch mit den anderen Gruppen auseinander setzen schaut was

sie auf den Social Media-Kanälen posten. Euere PR-Abteilung kann auch zu anderen Fraktionen gehen und mit ihnen sprechen. Es kann von Vorteil sein, Bündnisse im Vorfeld zu schließen, verliert jedoch euer Ziel nicht aus den Augen.

Erarbeitet Lösungsvorschläge, Welche ihr den anderen Fraktionen vorstellen könnt. Wichtig für Euch ist, klarzustellen wer die Schuldigen sind. Recherchiert zu euren Themen. Es ist klar, dass ihr in der kurzen Zeit keine wirklichen Experten werden könnt, findet Argumente, die Eure Theorie unterstützen. Ob es auf Fakten basiert, ist dabei nicht so wichtig, wichtig ist, dass die anderen Fraktionen und die Öffentlichkeit euch glauben.

Verantwortung:

Am Ende sollt ihr am besten einen Lösungsvorschlag haben. Also was kann man tun? Wie präsentiert man dies der Öffentlichkeit?

Social Media:

Es gibt im Spielverlauf eine Plattform für Social Media. Hier werden aktuelle Nachrichten, die gerade passieren, veröffentlicht. Dies kann entweder durch die Spielleitung passieren oder durch andere Fraktionen. Wenn ihr Kommentare zu Nachrichten schreibt, macht dies kenntlich. Es lohnt sich darauf zu schauen und ab und an eigene Standpunkte zu verbreiten. Eure PR – Abteilung kann während der Sitzung auf die Geschehnisse eingehen.

M6- ENTSCHEIDUNGSTRÄGER



REGIERUNGS VERTRETUNG DER SECHS KONTINENTE

ÜBERSICHT

Ihr seid als Sonderkommission beauftragt worden, die wichtigsten Fragen in dieser globalen Katastrophe zusammenzutragen. Die Bevölkerung der Welt möchte im Anschluss an die Konferenz von euch wissen, was passiert ist, wie es zu diesen Vorfällen kommen konnte und wer dafür verantwortlich ist. Die verschiedenen Delegationen bieten Euch Antworten und Theorien an, die sich in Teilen widersprechen. Ihr müsst entscheiden, was sinnvoll ist und was ihr der Welt erklären wollt. Bedenkt: Eure Entscheidung hat große Auswirkungen auf die Zukunft und alle Augen schauen auf Euch.

Ämter und Vertreter:

Vorsitzende*r (Afrika): Du bist verantwortlich für die Leitung der Sitzung und musst am Ende auch entscheiden, welche Theorie ihr der Öffentlichkeit präsentiert. Dies ist eine große Verantwortung. Gut, dass du nicht alleine bist und diese Aufgabe mit deinem*er Stellvertreter*in teilen kannst. Aber bedenke: dein Ziel ist es, eine 2/3 Mehrheit für einen Vorschlag zu bekommen. Darunter wird es zu keinem Ergebnis kommen. Du baust auf dein Verhandlungsgeschick.

Stellvertreter*in: (Australien) Du liebst es, Kompromisse zu schließen. Denn nur ein Kompromiss wird Euch ans Ziel führen. Ihr braucht eine 2/3 Mehrheit um einen Vorschlag annehmen zu können und diesen der Öffentlichkeit zu präsentieren. Das Schlimmste was passieren könnte ist, wenn ihr ohne Entscheidung aus diesem Gipfel geht.

Pressesprecher*in 1: (Südamerika) Du wirst am Ende vor der Meute stehen und ihnen die Ergebnisse dieses Gipfels bekannt geben. Schau dir deshalb die Presseleute der Delegationen gut an und achte auf ihr Auftreten. Deine Aufgabe ist es, im Vorfeld schon so viel es geht über die verschiedenen Delegationen und ihre Beweggründe herauszufinden, damit ihr Euch gut den Gipfel vorbereiten könnt. Damit du nicht allein dastehst, hast du dir noch Verstärkung mitgebracht.

Pressesprecher*in 2: (Asien) Du wirst am Ende vor der Meute stehen und ihnen die Ergebnisse dieses Gipfels bekannt geben. Schau dir deshalb die Presseleute der Delegationen gut an und achte auf ihr Auftreten. Deine Aufgabe ist es im Vorfeld schon so viel es geht über die verschiedenen Delegationen und ihre Beweggründe herauszufinden, damit ihr Euch gut den Gipfel vorbereiten könnt. Damit du nicht allein dastehst hast du dir noch Verstärkung mitgebracht.

Koordinator*in (Europa): Damit der Ablauf reibungslos funktioniert bist du da. Du bist das Bindeglied zwischen Pressesprecher*in und Vorsitz. Schau das jede*r die Informationen hat, die sie* er braucht. Dass euer Rat gut vorbereitet ist, liegt allein in deinen Händen.

Regierungsbeauftragt*e (Nordamerika): Du hast eine der schwierigsten Aufgaben. Bei dir melden sich Regierungen mit Anfragen, Forderungen und Problemen. Du musst dafür sorgen, dass diese zum einem nicht an die Öffentlichkeit geraten. Zum anderen, versuchen alle zufrieden zu stellen.

M6- ENTSCHEIDUNGSTRÄGER



REGIERUNG
VERTRETUNG
DER SECHS
KONTINENTE

AUFGABEN

Erstellt einen Ablaufplan wie die Konferenz ablaufen soll und schreibt ihn für die anderen Gruppen auf. (Am Besten zu Beginn, damit sich die anderen Gruppen darauf einstellen können) Im Folgenden seht ihr einen Beispielablaufplan, ihr könnt Euch an diesem orientieren. In ihm sind alle wichtigen Punkte enthalten. Allerdings ist er noch ein wenig langweilig und steif. Vielleicht habt ihr ja bessere Ideen wie die Konferenz ablaufen soll. Wichtig ist, dass alle Fraktionen mit ihren Anliegen gehört werden und ihr am Ende zu einem Ergebnis kommt. Denn nach Ablauf der Zeit müsst ihr gemeinsam Euer Ergebnis verkünden.

Beispiel Ablaufplan:

- Vorstellungsrunde der einzelnen Fraktionen.
- Diskussionsrunden
- Fragen der einzelnen PR Berater*innen
- Gemeinsame Einigung auf bestimmte Punkte die der Öffentlichkeit vorgestellt werden sollen.
- Abstimmung

Führt Gespräche mit den anderen Gruppen, ihr könnt schon geheime Absprachen treffen, wichtig für Euch ist, dass es am Ende der Konferenz zu einem Ergebnis kommt.

- Bereitet Fragen an die einzelnen Fraktionen vor.
- Bereitet den Raum vor, an dem die Konferenz stattfinden soll.

Denkt darüber nach, wo ihr sitzt, wo die Fraktionen sitzen. Wie soll die Aufteilung sein. Stellt ihr Platzkarten auf? Gibt es eine Reihenfolge in der gesprochen werden darf? Hat jede Fraktion eine bestimmte Anzahl von Redeminuten? Ihr entscheidet!

Social Media:

Es gibt im Spielverlauf eine Plattform für Social Media. Hier werden aktuelle Nachrichten, die gerade passieren veröffentlicht. Dies kann entweder durch die Spielleitung passieren oder durch andere Fraktionen. Wenn ihr Kommentare zu Nachrichten schreibt, macht dies kenntlich. Es lohnt sich darauf zu schauen, und ab und an eigene Standpunkte zu verbreiten. Eure PR – Abteilung kann während der Sitzung auf die Geschehnisse eingehen..

