

In der Klasse

Im Staat

Im Unternehmen

In der Gemeinde






In der Familie

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

<p>Konfliktlots*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen. • Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit. • Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst. <p>A</p>	<p>Moderator*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert. • Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung. • Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen. • Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet. <p>A</p>	<p>Neue*r Moderator*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt. • Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet: <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass sich ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt werden (jeder soll seine Meinung sagen). • Du entscheidest dieses mal NICHT mit. <p>A</p>
<p>Schreiber*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter. • Fasse Argumente zusammen Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung. <p>A</p>	<p>Vertreter*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Du vertrittst deine Gruppe nach außen. • Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen. <p>A</p>	

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

<div data-bbox="67 315 295 353">Konfliktlots*in</div> <div data-bbox="379 280 485 383"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen. • Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit. • Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst. <div data-bbox="405 1003 510 1106"> </div>	<div data-bbox="587 315 798 353">Moderator*in</div> <div data-bbox="879 288 999 383"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert. • Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung. • Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen. • Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet. <div data-bbox="922 1003 1027 1106"> </div>	<div data-bbox="1109 293 1324 365">Neue*r Moderator*in</div> <div data-bbox="1401 288 1520 383"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt. • Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet: <div data-bbox="1109 683 1556 985" style="border: 2px dashed green; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass sich ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt werden (jeder soll seine Meinung sagen). • Du entscheidest dieses mal NICHT mit. </div> <div data-bbox="1449 1003 1554 1106"> </div>
<div data-bbox="67 1178 261 1216">Schreiber*in</div> <div data-bbox="376 1151 469 1245"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter. • Fasse Argumente zusammen Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung. <div data-bbox="389 1868 494 1971"> </div>	<div data-bbox="600 1178 788 1216">Vertreter*in</div> <div data-bbox="900 1142 1003 1245"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Du vertrittst deine Gruppe nach außen. • Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen. <div data-bbox="922 1868 1027 1971"> </div>	

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

<div data-bbox="67 318 295 353" data-label="Section-Header"> <h2>Konfliktlots*in</h2> </div> <div data-bbox="379 280 485 383" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="67 421 451 963" style="list-style-type: none"> • Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen. • Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit. • Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst. <div data-bbox="405 1003 510 1111" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="587 318 798 353" data-label="Section-Header"> <h2>Moderator*in</h2> </div> <div data-bbox="879 288 999 383" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="587 421 976 963" style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert. • Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung. • Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen. • Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet. <div data-bbox="924 1003 1029 1111" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="1109 293 1324 365" data-label="Section-Header"> <h2>Neue*r Moderator*in</h2> </div> <div data-bbox="1401 288 1520 383" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="1120 416 1506 963" style="list-style-type: none"> • Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt. • Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet: <div data-bbox="1109 683 1556 985" data-label="Text"> <p>• Sorge dafür, dass sich ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt werden (jeder soll seine Meinung sagen).</p> <p>• Du entscheidest dieses mal NICHT mit.</p> </div> <div data-bbox="1437 1003 1543 1111" data-label="Image"> </div>
<div data-bbox="67 1180 260 1216" data-label="Section-Header"> <h2>Schreiber*in</h2> </div> <div data-bbox="376 1151 469 1245" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="67 1294 435 1648" style="list-style-type: none"> • Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter. • Fasse Argumente zusammen Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung. <div data-bbox="389 1868 494 1975" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="600 1180 788 1216" data-label="Section-Header"> <h2>Vertreter*in</h2> </div> <div data-bbox="900 1144 1003 1245" data-label="Image"> </div> <ul data-bbox="600 1294 991 1516" style="list-style-type: none"> • Du vertrittst deine Gruppe nach außen. • Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen. <div data-bbox="924 1868 1029 1975" data-label="Image"> </div>	

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder „Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.






<div data-bbox="68 320 295 358">Konfliktlots*in</div> <div data-bbox="379 284 485 387"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen. • Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit. • Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst. <div data-bbox="405 1010 510 1113">D</div>	<div data-bbox="587 320 798 358">Moderator*in</div> <div data-bbox="879 293 999 387"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert. • Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung. • Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen. • Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet. <div data-bbox="924 1010 1029 1113">D</div>	<div data-bbox="1110 293 1324 367">Neue*r Moderator*in</div> <div data-bbox="1409 293 1528 387"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt. • Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet: <div data-bbox="1110 689 1554 987" style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass sich ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt werden (jeder soll seine Meinung sagen). • Du entscheidest dieses mal NICHT mit. </div> <div data-bbox="1444 1010 1549 1113">D</div>
<div data-bbox="68 1182 261 1220">Schreiber*in</div> <div data-bbox="379 1155 469 1249"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter. • Fasse Argumente zusammen Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung. <div data-bbox="389 1872 494 1975">D</div>	<div data-bbox="600 1182 788 1220">Vertreter*in</div> <div data-bbox="900 1144 1003 1249"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Du vertrittst deine Gruppe nach außen. • Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen. <div data-bbox="924 1872 1029 1975">D</div>	

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

<p>Konfliktlots*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen. • Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit. • Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst. <p>E</p>	<p>Moderator*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert. • Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung. • Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen. • Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet. <p>E</p>	<p>Neue*r Moderator*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt. • Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet: <ul style="list-style-type: none"> • Sorge dafür, dass sich ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt werden (jeder soll seine Meinung sagen). • Du entscheidest dieses mal NICHT mit. <p>E</p>
<p>Schreiber*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter. • Fasse Argumente zusammen Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung. <p>E</p>	<p>Vertreter*in </p> <ul style="list-style-type: none"> • Du vertrittst deine Gruppe nach außen. • Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen. <p>E</p>	

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots*in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue*r Moderator*in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots*in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler*innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit.
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

Moderator*in



- Sorge dafür, dass jede*r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Wenn euere Gruppe keine*n Zeithüter*in hat, Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

Neue*r Moderator*in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**

- Die im letzten Spiel aktivste Person im erhält nun die Rolle des „Neuen Moderators“, das bedeutet:

- Sorge dafür, dass sich **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).

- Du **entscheidest** dieses mal **NICHT mit**.

Schreiber*in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen
Zusammentragen der Ergebnisse, sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

Vertreter*in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

Anleitung Planspiel Vorbereitung „Mobilitätsrat“ (für Lehrkraft)

Material verteilen, gemeinsam den Aufbau anleiten und Spielregeln sowie Ablauf im Klassenverband erklären

Jede Kleingruppe erhält 1 Set
1 x Spielplan
5 x Entscheidungskarten
5 x Ereigniskarten
1 x Punkteblatt

zusätzliches Material:

- Stift für Schreiber*in
- Klebestift oder Klebefilm
- Schere
- ggf. Taschenrechner (am Smartphone)

Spielvorbereitung und -regeln

1

Spielsets austeilen

Die Schüler*innen gehen in die Kleingruppen. Jede Kleingruppe erhält ein Spielset und baut das Spiel auf.

2

Spielplan ausbreiten

Legt den Spielplan für jeden gut sichtbar vor euch aus. Auf den Spielplan klebt ihr eure Entscheidung in den Wochenplan ein.

3

Karten verdeckt auf die Felder legen

Platziert die Entscheidungskarten und Ereigniskarten verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder.

- Entscheidungskarten auf das ?, Ereigniskarten auf das !
- Die Karten sind sortiert: Die 1 liegt oben, dann 2, dann 3 usw.
- Karten noch nicht anschauen!

4

Punkteblatt an Schreiber*in geben

Der*die Schreiber*in erhält das Punkteblatt um

- nach jedem Zug Ressourcen zu notieren
- nach jedem Zug die Punkte für Gesundheit, Umwelt und Miteinander aufzuschreiben, die durch Entscheidungen erhalten oder abgegeben werden

5

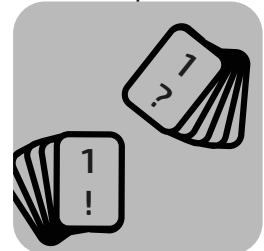
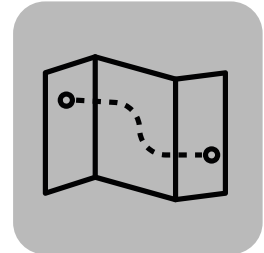
Spielregeln vorlesen und Fragen klären:

„Die Schule hat euch um Hilfe gebeten! Ihr werdet zum Mobilitätsrat ernannt und habt heute eine wichtige Aufgabe:

Ihr erstellt einen Wochenplan, wie ihr alle, also Schüler*innen, die Lehrkräfte und die Schulangestellte, für eine Schulwoche in die Schule und wieder nach Hause kommt (z. B. Fahrrad, Bus, Auto usw.). Ihr habt dafür insgesamt 100 Ressourcen als Gemeinschaftsbudget zur Verfügung. Aber Achtung: Ihr euch nicht nur für Transportmittel entscheiden, sondern auch Punkte für Gesundheit, Umwelt und Miteinander verdienen.“

Wie funktioniert das?

Ihr könnt eure Gemeinschaftsressourcen einsetzen, indem ihr immer abwechselnd nacheinander Entscheidungs- und Ereigniskarten zieht. Bei den Entscheidungskarten entscheidet ihr etwas: Setzt eure Ressourcen hier im Konsent ein. Wichtig dafür ist: Sprecht im Kreis und jeder entscheidet mit!, so wie wir es vorher geübt haben. Sammelt dabei möglichst viele Sonderpunkte. Bei den Ereigniskarten müsst ihr nichts entscheiden. Noch Fragen?“



Anleitung Planspiel Ablauf „Mobilitätsrat“ (für Lehrkraft)

Erklärung im Klassenverband nach dem gemeinsamen Spielaufbau in den Gruppen

Spielstart und -ablauf

6

Moderator*in zieht die erste Entscheidungskarte

- Moderator*in beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gezogen

7

Entscheidungskarte vorlesen und in die Mitte legen

8

Entscheidung treffen und aufkleben

- Achtet darauf: Jeder soll zu Wort kommen, spricht im Kreis und entscheidet gemeinsam!
- Entscheidung auf den Spielplan aufkleben

9

Punkte notieren

- Schreiber*in notiert Ressourcen und Punkte für Gesundheit, Umwelt und Miteinander auf dem Punkteblatt
- Die Karte darf danach offen liegen bleiben

10

Ereigniskarte ziehen

- Der*die Nächste zieht die erste Ereigniskarte und liest vor
- In die Mitte legen

11

Punkte notieren

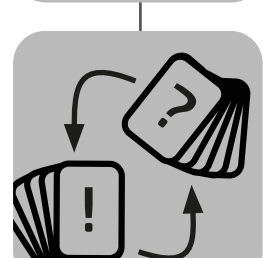
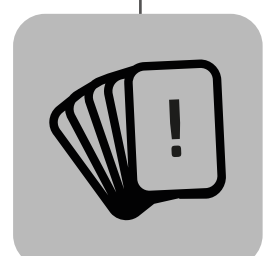
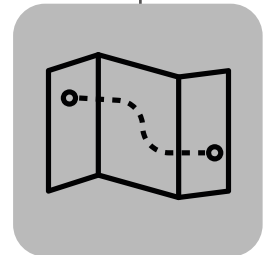
- Der*die Schreiber*in notiert eure Ressourcen und Punkte auf dem Punkteblatt.
- ggf. Ereignisse auf den Spielplan aufkleben.
- Die Karte darf danach offen liegen bleiben.

12

Wiederholen

Wiederholt die Schritte 6-11 im Uhrzeigersinn bis keine Karten mehr im Nachziehstapel vorhanden sind oder die Zeit abgelaufen ist. (Beim Planspiel „Ernährungsrat“ werden 6-9 immer zweimal ausgeführt und 10-11 ebenfalls.)

Los gehts!



Anleitung Planspiel „Ernährungsrat“ (für Lehrkraft)

Material verteilen, gemeinsam den Aufbau anleiten und Spielregeln sowie Ablauf im Klassenverband erklären

Jede Kleingruppe erhält 1 Set
1 x Spielplan
10 x Entscheidungskarten
10 x Ereigniskarten
1 x Punkteblatt

zusätzliches Material:

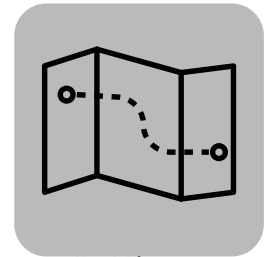
- Stift für Schreiber*in
- Klebestift oder Klebefilm
- Schere
- ggf. Taschenrechner (am Smartphone)

Spielvorbereitung und -ablauf

1

Spielaufbau analog zu „Mobilitätsrat“

- Spielplan vor euch ausbreiten
- Entscheidungs- und Ereigniskarten verdeckt und sortiert auf Felder auf Spielplan (Nummer 1 liegt oben, dann 2, dann 3 usw.)
- Schreiber*in erhält das Punkteblatt zum Mitschreiben der Ressourcen und Punkte
- Entscheidungen werden nach jeder Karte auf den Wochenplan geklebt



!

Was ist anders?

2 Entscheidungen, dann 2 Ereignisse

Ihr zieht nach wie vor immer **nur eine** Karte auf einmal. Es gibt aber jetzt 2 Karten pro Tag. Die Reihenfolge im Zug ist deswegen jetzt so: 1 x Entscheidungskarte, 1 x Entscheidungskarte, 1 x Ereigniskarte und 1 x Ereigniskarte ziehen. Gezogen wird im Uhrzeigersinn.



Der am meisten geredet hat in dem letzten Spiel, ist nun Moderator und entscheidet nicht mit

Der oder diejenige die sich im letzten Spiel am stärksten eingebracht hat, erhält nun die Meta-Rollenkarte Neue*r Moderator*in und hat die Aufgabe dafür zu sorgen, dass 1. im Kreis gesprochen wird und 2. Jede*r einzelne zu Wort kommt. Diese Aufgabe ist so wichtig, dass er oder sie diesmal nicht mitentscheidet.

2

Spielregeln vorlesen und Fragen klären:

„Ihr habt so einen guten Job gemacht, dass ihr zum Ernährungsrat der Schule befördert wurdet. Stellt jetzt für eine Woche einen Speiseplan zusammen! Wie zuvor auch: Ihr habt dafür zusammen 100 Ressourcen als Gemeinschaftsbudget. Versucht das Budget bestmöglich zu verwenden. Ihr dürft alles ausgeben. Mit euren Entscheidungen könnt ihr Punkte für Gesundheit, Umwelt und miteinander sammeln.“



Was ist das Ziel?

Euer Spielziel ist es, einen Wochenplan für das Mittagessen in der Schule auszuarbeiten. Stellt euren perfekten Mittagessen-Mix für Schüler*innen, Lehrkräfte und Schulangestellte zusammen.

Ihr könnt eure Gemeinschaftsressourcen einsetzen, indem ihr Entscheidungs- und Ereigniskarten zieht. Setzt eure Ressourcen mit Konsent ein und sammelt dabei möglichst viele Sonderpunkte. Wichtig ist, dass ihr gemeinsam entscheidet.“