

Schule als Welt



www.schulealswelt.de



www.schulealswelt.de



Projektseite zu „Schule als Welt“ / SaW:

<https://www.schulealswelt.de>

„Planet Höhnisch“ als hausinternes Synonym > Karl-von-Frisch-Gymnasium Dußlingen (KvFG)

<https://www.kvfg.de>

Schule als Welt (SaW)

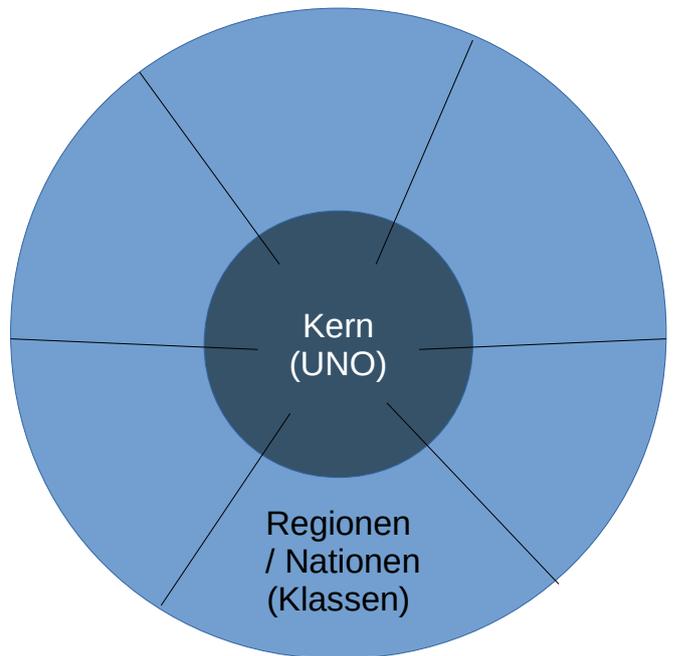
- rundenbasierte Politik- und Ökonomiesimulation
- für die gesamte Schule = alle Klassenstufen
- von Schüler/innen in Eigenverantwortung vorbereitetet und durchgeführt
- von den älteren Jahrgängen (als Spielleitung) geleitet
- Lehrer/innen sind im Projektzeitraum
 - „pädagogische Feuerwehr“
 - fachwissenschaftliche Beratung in "Kompetenzzentren"
- Seit SJ 0506 4 mal am KvFG durchgeführt (SaW1 0506; SaW2 0809; SaW3 1112; SaW4 1718)

Einführung in SaW in zwei Runden

- Überblick
- Ihre Rückfragen

- Einige Details
- Ihre Rückfragen

1. Überblick über SaW



Zwei Ebenen zu unterscheiden

- Kern (UNO)
- Nationen / Regionen (Klassen)

Die SaW Welt



SaW-Welt in Regionen eingeteilt
jede Region (Farbfläche auf Karte) = eine Klasse

Regioneneinteilung sichtbar auf Karte

Einteilung folgt dabei grob kulturgeographischem Ansatz
- Leitländer in den Regionen > Orientierung (Unterstufe!)
- Konfliktlinien abbilden (z.B. Gaza gehört zu Iran)

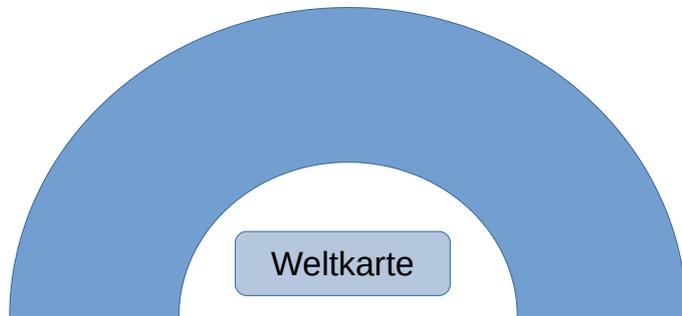
Karte dient der

- Orientierung
- Stationierungen (Militärbausteine)
- Abbildung: Firmen und deren Auslandsinvestitionen
- Kriegssimulation

Karte im Zentrum der UNO

> Identifikationsobjekt, optisches Zentrum von SaW

Der Kern (UNO)



22 Nationen (Regierungen)

UNO Generalsekretariat

WTO

NGO / Krieg & Frieden

Presse



UNO

Nationentische mit Regierungen

- Regierung verantwortet pol./ök. Handeln
- Regierung leitet die Geschäfte im Inneren
- politisches System zu Beginn vorgegeben (Demokratie, Diktatur) je nach realer Situation

WTO

- Wirtschaftsminister der Regionen
- internationaler Handel mit Gütern
- Güterproduktion in Regionen durch „Firmen“

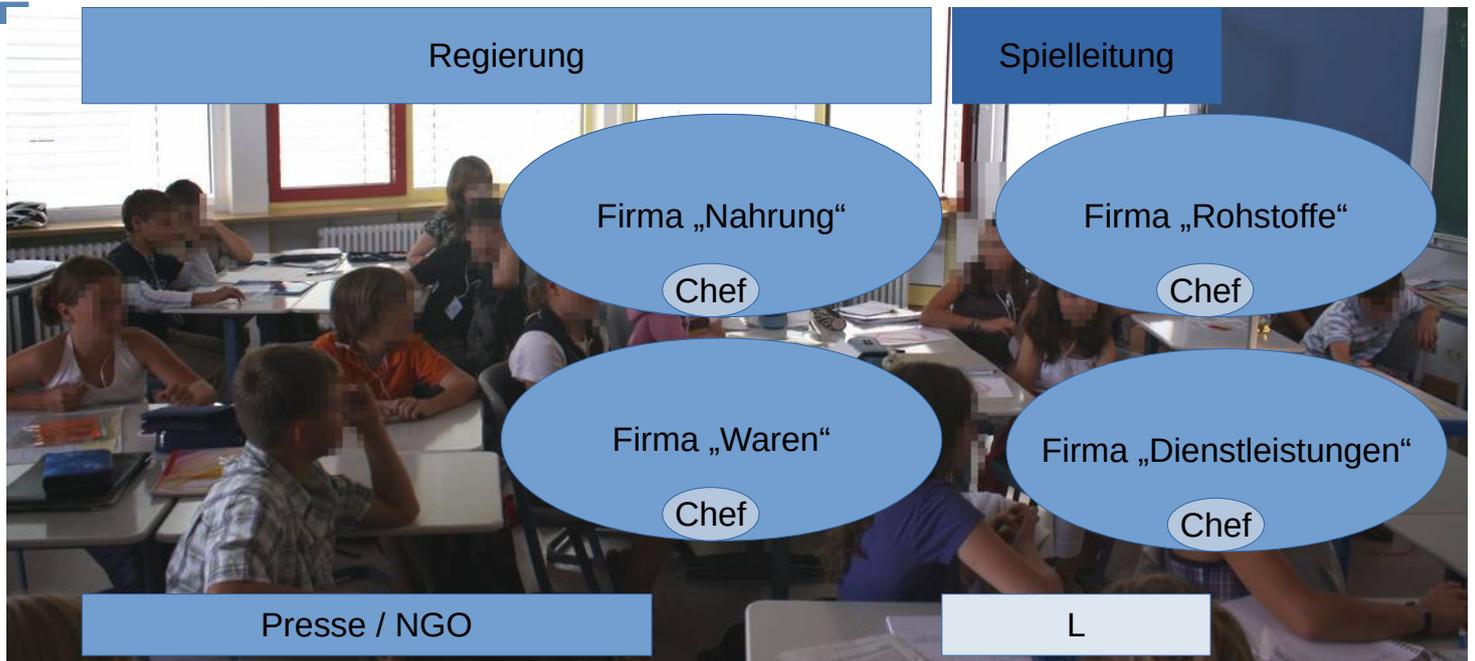
Presse, NGO / Krieg & Frieden

- Berichte über Vorkommnisse und Entscheidungen
- NGO > Aktionen gesellschaftlicher Gruppen
- > „Feedback-Loop“ zu Folgen von Entscheidungen

Publikum (hier: während Tagesschau)

Hintergrund: Pressewand

Region / Nation in SaW (Klasse)



Region / Nation (Leitland!) in SaW = eine Klasse (5-10)

- eigene Regierung
- eigene Presse / NGO
- Firmen: Arbeiter + Chefs
- Spielleitung = JG1
- Lehrer/innen = „pädagogische Feuerwehr“

Firmen-Typen (Anlehnung an Sektorenmodell)

- Landwirtschaft, Agrar, **Nahrung** (Sektor 1)
- **Rohstoffe**, Energie (Sektor 1)
- Verarbeitung, Industrie, **Waren** (Sektor 2)
- **Dienstleistung**, Dienste (Sektor 3)

Typen und Bezeichnungen wechseln von SaW zu SaW

Firmen erhalten „Probleme“ > erarbeiten

Lösungsvorschläge > Lösungsvorschläge werden von SL
„benotet“ = Produktivität

Rohstoff-Firma in Arabien (Erdöl) mit niedriger Produktivität
> globale Auswirkungen!

Rollen in SaW

- Arbeiter/in in einer Firma
- Chef/in einer Firma
- Regierungsmitglied
 - Regierungschef/in
 - Außenminister/in
 - Wirtschaftsminister/in
 - Innenminister/in
 - Staatssekretär/in
- *Presse, NGO*
(Krieg & Frieden: „Tolstoi“)
- *WTO, UNO*

Rollenkarten



Unterscheidung:

- normale Rollen
- Rolle mit zentraler Entsprechung (Anbindung, Steuerung)
- Funktionsrollen

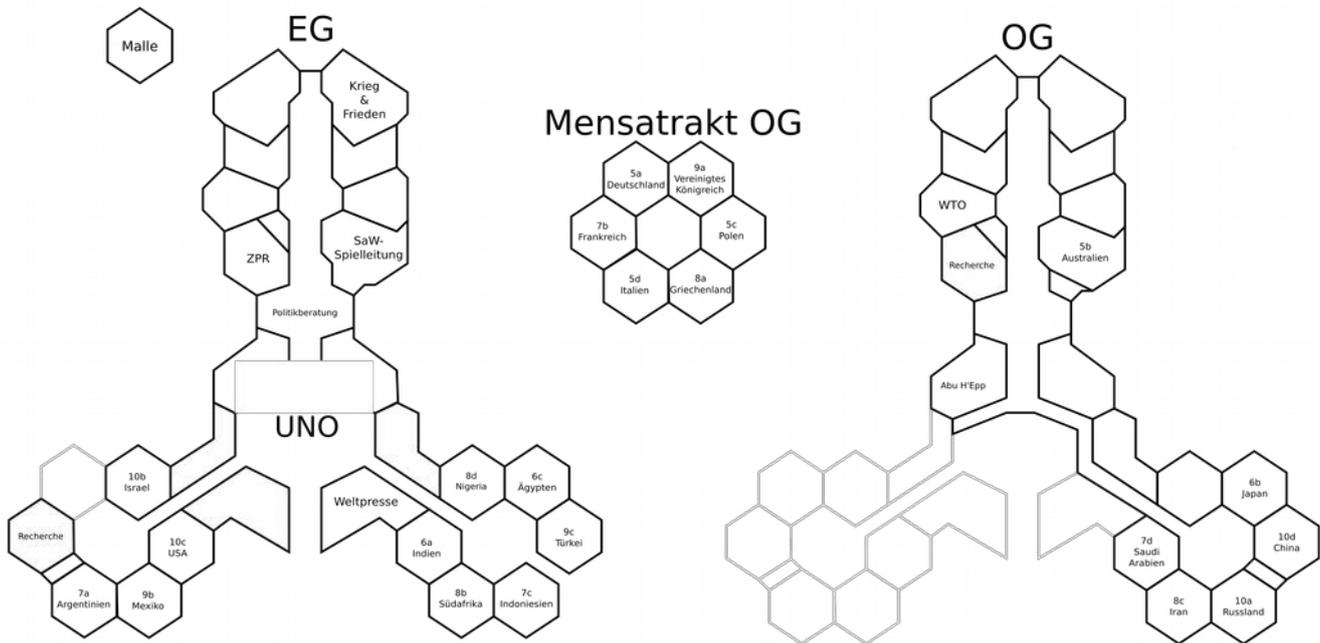
Normale Rollen: ca 80% der SuS = Arbeiter/innen
ca 10% NGO, Presse; ca 10% Regierung

Presse, NGO in den Nationen hat **zentrale Entsprechung**
(wichtig für „Feedback-Loop“)
> z.B. Kernpresse, Tagesschaugruppe, NGO

Funktionsrollen: WTO, UNO, Leitung Kernpresse, Leitung
NGO > jeweils von Vorbereitungsteam besetzt

Rollenkarten

- müssen in Spielzeit immer getragen werden
- dürfen nicht „einfach so“ gewechselt werden
- daneben: Gangkarten, besondere Berechtigungskarten



Verteilung der Regionen über das Schulgebäude grob nach geographischen Kriterien

- Klassenzimmer = Nationen / Regionen
- UNO = Aula

Weitere Räume:

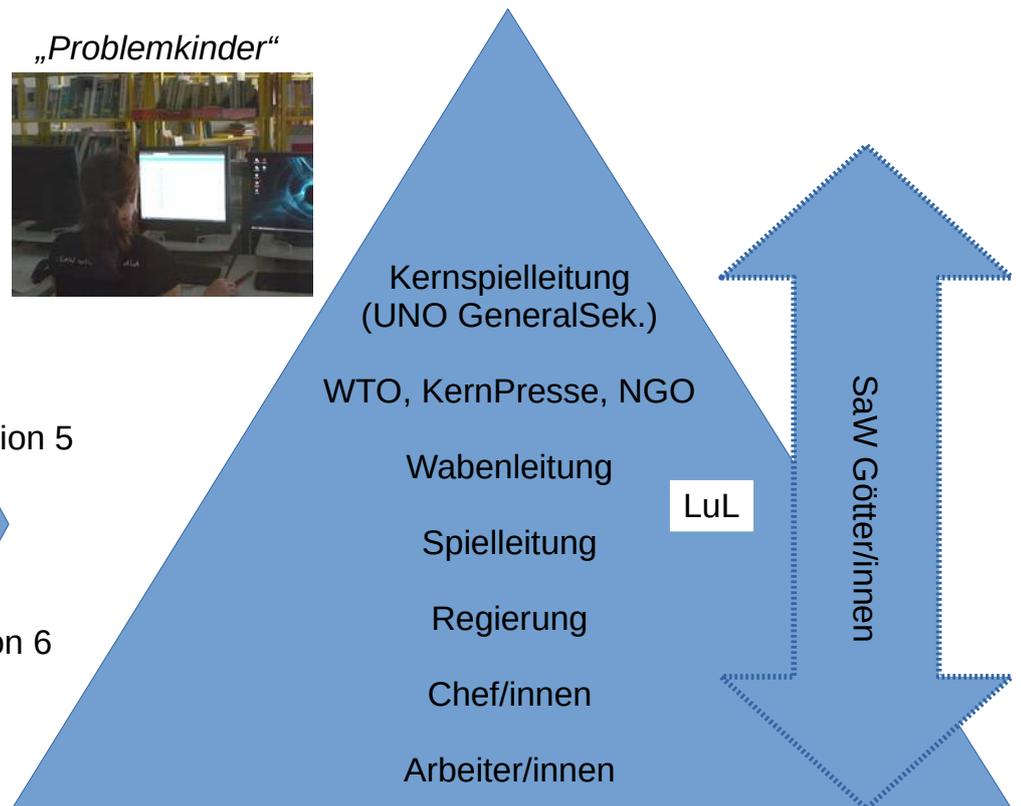
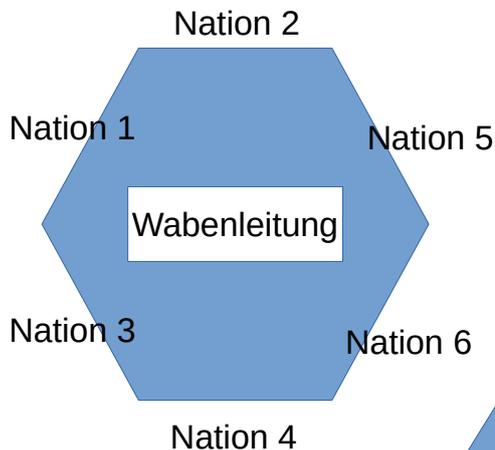
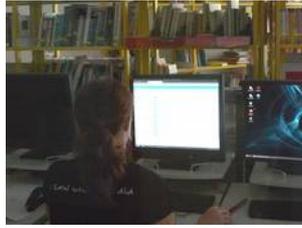
- Recherche (Informatikräume) für Firmen
- Politikberatungszentren (LuL)
- Zentrale Projekte Raum (ZPR)
- Pressezentrale (Kernpresse, Tagesschaugruppe)
- WTO
- NGO / Krieg & Frieden
- Spielleitung (Materiallager, „Problemkinder“)

Sonderfälle:

- Abu H'epp (Gefängnis)
Stellvertretender SL = Hepp – ein blöder Wortwitz ;-)
- Malle (Urlaub für fleißige Firmen)

Steuerung

„Problemkinder“



Kommunikations-Hierarchie: Region → Wabe → Kern

Nationen regulieren sich im Idealfall selbst unter Leitung der Regierung

Spielleiter in den Nationen entscheiden im Zweifelsfall (zusammen mit „päd. Feuerwehr“ sofern Bedarf)

Spielleiter*innen wenden sich bei Problemen an Wabenleitung

Wabenleitung wendet sich an „SaW Götter*innen“

„SaW Götter*innen“ verbinden die Ebenen (Laufarbeit!)

> wenden sich je nach Fall an UNO, WTO, NGO / Tolstoi, Presse oder „Problemkinder“

Kernspielleitung (UNO Generalsekretariat) leitet in Zusammenarbeit mit WTO, NGO und Kernpresse die Simulation

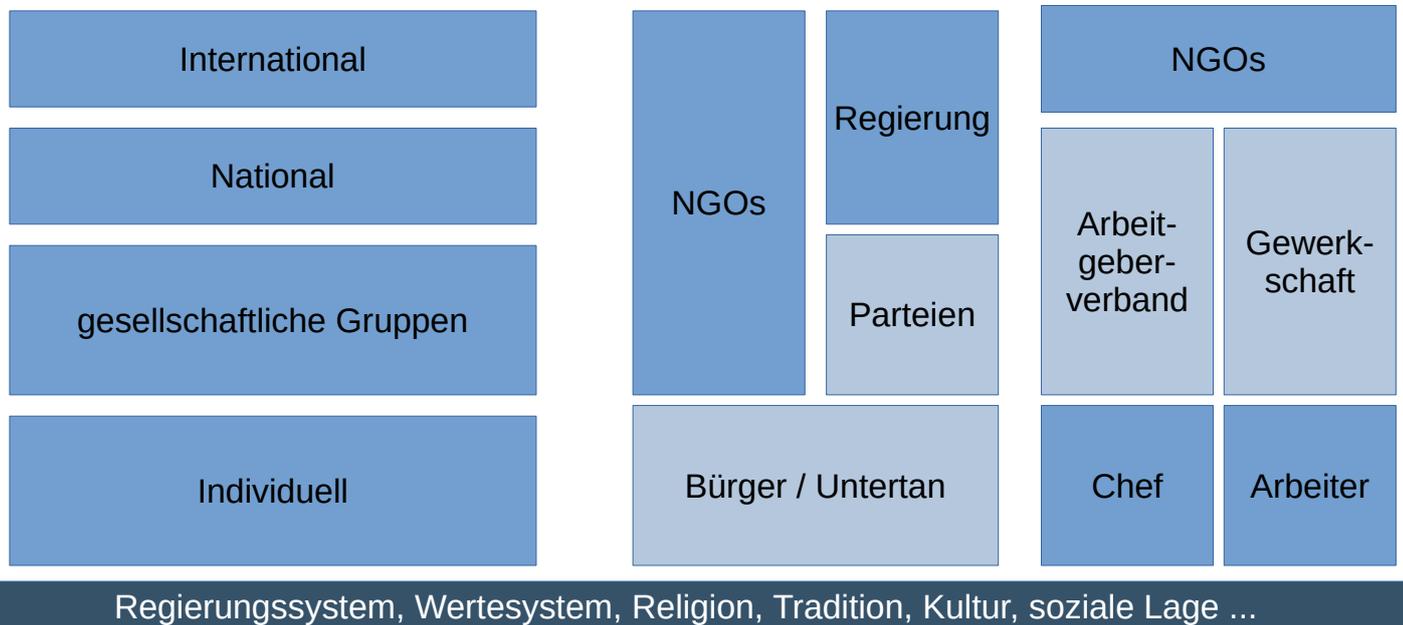
Zentrale Rolle im Hintergrund: „Problemkinder“

- Verschriftlichung der „Feedback-Loop“

- Erstellung von zusätzlichen Arbeitsaufträgen („Probleme“)

Zusammenfassung Teil 1

SaW ist perspektiviert (Ebenen, Rollen)



zusammen mit „dunkelblauer politisch-kultureller Basis“ >
Ebenen + Rollen = Ansatzpunkte für die Abbildung von
Konfliktlinien für Problemformulierungen

Beispiele:

- Arbeiter versus Chef bei Lohnverhandlungen
- NGO versus Firmen bei Umweltproblemen
- Parteien versus amtierende Minister, Regierungschef
- nationales / internationales NGO Mitglied (Terrorist etc.)
versus Volk / Firmen / Regierungen
- nationales / internationales Pressemitglied / Team TagesS
versus Positionen im Volk / Firmen / NGO / Regierungen

Gruppierungen (entw. vorgegeben / Bildung durch K&F):

- Firma, Regierung, Presse, NGO
- Parteien, Verbände

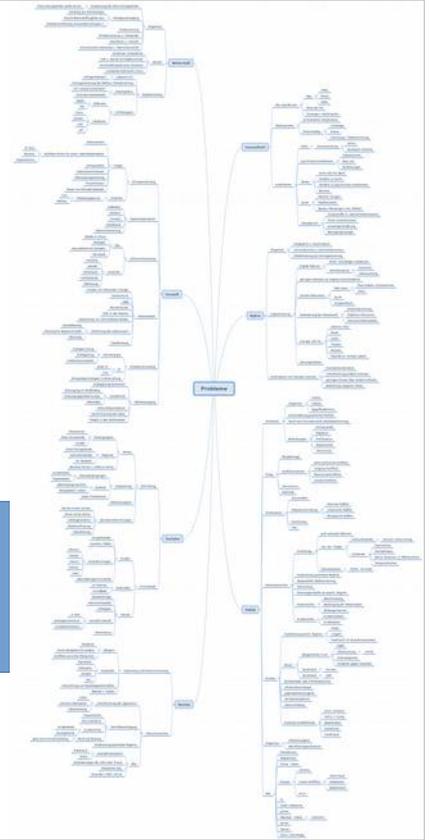
„hellblaue Gruppen“ – spielten in den meisten SaWs eine
untergeordnete Rolle

SaW ist problem- und produktorientiert

- 22 Klassen mit je
- 4 Firmen
- 3 Spieltage
- 80% der SuS sind
 - Arbeiter/innen
 - Chef/innen

= 264 Probleme

= Gruppenarbeit
mit Präsentation



Steuerung über „Probleme“ = Arbeitsaufträge für Firmen

Schwierigkeiten:

- altersangemessener Arbeitsauftrag mit Materialien
- politische! und konflikthaltige Problemstellung
- Möglichkeiten zur Erörterung
- aus unterschiedlichen Perspektiven
- ohne einfache „Lösung“

> müssen von den vorbereitenden S selbständig formuliert werden
(GFS aus JG1, Vorbereitungsteam, „Problemkinder“)

Lösungsansätze - Vorfeldarbeit:

- Struktur: Politik, Ökonomie, Soziales / Gesellschaft, Werte / Religion, Umwelt, Geschichte ... (Sicherheit, Proliferation, Menschenrechte, Klimawandel, Artensterben ...)
- aktuelle Problemsammlungen nach Regionen
- Sammlung von Zeitungsartikeln und Materialien

Aktionen in der Aula / in Pausen / Anzeigebretter
> Spannungsbogen

SaW ist rundenbasiert (Politikzyklus)



Problem in SaW Jahr 1:

Firma:

- Bearbeitung auf Sachebene > Was ist?
- Erarbeitung von Handlungsalternativen > Was ist möglich?
- Beurteilung durch gesell. Gruppen / international;
- Ressourcenplanung für Lsg-Vorschläge

Regierung (oder auch nat. Plenum):

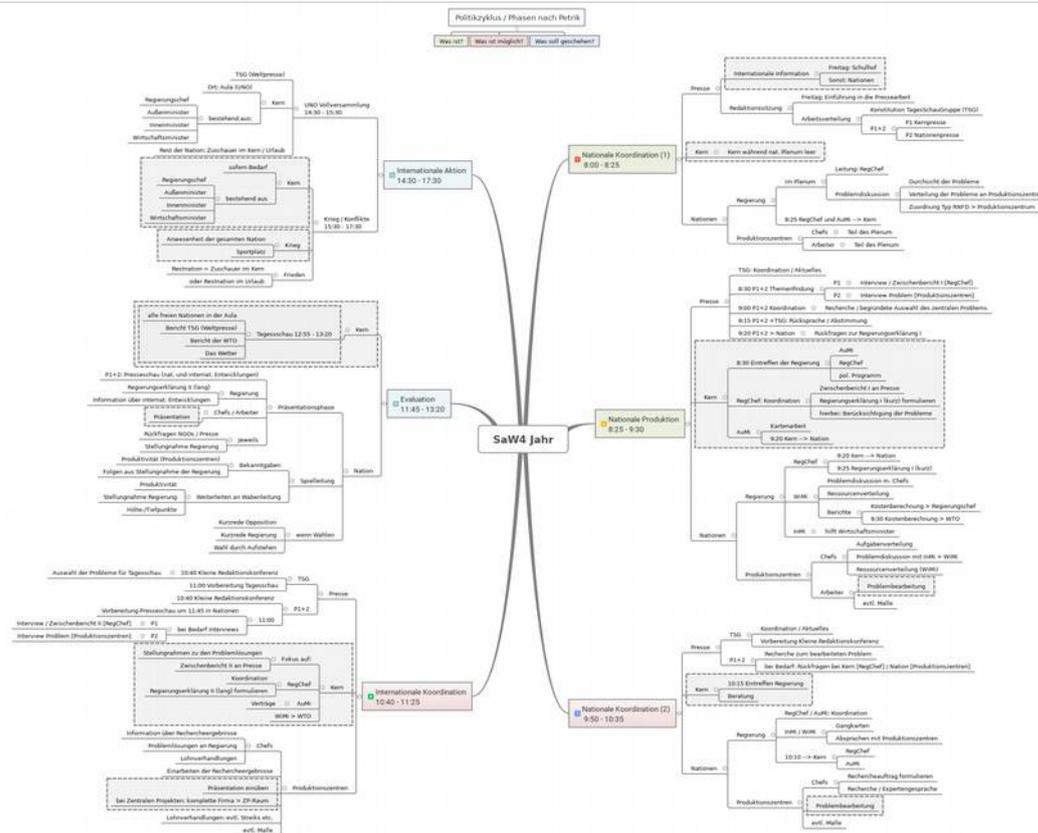
- Entscheidung > Was soll geschehen?

Entscheidungsbewertung (Presse, NGO, UNO, WTO) >
Folge-Problem in SaW-Jahr 2

Beispiel für Politikzyklus:

- 1a Treffpunkt Jugendliche auf öffentl. Plätzen > Lärm etc
- 1b Jugendzentrum oder verstärkte Polizeikontrollen?
- 1c Regierung will Polizeikontrollen (Repression)

2a Jugendliche leiden unter Bewegungsmangel >
Krankheiten durch Gewichtszunahme, Onlinesucht



Vereinfachte Tagesstruktur in SaW (hier: mit Presseablauf)
 > 3 Großphasen
 > 6 Teilphasen (Struktur eines Schulvormittags erhalten)

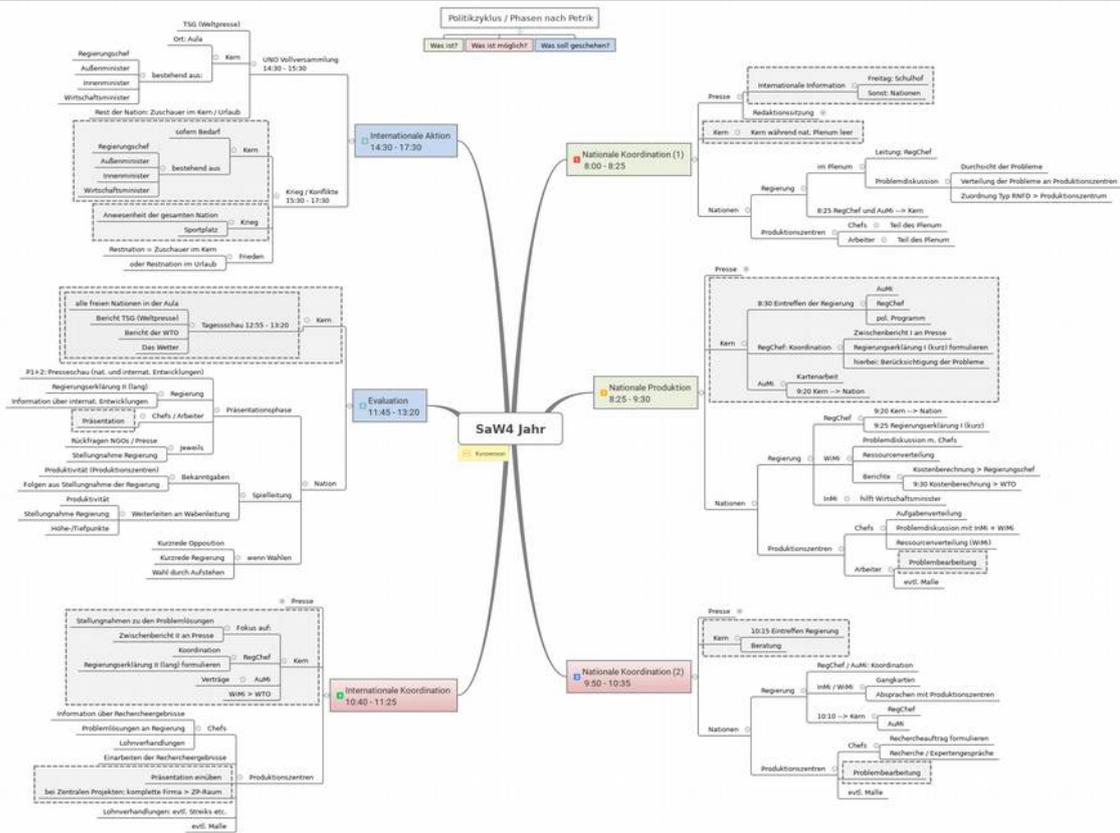
Was ist? > grün

Was ist möglich? > rot

Was soll geschehen / Was geschieht? > blau

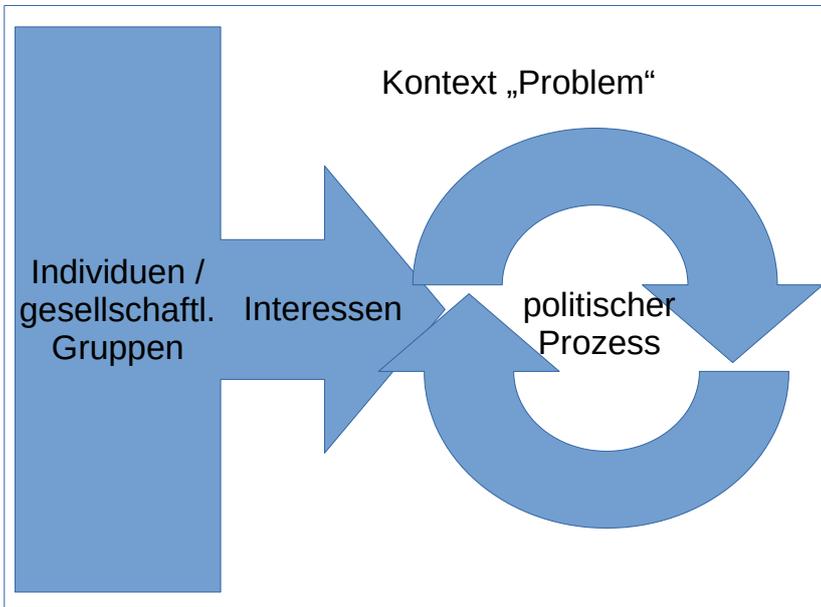
Im Anschluss:

- Auswertung (Was ist geschehen?)
- Formulierung neuer Probleme (neues „Was ist?“)
 > „Feedback-Loop“



Weiter vereinfachte Tagesstruktur in SaW (ohne Presse)

SaW ist problem- und interessengeleitet



SuS bringen in ihrer Rolle als Individuen und / oder als Teil gesellschaftlicher Gruppen Interessen bezüglich eines politischen Problems in einen Prozess ein

Erfahrungslernen

- S erfahren unterschiedliche Positionen
- S vollziehen unterschiedl. Bewertungsmöglichkeiten nach
- S erfahren unterschiedl. Problemlösungsmöglichkeiten
- S erfahren mögliche Folgen eigenen Handelns („Feedback-Loop“)

Lernen aktiv handelnd kennen

- ausgewählte Problemlagen der Welt
- rechtliche und institutionelle Rahmenbedingungen (z.B. Völkerrecht, internationale Verträge und Institutionen)
- diverse Partizipationsmöglichkeiten
- probieren friedliche (und weniger friedliche) Strategien bei der Interessendurchsetzung (Verhandlungen - Krieg)

Üben: Einfluss nehmen, Reden halten, Verhandlungen führen, Rechtstexte lesen, Verträge und politische Programme formulieren, ...

Fragen zum ersten Teil?



Szene oben: Rede des UN-Generalsekretariats vor den „Völkern des Planeten Höhnisch“ auf dem Schulhof

2. Einige Details



... bevor es mit SaW los geht ...

- sich als Gruppe selbst finden
- SL und GLK überzeugen
- Formulare entwerfen
- Startwerte bestimmen (Wirtschaft, Militär)
- Regionen einteilen
- Spielleiter Klassen zuordnen
- Regelwerk erstellen, probieren und verstehen
- Spielleiter (JG1) schulen
- Rollenkarten laminieren, lochen, mit Bändel versehen
- Karte zeichnen
- für die gesamte Schule Kopieren - Lochen - Abheften

... und noch viel viel mehr ... sondern vor allem:

Probleme formulieren

Problemformulierung

ca. 270 kontroverse politische „Probleme“ erstellen

- GFS JG1 (ca. 10%)
- Vorbereitungsgruppe



Lösungsansätze

- Globalprobleme (z.B. Umwelt, MR, politische Stabilität, Migration, Terrorismus, Proliferation ...)
- NWT-ähnliche Projekte (z.B. Windrad, Biogasanlage)

Quellen im Vorlauf

- NGOs (z.B. Länderberichte AI, RoG etc.)
- Zeitungsberichte (z.B. Pro / Con Debatten)
- teilweise BzfpB u. Unterrichtsmaterialien

Für GFS aus JG1

- Vorlagenerstellung
- Beispiel-GFS „Vogelgrippe“ erstellen
- Hinweise an Kollegium

Schwierigkeiten bei Zusammenarbeit mit L und S

- Kontroversität ist unverstandener Begriff
- naturwissenschaftliche Problemstellungen
- Distanz zum Projekt

Sonstige **Hürden** bei der Problemformulierung:

- Altersangemessenheit
- Länge, Komplexität der Materialien
- Einhalten von Vorgaben, Arbeit mit Formatvorlagen
- > Quellenchaos verhindert Publikation (Urheberrecht)

Lösungsansätze > siehe Folie oben

+ viel Vorlauf einplanen (ca. 1.5 Jahre!)

Erarbeitung Lösungsansätze

SaW4 _____ Jahr _____	
Nation:	Problem:
Typ des Produktionszentrums (PZ) <input type="checkbox"/> Nahrung <input type="checkbox"/> Dienstleistung <input type="checkbox"/> Rohstoff <input type="checkbox"/> Waren	Problembearbeitungskosten Erst im Anschluss an die Präsentation anzufüllen! <input type="checkbox"/> Nahrung <input type="checkbox"/> Dienstleistung <input type="checkbox"/> Rohstoff <input type="checkbox"/> Waren <input type="checkbox"/> Rechenin <input type="checkbox"/> Sonstiges ausführen
Vertragspartner Verträge: unbedingt belegen!	
Produktionszentrum (PZ) Name des PZ und des Chefs	a) Lohn b) Bezahlung
Recherche / Expertengespräch Name der befragten Experten	
NGO / Pressekontakte Titel des/der Artikel/s	
Ressourcenabschätzung Notwendige Ressourcen für die Lösung des Problems	<input type="checkbox"/> Nahrung <input type="checkbox"/> Dienstleistung <input type="checkbox"/> Rohstoff <input type="checkbox"/> Waren <input type="checkbox"/> Rechenin

1. KURZE PROBLEMSCHILDNERUNG (STICHWORTER)

2. VORSCHLAG ZUR PROBLEMLÖSUNG (STICHWORTER)

1. Länge Ausdrücken, konkrete Maßnahmenbeschreibungen und sonstige Zusatzmaterialien (Plakate, Reden, Poster etc.) bitte belegen!

1/1

SaW4 _____ Jahr _____		
BEWERTUNGSFORMULAR DER SPIELLEITUNG FÜR PRÄSENTATIONEN		
Region: _____	Produktionszentrum: <input type="checkbox"/> Nahrung <input type="checkbox"/> Dienstleistung	
Jahr: _____	<input type="checkbox"/> Rohstoff <input type="checkbox"/> Waren	
Titel des Problems: _____		
Kriterium	Produktivität / Kurzbeurteilung	
PRODUKTIONSZENTRUM: Anzahl und Konkretion der Maßnahmen	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15	
PRODUKTIONSZENTRUM: Zielorientierung <small>(sind die Maßnahmen ergebnisversprechend, sinnvoll und stimmig)</small>	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15	
PRODUKTIONSZENTRUM: Realisierbarkeit der Lösung	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15	
REGIERUNG: Stimmigkeit der Stellungnahme	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15	
REGIERUNG: Ressourcenausstattung	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15	
Produktivität	Gesamtbewertung der Präsentation des Produktionszentrums	Gesamtbewertung der Stellungnahme der Regierung
„Hepp und weg“	[JA]	„Hepp und weg“ Rahmenbedingungen: Filmpräsentation: > 13, Arbeiter: zuzuführen

Vermutete Folgen und Wirkungen - auch auf andere Regionen - auf der Rückseite ausführen.
Alle Materialien aus der Firma bitte belegen.

2/2



Im Zentrum von SaW: Problembearbeitung durch Firmen und Präsentation von Lösungsvorschlägen

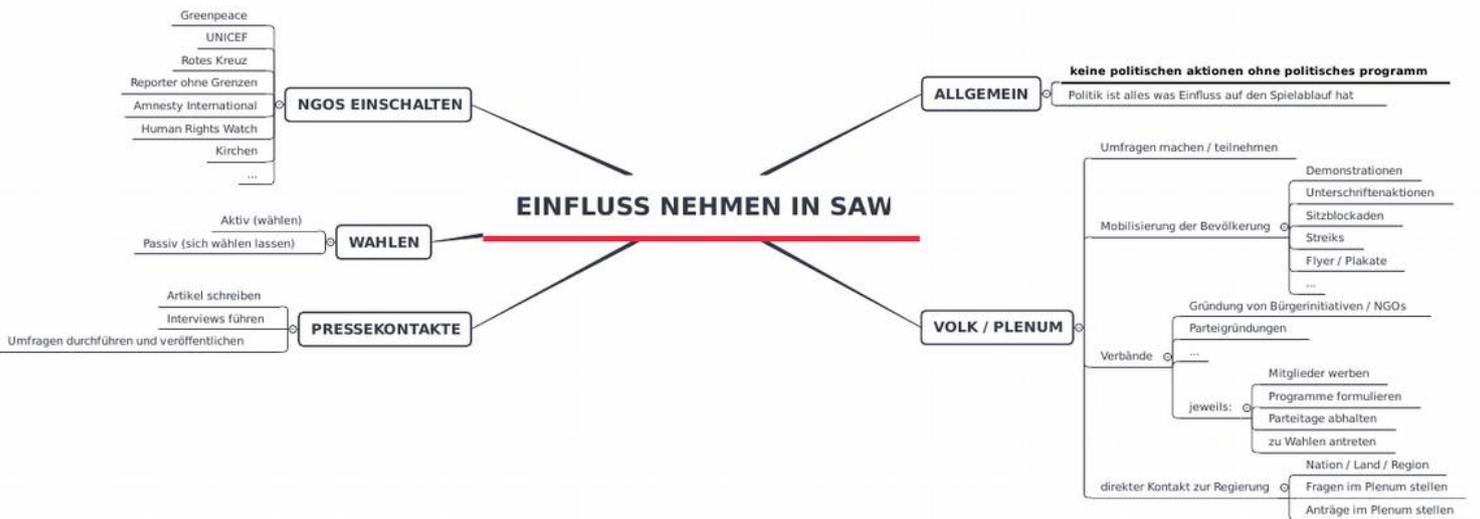
Schwierigkeiten:

- Problemverständnis der S häufig oberflächlich, cursorisch
- Kostenrechnung für Lsg-Ansätze oft phantasievoll
- Abstimmung mit Regierung zu Ressourcen unterbleibt
- Erörterung / Perspektivierung wird oft übersehen
- Fehlkonzeption: „es gibt eine! Lösung“

Lösungsansätze:

- Hinweise zum Vorgehen bei Problembearbeitung als Aushang im Zimmer
- Problemlöse-Formular fordert
 - Zusammenfassung
 - Expertengespräche und Recherche
- Rechercheziele formulieren für „Gangpass“
- Rückfragen Regierung, Presse, NGO in Erarbeitungsphase
- Einfordern von Stellungnahmen der Regierung zu den Problemen in der UNO > erzeugt regionale Rückfragen
- Transparenz der Beurteilungskriterien (Spielleitung)
- Belohnungssystem („Hepp und weg“-Schein = „Malle“)

Partizipation



80% der Beteiligten sind Arbeiter / Chefs

Schwierigkeiten:

- fehlende kognitive Aktivierung (Probleme)
- Rückfall in S Verhalten (Gruppenarbeit mit Präsentation)
- Rollendistanz

Lösungsansätze:

- Besprechung und Vergabe der Probleme im Plenum
- Hilfestellung: Recherchezentren, Politikberatungszentren
- Politisierung „abweichenden Verhaltens“: z.B.

Arbeitsverweigerung = Streik

Umsetzung:

- Rückmeldungen der Spielleitung an Wabenleitung
> NGO / SaW Götter*innen „politisieren“
- NGO-Hilfe bei der Formulierung politischer Programme (Formulare, Vorlagen)
- Belohnungssystem (Malle) – aber auch:
- „Kulturbeiträge“ in UNO / Abu H'epp

Feedback-Loop



Präsentation von alternativen Problemlösungen > Regierungsentscheid

Die erarbeitete „Lösung“ wird via NGO und Presse bewertet ...



...und so zum neuen Problem ...

Hauptaufgabe der Presse + NGO in SaW: „Feedback-Loop“

- Folgenabschätzung und Problematisierung von
- Entscheidungen („Problemlösungen“) durch die Nationen

Schwierigkeiten:

- Schulung der Rolleninhaber erfolgt „on the job“
- Identifikation von „guten Folgeproblemen“ muss gelernt werden
- notwendige Zuspitzungen unterbleiben,
- Fehlkonzepte werden erkennbar

Lösungsansätze:

1. Koordination > Abstimmung mit UNO, WTO, Problemkindern

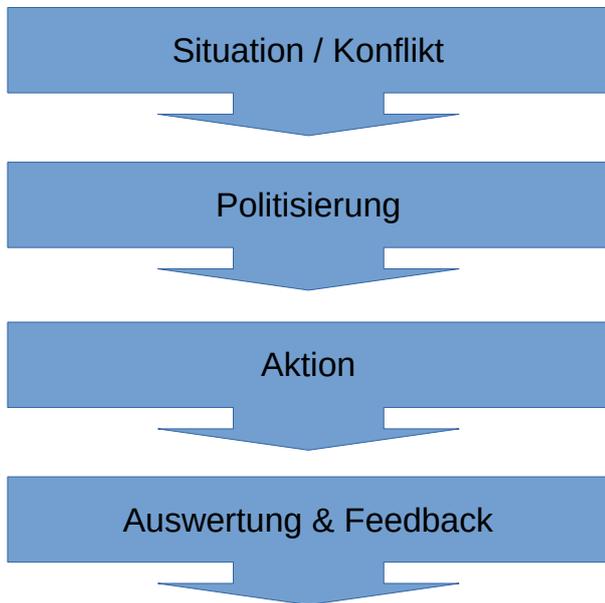
- gesamte Presse an Weltpresse angebunden
- alle NGO an Krieg & Frieden angebunden
- räumliche Nähe (Aula / UNO)
- zentrale und regionale Pressewände
- SaW Götter*innen als „Hermesboten“ über alle Ebenen

2. Zeit und Begleitung

- Hilfe bei Formulierung von Artikeln und politischen Programmen > Vorlagen („Formulare“)
- Beratung bei der Gewinnung von Unterstützer/innen (NGO)

Vorteil: SaW ist rundenbasiert (Folgen erst am nächsten Spieltag)

NGO / Krieg & Frieden



Feedback i.S.v. „Erleben lassen von Konflikten / Entscheidungen“
> vielfältiges und komplexes Aufgabenspektrum

Blaues Bsp:

Verhandlungen scheitern > Krieg > Frieden > ...?

Rosa Bsp:

eine Forderung wird nicht erfüllt > Terroranschlag > Regierung
nur noch eingeschränkt handlungsfähig > ...?

1 Situation- / Konfliktwahrnehmung (via Spielleitung, Wabe ...)

- Einbindung / Verortung in realer Welt
(Verwendung von Echtweltdaten)

2 Politisierung

- Erarbeitung von Perspektiven
- Formulierung von politischen Programmen
- Bündelung / Zuspitzung

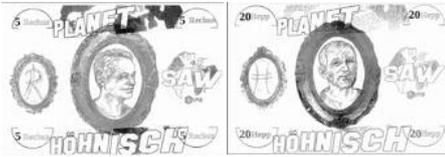
3 Aktion: Vorbereitung und Durchführung

- Erstellen von Plakaten, Postern, Flyern etc.
- Organisation von Streiks, Demonstrationen
- Simulation von Terror, Anschläge, Krieg

4 Auswertung: Wiedereinspeisung in Feedback-Loop

- Anbindung und Steuerung der regionalen NGO
- Abstimmung mit Kernspielleitung, Presse und WTO

WTO



1	Subländer > Leitland / *BIP	Rohstoff	Nahrung	Waren	Dienste	Geld	Staatsverschulds.	Staatsv	Typ	PZ-Bedarf	R-Bedarf	N-Bedarf	W-Bedarf	D-Be	
10	Deutschland Gesamt	6054	884	114	1650	4351	825	50	413	R:0R-0N-2W-2D N:0R-2N-2W-2D W:3R-1N-2W-3D D:2R-1N-2W-3D	=WENN(J10="I";Kosten. \$C\$5*\$D11+Kosten. \$C\$4*\$C11+Kosten. \$C\$6*\$E11+Kosten. \$C\$7*\$F11;WENN(J10="S";Kosten. \$I\$5*\$D11+Kosten.\$I\$4*\$C11+Kosten. \$I\$6*\$E11+Kosten.\$I\$7*\$F11;Kosten. \$O\$5*\$D11+Kosten. \$O\$4*\$C11+Kosten. \$O\$6*\$E11+Kosten.\$O\$7*\$F11))				
11	PZ		44	11	42	87	83		0						
14	Australien Gesamt	1400	264	6	330	1011	73	40	29	R:0R-0N-2W-2D N:0R-2N-2W-2D W:3R-1N-2W-3D D:2R-1N-2W-3D					
15			13	1	9	20	7		0						
32	Polen Gesamt	1439	573	275	463	913	338	50	169	R:0R-0N-2W-2D N:0R-2N-2W-2D W:3R-1N-2W-3D D:2R-1N-2W-3D		72	86	174	
33			29	28	12	18	34		0						
39	Italien Gesamt	3299	579	67	775	2441	226	130	294	R:0R-0N-2W-2D N:0R-2N-2W-2D W:3R-1N-2W-3D D:2R-1N-2W-3D		155	82	208	
40			29	7	19	49	23		0						
46										R:0R-0N-3W-3D N:0R-2N-2W-2D					

Politik in SaW > UNO, Presse, NGO, Regierung etc.
Wirtschaft in SaW > WTO

Quelle der **Startwerte** SaW Jahr 1:
UNO- und WTO Datenbanken, SIPRI etc.

ab dann: **Integration der Daten zur Feedback-Loop**

- international: UNO, Presse, NGO, Ergebnisse aus Terror und Krieg, Wetter
- national: „Noten“ für die Präsentationen der Firmen in den Regionen und die Reaktion der Regierung = Produktivität > „Berechnung“ der Startwerte für nächstes SaW Jahr

Hilfsmittel bei Durchführung der WTO-Runde mit WiMis:

- Konkretisierung durch Geld- und Güterscheine (materieller Handel)
- Rechen- und Planungsformulare für Wirtschaftsminister
- bestehende Handelsverträge werden zuerst erfüllt
- dann Vorhandelsrecht USA, EU, Japan in SaW Jahr 1
- erst im Anschluss „freier Welthandel“
- WTO = Weltbank: Kreditanträge möglich

UNO



- **UNO** (Kernspielleitung)
 - Abstimmung mit WTO, NGO, Presse etc.
 - Leitung der Sitzungen (UNO, SRat)
 - Vertragsberatungen und Vertragsprüfung
 - Gegenzeichnung bei allen internat. Verträgen
 - Einhaltung der Zeitvorgaben im SaW Jahr (Phasierung)
- Betreuung der **Nationentische** in der UNO
 - Startwertetabelle (WTO)
 - Kostenaufstellungen (Rüstung, FDI)
 - Länderinformationen (BZfpB, Weltalmanach)
 - Zusammenfassungen internationaler Verträge (z.B. UN Charta, NATO ... Internat. Seerecht, Weltraumvertrag)
 - politisches Programm der Region / Nation als Aushänge



Kern bestimmt wesentlich den Verlauf von SaW

Gelingensbedingungen

- Durchsetzungsfähigkeit gegenüber Regionen
- persönliche Belastbarkeit
- klare Regelsetzung (SaW – aber auch: Völkerrecht, UN Charta)
- geschickte Planung der Tagesordnung
- gutes Zeitmanagement
- gutes Management von Rückfragen zu regionalen Problemen und deren „Lösungen“
- eigene Schwerpunktsetzungen als zusätzliche AA an Nationen (z.B. Menschenrechte, Umweltschutz, politische Stabilität)

Empfehlungen

- mindestens Doppelspitze
- eigenes Unterstützerteam (Sekretariat)

Hinweise Zeitplanung

1.5 Jahre Vorlauf

- Gruppenfindung
- eigene Erfahrungen mit Plan-/Rollenspielen sammeln
- Einbindung SL + GLK
- Sommerferien
 - Regelformulierung, Handbuch
 - Problemformulierung
 - Startwerteerstellung
 - Tests einzelner Module
 - Einführung Spielleitung I (z.B. Model-UN, Pol&IS)
- Pfingstferien
 - Personalplanung, Materialienproduktion
 - Einführung Spielleitung II
 - Einführung Klassen
 - Durchführung
 - Auswertung (zusammen mit Lehrkräften)

SAW4 ZEITPLANUNG HEISSE PHASE

Datum und Tag	Zeitraum	Betroffene	Was?
Mittwoch	1. bis 6. Stunde	JG1, SaW4	Einführung der Spielleitung I für die Einführung der Klassen / Regionen in SaW4
Donnerstag	1. bis 4. Stunde	JG1, SaW4	„Letzte Ölung“ der Spielleiter/innen
	2. Pause	Alle	Umzug in die Nationenzimmer (siehe Schulgeographie)
	5. und 6. Stunde	Alle	Einführung der Regionen in SaW4: Rollenverteilung, Regeln und Abläufe, Umbau der Klassenzimmer
	7. Stunde	JG1, SaW4	Kurzes Treffen der Spielleitungen
Freitag	14:30 ff	SaW4, Teile von JG1	Umbau der Schule für SaW4
	7:50	Alle	gemeinsamer Auftakt auf dem Schulhof, Ansprache UNO Generalsekretär
	1. bis 6. Stunde	Alle	SaW4 erste Runde (Jahr 1) 13:05 Tagesschau in der Aula
	7. Stunde	JG1, SaW4	Aussprache in der Aula
	14:30 ff	SaW4, Regierung der Regionen, Teile von JG1	UNO; Kriege und Konflikte (bei Bedarf)
Samstag			Pause
Sonntag	ganztägig	SaW4	Rückblick und Vorbereitung des zweiten Spieltages
Montag	1. bis 6. Stunde	Alle	SaW4 zweite Runde (Jahr 2) 13:05 Tagesschau in der Aula
	7. Stunde	JG1, SaW4	Aussprache in der Aula
	14:30 ff	SaW4, Regierung der Regionen, Teile von JG1	UNO; Kriege und Konflikte (bei Bedarf)
Dienstag	1. bis 6. Stunde	Alle	SaW4 dritte Runde (Jahr 3) 13:05 Tagesschau in der Aula
	7. Stunde	JG1, SaW4	Aussprache in der Aula
	14:30 ff	SaW4, Regierung der Regionen, Teile von JG1	UNO; Kriege und Konflikte (bei Bedarf)
	im Anschluss	SaW4, Regierung der Regionen, Teile von JG1	Rückbau / Umbau Aula
Mittwoch	1. bis 2. Stunde	Alle	Auswertung zusammen mit Spielleitung im Nationenzimmer Rückbau der Nationenzimmer
	1. Pause	Alle	Umzug ins Klassenzimmer

Die Nationenregierung (Regierungschef, Staatsminister, Wirtschaftsminister, Außenminister) hat Anwesenheitspflicht bei UNO-Sitzungen sowie in der Phase Kriege und Konflikte.

1.5 Jahre Vorlauf

... zwischen Lernen und Diagnose

- Formal / Technisch
 - Unterstützung durch Schulgemeinschaft
 - 1-2 L + 1-2 Ref
 - 12 S im Vorbereitungsteam
 - Mehrarbeitsbereitschaft (250+ Stunden / Person)
 - Kollaborationsplattform (z.B. Moodle, Nextcloud, Wiki)



Hilfreich für Gelingen / zu trainieren ist:

Schule

- problemorientierter Unterricht (Interessenvielfalt, Perspektivvielfalt)
- Vorwissen zu aktuellen (globalen) Problemlagen
- Erfahrung mit kleineren Plan-/Rollenspielen

Vorbereitungsteam

- Intensität und Zeit für die Ausbildung zum Ausbilder
- Arbeit an Formulierung problemhaltiger Arbeitsaufträge
- Schulung der Befähigung zum „Meta-Blick“

Spielleiter

- Intensität und Zeit für die Ausbildung zum Spielleiter
- Bereitschaft zur Rollenübernahme als „Chef im Raum“
- Weltwissen (insbesondere Auswertungsphase)
- Reflektionsfähigkeit (insbesondere Auswertungsphase)

Ebene der Regionen / Regierungen ... Firmen

- Verstehen komplexerer Texte und Regelwerke

SaW = Lernumgebung und Diagnoseinstrument

SaW5? Kernteam gibt Schwerpunktthemen für einzelne Spieltage vor. Regionen erstellen sich ihre Probleme unter Leitung von Fachlehrkräften selbst.

Fragen zum zweiten Teil?

