

# Benutzer:innenhandbuch



In Nafasia, einer Welt, in der dichter Wald magische Wesen beheimatet und Drachen ihr Unwesen treiben, ist Demokratie eingezogen. Die Schüler:innen schlüpfen in die Rollen der Wesen Nafasias: Vampire, Hexen und Hexer, Naturgeister, Drachenreiter:innen und Bauernschaft – alle wollen frei und glücklich leben. Dafür müssen sie sich auf Gesetze einigen. Das gelingt nur, wenn sie neben den eigenen Bedürfnisse und Interessen auch die der anderen Wesen berücksichtigen.

## Kontakt

Johanna Schmidt,  
Europäische Kommission, Vertretung in Deutschland  
Unter den Linden 78, 10117 Berlin

[Johanna.Schmidt@ec.europa.eu](mailto:Johanna.Schmidt@ec.europa.eu)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Informationen zum Spiel</b>	<b>3</b>
<b>Spielregeln</b>	<b>4</b>
<b>Vorbereitung und Einführung</b>	<b>6</b>
<b>Als Lehrer:in das Spiel starten</b>	<b>7</b>
<b>Als Schüler:in an dem Spiel teilnehmen</b>	<b>8</b>
<b>Als Lehrer:in durch das Spiel führen</b>	<b>9</b>
<b>Tipps zur Spieldurchführung</b>	<b>11</b>
<b>Vorschläge zur Nachbesprechung</b>	<b>12</b>
<b>Linkverzeichnis</b>	<b>14</b>

# Informationen zum Spiel

## Zielgruppe

- 13-14-jährige Schüler:innen, insbesondere aus Haupt-, Real-, Gesamt- und Gemeinschaftsschulen.

## Format

- 30-Minuten Online-Lernspiel für den Unterricht und Veranstaltungen, moderiert durch Lehrende.

## Technik

- 1 Rechner + großer Monitor / Projektionsfläche zur Präsentation vor der Klasse.
- Mindestens 5 Tablets/Smartphones (eines pro Gruppe), an denen die Schüler:innen teilnehmen.
- Empfohlen: ein Tablet/Smartphone pro Schüler:in.
- WLAN (200 MB für Präsentationsrechner, 20 MB pro Mitspieler:in).

## Gruppengröße und Sitzordnung

- Die Schulklasse bitte in fünf etwa gleich große Teams einteilen.
- Wir empfehlen eine Sitzordnung an Gruppentischen für eine leichte und gute Kommunikation untereinander.

## Ziel

- Spielerisches Erfahren von Interessenkonflikten und Erlernen von Kompromissfindung als Blaupause für Demokratie im Alltag, im Bundesland, in Deutschland und in der EU.

# Spielregeln

Die Spielregeln werden den Spieler:innen am Anfang des Spiels in einem Video erklärt und in einem weiteren Video anhand eines kleinen Beispiels veranschaulicht. Schriftlich lassen sich die Regeln des Spiels folgendermaßen zusammenfassen:

- Es gibt vier Werte, die in Punkten gemessen werden: Geld, Gemeinschaft, Natur und Komfort. Diese werden im Spiel durch Emoji-Symbole repräsentiert:



Geld



Gemeinschaft



Natur

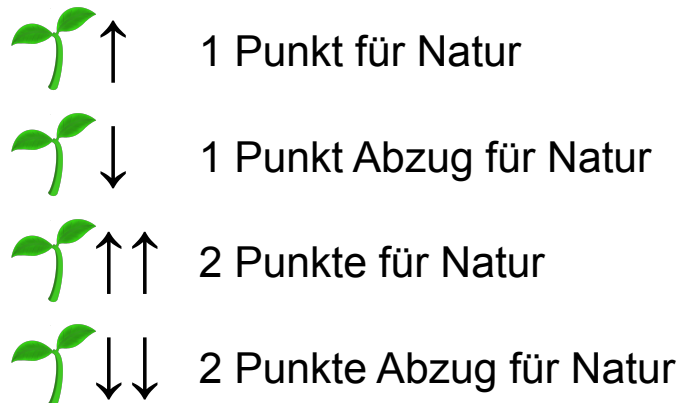


Komfort

- Die Punktestände der Werte gelten für ganz Nafasia und somit für alle Teams gleichzeitig.
- Die unterschiedlichen Interessen der Spielteams werden durch je zwei dieser Werte repräsentiert.
- Ziel jedes Teams ist, dass es mindestens in einem, besser noch in beiden der Werte, die seine Interessen widerspiegeln, Punkte sammelt. Jedes Team hat also zwei Werteziele:



- Es werden sechs Abstimmungen durchgeführt. Durch jede Abstimmung verändert sich der Punktestand der vier Werte (positives Abstimmungsergebnis) oder er bleibt gleich (positives Abstimmungsergebnis). Alle Teams haben also einen gemeinsamen Punktestand, den sie durch demokratisches Abstimmen gestalten. Welche Werte von einer Abstimmung wie beeinflusst werden, wird durch Symbole und Pfeile angezeigt.



- Das Team, dessen Werteziele am Ende aller sechs Abstimmungen *beide* erfüllen konnte, hat gewonnen.
- **ABER:** Wenn eines der fünf Teams am Ende keines seiner zwei Werteziele erfüllt hat, verlieren alle Teams. Es ist also wichtiger, die Interessen anderer und somit das Wohl der Gemeinschaft im Auge zu haben, als sich allein auf den Sieg des eigenen Teams zu konzentrieren.

# Vorbereitung und Einführung

## Vor der Unterrichtsstunde

- Wir empfehlen, dieses Benutzer:innenhandbuch bereits vor der Spieldurchführung durchzusehen. Begleitend können Sie sich die [Videoanleitung](#) zur Durchführung des Spiels anschauen.
- Die Spielregeln können Sie vorab auf Seite 4 und 5 nachlesen.
- Der Link zum Spiel kann [hier](#) angefordert werden.

## Zu Beginn der Unterrichtsstunde

- Sitzordnung an Gruppentischen ermöglichen.
- Schüler:innen in fünf Gruppen einteilen.
- Pro Gruppe mindestens ein Tablet/Smartphone zur Verfügung stellen.

## Einführung ins Spiel

1. [Intro-Video](#) für die gesamte Klasse sicht- und hörbar abspielen.
2. Jede der fünf Gruppen wählt ein Wesen. Alle Schüler:innen, die das gleiche Wesen ausgewählt haben, setzen sich als Gruppe zusammen.

## Spielbeginn

1. Starten Sie das Spiel, wie im Folgenden beschrieben.
2. Weisen Sie die Schüler:innen an, dem Spiel per Handy beizutreten.

## Als Lehrer:in das Spiel starten

- Link zum Spiel [hier](#) anfordern.
- Hauptansicht des Spiels per angefordertem Link öffnen.
- Auf **Neues Spiel starten** klicken.
- Beliebigen Spielnamen angeben, z.B. Namen der Klasse, und auf **Spiel starten** klicken. Sie befinden sich nun auf der unten abgebildeten Startseite des Spiels.
- Nach Beitritt aller Schüler:innen (Seite 6) auf **Start** klicken.



# Als Schüler:in an dem Spiel teilnehmen

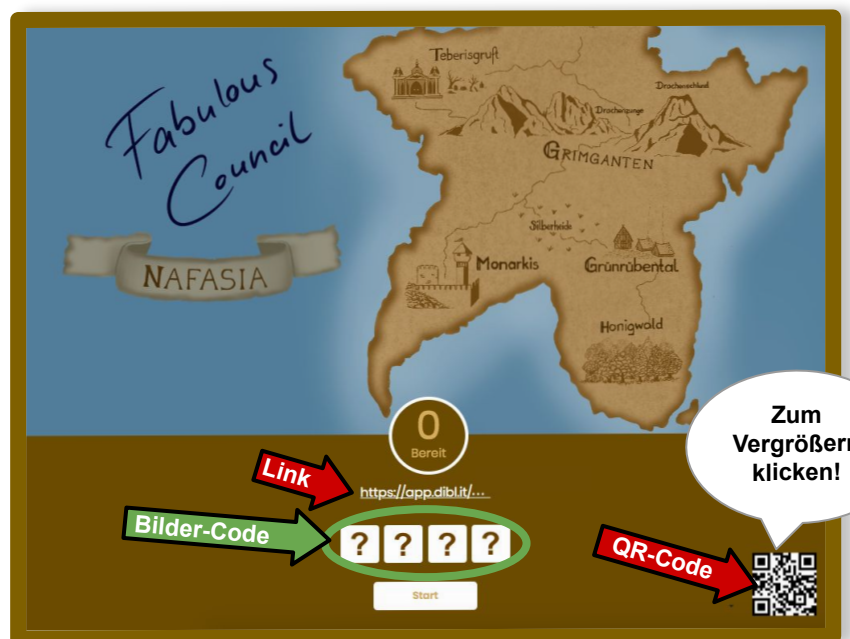
Durch folgende Schritte können die Schüler:innen dem Spiel beitreten (die Schritte werden auch am Ende des Intro-Videos angezeigt).

1. Die Schüler:innen spielen in fünf Teams jeweils eine der fünf Arten von Wesen: Vampire, Hexen und Hexer, Naturgeister, Drachenreiter:innen und Bauernschaft. Die Teams und Rollen sollten am besten feststehen, bevor sie ihre Tablets/Smartphones benutzen.



Sobald Sie die Hauptansicht des Spiels geöffnet haben, können die Schüler:innen folgende Schritte an den Tablets/Smartphones durchführen:

2. Dem Spiel per **QR-Code** oder **Link** beitreten.
3. Den **Bilder-Code** vom Hauptbildschirm eingeben.



4. Auf **Mitmachen** klicken.  
*Nachdem Sie **Start** gedrückt haben:*
5. Das **eigene Team** anklicken.
6. Erneut auf **Mitmachen** klicken.



# Als Lehrer:in durch das Spiel führen

## Moderieren

- Im Spiel angezeigte Texte vorlesen oder von Schüler:innen vorlesen lassen.
- Aktuelle Spielschritte benennen, z.B. „Nun solltet Ihr Euch besprechen.“, „Jetzt wird abgestimmt!“ oder „Kommen wir zum nächsten Abstimmungsthema.“

## Navigieren

- Auf **Weiter** klicken, wenn zur nächsten Seite des Spiels navigiert werden kann, z.B. in folgenden Fällen:
  - Aktuelle Seite wurde vollständig angeschaut/vorgelesen und verstanden.
  - Abstimmungsthema wurde ausreichend diskutiert.
  - Alle Stimmen einer Abstimmung sind eingegangen.  
→ **Achtung**: Nicht eingegangene Stimmen können durch Zurückkehren zur Abstimmungsseite nicht nachgeholt werden.
  - Abstimmungsergebnis wurde ausreichend betrachtet.
- Ins Spiel eingebettete Videos starten und auf Vollbild umstellen
- Bei unentschiedenem Ausgang einer Abstimmung: Per Cursor die „Nein“-Option auswählen, denn nur wenn die Mehrheit „Ja“ stimmt, wird ein Gesetz verabschiedet.

## Beachten

- Für eine erfolgreiche Spieldurchführung ist es wichtig, dass die Schüler:innen die folgenden drei Punkte verstehen:
  - Die Punkte der vier Wertekategorien gelten stets für ganz Nafasia, also für alle Teams gleichermaßen.
  - Wenn eines der Teams am Ende leer ausgeht, also für

beide seiner Werte keine Punkte erzielt hat, verlieren alle das Spiel, egal wie viele Werteziele andere Teams erreicht haben.

- Die Spieler:innen sollen entsprechend der Interessen der Wesen Nafasias abstimmen. Es geht im Spiel nicht um ihre persönliche Meinung.

**Bitte erinnern Sie die Schüler:innen gegebenenfalls an die genannten drei Punkte.**

- Nach Ablauf des eigentlichen Spiels, werden drei abschließende Fragen gestellt. Hier sind dann die Meinungen und Einschätzungen der Schüler:innen selbst gefragt, unabhängig von ihrer vorherigen Rolle als Nafasianer:in.

## **Zeitmanagement**

Für die Durchführung des Spiels inklusive Nachbesprechung ist eine halbe Stunde vorgesehen. Wenn Sie diese Zeit einhalten möchten, um das Spiel innerhalb einer 45-minütigen Schulstunde zu spielen, empfehlen wir Folgendes zu beachten: Pro Abstimmungsthema sind im Anschluss an das jeweilige Video 2,5 Minuten bis zur Auswertung der Abstimmung vorgesehen, davon **2 Minuten Diskussionszeit und 30 Sekunden für die Abstimmungseingabe**. Beide Zeitabschnitte werden in der unteren linken Ecke der Hauptansicht des Spiels runtergezählt. Spätestens nach deren Ablauf sollten Sie zur nächsten Seite des Spiels navigieren (**Weiter** klicken). Wenn bereits vor Ende der zwei Minuten kein Diskussionsbedarf mehr besteht oder die Abgabe aller Stimmen weniger als 30 Sekunden dauert, steht es Ihnen frei, schon früher **Weiter** zu klicken, um Zeit zu sparen.

Ebenso können Sie den Schüler:innen mehr Diskussionszeit zur Verfügung stellen und „gemütlicher“ durch das Spiel führen, wenn Ihnen mehr als eine halbe Stunde Spielzeit zur Verfügung steht.

## Tipps zur Spieldurchführung

Das können Sie tun, damit das Spiel besonders gut funktioniert und Spaß macht:

- Ermöglichen Sie eine Sitzordnung, in der die Teams zusammensitzen.
- Versuchen Sie, während des Spiels sprachlich in der Spielwelt zu bleiben, indem Sie z.B. die Schüler:innen ihrer Rollen entsprechend anreden. („Ehrenwerter Fabulous Council, ...“, „Wie seht Ihr Naturgeister das?“).
- Klären Sie mögliche Fragen zum Spielablauf oder den Abstimmungsthemen.
- Ermutigen Sie die Schüler:innen, sich vor jeder Abstimmung zu besprechen und dies in ihren Rollen als Wesen Nafasias (Vampire, Drachenreiter:innen usw.) zu tun.

## Vorschläge zur Nachbesprechung

Das Spiel kann unabhängig vom aktuellen Unterrichtsstoff gespielt werden. Darüber hinaus eignet es sich besonders, um das Unterrichtsthema Demokratie spielerisch zu begleiten. Als weiterführende Gesprächsthemen bieten sich zum Beispiel Klima- und Umweltpolitik, Europa und Europäische Union sowie das Wahlalter an.

Im Folgenden finden Sie Anregungen für die Nachbesprechung des Spiels in Form von offenen Fragen:

- Was ist Euch beim Spielen aufgefallen und was ist besonders hängen geblieben?
- Was hat Euch gefallen und was nicht?
- Was haltet Ihr von den vier Werten, in denen das Zusammenleben der Nafasianer:innen gemessen wurde?
- Welche Werte bestimmen Euer wirkliches Leben und welche davon sind Euch besonders wichtig?
- Haben Euch manche Abstimmungsthemen im Spiel an Themen erinnert, die Ihr aus dem wirklichen Leben kennt?
- Wie habt ihr die Rolle der Wichtel wahrgenommen? Was war an ihnen besonders? *(Hinweis für Lehrer:in: Sie sind im Fabulous Council nicht vertreten, bei Bedarf weitere Diskussion über demokratische Rechte.)*

*Weitere Fragen auf der nächsten Seite*

## Vorschläge zur Nachbesprechung

- Die Wichtel von Nafasia sollen demnächst dem Fabulous Council beitreten. Habt ihr etwas Ähnliches schon mal gehört? Was bedeutet das für eine Gemeinschaft? (*Hinweis für Lehrer:in: evtl. EU-Bezug herstellen, aktuelle Nachrichten*)
- Glaubt Ihr, wir können aus dem Spielverlauf etwas lernen?
- Warum sind Kompromisse nötig und wo finden sie statt, z.B. in Eurem Alltag oder auch woanders?
- In einer der Fragen am Ende des Spiels ging es darum, dass Ihr bei einer Europawahl wählen gehen könnt, sobald Ihr 16 Jahre oder älter seid. Habt Ihr das gewusst? Und wie steht Ihr dazu?

# Linkverzeichnis

Seite 6 Videoanleitung

<https://vimeo.com/800803644/a058dc5136>



Seite 6 Intro-Video

<https://vimeo.com/789625045/3bc474d9a1>



Seite 6+7 Weitere Informationen. Link zum Spiel bitte hier anfordern:

[https://germany.representation.ec.europa.eu/fabulous-council-onlinegame-fur-den-unterricht\\_de](https://germany.representation.ec.europa.eu/fabulous-council-onlinegame-fur-den-unterricht_de)

