



PLANSPIEL



ONLINE-PLANSPIEL „KLIMANEUTRALE STADT“

HANDREICHUNG FÜR DIE SPIELLEITUNG

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



PLANSPIEL



INHALT

1. EINFÜHRUNG

1.1 Überblick.....	3
1.2 Die Methode Online-Planspiel	3
1.3 Lernziele.....	4

2. DAS SPIEL

2.1 Ablauf	5
2.2 Akteure	6
2.3 Szenario.....	6
2.4 Anleitung	7

3. NUTZUNGSHILFE FÜR SENARYON

3.1 Was ist Senaryon?.....	9
3.2 Spiele erstellen und verwalten	9
3.3 Spieloberfläche.....	13
3.4 Moderationsbereich.....	23

4. NUTZUNGSHILFE FÜR ZOOM

4.1 Zur Software.....	24
4.2 Ein Meeting anlegen.....	25
4.3 Den Bildschirm teilen.....	27
4.4 Teilnehmende umbenennen	28
4.5 Gruppenräume (Breakout Sessions) anlegen.....	29

1. EINFÜHRUNG

1.1 ÜBERBLICK

Unser gesellschaftliches Miteinander ist immer auch Verhandlungs- und Aushandlungssache: Wer bekommt was? Und wie viel? In Schule und Verein, Job und Freizeit befinden wir uns immer wieder in Situationen, in denen wir verschiedene Interessen vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Ressourcen, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. treffen müssen.

Eine spielerisch aktivierende und nachhaltige Form, gesellschaftliche und politische Herausforderungen zu begreifen, sind Planspiele. Sie bilden Ausschnitte der Realität nach und reduzieren dabei die Komplexität der realen Welt auf Kernfragen. In diesem Modell der Realität übernehmen die Teilnehmenden Rollen, in denen sie die Dynamiken hinter gesellschaftlichen und politischen Konflikten und Aushandlungsprozessen unmittelbar erleben und Handlungsoptionen daran ausprobieren können. Trotz der erwähnten Komplexitätsreduktion erfahren die Spieler*innen so schnell und unmittelbar, dass der Weg zu Entscheidungen oder Lösungen, die auf einem Kompromiss beruhen, anstrengend und anspruchsvoll sein kann.

Das Planspiel ist von der planpolitik GbR für das Goethe-Institut entwickelt worden und wird digital über die Plattform Senaryon bereitgestellt. Das Planspiel dauert ca. 4 Stunden. Diese Anleitung enthält alle relevanten Informationen zum Aufbau und Ablauf des Spiels und bietet wichtige Hinweise für eine erfolgreiche Durchführung.

DAS ANGEBOT IN KÜRZE

- Zahl der Teilnehmenden: 15 bis 25
- Zielgruppe: Schüler*innen ab 14 Jahren
- Vorwissen: Nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: ca. 4 Stunden
- Technische Voraussetzungen: Ein internetfähiges Gerät pro Person, vorzugsweise Notebook oder Tablet

1.2 DIE METHODE ONLINE-PLANSPIEL

Planspiele sind eine didaktisch vereinfachte Simulation der Wirklichkeit - im vorliegenden Fall die Verhandlungen über einen Klimaplan für die fiktive Großstadt Fonta. Teilnehmende eines Planspiels übernehmen für die Dauer des Spiels die Rolle einer für das Thema bzw. die Problemstellung relevanten Akteursgruppe. Deren Standpunkt müssen sie überzeugend vertreten und in die Verhandlungen einbringen. Ziel eines Planspiels ist i.d.R., dass die Teilnehmenden eine Lösung für die zugrundeliegende Problemstellung finden.

Dadurch veranschaulichen Planspiele die Schwierigkeit und gleichzeitig die Notwendigkeit, Kompromisse zu finden und dabei unterschiedliche Interessenlagen zu berücksichtigen. Da das Ergebnis des Spiels nicht vorgegeben wird, können die Teilnehmenden verschiedene Lösungsmöglichkeiten suchen, ihr Verhandlungsgeschick erproben und Entscheidungen treffen. Online-Planspiele unterscheiden sich bezüglich der didaktischen Grundidee grundsätzlich nicht von analogen Planspielen. Allerdings ermöglicht die Durchführung online eine orts- und zeitunabhängige Simulation. Online-Planspiele sind zudem flexibel und modular: So können unterschiedliche Inhalte eingespeist und die Spielumgebung an den gewünschten Umfang und die Zielgruppe angepasst werden.

1.3 LERNZIELE

Bei einem Planspiel geht es darum, konstruktiv mit einer Herausforderung umzugehen. Die Schüler*innen müssen das gegebene Problem analysieren, ihre Interessen und Ziele formulieren, Lösungsideen entwickeln, Alternativen abwägen und gemeinsam Entscheidungen treffen. Dabei werden insbesondere folgende Fähigkeiten geschult:

- sich eine Meinung zu bilden,
- zu präsentieren und zu debattieren,
- konstruktiv mit Konflikten umzugehen,
- zu verhandeln, zu kooperieren und zu partizipieren.

Darüber hinaus fördern Planspiele, die Fähigkeit, sich in Emotionen anderer hineinzusetzen und die Kompetenz, einen Sachverhalt aus verschiedenen Perspektiven betrachten und verstehen zu können. Planspiele haben ferner zum Ziel, Menschen zur gesellschaftlichen Teilhabe zu bewegen und zu befähigen. Sie leisten daher auch einen Beitrag zur Demokratie-Bildung.

Neben diesen planspielübergreifenden Kompetenzen vermittelt das Planspiel „Klimaneutrale Stadt“ Wissen und Kenntnisse zu folgenden Inhalten:

- Partizipationsmöglichkeiten von Interessensgruppen auf kommunaler Ebene,
- Grundlegende Fakten zum Klimawandel und dessen Bekämpfung auf städtischer Ebene.

Darüber hinaus werden bei der Teilnahme an Online-Planspielen auf Senaryon folgende zusätzliche Fähigkeiten geschult:

- gemeinsames Lösen von Aufgaben,
- strukturiertes Bearbeiten von Aufgaben in einer vorgegebenen Dauer,
- sicherer Umgang mit digitalen Lerntools.

2. DAS SPIEL

2.1 ABLAUF

Das Veranstaltungsformat setzt sich aus drei Teilen zusammen: Vorbereitung, Verhandlungen und Nachbereitung. Zudem lässt es sich in unterschiedliche Spielphasen aufteilen. Diese werden durch Senaryon vorgegeben und bieten den Teilnehmenden Orientierung während des Spiels. Die Übergänge zwischen Vor- bzw. Nachbereitung und dem eigentlichen Planspiel sind bewusst fließend gestaltet.

Das Planspiel im engeren Sinne hat 6 Phasen: Nach der individuellen Vorbereitung (Phase 1) kommen die Gruppen zusammen, um über das Thema zu beraten (Phase 2). Während der informellen Verhandlungen (Phase 3) nehmen die Gruppen untereinander Kontakt auf und formen erste Allianzen. Nach einem letzten Vorbereitungstreffen in der Gruppe (Phase 4) kommen alle Teilnehmenden zur Diskussion und zur Abstimmung der einzelnen Maßnahmen des Klimaplanes am Runden Tisch zusammen (Phase 5). In Phase 6 werden alle Gruppen gefragt, ob sie dem erarbeiteten Klimaplan in Gänze zustimmen wollen.

Das Planspiel endet mit einer gemeinsamen Auswertung. Hier machen die Teilnehmenden zunächst ein Quiz mit Auswertungsfragen, dessen Ergebnisse mit der Gruppe geteilt und diskutiert werden können. Folgende Fragen werden den Teilnehmenden im Quiz gestellt:

1. Wie hat dir das Planspiel gefallen?
2. Wie hast du dich während des Spiels in deiner Rolle gefühlt?
3. Konntet ihr „eure“ Maßnahmen in das Ergebnis des Runden Tisches einbringen?
4. War es schwierig, sich zu einigen? Wenn ja, warum? Wenn nicht, warum nicht?
5. Was hast du gelernt?
6. Würdest du noch mal an einem Planspiel teilnehmen?
7. Kannst du dir vorstellen, an einem echten Runden Tisch teilzunehmen?
8. Hättest Du Interesse, dein Deutsch so zu verbessern, dass du an einem Planspiel in deutscher Sprache teilnehmen könntest?
9. Welches Thema würde dich bei einem neuen Planspiel interessieren?
10. Welches Thema für ein Planspiel fändest du interessant?

	Phase	Dauer	Beschreibung	Tools
VORBEREITUNG	0	10'	Gemeinsame Einführung	ZOOM
	1	20'	Spieleinstieg	Senaryon
VERHANDLUNGEN	2	30'	Strategiebesprechung	ZOOM / Senaryon
	3	30'	Informelle Verhandlungen	ZOOM / Senaryon
	4	15'	Abschlussvorbereitung	ZOOM / Senaryon
PAUSE		30'		
ABSTIMMUNG	5	75'	Runder Tisch	ZOOM / Senaryon
	6	5'	Schlussabstimmung	ZOOM / Senaryon
NACHBEREITUNG	7	25'	Auswertung	ZOOM / Senaryon

2.2 AKTEURE

Das Planspiel ist für eine Anzahl von 15-25 Teilnehmenden ausgelegt. Aus didaktischen Gründen wird jede Gruppe immer von mindestens zwei Teilnehmenden vertreten, die als Team arbeiten. Wird das Planspiel nur in der Minimalbesetzung gespielt, gibt es daher nur fünf Gruppen im Planspiel. Ab 20 Teilnehmenden wird das Spiel mit zehn Gruppen gespielt, die sukzessive auf drei Teilnehmende pro Gruppe „aufgefüllt“ werden. Folgende Gruppen sind im Spiel vertreten (in aufsteigender Reihenfolge):

1. Bürgermeisteramt
2. Industrieverband Fonta
3. Fontouris
4. Grüne Städte
5. Fridays for Future
6. Fontanischer Gewerkschaftsbund (ab 12 Teilnehmenden)
7. Startup-Verband Pro Fonta (ab 14 Teilnehmenden)
8. Fonta für Familien (ab 16 Teilnehmenden)
9. Wir sind Fonta! (ab 18 Teilnehmenden)
10. Silver Surfer (ab 20 Teilnehmenden)

Bei einer ungerade Anzahl an Teilnehmenden (11, 13, 15, 17, 19) werden die Gruppen 1-5 jeweils mit drei Teilnehmenden besetzt. Die Rollenverteilung erfolgt durch Senaryon nach dem Zufallsprinzip.

2.3 SZENARIO

Fonta ist eine Großstadt mit ca. 900.000 Einwohner*innen. Lange Zeit war Fonta eine Industriestadt. Allerdings mussten viele Industriebetriebe in den letzten Jahrzehnten schließen oder sind ins Ausland abgewandert. Dadurch haben viele Menschen ihre Arbeitsplätze verloren. Gegenwärtig haben 11 % der Einwohner*innen keine Arbeit. Mittlerweile ist der Tourismus zu einer wichtigen Einnahmequelle geworden. Die (einstmals) schöne Altstadt zieht immer mehr Tourist*innen an. Hier gibt es allerdings noch viel zu tun: Viele Gebäude sind sanierungsbedürftig und auch der öffentliche Nahverkehr erfüllt häufig nicht die Ansprüche von Tourist*innen. Der städtische Tourismusverband sieht eine enorme Chance darin, Tourismus und Klimaschutz zu verknüpfen, in dem man die Stadt insgesamt grüner und klimafreundlicher macht und brachliegende Industrieflächen zur Entwicklung der Stadt nutzt.

Bis vor kurzem fand in Fonta niemand den Klimaschutz besonders wichtig. Das scheint sich langsam zu ändern, wie man u. a. am Engagement von Jugendlichen gegen den Klimawandel beobachten kann. Auch die neugewählte parteilose Bürgermeisterin hat sich einer engagierten Klimapolitik verschrieben und ein ambitioniertes Ziel formuliert: Fonta soll eine der zehn grünsten Städte der Welt werden. Bis 2030 soll die Stadt daher die Hälfte ihrer CO₂-Emissionen einsparen – langfristig soll sie klimaneutral werden. Was noch fehlt: ein konkreter Plan, wie die Stadt das Ziel erreichen kann.

Die Bürgermeisterin hat daher einen Runden Tisch „Fontas Zukunft“ ins Leben gerufen, um einen solchen Plan zu entwickeln. Eingeladen sind verschiedene Gruppen aus Zivilgesellschaft und Wirtschaft, die unterschiedliche Perspektiven und Interessen einbringen und gemeinsam über Fontas Zukunft beraten sollen. Alle Gruppen dürfen sich gleichberechtigt äußern und haben ein

Stimmrecht. Der Runde Tisch wird das Ergebnis seiner Beratungen dem Stadtparlament als Vorschlag präsentieren. Feststeht: Die Stadt muss in wichtigen Bereichen, die insgesamt für 85 % der CO₂-Emissionen der Stadt verantwortlich sind, einschneidende Maßnahmen treffen:

- Verkehr (verantwortlich für 30 % der CO₂-Emissionen): Der öffentliche Nahverkehr ist veraltet und schlecht ausgebaut (aktuell gibt es nur acht Bus- und drei Straßenbahnlinien). Außerdem fahren die Busse und Straßenbahnen zu selten, vor allem am Wochenende und abends. Viele Menschen müssen deshalb mit dem Auto fahren, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Das führt zu langen Staus und einer hohen Luftverschmutzung. Mit dem Fahrrad zu fahren, ist für viele keine Alternative, da sie sich auf den Straßen nicht sicher fühlen, und es nur wenige Radwege gibt. Wie kann man zukünftig Staus vermeiden? Wo und wie sollten Radwege, Fußgängerzonen und der öffentliche Personennahverkehr ausgebaut werden?
- Energieversorgung (verantwortlich für 25 % der CO₂-Emissionen): 90 % des Stroms wird im städtischen Kohlekraftwerk erzeugt. Mehrere Seiten fordern, stärker erneuerbare Energien (Wind- und Sonnenenergie) zu nutzen. Wie wirkt sich das auf den Strompreis aus? Und wo sollen neue Anlagen gebaut werden?
- Gebäude (verantwortlich für 40 % der CO₂-Emissionen): Ein weiteres Problem ist der hohe Energiebedarf der Gebäude. Viele sind sanierungsbedürftig, schlecht gedämmt und müssen deshalb im Winter stark beheizt werden. Zudem gibt es in Fonta nicht genügend Wohnungen und die Mieten sind hoch. Wie kann man zu hohe Kosten für die notwendigen Sanierungen der Gebäude vermeiden?
- Flächennutzung: Einige Industrieflächen liegen brach. Was soll damit geschehen? Soll die Stadt neue Wohnhäuser errichten, Gewerbeflächen (insbesondere für Start-ups, die sich um Klimaschutz bemühen) oder Parks als Naherholungsgebiete entwickeln?

Schaut man sich international um, wird schnell klar, dass der Weg zur klimafreundlichen Stadt kein leichter ist und viele Herausforderungen mit sich bringt. Gleichzeitig kann der Wandel auch eine riesige Chance sein, um die Stadt grüner, klimafreundlicher und lebenswerter zu machen und um neue Arbeitsplätze zu schaffen. Am Ende liegt es in der Hand des Runden Tisches, eine Idee für die Zukunft Fontas zu entwickeln. In welchen Bereichen sollen Emissionen eingespart werden? Welche sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Folgen werden die Beschlüsse haben? Wo gehen Arbeitsplätze verloren, wo entstehen neue Jobs? Welche Verkehrsmittel werden zukünftig in welchem Umfang genutzt?

Natürlich ist der Schutz des Klimas nicht zum Nulltarif zu haben. **Die Bürgermeisterin hat erklärt, dass die Kosten für die zu ergreifenden Maßnahmen 10 Mrd. Fontanische Pfund nicht überschreiten sollen.** Das entspricht ungefähr der Summe, die die Stadt jedes Jahr ausgibt: für Verwaltung, Bildung, Sicherheit, den Erhalt und Ausbau der Infrastruktur und vieles mehr. Die Stadt müsste sich also verschulden, um das Ziel der Bürgermeisterin zu erreichen. Gleichzeitig hätte eine klimafreundlichere Stadt wohl auch viele positive Effekte wie niedrigere Energiepreise und das Entstehen neuer Arbeitsplätze – gerade langfristig betrachtet. Ob der Runde Tisch sich an die Vorgabe der Bürgermeisterin hält oder sogar einen günstigeren Plan erarbeitet, bleibt ihm überlassen.

2.4 ANLEITUNG

Jede Planspieldurchführung ist anders! Die hier vorgestellten Ideen zur Durchführung sind darum als Vorschlag zu verstehen. Insbesondere in Phase 0 und Phase 7 besteht viel Spielraum, die Veranstaltung durch zusätzliche Module zu ergänzen.

Im Vorfeld der Veranstaltung sollten Sie alle Teilnehmenden über die Verwendung der Tools ZOOM und Senaryon informieren und sie mit den entsprechenden Zugangsdaten (Einwahldaten zu Senaryon und Zoom s. u.) ausstatten. Auf ZOOM ist dafür ein Meeting einzurichten, auf Senaryon das Spiel starten vorzubereiten. Alle Teilnehmende benötigen für die Registrierung eine E-Mail-Adresse. Sollten Sie das Spiel in einem Team (z. B. eine Hauptmoderation und zwei weitere Personen) durchführen, können Sie die Aufgaben in den einzelnen Phasen untereinander aufteilen.

Dauer	Phase	Beschreibung	Tools
10'	Phase 0: Einführung und Registrierung	Begrüßung der Teilnehmenden, Vorstellung der Feedback gebenden Person und Erläuterung ihrer Rolle und kurze Erläuterung zur Methode Planspiel durch die Spielleitung: alle Teilnehmenden übernehmen eine Rolle und befinden sich in einem fiktiven Szenario (die Details werden im Spiel selbst beschrieben) Erklärung der wichtigsten Zoom-Funktionen; Hinweis: Während der gesamten Veranstaltung auf ZOOM online bleiben, Grundeinstellung: Kamera an, Mikro aus Registrierung der Teilnehmenden bei Senaryon mit Spielschlüssel	Zoom-Session bereitstellen und moderieren (Bei einer Vor-Ort-Durchführung wird keine Videokonferenz benötigt) Spiel starten, nach dem sich alle Teilnehmenden registriert haben.
20'	Phase 1: Spieleinstieg	Teilnehmende bearbeiten in Einzelarbeit Aufgaben auf Senaryon Rückfragen über Video-Chat oder Moderationschat auf Senaryon beantworten	Bearbeitung der Aufgaben auf Senaryon beobachten „Gruppenräume“ und „Besprechungsraum“ auf Zoom erstellen und Teilnehmende zuordnen
30'	Phase 2: Strategiebesprechung	Teilnehmende bearbeiten Aufgaben auf Senaryon in der Gruppe Teams in Gruppenräumen auf Zoom besuchen und ggf. Rückfragen beantworten	Sessions auf Zoom starten
30'	Phase 3: Informelle Verhandlungen	Teilnehmende kommunizieren untereinander im Nachrichtensystem auf Senaryon und treffen sich in Räumen auf Zoom.	Die Teilnehmenden können selbstständig zwischen den Gruppenräumen wechseln (s. 4.5.)
15'	Phase 4: Abschlussvorbereitungen	Teilnehmende bearbeiten Aufgaben auf Senaryon in der Gruppe 10 Minuten vor Ende Ausschussleitungen im „Besprechungsraum“ auf Rolle vorbereiten	Die Leitung des Runden Tisches (also die Gruppe „Bürgermeisteramt“) findet auf Senaryon Informationen dazu, was sie bei der Moderation zu beachten hat. Es ist sinnvoll, ihr darüber hinaus ein kurzes Briefing zu geben und sie auf ihre besondere Rolle hinzuweisen (Neutrale Moderation des Runden Tisches, allgemeine Gesprächsregeln, Zeitmanagement)
75'	Phase 5: Runder Tisch	Teilnehmende verhandeln über Streitpunkte im Plenum. Bürgermeisteramt stellt Maßnahmen zur Abstimmung.	Die Moderation des Runden Tisches liegt bei den TN, die das Bürgermeisteramt übernehmen. Die Spielleitung sollte sich so weit es geht zurückhalten.
5'	Phase 6: Schlussabstimmung	Teilnehmende stimmen final über das Maßnahmenpaket ab	ZOOM / Senaryon
25'	Phase 7: Auswertung	Das Planspiel ist zu Ende! Die Teilnehmenden benennen sich (bei einer Online-Durchführung) auf ZOOM wieder in ihren echten Namen um. Danach beginnen die Teilnehmenden im Übersichtsbereich unter Aufgaben mit der Auswertung. In einem ersten Schritt beantworten sie die Fragen im Auswertungsquiz. Anschließend bespricht die Lehrkraft die gesammelten Antworten mit den Schüler*innen. Abschließend gibt eine externe Person, die besonders die Diskussion am Runden Tisch beobachtet hat, den Teilnehmer*innen ein konstruktives Feedback anhand der Kriterien, die in „Hinweise für Feedbackgebende“ beschrieben sind.	Die Antworten des Quizzes werden auf Senaryon im Moderationsbereich angezeigt und können mit allen Teilnehmenden geteilt (über die Zoom-Funktion Bildschirm teilen, s. 3.4 Quiz) werden.

3. NUTZUNGSHILFE FÜR SENARYON

3.1 WAS IST SENARYON?

Senaryon ist eine Plattform zur Entwicklung und Durchführung von digitalen Lernmodulen, insbesondere Online-Planspielen. Es lässt sich mit einem sozialen Netzwerk vergleichen, zu welchem die Teilnehmenden Zugang erhalten. Die Spieloberfläche besteht aus einem eigenen Avatar, Teamchats, Kollaborationsorten, Informationen, Abstimmungstools sowie einem Phasen- und Aufgabensystem.

Senaryon ist browserbasiert und kann auf Computer, Tablet oder Smartphone jederzeit und überall gespielt werden, vorausgesetzt das Gerät ist mit dem Internet verbunden.

Aus didaktischer Sicht besonders hervorzuheben ist der Moderationsbereich, in dem, parallel zur Durchführung, die Nutzer-generierten Inhalte und Antworten anschaulich verfolgt und miteinander verglichen werden können. So kann die Spielleitung in der Reflexionsphase auf zentrale Spielereignisse eingehen und diese mit den Teilnehmenden diskutieren – ein zentrales Kriterium für einen nachhaltigeren Lernerfolg.

Senaryon wird bereits an zahlreichen Universitäten, Schulen und außerschulischen Bildungseinrichtungen im In- und Ausland eingesetzt. Die Plattform wurde mit zahlreichen nationalen internationalen Preisen ausgezeichnet, u. a. dem PeaceApp-Award der Vereinten Nationen und dem Games4Change-Award in den USA. Außerdem wurde es 2017 ausgezeichnet als Ort der Initiative „Deutschland – Land der Ideen“ und für weitere renommierte Preise nominiert, darunter der Spinelli-Preis der Europäischen Union und der Peace-Award der Evens Foundation/Belgien.

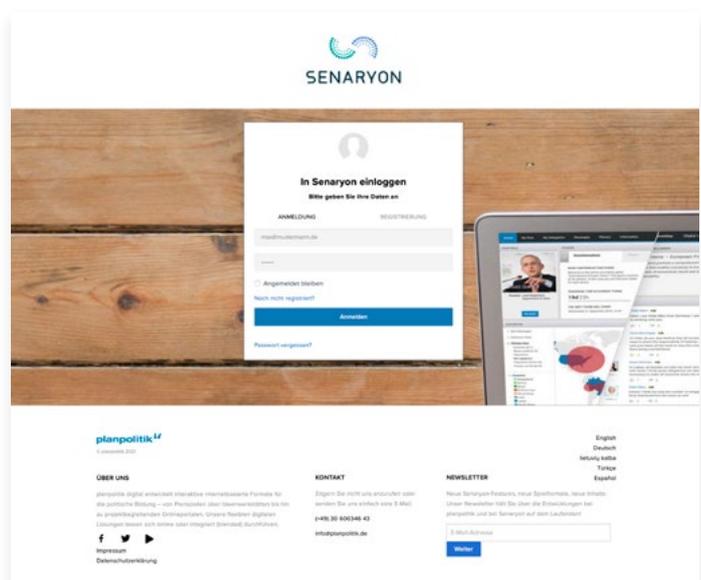
Weitere Informationen und ein kurzes Video finden Sie unter www.senaryon.de.

3.1 SPIELE ERSTELLEN UND VERWALTEN

LOGIN

Das Goethe Institut hat einen eigenen Zugang zur Plattform und kann Spiele eigenständig verwalten. Als Spielleiter*in eines Planspiels werden Sie per Mail zur Registrierung bei Senaryon aufgefordert.

Folgen Sie dem Link und besuchen Sie die Seite <https://games.senaryon.com/register> um sich zu registrieren oder die Seite <https://games.senaryon.com/login> um sich anzumelden, wenn Sie bereits registriert sind.



ÜBERSICHT: EIN NEUES SPIEL ANLEGEN

Nach Anmeldung gelangen Sie auf eine Übersichtsseite, die alle für Sie relevanten auf Senaryon laufenden Aktivitäten bündelt. Den gesamten Prozess der Spielerstellung, der auf den nächsten Seiten beschrieben wird, können Sie sich auch in diesem Video ansehen: <https://youtu.be/8xu3qzhg-Vs>

The screenshot shows the Senaryon dashboard for user Klaus Schneider. The top navigation bar includes 'Übersicht' and 'Durchführungen'. The main content area is titled 'Willkommen, Klaus Schneider.' and contains three main sections: 'Über Senaryon', 'Ihr Account', and 'Dokumente'. 'Über Senaryon' describes the platform's purpose. 'Ihr Account' shows 'Zugang gültig bis: 05.11.2026', 'Durchführungen' (25 total, 15 available), and a button 'Zu den Durchführungen' with a green circle containing the number '1'. 'Dokumente' lists three PDF files with 'Download' links.

- (1) Klicken Sie auf „**Zu den Durchführungen**“, um ein neues Spiel zu erstellen oder um auf ein bereits erstelltes Spiel zuzugreifen.
- (2) Auf der folgenden Seite öffnet sich ein Fenster. Klicken Sie auf „**Durchführung hinzufügen**“. In der sich öffnenden Eingabemaske müssen Sie einen Namen für die Durchführung angeben, können die Lehrer*innen als Co-Moderation hinzufügen und können (müssen aber nicht) ein Startdatum festlegen. Als nächstes werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel selbst durchführen wollen oder an eine externe Person für die Durchführung einladen wollen. Wählen Sie hier die erste Option (selbst durchführen) aus. Im letzten Fenster klicken Sie auf „**Durchführung vorbereiten**“.

The screenshot shows the 'Durchführung vorbereiten' modal window. It prompts the user to enter a name for the game, with the example 'Planspiel Klimaneutrale Stadt am xx.xx.xx'. Below this, there are radio buttons for 'Startdatum': 'Ich möchte ein vorläufiges Startdatum festlegen.' (selected) and 'Es ist noch kein Startdatum bekannt.'. A date picker shows '08.09.2022 12:57'. At the bottom are 'Abbrechen' and 'Weiter' buttons. In the background, the 'Durchführungen' list is visible with a blue button 'Durchführung hinzufügen' marked with a green circle containing the number '2'.

TEILNEHMENDE ZU EINEM SPIEL EINLADEN

The screenshot shows the 'Spielerstellung' (Game Setup) interface. It includes sections for 'Anmeldung' (Registration), 'Spieleinstellungen' (Game Settings), 'Wartezimmer' (Waiting Room), and 'Vorschau der Rollenverteilung' (Role Distribution Preview). Numbered callouts (1-9) highlight key features and steps in the process.

- (1) Senaryon generiert automatisch für jedes Spiel einen eigenen **Spielschlüssel**, bestehend aus drei oder vier Zeichen. Mit diesem **Spielschlüssel** können sich die Teilnehmenden für das Spiel registrieren. Der Spielschlüssel kann den Teilnehmenden entweder vorab per E-Mail oder erst im Workshop mitgeteilt werden.
- (2) Geben Sie dem neuen Spiel einen **Namen**, z. B. „Schulname + Datum“.
- (3) Wählen Sie die **Sprache** aus, in der Spiel erstellt werden soll.
- (4) Im **Wartezimmer** sehen Sie alle Nutzer*innen, die sich bereits für dieses Spiel auf Senaryon mit dem Spielschlüssel angemeldet haben. Diese Liste aktualisiert sich in Echtzeit.
- (5) Sie können manuell **weitere Spieler*innen hinzufügen**.
- (6) Sobald alle Teilnehmenden registriert sind, drücken Sie auf den **Button „Rollen verteilen“**.
- (7) Die **Vorschau der Rollenverteilung** zeigt an, welche Rollen im Spiel von welchen Usern besetzt werden. Sie können die automatisch generierte Verteilung ändern, indem Sie die hellblauen Felder per Maus verschieben.
- (8) An dieser Stelle können Sie **weitere Moderator*innen**, z. B. Lehrkräfte oder Ihre Kolleg*innen zum Spiel hinzufügen. Diese haben dann Zugang zum Moderationsbereich.
- (9) Mit dem **„Spiel erstellen“**-Button wird das Spiel erstellt. Sie gelangen danach automatisch in den Moderationsbereich des Spiels.

ANMELDUNG DER TEILNEHMENDEN

Melden sich die Spielenden zum ersten Mal auf Senaryon an, geschieht dies über die Seite www.senaryon.com/register. Die Teilnehmenden geben hier den Registrierungsschlüssel, ihren Namen und ihre E-Mail-Adresse ein und geben sich ein persönliches Passwort. Außerdem sind die Datenschutzerklärung und die Nutzungsbedingungen zur Kenntnis zu nehmen.

Nach der Registrierung, während sich die User im „Warteraum“ befinden, wird Ihnen folgende Nachricht angezeigt:



3.3 SPIELOBERFLÄCHE

NAVIGATIONSLEISTE

Die Navigationsleiste wird allen Spielenden zu jeder Zeit angezeigt. Der hellblau unterlegte Kasten zeigt an, welcher Seitenbereich aktuell geöffnet ist.



- (1) Die **Seitenbereiche** (Büro, Meine Gruppe, Nachrichten, Runder Tisch, Abstimmung, Infos, Karte) werden im Folgenden im Detail vorgestellt.
- (2) Hier können persönliche **Notizen** erstellt werden.
- (3) Der **Countdown** zeigt an, wie lange die aktuelle Phase noch dauert. Bei Klick werden eine Kurzbeschreibung und eine Übersicht der Aufgaben der aktuellen Phase angezeigt.
- (4) Zeigt an, wie viele andere Teilnehmende gerade **online** sind.
- (5) Das **Menü** ist Ausgangspunkt für verschiedene Interaktionen (z. B. „Abmelden“ oder „Neues Passwort erstellen“).

BÜRO

Diese Seite informiert die Spielenden über die Phasen und Aufgaben des Spiels.

The screenshot shows the 'BÜRO' interface. On the left, under 'Meine Rolle', there is a profile for Alina Chando, Bürgermeisteramt, with a 'Meine Rolle' button. On the right, under 'Was jetzt passiert:', there is a progress bar with three phases: 'Einstieg ins Spiel' (highlighted with a green circle 2), 'Strategiebesprechung', and 'Informelle Verhandlungen'. Below the progress bar, there is a welcome message and a timer for the next phase starting in 11 minutes and 44 seconds at 12:47 Uhr.

- (1) **Meine Rolle** zeigt Rollenname, Gruppenzugehörigkeit und Avatar an und ist mit dem Bereich „Infos“ verknüpft.
- (2) **Was jetzt passiert** informiert über das Spielgeschehen und Aufgaben in den jeweiligen Phasen.

The screenshot shows the 'Ihre Aufgaben' section. At the top, there is a navigation bar with phases 1 through 8, with 'Phase 2' selected. Below the navigation bar, there is a task list. The first task is 'Lerne deine Gruppe kennen', which is marked as 'erledigt' (completed) with a green circle 2. To the right of the task, there is a timer icon with the number 5 and a 'Gruppenarbeit' button. Below the task list, there is a detailed description of the task, which is highlighted with a green circle 1. The description reads: 'Der Seitenbereich „Meine Gruppe“ ist nun verfügbar. Stell dich kurz den anderen Mitgliedern deiner Gruppe im Chat vor. In wenigen Augenblicken wirst du in einen Gruppenraum der Videokonferenz geschickt. Lerne dort den Rest deiner Gruppe persönlich kennen. Wenn ihr das Planspiel vor Ort spielt: Findet euch einfach als Gruppe zusammen.'

- (1) Die **Aufgabenbeschreibung** erläutert den Arbeitsauftrag.
- (2) Aufgaben werden nach Fertigstellung als **erledigt** markiert.
- (3) Die **Eigenschaften der Aufgaben** (z. B. Bearbeitungszeit) werden übersichtlich dargestellt.

MEINE GRUPPE

Der Bereich „Meine Gruppe“ ist nur für die jeweiligen Mitglieder der Gruppe zugänglich, d. h. für jede Gruppe gibt es einen eigenen Raum.

The screenshot shows two panels. The left panel, titled 'Bürgermeisteramt' (1), contains a text block about the mayor's goals and a blue circular icon with a star and ribbon. The right panel, titled 'Gruppenmitglieder' (2), shows two member profiles: Alina Chando (Mayor) and Masha Holm (City Councilor).

- (1) Darstellung der **Gruppenzugehörigkeit**.
- (2) Zeigt an, aus welchen **Mitgliedern** die Fraktion besteht.

The screenshot shows three panels. The top-left panel, 'Gemeinsamer Arbeitsbereich' (1), has a text input area and a 'Zeichen: 0' indicator. The bottom-left panel, 'Gruppenchat' (2), shows a chat message: 'Hallo! Ich freue mich auf die Zusammenarbeit.' The right panel, 'Maßnahmen' (3), lists various measures with radio buttons: 'Energieversorgung' (selected), 'Flächennutzung und Gebäude - Allgemein', 'Flächennutzung und Gebäude - Ehemalige Industriegebiete', 'Verkehr - Fahrräder und Fahrradwege', 'Verkehr - Straßen und Autos', and 'Verkehr - Öffentlicher Nahverkehr'. Below are three measure cards: 'Energieversorgung', 'Ausbau Windkraft' (1.950 Mio. FP), 'Förderprogramm Photovoltaik' (1.500 Mio. FP), and 'Solaranlagen auf Dächern öffentlicher Gebäude' (300 Mio. FP).

- (1) Der **Gemeinsame Arbeitsbereich** steht der Gruppe zur Verfügung, um wichtige Notizen festzuhalten oder gemeinsam an einem Text (z. B. dem Eröffnungsstatement für den Runden Tisch) zu arbeiten.
- (2) Im **Gruppenchat** schreiben sich die Mitglieder Nachrichten und können diese liken bzw. disliken.
- (3) Im **Maßnahmenbereich** finden sich alle im Spiel zur Verfügung stehenden Maßnahmen, die beim Runden Tisch diskutiert und beschlossen werden können.

NACHRICHTEN

Der Bereich „Nachrichten“ können die Spieler*innen Kontakt mit Personen außerhalb ihrer eigenen Gruppe aufnehmen.

- (1) Über den Button **Neue Nachricht** kann ein neuer Thread begonnen werden. Als Teilnehmende der Unterhaltung können einzelne Personen oder ganze Gruppen definiert werden.
- (2) Im linken Bereich werden **alle Unterhaltungen** der Spieler*innen als Liste dargestellt.
- (3) Hier kann eine Nachricht in einer Unterhaltung **geschrieben** ...
- (4) ... und **versandt** werden.
- (5) Es können **gemeinsame Notizen** erstellt werden. Diese sind für alle Mitglieder der Unterhaltung sichtbar.

RUNDER TISCH

Der Bereich „Runder Tisch“ ist für alle Spieler*innen sichtbar. Die Ansicht der Gruppe „Bürgermeisteramt“ variiert leicht. Die Spieler*innen haben die Möglichkeit Optionen im Dropdown auszuwählen und eine Abstimmung zu starten.

Budget und wichtige Kennzahlen 3

Budget	10.000 Mio. FP
CO2-Emissionen	10.000.000 t
Beschlossene Maßnahmen	0
Ihre Ersparnis	0 Mio. FP

Beschäftigungseffekt 0 Personen

Energiemix

Kohle	90%
Windenergie	5%
Solarenergie	5%

Anteil Verkehrsträger

Fahrräder	10%
Autos (Verbrenner)	58%
Elektroautos	2%
Öffentlicher Nahverkehr	30%

Flächen

Grünflächen	10%
Versiegelte Flächen	90%

Lebenshaltungskosten

Stromkosten	100 FP
Mietpreis	15 FP

Maßnahmen

Liste Abstimmung

- Verkehr - Fahrräder und Fahrradwege
- Verkehr - Straßen und Autos
- Verkehr - Öffentlicher Nahverkehr
- Energieversorgung**
- Flächennutzung und Gebäude - Allgemein
- Flächennutzung und Gebäude - Ehemalige Industriegebiete

Energieversorgung

Hier finden sich Vorschläge für die Umgestaltung der Energieversorgung.

Ausbau Windkraft 1

Kosten: 1.950 Mio. FP

Errichtung von Windparks auf umliegenden Feldern und Grünflächen.

Beschäftigungseffekt	400.0 Pe...
CO2-Emissionen	-500000.0t
Kohle	-25.0%
Windenergie	25.0%
Solarenergie	0%
Fahrräder	0%
Autos (Verbrenner)	0%
Elektroautos	0%
Öffentlicher Nahver...	0%
Grünflächen	0%
Versiegelte Flächen	0%
Stromkosten	-10.0 FP
Mietpreis	0 FP

2
Maßnahme zur Abstimmung stellen

Förderprogramm Photovoltaik

Kosten: 1.500 Mio. FP

- (1) Vom Bürgermeisteramt wird eine **Maßnahme** ausgewählt ...
- (2) ... und zur **Abstimmung** gestellt.
- (3) Die **Ergebnisse** werden live dargestellt.

INFOS

Der „Info“-Bereich enthält für jede*n Spieler*in individuell zusammengestellte Informationen und ist in mehrere Unterbereiche aufgeteilt. Die Navigation durch den Infobereich findet sich am linken Bildrand.

Meine Rolle: Alina Chando

1 Steckbrief
Beruf: Bürgermeisterin

2 Meine Gruppe: Bürgermeisterar

Über Sie

Fonta ist **Ihre** Stadt, Ihr Zuhause. Wie Ihre Eltern sind Sie hier geboren, zur Schule gegangen, haben hier studiert und eine Familie gegründet. Ihr Herzensanliegen: **Fonta in eine klimafreundliche und lebenswerte Stadt der Zukunft verwandeln**. Sie hören täglich in den Nachrichten, wie weit der Klimawandel schon fortgeschritten ist und welch große Herausforderung er mit sich bringt. Sie sind der Meinung, dass Fonta bei der Bekämpfung dieses globalen Problems eine Vorreiterrolle für das ganze Land übernehmen soll. Deshalb haben Sie der Runde Tisch „Fontas Zukunft“ ins Leben gerufen, um einen langfristigen Plan für die Entwicklung der Stadt und die Erreichung Ihrer Klimaziele auszuarbeiten. Mit dem Vorschlag des Runde Tisches werden Sie dann vor das Stadtparlament treten und ihn dort zur Abstimmung stellen (nicht Teil des Planspiels).

Ihre Ziele

Hier finden Sie Ihre allgemeinen Ziele und Forderungen zu den Themen, die beim Runde Tisch thematisiert werden sollen. Auf diesen aufbauend, beraten Sie mit Ihrer Gruppe in der nächsten Spielphase, welche konkreten Maßnahmen der Vorschlag des Runde Tisches aus Ihrer Sicht enthalten soll.

Als neu ins Amt gewählte Stadtregierung ist es Ihnen besonders wichtig, den Menschen zu zeigen, dass Sie es **ernst meinen und Ihre Klimaziele auch wirklich umsetzen wollen**. Gleichzeitig wollen Sie natürlich auch auf die Wünsche und Sorgen Ihrer Wähler*innen eingehen und zwischen den unterschiedlichen Gruppen und Interessen, die beim Runde Tisch vertreten sind, vermitteln. Ob es dabei um schlecht gedämmte Gebäude, die Zukunft der Wirtschaft oder den ausbaufähigen Öffentlichen Personennahverkehr geht – Ihnen ist klar, die Stadt muss klimafreundlicher werden, wenn sie nicht abgehängt werden will.

In Ihren Augen bedeutet das, dass die Stadt **grüner** werden muss (durch mehr Parks und Grünflächen), **sauberer** (durch weniger Abgase und erneuerbare Energie) und **innovativer** (durch die Förderung von nachhaltigen, klimaschonenden Ideen und Unternehmen).

Sie sind sich bewusst, dass Sie als Stadtregierung große Verantwortung haben – und gleichzeitig ein **begrenztes Budget**

(1) Der Unterbereich „Rolleninformation“ enthält einen **Steckbrief** der Person und

(2) eine **Beschreibung der Gruppe und deren Position**.

Rolleninformation

Meine Rolle

Szenario

Klimawandel und Städte

2 Fonta auf dem Weg zur klimaneutralen Stadt

3 Der Runde Tisch

Die Herausforderung

Gruppen

Gruppenübersicht

Leitende

Interessensgruppen

Klimawandel und Städte 1



Mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung lebt in Städten – Tendenz steigend. Dies hat drastische Folgen: Städte wachsen weiter, Autos verstopfen die Straßen und Wohnraum wird knapp. Zudem stoßen Städte enorme Mengen klimaschädlicher Treibhausgase (vor allem CO₂) aus. Mittlerweile stammen 70 % der weltweiten Treibhausgasemissionen von Städten. Diese tragen damit stark zur globalen Erwärmung bei. Gleichzeitig sind Städte auch besonders stark vom Klimawandel betroffen, zum Beispiel durch immer häufigeren Starkregen, Hitzewellen oder Überflutungen.

Um die schlimmsten Folgen des Klimawandels abzuwenden, fordern internationale Forschungsteams den CO₂-Ausstoß drastisch zu verringern und damit die Klimaerwärmung auf unter 2°C zu begrenzen. Die Städte der Zukunft müssen daher klimaneutral werden. Sie dürfen also nicht mehr Emissionen ausstoßen als kompensiert werden kann (z. B. durch das Pflanzen von Bäumen).

Etlche (Groß-)Städte gehen bereits mit gutem Beispiel voran. New York will bis 2030 30 % seiner Emissionen einsparen, Kopenhagen sogar 100 %! Auch Paris hat einen Klimaplan verabschiedet und infolgedessen Autos aus Teilen der Innenstadt verbannt. Ähnliches kann man in Hongkong beobachten. Die Stadt setzt auf einen gut ausgebauten öffentlichen

(1) Der Unterbereich „Szenario“ beschreibt die Rahmenbedingungen des Spiels,

(2) erläutert das konkrete **Problem** und

(3) erklärt das Verhandlungsformat **Runder Tisch**.

The screenshot shows a user interface for a climate simulation game. On the left is a sidebar menu with categories like 'Rolleninformation', 'Szenario', and 'Gruppen'. The 'Gruppen' section is highlighted with a green box and a '1' in a green circle. The main content area shows the details for the 'Industrieverband Fonta' group, which is highlighted with a blue circle and a '2'. Below the group name, there is a section for 'Allgemeines' (General) with a '2' in a green circle, and a section for 'Gruppenmitglieder' (Group Members) with a '3' in a green circle. The 'Gruppenmitglieder' section lists three members: Alexander Nikolov (Geschäftsführer), Alexandru Petrescu (Stellvertretender Geschäftsführer), and Menda Ferens (Stellvertretende Geschäftsführerin).

(1) Der Unterbereich „Gruppen“ bietet einen Überblick über **alle Gruppen**.

(2) Er enthält jeweils eine **Beschreibung der Gruppe** und

(3) eine Liste der jeweiligen **Mitglieder**.

ABSTIMMUNG

Im Bereich „Abstimmung“ haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, das am Runden Tisch verhandelte Maßnahmenpaket anzunehmen oder es abzulehnen.

Schlussabstimmung

Neuer Entwurf

Stimmen Sie dem vorliegenden Maßnahmenpaket zu?

Zeichen verbleibend: 253

1 **Maßnahme zur Abstimmung stellen**

Die Abstimmung über diesen Artikelentwurf ist noch nicht eröffnet.

Ja Nein

(1) Die Sitzungsleitung, also das Bürgermeisteramt, kann die Abstimmung starten,

(2) in der Übersicht wird angezeigt, welche Gruppen für oder gegen das Maßnahmenpaket gestimmt haben.

Abstimmungsergebnis 2

Abstimmungen Details

67% Zustimmung

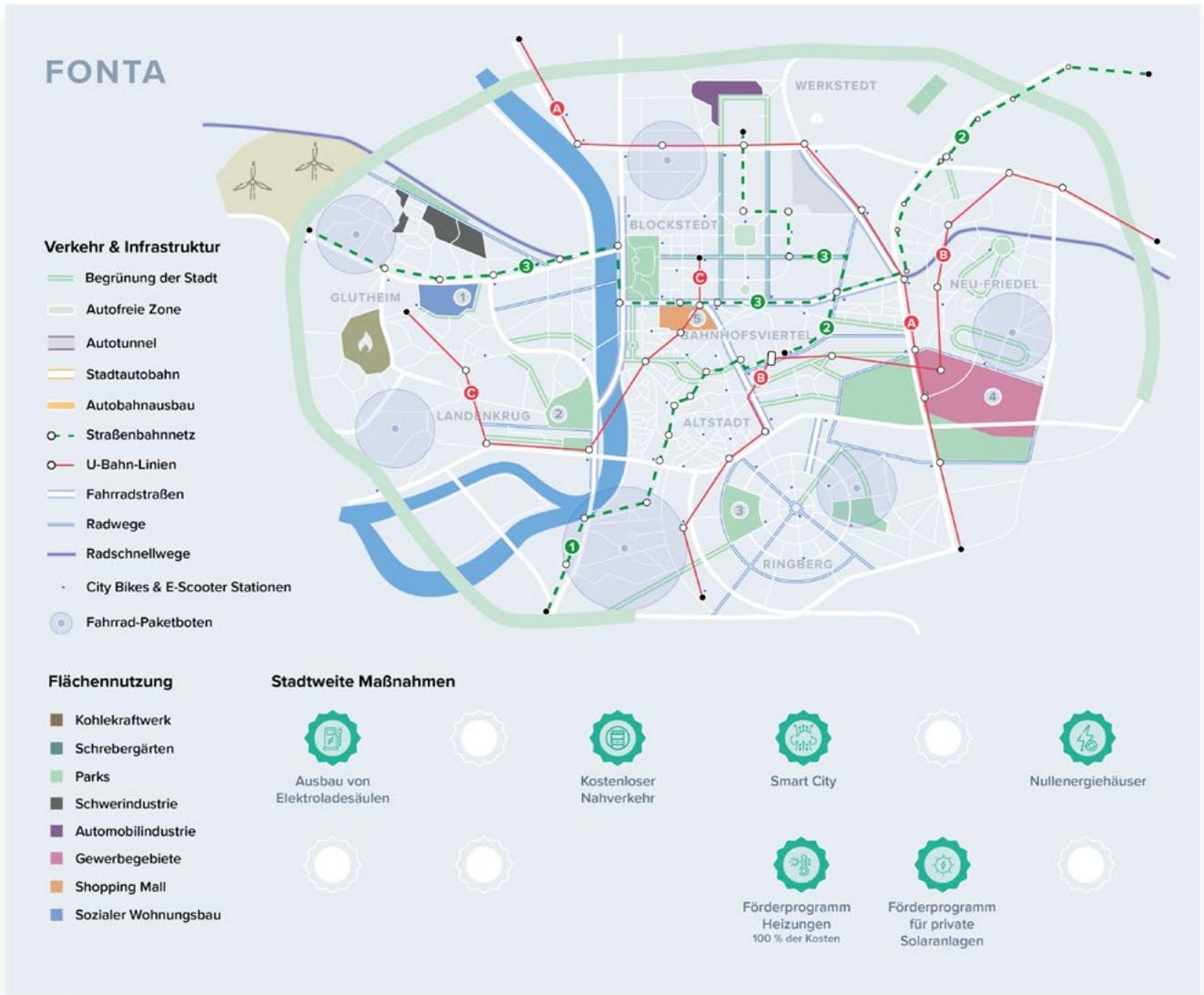
Diese Version ist mehrheitsfähig

Diese Version hat eine Mehrheit gefunden. Der Beschluss gilt damit als wirksam!

Es wurden 3 / 3 Stimmen abgegeben.

KARTE

Der Bereich „Karte“ zeigt den Stadtplan von Fonta. Beschlossene Maßnahmen werden dort live visualisiert.



3.4 MODERATIONSBEREICH

Nach der Registrierung werden Sie automatisch auf die Übersicht Ihres Accounts gelenkt. Sind Sie bereits registriert, gelangen Sie auf diese über die Website <https://games.senaryon.com/login>.

Sobald Sie sich eingeloggt haben finden Sie alle weiteren Informationen zur Erstellung und Verwaltung Ihrer Planspiele in der Knowledge Base. Diese können Sie in der rechten unteren Bildschirmcke durch Klick auf folgendes Symbol öffnen:



4. NUTZUNGSHILFE FÜR ZOOM

4.1 ZUR SOFTWARE

Neben Senaryon kommt das Videokonferenztool ZOOM zum Einsatz. Die Teilnehmenden können folglich sowohl in der Vor- und Nachbereitung als auch während des Spiels per Video miteinander kommunizieren.

Einige Funktionen der Software sollten für eine gelungene Durchführung erlernt werden. Diese Funktionen beschreiben wir im Folgenden genauer und verweisen dabei auch auf Erklärvideos des Anbieters.

Auf Smartphones und Tablets wird die ZOOM-App installiert, auf PCs bei der ersten Anwendung ein Client heruntergeladen.

Einen guten Überblick über die Grundfunktionen ermöglicht dieses [Video](#).

4.2 EIN MEETING ANLEGEN

Für jede Planspieldurchführung wird ein neues Meeting angelegt. Das sollte bereits einige Tage im Vorfeld der Veranstaltung geschehen.

Dafür müssen Sie sich zunächst einloggen und dann dem Link „Ein Meeting planen“ folgen“.

[Tutorial auf Englisch](#)

The screenshot displays the Zoom web interface for creating a meeting. The top navigation bar includes 'zoom', 'LÖSUNGEN', 'PLÄNE UND PREISE', and three main action buttons: 'EIN MEETING PLANEN', 'EINEM MEETING BEITRETEN', and 'EIN MEETING VERANSTALTE'. The left sidebar is divided into 'PERSÖNLICH' (Profile, Meetings, Webinare, Aufzeichnungen, Einstellungen) and 'ADMIN' (Benutzerverwaltung, Raumverwaltung, Kontoverwaltung, Erweitert). A 'Meetings' button in the sidebar is highlighted with a red box. The main content area is titled 'Meine Meetings > Ein Meeting planen'. It features a 'Thema' field with a red circle '1' next to it, containing the text 'Planspiel Jugendgruppe XY'. Below it is a 'Beschreibung (optional)' text area with the placeholder 'Geben Sie Ihre Sitzung Beschreibung'. A 'Eine Vorlage verwenden' dropdown menu is set to 'Eine Vorlage wählen'. The 'Wann' section has a red circle '2' next to the date '09.09.2020', with time '9:00' and 'AM' selected. The 'Dauer' is set to '4 Std.' and '0 Min.'. The 'Zeitzone' is '(GMT+2:00) Amsterdam, Berlin, Rom, Stockholm, Wien'. There are checkboxes for 'Wiederkehrendes Meeting' and 'Registrierung' (set to 'Erforderlich'). At the bottom, the 'Meeting-ID' is set to 'Automatisch erzeugen'.

Security **3** Kenncode Wartezimmer

Video Moderator Ein aus
Teilnehmer Ein aus

Audio Telefon Computeraudio Beides
Einwählen von Deutschland und 1 weiteren Land [Bearbeiten](#)

Meeting-Optionen Beitritt vor Moderator aktivieren
 Teilnehmer beim Beitritt stummschalten
 Nur berechtigte Benutzer können teilnehmen
 Vorauswahl des Breakout-Raums
 Die Besprechung automatisch aufzeichnen

Alternative Moderatoren

4

- (1) Geben Sie dem Meeting einen **Namen** und fügen Sie ggf. eine Beschreibung hinzu.
- (2) Definieren Sie **Startdatum und Zeit**.
- (3) Aktivieren Sie **Kennwort** und **Wartezimmer**.
- (4) **Speichern** Sie das Meeting.

The screenshot shows the Zoom web interface. On the left is a navigation menu with 'PERSONLICH' (Profile, Meetings, Webinare, Aufzeichnungen, Einstellungen) and 'ADMIN' (Benutzerverwaltung, Raumverwaltung, Kontoverwaltung, Erweitert) sections. The main content area is titled 'Meine Meetings > „Planspiel Jugendgruppe XY“ verwalten'. It includes a 'Starten der Sitzung' button, a 'Thema' field with 'Planspiel Jugendgruppe XY', a 'Zeit' field with '9.Sep.2020 09:00 AM Amsterdam, Berlin, Rom, Stockholm, Wien', and a 'Hinzufügen zu' section with buttons for 'Google Kalender', 'Outlook Kalender (.ics)', and 'Yahoo Kalender'. Below this is the 'Meeting-ID' (881 1095 9143), 'Security' settings (Kenncode, Anzeigen, Warteraum), and an 'Invite Link' (https://us02web.zoom.us/j/88110959143?pwd=WGx4aWJwVW1HTmZhRG1GSnhMZjJQT09) with a '1' in a purple circle next to it and a 'Einladung in die Zwischenablage kopieren' button. At the bottom, there are 'Video', 'Moderator', and 'Aus' options.

(1) Mit Speicherung wird ein **Einladungs-Link** erstellt. Schicken Sie diesen im Vorfeld der Veranstaltung an alle Teilnehmenden per E-Mail.

4.3 DEN BILDSCHIRM TEILEN

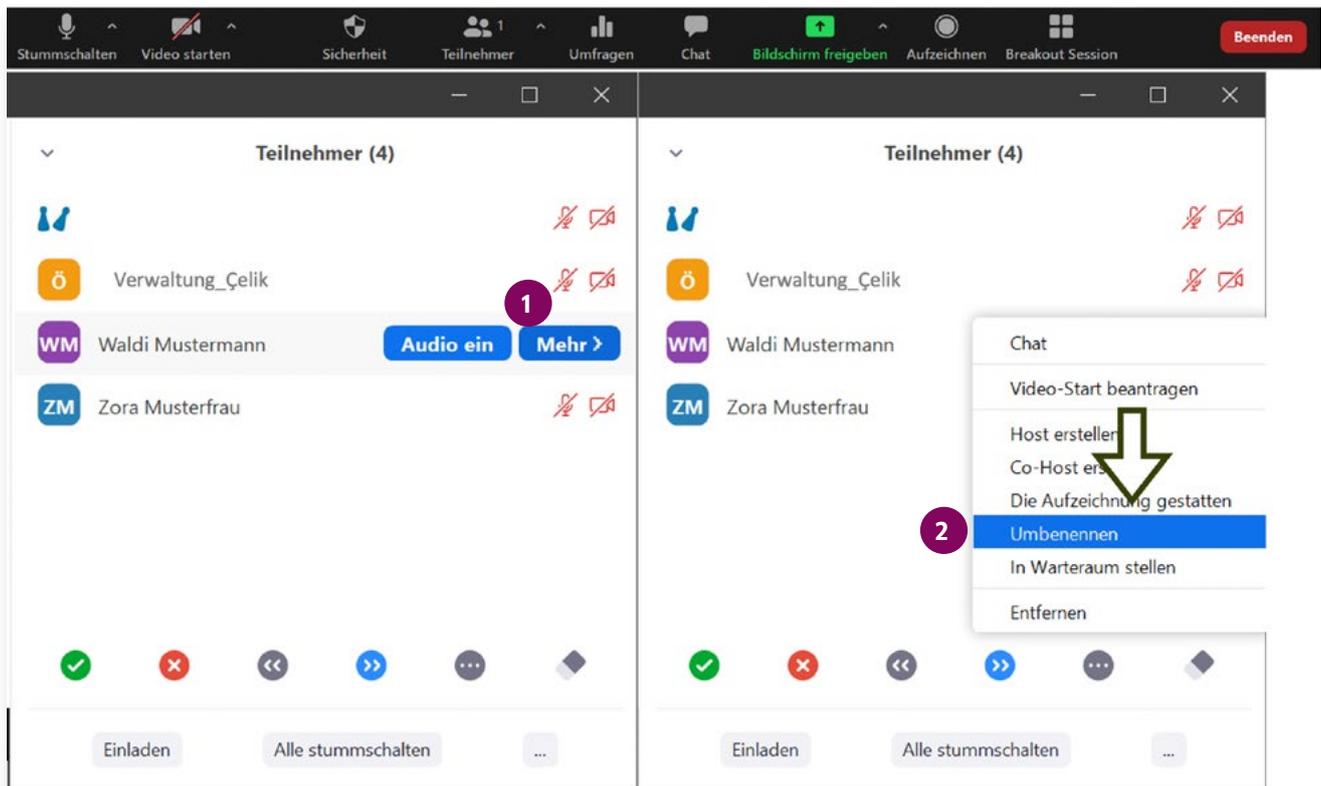
Um eine Präsentation mit den Spielenden zu teilen, muss die Spielleitung die PP-Präsentation am PC öffnen und dann den Ausschnitt des Bildschirms teilen.

The screenshot shows the Zoom meeting control bar. It includes icons for 'Stummschalten', 'Video starten', 'Sicherheit', 'Teilnehmer', 'Umfragen', 'Chat', 'Bildschirm freigeben' (highlighted with a purple box), 'Aufzeichnen', 'Breakout Session', and 'Beenden'.

[Tutorial auf Englisch](#)

4.4 TEILNEHMENDE UMBENENNEN

Während den Phasen 1 bis 6 sollten die Teilnehmenden auf ZOOM ihren Rollennamen tragen. Dies erleichtert sowohl die Ansprache der Abgeordneten untereinander als auch das Management der Gruppenräume durch die Spielleitung.



(1) Per Mouseover über Teilnehmenden werden zwei blaue Buttons angezeigt. Unter „**Mehr**“

(2) verbirgt sich die Funktion „**Umbenennen**“.

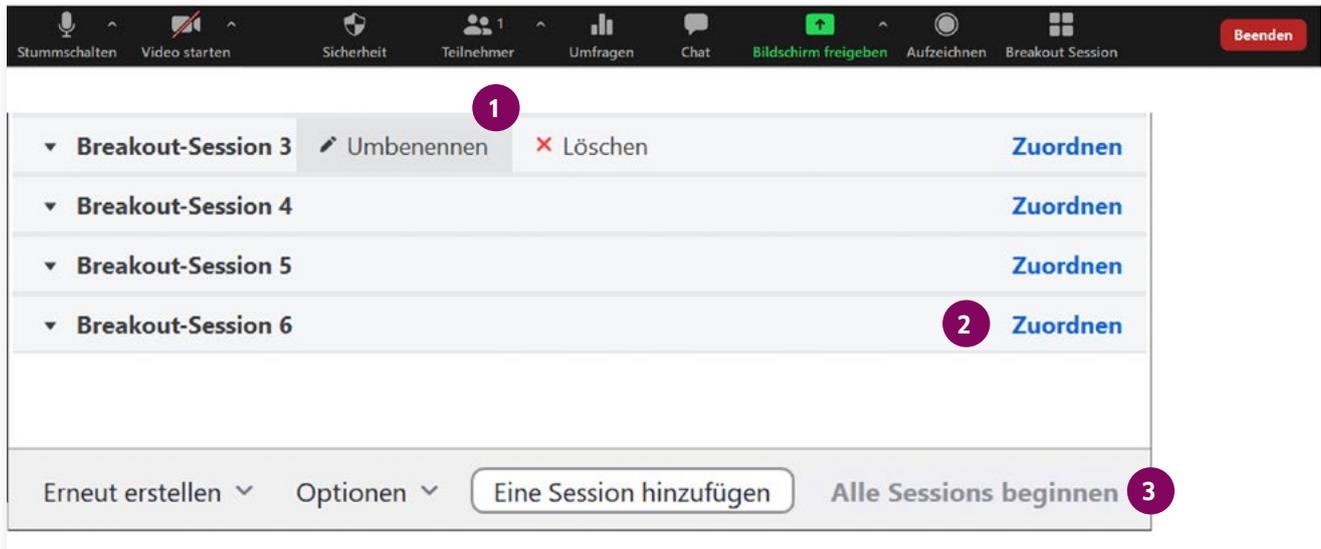
Es empfiehlt sich, für die Benennung das Format „Gruppe_Spielname“ zu wählen, z. B. „FFF_ Zelo Deralca“ für ein Mitglied von Fridays for Future.

Die Teilnehmenden haben aber eigentlich die Aufgabe sich selbst umzubenennen. Dafür müssen sie auf ihr eigenes Foto bzw. ihre Initialen mit Rechtsklick auswählen und die Funktion „umbenennen“ nutzen.

4.5 GRUPPENRÄUME (BREAKOUT SESSIONS) ANLEGEN

In den Phasen 2 und 5 werden die Teilnehmenden auf ZOOM Gruppenräumen, sogenannten Breakout Sessions, zugeordnet. So können sie innerhalb ihrer Gruppe bzw. beim Runden Tisch videotelefonieren.

Zunächst muss die Anzahl der gewünschten Gruppenräume angegeben werden.



(1) Klicken Sie die Sessions einzeln an und **benennen** Sie diese nach Wunsch.

(2) Ordnen Sie jeder Session die **gewünschten Teilnehmenden** zu.

(3) Starten Sie die Session mit dem „**Alle Sessions beginnen**“-Button

Achtung: Sie können die Session bereits vorbereiten, während im Hauptraum noch eine Unterhaltung stattfindet. Gehen Sie Schritt (3) allerdings erst, wenn die Gruppenräume unmittelbar starten sollen.

Es ist möglich, während den Verhandlungen Teilnehmende zwischen den Gruppenräumen zu verschieben. Außerdem ist unter Optionen einstellbar, dass die Teilnehmenden selbstständig zwischen den Gruppenräumen wechseln können. Diese Funktion wird für die informellen Verhandlungen gebraucht.

Außerdem kann die Moderation selbst alle Sessions betreten und wieder verlassen.

[Tutorial auf Englisch](#)

