



Der Rat von Nafasia

In Nafasia, einer Welt, in der dichter Wald magische Wesen beheimatet und Drachen ihr Unwesen treiben, ist Demokratie eingezogen. Seine Bewohner:innen sind Vampire, Hexen und Hexer, Naturgeister, Drachenreiter:innen und Bauernschaft. Sie alle wollen frei und glücklich leben. Dafür müssen sie sich auf Gesetze einigen. Und – Kompromisse eingehen.

Genau! Sowas können selbst Vampire lernen!

Spielform:

Die Schüler:innen schlüpfen in die Rollen der Wesen Nafasias und stimmen über Gesetze ab

Ziel:

Spielerisches Erlernen von Kompromissfindung als Blaupause für Demokratie zu Hause, im Bundesland, in Deutschland und in der EU

Kick-off

Mai/Juni 2023 – Veranstaltung mit Demo und Probelauf des Spiels

Zielgruppe:

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

Format:

30 Minuten Online Game für den Unterricht, moderiert durch Lehrende

Zugang:

Bitte Link anfragen über Website der Vertretung der Europäischen Kommission in Deutschland

Technik:

1 Rechner + großer Monitor / Projektionsfläche zur Präsentation vor der Klasse, mindestens 5 Tablets/Mobiltelefone; WLAN (200 MB für Präsentationsrechner, 20 MB pro Mitspieler:in)

Einführung:

Die Vertretung der Kommission bietet in Kürze Workshops für Lehrende sowie Spielmoderation durch Expert:innen und Experten an Schulen an

