

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

info@nafasia.online

Inhaltsverzeichnis

Spielversionen	3
Informationen zum Spiel	4
Spielregeln	5
Vorbereitung und Einführung	7
Als Lehrer:in das Spiel starten	8
Als Schüler:in an dem Spiel teilnehmen	9
Vorstellung der Teams	10
Als Lehrer:in durch das Spiel führen	12
Tipps zur Spieldurchführung	14
Vorschläge zur Nachbesprechung	15
Linkverzeichnis	17

Spielversionen

Fabulous Council liegt in zwei Spielversionen vor. Diese unterscheiden sich in der Spieldauer sowie der Zusammensetzung und Reihenfolge der Abstimmungsthemen. Für beide Spielversionen gelten dieselben Spielregeln.

Basisspiel (2023)

- Diese Spielversion wurde für die Durchführung innerhalb einer 45-minütigen Schulstunde konzipiert. Die reine Spielzeit beträgt ca 30 Minuten. Für Vorbereitung und Nachbesprechung sind 15 Minuten vorgesehen.

Verlängertes Spiel (2024)

- Diese Spielversion enthält die sechs Abstimmungsthemen des Basisspiels sowie drei weitere Abstimmungsthemen. Die reine Spielzeit beträgt ca 40 Minuten – sie passt also knapp in eine Schulstunde. Unter Berücksichtigung von Vorbereitung und Nachbesprechung empfehlen wir aber einen etwas längeren Zeitraum von etwa einer Stunde einzuplanen. Wenn diese Spielversion in einer Doppelstunde gespielt wird, bleibt noch ausreichend Zeit zum Diskutieren.

Für jede der beiden Spielversionen wird ein eigener Link zum Spiel zur Verfügung gestellt, den Sie [hier](#) anfordern können.

Informationen zum Spiel

Zielgruppe

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

Format

- 30-Minuten* (Basisspiel) bzw. 40-Minuten* (verlängertes Spiel)
Online-Lernspiel für den Unterricht und Veranstaltungen,
moderiert durch Lehrende.

*reine Spielzeit zzgl. Nachbesprechung

Technik

- 1 Rechner + großer Monitor / Projektionsfläche zur Präsentation vor der Klasse + Tonausgabe für Videos
- 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

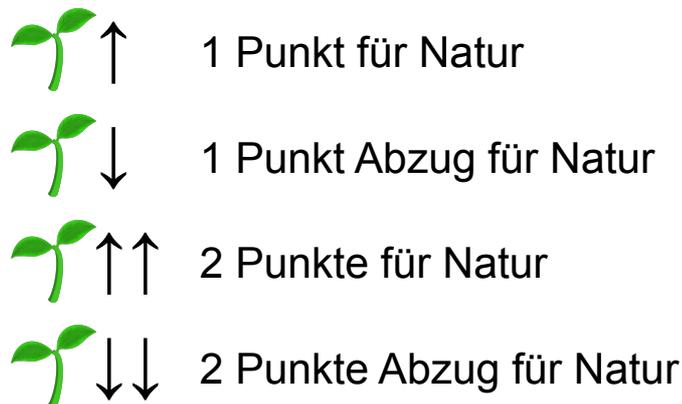


Komfort

- 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, je nach Spielversion, sechs bzw. neun Abstimmungen durchgeführt. Durch jede Abstimmung verändert sich der Punktestand der vier Werte (positives Abstimmungsergebnis) oder er bleibt gleich (negatives 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 bzw. neun Abstimmungen *beide* erfüllt sind, 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

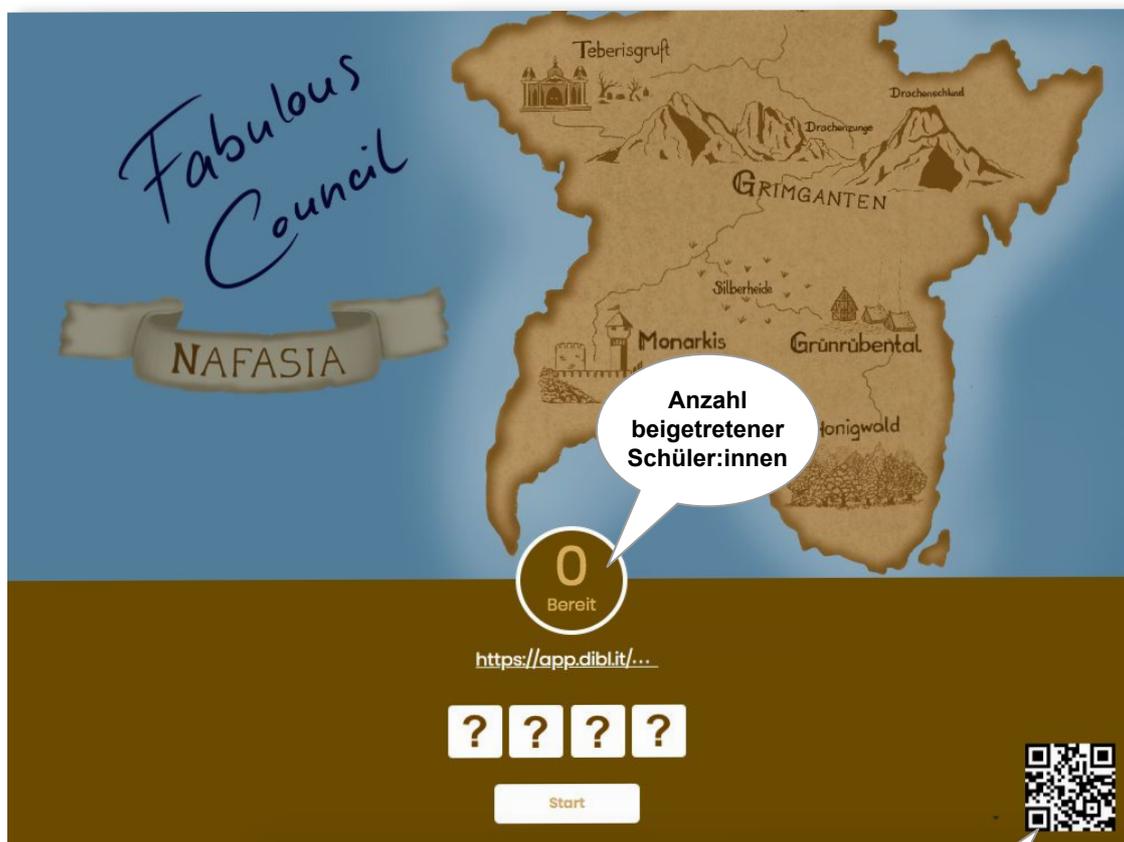
1. [Intro-Video](#) für die gesamte Klasse sicht- und hörbar abspielen.
2. Jede der fünf Gruppen wählt ein Wesen. Alle Schüler:innen, die das gleiche Wesen ausgewählt haben, setzen sich als Gruppe zusammen.

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 Basisspiel oder zum verlängerten 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.



QR-Code kann durch Klicken vergrößert werden.

Als Schüler:in an dem Spiel teilnehmen

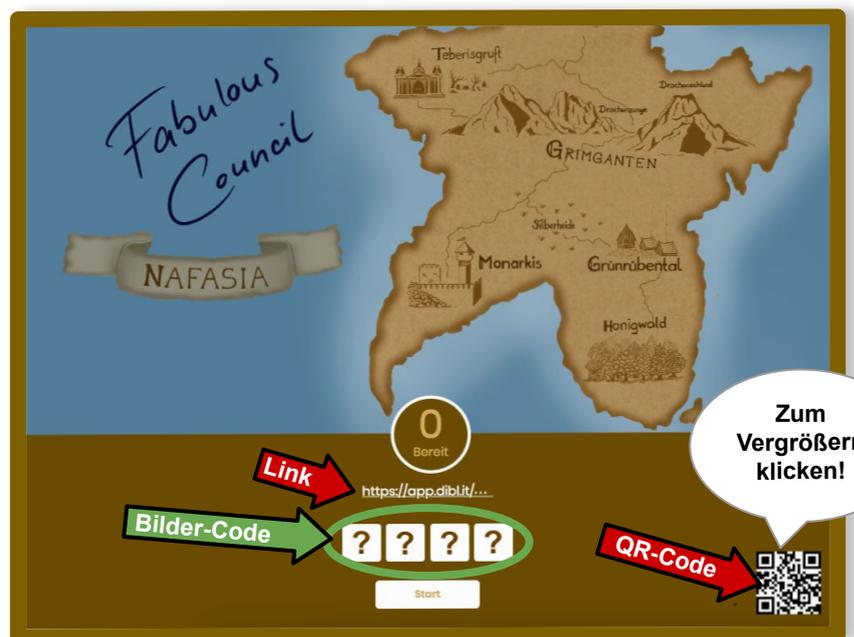
Durch folgende Schritte können die Schüler:innen dem Spiel beitreten (die Schritte werden auch am Ende des Intro-Videos angezeigt).

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 alle ihre Tablets/Smartphones benutzen.

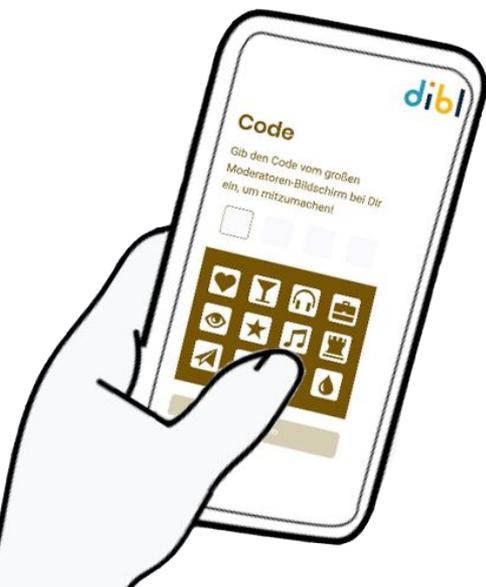


Sobald Sie die Hauptansicht des Spiels geöffnet haben, können die Schüler:innen folgende Schritte an den Tablets/Smartphones durchführen:

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.



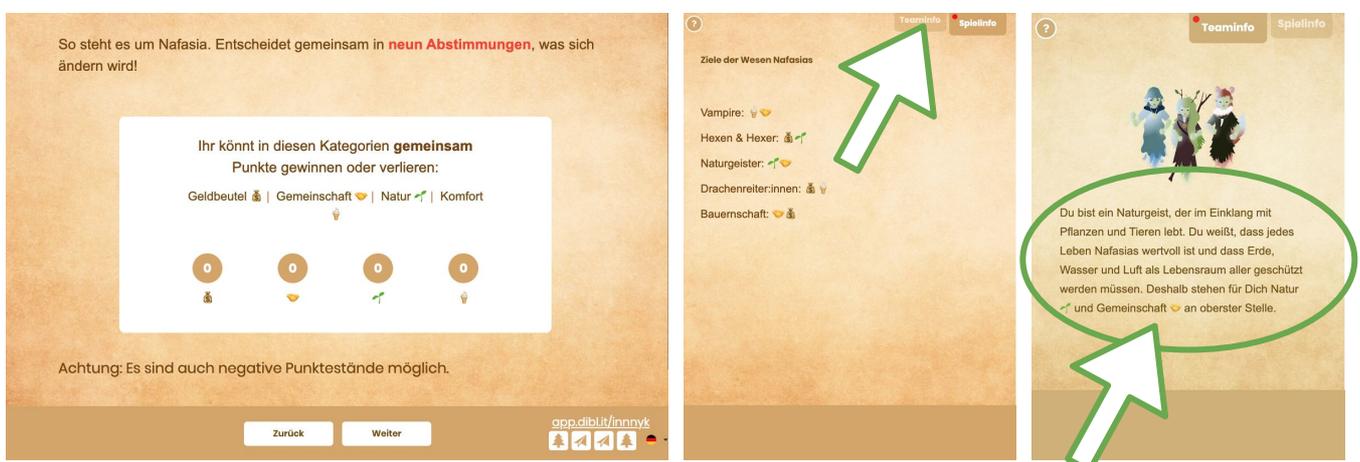
Vorstellung der Teams

Wir empfehlen, dass zu Beginn des Spiels, nachdem die Ratssitzung durch den Schwur auf Nafasia eröffnet wurde, eine kleine Vorstellungsrunde der Teams durchgeführt wird. Diese soll es den Schüler:innen erleichtern, die jeweiligen Interessen mit den entsprechenden Wesen zu verknüpfen und während des Spiels in die jeweiligen Rollen zu schlüpfen. Die Vorstellung der Teams kann entweder durch die Teams selbst erfolgen oder von dem oder der Lehrer:in durchgeführt werden – wir empfehlen Ersteres.

Vorstellung durch Teammitglied(er)

Am besten spricht eine Person pro Team und stellt dieses vor, indem sie kurz die charakteristischen Eigenschaften der Wesen und die daraus hervorgehenden Ziele nennt.

Hierbei hilft der kurze Beschreibungstext in der Teaminfo, der stets parallel zum aktuellen Punktestand (großer Monitor, nach dem Schwur und jedem Abstimmungsergebnis) auf dem Tablet/Smartphone unter dem linken Reiter abrufbar ist.



Vorstellung durch Lehrer:in

Wenn die oder der Lehrer:in die Teams vorstellt, kann sie oder er hierfür die nachfolgende Auflistung der individuellen Beschreibungstexte (aus den Teaminfos des Spiels) verwenden:



Vampire:

Ihr seid Vampire. Weil Ihr steinalt, unsterblich und gesellig seid, könnt Ihr Euch kaum etwas Schlimmeres vorstellen als ein langweiliges, unkomfortables oder einsames Leben. Also sind Euch zwei Dinge besonders wichtig: Komfort 🍦 und Gemeinschaft 🤝.



Hexen und Hexer:

Ihr seid Hexen und Hexer – selbstbewusst, schlau und unabhängig. Ihr kennt Euch aus in der Natur und wisst, wie man aus ihren Schätzen Dinge zaubern kann, die das Leben verbessern und sich gut verkaufen lassen. Für Euch sind also Natur 🌱 und Geld 💰 besonders wichtig.



Naturgeister:

Ihr seid Naturgeister, die im Einklang mit Pflanzen und Tieren leben. Ihr wisst, dass jedes Leben Nafasias wertvoll ist und dass Erde, Wasser und Luft als Lebensraum aller geschützt werden müssen. Deshalb stehen für Euch Natur 🌱 und Gemeinschaft 🤝 an oberster Stelle.



Drachenreiter:innen:

Ihr seid Drachenreiter:innen. Am liebsten würdet Ihr jeden Moment auf einem Drachentrücken verbringen und führt auch sonst ein Leben zwischen Abenteuer und Luxus. Das kostet natürlich. Also sind Eure größten Interessen Geld 💰 und Komfort 🍦.



Bauernschaft:

Ihr seid die Bauernschaft Nafasias und somit Teil einer großen Gemeinschaft, die hart arbeitet und zusammenhält. Sparsam zu leben ist für Euch ein Muss. Klar, dass Euch Gemeinschaft 🤝 und Geld 💰 besonders wichtig sind.

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 im Basispiel

Für die Durchführung des Basisspiels 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.
- Unterhalb jedes Abstimmungsergebnisses steht ein kleiner Ausblick darauf, welche Folgen das Ergebnis für Nafasia haben wird. Weisen Sie die Schüler:innen darauf hin. Ihre Entscheidungen haben Auswirkungen – auch wenn sich bei einem “Nein”-Ergebnis der Punktestand nicht ändert.

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 Eurem 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?
- Wo hättet Ihr gern Mitspracherecht? Welche Themen sind Euch wichtig?
- Auch bei der nächsten Europawahl darf in Deutschland wieder ab 16 Jahren gewählt werden. Werdet Ihr teilnehmen? Und würdet Ihr Euch auch für die Bundestagswahlen ein bundesweites, einheitliches Wahlrecht ab 16 wünschen?

In Wirklichkeit ist alles etwas komplizierter...

- Die Rechtsetzung der EU ist in der Realität komplexer als hier dargestellt. Dabei spielen insgesamt drei EU-Institutionen: Kommission, Parlament und Rat bestimmte Rollen, bevor ein Gesetz beschlossen wird. [Wie funktioniert die EU?](https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/de/HOW_DOES_THE_EU_WORK.html#Who_decides_what_in_the_EU?)
https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/de/HOW_DOES_THE_EU_WORK.html#Who_decides_what_in_the_EU?
- Natürlich spielen NEIN-Entscheidungen in der Realität der EU-Rechtsetzung auch eine Rolle, manchmal sogar eine entscheidende. Für das Spiel wurde aus Gründen der Übersichtlichkeit aber darauf verzichtet. Hier verändert sich der Punktestand für den Fabulous Council nur, wenn die Mehrheit der Teilnehmenden für JA gestimmt hat.

Linkverzeichnis

Seite 6

Videoanleitung

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



Seite 6

Intro-Video

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



Seite 6+7

Weitere Informationen und Link zum Spiel bitte
hier anfordern: info@nafasia.online

Video Teaser

<https://vimeo.com/952219155?share=copy>

