



MODERATIONS- HANDBUCH

The *Up to You!* simulation was developed by the [Centre for Systems Solutions](#) in collaboration with [ÖFSE - Austrian Foundation for Development Research](#), [Vienna University Children's Office](#), and [Rogers Foundation for Person-Centred Education](#) in the project *Making Europe's Future Sustainable! A simulation-based learning program for schools*. The development of the simulation was funded by the EU's [Erasmus+](#) program.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Index

Index	1
Verwendung des Handbuchs	3
Was ist die Up to You! Simulation	4
Vorbereitung des Workshops	4
Zielgruppe	4
Zeitlicher Rahmen	5
Einrichten der Simulation	5
Vorbereiten des Workshops	10
Live (Face-to-Face) Workshops	11
Online Workshops	14
Häufige Fragen zur Workshop-Vorbereitung	21
Oberfläche und Elemente der Simulation	21
Ein Überblick über die Simulationswelt	22
Länder	24
Rollen und Zuständigkeiten	25
Elemente der Simulation	27
Oberfläche der Spieler*innen	27
Gesellschaft	30
Technologien und Forschung	31
Mögliche Projekte	32
Karte	34
Oberfläche der Moderation	35
Die häufigsten Fragen zu Simulationselementen	36
Moderation	38
Technischer Überblick	39
Spielablauf	40
Einführung gestalten	42
Einführung in die Social Simulation	43
Regeln von Social Simulations	44
Up to You! – Einführung in die Simulationswelt	45
Tutorial Runde	47
Ergebnisphase	48
Karte -> Schritte 1-3	50
Gesellschaft -> Schritte 4-7	50
Karte -> Schritte 8-12	50
Markt -> Schritt 13	51
Zusammenfassung	52
Aktionsphase	52
Durchführen des Debriefings	53
Zusammenfassung und nächste Schritte	55
Die häufigsten Fragen zum Ablauf des Workshops	56

Tipps und Tricks	56
Technische Tipps.....	56
Moderationstipps.....	57
Workshops durchführen.....	58

Verwendung des Handbuchs

Der Zweck dieses Buches ist es, Ihnen als Moderator*in, eine praktische Anleitung zu geben, wie Sie einen Workshop mit der Simulation Up to You! für Ihre Zielgruppe erfolgreich durchführen. Das Handbuch konzentriert sich auf praktische Aspekte, indem es Sie durch die Vorbereitungen für den Workshop sowie durch die Simulationselemente und -oberfläche führt. Außerdem erhalten Sie eine schrittweise Anleitung für die Durchführung des Debriefings.

Um Ihnen die Navigation durch das Up to You! Moderationshandbuch zu erleichtern, haben wir einen [Index](#) ergänzt, der Sie zu jedem Kapitel des Handbuchs führt.

Weitere Informationen über die Theorie des simulationsbasierten Lernens, seine Bedeutung für die Förderung von Nachhaltigkeitskompetenzen sowie Tipps für die Moderation und zusätzliche Aktivitäten zur Einführung und Vertiefung der behandelten Themen finden Sie im ergänzenden Toolkit für Pädagog*innen.

Wir hoffen, dass das Up to You! Handbuch Ihnen bei der Durchführung Ihres Workshops mit der Up to You! Simulation hilft. Wenn Sie hier keine Antwort auf Ihre Fragen finden, kontaktieren Sie uns unter contact@socialsimulations.org.

Was ist die Up to You! Simulation

Up to You! ist eine Multi-Stakeholder Simulation, die sich an junge Erwachsene und Jugendliche ab 14 Jahren richtet. Sie erforscht die Verflechtung der Sustainable Development Goals (SDGs) und weist den Spieler*innen die Rollen von Ministerien in drei fiktiven Ländern zu: Rosa, Magnolia und Triland. Im Laufe der Simulation erleben die Spieler*innen den Druck, Kompromisse eingehen zu müssen, und die Spannung, Wechselwirkungen abzuwägen, um eine nachhaltige Entwicklung zu erreichen.

Vorbereitung des Workshops

Die Simulation ist so gestaltet, dass sie auf Computern und mobilen Geräten über den Internet-Browser, wie Chrome, Firefox oder Safari gespielt werden kann. Es ist kein Download erforderlich.

Zielgruppe

Up to You! ist für den Einsatz in Workshops mit Schüler*innen gedacht. Das Mindestalter um das notwendige Verständnis der Simulation mitzubringen, liegt bei 13-14 Jahren. Daher wird empfohlen, den Workshop mit Schüler*innen der Sekundarstufe II, oder auch Studierenden und Erwachsenen durchzuführen. In diesem Kapitel wird erörtert, wie man einen Workshop mit der Up to You! Simulation in Schulen vorbereitet.

Vergewissern Sie sich vor dem Workshop, dass Sie Ihr Publikum gut genug kennen, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Bedenken Sie:

- welches Alter die Schüler*innen haben
- ob sich die Schüler*innen untereinander kennen (dies kann die Gruppendynamik beeinflussen und Ihnen als Moderator*in mehr abverlangen)
- ob sie über grundlegende Kenntnisse über die SDGs verfügen
- was Sie sich vom Workshop erwarten (z. B. Expecten Sie bestimmte Lernergebnisse?)

Wenn die Schüler*innen mit dem Konzept der Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) nicht vertraut sind, können Sie einige der im Toolkit für Pädagog*innen aufgelisteten einführenden Aktivitäten durchführen (im Klassenzimmer) oder ihnen vor dem geplanten Workshop einige Lektüre zum Thema aufgeben. Wenn sich die Schüler*innen noch nicht kennen, können auch Eisbrecher nützlich sein. Wählen Sie ein oder zwei der im Toolkit für Pädagog*innen aufgeführten Aktivitäten aus und spielen Sie sie zu Beginn des Workshops.

(Lernmaterialien zu Themen der SDGs finden Sie auf der [Lernplattform](#))

(Weitere Informationen über die Moderation und die Arbeit mit einer Gruppe finden Sie im Toolkit für Pädagog*innen)

Zeitlicher Rahmen

Der Workshop dauert mindestens 90 Minuten (zwei 45-minütige Unterrichtseinheiten). Während dieser Zeit sollten 10 Minuten für die Einführung und mindestens 15 Minuten für das Debriefing verwendet werden. Das Spiel wird 3-5 Runden dauern, einschließlich der ersten Übungsrunde.

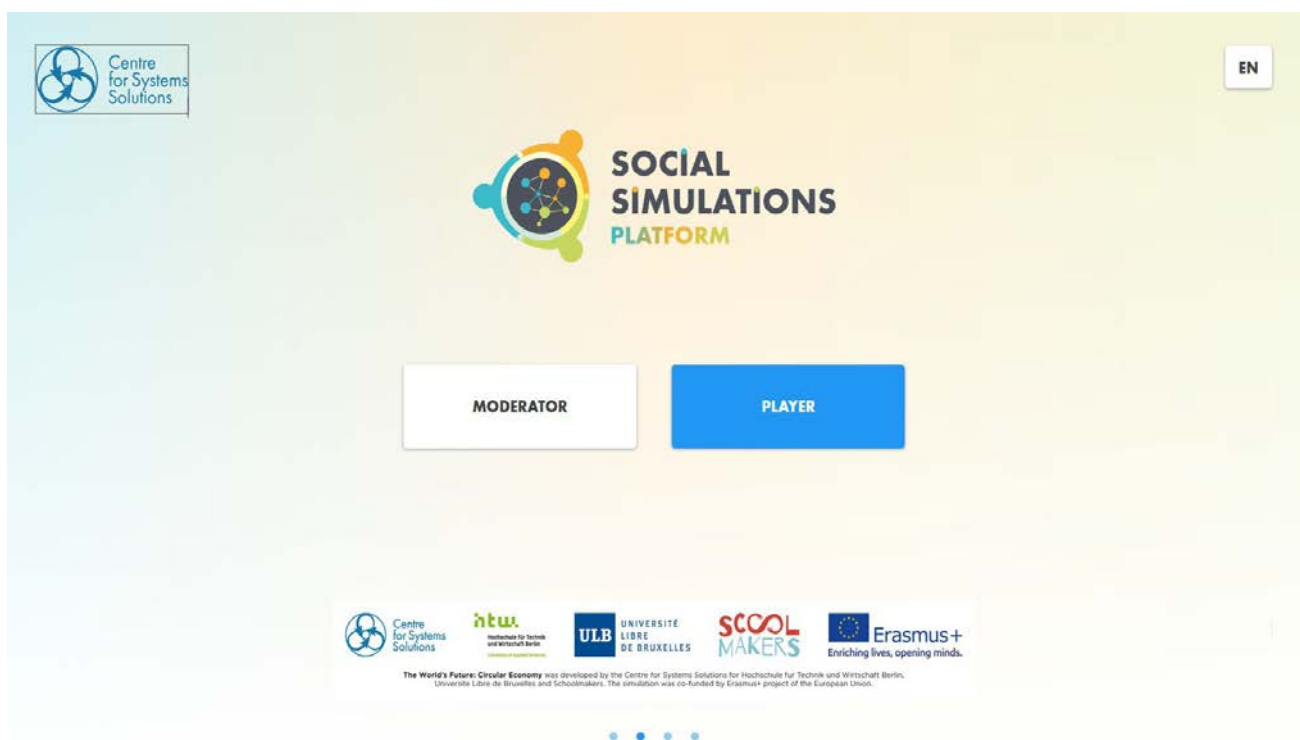
In 3-5 Runden haben die Spieler*innen genug Zeit, die Welt der Simulation kennenzulernen und etwa drei bis fünf Jahrzehnte durchzuspielen (was sie in die Zukunft führt, irgendwo jenseits des Jahres 2050). Danach folgt das unverzichtbare Debriefing, in dem die Spieler*innen über ihre Handlungen, ihren Entscheidungsprozess und die Verbindungen zur realen Welt nachdenken.

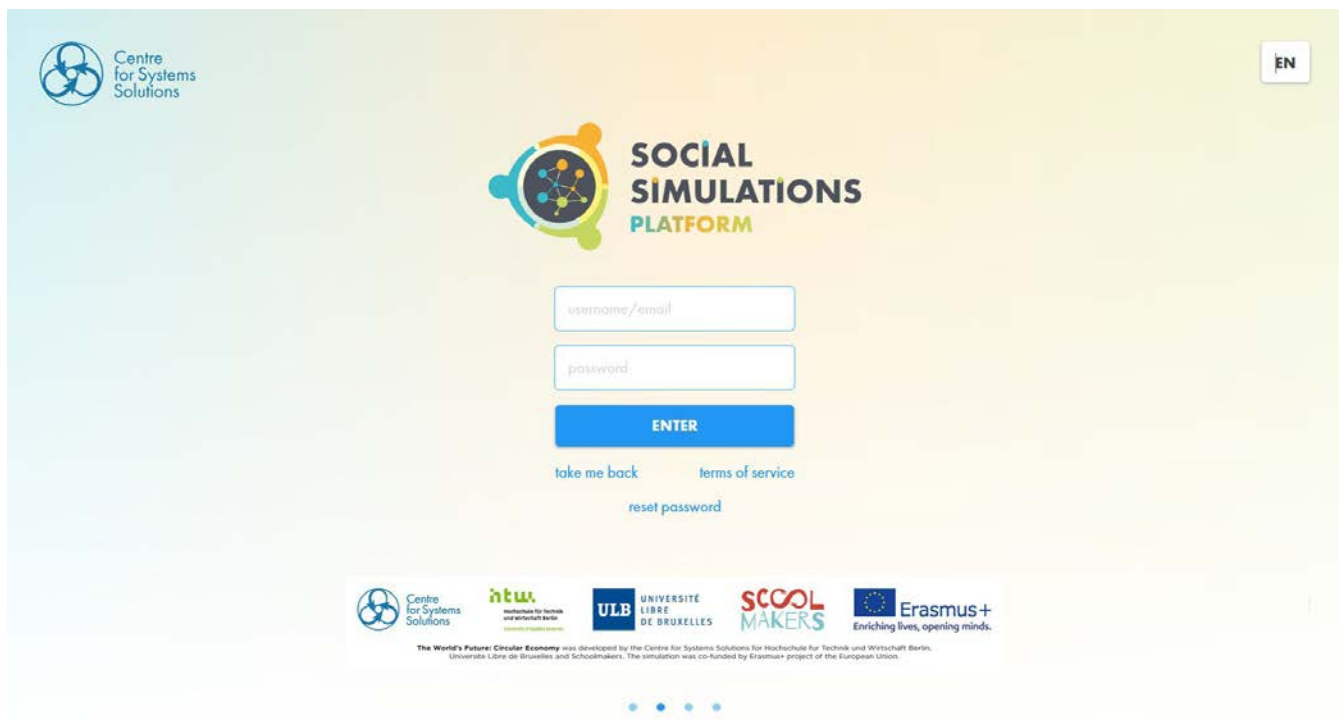
Der Einsatz der Simulation in einem Klassenzimmer erfordert mehr als nur die Kenntnis der Oberfläche und der Theorie. Es geht auch darum, den Raum und die Materialien vorzubereiten, worst case Szenarios vor auszuplanen und zu wissen, was man tun muss, um den Teilnehmer*innen eine möglichst konstruktive Erfahrung zu bieten.

Wenn Sie gut vorbereitet sind und wissen, was zu tun ist, macht das nicht nur die Erfahrung der Spieler*innen besser, sondern erlaubt es Ihnen auch sich auf die wichtigen Elemente der Simulation zu konzentrieren, nicht auf die Logistik.

Einrichten der Simulation

Um sich in der Simulation anzumelden, öffnen Sie zunächst Ihren Browser und gehen Sie zu play.socialsimulations.org. Dadurch wird die Startseite geladen. Dies ist auch die Seite, auf der sich die Spieler*innen anmelden. Klicken Sie auf "Moderator" und verwenden Sie Ihre Anmeldedaten, um sich anzumelden. Um die Anmeldedaten zu erhalten, schreiben Sie bitte eine E-Mail an: contact@socialsimulations.org.





Centre for Systems Solutions

EN

SOCIAL SIMULATIONS PLATFORM

username/email

password

ENTER

[take me back](#) [terms of service](#) [reset password](#)







The World's Future: Circular Economy was developed by the Centre for Systems Solutions for Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Université Libre de Bruxelles and Schooldmakers. The simulation was co-funded by Erasmus project of the European Union.

Wenn Sie sich anmelden, sehen Sie die von Ihnen in der Vergangenheit erstellten Simulationssessions.



SOCIAL SIMULATIONS PLATFORM

LOG OUT EN

NON-COMMERCIAL SESSIONS

+ NEW SESSION

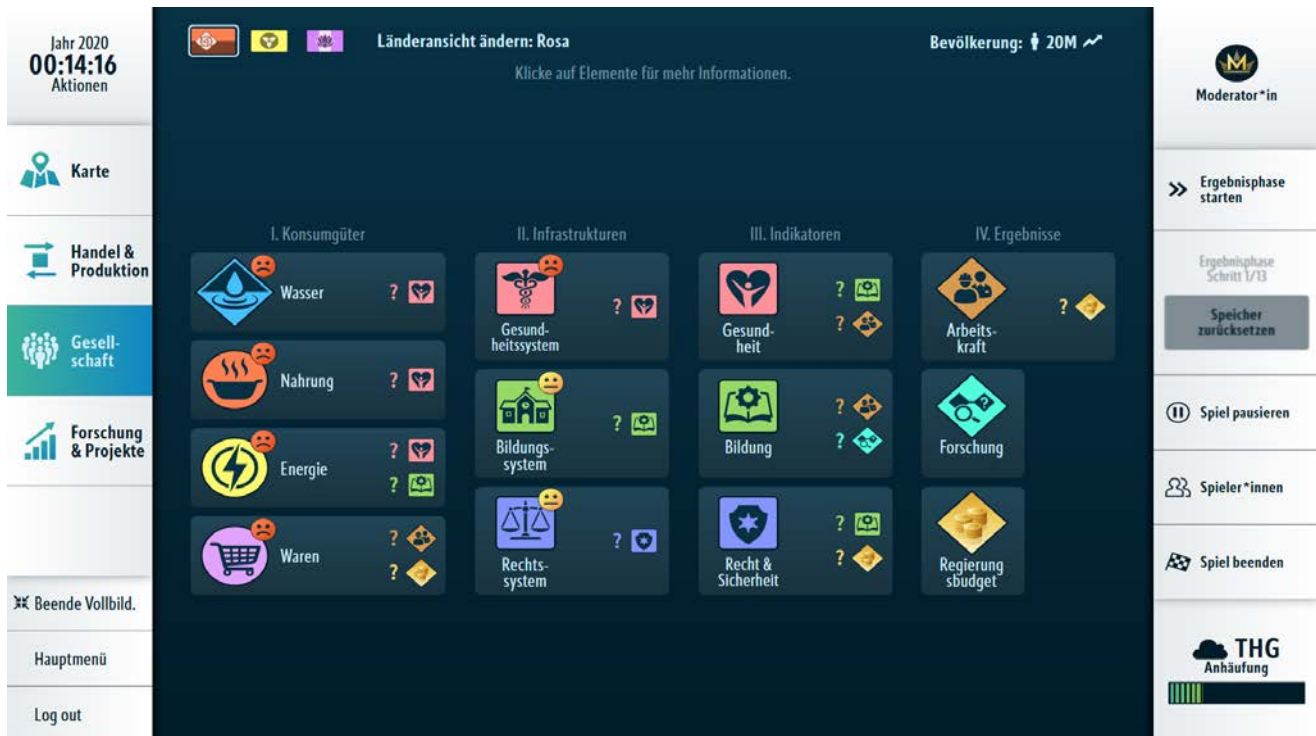
ACTIVE	
powel #207 - EN (20.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
Isitfial #203 - EN - TEST (13.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
PUMA workshop #202 - EN - TEST (13.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
Pui #200 - EN (13.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
test20 #118 - EN (20.09.2023)	
MANAGE	REMOVE
test #rozpis, czepciowo bez tutoriali #106 - EN - TEST (19.09.2023)	
MANAGE	REMOVE

COMMERCIAL SESSIONS (unlimited)

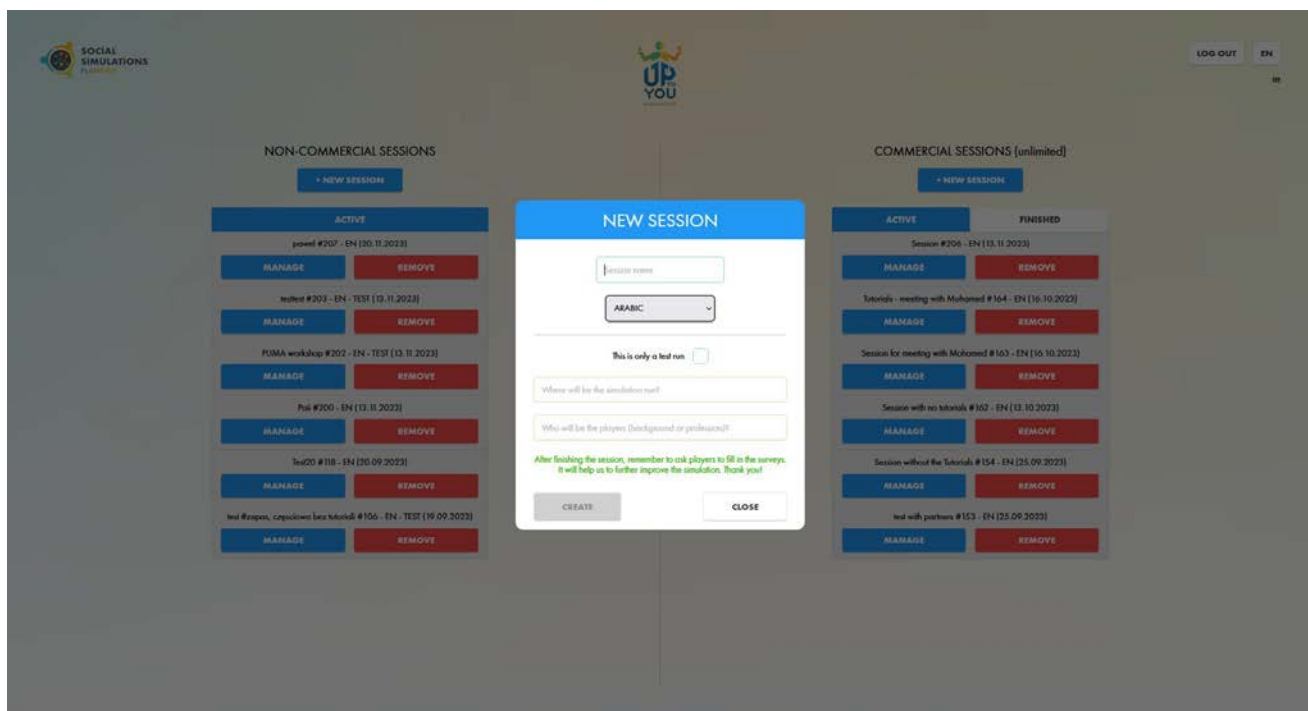
+ NEW SESSION

ACTIVE	
Screenshots #208 - EN (20.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
Session #206 - EN (13.11.2023)	
MANAGE	REMOVE
Tutorial - meeting with Mohamed #164 - EN (16.10.2023)	
MANAGE	REMOVE
Session for meeting with Mohamed #163 - EN (16.10.2023)	
MANAGE	REMOVE
Session with no tutorials #162 - EN (13.10.2023)	
MANAGE	REMOVE
Session without the Tutoriali #154 - EN (25.09.2023)	
MANAGE	REMOVE
test with partners #153 - EN (25.09.2023)	
MANAGE	REMOVE

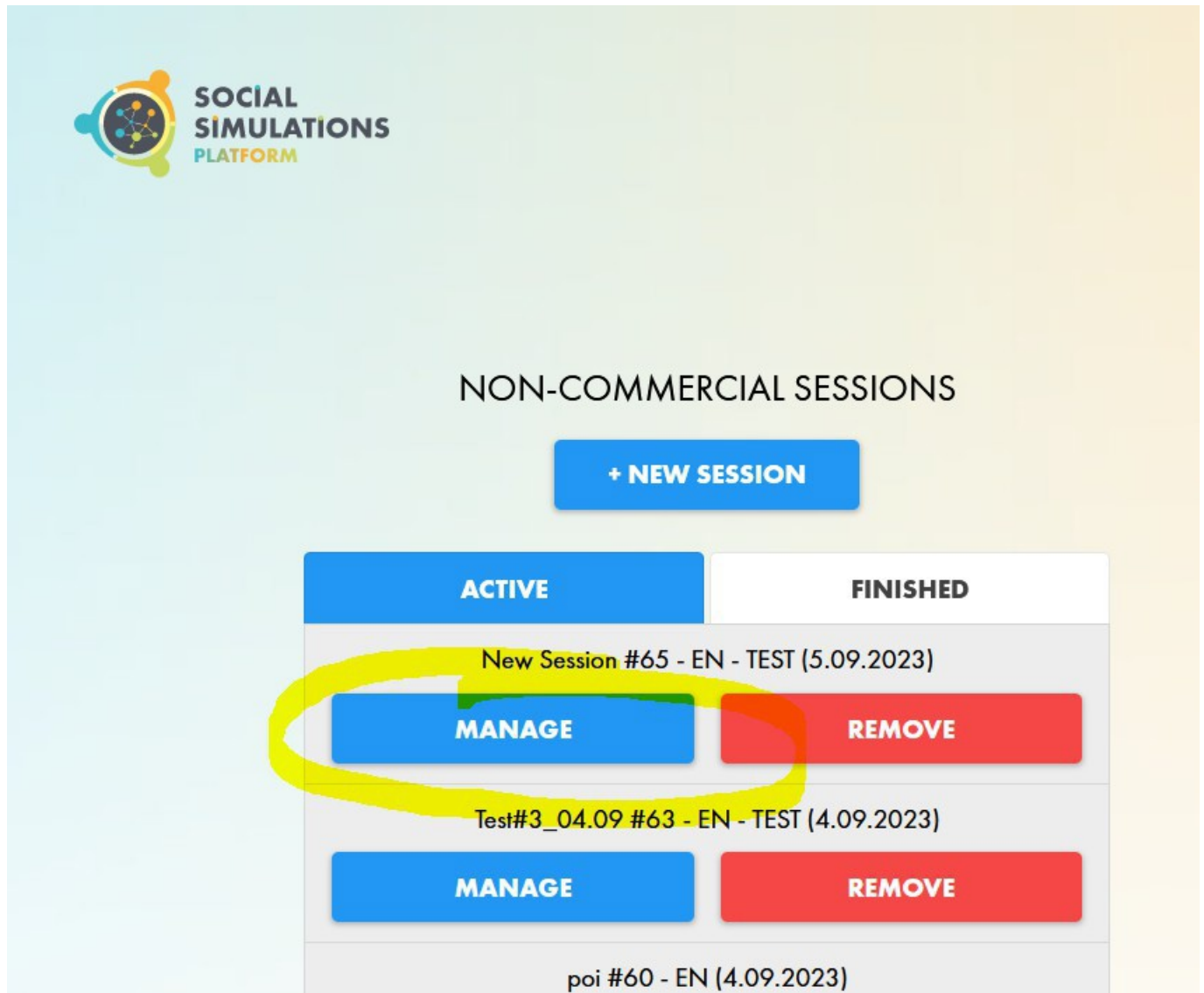
Sie können immer auch auf eine alte Session klicken und sehen, was auf der Karte oder im Menü Gesellschaft passiert ist.



Dies dient nur dazu, Sie wissen zu lassen, dass es diese Option gibt, und um Ihnen den Unterschied zwischen dem Status "Aktiv" und "Beendet" der Session zu zeigen. Sie können diese Session verlassen, indem Sie auf "Hauptmenü" klicken. Nun können Sie eine neue Session erstellen. Klicken Sie auf "+New Session".



Wählen Sie den Namen und die Sprache der Session. Sagen Sie uns, mit wem Sie die Simulation spielen werden! Sobald Sie die Session erstellt haben, können Sie auf "manage" klicken, um die Benutzeroberfläche zu öffnen. Rufen Sie nun über den Menüpunkt "Spieler*innen" die Log-ins für die Spieler*innen ab.



SOCIAL SIMULATIONS PLATFORM

NON-COMMERCIAL SESSIONS

+ NEW SESSION

ACTIVE	FINISHED
New Session #65 - EN - TEST (5.09.2023)	
MANAGE	REMOVE
Test#3_04.09 #63 - EN - TEST (4.09.2023)	
MANAGE	REMOVE
poi #60 - EN (4.09.2023)	

(Weitere Informationen über die [Oberfläche der Moderation](#) ->)



Spieler*innen

Rosa - Wirtschaft & Handel 1611 - Soziales & Arbeit 1911 - Wasser & Umwelt 9291 - Bildung & Forschung 9928	Triland - Wirtschaft & Handel 1855 - Soziales & Arbeit 3541 - Wasser & Umwelt 9713 - Bildung & Forschung 5237	Magnolia - Wirtschaft & Handel 2160 - Soziales & Arbeit 9124 - Wasser & Umwelt 4318 - Bildung & Forschung 2478
--	---	--

Drucken

Alle Tutorials beenden.

Schließen

Sie können die Logins ausdrucken oder direkt auf den IDs (zum Herunterladen) eingeben und ausdrucken.



Wie Sie sehen können, hat die Session noch nicht begonnen. Das liegt daran, dass Sie Zeit für die Einführung und das Ausgeben der Log-in Codes benötigen. Wenn Sie damit fertig sind, müssen Sie die Session beginnen.

(Mehr Info über die [Einführung in die Social Simulation](#) ->)

(Mehr Info über die [Tutorial Runde](#) ->)

Vorbereiten des Workshops

In der Simulation gibt es 12 Rollen. Daher gibt es häufig mehr Spieler*innen als Rollen. Was müssen Sie in einer solchen Situation tun?

Wenn Sie die Simulation live in einem Klassenzimmer durchführen, können 2-5 Spieler*innen eine Rolle als Team spielen. Die Spieler*innen arbeiten dann zusammen z. B. als Rosas Ministerium für Wirtschaft und Handel, und verwenden dabei ein Gerät (Laptop, PC, Tablet oder Smartphone), um ihre Entscheidungen umzusetzen. Jede*r Spieler*in kann auch sein/ihr eigenes Gerät verwenden, aber wir empfehlen, dass das Team jedenfalls das Tutorial gemeinsam an einem Gerät durchführt. Der Vorteil des Spielens in Gruppen ist, dass Sie Gespräche und Verhandlungen forcieren, indem Sie die Verhandlungen innerhalb eines Ministeriums zu den Verhandlungen innerhalb des Landes und zwischen den Ländern ergänzen.

Wenn Sie eine Online-Session planen, benötigen Sie eine der empfohlenen Videokonferenzsoftwares um mehrere Spieler*innen in derselben Rolle zu einem Team zusammenzubringen.

(Weitere Informationen über die [Empfohlene Software](#) ->)

Die folgenden Abschnitte befassen sich hauptsächlich mit dem Aufbau eines Live-Workshops, da dieser mehr logistischen Aufwand erfordert; wir haben jedoch auch einige Tipps für Online-Workshops.

(Weitere Informationen zu den [Online Workshops](#) ->)

Live (Face-to-Face) Workshops

Zeit: 45-90 Minuten – die Simulation ist so konzipiert, dass Sie in einen Block von zwei Unterrichtseinheiten passt. Sie können die Simulation jederzeit unterbrechen, d. h. die Einheiten müssen nicht hintereinander folgen.

Anzahl der Spieler*innen: 12-36 – die Anzahl der Spieler*innen bestimmt die Größe des Klassenzimmers. Wenn Sie zum Beispiel eine Person pro Rolle und eine*n Moderator*in haben, dann brauchen Sie einen Raum von etwa 30-40 m². Wenn Sie mehr Personen pro Rolle haben, brauchen Sie mehr Platz, mindestens 2 m² pro Teilnehmer*in.

Zunächst sollten Sie für jedes Land einen separaten Bereich einrichten. Je nachdem, wie viele Personen Sie haben, sollten diese bequem am Tisch ihres Landes sitzen können, aber auch genug Platz haben, um sich zu bewegen und mit anderen Ländern zu verhandeln.

In einem üblichen Klassenzimmer mit etwa 25-30 Schülern empfehlen wir Tischinseln pro Land oder die folgende Anordnung. Jede Reihe repräsentiert ein Land: Triland, Rosa und Magnolia. Dafür müssen Sie nur noch zwei Tische miteinander verbinden, um einen großen "Tisch" zu schaffen. Sie benötigen 4 solcher Tische in jeder Reihe, die die 12 Rollen in der Simulation repräsentieren. Große Tische brauchen Sie für Situationen, in denen mehr als zwei Spieler*innen in einer Rolle agieren. In anderen Fällen (eine oder zwei Personen pro Rolle) würde ein einzelner Tisch pro Rolle ausreichen. Achten Sie darauf, dass der Platz um den Tisch groß genug ist, damit sich die Spieler*innen frei im Klassenzimmer bewegen und mit anderen Rollen innerhalb und außerhalb der "Grenzen" ihrer Länder sprechen können. Diese Variante ist besonders nützlich, wenn Sie nur wenig Zeit haben, da es nur kleine Änderungen eines normalen Klassenzimmers mit drei Tischreihen und einer Tafel vor den Tischen erfordert.



Triland



Rosa



Magnolia

Wirtschaft & Handel



Wirtschaft & Handel



Wirtschaft & Handel



Soziales & Arbeit



Soziales & Arbeit



Soziales & Arbeit



Wasser & Umwelt



Wasser & Umwelt



Wasser & Umwelt



Bildung & Forschung



Bildung & Forschung



Bildung & Forschung



Um einen reibungslosen Ablauf der Session zu gewährleisten, sollten Sie im Vorfeld einige Dinge überprüfen: Funktioniert Ihr Beamer? Ist die "Einführungs-PowerPoint" geladen? Und haben Sie das Einführungsskript (oder den Spielablauf) ausgedruckt?

Üben Sie die Einführung ein paar Mal, bevor Sie einen Workshop damit durchführen. Wenn Sie Änderungen oder Anpassungen vornehmen, können Sie durch das Üben auch gut sicherstellen, dass nichts fehlt.

Um sich die Durchführung der Session zu erleichtern, können Sie sich die Moderationsmaterialien ausdrucken und im Workshop verwenden. Wenn Sie es gewohnt sind, digitale Dateien zu verwenden, sind alle Materialien im PDF-Format verfügbar.

Loggen Sie sich schließlich auf zwei Geräten ein – ein Gerät, das mit dem Beamer verbunden ist, und das zweite Gerät, z. B. ein Tablet, mit dem Sie das Konto der Moderation bedienen. Um sich die Durchführung des Workshops zu erleichtern, halten Sie die verschiedenen Moderations-Materialien (Szenarien, den Spielablauf und das Debriefing) bereit, damit Sie bei Bedarf darauf zurückgreifen können.

Benötigte Materialien – Live-Workshops

- 1 Computer und Beamer (oder ein großer Monitor) für die Einführung und ein zusätzliches Gerät für die Moderationsoberfläche der Simulation
- 13 oder 14 (wenn Sie 2 Geräte verwenden) Tablets, Smartphones oder Computer (oder bitten Sie die Teilnehmer*innen, ihre eigenen Geräte mitzubringen), mit einem Ladegerät für jedes Gerät. Das bedeutet ein Gerät pro Rolle
- Unterstützte Browser:
 - Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
 - Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
 - Linux: Firefox 100+, Chrome 108+
- Moderationsmaterialien
 - Einführungsskript + Einführungspräsentation
 - Spielablauf
 - Tutorial-Skript
 - Gedruckte Anleitungen für Spieler*innen
 - Debriefing- Skript
 - Spieler*innen-IDs
 - Feedback Befragung
- Stabiles W-Lan für die gleichzeitige Verbindung von mindestens 13 Geräten oder 1 mobiler Internet-Router mit ausreichend Kapazität (falls die Internetverbindung an ihrem Ort nicht gut ist)

2 Tage vor dem Workshop

Laden Sie Tablets/Geräte auf (oder erinnern Sie die Teilnehmer*innen daran, ihre eigenen aufgeladenen Geräte mitzubringen)

Prüfen Sie, ob der Browser aktualisiert ist (oder bitten Sie die Teilnehmer*innen, dies zu tun)

Führen Sie die komplette erste Runde der Simulation sowohl als Moderator*in als auch als Spieler*in auf zwei Geräten durch.

Wenn Sie die Geräte zur Verfügung stellen, können sie sich ein auf jedem Gerät als Spieler*in einloggen und kurz überprüfen, ob alle Teile der Simulation korrekt funktionieren.

1 Tag vor dem Workshop

Drucken Sie die Moderationsmaterialien aus.

Prüfen Sie Präsentation und Einführungsskript.

Drucken Sie den Spielablauf.

Überprüfen Sie die Internetverbindung im Workshop-Raum (idealerweise verbinden Sie alle Ihre Geräte mit dem Netzwerk, das Sie während des Workshops nutzen werden).

Am Tag des Workshops

Bereiten Sie Sitzbereiche für jedes Land vor.

Schalten Sie die Geräte ein, falls Sie sie zur Verfügung stellen, und loggen Sie sich ein (oder bereiten Sie die Login-Codes für die Spieler*innen vor).

Bereiten Sie den Computer/Beamer mit der Einführungspräsentation vor.

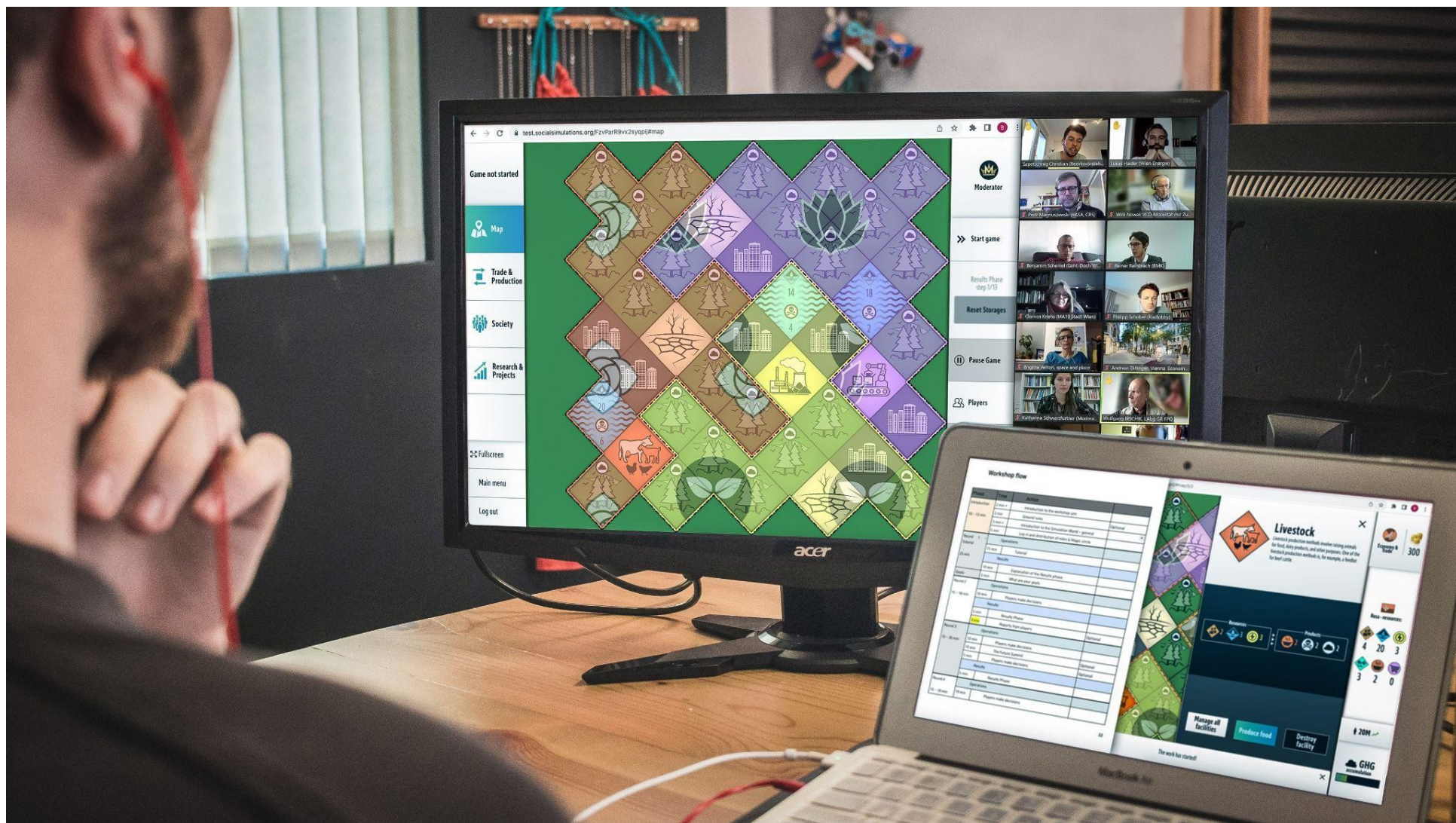
Melden Sie sich als Moderator*in auf einem Computer an, um einen besseren Überblick über die Ereignisse in der Simulation zu erhalten und bestimmte Prozesse wie die Aktionsphase, Ergebnisphase, das Starten oder Pausieren des Spiels zu steuern.

Überprüfen Sie noch einmal schnell die Qualität des Internets im Workshop Raum.

Online Workshops

Die Durchführung von Online-Workshops ist in mancher Hinsicht einfacher, in anderer aber auch schwieriger. Einerseits muss man keinen Raum vorbereiten, andererseits ist es viel schwieriger, die Teilnehmer*innen in einer Online-Umgebung zu steuern und ihr Interesse über einen längeren Zeitraum aufrechtzuerhalten.

Wir finden es hilfreich, sich die Moderationsmaterialien auszudrucken. Sie können aber auch digitale Dokumente verwenden. Wenn Sie Zugang zu einem zweiten Monitor haben, bietet es sich an diesen zu nutzen. Zwei oder mehr Bildschirme machen es leichter, das Geschehen in der Simulation über die Videokonferenzsoftware zu verfolgen und gleichzeitig das Spielablauf-Dokument durchzugehen. Sie können auch Ihr mobiles Gerät zusammen mit dem Computer verwenden, indem Sie sich mit Ihrem Konto bei beiden Geräten anmelden.



Wenn Sie die den Workshop online durchführen, verwenden sie eine Videokonferenzsoftware. Auf diese Weise ist gewährleistet, dass die Teilnehmer*innen Ihre Stimme hören und auch Ihren Bildschirm sehen, während Sie die Einführung präsentieren. Sie könnten auch die Teilnehmer*innen dazu auffordern, ihre Kameras einzuschalten, um eine interaktivere Erfahrung zu ermöglichen. Vergewissern Sie sich, dass Sie Ihre Videokonferenzsoftware getestet haben und dass die Teilnehmer*innen über die Zugangslink und Zugangsdaten verfügen. Die Verwendung von einer Videokonferenzsoftware erleichtert es den Teilnehmer*innen auch, allgemeine Fragen zur Simulation zu stellen, da sie diese mündlich stellen können, anstatt sie im Chat eingeben zu müssen.

(Weitere Informationen über die [Empfohlene Software](#) ->)

Bereiten Sie sich auf die Einführung vor – üben Sie sie und schicken Sie den Spieler*innen, wenn möglich, im Voraus ihre Spieler*innen Logins und die Information für das Login in die Simulation.

Benötigte Materialien

1 Computer (2 Bildschirme empfohlen) mit:

- Videokonferenzsoftware Ihrer Wahl

Systemanforderungen:

- Eine Internetverbindung – kabelgebundenes oder drahtloses Breitband (3G oder 4G/LTE)
- Lautsprecher und Mikrofon – eingebaut, per USB-Anschluss oder drahtlos per Bluetooth
- Eine Webcam oder HD-Webcam – eingebaut oder mit USB-Anschluss
- Oder eine HD-Kamera oder ein HD-Camcorder mit Videoaufnahmekarte

Unterstützte Browser:

- Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Linux: Firefox 100+, Chrome 108+

Moderationsmaterialien

1. Einführungsskript + Einführungspräsentation
2. Spielablauf
3. Tutorial-Skript
4. Anleitungen für Spieler*innen
5. Debriefing- Skript
6. Spieler*innen-IDs
7. Feedback Befragung

Empfohlene Software

Konferenzsoftware:

- Zoom
- Jede Software, die es dem Moderator*in ermöglicht:
 - Den Bildschirm zu teilen
 - Einteilung der Teilnehmer*innen Gruppen
 - Nachrichten an alle Teilnehmer*innen auf einmal senden
 - Nachrichten an einzelne Teilnehmer*innen senden
- Gut zu haben:
 - Versenden von Dateien
 - PowerPoint -> für die Einführungspräsentation

Virtuelle Whiteboard- Software:

- Miro board
- Mural
- Jam boards

Andere hilfreiche Software:

- Mentimeter

Wie kann man die Teilnehmer*innen auf das vorbereiten, was auf sie zukommt?

Informieren Sie die Teilnehmer*innen darüber, was sie vorbereiten müssen, und stellen Sie sich selbst darauf ein, bei Problemen zu unterstützen. Machen Sie sich mit der Videokonferenzsoftware vertraut, damit Sie alle Fragen von Teilnehmer*innen zur Audio- und Videoverbindung beantworten können.

Für außerschulische Settings:

Machen Sie die Zeitzone des Workshops deutlich, wenn Teilnehmer*innen von verschiedenen Orten aus spielen werden. Schicken Sie einen Link mit einem Zeitzoneurechner (Beispiel für Zeitzoneurechner: <https://www.worldtimebuddy.com>).

Die Rollen können entweder nach dem Zufallsprinzip vergeben werden, oder Sie fragen die Teilnehmer*innen bei der Anmeldung zum Workshop nach ihrer bevorzugten Rolle. Sie können auch ein Online- Dokument erstellen, in dem sich die Teilnehmer*innen die Rollen selbst aussuchen können.

2 Tage vor dem Workshop

Prüfen Sie, ob die Version des Browsers, den Sie verwenden, aktuell ist.

Senden Sie eine Einladung zu einem Meeting über die Videokonferenzsoftware.

1 Tag vor dem Workshop

Drucken Sie den Spielablauf und das Einführungsskript zur Simulation aus.

Senden Sie den Spieler*innen die Login-Codes und den Link zur Simulation per E-Mail.

Tag des Workshops

Melden Sie sich in der Videokonferenzsoftware an.

Verwenden Sie den Präsentationsmodus, um die Einführungspräsentation zu teilen.

Versenden Sie bei Bedarf die Spieler*innen Logins über den Chat der Konferenzsoftware.

Loggen Sie sich als Moderator*in auf einem zusätzlichen Gerät in die Simulation ein, um es für die Durchführung des Workshops zu verwenden.

Loggen Sie sich auch als Moderator*in die Simulation auf dem Computer, mit dem Sie die Videokonferenz bedienen ein, um bei Bedarf die Karte oder die Ergebnisse mit den Teilnehmer*innen zu teilen.

Beispiel für eine E-Mail, die an die Teilnehmer*innen des Simulations-Workshops Up to You! gesendet werden könnte

Liebe Teilnehmer*innen,

Willkommen in der Welt der Social Simulations.

Morgen werden Sie an der Up to You! Simulation teilnehmen, die Ihnen praktisches Lernen zu den UN-Zielen für nachhaltige Entwicklung ermöglichen wird.

Mehr zu den SDGs finden Sie unter:
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/> oder sehen Sie sich die Lernmaterialien auf der [Lernplattform](#) an.

Im Folgenden finden Sie einige wichtige Informationen zur Logistik und Organisation des Workshops.

Zeitplan

Der Workshop besteht aus zwei Teilen: Simulation und Reflexion.

XX:XX - XX:XX - Einführung

XX:XX - XX:XX - Simulation

XX:XX - XX:XX - Reflexion

WIE MAN AM WORKSHOP TEILNIMMT

Der Workshop wird über Zoom durchgeführt. Um teilzunehmen, klicken Sie bitte auf den untenstehenden Link:

Zeit: tt-mm-jj, hh:mm AM Mitteleuropäische Zeit

Link zum Zoom Meeting:

<https://.....>

Meeting ID: ...

Passwort:

Technische Voraussetzungen für Zoom

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362023-System-Requirements-for-PC-Mac-and-Linux>

Systemanforderungen:

- Eine Internetverbindung – kabelgebundenes oder drahtloses Breitband (3G oder 4G/LTE)

- Lautsprecher und Mikrofon – eingebaut, per USB-Anschluss oder drahtlos per Bluetooth
- Eine Webcam oder HD-Webcam – eingebaut oder mit USB-Anschluss
- Oder eine HD-Kamera oder ein HD-Camcorder mit Videoaufnahmekarte

Unterstützte Browser:

- Windows: Edge 107+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Mac: Safari 16+, Firefox 100+, Chrome 108+
- Linux: Firefox 100+, Chrome 108+

Eine Liste der unterstützten Betriebssysteme sowie der unterstützten Tablet- und Mobilgeräte finden Sie auf der oben genannten Website.

So testen Sie den Ton eines Computers oder Geräts:

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/201362283-How-Do-I-Join-or-Test-My-Computer-Audio->

Eine umfangreiche Liste häufig gestellter Fragen finden Sie hier (sie umfasst alle oben genannten und viele andere Themen):

<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/206175806-Top-Questions>

WIE MAN AN DER SIMULATION TEILNIMMT

Um an der Simulation teilzunehmen, geben Sie bitte <https://play.socialsimulations.org/> in ihren Browser ein und loggen sich dann als PLAYER ein.

Dazu geben Sie bitte folgendes LOGIN ein: ...

Technische Anforderungen der Simulation

Um auf die Up to You! Simulation zugreifen zu können, müssen Sie keine zusätzliche Software installieren. Die Simulation erfordert eine aktuelle Version eines Internetbrowsers (vorzugsweise Chrome). Wir empfehlen den Zugriff über PC, MAC oder Tablets, da diese Bildschirme den größten Komfort bei der Nutzung der Simulation bieten.

Anleitung zur Simulation

Nachstehend finden Sie einen Link zur Lernplattform, die Informationen die fürs Spielen der Simulation nützlich sind, enthält. Wir werden Ihnen aber auch während der Einführung im Workshop erklären, wie die Simulation funktioniert. Zur [Lernplattform](#)

Sollten Sie Fragen oder technische Probleme haben, teilen Sie uns dies bitte mit, indem Sie auf diese E-Mail antworten.

Bis morgen....

Häufige Fragen zur Workshop-Vorbereitung

Wie viele E-Mails sollte ich vor dem Workshop an die Teilnehmer*innen senden?

Das hängt von der Art des Workshops und der Anmeldung ab. Wenn Sie eine offene Anmeldung haben und diese mehr als einen Monat vor dem Workshop öffnen, wäre es gut, den Teilnehmer*innen Erinnerungsnachrichten zu schicken und zu prüfen, ob sie wirklich an dem Workshop teilnehmen werden. In den vorherigen Abschnitten haben wir einige Empfehlungen für den Versand von E-Mails aufgeführt.

(Weitere Informationen über die [Vorbereitung des Workshops](#) ->)

Welche Videokonferenzsoftware sollte ich für Online-Workshops verwenden?

Sie sollten die Videoferenzsoftware verwenden, mit der Sie am besten vertraut sind. Egal, wie viele Vorbereitungen Sie im Vorfeld treffen, es gibt immer ein paar Teilnehmer*innen, die Probleme mit Audio oder Video haben. Vergewissern Sie sich, dass Sie die Software gut genug kennen, um die Teilnehmer*innen während des Workshops bei Problemen schnell anleiten zu können.

(Weitere Informationen über die [Empfohlene Software](#) ->)

(Weitere Informationen über die Rolle der [Moderation](#) ->)

Brauche ich wirklich einen Raum von mindestens 30 m², um einen live Workshop zu organisieren?

Die Größe des Raumes ist allein von der Anzahl der Spieler*innen abhängig. Möglicherweise benötigen Sie sogar einen größeren Raum! Obwohl keine großen physischen Elemente erforderlich sind und alles in der digitalen Umgebung stattfindet, verbringen die Spieler*innen einige Zeit in einem Raum und benötigen etwas Platz zum Arbeiten.

(Weitere Informationen über die Vorbereitung von [Live \(Face-to-Face\) Workshops](#) ->)

Oberfläche und Elemente der Simulation

Dieser Abschnitt hilft Ihnen zu verstehen, was Sie und die Spieler*innen in der Simulation sehen und was das bedeutet. Denken Sie daran, dass die Simulationswelt anfangs komplex erscheinen mag. Die Spieler*innen übernehmen Rollen und treffen Entscheidungen in einer Welt, die ihnen noch unbekannt ist. In der Einführung geben Sie nur einige Informationen, aber Sie als Moderator*in müssen alle Details kennen, um auf unerwartete Fragen der Spieler*innen eingehen zu können.

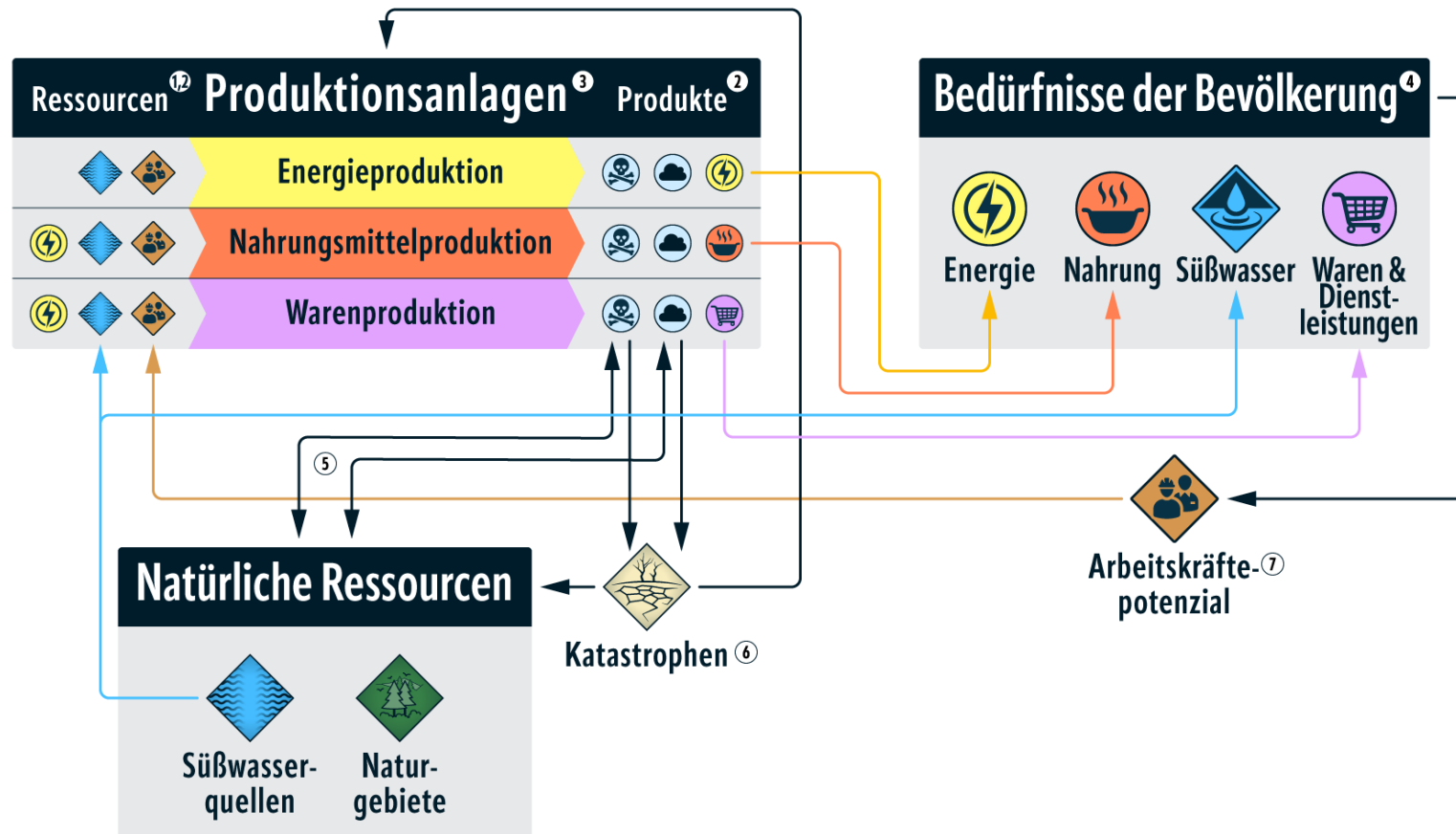
(Weitere Informationen über die [Vorbereitung des Workshops](#) ->)

(Weitere Informationen über die [Moderation](#) ->)

Als Moderator*in müssen Sie die Mechanismen kennen, die hinter den einzelnen Elementen der Simulation stehen, um die Session richtig zu moderieren. Schließlich beziehen sich die wichtigsten Fragen oft darauf, was die Spieler*innen tun können und was nicht, und was die verschiedenen Aktionen in der Simulation bedeuten.

Ein Überblick über die Simulationswelt

In Up to You! erkunden die Regierungen der drei Länder verschiedene Möglichkeiten, wie sie den Bedürfnissen ihrer wachsenden Bevölkerung gerecht werden können. Sie müssen dafür sorgen, dass Städte und Dörfer ausreichend Zugang zu Süßwasser, Lebensmitteln, Energie sowie anderen Waren und Dienstleistungen haben. Dies hängt von mehreren Faktoren ab. Der Zugang zu Süßwasser hängt vom Zustand der Natur und dem Grad der Verschmutzung in dem Gebiet ab. Nahrungsmittel, Energie, Waren und Dienstleistungen können vom Land selbst produziert oder aus den Nachbarländern importiert werden. Jedes Ressort kann Entscheidungen treffen und Investitionen tätigen, die sich auf den Fluss der Ressourcen zur Bevölkerung auswirken können. Die meisten der neu errichteten Anlagen erfordern gewisse Ressourcen, um Produkte zu erzeugen. Darüber hinaus kann die Produktion auch Auswirkungen, wie z. B. Umweltverschmutzung oder Treibhausgasemission haben und Probleme für die Länder in der nahen Zukunft verursachen. Der*die Moderator*in sollte daher Informationen über den Zusammenhang von Ressourcen, Produkten und deren Auswirkungen in Up to You! präsentieren.



① Einige Ressourcen, die für die Energieerzeugung verwendet werden (Kohle, Solarenergie usw.), sind im Spiel nicht physisch dargestellt, d. h. sie werden "immer bereitgestellt", und ihre Kosten sind in den Investitionskosten einer bestimmten Anlage enthalten.

② Der Wert von Ressourcen und Produkte hängt von der verwendeten Technologie ab.

③ Neue Projekte und Investitionen werden aus Steuern finanziert, die von der Bevölkerung erhoben werden. Projekte können sich auf die Verfügbarkeit natürlicher Ressourcen auswirken und die Interaktionen zwischen den verschiedenen Elementen des Systems steuern.

④ Eine wachsende Bevölkerung hat wachsende Bedürfnisse.

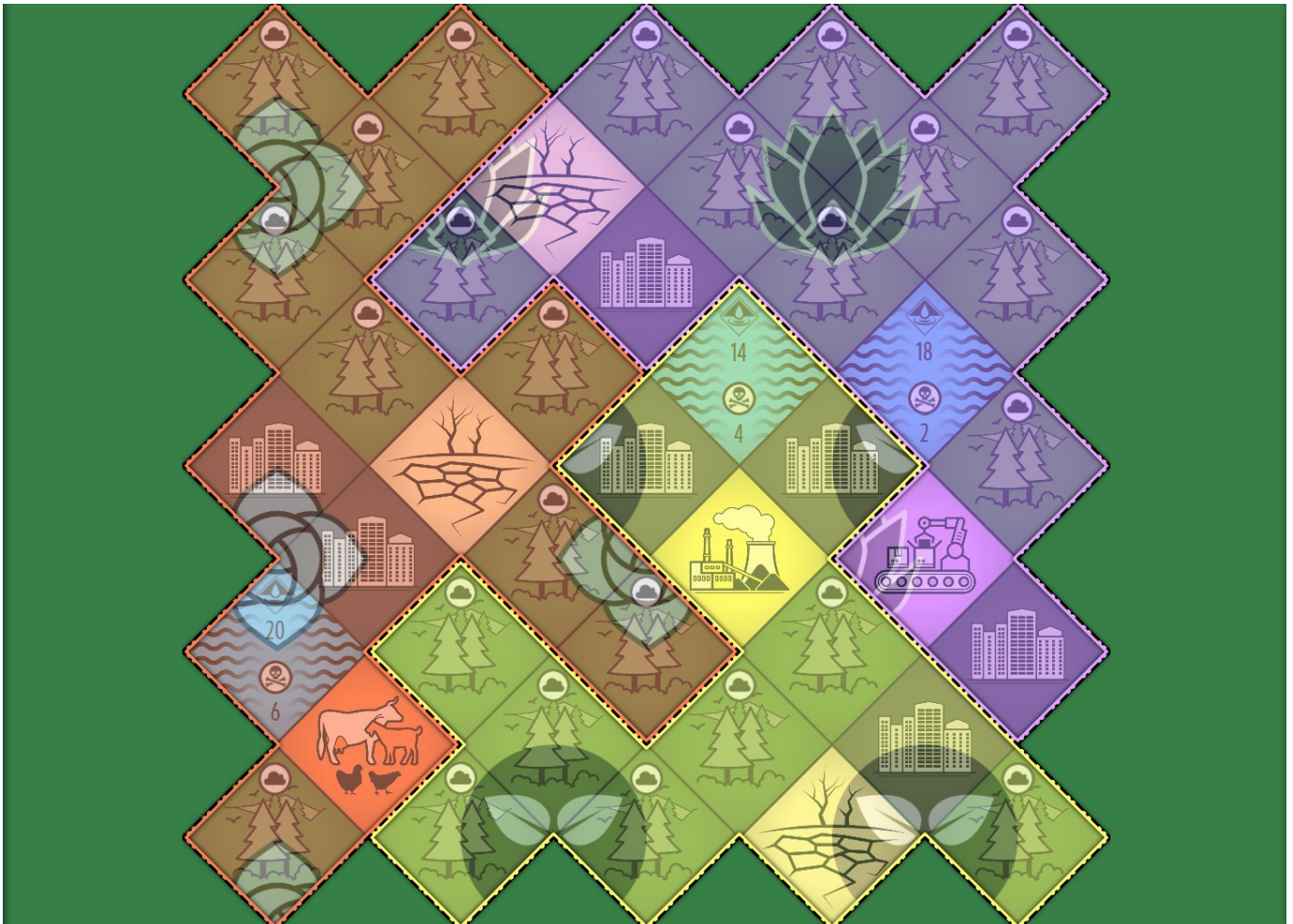
⑤ Naturgebiete, sofern vorhanden, bieten Ökosystemleistungen, d. h. sie reinigen sich selbst von durch Produktion verursachter Verschmutzung. Die Zerstörung von Naturgebieten setzt Treibhausgase (THG) aus der Biomasse frei. Durch die Wiederherstellung von Naturgebieten werden THG aus der Atmosphäre entfernt.

⑥ Verschmutzung kann natürliche Ressourcen zerstören oder ihre Produktivität reduzieren. Eine hohe Konzentration von THG in der Atmosphäre kann auch zu klimabedingten Ereignissen führen, die natürliche Ressourcen, Produktionsanlagen und die Bevölkerung beeinflussen.

⑦ Das Arbeitskräftepotenzial ist eine Eigenschaft einer Bevölkerung.

Länder

Die Handlung der Simulation Up to You! spielt in drei Ländern: Rosa, Triland und Magnolia. Jedes Land beginnt mit einer Spezialisierung – Nahrungsmittel, Energie oder Waren und Dienstleistungen, aber sie sind im Lauf des Spiels ihre Spezialisierung beschränkt. Rosa kann zum Beispiel ein Kraftwerk bauen und Magnolia eine Lebensmittelproduktionsanlage.



Triland

Triland ist ein Industrieland. Zu Beginn der Session konzentriert es sich auf Energieerzeugung. Aufgrund der klimatischen Bedingungen hat es nur Zugang zu 14 Einheiten Süßwasser.



Rosa

Rosa ist der Hauptproduzent von Nahrungsmitteln in der Region. Die klimatischen Bedingungen des Landes ermöglichen den Zugang zu 20 Einheiten Süßwasser zu Beginn der Session.



Magnolia

Magnolia ist der wichtigste Produzent von Waren und Dienstleistungen. Dank seines Klimas können die Bevölkerung und die Industrie zu Beginn der Simulation mit 18 Einheiten Süßwasser versorgt werden.

Rollen und Zuständigkeiten

Es gibt vier Ministerien in Up to You! – Wirtschaft & Handel, Soziales & Arbeit, Wasser & Umwelt sowie Bildung & Forschung. Jede Rolle hat eine Reihe von Aufgaben, die sie erfüllen kann.

In vielen Fällen wurden die in der Simulation verfügbaren Aktionen bewusst zwischen den Rollen aufgeteilt, um einen Anreiz zur Zusammenarbeit zu schaffen. Ob die Spieler*innen kooperieren oder nicht, bleibt ihnen überlassen, aber es gibt einige klare Möglichkeiten zur Zusammenarbeit, die in die Rollen eingebaut sind.

ICONS	ROLLE	ZUSTÄNDIGKEITEN
  	Wirtschaft & Handel	Bau und Aktionen von Fabriken und Anlagen für Nahrung Energie und Waren. Verkauf von Waren
  	Soziales & Arbeit	Erfüllen der Bedürfnisse der Bevölkerung und Entwicklung der Arbeitskraft im Land.
  	Wasser & Umwelt	Management der Süßwasserversorgung des Landes und Investitionen in Umweltprojekte.
  	Bildung & Forschung	Management des Bildungssystems des Landes und Investitionen in innovative Forschung.

Denken Sie daran, dass die Budgets der Spieler*innen aus den Aktionen im Menü Gesellschaft stammen, die als Steuern anfallen. Das Landesbudget wird in vier Teile aufgeteilt: 40 % gehen an das Ministerium für Soziales & Arbeit, jeweils 20 % an die anderen Ministerien.

Wenn Sie wissen, wer in "Up to You!" wofür zuständig ist, können Sie sich als Moderator*in bei Problemen an die richtige Person wenden. Später werden wir noch ein wenig mehr über die Strategie für die Verteilung der Rollen sprechen.

(Weitere Informationen über Ihre Rolle als [Moderation](#) ->)

Die Spieler*innen lernen ihre Rollen und Verantwortlichkeiten zu Beginn des Workshops im Tutorial kennen, gleich nach der Einführung.

(Mehr Infos zur [Einführung in die Social Simulation](#) ->)

(Weitere Informationen über das [Tutorial](#) ->)

Elemente der Simulation

Die Simulation enthält viele Elemente, da die Ziele für nachhaltige Entwicklung sämtliche Aspekte des Erdsystems und des Gesellschaftssystems umfassen. Sie sollten sich sicher sein, dass Sie jedes dieser Elemente verstehen. Dadurch erhalten Sie nicht nur ein Verständnis für die Mechanismen, die die Simulation antreiben, sondern auch für das größere System. Auf den folgenden Seiten werden Ihnen alle diese Elemente und die Benutzeroberfläche der Simulation vorgestellt.

Oberfläche der Spieler*innen

Die Abbildung unten zeigt den Bildschirm eines*r Spieler*in, nachdem die Simulation gestartet wurde. Der*die Spieler* in ist aus Triland, weshalb sein oder ihr Gebiet auf der Karte hervorgehoben ist. Das übrige Land ist etwas blasser. Der*die Spieler*in kann Flächen in allen Ländern anklicken, um weitere Informationen zu erhalten, jedoch ist es ihm oder ihr nur möglich, innerhalb des eigenen Gebiets und im Rahmen seiner oder ihrer Rolle Aktionen umzusetzen.

Jahr 2020

00:07:00
Aktionen

Karte

Handel & Produktion

Gesellschaft

Forschung & Projekte

Vollbild

Hilfe

Log out

Aktuelle Zeit in der Simulation
Verbleibende Zeit und Phase

Karte zeigt Anlagen, Naturgebiete und Gewässer in der gesamten Region.
Wirtschaft & Handel können auch:
- Anlagen bauen und/oder zerstören, Produktion verwalten
Wasser & Umwelt können auch:
- Naturgebiete schützen,
- Süßwasserprojekte umsetzen

Auf diesem Menüpunkt können Sie Ressourcen kaufen und Ressourcen und Geld an andere Spieler*innen senden.
Wirtschaft & Handel können auch:
- Ressourcen verkaufen und die Anlagen verwalten

Auf diesem Menüpunkt können Sie die sozialen Bedürfnisse zu überprüfen und die Folgen der Handlungen der Spieler*innen zu beobachten.
Bildung & Forschung können auch:
- in das Bildungssystem investieren
Soziales & Arbeit können auch:
- Ressourcen für die Bevölkerung bereitstellen
- in Gesundheits- und Rechtssysteme investieren

Auf diesem Menüpunkt können Sie bestimmte Projekte finanzieren und den aktuellen Stand der Entwicklung überprüfen.
Bildung & Forschung können auch:
- Invest Research Points in research of new technologies

Klicken Sie für das beste Bilderlebnis

Klicken Sie für zusätzliche Tipps

Klicken Sie, um sich abzumelden und die Simulation zu verlassen.

Rolle und ihr Budget

Wirtschaft & Handel

129

Rosa - Ressourcen

2

17

0

3

4

0

Bevölkerung des Landes mit demographischer Prognose

20M

Treibhausgas (THG) Anhäufungszähler

THG
Anhäufung



Vergrößern/Verkleinern der Bildschirmansicht, kann genutzt werden, um den gewünschten Teil des Bildschirms zu vergrößern oder zu verkleinern.

Gesellschaft

Um mehr über ein bestimmtes Element im Menü Gesellschaft zu erfahren, klicken Sie auf das Symbol

Bevölkerung des Landes mit demographischer Prognose.
Je größer die Bevölkerung, desto größer die Bedürfnisse.

Soziales & Arbeit kann:

- Ressourcen in der Spalte **Konsumgüter** bereitstellen
- in die **Infrastruktur** investieren



Emojis zeigen, wie die Bevölkerung Ihres Landes über die aktuelle Situation denkt.

Hier ist die Bevölkerung nicht sehr glücklich. Dies kann negative Auswirkungen auf andere Elemente im Menü Gesellschaft haben.

Wenn die Gesellschaft mehr erhält als erwartet, sehen Sie ein grünes glückliches Emoji. Die Elemente, die solche Emojis erhalten, haben positive Auswirkungen auf andere Elemente im Menü Gesellschaft.

Currently viewing: Rosa

Population: 20M ↗

Click on elements for more info

I. Consumables to deliver	II. Infrastructure to develop	III. Indicators	IV. Outcomes
Water ?	Healthcare System ?	Health ?	Workforce Potential ?
Food ?	Education System ?	Education ?	Research Potential ?
Energy ?	Law System ?	Law & Safety ?	Govt. Budget ?
Goods ?			

Bildung & Forschung kann:
- invest in **Education System**

Ergebnisse sind die Zusammenfassung Ihres Erfolgs bei der Erfüllung der Bedürfnisse der Gesellschaft. Sie zeigen die Ressourcen, die Sie in der nächsten Runde nutzen können.

Technologien und Forschung

Technologien, zur Verbesserung der Produktion in Fabriken und Anlagen, können nur vom Ministerium für Wirtschaft & Handel eingesetzt werden. Technologien müssen zuerst vom Ministerium für Bildung & Forschung erforscht werden.

Es gibt 3 Arten von Forschungsoptionen und Technologien:



Landwirtschaft

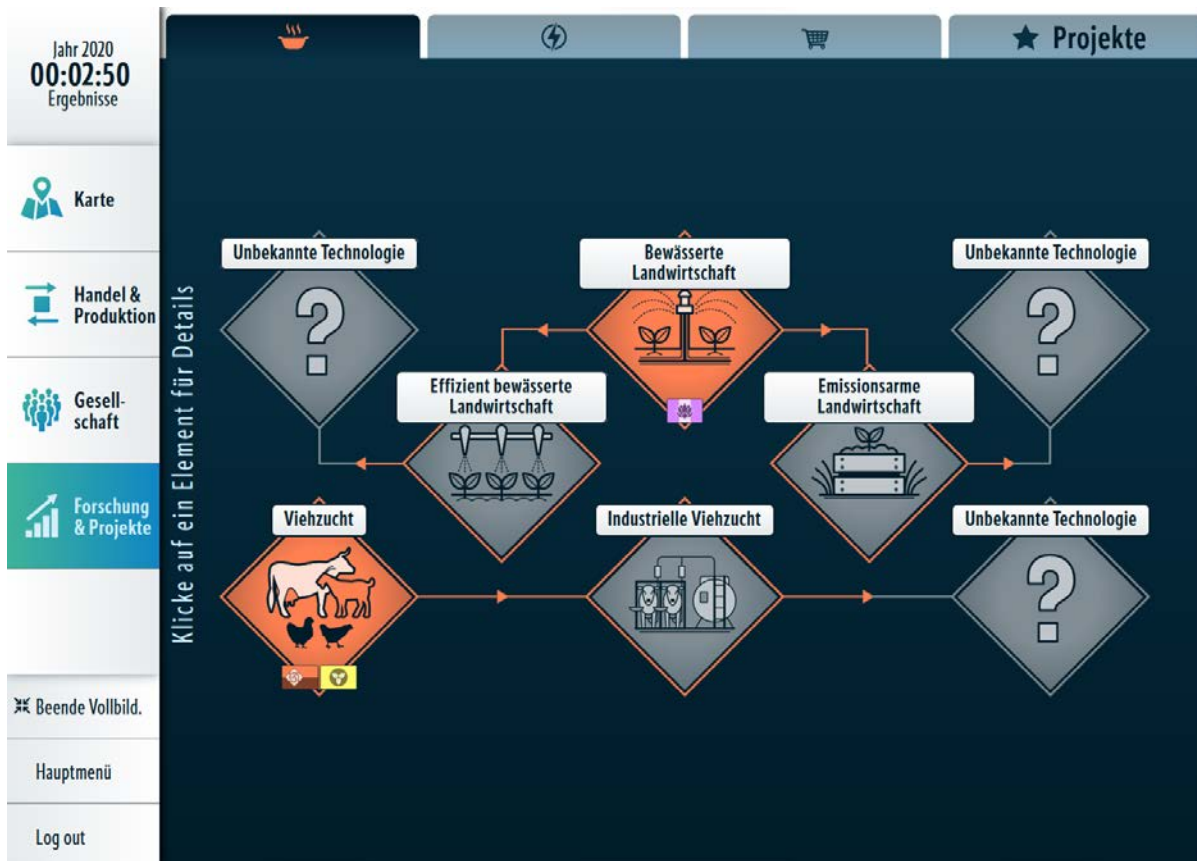


Energie



Waren und Dienstleistungen

Als Moderator*in können Sie die Details und Kosten jeder Forschungs- und Technologieoption unter "Forschung und Projekte" überprüfen. Flaggen unter den Optionen zeigen an, wer in die konkrete Technologie investieren kann (Abbildung unten). Technologien, die bereits als Anlagen implementiert wurden, sind direkt auf der Karte sichtbar.



Die produzierten oder für die Produktion benötigten Ressourcen können im Menü Handel & Produktion gehandelt werden (Kaufen, Verkaufen, Senden). Wirtschaft & Handel kann auch die Produktion in allen Fabriken und Anlagen im Menü Handel & Produktion im Reiter Anlagen verwalten.

Mögliche Projekte

Jede Rolle hat Zugang zu verschiedenen Projekten, die für die Länder eine langfristige Investition darstellen.

	Wirtschaft & Handel	Wasser & Umwelt	Soziales & Arbeit	Bildung & Forschung
<i>Regeneration von Ödland</i>		✓		
<i>Geschlechtergleichstellung in der Bildung (Stufe 1)</i>				✓
<i>Geschlechtergerechtigkeit am Arbeitsplatz (Stufe 2)</i>			✓	

Antidiskriminierungsgesetze (Stufe 3)			✓	
Errichten eines Nationalparks		✓		
Förderung des Modells "Waren als Dienstleistung"				✓
Öko-Subventionen für den öffentlichen Verkehr	✓			
Subventionen für den S-Bahn Verkehr	✓			
Neue Recycling-Richtlinien		✓		
Förderung von Open Science				✓
Öffentliches WiFi-Netz und Programme zur digitalen Inklusion				✓
Verbesserung der Wasserverteilung (Stufe 1)		✓		
Verbesserung der Wasserverteilung (Stufe 2)		✓		
Verbesserung der Wasserreinigung (Stufe 1)		✓		
Verbesserung der Wasserreinigung (Stufe 2)		✓		
Lebensmittelverschwendung reduzieren				✓
Energieverbrauch reduzieren				✓
Verbesserung des Katastrophenrisikomanagements (Stufe 1)			✓	
Verbesserung des Katastrophenrisikomanagements (Stufe 2)			✓	

(Weitere Informationen über [Technologien und Forschung](#) ->)

Welche Projekte in welchem Land durchgeführt wurden, können Sie unter dem Menüpunkt "Forschung & Projekte" überprüfen (Abbildung unten).

Jahr 2020
00:02:10
Ergebnisse

Karte

Handel & Produktion

Gesellschaft

Forschung & Projekte

Beende Vollbild.

Hauptmenü

Log out

★ Projekte

Klicke auf ein Projekt, um mehr zu erfahren.

	Naturschutzgebiet	Verwandle einen ausgewählten Wald in ein Naturschutzgebiet.	60	
	Aufräumarbeiten	Entferne 1 Verschmutzungseinheit aus einem ausgewählten Wald.	60	
	Ödland Regeneration	Verwandle ein ausgewähltes Ödland in ein Naturgebiet.	200	
	Geschlechtergerechtigkeit in der Bildung (Stufe 1)	Füge +1 zu Bildung zu jedem Jahrzehnt hinzu, wenn das Bildungsniveau höher als 0 ist.	200	
	Geschlechtergerechtigkeit am Arbeitsplatz (Stufe 2)	Füge +1 Arbeitskraft zu jedem Jahrzehnt hinzu, wenn die Mitarbeiter*innenzahl höher als 0 ist.	150	
	Anti-Diskriminierungsgesetze (Stufe 3)	Füge +1 zu Recht & Sicherheit zu jedem Jahrzehnt hinzu, in dem Recht & Sicherheit höher als 0 ist.	100	
	Förderung des Modells Waren als Dienstleistungen	Liefere +1 Waren & Dienstleistungen, die deiner Bevölkerung alle zehn Jahre wieder zur Verfügung steht.	80	
	Öko-Subventionen für den öffentlichen Verkehr	Liefere +1 Waren & Dienstleistungen, die deiner Bevölkerung alle zehn Jahre wieder zur Verfügung steht.	100	

Karte

Jahr 2030
00:12:32
Aktionen

Karte

Handel & Produktion

Gesellschaft

Forschung & Projekte

Beende Vollbild.

Hilfe

Log out

Wirtschaft & Handel

252

Triland - Ressourcen:

4	12	3
1	2	3

40M

THG

Anhäufung

34

ELEMENTE AUF DER KARTE



Jedes Land hat bewohnte Gebiete. Deren Anzahl wird sich während der Simulation durch die Zunahme oder Abnahme der Bevölkerung verändern.

Die Süßwasserquellen in Up to You! sehen aus wie Seen, sind jedoch tatsächlich unterirdische Wasservorkommen, auch wenn sie als Stauseen dargestellt sind. Jedes Land beginnt mit einer unterschiedlichen Menge an Süßwasser, das unter den verschiedenen Rollen in diesem Land aufgeteilt wird. Ein Verkauf oder Handel von Wasser zwischen Ländern ist nicht möglich.

Jedes Land verfügt über einige unerschlossene Naturgebiete. Obwohl sich die drei Länder über ein unterschiedliches Terrain erstrecken, gehen wir davon aus, dass sie Zugang zu denselben grundlegenden unterirdischen Ressourcen wie Kohle und Erdwärme haben.

Ödland sind Naturgebiete, die durch Verschmutzung, Katastrophen oder menschliche Aktivitäten zerstört wurden und für die Spieler*innen unbrauchbar sind.

Oberfläche der Moderation



Wenn Sie bereit sind, starten Sie die Simulation mit "**Spiel starten**". Dadurch werden automatisch die Tutorials für jede Rolle gestartet. Um den Fortschritt im Tutorial für jede Rolle zu verfolgen, klicken Sie auf die "Spieler*innen".

Die häufigsten Fragen zu Simulationselementen

Wie ist das Verhältnis zwischen Technologien, Anlagen und Forschungspotenzial?

Technologien lassen sich 1:1 in mögliche Produktionsanlagen umsetzen. Um eine neue Produktionsanlage zu bauen, müssen Sie:

1. die notwendige Technologie besitzen (Bildung & Forschung muss die Technologie erforschen)
2. im Ministerium Wirtschaft & Handel sein
3. genügend Platz auf der Karte haben, um eine neue Anlage zu bauen
4. in der Lage sein, die Kosten für den Bau zu decken

Wie wird der Haushalt des Landes aufgeteilt?

Das Landesbudget wird in vier Teile aufgeteilt: 40 % gehen an das Ministerium für Soziales & Arbeit, jeweils 20 % an die anderen Ministerien.

(Weitere Informationen zu den [Rollen und Zuständigkeiten](#) ->)

Haben Rosa, Triland und Magnolia Ähnlichkeit mit bestehenden Ländern?

Jedes Land in Up to You! repräsentiert eine von drei Entwicklungsstufen: Rosa ist das Land mit niedrigem Einkommen, Triland ist das Land mit mittlerem Einkommen und Magnolia ist das Land mit hohem Einkommen.

Welches Ministerium kann in was investieren?

	Wirtschaft & Handel	Soziales & Arbeit	Wasser & Umwelt	Bildung & Forschung
In Projekte investieren	JA (anders als andere Rollen)	JA (anders als andere Rollen)	JA (anders als andere Rollen)	JA (anders als andere Rollen)
Rekultivierung von Ödland (Projekte)	Nein	Nein	JA, in ihrem Gebiet	Nein
Anlagen bauen	JA, aber nur in Naturgebieten	Nein	Nein	Nein
Ressourcen kaufen	JA	JA	JA	JA
Ressourcen verkaufen	JA	Nein	Nein	Nein
Geld senden	JA, für alle Länder und Rollen	JA, für alle Länder und Rollen	JA, für alle Länder und Rollen	JA, für alle Länder und Rollen
Ressourcen senden	JA, in andere Länder	Nein	Nein	Nein
Forschungspotenzial nutzen	Nein	Nein	Nein	JA
An die Gesellschaft liefern im Menü Gesellschaft	Nein	JA, alle Konsumgüter und die gesamte Infrastruktur außer das Bildungssystem	Nein	JA, aber nur Bildungssystem
Verhandeln und strategisch vorgehen	JA!	JA!	JA!	JA!

(Weitere Informationen zu den [Rollen und Zuständigkeiten](#) ->)

(Weitere Informationen über [Technologien und Forschung](#) ->)

(Weitere Informationen über [Mögliche Projekte](#) ->)

Kann ich als Land einen Kredit bei einer Bank/Organisation aufnehmen?

Wenn sich ein Land oder mehrere Länder in einem sehr schlechten Zustand sind und nicht in der Lage sind, sich gegenseitig zu helfen, kann der*die Moderator*in z. B. als internationale humanitäre Organisation auftreten, die den bedürftigen Ländern finanzielle Unterstützung (oder andere, z. B. in Form von Nahrungsmitteln) gewährt.

(Weitere Informationen über Ihre Rolle als [Moderation](#) ->)

Wenn ein Land aus irgendeinem Grund nicht über eine ausreichende Menge einer bestimmten Ressource (insbesondere Wasser, Nahrungsmittel oder Energie) verfügt, wird das Arbeitskräftepotenzial des Landes wahrscheinlich sinken.

Dies hat nicht nur Auswirkungen auf dieses Land (das seine Anlagen und Fabriken nicht betreiben kann), sondern auch auf die anderen Länder (die zusätzliche Mittel benötigen). Der*die Moderator*in müsste in diesem Fall wahrscheinlich direkte Transfers an die anderen Länder vornehmen.

Ist es möglich, das Arbeitskräftepotenzial zwischen von einem Land auf ein anderes Land zu übertragen?

Nein. Das Arbeitskräftepotenzial ist eine der drei nicht übertragbaren Ressourcen. Andere Ressourcen, die nicht übertragen werden können, sind Forschungspotenzial und Wasser.

Moderation

Der*die Moderator*in nimmt in der Simulation eine wichtige Rolle ein. Er oder sie ist die Simulationsleiter*in, Moderator*in und Helfer*in. Moderator*innen müssen jedoch darauf achten, nicht zu sehr in das Geschehen einzugreifen. Obwohl sie für die Vermittlung der wichtigsten Informationen zur Simulation zuständig sind, fungieren sie eher als distanzierte Berater*innen denn als engagierte Assistent*innen. Die Moderator*innen sind dafür verantwortlich, dass Spieler*innen zu Beginn keine kritischen Fehler machen, und helfen bei technischen Fragen. Sie sollten jedoch versuchen, den Spieler*innen nicht vorzuschreiben, wie sie sich strategisch verhalten oder welche Schritte sie genau unternehmen sollen. Unsere sozialen Simulationen enthalten oft sehr viele Informationen. Die Moderation sollte nicht versuchen, alles auf einmal zu vermitteln. Wenn möglich, sollte sie relevante Informationen immer nur dann geben, wenn diese benötigt werden. Die Bereitstellung von zu viel oder zu wenigen Informationen kann dazu führen, dass sich die Spieler*innen überfordert oder frustriert fühlen, was wiederum zu einem Rückzug der Spieler*innen führen kann. Es kann leicht passieren, dass man Teil des Geschehens wird und sich mitreißen lässt – vor allem, wenn der*die Moderator*in weiß, was kommt. Seien Sie vorsichtig! Das Ziel ist es, die richtige Menge an Informationen zur richtigen Zeit bereitzustellen und dann die Spieler*innen spielen zu lassen.

DOs	DON'Ts
Sei selbstbewusst und durchsetzungsfähig	keine Ziele setzen
Erlaube, Fragen zu stellen	Verlasse dich nicht zu sehr auf Notizen
Gestalte es lustig und fesselnd	Springe nicht von einem Punkt zum anderen.
Übe die Einführung!	Achte bei der Einführung und im Debriefing nicht zwanghaft auf die Zeit
Sei beruhigend! "Verwirrung ist normal, du wirst es verstehen"	
Organisiere die Einführung gut – grundlegende Informationen sollten immer allen mitgeteilt werden	
Konzentriere dich auf die Simulation – Im Debriefing kann über die reale Welt gesprochen werden	

Weitere Informationen zur Moderation, insbesondere Tipps und Aktivitäten für die Leitung von Gruppen und zur Kommunikation, finden Sie im Toolkit für Pädagog*innen.

Technischer Überblick

Die Simulation Up to You! dauert etwa 90 Minuten (oder mehr). Die Simulation ist in Runden unterteilt, die in der Simulation als Dekaden bezeichnet werden. Jede Dekade ist in 2 Phasen unterteilt: 1) Aktionen, 2) Ergebnisse. In der Aktionsphase treffen die Spieler*innen Entscheidungen, und in der Ergebnisphase erfahren sie, welche Folgen diese hatten. Die erste Dekade ist ein Tutorial, das mehr über die Simulation erklärt. Vor jeder Runde sollte eine kurze Einführung stattfinden, gefolgt von einer Nachbesprechung der Ergebnisse.

Spielablauf

Phase	Zeit	Aktion	
Einführung 10 - 13 min	2 min +	Einführung in das Ziel des Workshops	
	3 min	Grundregeln	Optional
	3 min +	Einführung in die Simulationswelt – allgemein	
	5 min	Anmeldung und Verteilung von Rollen & Magic Circle	

Runde 1 Tutorial 28 min	Aktionen		
	15 min	Tutorial	
	Ergebnisse		
	10 min	Erklärung der Ergebnisphase	
Ziele	3 min	Was sind eure Ziele?	

Runde 2 15-18 min	Aktionen		
	10 min	Spieler*innen treffen Entscheidungen	
	Ergebnisse		
	10 min	Ergebnisphase	
Ziele	3 min	Berichte von Spieler*innen	Optional

Runde 3 15-30 min	Aktionen		
	10 min	Spieler*innen treffen Entscheidungen	
	10 min	Der Zukunftskonferenz	Optional
	5 min	Spieler*innen treffen Entscheidungen	Optional
	Ergebnisse		
	5 min	Ergebnisphase	

Runde 4 und 5 - Optional 15-30 min	Aktionen		
	10 min	Spieler*innen treffen Entscheidungen	
	10 min	Die Zukunftskonferenz	Optional
	5 min	Spieler*innen treffen Entscheidungen	Optional
	Ergebnisse		
	5 min	Ergebnisse	
Ende der Simulation			

Debriefing 15-60 min	5 min +	Zusammenfassung der Simulation	
	5 min +	Diskussionen in kleinen Gruppen – Ziele, Herausforderungen, Zusammenhänge	Optional
	5 min +	Diskussion im Plenum – Denkanstöße, Verbindung zur realen Welt	
	3 min +	Feedback	

Einführung gestalten

Die Einführung ist die erste Gelegenheit für die Spieler*innen, sich mit der neuen Welt, in der sie sich bewegen, vertraut zu machen. Die Einführung sollte geübt sein und genügend Informationen enthalten, ohne zu viel zu verraten.

Es ist nicht unbedingt erforderlich, dass Sie genau das "Skript" verwenden, das wir hier beigefügt haben – Sie kennen Ihr Publikum am besten und können beurteilen, ob es mehr oder weniger Informationen benötigt. Wenn Sie die Einführung an Ihr Publikum anpassen, denken Sie daran, dass es eine Grenze dafür gibt, wie viele neue Informationen jemand auf einmal aufnehmen kann. Es ist in Ordnung, relativ schnell zur Tutorial-Runde überzugehen, in der die Teilnehmer*innen üben und auch Fragen stellen können.

Bei Ihrer Einführung müssen Sie Folgendes erwähnen: den Hintergrund und die Regeln von Social Simulations, den Rahmen von Up to You! und die Oberfläche. Die Einführungspräsentation sollte so projiziert werden, dass jede*r sie sehen und Ihren Erklärungen folgen kann. Wenn Sie die Simulation in einem Workshop präsentieren, sollten Sie das Einführungsskript in Kombination mit der Einführungspräsentation verwenden, um sicherzustellen, dass Sie nichts vergessen.

Einführung in die Social Simulation

ZIEL DES WORKSHOPS	<i>Hallo! Unser Ziel für heute ist ...</i>
GRUNDREGELN	<i>Wir werden einige Grundregeln aufstellen, um sicherzustellen, damit wir gut zusammenarbeiten:</i> Fakultativ - Wenn Sie die Simulation im Unterricht verwenden oder eigene Regeln aufstellen, benötigen Sie diesen Teil möglicherweise nicht. • <i>Es spricht immer nur eine Person gleichzeitig;</i> • <i>Ihr könnt Fragen stellen, um etwas zu klären;</i> • <i>Kritisiert andere immer auf eine, respektvolle und konstruktive Weise;</i> • <i>Gefühle dürfen geäußert werden; sie sollten nicht abgelehnt oder verleugnet werden;</i> • <i>Wenn sich jemand zu irgendeinem Zeitpunkt während der Simulation unwohl fühlt, können wir die Session unterbrechen und das Problem besprechen/lösen.</i>
KEINE GEWINNER*INNEN UND VERLIERER*INNEN	<i>Auch wenn wir es manchmal als Spiel bezeichnen, gibt es bei Up to You! keine Gewinner*innen oder Verlierer*innen. Es gibt kein "ultimatives" Ziel, das erreicht werden muss – die meisten Punkte, das meiste Geld, etc. Das Hauptziel ist es, Prozesse zu erleben und aktiv teilzunehmen, auch wenn es herausfordernd ist!</i>
KEINE FESTGELEGTE ZIELE	<i>Ihr als Spieler*innen setzt euch in euren Rollen eigene Ziele. Es gibt einige allgemeine Aufgaben, die ihr erfüllen müsst, um die Welt am Laufen zu halten. Wie ihr das macht, bleibt euch überlassen.</i>
DEBRIEFING	<i>Am Ende des Workshops werden wir über eure Erfahrungen und Ziele sprechen. Also, Was sind die Regeln der Up to You! – Simulation?</i>

Regeln von Social Simulations

zuhören!	<i>Ihr müsst auf meine (des/der Moderator*in) Ansagen hören. Sie können Informationen enthalten, die für die alle relevant sind.</i>
Feedback	<i>Wenn ihr Fragen zum Ablauf der Simulation habt, könnt ihr diese sofort stellen. Wenn ihr Feedback zur Simulation, zum Modell oder zu etwas, das passiert ist, habt, hebt es bitte bis zum Debriefing auf.</i>
Komplexität und Unsicherheit	<i>Macht euch keine Sorgen! Am Anfang gibt es eine Menge Informationen, aber mit der Zeit, normalerweise nach der ersten oder zweiten Runde, wird alles klarer. Ihr erhaltet die Informationen „just-in-time“ – stellt Fragen, wenn ihr neugierig seid, aber wundert euch nicht, wenn der*die Moderator*in eine Antwort wie "Dazu kommen wir gleich" gibt.</i>

Up to You! – Einführung in die Simulationswelt

Schauplatz	<i>Up to You! ist eine Simulation über drei Länder – Rosa, Triland und Magnolia.</i>
Landschaft	<i>In jedem Land gibt es Naturgebiete, Anlagen für die Produktion von Nahrungsmitteln, Energie oder Waren und Dienstleistungen, und es leben Menschen in besiedelten Gebieten.</i>
Rollen	<i>Ihr werdet Aufgaben in einem der vier Ministerien übernehmen: Wirtschaft & Handel, Wasser & Umwelt, Soziales & Arbeit oder Bildung & Forschung. Was ihr in diesen Ministerien tut, ist euch überlassen.</i>
Magischer Kreis An dieser Stelle empfehlen wir, die Spieler*innen in verschiedene Rollen einzuteilen.	<i>Um einen sicheren Raum zu schaffen, arbeiten wir mit dem so genannten "magischen Kreis". Ihr betretet einen magischen Kreis des Vertrauens und des Respekts. Ihr werdet in der Simulation eine bestimmte Rolle einnehmen. In dieser Rolle könnt ihr Dinge tun, die ihr normalerweise tun würdet, aber auch Dinge, die ihr nicht tun würdet. Was in der Simulation geschieht, ist Teil der Simulation. Wenn wir sie beenden, verlassen wir aktiv den magischen Kreis und werden wieder Freund*innen.</i> <i>Legt nun eure ID an / ändern Sie den Namen im Zoom.</i>
Die Zukunft	<i>Die vorherigen Regierungen haben sich darauf geeinigt, Fortschritte in der Umsetzung der Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erreichen. Doch was dies für euch und die Zukunft eurer Länder bedeutet, liegt an euch.</i>
Tutorial Das Tutorial sollen alle Spieler*innen, die gemeinsam eine Rolle spielen, auf einem Gerät gemeinsam machen. Online kann dazu die Option "Bildschirm freigeben" von einer*m Teilnehmer*in genutzt werden.	<i>Eure Vorgänger*innen haben einige Tipps in Form eines Tutorials für euch hinterlassen. Bitte loggt euch nun über den eingeblendeten Link und mit dem Login ein.</i>

Verteilung der Rollen

Fragen Sie, wer in welche Rolle schlüpfen möchte. Diese Methode eignet sich besser für Live-Workshops. Achten Sie auf die Tische, die Sie für den Workshop aufgestellt haben. Bei Online-Workshops empfehlen wir, die Rollen vorher zu verteilen.

(Weitere Informationen über die [Was ist die Up to You! Simulation](#) ->)

Bevor Sie mit dem Tutorial beginnen:

1. Fragen Sie, ob es Fragen gibt.

Es ist gut, mit den Teilnehmer*innen zu überprüfen, ob sie alles verstanden haben. Sie können die Teilnehmer*innen ermutigen, schon vor dem Ende der Präsentation Fragen zu stellen oder diese aufzuschreiben.

Wenn die Teilnehmer*innen nach Elementen fragen, die später erklärt werden, seien Sie höflich, aber sagen Sie ihnen, dass sie später darauf zurückkommen werden.

Einige Elemente werden sie selbst entdecken müssen.

2. Kommunikationskanäle einrichten.

Die Spieler*innen sind vielleicht verwirrt, wie sie mit anderen Teilnehmer*innen kommunizieren sollen. Sollen sie persönlich diskutieren? Oder sollten sie den Videokonferenz-Chat nutzen (während der Online-Workshops)?

Das bleibt Ihnen überlassen, aber es sollte klar sein, welche Kanäle wann und wie genutzt werden sollen.

Nur Online-Workshops:

3. Gruppenräume schaffen

Wenn Sie mehr als eine*n Spieler*innen pro Rolle haben, sollten Sie für jede Rolle einen separaten Raum einrichten. Auf diese Weise können Sie mehr Akteur*innen unterbringen, eine zusätzliche Ebene der Zusammenarbeit schaffen und einen Raum für interne Diskussionen einrichten.

Bevor Sie die Breakout-Räume einrichten, müssen Sie den Teilnehmer*innen klar ankündigen, was als Nächstes passiert und wie es sich auf die Kommunikation auswirken wird.

4. Notizen machen

Bereiten Sie sich darauf vor, interessante Interaktionen, Reaktionen, Aktionen und Ereignisse, die während der Simulation auftreten, zu beobachten und zu notieren. Sie können für das Debriefing einige Punkte aufschreiben, um sich besser daran zu erinnern, worauf Sie besonders achten müssen.

(Mehr zum Thema [Durchführen des Debriefings](#) ->)

Tutorial Runde

Das Hauptziel dieser Runde ist es, mehr über die Rollen und die Mechanismen der Simulation zu erfahren. Diese Runde gibt jedem Land und jeder Rolle die Möglichkeit, sich mit ihrer Rolle vertraut zu machen, indem einige einfache Tutorial-Schritte befolgt werden. Das Tutorial ist notwendig, damit die Spieler*innen wissen, wie sie sich auf der Oberfläche zurechtfinden. Für jede Rolle ist es leicht verschieden. Wir empfehlen Ihnen, einen Blick auf das Tutorial-Szenario zu werfen, da es weitere Informationen über die Simulation enthält.

Es ist nicht möglich, dass ein*e Spieler*in das Tutorial selbst vorzeitig beendet, aber Sie als Moderator*in können das Tutorial für alle Rollen oder für eine einzelne Rolle, z.B. im Falle technischer Probleme auf der Registerkarte "Spieler*innen" (Abbildung unten) abbrechen.

Spieler*innen

Rosa	Triland	Magnolia
Wirtschaft & Handel 1611 1 / 58 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Wirtschaft & Handel 1855 1 / 58 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Wirtschaft & Handel 2160 1 / 58 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.
Soziales & Arbeit 1911 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Soziales & Arbeit 3541 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Soziales & Arbeit 9124 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.
Wasser & Umwelt 9291 1 / 50 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Wasser & Umwelt 9713 1 / 50 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Wasser & Umwelt 4318 1 / 50 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.
Bildung & Forschung 9928 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Bildung & Forschung 5237 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.	Bildung & Forschung 2478 1 / 53 Tutorial in Arbeit. Tutorial beenden.

Drucken

Alle Tutorials beenden.

Schließen

Sie können auch genau sehen, bei welchem Schritt die Spieler*innen steckengeblieben sind, und können das Dokument Tutorial-Szenario hinzuziehen, um das Problem zu lösen.

Während der Tutorial-Runde:

Ständiges Beobachten der Spieler*innen.

Wenn Spieler*innen ruhig sind, bedeutet das nicht unbedingt, dass sie alles verstehen.

Für persönliche Workshops:

Beobachten Sie die Spieler*innen, wenn Sie sehen, dass jemand verwirrt ist - fragen Sie, ob er/sie Hilfe braucht.

Für Online-Workshops:

Achten Sie auf Fragen in der Videokonferenzsoftware. Wenn Sie mit Breakout-Räumen arbeiten, besuchen Sie verschiedene Gruppen, um sich über deren Fortschritt zu informieren. Stellen Sie sicher, dass die Teilnehmer*innen wissen, wie sie mit Ihnen kommunizieren können, wenn Sie nicht in ihrer Gruppe sind.

Das Tutorial beginnt, sobald Sie auf "Spiel starten" klicken

Bevor Sie "Ergebnisphase starten":

1. Achten Sie darauf, dass die Aufmerksamkeit der Teilnehmer*innen auf Sie gerichtet ist.

Sorgen Sie dafür, dass sich alle auf Sie konzentrieren. Einige Teilnehmer*innen haben die Tendenz, ihre Aktionen und Verhandlungen bis weit in die Ergebnisphase hinein fortzusetzen.

2. Bereiten Sie sich darauf vor, Fragen zu stellen.

Haben Sie die Spieler beobachtet? Gut, dann können Sie Ihre Beobachtungen jetzt nutzen, um die Spieler*innen auch in der Ergebnisphase ein wenig zu aktivieren. Die Ergebnisphase ist ein Zeitraum, in dem das Energieniveau der Teilnehmer recht niedrig ist – da sie sich auf Sie konzentrieren müssen, sind sie nicht so involviert wie in der Aktionsphase. Dies kann sich auf ihr Verständnis der Ereignisse in der Simulation auswirken. Versuchen Sie, die Teilnehmer*innen zu motivieren, indem Sie ihnen Fragen stellen, z. B. wie sie sich fühlen, warum sie Probleme haben, und mehr.

3. Bereiten Sie sich darauf vor, Fragen zu beantworten.

Bei den Ergebnissen werden die Spieler*innen oft fragen: WARUM? Sie sind vielleicht verwirrt über einige der Ergebnisse. Je nach Frage können Sie sie selbst beantworten oder an andere Teilnehmer*innen weiterleiten.

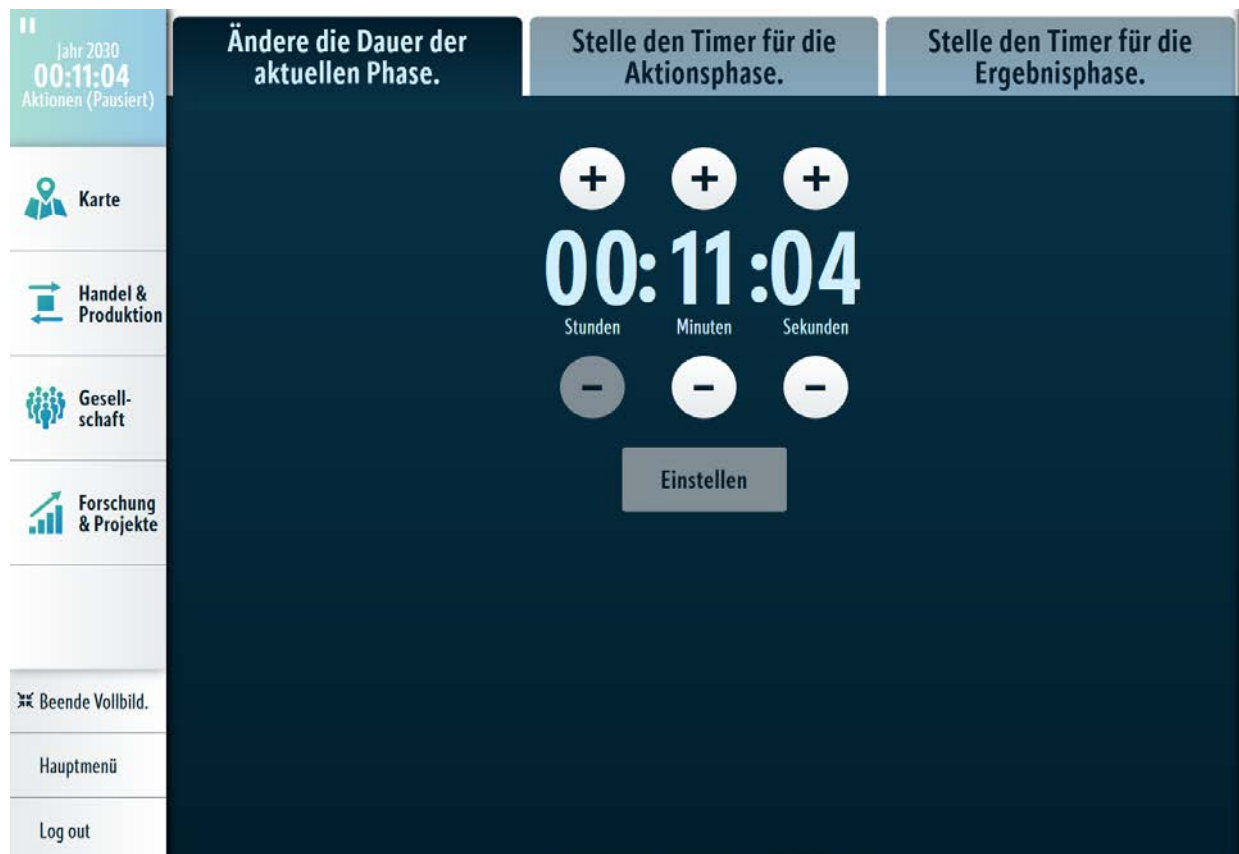
(Weitere Informationen über Ihre Rolle als [Moderation](#) ->)

Ergebnisphase

Wie wir schon oft erwähnt haben, ergibt sich die Stärke von Social Simulations nicht aus den Verhandlungen – obwohl das Teil des Prozesses ist. Die Stärke liegt in der Möglichkeit, die Auswirkungen der eigenen Entscheidungen zu sehen. In Up to You! treffen die Spieler*innen Entscheidungen und sehen deren Konsequenzen in der Ergebnisphase. Der Fortschritt hat viele Facetten, und dieser Abschnitt wird Ihnen helfen, diese zu verstehen.

Obwohl es in Social Simulations keine Gewinner*innen und Verlierer*innen gibt, muss es eine Möglichkeit geben, den Fortschritt zu messen. Das ist einer der Punkte, der unsere Social Simulation von anderen Simulationen und Spielen unterscheidet. In anderen Simulationen üben Sie vielleicht das Verhandeln, aber Sie kommen nie dazu, Ihre Pläne umzusetzen und die Ergebnisse zu sehen – sowohl die erwarteten als auch die unerwarteten.

Während der "Aktionsphase" sehen Sie auf Ihrem Bildschirm einen Button „Ergebnisphase starten“ (Abb. x). Auch wenn der Timer in der oberen linken Ecke auf eine bestimmte Zeit eingestellt ist, müssen Sie nicht die gesamte Zeit warten, bevor Sie die Ergebnisphase starten. Sie können die Dauer der aktuellen Phase ändern (Abb. x.) oder die Ergebnisphase erzwingen. Denken Sie daran, dass keine weiteren Aktionen möglich sind, sobald die Ergebnisphase begonnen hat.



Die Ergebnisphase besteht aus 13 verschiedenen Schritten, die den Spieler*innen im Detail zeigen, was aufgrund ihrer Handlungen in der Aktionsphase passiert ist. Bei jedem Schritt erhält jede Rolle eine Benachrichtigung mit einer Zusammenfassung der Ergebnisse. Als Moderator*in erhalten Sie Zusammenfassungen für alle Länder. Je nach Schritt der Ergebnisphase können die Spieler*innen zu verschiedenen Oberflächen in der Simulation weitergeleitet werden.

In jedem Schritt der Ergebnisphase

Geben Sie sich und den Spieler*innen eine Minute Zeit, um die Nachrichten zu lesen. Prüfen Sie immer, ob es irgendwelche Fragen gibt. Halten Sie die Ergebnisse gegebenenfalls an, um den Spieler*innen mehr Zeit zum Lesen zu geben.

Karte -> Schritte 1-3

- Speicher zurücksetzen – Ungenutzte Ressourcen werden aus dem Speicher eines jeden Landes entfernt.
- Selbstreinigung – Das Süßwasser reinigt die Hälfte der Verschmutzung selbst. Das Gleiche geschieht mit allen Naturgebieten. Die Veränderungen sind auf der Karte hervorgehoben.

Gesellschaft -> Schritte 4-7

- Konsumgüter – Die Bevölkerung der Länder verbraucht die ihnen zur Verfügung gestellten Ressourcen. Die erste Spalte im Menü Gesellschaft zeigt die Effekte auf andere Elemente.
- Indikatoren – Investitionen in die Infrastruktur und Auswirkungen der Konsumgüter werden in den Indikatoren Gesundheit, Bildung, Recht & Sicherheit zusammengefasst.
- Ergebnisse – Die Auswirkungen von Konsumgütern, Infrastruktur und Indikatoren kulminieren in den Ergebnissen: Arbeitskräftepotenzial, Forschungspotenzial und Regierungsbudget

Gesellschaft

Dies ist wahrscheinlich der komplexeste Teil der Simulation. Ermutigen Sie die Spieler*innen, insbesondere diejenigen, die die Rolle des Ministeriums für Soziales & Arbeit spielen, auf die einzelnen Elemente zu klicken, um mehr über sie zu erfahren. Fragen Sie die Spieler*innen nach den Zusammenhängen zwischen den Elementen. Haben sie diese verstanden?

Die ausführliche Erklärung der einzelnen Elemente befindet sich im Menü "Gesellschaft". Sie können sie in der ersten Ergebnisphase nutzen, um bei Bedarf detaillierte Erklärungen zu liefern. Die Mindestbedürfnisse der Bevölkerung orientieren sich immer an der Größe der Bevölkerung.

- Münzen senden & mehr – In diesem Schritt erhält jede Rolle ihr Budget, und sowohl das Arbeitskräftepotenzial als auch das Forschungspotenzial werden für die Spieler*innen in ihren Ressourcen aktualisiert.

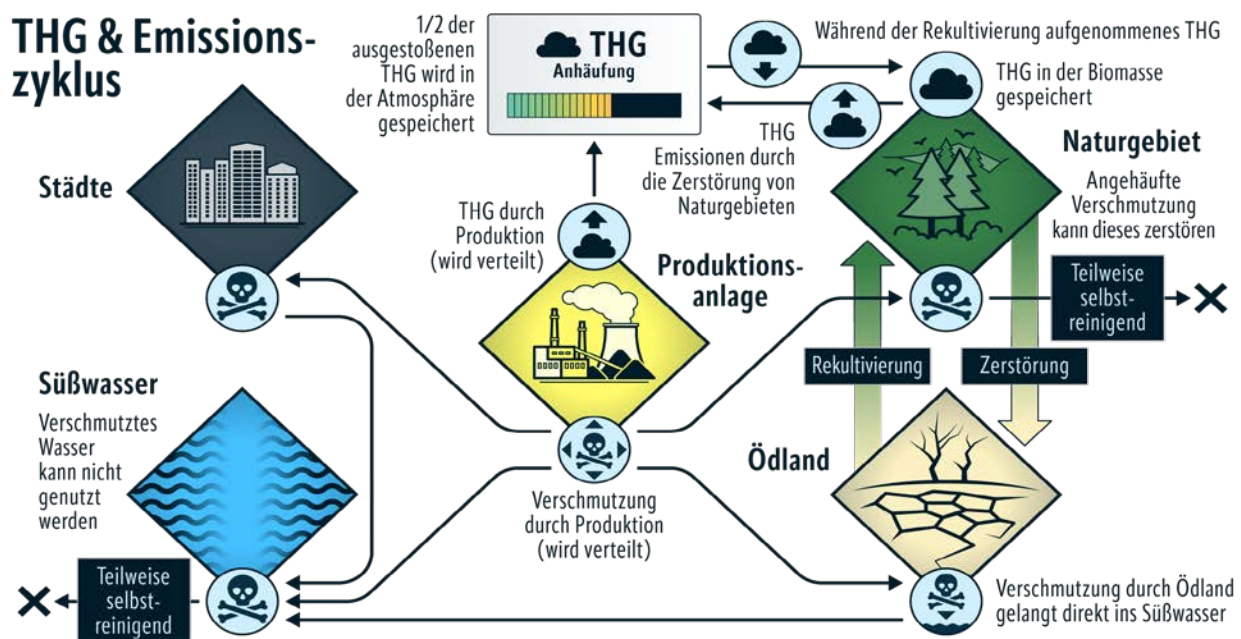
Karte -> Schritte 8-12

- Anlagen zurücksetzen – Dieser Schritt fasst alle neuen Einrichtungen, neuen Naturgebiete und geschützten Gebiete zusammen. Sie sind auf der Karte hervorgehoben.
- Umweltverschmutzung verteilen – Die von den Anlagen ausgehende Verschmutzung verteilt sich um sie herum. Neues Ödland entsteht, wenn die Verschmutzung hoch ist. Die Änderungen werden in der Karte hervorgehoben.
- Abwasser – In allen drei Ländern gelangt Verschmutzung in die Süßwasserquellen. Das verfügbare Wasser für das nächste Jahrzehnt wird aktualisiert. Änderungen werden auf der Karte hervorgehoben.
- CO² und Treibhausgase verteilen – Treibhausgase, die durch die Zerstörung von Naturgebieten entstehen, werden in die Atmosphäre abgegeben. Die Änderung ist in der rechten Seitenleiste unter THG-Anhäufung sichtbar.
- Katastrophen – Wenn die Anhäufung von Treibhausgasen hoch ist, können Anlagen aufgrund von Klimaereignissen wie Waldbrände, Wirbelstürme oder Überschwemmungen zerstört werden.

Treibhausgase und Umweltverschmutzung

Umweltaspekte sind ein wichtiger Teil der Simulation. Während des Tutorials erfahren die Spieler*innen einige wichtige Informationen über diese Aspekte von Up to You!. Aber auch Sie sollten diese Aspekte verstehen, falls Fragen aufkommen.

Die Produktion von Nahrungsmitteln, Energie, Waren und Dienstleistungen verbraucht Wasser und erzeugt oft Treibhausgase (THG) und Umweltverschmutzung. Die Umweltverschmutzung ist ein Nebenprodukt des Betriebs der Anlagen. Sie breitet sich lokal auf besiedelte Gebiete, Naturgebiete und Süßwasser aus. Treibhausgase sind ebenfalls ein Nebenprodukt des Anlagenbetriebs, entstehen aber auch, wenn ein Naturgebiet zerstört wird. Sie verbreiten sich weltweit in der Atmosphäre und in den Meeren.



Ödland entsteht durch übermäßig verschmutzte Naturgebiete. Ödland kann keine wesentlichen Ökosystemleistungen mehr erbringen. Sie entsteht auch, wenn eine Anlage oder ein Gebiet durch Klimaereignisse geschädigt wurde oder wenn besiedelte Gebiete aufgrund von Abwanderung leer werden. Spieler*innen können Ödland auch durch die direkte Zerstörung von Anlagen erzeugen. Um ein Ödland wiederzuverwenden, muss es mit einem fürs Ministerium Wasser & Umwelt verfügbaren Projekt rekultiviert werden. Wenn die Treibhausgaskonzentration ein bestimmtes Niveau erreicht, prüft die Simulation automatisch, welche Länder das Projekt zum Katastrophenrisikomanagement umgesetzt haben, und es kommt zu Katastrophen.

Markt -> Schritt 13

- Markt zurücksetzen – Die Preise unter "Kaufen" und "Verkaufen" in "Handel & Produktion" werden aktualisiert. Einige neue Ressourcen sind verfügbar.

Preise für Ressourcen

Die Preise für Ressourcen können sich im Laufe der Simulation aufgrund der sich ändernden Nachfrage nach bestimmten Produkten ändern. Wenn am Ende des Jahrzehnts viele Ressourcen einer Art zum Kauf zur Verfügung stehen, bedeutet dies, dass das Angebot höher ist als die Nachfrage. Die Preise werden sinken. Ist die Nachfrage höher als das Angebot, d. h. gibt es am Ende des Jahrzehnts keine Ressourcen mehr, so steigen die Preise.

Zusammenfassung

Diskussion, Berichte, Schlagzeilen – wie man die Ergebnisphase mit einem Paukenschlag beendet

Wir empfehlen, am Ende jeder Runde etwas Zeit für die Kommentare der Spieler*innen zu lassen. Fragen Sie die Spieler*innen nach ihrer Meinung über den Zustand der Länder und ihre Hoffnungen für die Zukunft.

Vor dem Ende der Ergebnisphase erhält jede Rolle eine Zusammenfassung aller Schritte.

Aktionsphase

Nachdem Sie die Ergebnisphase abgeschlossen haben, beginnen Sie die nächste Aktionsphase. Dies ist das erste Mal, dass die Spieler*innen ihre eigenen Entscheidungen treffen können.

Da es ihre erste Runde mit unabhängigen Entscheidungen ist, ist es in Ordnung, sie zu beobachten und sicherzustellen, dass sie keine schweren Fehler machen. Wenn Sie jedoch die zukünftigen Aktionsphasen durchlaufen, sollten Sie sich als Moderator*in mehr zurückhalten. Am Ende jeder Aktionsphase werden Sie eine weitere Ergebnisphase durchführen.

Die Zukunftskonferenz

Während der Aktionsphase, wenn Sie für den Workshop mehr als 90 Minuten Zeit haben, können Sie eine sogenannte Zukunftskonferenz organisieren. Die Zukunftskonferenz ist ein Treffen, das Sie zwischen Vertreter*innen verschiedener Rollen oder / und Ländern organisieren können. Manchmal kann die Kommunikation zwischen Ländern oder sogar innerhalb eines Landes eine Herausforderung für die Spieler*innen darstellen. Wenn Sie ein Treffen zwischen ihnen erzwingen, können Sie die Teilnehmer*innen dazu ermutigen, ihre Bedürfnisse zu äußern und bei Bedarf andere um Unterstützung zu bitten. Denken Sie daran, den Spieler*innenn nach Abschluss der Konferenz mehr Zeit für die Entscheidung und ihre Umsetzung zu geben.

Leitende Fragen an die Teilnehmer*innen der Konferenz:

- Was sind eure Bedürfnisse? Gibt es etwas, das ihr anderen anbieten könnt?
- Was sind eure Pläne?
- Wer braucht Unterstützung?

Durchführen des Debriefings

Das Debriefing ist der wichtigste Teil der Social Simulation. Der Grund dafür ist, dass die Spieler*innen im Debriefing zum ersten Mal die Gelegenheit haben, darüber nachzudenken, was sie getan haben, warum sie es getan haben und was es bedeutet. Es bietet auch Zeit, eine Verbindung zwischen der Simulationswelt und der Realität herzustellen. Das Debriefing ist der Zeitpunkt, an dem wir den Zyklus des erlebnisorientierten Lernens abschließen. Erlebnisorientiertes Lernen erfordert, dass wir ein Problem erleben, Lösungen testen und sehen, ob diese Lösungen funktionieren oder nicht. Ohne Reflexion und Abstraktion sind wir nicht in der Lage zu verstehen, warum die Lösung richtig ist oder wie sie verändert werden könnte, um noch effektiver zu sein.

Beenden der Simulation

Nach 4 oder 5 Runden, je nachdem, wie viel Zeit Sie haben, können Sie auf den Button "Spiel beenden" klicken. Tun Sie das erst, nachdem Sie alle Schritte der Ergebnisphase durchlaufen haben, und bevor Sie die nächste Aktionsphase beginnen.

Die Spieler*innen erhalten eine automatische Dankesnachricht, könnten Sie aber fragen, warum die Simulation beendet wurde. Sagen Sie den Spieler*innen, dass es an der Zeit ist, dass die jüngere Generation die Macht übernimmt, da sie bereits 40-50 Jahre lang regiert haben. Dies ist eine gute Überleitung zu den ersten Fragen des Debriefings.

Das Debriefing besteht aus zwei Teilen. Zuerst können Sie ein paar Fragen stellen, während die Teilnehmer*innen noch in ihren Rollen sind. Dann müssen Sie die Spieler*innen auffordern, ihre Rollen abzulegen. Wenn Sie bei einem persönlichen Workshop anwesend sind, können Sie sie bitten, ihre IDs/Batches zurückzugeben. In den Online-Workshops können Sie die Teilnehmer*innen bitten, ihre Namen in der Videokonferenzsoftware wieder in ihre eigenen zu ändern.

Einige Teilnehmer*innen sind begierig darauf, ihre Gedanken und Erfahrungen mitzuteilen. Achten Sie darauf, dass Sie auch die stillen Teilnehmer*innen zum Mitmachen ermutigen. Wenn Teilnehmer*innen eine unkorrekte Aussage über etwas in der Simulation oder in der realen Welt macht, können Sie diese gerne korrigieren, aber korrigieren Sie keine Meinungen.

Im Toolkit für Pädagog*innen finden Sie weitere Tipps zur Moderation von Diskussionen.

Für die Zusammenfassung verwenden Sie die Notizen, die Sie sich zur Simulation gemacht haben.

Wenn Sie wenig Zeit haben, verkürzen Sie die Zeit, die Sie mit der Zusammenfassung des Geschehens verbringen, und lassen Sie die Teilnehmer*innen über ihr Handeln nachdenken. Wenn Sie feststellen, dass die Konversation langsam verläuft, regen Sie die Konversation an, indem Sie einzelnen Teilnehmer*innen einige der Fragen stellen.

Vernachlässigen Sie nicht den Abschnitt "Was nun?". Hier haben die Teilnehmer*innen Zeit, Verbindungen zwischen dem, was in der Simulationswelt passiert ist, und der gegenwärtigen

Realität herzustellen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem die Teilnehmer*innen Verbindungen zwischen ihrem vorhandenen Wissen und den neuen Erfahrungen "herstellen" können.

Nach Abschluss des Debriefings können Sie eine "Feedback Befragung" verteilen, entweder in Papierform (bei einem persönlichen Workshop) oder als Link (bei einem Online-Workshop), um Feedback zu erhalten. Diese kann auch gerne an das Centre for Systems Solutions weitergeleitet werden, um die Simulation zu verbessern.

Wichtig ist, einen Überblick über die Ergebnisse zu geben, die Spieler*innen über ihre individuellen Erfahrungen reflektieren zu lassen, das System zu diskutieren und zu verstehen und eine Brücke zur realen Welt zu schlagen.

In einer idealen Welt hätten Sie 1,5 Stunden Zeit, um über alles zu sprechen. Im Klassenzimmer werden Sie wahrscheinlich 15-45 Minuten Zeit haben, also passen Sie die Zeit entsprechend Ihren Bedürfnissen an. Im Folgenden finden Sie einen Entwurf für ein 15-minütiges Debriefing mit optionalen Teilen. Je nach Ihren Bedürfnissen und denen der Gruppe können Sie die Zeit, die Sie für die nachstehenden Abschnitte aufwenden, ändern oder sie auch mit einem zusätzlichen Workshop verbinden.

I. Was ist passiert? -> noch in Rollen

a. Übersicht der Ergebnisse

Themen und Fragen an die Teilnehmer*innen:

- ⇒ Was ist passiert? Was hast du getan?
- ⇒ Worauf seid ihr stolz?
- ⇒ Was würdet ihr der nächsten Regierung raten?

II. Und weiter? -> Bitten Sie die Spieler*innen, ihre IDs/Batches abzunehmen oder ihre Namen in der Videokonferenzsoftware zu ändern. Sagen Sie ihnen: Wir verlassen den magischen Kreis, um zu sehen, was passiert ist.

a. Reflexion der Simulationserfahrung

Themen und Fragen an die Teilnehmer*innen:

- ⇒ Ziele: *Habt ihr euch Ziele für eure Rolle und/oder euer Land gesetzt? Wenn ja, wie lauteten sie? Konntet ihr sie ganz oder teilweise erreichen?*
- ⇒ Herausforderungen: *Seid ihr auf irgendwelche Probleme oder Herausforderungen gestoßen? Welche waren das? Wie habt ihr sie überwunden? Gab es Hindernisse, die ihr nicht überwinden konntet?*
- ⇒ Zusammenhänge innerhalb des Systems: *Was ist euch bei den verschiedenen Aktionen und deren Ergebnissen aufgefallen? Was hat euch überrascht? Was würdet ihr anders machen?*

Gruppenarbeit beim Debriefing

Wenn Sie mehr Zeit für das Debriefing zur Verfügung haben, empfehlen wir, die Teilnehmer*innen in kleinere Gruppen aufzuteilen und sie die "Und weiter"-Fragen untereinander vertieft diskutieren zu lassen. Mischen Sie die Gruppen so, dass mindestens ein Vertreter jedes Landes und jeder Rolle in einer Gruppe (4 Personen) ist. Nach der Diskussion in den Gruppen wird eine kurze Zusammenfassung im Plenum erstellt (die Teilnehmer*innen können sich mit Flipcharts oder Notizen auf die Präsentation vorbereiten).

III. Und jetzt?

a. Brückenschlag zur realen Welt

Themen und Fragen an die Teilnehmer*innen:

- ⇒ Realität: *Was sind eurer Meinung nach die am schwersten zu erreichenden Ziele für nachhaltige Entwicklung? Warum? Welche Lösungen gibt es in der Simulation, die sich in der realen Welt immer mehr durchsetzen? Welche sind eurer Meinung nach schwierig oder unpopulär?*
- ⇒ Zusammenarbeit und Vorteile: *Wie arbeiten Länder und Regierungen im realen Leben zusammen? Was sind ihre Lösungen? Funktionieren diese Lösungen? Auf welche Ziele würdet ihr euch konzentrieren und welche Maßnahmen würdet ihr in der realen Welt ergreifen -, mit dem Wissen das ihr jetzt habt?*
- ⇒ Lernen: *Was habt ihr gelernt? Was werdet ihr von dieser Erfahrung mitnehmen?*

Während des Debriefings haben die Teilnehmer*innen ihre Erfahrungen und Überlegungen zu den Ereignissen ausgetauscht und einen Konsens darüber erzielt, was passiert wäre, wenn sie anders gehandelt hätten. Am Ende ist es gut, auch darüber zu diskutieren, was mit diesen Schlussfolgerungen geschehen soll. Sie sollten die Spieler*innen dazu anregen, einen Konsens in Bezug auf reale Probleme zu erzielen, und sie ermutigen, sich zu Handlungen zu verpflichten, die sich auf die reale Welt auswirken werden, wenn auch in einem viel kleineren Maßstab.

Obwohl wir hier eine Reihe von Fragen zur Verfügung gestellt haben, die zum Nachdenken anregen sollen, können Sie auch andere Fragen formulieren, auf die sich die Teilnehmer*innen konzentrieren sollen.

Zusammenfassung und nächste Schritte

Der letzte Schritt der Workshops ist die Feedbackbefragung. Sie erhalten bessere Ergebnisse, wenn Sie diese persönlich verteilen, aber die Teilnehmer*innen finden es vielleicht einfacher, eine Online-Umfrage auszufüllen. Diese Umfragen helfen uns, die Simulation "Up to You!" weiter zu entwickeln und zu verstehen, welche Aspekte am informativsten sind und was besser vermittelt werden könnte. Zum Abschluss des Workshops können Sie weitere Schritte selbst bestimmen. Sie können den Teilnehmer*innen z.B. Hausaufgaben geben, damit sie ihre Gedanken zu den Fragen aus dem Debriefing aufschreiben.

Die häufigsten Fragen zum Ablauf des Workshops

Wie lange dauert eine Runde?

In der Standardeinstellung dauert die Runde etwa 15 Minuten. 15 Minuten sind für Aktionen vorgesehen, 7 Minuten für die Ergebnisse. Wir empfehlen, die Aktionsphase in der zweiten Runde auf 10 Minuten zu verkürzen. Sie können sie auch verkürzen, indem Sie die nächste Phase oder die nächste Runde erzwingen.

Was ist zu tun, wenn Spieler*innen keinen Zugriff auf die Simulation/Dateien/Videokonferenzsoftware haben?

Während des Workshops müssen Sie immer einen Plan B haben. Im Kapitel über die Workshop-Vorbereitung haben wir erwähnt, wie man sich auf schwierige Situationen vorbereiten kann.

(Weitere Informationen zum [Vorbereiten des Workshops](#) ->)

Das Wichtigste beim Lösen solcher Probleme: Geraten Sie nicht in Panik. Solange Sie nicht alle Spieler*innen wissen lassen, dass etwas nicht in Ordnung ist, wird dies die Erfahrung der Gruppe nicht beeinträchtigen. Beschränken Sie den Problemlösungsprozess nur auf die Personen, die er direkt betrifft. Wenn Sie jemanden haben, der Ihnen während des Workshops hilft, großartig! Sie können sich auf die Moderation konzentrieren, während andere das Problem für Sie lösen. Wenn nicht, warten Sie auf einen Moment, in dem Sie nicht die ganze Gruppe ansprechen müssen, und kümmern Sie sich diskret um die Probleme. Lassen Sie den/die Spieler*innen/in aber wissen, dass seine/ihre Probleme oder Anliegen irgendwann angesprochen werden, damit er/sie sich nicht ausgeschlossen oder allein gelassen fühlt.

Tipps und Tricks

Technische Tipps

1. *Testen der Simulation*: Es ist sinnvoll, die Simulation ein paar Mal selbst zu testen, bevor Sie einen Workshop leiten, um sie aus der Perspektive der Spieler*innen zu sehen und zu verstehen, was Sie als Moderator*in tun können. Dazu müssen Sie sich gleichzeitig als Moderator*in und als Spieler*innen anmelden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, dies zu tun. Sie können für jede Anmeldung ein eigenes Gerät verwenden. Alternativ können Sie sich auf einem einzigen Gerät mit einem anderen Webbrowser für jede Anmeldung anmelden, oder in einem einzigen Browser mit einem separaten Inkognito-Fenster für jede Anmeldung.

PRO-TIPP: Firefox hat jetzt ein Add-on, das mehrere Inkognito-Fenster ermöglicht. Das Add-on heißt "Firefox Multi-Account Containers", wird von Firefox selbst entwickelt und ist unter [diesem](#) Link erhältlich.

2. Scheuen Sie sich nicht, beim Üben der Einführung oder bei der ersten Durchführung der Ergebnissrunde die Zeit zu stoppen. Übung macht den Meister. Es ist auch eine gute Idee, die Einführung und die Ergebnisphase vor dem eigentlichen Workshop zu üben.
3. *Probleme mit der Internetverbindung:* Ihre Internetverbindung muss mindestens 13 Geräte unterstützen können. Wenn Sie nicht wissen, ob Ihr Veranstaltungsort über eine Internetverbindung verfügt, investieren Sie in einen mobilen Router mit entsprechender Kapazität. Wenn Sie immer noch Probleme haben, bitten Sie die Teilnehmer*innen, ihre persönlichen Geräte vom selben Netzwerk zu trennen (falls sie angeschlossen sind). Vergewissern Sie sich bei Online-Workshops, dass die Teilnehmer*innen wissen, dass sie eine gute Verbindung benötigen, um die Simulation spielen zu können.
4. *Aktualisieren Sie Ihren Chrome-Browser:* Der beste Browser für die Simulation ist Chrome, aber es sollte die neueste Version sein. Ihre zweite Wahl sollte Firefox sein, ebenfalls in der neuesten Version. Prüfen Sie vorm Workshop, ob Ihre Geräte und die Geräte der Teilnehmer*innen über die aktuellste Version verfügen.
5. *Führen Sie ein Worst-Case-Szenario Protokoll:* Es ist unvermeidlich, dass sich jemand abmeldet oder die Verbindung für längere Zeit abbricht, insbesondere wenn die Teilnehmer*innen an mehreren Orten spielen. Halten Sie für diesen Fall ein Protokoll bereit: Wie lange werden Sie warten, bevor Sie eingreifen? Übernimmt jemand anderes die Rolle des/ der Abwesenden, bis er/sie sich wieder einloggt oder die Internetverbindung wiederhergestellt ist? Oder werden Sie ganz ohne diese Rolle auskommen? Werden andere Minister*innen Ihnen sagen, was zu tun ist, oder werden Sie Ihre eigene Strategie anwenden?
6. *Achten Sie auf die Bildschirmauflösung und die Bildschirmgröße.* Wenn die Spieler*innen Probleme haben, alles auf dem Bildschirm zu sehen, erinnern Sie sie daran, dass sie den Bildschirm vergrößern und verkleinern sowie nach oben und unten scrollen können.
7. *Moderator*in geht zu schnell zu den Ergebnissen über:* Wenn Sie als Moderator*in zur Ergebnissrunde übergehen, bevor die Spieler*innen die Möglichkeit hatten, grundlegende Aktionen durchzuführen (wie das Sicherstellen der Grundbedürfnisse im Menü Gesellschaft), werden die Spieler*innen in der zukünftigen Runde kein Arbeitskräftepotenzial haben, um ihre Einrichtungen zu betreiben.
8. *Die Session ist zu lang:* Wenn Sie schon einige Runden gespielt haben, können Sie beschließen, die Session zu beenden und zum Debriefing überzugehen

Moderationstipps

1. *Länder sichern nicht die Grundbedürfnisse der Bevölkerung:* Die Grundbedürfnisse (Smiley im Menü Gesellschaft) haben große Auswirkungen, wenn sie nicht erreicht werden; erinnern sie die Länder, die die Grundbedürfnisse nicht erfüllen, daran.
 - a. Wenn ein Land aus irgendeinem Grund die Grundbedürfnisse einer Ressource (insbesondere Wasser, Nahrung oder Energie) nicht erfüllt, wird die Arbeitskraft eines

Landes wahrscheinlich auf null reduziert. Dies hat nicht nur Auswirkungen auf dieses Land (das seine Anlagen nicht betreiben kann), sondern auch auf die anderen Länder (die zusätzliche Ressourcen benötigen). Die*der Moderator*in müsste in diesem Fall wahrscheinlich direkte Ressourcentransfers an die Länder vornehmen.

2. *Beachten Sie insbesondere die "nicht übertragbaren" Ressourcen:* Zu den nicht übertragbaren Ressourcen gehören das Wasser und das Arbeitskräftepotenzial sowie das Forschungspotenzial. In der 2. Runde sollten die Spieler*innen gewarnt werden, wenn ihr Arbeitskräftepotenzial oder ihr Wasserstand niedrig ist. Ab der 3. Runde sollten Sie die Spieler*innen sanft ermahnen, aber spielen lassen. Sie können das Arbeitskräftepotenzial eines Landes nicht reparieren oder dem Land mehr Wasser geben. Aber bevor es die Welt zerstört, können Sie direkte Transfers von Energie, Nahrung oder Waren und Dienstleistungen an die Länder auim Menü "Handel und Produktion" vornehmen.
3. *Timing der Ergebnisphase:* Überstürzen Sie nichts beim ersten Mal. Achten Sie darauf, dass die Spieler*innen genug Zeit haben, um die Nachrichten zu lesen, die sie erhalten. Um zu lernen, wie die Ergebnisphase abläuft, führen Sie die Session selbst durch und lernen Sie, wie viel Zeit Sie für jeden Schritt benötigen. Versuchen Sie, die Länge der Ergebnisphasen in den Runden 2-5 an Ihre Gruppe anzupassen – manchmal werden sie die Dinge schneller verstehen, manchmal langsamer.
Es lohnt sich, 5 Minuten mehr für die Ergebnisphase aufzuwenden, um sicherzustellen, dass jeder versteht, was passiert ist bzw. passieren wird.
 - a. Wenn Sie einen Schritt zu schnell überspringen oder nichts dazu sagen, machen Sie sich nicht zu viele Gedanken: Sie können es später erklären.
4. *Entscheiden Sie sich für eine Strategie als Moderator*in:* Je nachdem, mit wem Sie spielen, können Sie bei Fehlern mehr oder weniger nachsichtig sein. Es ist auch gut, wenn Sie Ihre Aktionen im Spiel als Teil der Session rahmen – d.h. wenn Sie einem Land Ressourcen geben müssen, sind nicht Sie, die*der Moderator*in, sondern die Weltbank dafür verantwortlich. Das hilft, die Illusion des magischen Kreises aufrechtzuerhalten.

Workshops durchführen

Für Live (Face-to-Face) Workshops

1. Bereiten Sie eine Präsentation für die Einführung vor
2. Zeigen Sie die Karte / das Menü Gesellschaft auf einer großen Leinwand – entweder mit einem Beamer oder auf einem großen Monitor -, aber führen Sie die Ergebnisphase von einem zweiten Gerät durch.
3. Die Spieler*innen erhalten die Ergebnisse ihres Landes direkt auf ihren Bildschirm.
4. Versenden Sie Log-in-Codes per E-Mail oder schreiben Sie sie auf ein Whiteboard oder auf die IDs.
5. Verteilen Sie Ausdrucke der Anleitung für Spieler*innen.

Für Online Workshops

1. Bereiten Sie eine Präsentation für die Einführung vor.
2. Verwenden Sie Microsoft Teams, Zoom, Google Meet oder eine andere Webinar-Software, um den Teilnehmer*innen die Einleitungspräsentation und das Debriefing zu vermitteln sowie für die Ergebnisphase.
3. Senden Sie IDs für Spieler*innen vor Beginn des Workshops aus. Senden Sie Links zur Anleitung für Spieler*innen im Chat.
4. Erstellen Sie ein offenes Dokument, wie z. B. Etherpads oder GoogleDoc, und einen gemeinsam nutzbaren Link mit Zugang dazu. Senden Sie den Link an die Teilnehmer*innen, damit sie das Dokument nutzen können, um sich während des Spiels Notizen zu machen und Fragen aufzuschreiben.