

(7) Moderationskarte

*HINWEIS SPIELMODI: Es ist Optional, ob ihr mit Moderation spielt (Siehe (1) Spielanleitung). Wenn ihr euch dafür entscheidet, ist dies die Karte für die Moderation, die anderen Spieler*innen sollten diese **nicht** lesen. Die Moderation kann sie während des gesamten Spielverlaufs zu Rate ziehen.*

Rolle und Aufgabe der Moderation

Du bist **nicht Teil des Konflikts, sondern** dafür verantwortlich, dass alle Akteur*innen zu Wort kommen und möglichst viele Perspektiven gehört werden, **aber du argumentiert niemals mit.**

Deine Aufgabe ist nicht weniger wichtig:

- Du **achtest auf das Einhalten der Diskussionsregeln, kannst Menschen das Wort erteilen oder entziehen.**
- Du bist außerdem **Zeithüter*in**: Du achtest darauf, dass es nach der ersten und zweiten Verhandlungsrunde zu Verhandlungspausen kommt, und legst die Länge fest (Vgl. -> (1) Spielregeln)
- Über das Einbringen von **Ereigniskarten*** kannst du direkt ins Diskussions-Geschehen eingreifen. Du kannst die Ereigniskarte(n) „spielen“ wann du möchtest, aber solltest genau überlegen, wann es Sinn macht. Dies könnte beispielsweise der Fall sein, wenn die Diskussion nicht vorankommt oder Argumente wiederholt werden.

Die Moderation im Spielablauf

Phase 1 – Einführung (ca. 5-10 Min)

- Wir empfehlen, dass die Moderation die **Auswahl des Konfliktfalles** (oder mehrerer) vornimmt (**Dokument Konfliktfallkarte**). Ist die Teilnehmer*innenzahl so hoch, dass mehrere Konfliktfälle ausgewählt werden können, sind Fälle mit unterschiedlichen Schwerpunkten vorteilhaft.
- Verteile die **Kontextkarte** und lies diese laut vor.
- Achte auf die Zeit

Phase 2 – Rollenzuteilung (ca. 5-10 Min)

- Als Moderator*in verteilst du nach dem Zufallsprinzip die jeweiligen **Charakterkarten (Dokument Konfliktfallkarte)** eines Konfliktfalls.
- Daraufhin kannst du Namensschilder übergeben oder die Spieler*innen bitten, sich selbst ein Schild mit Name und Rolle (Gemeindemitglied, Unternehmensname etc.) zu erstellen.
- Anschließend musst du darauf achten, dass alle genug Zeit haben, ihre Rollenkarten zu lesen. Keine andere Person erhält Einblick in den Charaktertext.
- Du kannst nachfragen, ob Spieler*innen noch mehr Zeit brauchen, um zu lesen oder sich in ihre Rolle einzufinden.

Spielrunde 1

Phase 3 – Am Runden Tisch (ca. 45-60 Min): Die lokale Ebene

- Du beginnst offiziell den „Runden Tisch“. Führe die Spieler*innen erneut gerne erzählerisch in das Szenario ein.
- Zunächst sorgst du dafür, dass alle wissen, wer mit ihnen am Tisch sitzt. Nach und nach kannst du die verschiedenen Rollen vorstellen. Du kannst die Spieler*innen auch bitten, sich selbst vorzustellen, und sie etwa nur beim Namen ansprechen, aber nicht vorwegnehmen, wen sie vertreten, wer sie sind (Unternehmer oder Bäuerin?) – wichtig ist: Du musst darauf achten, dass die Spieler*innen sich kurzhalten und auf die Vorstellung ihrer Rolle beschränken: So soll verhindert werden, dass sie gleich los diskutieren und Argumente vorbringen.
- Dann verdeutlichst du, warum all diese Personen an einem „Runden Tisch“ sitzen, um welches Projekt, welchen Konflikt und welche Entscheidung es geht. **Dabei musst du auf jeden Fall auf die Kontextkarte des jeweiligen Szenarios zurückgreifen.**
- Anschließend eröffnest du die Diskussion. Dabei gibt es viele verschiedene Möglichkeiten: Vielleicht will eine Person direkt mit Argumenten für oder gegen das Projekt beginnen, vielleicht kannst du einfach die Person, die sich als letztes vorgestellt hat, darum bitten, die eigene Meinung zum Projekt zu äußern.
- Achte auf die Zeit

Phase 4 – Ereigniskarte(n)

- Die Ereigniskarte (**Dokument: Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**) ist deine beste Möglichkeit, inhaltlich auf die Diskussion einzuwirken.
- Du hast mehrere Karten zur Auswahl und kannst entscheiden, ob du eine, zwei oder drei einbringst. Wichtig ist stets: Versuche, die Diskussion dynamischer zu machen und schnelle Lösungen zu verhindern, achte aber darauf, dass ein zu schneller oder häufiger Einsatz von Ereigniskarten die Diskussion zäh und abgebrochen erscheinen lässt. Die Spieler*innen sollten genug Freiraum zu gegenseitigem Schlagabtausch, Verbänden und Streiten haben.
- Solltest du die Ereigniskarten dem Diskussionsverlauf anpassen, wählst du selber den jeweiligen Zeitpunkt hierfür. Alternativ kannst du aber auch nach z.B. 15, 30 und 45 Minuten diese einsetzen.
- Nach jeder Ereigniskarte wird die Diskussion am Runden Tisch fortgesetzt.
- Vor Abschluss des Konfliktfalles kannst du langsam aber entschieden die Schlussrunde einleiten.*

Phase 5 – Schlussrunde und Abstimmung (10–15 Min)

- In der Schlussrunde wird die Abstimmung (**Dokument Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**) über das Projekt vorbereitet.
- Als Moderation kannst du eine abschließende „Plädoyer-Runde“ einleiten. Alle haben Zeit für Schlussworte: Es ist die letzte Möglichkeit, noch andere Spieler*innen auf die eigene Seite zu ziehen, aber es findet **keine** Diskussion mehr statt und kein Antworten auf die Schlussplädoyers der Anderen. Das dies funktioniert, ist deine Aufgabe als Moderation!
- Du kannst dich auch dazu entscheiden, dass nur die PRO- und CONTRA-Akteur*innen Zeit für ein Schlusstatement haben, um die NEUTRALEN auf ihre Seite zu ziehen. Diese hören nur zu – so könnte die anschließende Abstimmung interessanter sein.
- Nach den Schlussplädoyers kommt es zur **Abstimmung**:
 - Stimmt ihr **offen** ab, gibst du das Zeichen und verkündest danach das Ergebnis: Die einfache Mehrheit gewinnt.
 - Stimmt ihr **geheim** ab, kannst du die Stimmzettel einsammeln, auszählen und das Ergebnis verkünden: Die einfache Mehrheit gewinnt.
- Nach der Abstimmung stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor: Welche Teilprojekte (Konfliktfälle) haben Zustimmung erhalten, welche nicht. Du notierst die Resultate auf dem Vordruck „Ergebnisnotiz“ (**Dokument Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**)
- Abschließend bist du für die **Konfliktlogos** verantwortlich, die auf das Spielbrett gelegt werden und das Abstimmungsergebnis verdeutlichen. Du kannst dieses Auflegen aber auch dem „Gewinner-Team“ (den PRO- oder CONTRA-Akteur*innen) überlassen.

Wenn das Projekt umgesetzt werden soll, legt die grüne Projektseite nach oben. Wenn das Projekt gestoppt wird, legt die rote Seite nach oben.

- **Fortführen oder Beenden des Planspiels?**

Du bittest alle Teilnehmer*innen ihre Rollen wieder zu verlassen und sammelst die Charakterkarten wieder ein.

a) Solltet ihr euch in der Vorbereitung entschieden haben, nur die erste Verhandlungsrunde zu spielen, dann beendest du das Planspiel mit der Reflexion des Planspiels. (gehe zu Phase 10 – Reflexion)

b) Solltet ihr euch vorab für eine zweite Verhandlungsrunde entschieden haben, setzt du das Planspiel nach einer kurzen Pause (10 Min.) fort.

Spielrunde 2

Phase 6 – Die globale Ebene: Zielsetzung

HINWEIS SPIELMODI: Die zweite Runde des Planspiels ist OPTIONAL. Bereits die erste Runde, welche die „kleinen“ Planspiele an einem spezifischen Konfliktort umfassen, funktionieren als vollständiges, abgeschlossenes Planspiel. Insbesondere für eine größere Gruppe, die in der ersten Runde mehrere Konfliktfälle parallel gespielt hat, ist die Durchführung der zweiten Verhandlungsrunde sinnvoll.

- Als Moderator*in leitest du nun von der lokalen auf die globale Ebene über und schilderst kurz die Zielsetzung für die zweite Verhandlungsrunde: Jetzt geht es darum, die Ursprünge, Folgen und Dimensionen der MIST-Projekte in ihrer Vielschichtigkeit kennenzulernen. Sämtliche acht Konfliktfälle – ob gespielt oder nicht – ergeben das sogenannte MIST-Projekt vom Isthmus de Tehuantepec bis zur Yucatán-Halbinsel.
- Für ein besseres Verständnis erwähnst du die geopolitischen Interessen hinter dem Gesamtprojekt: Durch die internationale Dimension soll ersichtlich werden, dass die Umsetzung oder Verhinderung des Gesamtprojekts nicht allein von den lokalen Akteur*innen abhängt. Durch die zweite Runde wird so auch die erste Runde des Planspiels noch einmal in ein anderes Licht gerückt.
- Im Laufe der Parlamentssitzung treten verschiedene Ereignisse ein, die du gezielt in die Diskussion einbaust. Den Zeitpunkt hierfür legst du selber fest, um neue Dynamiken zu erzeugen und Argumentationslinien zu verändern.

Phase 7 – Einführung in die zweite Verhandlungsrunde (10-20 Min)

- Nach der thematischen Einführung solltest du als Moderator*in sicher stellen, dass alle teilnehmenden Personen die Charakterrollen der ersten Runde verlassen haben. Jede*r Akteurin, der an der zweiten Verhandlungsrunde teilnimmt, vertritt die **eigene Position** zu dem Gesamtprojekt.
- Falls sich die Teilnehmer*innen nicht vorher kennen, sollten sie sich eine Namenskarte schreiben und anheften.
- Anschließend liest du die „Einladungskarte zur Parlamentssitzung“ vor (**Dokument Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**).
- Habt ihr in der ersten Runde für jeden Konfliktfall einen einzelnen Stuhlkreis gebildet, findet die Parlamentssitzung in einem **gemeinsamen Diskussionsrahmen** statt.
- Zu Beginn der zweiten Runde forderst du alle auf, ihren Standpunkt zur Gesamtproblematik kurz darzustellen. Achte darauf, dass jede Person zu Wort kommt, ihre eigene Meinung vertritt und nicht länger als eine Minute spricht.

Phase 8 – Die Parlamentssitzung (20-40 Min)

- Im nächsten Schritt beginnt die **Diskussion**. Dabei ist es wichtig, dass du aktiv die Moderation übernimmst. Stelle sicher, dass ...
 - a) ... eine offene und respektvolle Gesprächsatmosphäre existiert.
 - b) ...jede Person (kurz) zu Wort kommen kann und nicht unterbrochen wird.
 - c) ...das selbe Argumente nicht ständig wiederholt werden.
- Verwendung der **Ereigniskarten**: Nach jeweils 10-15 Minuten liest du zwei bzw. drei Ereignisse vor. Ob diese positiv oder negativ sind, ergibt sich aus den Abstimmungsergebnissen der ersten Runde (siehe Anleitung Phase 6: Schlüssel für

Ereigniskarten). Nach jeder Ereigniskarte unterbrichst du die Parlamentssitzung, um den Anwesenden die Möglichkeit zu bieten, sich auszutauschen. Achte darauf, dass alle Personen den Stuhlkreis verlassen. In Einzelgesprächen oder Kleingruppen können sie über das Ereignis reflektieren oder Allianzen schmieden.

- Nach fünf Minuten rufst du das Parlament wieder zusammen und setzt die Diskussion fort.

Phase 9 – Abstimmung (5-10 Min)

- Nach spätestens 60 Minuten – abhängig von der Anzahl der Ereigniskarten – beendest du die Parlamentssitzung. Du bedankst dich bei allen Beteiligten für ihr Erscheinen und Engagement und forderst zur **Abstimmung über die Frage auf: „Soll das Gesamtprojekt in Südmexiko realisiert werden – Ja, Nein oder Enthaltung?“**
- Verteile den Stimmzettel (**Dokument: Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**), damit diese geheim durchgeführt werden kann und sammel anschließend die Zettel wieder ein. Die **einfache Mehrheit** entscheidet. Nach der Auswertung verkündest du das offizielle Endergebnis!

Phase 10 - Reflexion (10-15 Min)

- Nach Abschluss des Planspiels leitest du in die Reflexion ein. Hierbei ist es wichtig, dass möglichst alle Teilnehmenden kurz ihre Eindrücke, Ängste oder Bewertungen zu dem Planspiel abgeben sowie über die Dynamik am Tisch und die Ergebnisfindung reflektieren.
- Verteile den Reflexionsbogen (**Dokument: Einladungskarte, Abstimmungszettel, Ergebnisnotiz, Reflexionsbogen**), damit die Teilnehmenden die Fragen schriftlich beantworten können. Alternativ ist es ebenso möglich, dass die Fragen am Abend oder nächsten Tag beantwortet werden können, um allen mehr Zeit zur Reflexion einzuräumen.

Mögliche Interventionen

<u>Situation</u>	<u>Mögliche Handlung / Satz von Moderation</u>
Einer redet zu viel	„Wir halten uns bitte kurz. Ich fasse noch einmal zusammen, jetzt übergebe ich aber an eine andere Stimme“
Spott oder Zynismus	„Erinnert euch: Ihr sprecht über reale Lebenswelten.“
Überforderung / Emotionen	„Wir atmen kurz durch. Eine Minute Stille, vielleicht auch einmal Bewegung, dann weiter.“
Unsicherheit über Rolle	„Schau nochmal in Ruhe auf deine Rollenkarte: Was ist dir wichtig? Sprich aus dieser Haltung heraus. Und denk daran: In solchen Runden ist man häufig nervös, auch die realen Akteurinnen und Akteure!“
Diskussion festgefahren	„Was würde deine Rolle riskieren, um gehört zu werden?“
Aggressive Stimmung	„Stopp. Wir erinnern uns: Jede Stimme wird gehört – nicht niedergedredet.“