Materialien

M1 – Spielziele

Aktivierungsfragen: „Worum geht es in dem Spiel?“; „Wer wird im Spiel Entscheidungen treffen, wer wird beobachten?“; „Ohne mehr zu wissen, auf was möchtet Ihr während des Spielens achten?“

Spielziele: Passen Sie die Spielziele so an (ggf. erfinden Sie neue), sodass Ihre Klasse Lust auf die Ziele bekommt. Alle sollen sich eines der unten angeführten Spielziele vornehmen. Auch Zweiergruppen wählen nur eines.

„Do Feed the Monkeys“ Versucht gegen die Vorgabe des Clubs mit einem überwachten Subjekt in Kontakt zu treten. Wie? Und was ist dabei herausgekommen? **Hinweis:** Geht nicht mit allen Charakteren! (schwer)	**„Braves Mitglied“** Versucht alle Aufträge des Clubs genauestens zu erfüllen! Dokumentiert, wo ihr bewusst nicht so gehandelt habt, wie ihr gekonnt hättet! (leicht)	**„Alle Kameras“** Am Ende der Spielsession wird die Anzahl der gekauften Kameras verglichen. Wer konnte am meisten kaufen und wie wurde das erreicht? (schwer)
„Immer Online“ Verzichtet während des Spiels darauf zu essen und zu schlafen. Dokumentiert verschiedene Energie-Zustände! (mittel)	**„Die Pflanze“** Verhaltet euch im Spiel ausschließlich ethisch korrekt. Spielt nochmal und macht es umgekehrt – was passiert mit der Pflanze? (mittel)	**„Offenes Spiel“** Versucht so viel wie möglich über das Spiel zu erfahren. Welche Orte, Charaktere, Vorkommnisse, Aufgaben, … fallen auf? (schwer)
„Die neue Wahrheit“ Dokumentieret so viele Zeitungsberichte wie möglich. Was geschieht in der Spielwelt außerhalb der Wohnung? (mittel)	**„Besucher:innen“** Wer kommt wann, wegen was vorbei? Was für Interaktionen sind mit den Besucher:innen möglich? (leicht)	

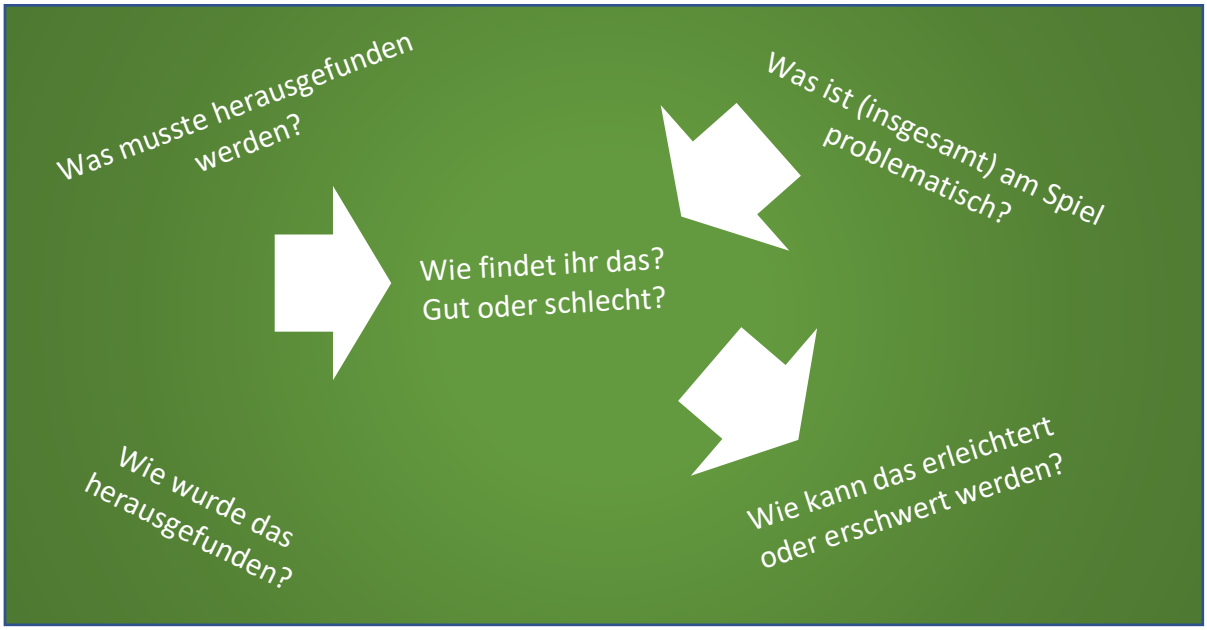
M2 – Dokumentationsbogen Lernspielerfahrung

Charakter Name, Sprache, Herkunft, Gesundheit, Wünsche…	Wohnsituation Ort, Umgebung, besondere Gegenstände, Region…	Handlungen Tätigkeit, Beruf, Beschäftigungen, Aktivitäten, Interaktionen…	Aufträge Was will der Club von dir wissen? Wie viel bekommst du dafür?

Erklärungen: *Charakter*: Um wen handelt es sich? Was macht den Charakter aus? Ist die Person gesund? Wie wohlhabend ist die Person? Mit wem spricht die Person oder über was? *Wohnsituation*: Wo befindet sich die Person? Was umgibt die Person in dieser Situation? In welcher Umgebung ist diese Wohnung wahrscheinlich zu finden? Was ist das für eine Wohnsituation? *Handlungen*: Was macht die Person? Wofür tut sie das oder für wen? Warum macht die Person das? *Aufträge*: Im Spiel erhältst Du über verschiedene Kommunikationskanäle Informationsbeschaffungsaufträge. Welche und wie lange hast du Zeit dafür? Was hast du dafür bekommen?

M3 – Aufgaben Murmelgruppen

Es müssen nicht alle Aufgaben bearbeitet werden. Je nach Beantwortung kann der Fokus im Plenum auf andere thematische Bereiche gelegt werden.

- Mit welchen Mitteln wurde überwacht?
- Welche Rolle spielt der Club in dem Spiel?
- Warum habt ihr euch auf das Überwachen eingelassen?
- Was habt ihr dafür bekommen?
- Welche Handlung im Spiel würdet ihr in Wirklichkeit nicht durchführen?
- Was stellt das Spiel als zu einfach dar, was ist von der Story her unlogisch?

M4 – Charakterkarten und Tafelbild für „Heißen Stuhl“