

Rahmenbedingungen

Folgende Rahmenbedingungen sind für die erfolgreiche Durchführung des Klimaplanspiels zu beachten.
Die Planspiel-Kontaktperson in Ihrer Einrichtung ist für deren Gewährleistung verantwortlich!

Zeitliche Rahmenbedingungen für das Spiel

- Die Spieldauer - inkl. Spieleinführung und Reflexionsrunde - umfasst **5-5½ Stunden (300-330 Minuten)**. Die Anwesenheit der Teilnehmenden ist über den gesamten Zeitraum notwendig.
- Vor Beginn des Spiels brauchen die Spielleiter*innen circa **45 Minuten**, um den Raum **vorzubereiten** und das Spiel aufzubauen (inklusive Zugang zum Computer und Internet). In Schulen kann dies auch schon vor Beginn der ersten Schulstunde geschehen.
- Eine Anwesenheit der Kontaktperson ist bei der Vorbereitung des Raumes nicht durchgehend notwendig. Zugang zum Raum und zum Computer/Internet (**Passwort**) muss aber gewährleistet sein.
- Die Spielenden können den Raum in dieser Zeit noch nicht betreten.

Anforderungen an den Raum

- Der Raum muss **groß genug** sein, um Platz für Tischgruppen (wie im Plan auf der nächsten Seite) für die Teilnehmenden zu bieten.
- Tische und Sessel müssen **verschiebbar** sein (für die Bildung von Tischgruppen).

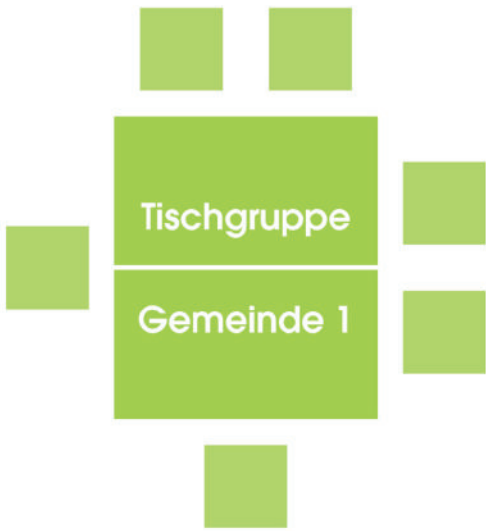
Die Spielenden

- Jugendliche ab 9. Schulstufe oder Erwachsene
- Anzahl: min. 16 bis max. 32 Personen (ideal 24)

Technische Anforderungen

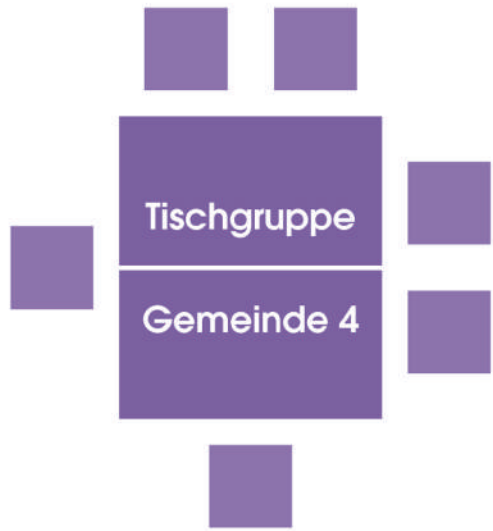
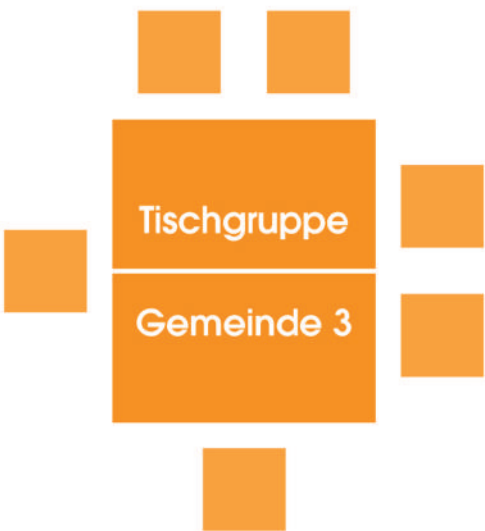
- Das Spiel umfasst auch **digitale Komponenten**, für die ein Internetzugang auch für die Spielenden notwendig ist.
- Ein **Computer** (inkl. Tastatur und Maus) mit **Internet-Anschluss** und üblichem **Internet-Browser** wird benötigt. Ausnahme: Eine alte Version des Internet Explorers ist ungeeignet. Am Computer muss **PowerPoint** oder ein vergleichbares Programm, das PowerPoint-Präsentationen darstellen kann, installiert sein.
- **Beamer** (idealerweise Deckenbeamer) und **Projektionsfläche** müssen vorhanden sein, außerdem sämtliche dafür notwendigen Kabelverbindungen.
- Pro Tischgruppe verwenden die Spielenden dazu ein internetfähiges **Tablet** oder einen **Laptop**. Auch **Handys** sind möglich, wobei die kleinen Displays jedoch weniger bedienfreundlich sind. Die Geräte (mit vollen Akkus) müssen von der Schule/den Schüler*innen gestellt werden.
- Es muss gewährleistet sein, dass diese Geräte Internetzugang haben. Idealerweise steht dazu ein **WLAN** zur Verfügung, dessen Verbindungsgeschwindigkeit und Zuverlässigkeit zumindest als „normal“ eingestuft wird.
- Eine **unterbrechungsfreie** Internetverbindung von WLAN und PC sind notwendig.
- Das **WLAN-Passwort** muss für die Spielenden verfügbar sein.
- Variante **ohne WLAN**: Die Spielenden müssen auf ihren Geräten über „mobile Daten“ ins Spiel einsteigen. Optional kann von der Spielleitung auch ein mobiles WLAN mitgebracht werden.

Materialtisch Materialtisch Materialtisch Materialtisch



Bank
Info-point

Tischgruppe für
Gemeinde-
pläne
und Regions-
versammlung



Tisch für Spielleitung mit PC
und Internet, dazu Beamer
und Projektionsfläche