

Spielleiterhandbuch

Kommunikation und konkrete Vereinbarungen sind erforderlich, um Europe at Work in einer Schule zum Laufen zu bringen. Sowohl zwischen den Lehrern untereinander und mit dem Spieleanbieter. Es ist der Spielkoordinator einer Schule, der hier die Schlüsselperson ist.

Die besonderen Aufgaben des Spielkoordinators können unter fünf Rubriken gesammelt werden:

1. Schaffen Sie die Bedingungen für das Spiel
2. Eingehen der Vereinbarungen
3. Verwalten Sie die Kommunikation mit den Lernenden und Lehrern*innen
4. Machen Sie den Spieltag zu einem Erfolg
5. Die großen Treffen

Bedingungen schaffen

Das Spiel dauert einen ganzen Schultag. Die Lernenden sind fünf Stunden aktiv und machen eine 30-minütige Pause.

Die Lehrer und Lehrerinnen treffen sich 30 Minuten vor Beginn.

Das Spiel erfordert mindestens 75 und maximal 250 Lernenden und mindestens drei Lehrer*innen.

Die Einführung den Lernenden am frühen Tag erfordert ein Lehrer pro. Klasse.

Als Spielkoordinator bist du für die praktischen Dinge verantwortlich, Vorbereitungen für den Tag und für die Kommunikation mit dem technischen Spielleiter.

Der Spielleiter bietet Ihnen ein Online-Meeting von 45 Minuten an wo das Lehrteam eine Einführung in das Spiel bekommt und Fragen stellen kann.

Eingehen der Vereinbarungen

Sobald der Termin feststeht, werden bitten wir Sie einige wichtige Details gemeinsam mit dem Spielleiter zu klären:

- Wann der Spieltag beginnt und aufhört?
- Genaue Teilnehmerzahl
- In welchen Räumen soll es stattfinden?

Sorgen Sie anschließend dafür, dass die Räumlichkeiten leer und zweckmäßig eingerichtet sind - vor allem in Bezug auf die großen Versammlungen.

Verwalten der Kommunikation mit den Lernenden und Lehrern*innen

Wenn Studenten den maximalen Nutzen des Spiels haben sollen müssen sie die Haupt-EU Institutionen kennen und ein wenig über das Thema des Spiels wissen - die Freizügigkeit der Arbeitnehmer. Das geht am besten, indem Sie einen Lehrgang vor dem Spieltag anlegen.

Mehr und weniger ambitionierte Vorschläge für Unterricht finden Sie im Lehrerhandbuch, das alle Lehrer rechtzeitig vor dem Spiel zugeschickt kriegen – und unter www.europealive.org.

Alle Lehrer und Lernenden müssen einen Computer oder ein Tablet zur Verfügung haben.

Mach den Spieltag zu einem Erfolg

Am Spieltag triffst du dich mit den anderen Lehrern und mit dem Spielleiter 30 min vor die Lernenden auftauchen. Es wird Zeit sein, den Tagesverlauf durchzugehen und die letzten erhalten Fragen zu stellen.

Danach beginnt die Einführung der Lernenden, wie im Lehrerhandbuch beschrieben.

Während des Spiels kann die Lehrerseite des Spiels Plattform Ihren Überblick über den Spielverlauf stärken.

Ein paar Tage vor dem Spiel bekommst du und die anderen Lehrern eine E-Mail vom Spielmanager mit einem Link zur Lehrerseite.

Auf der Lehrerseite können Sie u.A. sehen:

- Wie viele Einflusspunkte (IP) die einzelne Teams haben, wenn eine neue Runde beginnt. Gibt es jemanden, der eine helfende Hand braucht?
- Die journalistische Produktion der drei Medienhäuser auf dem Blog NEWstream. Das sollte möglichst spätestens nach anderthalb Stunde nach Spielbeginn einsatzbereit sein. Ist es das? Wie gut verstehen sie Ihre Aufgabe?

- Der neueste Richtlinienentwurf von der Kommission. Kannst du die notwendige Kompromisse sehen?
- Sie können eine Popup-Nachricht an alle Lernenden senden
- Recherchefunktionen der Plattform. Hier kann man u.a. tiefer hinein die Dilemmata der Richtlinie eintauchen.

Die großen Treffen

Bevor das Spiel beginnt, ist es wichtig zu überlegen, wie Sie es schaffen angemessenen Rahmen für die großen Sitzungen einzurichten.

Die Lernenden wurden über ihre Aufgaben informiert, damit sie sich vorbereiten können, aber es sollte auch ein Lehrer anwesend sein, der ihnen helfen kann.

Für die Raumgestaltung gilt:

- Die technische Besprechung am frühen Morgen findet in den Räumlichkeiten der Kommission statt. Dort müssen Sitzplätze für ca. 20 Teilnehmer bereitstehen.
- Die ersten Sitzungen des EP und Der Ministerrat muss in Verlängerung voneinander an einem Ort stattfinden, an dem es Platz für alle Spielteilnehmer gibt. Minister und Parlamentarier müssen von den anderen Lernenden gesehen und gehört werden können. Vielleicht ist notwendig mit einem Mikrofon.
- Das zweite Treffen in resp. Ministerrat und im EP muss in zwei verschiedenen Räumlichkeiten stattfinden mit Platz für ca. 10 Personen in jedem Raum.
- Die Abschlusspressekonferenz

Die Abschlusspressekonferenz

Der Endpunkt ist eine gemeinsame Pressekonferenz. Der Spielkoordinator ist für Vorbereitung und Leitung der Pressekonferenz zuständig.

Die Pressekonferenz muss in scene gesetzt werden mit Mikrofone und an einem geeigneten Ort, an dem die Menschen und Journalisten stehen/sitzen können und wo es gibt Platz für alle anderen Lernenden als Zuschauer gibt.

Sprechen Sie mit den drei Medien und stellen Sie sicher, dass sie mit jeweils einem Journalisten posieren, der Ihnen helfen kann, fragenzu stellen, wenn die Pressekonferenz anfängt.

Informieren Sie sich vor Beginn der Pressekonferenz über das Ergebnis der Schlussabstimmung über auf Ihrer Lehrerplattform. Wurde es angenommen? Wer hat dafür und dagegen gestimmt?

Auf der Pressekonferenz werden auch zwei Gewinner bekannt gegeben. Die Drei Medienhäuser sind in einer eigenen Kategorie, also hier ausgewählt Medienhaus, das die meisten IP von zufriedenen Lesern bekommen hat. Wer die meisten Einflusspunkte in erreicht hat das Verhandlungsspiel gewonnen.

Starten Sie die Pressekonferenz, indem Sie feststellen, ob die Richtlinie angenommen wurde oder nicht und kündigt an, dass die Gewinner am Ende bekannt werden!

Beginnen Sie die Pressekonferenz mit dem Kommissar (eventuell mit Beratern, die ihnen helfen). Ist die Kommission mit dem Ergebnis zufrieden? Was ging es gut und schlecht? Lob und Tadel? Dann ruf die Sprecher der Vier Fraktionen und bitten Sie um Erklärungen ihrer Abstimmung und möglicherweise die Strategie, die sie verfolgt haben. Rufen Sie schließlich die sieben Minister auf. Sie haben as mitgekriegt, womit sie gerne nach Hause kämen? Was werden ihre Wähler sagen?

Geben Sie das Gewinner-Medienbüro und schließlich das Team bekannt wer die meisten Einflusspunkte erzielt hat!