

Datum: 04.06.07

Ort: Gemeinschaftshauptschule Alfter

Beobachtungsgruppe¹: Gottesstaat „Gott für alle“

Spielernamen & Geschlecht²:

Abdul Kadir / Priester (Daniel010190), **P**, m

Bob Maley (Tanju030790), **B**, m

Mustafa Sanda (Oniur030689), **M**, m

Tom Tailor (Johann170890), **T**, m

Sean Paul (Deniz150389), **S**, m

Name des Beobachters/der Beobachterin:

Tel.:

Mail:

bitte beachten: Akteure kennzeichnen, gruppeninterne Interaktionen von gruppenübergreifenden unterscheiden, Raumverteilung notieren, Codierungen in der dafür vorgesehenen Spalte vornehmen („B“ = Bildungs- bzw. Erfahrungsbezug, „P“ = Politikbezug bzw. Entscheidungsverhalten, „S“ = Spielverhalten), Rückseite für Kommentare verwenden
Hinweis: für jede Sequenz eine neue Seite beginnen (ca. 10-15 Minuten Beobachtungszeit)

¹ Gruppe der Schauspieler mit fundamentalistischer/demokratischer/monarchischer/diktatorischer Grundeinstellung bzw. Produktionsleitung der Reality-Show

² inkl. der in den Beobachtungsbögen verwendeten Abkürzungen eintragen

Planspielphase: 1 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>Jugendliche versammeln sich im Plenumraum und werden direkt in 5 Gruppen eingeteilt</p> <p>SP (die Spielleitung) beginnt mit der Einführung</p> <p>Die Ausgangslage und Spielregeln werden erklärt</p> <p>Die 4 Lebensformen (Monarchie, Diktatur, Demokratie und Gottesstaat) und die Aufgabe des Reporterteams werden den 5 Gruppen zugeteilt</p> <p>„Wer will die Reporter sein?“ „Nein!“</p> <p>Die Räume (Bambushütten) werden auch jeweils zugeteilt</p> <p>Das Spielmaterial wird verteilt</p> <p>P „Nicht Gott, bitte nicht Gott! Muss das sein?!“</p>	<p>Unruhe / laut</p>	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>

Uhrzeit: 10:20

Sequenz Nr.: 1

Planspielphase: 2 / Bambushütte

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
B liest die Anleitung vor	Alle 5 aus der Gruppe sitzen zusammen am Tisch	S
„Lieblingsstar“ „Äh 50 Cent“	Während des Vorlesens wird gelegentlich gelacht	S
SP kommt vorbei und erklärt, wie man den Lebenslauf erfindet und die Regeln aufstellt; SP geht wieder		
T „Hier steht, ihr müsst an Gott glauben“ P „Muss ich das?“...		S S P
„ Wir brauchen einen Anführer... Ich kann ja so tun, ihr müsst dann aber nach meiner Pfeife tanzen!“ Alle Gruppenmitglieder werden gefragt, ob sie damit einverstanden sind, dass P der Anführer wird. Alle sind sich einig.		P
P „Schau doch, wir müssen uns vorstellen, wir sind sehr religiös...Wir können ja jeder eine andere Religion haben“		S/P
P „Wir müssen unsere Entscheidungen nach Gott regeln“		S/P
P „Johann, du bist der einzige, der hier was versteht“		S
P „Nur zur Info, die 1. Regel ist, dass jeden Tag gebetet wird“		S
P „Bei Auseinandersetzungen sich von dem Anführer Rat geben lassen“		S
P „Äh wir brauchen die 3. Regel!“		S

<p>P „Gottgefälliges Leben führen“</p> <p>Alle 5 Mitglieder der Gruppe sind nun dabei ihre Lebensläufe zu erfinden Währenddessen wird miteinander geredet 3 Mitglieder reden untereinander türkisch</p> <p>SP kommt vorbei und sagt, dass man sich in 10 Minuten im Plenum trifft und geht wieder</p> <p>P „Hey guck mal, ich muss jetzt bei verheiratet nein schreiben , weil ich Priester bin, so asozial echt!“</p> <p>T „Äh macht mal weiter, wir müssen noch was machen!“</p> <p>P „Ich hab die Regeln schon“</p> <p>Die Lebensläufe werden zu Ende gemacht</p> <p>P „Äh Johann, wie heißt du denn?“ T gibt sich erst ein russisches Schimpfwort als Spielernamen T überlegt es sich dann aber anders und entscheidet sich für Tom Tailor</p> <p>SP kommt vorbei und sagt, dass man doch 15 Minuten mehr Zeit hat</p> <p>P „Wie trifft ihr Entscheidungen?...Wer trifft Entscheidungen? Ich oder?“</p> <p>P „Das Motto in dieser Lebensform ist?“ T „Leben und leben lassen“</p> <p>P ergänzt die 3.Regel „Gottgefälliges Leben führen und Einfluss auf das Geschehen auf der Insel nehmen“</p> <p>P „Ich bin der einzige, der Entscheidungen trifft und ihr seid dann normale...Du bist dann mein Diener“</p>	<p>Jeder füllt den Fragenbogen für den Lebenslauf für sich allein aus Jeder guckt die meiste Zeit nur auf sein eigenes Blatt</p> <p>P lacht (<i>Kommentar: weil er das Schimpfwort anscheinend kennt</i>) (<i>Kommentar: Tom Tailor steht vorne groß auf seinem T-Shirt, T findet es vermutlich ziemlich praktisch und sucht gar nicht erst nach einem anderen Namen</i>)</p> <p>P lacht (<i>Kommentar: P genießt offensichtlich seine Rolle des Anführers</i>)</p>	<p>S</p> <p>Pri</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>P</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>P</p>
---	---	---

<p>10:53 Die Reporter kommen rein und befragen die Gottesstaat-Gruppe Erst werden die einzelnen Spielernamen gesagt, danach kommen die Fragen zur Gruppe Reporter „Seid ihr alle gleicher Meinung?“ P „Ja“ Reporter „Seid ihr alle gleichberechtigt?“ P „Nein“ Reporter „Lebensform?“ P „Gottesstaat“ Reporter „Motto?“ P „Leben und leben lassen“ Die Reporter gehen wieder</p> <p>Die Gruppenmitglieder fragen sich gegenseitig ab und lesen einander ihre Lebensläufe vor, um sich auf das Treffen am Marktplatz vorzubereiten P „Äh wir müssen es schon gut gestalten!“</p> <p>Die Regeln des Gottesstaats werden noch mal wiederholt und dann geht es zur Inselzentrale (=SP)</p>	<p>P antwortet stellvertretend für die gesamte Gruppe, alle anderen 4 Mitglieder mischen sich in das Gespräch zwischen P und den Reportern nicht ein</p> <p>Dabei wird die ganze Zeit gelacht</p> <p>P versucht immer wieder die anderen Mitglieder zu motivieren</p>	<p>S/P</p> <p>S</p>
---	---	---------------------

Uhrzeit: 11:00
Sequenz Nr.: 1
Planspielphase: 3 / Inselzentrale

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
Alle Spieler bekommen nacheinander von der SP die Fähigkeitskarten ausgeteilt	Solange die Karten ausgeteilt werden, bilden die Teilnehmer einzelne Grüppchen (nicht unbedingt die Gruppenzusammenstellungen wie sie im Spiel sind) Ein Jugendlicher macht im Nebenraum laute Musik an (Handy) Alle, die bereits die Karten haben, albern ein bisschen rum (<i>Kommentar: Da jeder einzeln nacheinander aufgerufen wird, dauert das ganze zu lang und die Teilnehmer werden sehr unruhig</i>)	S

Uhrzeit: 11:20
Sequenz Nr.: 1
Planspielphase: 4 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>1) Alle Spieler versammeln sich langsam auf dem Marktplatz</p> <p>Die Vorstellungsrunde beginnt</p> <p>Ein Paar Spieler stellen sich vor (erzählen ihre Rollen), die meisten wollen sich nicht vorstellen</p> <p>P „Ja, also ich bin Abdul Kadir, bin Priester, Gottesstaat...mh und ich habe eine Gabe“</p> <p>2) SP erklärt den Teilnehmern, dass jede Gruppe nun versuchen soll, ihre Lebensform so überzeugend wie möglich darzustellen und die anderen Gruppen als Kooperationspartner zu gewinnen</p> <p>Strategiebögen werden verteilt</p>	<p>P ist der einzige aus der Gruppe Gottesstaat, der sich vorstellt</p>	<p>S</p>

Uhrzeit: 11:30

Sequenz Nr.: 1

Planspielphase: 5 / Bambushütte

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
Die Mitglieder der Gottesstaat-Gruppe sind auf einmal weg (haben das Schulgelände verlassen) Etwa 10 Minuten später kommen sie wieder, haben sich aber unterwegs anscheinend Gedanken über das Spiel gemacht und gehen nun in den Gruppenraum		
P liest die Fragen vom Strategiebogen vor	Alle bis auf P scheinen sehr unmotiviert zu sein	S/P
P „Jetzt macht mal mit ihr alle!“ B „Eigentlich müssen wir schnell machen, damit wir gleich eine rauchen“ P „Dann helf mir doch mal mit!“	Die anderen sitzen uninteressiert am Tisch	S/P
P „Ziel...andere Gruppen zu überzeugen“ B „Gewalt ist die beste Lösung“ P „Äh biste behindert?“	<i>Kommentar: Es ist nicht ganz klar, ob B das ernst meint</i>	S/P
P „Wie überzeugst du die anderen?“ Die anderen 3 Spieler „Argumente“ „Diskussion“ „Respekt“		S/P
P „Die anderen und den Frieden weiter geben“	P ist der einzige aus der Gruppe, der einigermaßen in seiner Rolle bleibt und dementsprechend Entscheidungen trifft bzw. Regeln der Gruppe aufstellt	S/P
P liest weiter vor P „Wer sind eure Gegner?“ Andere „Diktatur – Feind, Monarchie – Freund“ P „Monarchie...Zusammenarbeit vielleicht?“ P „Und was gab's denn noch? Demokratie eventuell?“	P schreibt die Antworten auf Die Mitarbeit der anderen Spieler in der Gruppe hält sich in Grenzen	S/P
11:42 Demokratie-Gruppe kommt kurz rein „Schließt euch uns an!“ und gehen nach diesem Aufruf direkt wieder	Die Gottesstaatler gucken ein wenig verwirrt	S
11:43 Die Gruppe bzw. P ist fertig		

<p>Spieler verlassen die Bambushütte und treffen die Diktatur-Gruppe auf dem Weg zum Marktplatz</p>	<p>Die Diktatoren werden ignoriert</p>	<p>P</p>
<p>Demokratie-Gruppe kommt auf die Gottesstaatler zu und die zwei Gruppen verbünden sich</p>	<p>Es wird sogar ein schriftlicher Vertrag auf einen Blatt Papier (Eins der Blätter vom Spielmaterial) unterschrieben</p>	<p>P/B</p>

Uhrzeit: 12:00

Sequenz Nr.: 1

Planspielphase: 6 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
Alle versammeln sich wieder auf dem Marktplatz		
Es fängt eine Diskussion über die beste Lebensform an P „Warum Demokratie? Denkt doch an den Gott!“ Versucht die anderen Gruppen zu überzeugen P „Gott gibt euch alles! Schaut mal, Gott hat die Insel gemacht“	Alle sind laut, reden durcheinander, keiner lässt den anderen richtig ausreden	S
Monarchie-Gruppe versucht sich durchzusetzen „Diese Insel braucht einen Anführer!“ P „Nimmt mich!“	P springt auf	S
P „Guckt mal, wenn ihr einen König habt, dann müsst ihr alles machen, was der will“ Monarchie versucht dagegen zu argumentieren		S
Diskussion findet hauptsächlich zwischen den Gruppen Monarchie und Gottesstaat	Gruppen schreien sich an	S
„Können wir einfach abstimmen?“	Der Aufruf wird ignoriert	S/P
P „Ich meine, einen Priester zu haben ist gut, weil dann Leute, die sich unsicher sind, sich beraten lassen können“		S
B zu jemanden aus der Monarchie-Gruppe „Wo gibt’s denn König alter? In welchem Jahrhundert lebst du?“	B mischt sich auf einmal in die Diskussion ein	S
Die Spieler diskutieren eine Zeit lang über die Fähigkeitskarten		S
Monarchie zu Gottesstaat „Was habt ihr für Regeln?“ P liest die Regeln vor Monarchie „Was macht Gott?“ P „Er lässt einen Blitz runter“	<i>Kommentar: ???</i>	S

<p>Demokratie-Gruppe liest nun ihre regeln vor „Einer für alle und alle für einen“ „Jeder ist für sich selbst verantwortlich“ „Nicht gegen die Regeln verstoßen“ Ruf aus der Monarchie-Gruppe „Ääh voll paradox äh!“</p>		S/P
<p>Monarchie-Gruppe trägt ihre Regeln vor „Wir werden bevorzugt“ „Wer uns nicht bevorzugt, wird ans andere Ende der Insel verbannt“ „Alle Meinungen werden berücksichtigt“</p>	Andere Gruppen sind empört	B S/P
<p>Wieder ruft jemand „Äh wir stimmen einfach ab!“</p>	Es wird wieder ignoriert	S/P
<p>Monarchie „Wir machen das einfach so: Der Priester und der König schließen sich zusammen“ ⇒ daraus wird aber irgendwie nichts</p>		S/P
<p>„Ok, dann machen wir das so: Wer ist für Diktatur und Monarchie?“ „Wer ist für Gottesstaat und Demokratie?“ ⇒ Es gibt keine Einigung</p>	Spieler stimmen ab (jeder der dafür ist, hebt die Hand hoch)	P
<p>SP „Habt ihr euch geeinigt?“ Es wird heftig diskutiert Keine der Gruppen will zugeben, dass die anderen gewonnen haben SP „Worüber habt ihr abgestimmt?“ Spieler „Diktatur und Monarchie & Gottesstaat und Demokratie“ ⇒ Es wird noch mal abgestimmt Es gibt 11 Stimmen für Kombination Diktatur und Monarchie, die Fähigkeitskarten werden eingesetzt und es gibt trotzdem immer noch keine wirkliche Einigung</p>		P
<p>SP trägt vor, was das Reporter-Team über die Situation und das Verhalten der Gruppen denkt „Reines Gelaber, die Zuschauer sind angenervt...Wenn ihr euch nicht einigt, wird die Sendung abgesetzt“</p>		

Uhrzeit: 12:30

Sequenz Nr.: 1

Planspielphase: 7 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>⇒ Das führt dazu, dass die Spieler es von einer anderen Seite anpacken und erst mal versuchen, sich im Bezug auf die gemeinsamen Regeln zu verständigen</p> <p>⇒ Die Regeln werden aufgeschrieben</p> <p>1.Regel „Alle Meinungen müssen akzeptiert werden“</p> <p>2. Regel „Jeder darf seine freie Meinung sagen“</p> <p>3. Regel „Jeder darf seinem Glauben folgen“</p> <p>B „Wir müssen ernster sein ja, wir sind Abschlussklasse ja“</p> <p>Die neue gemeinsame Lebensform heißt „Wir sind die Welt“</p> <p>12:40 bis 13:40 Mittagspause</p>	<p>Ein Spieler geht in die Mitte und schreibt die Regeln auf</p>	<p>P</p>

Uhrzeit: 13.40
Sequenz Nr.: 2
Planspielphase: 8 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>Reporter tragen die Ergebnisse der Befragung der Gruppen vor Reporter geben bekannt, dass die Gruppen Diktatur und Monarchie & Gottesstaat und Demokratie sich jeweils verbündet haben</p> <p>Es werden Aufnahmen von Gruppen in den Bambushütten und auf dem Marktplatz gezeigt</p>	<p>Einige führen dabei private Einzelgespräche</p> <p>Es wird gelacht</p>	<p>S</p> <p>S</p>

Uhrzeit: 13:50

Sequenz Nr.: 2

Planspielphase: 9 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>SP fasst alle Ergebnisse zusammen ⇒ Die aufgestellten Regeln werden nochmal vorgelesen ⇒ Die neue Lebensform heißt Anarchie</p> <p>Neue Situation auf der Insel wird von SP dargestellt ⇒ Vulkan ist kurz davor auszubrechen Man soll die Insel bald verlassen und vorher einige Gegenstände holen und mitnehmen Anweisungen für den weiteren Verlauf des Spiels werden gegeben</p>	<p>SP erklärt aber nicht richtig, warum die Lebensform, für welche man sich entschieden hat, Anarchie heißt ⇒ unklar</p>	

Uhrzeit: 14:00
Sequenz Nr.: 2
Planspielphase: 10 / Bambushütten

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>Alle gehen in ihre Gruppenräume</p> <p>„Wofür ist Wasser gut?“</p> <p>P „Wir brauchen Wasser auf jeden Fall, Brot auch“</p> <p>P „Fleisch kriegen wir auch“</p> <p>P „Wir sind Gott, wir können doch keine Pistole holen!“</p> <p>T „Wir nehmen Bombe“</p> <p>B „Bombe, äh biste blöd?“</p> <p>P „Wir nehmen heiligen Knochen“</p> <p>T „Mach mal Kleidung, Kleidung ist wichtig“</p> <p>Einer der Spieler fragt nach, wie viele Gegenstände mitgenommen werden dürfen</p> <p>P „Sechs, ich darf zwei“</p> <p>14:05 Spieler sind fertig mit Aussuchen</p> <p>Alle gehen raus aus der Hütte</p>	<p>Die Spieler sitzen zusammen am Tisch und lesen den Zettel mit den zur Auswahl stehenden Gegenständen</p> <p>P liest wieder alles vor und fragt die anderen, welche Gegenstände sie holen möchten</p> <p>Jeder guckt auf seine Fähigkeitskarte</p>	<p>S</p> <p>S/P</p> <p>P</p> <p>P</p> <p>P</p> <p>S/V</p> <p>S</p>

Uhrzeit: 14:20
 Sequenz Nr.: 2
 Planspielphase: 11 / Marktplatz

Sprache und Kommunikation	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>SP erklärt noch einmal die Situation und die Spielregeln ⇒ Vulkan wird bald ausbrechen Alle Spieler müssen sich auf insgesamt 25 Gegenstände einigen</p> <p>Es folgt eine Abstimmung über die Gegenstände</p> <p>Es werden Privatgespräche in Kleingruppen geführt Es wird in verschiedenen Sprachen untereinander geredet (unter anderem in Russisch)</p> <p>Die Gegenstände werden geholt Nur ein Spieler weigert sich den geforderten Gegenstand zu holen und kommt dafür ins Gefängnis</p> <p>Anschließend gibt SP die Anweisung, nun in Gruppen zu diskutieren, warum die Entscheidung über die Gegenstände für die Gruppen jeweils gut oder schlecht war</p>	<p>P geht mitten im Kreis der Teilnehmer hin und her, liest die Liste mit Gegenständen laut vor</p> <p>S hebt bei jedem Gegenstand, der erwähnt wird, die Hand hoch <i>Kommentar: S ist nicht ernst bei der Sache</i></p> <p>Die Motivation lässt nach</p> <p>Die meisten Teilnehmer machen nicht mehr mit</p> <p>P und Nancy gucken sich zu zweit die Gegenstände durch und entscheiden, welche geholt werden</p>	<p>S/P</p> <p>S</p> <p>S/pri</p> <p>S</p> <p>P</p> <p>S/P</p>

Uhrzeit: 14:50
 Sequenz Nr.: 2
 Planspielphase: 12/ Bambushütten

	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
Gottesstaat-Gruppe geht zunächst gemeinsam in ihre Hütte		S
P geht raus, um zu gucken, was die anderen Gruppen machen		S
M geht auch raus		S
Privatgespräche, teilweise auf Türkisch		S/pri
P kommt zurück		S
P „Guck mal, wir haben Fussball geholt, war doch ne gute Idee!“ „Musikanlage haben wir auch geguckt...Geld“ P „Guck mal, wir haben auch religiöse Kleidung, das was wir wollten wenigstens“	P bleibt in seiner Rolle des Gottesstaatlers drin <i>Kommentar: fast schon erstaunlich , wie hartnäckig P in der Rolle bestehen bleibt, vor allem im Gegensatz zu anderen Spielern</i>	S
„Wasser, Brot haben wir auch...Pistole haben wir bekommen, die wir haben wollten“	P schreibt auf, der Gottesstaat findet, dass die Entscheidung über die Gegenstände insgesamt eine gute Wahl ist bis auf die Geräte, die man nicht verwenden kann (z.B. Musikanlage)	S
P „Boah, wenn ich mir überlege, dass wir bis 5 Uhr hier machen...“	Kommentar: P zeigt zum ersten mal im Verlauf des Tages Anzeichen von Müdigkeit und Lustlosigkeit	S

Uhrzeit: 15.05

Sequenz Nr.: 2

Planspielphase: 13 / Marktplatz

	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>Die Gruppen tragen jeweils vor, ihre Vor- und Nachteile bezogen auf die gewählten Gegenstände</p> <p>Demokratie: Die Gruppe ist im großen und ganzen zufrieden, bis auf die Sachen, für die man Strom braucht</p> <p>Diktatur: Manche Dinge sind nützlich, manche nicht Elektrosachen sind ungünstig Bomben sind auch schlecht, da sie nicht Gewalt einsetzen wollen</p> <p>Gottesstaat: Insgesamt gute Wahl, bis auf die Elektrosachen</p> <p>Monarchie: Im großen und ganzen zufrieden Elektrosachen und Bomben sind eine schlechte Wahl</p> <p>15:10 Pause</p>	<p><i>Kommentar: Diese Gruppe ist ihrer Lebensform/Rollen offensichtlich nicht ganz bewusst</i></p>	<p>S</p> <p>S</p> <p>S</p> <p>S</p>

Uhrzeit: 15:25

Sequenz Nr.: 3

Planspielphase: 14/15/16/ Marktplatz

	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>SP gibt bekannt, dass gleich alle aufs Boot müssen, die überleben wollen, denn der Vulkan bricht endlich aus und es bleibt nur noch ganz wenig Zeit Ein Platz auf dem Boot darf entweder mit einer Person oder einem Gegenstand besetzt werden Damit das Boot in Bewegung gesetzt werden kann, braucht man allerdings mindestens 10 Ruderern und 1 Steuermann</p> <p>Gertrud „Ich bleibe freiwillig hier“</p>	<p><i>Kommentar: es gibt komischerweise immer jemanden, der direkt verkündet, freiwillig auf der Insel bleiben zu wollen...</i> <i>Angeberei??? Sind aber nicht unbedingt die Spieler, die sich sonst in den Vordergrund stellen</i></p>	<p>S</p>
<p>P „Deniz komm, nehmen wir uns die Plätze!“</p>	<p>Einige der Spieler gehen direkt ohne zu zögern aufs Boot P, M und B gehen aufs Boot Andere Spieler merken, dass es nicht mehr viele freie Plätze gibt und rennen aufs Boot 5 Personen bleiben erst mal auf der Insel P geht wieder runter vom Boot</p>	<p>S/P</p>
<p>SP verkündet, dass es nur noch 2,5 Minuten bleiben bis das Boot abfährt</p>	<p>Es ist nur noch 1 Platz frei</p>	
<p>Gesa „Also, wenn ich nicht mitkomme, dann stirbt ihr alle“</p>	<p>Gesa zeigt ihre Fähigkeitskarte, sie ist der Steuermann Ein Spieler setzt seine Pistole ein und schmeißt einen anderen Spieler vom Boot, damit Gesa seinen Platz einnimmt Ein weiterer Spieler geht noch aufs Boot, weil ein Platz frei wird (Gegenstand kommt weg) 4 Spieler bleiben auf der Insel und sterben</p>	<p>S/P</p>
<p>15:40 Spielende SP bedankt sich bei den Spielern für ihre Teilnahme</p>		
<p>Die Fragebögen werden verteilt Jeder soll aufschreiben, wie er das Spiel fand</p>		

Uhrzeit: 15:55
 Sequenz Nr.: 3
 Planspielphase: 17 / Plenum

	non-verbale Kommunikation und Interaktionen	Code
<p>Gruppenreflexion</p> <p>P „Es gab einfach viel zu viele Meinungsverschiedenheiten“</p> <p>„Vielleicht war’s ja auch der Sinn dieses Planspiels“</p> <p>„Es gab Diskussionen“</p> <p>SP fordert jeden dazu auf, etwas zu dem Spiel zu sagen</p> <ul style="list-style-type: none"> - langweilig, kein System - war die ganze Zeit langweilig - gut, weil so viele Sachen - gut, weil was neues - lustig, im Kreis witzig, manchmal bisschen langweilig - alle waren viel zu laut, einfach durch die Menge geschrieen - viele Sachen gut, manche Sachen langweilig - gut, bis auf das Rumebrülle - gut, ich diskutiere gerne - anstrengend, aber hat auch Spass gemacht - scheisse, weil alle sich gegenseitig beleidigt haben (B) - das war was für kleinere - schön, mir hat’s Spass gemacht - Spass gemacht, weil ich mag das, in andere Rollen zu schlüpfen - Am Anfang voll Spass gemacht, aber am Ende langweilig - Gut, aber anstrengend, zu lang (T) - Gut, bis auf das Gebrülle (P) - An Anfang schön, vor allem die Diskussion, am Ende langweilig (S) <p>16:10 Ende</p>	<p>Nicht so viele Menschen wollen sich äußern</p>	

