

Lernplanbezug	Argumentation; mündliche Kommunikation; Auseinandersetzung mit ethischen Fragen, gesellschaftlichen Themen und Zukunftsfragen
Kompetenzen	Argumente formulieren; mündliche Kommunikation; in der Gruppe kooperieren; Entscheidungsnahme in der Gruppe; Probleme analysieren und Handlungsoptionen finden
Dauer	2-3 Stunden; eignet sich auch für einen Projekttag
Methoden	Rollenspiel, Simulation, Gruppenarbeit, Diskussion
Materialien	Tablet/Smartphone; Charakter- und Ereigniskarten (downloadbar); Arbeitsblätter 1 und 2 (downloadbar), mehrere 6-seitige Würfel
Didaktischer Hinweis	Die Lehrkraft ist Moderator*in und führt die Klasse durch die rundenbasierte Simulation. Sie entscheidet, wie viele Ereigniskarten (Runden) – und damit welche Themen – sie mit der Klasse behandeln will.
Ziele der Simulation	Eine Siedlung gründen und das Überleben der Siedler*innen sichern
Phase 1: Vorbereitung	<p>Storytelling und Gesetzescodex: Die Moderation liest zunächst die Hintergrundgeschichte (AB 2) vor. Dann erklärt sie den Schülern und Schülerinnen, dass sie die Astronautinnen und Astronauten sind, die eine Siedlung gründen sollen. In einem ersten Schritt sollen sie Gesetze auswählen, die das Zusammenleben regeln. Über ein Abstimmungstool (etwa Microsoft Forms) haben die Schüler*innen Zugang zu der Gesetzesauswahl. Alternativ kann einfach durch Ankreuzen über das AB1 abgestimmt werden. Diese Gesetze bilden den Gesetzescodex der Siedlung. Im Spielverlauf kann dann in jeder Runde ein bestehendes Gesetz geändert oder ein neues hinzugefügt werden, um den Text den Bedürfnissen der Siedlung anzupassen.</p> <p>Charakterkarten: Nach der Wahl der Gesetze zieht jeder eine Charakterkarte und erhält somit seine Rolle. Mögliche Rollen sind: Siedler*innen, Wissenschaftler*innen, Space Centurion*innen, Mediziner*innen, Androiden und Jugendlichen. Die Jugendlichen sind Ersatzkarten für verstorbene Charaktere. Sie altern in jeder Runde um zwei Jahre, bis sie bei Erreichen der Volljährigkeit eine neue Charakterkarte auswählen können. Die Zahlenwerte auf der Karte zeigen die Stärken der Figur in verschiedenen Bereichen (Verteidigung, Fachwissen) an und dienen als Basis für Würfelaktionen, die bei Ereigniskarten eintreten können. Wird gewürfelt, addieren die Spieler*innen eine bestimmte Stärke mit der gewürfelten Augenzahl (z. B. Bei einem Gesundheitsproblem: Gesundheit (5) + Würfel (2) = 7 Punkte). Man muss eine höhere Augenzahl erreichen als die Ereigniskarte vorgibt. Ist dies nicht der Fall, verstirbt der Charakter.</p> <p>Ereigniskarten: Pro Runde zieht die Moderation eine zufällige Ereigniskarte aus dem Stapel und liest diese vor. Ereigniskarten konfrontieren die Gruppe mit Problemen, die es gemeinsam oder gegeneinander zu meistern gilt. Die jeweiligen Ereigniskarten erklären sich selbst. Oft müssen Entscheidungen getroffen und Diskussionen geführt werden. Es können auch Würfelaktionen vorkommen.</p>

Technologien: In jeder Runde darf die Siedlung eine neue Technologie aus der vorgegebenen Liste (AB1) fördern, indem die Wahlberechtigten per Handheben über einen Vorschlag abstimmen. Der Vorschlag soll von der Klasse kommen. Gibt es mehrere, wird über Vor- und Nachteile diskutiert. Technologien helfen Herausforderungen auf Ereigniskarten zu meistern.

Phase 2: Simulationsablauf

Erste Runde: (1) Die Gesetze werden von den Gesetzeshüter*innen vorgelesen. (2) Die Angehörigen der Siedlung stimmen über eine erste Technologie ab. (3) Die Moderation zieht eine Ereigniskarte vom Stapel und liest diese vor. (4) Nach Durchlauf der Ereigniskarte stellt sie die Frage, ob ein Gesetz abgeändert oder ergänzt werden muss. Falls ja, wird diskutiert und nach dem Wahlrecht abgestimmt.

Folgende Runden: (1) Ereigniskarte ziehen (2) Problem lösen (3) Gesetzesänderungen diskutieren (4) Über eine neue Technologie abstimmen (5) Jugendliche, die erwachsen werden, wählen eine neue Charakterkarte bzw. Verstorbene erhalten eine Jugendkarte (6) Nächste Runde

Phase 3: Auswertung und Reflexion:

Die Lehrkraft liest die Abschlusskarte vor (Siehe downloadbare Ereigniskarten). Nach der letzten Runde sollen die Schüler*innen in einem Debriefing zu Wort kommen, um die Simulation, ihre Entscheidungen und Reaktionen zu evaluieren.

Mögliche Fragestellungen:

- Welche Schwierigkeiten gab es bei den Entscheidungen und Abstimmungen?
- Findet ihr den Zufallsfaktor (das Würfeln) unfair oder realistisch?
- Was denkt ihr über die Gesellschaft, die ihr in der Siedlung geschaffen habt? Wollt ihr dort leben?
- Wie demokratisch oder undemokratisch ist eure Siedlung?
- Könnt ihr Parallelen zur realen Politik oder zur Geschichte feststellen?
- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt? Welche Unterschiede gibt es zu eurem Alltag?
- Was hat euch an eurer Rolle gefallen oder missfallen? Erläutert die Ursachen.
- Wie seid ihr mit den Planetenbewohnern und -bewohnerinnen umgegangen? Diskutiert eure Entscheidungen.
- Wie seid ihr mit den Androiden umgegangen?
- Was sind Zukunftsfragen, die euch beschäftigen oder die euch Sorgen machen?

Vorschau auf die downloadbaren Materialien der Simulation



Wissenschaftler*in



Auf dem Mutterschiff geboren, wurdest du Jugend an auf diesen Beruf vorbereitet. De Ziel: Diese Siedlung muss überleben und si muss sich dafür technisch weiterentwickel! Forschung betreiben. Dafür setzt du dich in der Politik ein.

Technisches Wissen

Android Homunculus 4.0



Vor hundert Jahren auf Terra, der Heimat der Vorfahren der Siedler*innen gebaut, hat deine künstliche Intelligenz während des langen Flugs durchs All unerwartet ein Bewusstsein entwickelt. Leider glauben alle, das sei nur ein Trick deiner Algorithmen. Du kannst autonom, ohne Anleitung arbeiten und Entscheidungen treffen. Du und deine Kollegen haben das Mutterschiff am Laufen gehalten und die Siedlung mit aufgebaut. Emotionen sind dir fremd, du strebst aber danach, wie ein Mensch zu werden.

6

6

7

Gefährlicher Meteorit

Aus der Tiefe des Alls nähert sich ein Meteorit eurem Planeten. Der Planetenkiller hat das Potenzial einzuschlagen und viele Menschen zu töten. Nur die Besatzung der **Raumstation** ist automatisch geschützt.

SZENARIO 1:
Wissenschaftliche Forschung ist im Gesetz festgeschrieben und ihr besitzt **orbitale Teleskope**.
→ der Meteorit wird rechtzeitig entdeckt, ihr habt eine Runde mehr Zeit, um Vorkehrungen zu treffen. Falls nicht: überraschender Impakt der Meteoriten in dieser Runde. Jeder würfelt zweimal. Wer unter 9 würfelt, wird in der Katastrophe getötet.

SZENARIO 2:
Planetares Schutzsystem (20 Punkte) ist vorhanden. Wissenschaftler (technisches Wissen) + Würfel) und die Armee (Verteidigung + Würfel) kombinieren ihre Kräfte und versuchen über 20 Punkte zu erwürfeln, um den Impakt abzuwehren. Falls dies nicht gelingt: Jeder würfelt zweimal. Wer unter 7 würfelt, wird beim Impakt getötet. Eure Fähigkeiten (Gesundheit, usw.) spielen dabei eine Rolle.

Aufstand der Androiden

Falls die Androiden rechtlich nicht gleich behandelt werden, beginnen sie ihre politischen Rechte einzufordern.

Die Moderation würfelt:

SZENARIO 1 — GERADE ZAHL
Proteste — Die Androiden verweigern jede Hilfe bei Problemlösungen, bis sie durch ein Gesetz gleichgestellt werden. Wegen des Streiks gibt es in dieser Runde **keine neue Technologie** für die Siedlung.

SZENARIO 2 — UNGERADE ZAHL
Aufstand — Jeder Android greift in dieser Runde 2 menschliche Siedler*innen an. Es wird wegen des Chaos in dieser Runde **keine neue Technologie** entwickelt.

Ohne Lösung bleibt das Problem auch in der nächsten Runde bestehen. Die Karte wird einfach erneut gespielt.