

Gruppen	5	Zeit		Invasion der Cybertrolle			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
	15	15	0	▼ Phase 1: Einleitung und Übersicht					
1	5			Lust machen	Einleitung	Überblick: Wir wollen ein Rollenspiel spielen. Wer ist oft Online / Offline, hat unterschiedliche Rollen, ist in Foren, Messagern, Netzwerken unterwegs? Wem sind schon Trolle untergekommen? Heute geht es darum, wie wir mit denen umgehen und dabei noch ein ganzen Königreich retten.			
2		15		Teamwork, Perspektivwechsel und Gruppenbildung	WarmUp	Es wird "Ninja" gespielt. Statt Ninjas schlüpfen alle aber in die Rollen ihrer Lieblingshelden. Rollenspiel unterstützen!	Ninja-Handout		
3	10			Spielvorbereitung	Spielmaterial kennenlernen, Einigung auf Rollen	Teilnehmende finden sich zu Gruppen von 4 Personen zusammen. Jede Gruppe nimmt Platz an einem Tisch mit dem Brettspiel und all seinen Elementen, inklusive der App (am besten auf einem Tablet - PC oder Handy geht aber auch). Per Klick auf den Startknopf leitet die App durch das Spiel: Zunächst sollen sie sich auf die Rollen einigen und sich die entsprechenden Figuren und Charakterbögen bereitlegen.	Brettspiel und App		
	95	0	0	▼ Phase 2: Spiel					
4.1	5			Story und Regeln	App führt ins Spiel ein	In der App wird man begrüßt und in die Situation eingeführt: Das Cyberreich ist überrannt von Hass und ungehobelten Trollen und muss gerettet werden. Das Spiel beginnt und die App erklärt, was man im Spielzug machen kann.			
4.2	90			Praktisches Erleben, Gruppenzusammenhalt, Erkennen von Trollen und Umgang mit ihnen	Kernspiel	Grundlegend: Die Mitte des Spielbrettes muss freigehalten werden. Kleine Trolle entspringen vier nahe gelegenen Räumen und ziehen in Richtung Mitte. Trifft man auf diese, gilt es Entscheidungen zu Situationen zu fällen, die über die App erläutert werden. Gelangen die Spielenden in die Räume, können sie versuchen diesen von dem dort ansässigen "Ober-Troll" zu befreien. Dazu können sie mit Hilfe ihrer Fähigkeiten verschiedenste Informationen einholen und sich dann für unterschiedliche Verhaltensweisen entscheiden. Sind alle Räume befreit ist das Spiel gewonnen.			
	52	20	0	▼ Phase 3: Auswertung					

Pause

Gruppen	5			Invasion der Cybertrolle			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
5	15	10		Spielerische Reflexion	Spielauswertung	<p>Auswertung der Charakterbögen, auf denen vermerkt wurde, welche Verhaltensweisen gegenüber kleinen und großen Trollen probiert wurden und welche wie oft erfolgreich waren: Pro Person, pro Gruppe und letztlich für alle zusammenrechnen.</p> <p>Grundfragen diskutieren: Wie habt ihr euch entschieden? Welche Verhaltensweisen funktionieren eurer Meinung nach gut und warum?</p> <p>Funktioniert euer Handeln im Spiel auch im Realen? Bzw.: Was würdet ihr in real machen ?</p> <p>Trollarten: Kennt ihr weitere? Wie kann man ihre Verhaltensweisen erkennen? Handlungsmöglichkeiten: Gibt es noch mehr?</p>	Flipchart zum Notieren der Werte für Gruppen und dem gesamten Workshop.		
6.1	2			Reflexion	Realbezug	Zielscheiben pro Gruppe austeilen zu den Themen des Spiels., geviertelt mit Fragen wie "Direkte Erfahrung, Kenne ich, Hatte ich im Umfeld, Finde ich sehr/wenig schlimm". Alle sollen aufstehen und auf jeder Zielscheibe an jedem Tisch ein Kreuz für ihre Antwort setzen.	Zielscheiben-Handout		
6.2	10					Jede Gruppe wertet ihre Zielscheibe aus: Warum ist das Ergebnis dieser Gruppe so? Schätzungsweise: Wie wäre es für ganz Deutschland?			
6.3	15	10				Kurzvorstellung der Zielscheiben pro Gruppe. Frage vorlesen und Ergebnis der Diskussion mitteilen. Kurze gemeinsame Diskussion dazu im Anschluss.			
7	10			Abschlussrunde	Workshopauswertung	Was nimmt man mit? Welche offenen Fragen bleiben? Was war gut / nicht so gut?			
Minuten	162,0	35,0	0,0						
Stunden	2,7	0,6	0,0						