

Moderationsanleitung

1. Entscheidungsverfahren auswählen, die die Gruppe erkunden möchte.
(Vorsicht: das Entscheidungsverfahren sollte idealerweise nicht nur „Ja/Nein“-Entscheidungen moderieren können, sonst muss man sich zusätzlich Gedanken machen, wie die Gruppe das Verfahren einsetzen kann)
2. Die einfache Variante des Spiels „Werwölfe“ erklären (siehe Spielanleitung im Spiel).
3. **Sonderregel** erklären: Die Mitspieler, die getötet wurden schlafen trotzdem nachts wieder ein und wachen tagsüber wieder auf, und dürfen weiter an der Entscheidungsfindung teilhaben. (Sonst wird die Gruppe von Entscheidung zu Entscheidung kleiner).
4. In den Spielrunden des Spiels:
 - a. Es wird festgelegt, welches Entscheidungsverfahren ausprobiert werden soll
 - b. Wenn der Tag wieder angebrochen ist, sagt der Moderator, welches Entscheidungsverfahren gewählt wurde um zu entscheiden, welcher Mitspieler am Tag getötet wird und stellt den entsprechenden Rahmen her.
 - c. Wenn die Entscheidungsfindung beginnt, beginnt der Moderator die Zeit zu stoppen.
 - d. Wenn die Entscheidung gefallen ist, stoppt der Moderator die benötigte Zeit.
Der getötete Mitspieler darf seine Rolle noch nicht veröffentlichen.
 - e. Der Moderator notiert die gestoppte Zeit auf dem Flipchart (siehe Abbildung 2).
 - f. Der Moderator bittet die Gruppe auf der Commitment-Skala an der Stelle ein Kreuz zumachen wo sie ihr individuelles Commitment zur Entscheidung sehen (0 = gar nicht dabei; 10 = stehe voll dahinter).
 - g. Der getötete Mitspieler darf seine Rolle veröffentlichen.
5. Die nächste Runde beginnt.
6. Wenn alle gewählten Entscheidungsverfahren simuliert wurden kann die Übung noch debriefed werden.

Fragen für den Debrief

1. Welche Verfahren sind Euch leichtgefallen?
2. Welche haben euch besonders überrascht?
3. Welche Herausforderung in der Anwendung sind Euch aufgefallen?

Mögliche Entscheidungsverfahren

<http://www.agile-elevation.de/impulse/entscheiden-lernen-mit-werwoelfen-und-zombies/>

SPIEL: "DIE WERWÖLFE VOM DÜSTERWALD";