

# Streng geheim!

Sie sind Vertreter von ADRAAB!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten einen Text vor, der Ihre Zielsetzungen mit Bezug zur Charta der UN zusammenfasst !

**Sie unterstützen - auch mit spontanen Bezügen zu den Entwürfen -  
Textentwürfe einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens gemäß  
Ihrer Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und  
Ihren Interessen!**

**Sie wollen, dass Roodod militärisch und wirtschaftlich geschwächt wird und  
die herrschende Regierung entmachtet wird.  
Von der Bundesrepublik erwarten Sie ein Eintreten für einen Militäreinsatz zur Wiederherstellung  
Ihrer territorialen Integrität gemäß den Grundsätzen der Charta.  
Sie können dem Sicherheitsrat Belege für die Unterdrückung der Opposition in Roodod durch  
Geheimpolizei und Folter vorlegen (z.B. Bilder, Zeugenaussagen, Bericht von Amnesty International).**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die

Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren.

(Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)

Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

Grundsätze der

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

# Streng geheim!

Sie sind Vertreter von ROODOD!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten einen Text vor, der Ihre Politik mit Bezug zur Charta der UN rechtfertigt !

**Sie wollen eine Resolution gegen Sie gemäß Ihrer eigenen Deutung der Charta verhindern. SIE WOLLEN DAS ÖLFELD AUF JEDEN FALL BEHALTEN, um Ihre wirtschaftlichen Probleme zu mindern und um Ihre Regierungsmacht gegen die demokratische Opposition in Ihrem Land durch diese außenpolitische Aktion behaupten zu können! Sie werden dem Sicherheitsrat Belege für die Unterdrückung der Opposition in Adraab durch Geheimpolizei und Folter vorlegen wollen<sup>1</sup>.**

**Im Kalten Krieg hatten Sie gute Beziehungen zu der Sowjetunion!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)  
Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## **Spielverlauf**

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

---

<sup>1</sup> Diese Dokumente müssen Sie herstellen und mitbringen!

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation  
FRANKREICHS  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!  
Sie leiten die Sitzung !<sup>1</sup>

Sie wollen, dass eine friedensstiftende Resolution gemäß Artikel 41 und 42 eine Mehrheit findet! Das Prestige Frankreichs und Ihre persönliche Karriere hängen davon ab!

**Sie müssen die Konfliktbeschreibung und die Charta sehr genau kennen!**

- **ERÖFFNUNG:** Sie referieren den Grund für die Dringlichkeitssitzung des Sicherheitsrates und informieren über den Konflikt.
- **ANHÖRUNG:** Sie lassen die Streitparteien ihre Stellungnahme formulieren und lassen Fragen der Mitglieder des Sicherheitsrates an Adraab und Roodod zu.
- **STATEMENTS:** Sie fordern die Mitglieder auf, ihre Resolutionsentwürfe zu begründen. Sie lassen Rückfragen und Diskussion zu. Sie unterbrechen die Sitzung um -informell- herauszufinden, welche Forderungen des Sicherheitsrates zur Beilegung des Konfliktes mehrheitsfähig sind. Beachten Sie, dass VETORECHT! Ständige Mitglieder müssen also mit JA oder Enthaltung stimmen! Sie brauchen vier Ja Stimmen!
- **UNTERBRECHUNG:** In der Pause erarbeiten Sie mit Ihren Beamten und Mitgliedern aus anderen - JA geneigten Delegationen- einen Rohentwurf.
- **TEXTARBEIT:** Sie lassen den Rohentwurf von einem JA Delegationsleiter einbringen und Satz für Satz beraten. Ein Mitglied Ihrer Delegation schreibt die zustimmungsfähigen Sätze mit!
- **ABSTIMMUNG:** Sie lassen Satz für Satz des von Ihnen erarbeiteten Textes einzeln und dann den gesamten Text abstimmen.

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben.

Sie können Ihre Rolle nur ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisung beachten, sich in Ihrer Delegation sorgfältig auf alle Leitungsaufgaben vorbereiten:

**Was tun Sie, wenn Mitglieder plötzlich Anträge stellen, wenn neues Material zum Konflikt auftaucht, wenn eine Streitpartei neue Dokumente vorlegen will? Lassen Sie es zu, lassen Sie gemäß der Charta abstimmen, bevorzugen Sie Adraab, bezweifeln Sie die Echtheit oder ....?**

Eventuell entwerfen Sie mehrere Resolutionsentwürfe (von geringstem bis höchstem Mittel), um Formulierungshilfen zu leisten. **Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!**  
**(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

**Sie müssen die Grundsätze der Charta beachten!**

<sup>1</sup> Das Spiel kann enden mit der Abstimmung der Resolution, mit der Unterbrechung [die Kamera dokumentiert die informellen Gespräche], kann aber auch in einer weiteren Stunde mit der Textarbeit und Abstimmung fortgesetzt werden.

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation des  
VEREINIGTEN KÖNIGREICHS GROSSBRITANNIEN  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den Resolutionsentwürfen - über den Konflikt und handeln den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus ,  
gemäß Ihrer eigenen Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und  
Ihren Interessen!**

**Sie vertreten ein Land, das wenig Probleme mit militärischen Interventionen hat(te).  
Großbritannien will kein zu enges Zusammengehen zwischen Deutschland und Frankreich.  
Menschenrechtsverletzungen will Großbritannien - nur wenn es politisch nützlich ist - diskutieren!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)  
Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation  
RUSSLANDS  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den Resolutionsentwürfen- über den Konflikt und handeln gemeinsam den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus,**

**gemäß Ihrer Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und**

**Ihren Interessen!**

**Sie wollen keine Erweiterung des Einflusses der USA, sie wollen wieder Anerkennung als gleichberechtigte Macht (ein zweites Veto ist dazu nicht unbedingt überzeugend!) und ihren Einfluss auf die UN-Vollversammlung verstärken!**

**Sie haben Dokumente zugespielt bekommen, die Sie nutzen können, um zu belegen,  
dass Roodod einem Angriff auf Adraab zuvorgekommen ist<sup>1</sup>.**

**Einen Militäreinsatz lehnen Sie gegenwärtig ab!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)

Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

---

<sup>1</sup> Diese Dokumente müssen Sie herstellen und mitbringen!

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation der  
VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den Resolutionsentwürfen - über den Konflikt und handeln den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus ,  
gemäß der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und  
Ihren Interessen!**

**Sie argumentieren mit Artikel 39, dem wirkungslosen Beschluss des Sicherheitsrates vom 8. Mai, dem Luftangriff und sind deshalb bereit, im Auftrag der UN Bodentruppen zu entsenden!**

**Sie stellen vor allem moralische Argumente Ihres Einsatzes für Adraab heraus!  
Sie verteidigen Adraab gegen (fast) jede Kritik, um Einfluss in diesem Gebiet zu gewinnen!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)  
Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation der  
VOLKSREPUBLIK CHINA  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den Resolutionsentwürfen - über den Konflikt und handeln den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus ,  
gemäß Ihrer Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und  
Ihren Interessen!**

**Sie vertreten ein Land, das wenig Probleme mit militärischen Interventionen hat(te) und das den Einfluss der USA im Sicherheitsrat zurückdrängen will.**

**Einem Militäreinsatz könnten Sie zustimmen unter der Bedingung,  
dass ein Hauptkontingent von Ihnen gestellt wird.  
Menschenrechtsverletzungen will China nicht diskutieren!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)

Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation der  
BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie vor Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den anderen Resolutionsentwürfen - über den  
Konflikt und handeln gemeinsam den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung  
des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus,  
gemäß Ihrer Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42)  
und  
Ihren Interessen!**

**Sie wollen die Erwartungen der UN und Adraabs an Deutschland erfüllen,  
fürchten aber innenpolitische Kritik an einem Militäreinsatz deutscher Truppen.  
Sie wollen auch keinen Konflikt mit den USA, Frankreich oder Russland!  
Stets treten Sie für die Wahrung der Menschenrechte ein!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben.  
Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation  
sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen  
oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren.  
(Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!)  
Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze)  
vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**

# Streng geheim!

Sie sind die Delegation der  
TÜRKEI  
im Sicherheitsrat der Vereinten Nationen!

Legen Sie zu Beginn der Sitzung jedem Delegierten Ihren auch mit der  
Satzung der UN begründeten Resolutionsentwurf vor!

**Sie debattieren - auch mit spontanen Bezügen zu den Resolutionsentwürfen- über den Konflikt und handeln gemeinsam den Text einer Resolution zur Wahrung bzw. Wiederherstellung des Friedens im Konflikt Adraab-Roodod aus, gemäß Ihrer Deutung der Charta (Artikel 41 oder 42) und Ihren Interessen!**

**Sie wollen ausgleichend wirken, gute Beziehungen auch zu Russland suchen, einen Militäreinsatz vermeiden, Menschenrechtsfragen diskutieren Sie aber ungerne!**

Delegierte sind diplomatisch korrekt angezogen.  
**Alle Teilnehmer reden sich mit Sie an!**

An der Sitzung des Sicherheitsrats nehmen **Delegierte und Beamte** teil, die alle das Rederecht haben. Sie können Ihre Rolle besser ausfüllen, wenn Sie diese Spielanweisungen nutzen, sich in Ihrer Delegation sorgfältig vorbereiten - eventuell mit anderen Delegationen Geheimverhandlungen in Sitzungspausen oder vor Beginn der Sitzung führen - und **Unterlagen für Ihre Argumentation mitbringen!**

**Üben Sie, wie Sie die Rolle spielen wollen!  
(Laut Sprechen, Gestik, Kleidung)**

Sie "müssen" die Grundsätze der Charta beachten und mit dem Wortlaut der Artikel argumentieren. (Der Wortlaut ist aber nicht immer eindeutig. Das können Sie nutzen!) Sie können auch Argumente aus der Geschichte der UN (eher gelungene Aktionen, "pro" Militäreinsätze) vorbereiten!

## Spielverlauf

- **ERÖFFNUNG:** DIE SITZUNGSLEITUNG REFERIERT KURZ DEN GRUND DER SITZUNG
- **ANHÖRUNG:** STREITPARTEIEN WERDEN GEHÖRT UND BEFRAGT.
- **STATEMENTS:** RESOLUTIONSENTWÜRFE WERDEN ERLÄUTERT UND DISKUTIERT.
- **UNTERBRECHUNG:** DIE DELEGATIONEN WOLLEN HERAUSFINDEN, WAS MEHRHEITSFÄHIG IST.
- **TEXTARBEIT:** EIN ENTWURF WIRD SATZ FÜR SATZ BERATEN. EIN TEXT ENTSTEHT.
- **ABSTIMMUNG**