

# 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.