

Leitfaden für die Durchführung

Jede Stimme zählt

Stand: 12.05.2022

Inhalt

- S. 03 - Grundsätzliches
- S. 04 - Die Rolle der Spielleitung
- S. 05 - Vorbereitung des Lernstoffs
- S. 06 - Spielvorbereitung
- S. 07 - Einführung

- S. 08 - Teamfindung und Positionierung
- S. 09 - Erläuterung Wertung
- S. 10 - Quizrunden
- S. 11 - Der weitere Spielverlauf

- S. 12 - Reflexion I Spielverlauf und Realitätstransfer
- S. 13 - Reflexion II Sitzverteilung und Koalitionsgespräche
- S. 14 - Reflexion II Politische Beteiligung über Wahlen hinaus

- S. 15 – Zum Spiel
- S. 15 – Herausgeber:innen

Grundsätzliches

Spielcharakter: Jede Stimme zählt ist ein Spiel über Fakten, Werte, Inhalte und Prozesse im Wahlkampf, im Parlament und in der Demokratie. Die Spielenden lernen innerhalb des Spiels. Der Spaß am Spiel sollte dabei aber nie in Vergessenheit geraten.

Demokratische und pluralistische Grundhaltung: Der Respekt für unterschiedliche politische Positionen ist Grundlage eines fairen Wahlkampfs. In diesem Sinn können die Spielenden unterschiedlichste Positionen einnehmen, für diese werben und diese begründen. Voraussetzung ist, dass der Wahlkampf mit demokratischen Mitteln ausgetragen wird.

Kooperation und Wettkampf: Die Teilnehmenden können das Spiel nach spontaner Spiellust und Dynamik stärker kompetitiv oder kooperativ gestalten. Sie können sich gegenseitig unterstützen, die gegenseitigen Bewertungen nach jeweiligem Ermessen der aktuellen Leistungen geben, oder aber auch strategisch für den eigenen Vorteil nutzen oder unterstützend einsetzen. Dies sollte den Teilnehmenden überlassen bleiben. Die Teilnehmenden werden erfahren, dass sie mit ihrer kooperativen oder kompetitiven Handlung die anderen Spielenden und die Spieldynamik als Ganzes beeinflussen. Dies zu analysieren ist ein wichtiger Teil der Reflexion im Anschluss an das Spiel.

Anzahl der Teilnehmenden und Teams: Das Spiel kann mit 3-4 Teams à 3-5 Personen gespielt werden. Als Maximalzahl empfehlen wir 16 Personen, damit alle Teilnehmenden ausreichend involviert werden können. Mit 4 Teams dauert das Spiel länger als mit 3 Teams.

Die Rolle der Spielleitung

Als Spielleiter:in

- können Sie zu den Quizfragen anhand der Lösungskarte die richtigen Antworten geben und diese bei Bedarf kurz erläutern. Verzichten Sie aber bitte unbedingt innerhalb des Spiels auf größere Lehreinheiten/Lehrgespräche. Diese würden den Spielfluss und den Spielspaß hemmen und die Teilnehmenden aus ihrer aktiven kreativen Haltung herausholen.
- erläutern Sie bei den Kampagnenaufgaben bei Bedarf die Aufgabenstellung und die Art der Wertung. Vermeiden Sie aber bitte, eigene Wertungen einzubringen. Dies ist den Spieler:innen vorbehalten.

Wenn mehrere Gruppen gleichzeitig spielen, können Sie die wichtigsten Regeln vor Beginn erläutern und dann den Teilnehmenden die Spielleitung übergeben. Dann lesen diese selbst Aufgaben und Quizfragen vor, suchen die richtigen Antworten auf der Lösungskarte und wenden die Regeln (mit Hilfe der Spielanleitung) an.

In jedem Fall aber

- sind Sie dafür zuständig, bei Unklarheiten die Regeln zu erläutern, den Spielablauf zu gewährleisten und ggf. einzelne Teilnehmende zu motivieren.
- beobachten und hören Sie Spieldynamik, Argumente, Strategien und Ideenentwicklung in der Gruppe bzw, in den verschiedenen Gruppen. Machen Sie sich ggf. Notizen, die eine wichtige Basis für die Auswertung nach dem Spiel bilden.
- stellen Sie sich vor, dass Sie Teil des Publikums sind, das sich von den Ideen und Kenntnissen der Kampagnenteams überraschen lässt bzw. ein:e Coach:in, die:der die Teams bei Bedarf in ihrer Situationsanalyse und Strategiefindung unterstützt, ohne sich jedoch inhaltlich einzumischen.

Vorbereitung des Lernstoffs

Grundsätzlich können Sie das Spiel mit Ihren Schüler:innen spielen, ohne dass diese sich vorher in den Lernstoff eingearbeitet haben. Es ist für die Schüler:innen motivierend, zunächst das Spiel zu spielen und anschließend die Erfahrungen in einer Reflexion zu analysieren, die Sie dann mit zusätzlichen Informationen ergänzen.

Falls Sie das Thema Wahlen und politisches System bereits im Lehrplan hatten, ist dies sicherlich hilfreich für die Antworten auf die Wissensfragen und für die Bearbeitung der Aufgaben. Aber in jedem Fall werden die Fragen und Aufgaben über den Lehrplan hinausgehen. Es handelt sich um ein Spiel und nicht um einen Test für Gelerntes. Daher kommt es auch immer wieder auf Allgemeinwissen, gute Intuition und Rateerfolg an.

Falls Ihnen an einer vorhergehenden Entastung gelegen ist, empfehlen wir Ihnen zu thematisieren:

Kompetenzen, deren es im Wahlkampf bedarf (und die im Lauf des Spiels immer wieder eine Rolle spielen):

- *Politisches System*: Was muss ich über die Abläufe des politischen Systems wissen? Wie kann ich dies deutlich machen?
- *Politische Inhalte*: Wie kann ich Inhalte so darstellen, dass die Probleme als relevant und meine Lösungsstrategien als sinnvoll verstanden werden?
- *Netzwerke und Parteiarbeit*: In welchen Netzwerken und Interessengruppen sind viele Menschen organisiert? Wie lassen sie sich vor diesem Hintergrund erreichen?
- *Medien und Öffentlichkeitsarbeit*: Wie kann ich meine Botschaft so darstellen, dass sie emotional berührt und rational überzeugt? Wie kann ich alles Wichtige knapp darstellen?

Spielvorbereitung



Materialien

- 1-3 Spielsätze (mind. 1 pro 15 Personen)
- Pro Spielsatz ein Tisch für das Spielbrett und die Karten
- Stoppuhr
- 1 Stuhl pro Person, um den Tisch für die Teams gruppiert und mit ausreichend umgebendem Platz, damit sich die Teams in Ruhe absprechen können
- W-Lan fähiges Gerät und Link zur Website für Erläuterungen zu den Quizfragen
- Flipchart (mind. 2 Blätter pro Team)
- Eddings (mind. 2 pro Gruppe)
- Ggf. Hilfsmittel für die Teameinteilung



Ziele





- Eine anregende Spielatmosphäre schaffen
- Ausreichend Platz für Absprachen sichern







Aufgaben

- Material entsprechend Anleitung aufbauen
- Entscheiden: wird bei den Quizfragen Schwierigkeitsgrad I oder II oder beide gespielt?
- Entscheiden: wie viele Runden und welche Aufgabenkarten werden gespielt?
- Spielstein auf das erste Aufgabenfeld setzen (je nach Zahl der zu spielenden Aufgaben kann dies das 1., 2. oder 3. Aufgabenfeld auf dem Spielplan sein)
- Teams zusammenstellen oder Hilfsmittel zur zufälligen Teameinteilung bereitstellen oder festlegen, dass die Teilnehmenden sich nach eigenem Wunsch aufteilen





Einführung

 <p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielanleitung und aufgebautes Spiel
 <p>Ziele</p>	<ul style="list-style-type: none">• Motivation/Lust aufs Spiel machen
 <p>Aufgaben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Erläuterung grundlegende Ziele und Regeln (s. Ansagen - bitte nicht zu viel!)• Teams einteilen bzw. wählen lassen
 <p>Ansagen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Stellt euch bitte vor: Ihr kandidiert bei der Wahl. Ihr seid eine neue Partei oder Initiative (übernehmt nicht die Rolle einer existierenden politischen Partei).• Es geht um eure Ideen zu aktuellen Fragen. Diese entwickelt ihr im Spielverlauf.• Es gibt zwei Herausforderungen:<ul style="list-style-type: none">○ eine gute Wahlkampagne entwickeln (auf dem Spielbrett Feld „Aufgabe“),○ Wissensfragen richtig beantworten (auf dem Spielbrett Feld Fragezeichen).• Das Ziel ist, Unterstützer:innen (=Punkte) zu gewinnen. Denn wer viel Unterstützung hat, kann viele Wählerstimmen erhalten.• Unterstützer:innen gewinnen könnt ihr sowohl bei der Kampagne als auch bei den Wissensfragen in 4 Kategorien<ul style="list-style-type: none">○ politisches System○ politische Inhalte○ Medien und Öffentlichkeitsarbeit○ Netzwerke und Parteiarbeit.• Alles Weitere erläutere ich im Spielverlauf.





Teamfindung und Positionierung

 <p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none">• Karte 1a oder 1b vom Aufgabenstapel• Spielanleitung und Stoppuhr• Themenstapel, ggf. Inspirationsstapel
 <p>Ziele</p>	<ul style="list-style-type: none">• Eine Basis für die Identifikation mit der Aufgabe schaffen
 <p>Aufgaben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Aufgabe vorlesen und bei Bedarf erläutern• Pro Team 1 bzw. 3 Themenkarten ziehen lassen• Zeit für die Vorbereitung ansagen und kontrollieren• Nach Ende der Vorbereitungszeit die Teams nacheinander zur Präsentation auffordern - dabei die Zeit kontrollieren.• Darauf achten, dass die Teams sich gegenseitig zuhören und die Themen wie auch die Ziele der anderen verstehen.
 <p>Ansagen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Es gibt ein Thema, für das ihr euch einsetzt und bei der Wahl antretet. Dieses ist die Grundlage für eure Wahlkampagne.• Vorlesen der Aufgabe.• Ihr habt 6 Minuten Zeit für die Absprache und Vorbereitung. Anschließend präsentiert ihr euer Thema und euer Ziel.

Erläuterung Wertung

 <p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielanleitung und Stoppuhr• Unterstützer:innen-Stapel der 4 Kategorien
 <p>Ziele</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sinn und Mechanismus der Bewertung verständlich machen
 <p>Aufgaben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Den Mechanismus der Bewertung erläutern• Den Sinn der 4 Kategorien erläutern• Den Teams 1 Minute Zeit zur Absprache über ihre Bewertung geben• Die Teams nacheinander um Bewertung der ersten Präsentation bitten und als Punkte Unterstützer:innen-Karten verteilen
 <p>Ansagen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Wer mit einer Wahlkampagne Erfolg haben möchte, sollte 4 Kriterien erfüllen:<ul style="list-style-type: none">○ <i>politische Inhalte</i> überzeugend und verständlich präsentieren○ das <i>politische System</i> kennen und darin erfolgreich handeln können○ <i>Medien und Öffentlichkeitsarbeit</i> kreativ und wirksam einsetzen○ <i>Netzwerke und Parteien</i> kennen und passend ansprechen• Bewertet die Präsentation der anderen. Ihr könnt insgesamt bis zu 2 Punkte an ein oder zwei Teams verteilen. Erläutert auch, was euch überzeugt hat.• Ihr könnt euch dazu 1 Minute absprechen.• Nach der Bewertung: Alle weiteren Bewertungen verlaufen nach gleichem Prinzip.

Quizrunden

 <p>Materialien</p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielanleitung und Stoppuhr• Unterstützer:innen-Stapel der 4 Kategorien
 <p>Ziele</p>	<ul style="list-style-type: none">• Wissen spielerisch in Quizform abfragen und (knapp!) erläutern
 <p>Aufgaben</p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielstein auf die Fragefelder ziehen und die Teams in 2 Runden jeweils nacheinander Fragen beantworten lassen• Auflösung Fragen, ggf. knappe Erläuterung• Zeitmaß für Antworten im Auge behalten
 <p>Ansagen</p>	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedene Personen haben Fragen. Wenn ihr die Frage richtig beantwortet, gewinnt ihr die Person als Unterstützer:in.• Es gibt Fragen in den 4 bekannten Kategorien:<ul style="list-style-type: none">○ politisches System○ politische Inhalte○ Medien und Öffentlichkeitsarbeit○ Netzwerke und Parteiarbeit.• Ihr wählt selbst aus, in welcher Kategorie ihr eine Frage beantworten möchtet.• Beachtet: am Ende gibt es 1 Bonuspunkt pro Unterstützer:innen-Quartett aus den 4 Kategorien (für umfassende Kompetenzen) und 1 Bonuspunkt, wenn ein Team in einer Kategorie mehr Unterstützer:innen hat als alle anderen (für besondere Kompetenz).• Wenn eine entsprechende Karte gezogen wird: Diese Person hat keine Frage, sondern zeigt ein Ereignis: ...

Der weitere Spielverlauf

Die weiteren Spielrunden

Nach Ende der ersten Aufgaben- und Quizrunde setzt die Spiel-
leitung den Spielstein auf das nächste Aufgabenfeld. Wie in der
ersten Runde wird eine Aufgabe gestellt, vorbereitet, präsentiert
und bewertet. Anschließend finden wieder 2 Quizrunden statt.

Zeitliche Modifikationsmöglichkeiten

Der gewählten Anzahl an Runden entsprechend wird der Spielstein
immer wieder ein Feld weitergesetzt und es wird weitergespielt.

Falls die Zeit zu knapp wird,

- kann eine Runde gekürzt werden. (Eine Aufgabe und die anschließenden Quizrunden werden weggelassen. Der Spielstein überspringt eine Runde.)
- können die Quizrunden zwischen den Aufgaben auf 1 statt 2 Runden verknappert werden.

Falls mehr Zeit zur Verfügung steht als erwartet

- kann (vor der Zielaufgabe) eine weitere Aufgabe zugefügt werden. (Der Spielstein wird eine Runde zurückgesetzt.)






Auszählung

Nach Präsentation und Bewertung der letzten Aufgabe folgt die
Vergabe der Bonuspunkte und die Auszählung (s. Anleitung):

- Ein Team, das in einer Kategorie mehr Unterstützer:innen hat als alle anderen Teams, erhält eine zusätzliche Unterstützer:innenkarte der entsprechenden Kategorie. Dies zeigt die Bedeutung dieser besonderen Kompetenz im Wahlkampf.
- Jedes Team erhält pro Unterstützer:innenquartett eine zusätzliche Unterstützer:innenkarte (egal welcher Kategorie). Damit werden umfassende Kompetenzen ausgezeichnet.






Das Team mit der höchsten Gesamtzahl an Unterstützer:innen, das die meisten Wähler:innen erreichen kann, hat gewonnen.

Reflexion | Spielverlauf & Realitätstransfer

 Dauer	<ul style="list-style-type: none"> • mind. 15 Min., wenn das Gespräch nur in der Gesamtgruppe geführt wird. • 20-30 Min., wenn die Fragen in Kleingruppen und in der Gesamtgruppe diskutiert werden
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Ggf. Handouts mit den Reflexionsfragen für die Arbeit in Kleingruppen
 Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Ventil für Emotionen geben • Offene Fragen klären • Einen Transfer zur Realität schaffen
 Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Den Teilnehmenden Fragen zur Reflexion (in der Gesamtgruppe oder in Kleingruppen) stellen und das Gespräch moderieren • Den Teilnehmenden helfen, das Spiel mit der Realität zu vergleichen durch Nachfragen und Hinweise zu realen Geschehnissen
 Fragen und Ansagen	<p>Fragen zur Auswertung des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer hat warum gewonnen? <ul style="list-style-type: none"> ○ Welches Team hatte welche Kompetenzen? ○ Welches Team hatte welche Strategie? ○ Wer hat wann kooperativ oder kompetitiv gehandelt? Wie hat sich das ausgewirkt? • Realitätstransfer: <ul style="list-style-type: none"> ○ Was war realistisch? (Strategien, Themen) ○ Was war unrealistisch? ○ Was würde nach der Wahl geschehen? • Hinweis: Unsere Gruppe ist nicht repräsentativ für die Gesamtbevölkerung. In der Realität könnten daher andere Kampagnen gewinnen.






Optional: Reflexion II

Sitzverteilung & Koalitionsgespräche

 Dauer	<ul style="list-style-type: none"> • Mind. 20 Minuten: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mind. 10 Min. Thema Sitzverteilung ○ Mind. 10 Min. Thema Koalitionsgespräche
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Tafel/Whiteboard <ul style="list-style-type: none"> ○ zum Notieren/Aufmalen der Sitzverteilung ○ zum Notieren der Aspekte von Koalitionsgesprächen
 Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Den Prozess vom Wahlkampf über die Verteilung der Sitze im Parlament bis zur Regierungsbildung analysieren
 Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Reflektieren, wie sich ein Parlament auf den Wahlen basierend zusammensetzt • Zeigen, welcher Absprachen es bedarf, um Mehrheiten herzustellen
 Fragen und Ansagen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Unterstützer:innen drücken aus, dass es für eine erfolgreiche Kampagne vielfältiger Fähigkeiten und Verbindungen zu den Wähler:innen bedarf, um Stimmen zu erhalten. • Angenommen, ihr würdet der Zahl eurer Unterstützer:innen entsprechend (Zweit)Stimmen erhalten: Wer hätte dann wie viele Abgeordnete? <p>➔ gemeinsame Berechnung/Erläuterung</p> <p>Hat kein Team eine Mehrheit, überlegt als Team:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wem würdet ihr Koalitionsgespräche anbieten? • Worin stimmt ihr überein? Worin passt ihr nicht gut zusammen? Was ist noch ungeklärt?

Optional: Reflexion III

Politische Beteiligung über Wahlen hinaus

 Dauer	<ul style="list-style-type: none"> • Mind. 20 Minuten
 Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Tafel/Whiteboard • Post-its
 Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden motivieren, sich über Spiel und Wahlen hinaus zu beteiligen
 Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • Die Nähe von politischer Beteiligung im Spiel und in der Realität aufzeigen • Beteiligungsmöglichkeiten analysieren • zuvor Beteiligungswege und aktuelle Fragen in der Stadt/Region recherchieren.
 Fragen und Ansagen	<ul style="list-style-type: none"> • Wahlen gibt es von der kommunalen bis zur europäischen Ebene. • Wer könnte sich vorstellen, sich wirklich einmal an einer Wahl zu beteiligen? • Nicht alle möchten in einem Parlament sein. Welche Möglichkeiten kennt ihr außerdem, euch politisch zu beteiligen? ➔ Brainstorming mit post-its einzeln oder in Kleingruppen zu Formen der Beteiligung (evtl. ab 18 blau, altersunabhängig grün) • Welche Möglichkeiten nutzt ihr? • Was würde euch motivieren/provozieren, neue Mittel zu nutzen? • Was könnt ihr mit welchen Mitteln erreichen?

Zum Spiel

Wer mit einer Wahlkampagne erfolgreich sein will, muss kreativ sein, einiges wissen und spontan reagieren können. *Jede Stimme zählt* veranschaulicht diese Herausforderungen – und gibt Gelegenheit, sich ihnen mit Spaß zu stellen. Es wird von drei bis vier Personen oder Teams auf einem Spielbrett gespielt. Es müssen Aufgaben bewältigt, Quizfragen beantwortet und die Mitspieler:innen auf kreative Weise von eigenen Ideen überzeugt werden. Manchmal geschehen auch unvorhergesehene Ereignisse. Das Ziel ist, möglichst viele Unterstützer:innen für die eigene Wahlkampagne zu gewinnen – jede Stimme zählt!

Herausgeber:innen

polyspektiv GbR (polyspektiv.eu)

systainchange GbR (systainchange.com)