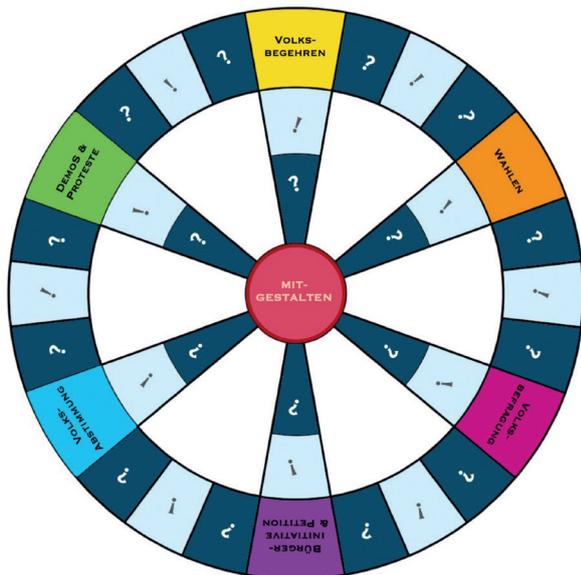




SPIELANLEITUNG

Staat? Klar! Startklar!



Vorbereitung

- Jede Person wählt eine Spielfigur aus und stellt sie in die Mitte des Spielbretts auf das Feld „Mitgestalten“. Pro Gruppe braucht ihr einen Würfel.
- Teilt die 20 ?-Kärtchen und die 14 !-Kärtchen auf zwei Stöße auf und legt sie neben das Spielbrett.
- Schaltet euren Laptop/euer Tablet ein (ein Endgerät pro Gruppe) und öffnet eine leere PowerPoint-Präsentation (oder eine andere Präsentations-Software). Hier haltet ihr die Ergebnisse der Aufgaben fest, die ihr beim Spielen erledigt.

Spielziel

- Alle Spieler:innen arbeiten als ein Team und versuchen, die sechs Partizipations-Aufgaben „Volksbegehren“, „Wahlen“, „Demos & Proteste“, „Volksabstimmung“, „Bürgerinitiative“ und „Volksbefragung“ zu lösen.

Spielstart

- Die Person, die zuletzt eine (Online-)Zeitung gelesen hat, beginnt.
- Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Spielfigur zieht so viele Felder vor, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.
- Auf den Feldern, die mit „?“ markiert sind, müsst ihr vom „?“-Kartenstapel ziehen. Die Person, die gewürfelt hat, muss die Frage beantworten, die ihr von der Person links neben ihr vorgelesen wird. Ist die Antwort richtig, darf weitergewürfelt werden. Andernfalls ist der Zug vorbei. Die Karte kommt auf einen Ablagestapel. Gibt es keine Karten mehr, wird der Ablagestapel neu gemischt.
- Kommt ein Spieler oder eine Spielerin auf ein „!“-Feld, muss er/sie versuchen, das Rätsel zu lösen, das auf der gezogenen !-Karte abgedruckt ist. Auf dem Kärtchen seht ihr, wieviel Zeit ihr dafür maximal habt. Wird das Rätsel gelöst, darf weitergewürfelt werden. Andernfalls ist der Zug vorbei. Die Lösungen findet ihr nummeriert auf dem Lösungsblatt. Die Karte kommt auf einen Ablagestapel. Gibt es keine Karten mehr, wird nicht neu gemischt, sondern man darf auf „!“-Feldern noch einmal würfeln.
- Wenn ihr auf eines der sechs Partizipations-Felder kommt, muss das ganze Team versuchen, die Aufgabe zu lösen.
- Das Kärtchen mit dem Auftrag und das Material erhaltet ihr bei eurem Lehrer oder eurer Lehrerin. Lest zuerst die Information auf dem Kärtchen und löst dann gemeinsam die Aufgabe!
- Gestaltet zu jedem Auftrag eine Folie in der Präsentation! Sobald ihr damit fertig seid, zeigt ihr euer Ergebnis der Lehrperson und erhaltet dafür einen Streifen des Sammelpasses.
- Das Spiel endet, sobald ihr alle Teile des Bildes gesammelt habt.