

METHODEN-ANLEITUNG POLITISCHES PAPPERLAPAPP



Inhalt

- 01** Einführung in die Methode
- 03** Politikbarometer und Social-Bots
- 04** Tabelle für das Politikbarometer und Social-Bots
- 05** Spielablauf
- 08** Siegesbedingungen
- 09** Pädagogische Hilfestellungen
- 13** Zusatztexte
- 14** Impressum
- Anhang** Spielübersicht

Einführung in die Methode

Diese Methode möchte Jugendlichen mithilfe von Karten-Effekten und Karten-Texten politische Mechanismen näherbringen. Dabei möchte sie insbesondere auf die Strategien populistischer Akteure eingehen und bei den Teilnehmenden das Interesse wecken, sich näher über Politik zu informieren.

Die Methode verwendet im Wesentlichen das auf der Webseite herunterladbare Kartenspiel sowie weitere handelsübliche Materialien wie sechsseitige Würfel, Stifte und Papier. Das Kartenspiel kann mit fünf bis zwölf Personen ab 14 Jahren gespielt werden.

Politisches Papperlapapp - Das Spielszenario

In einem fiktiven Bundesland finden in wenigen Wochen die Landtagswahl statt. Zahlreiche politische Akteur*innen versuchen nun noch möglichst viele Wähler*innen zu gewinnen. Doch nicht alle spielen fair: Populist*innen versuchen mit verschiedenen Strategien die Stimmung im Bundesland zu beeinflussen.

In diesem *“Social Deduction Game”* spielen Teilnehmende entweder im **Team Demokratie** oder im **Team Populismus**. Beide Teams haben mehrere Gewinn-Bedingungen. So muss das **Team Populismus** die Politikbarometer (ein Symbol für die Stimmung der Bevölkerung) in die Höhe treiben. Dabei müssen sie verdeckt vorgehen, um nicht entlarvt – und aus dem Spiel geschmissen zu werden. Das **Team Demokratie** versucht alle Teilnehmenden des **Teams Populismus** zu entlarven und aus dem Spiel zu schmeißen. Zudem wollen sie die Politikbarometer möglichst niedrig halten.

Einführung in die Methode

Spielleitung

Dieses Spiel benötigt eine Spielleitung, die die Regeln gelesen hat und den Spielfluss moderiert. Sie muss die Kurzübersicht und das Material zur Hand haben. Die Spielleitung muss einen **Sichtschutz** verwenden, um die verschiedenen verdeckt ablaufenden Schritte des Spiels vor den Teilnehmenden zu verheimlichen.

Spielvorbereitung

Die Karten werden in drei Stapel aufgeteilt und hinter dem **Sichtschutz** platziert: Grüne Karten für **Team Demokratie**, Rote Karten für **Team Populismus** und Gelbe für Ereigniskarten. Die Spielleitung ermittelt via Zufallsprinzip eine bzw. zwei Personen des **Team Populismus** (ab 9 Personen zwei Personen). Hierbei bietet sich auswürfeln an. Das **Team Populismus** erhält andere Spielkarten als das **Team Demokratie**. Daher müssen sie auch verdeckt ausgeteilt werden. Sonst werden sie direkt entlarvt. Die Spielleitung teilt je **fünf** Karten verdeckt an alle Teilnehmenden aus, wobei das **Team Populismus** Populismuskarten (**Rot**) und das **Team Demokratie** Demokratiekarten (**Grün**) erhalten.



Politikbarometer und Social-Bots

Politikbarometer

Die *Politikbarometer* stellt eine Gewinnbedingung des Spiels dar. Es ist im Wesentlichen einen Zahlenwert, der symbolisieren soll, wie einflussreich sich die populistischen Vorgehensweisen auf die fiktive Gesamtbevölkerung der Wähler*innen im fiktiven demokratischen Staat dieses Spiels auswirkt. Zu Beginn der Partie legt die Spielleitung einen Grundwert der Politikbarometer fest. Diesen notiert sie zum Beispiel auf einem Blatt Papier oder digital auf einem Tablet und legt dieses für alle sichtbar aus. Je nach Teilnehmenden-Anzahl ändert sich der Startwert (siehe **Tabelle S. 4**).

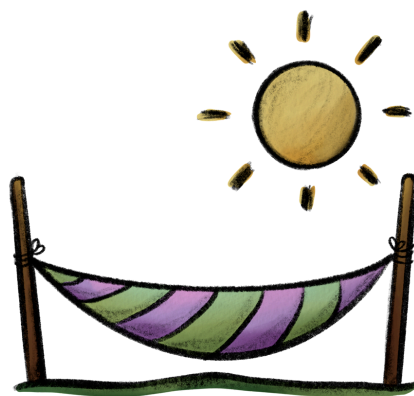
Social-Bots

Die *Social-Bots* stellen in der Realität Accounts auf sozialen Netzwerken dar, die zusätzliche Reichweite geben sollen. Im Spiel dienen sie dem **Team Populismus** zur Erhöhung der Politikbarometer. Ein Social-bot startet mit **2** Leben. Am besten lassen sich Social-Bots durch sechsseitige Würfel darstellen. Der Würfel wird dabei auf die Seite gedreht, die die aktuellen Lebenspunkte anzeigt. Diese Würfel werden für die Teilnehmenden offen ausgelegt. Wie viele Social-Bots zu Beginn des Spiels vorhanden sind entnehmen Sie der **Tabelle** auf S. **4**.



Tabelle für die Politikbarometer und Social-Bots

Teilnehmende	Startwert der Politikbarometer	Social-Bots
5	10	2
6	15	2
7	20	2
8	20	3
9	10	2
10	15	2
11	20	2
12	25	3



Spielablauf

Die insgesamt **fünf** Spielrunden laufen jeweils folgendermaßen ab:

1. Ereignis-Phase

Die Spielleitung zieht vom Ereignisstapel eine Karte (**gelb**) liest diese laut vor und legt sie für die Teilnehmenden sichtbar ab. Alle weiteren Karten der nachfolgenden Runden werden nebeneinander abgelegt, um die Anzahl der bereits gespielten Runden nachvollziehen zu können.

2. Strategiebesprechungs-Phase:

Eine Spielrunde beginnt immer mit einer Strategiebesprechung aller Teilnehmenden. Sie überlegen gemeinsam, welche Karten in der Ablage-Phase verdeckt in die Mitte gelegt werden sollen. Eine solche Besprechung sollte nicht länger als drei Minuten dauern. Es liegt an der Spielleitung diesen Austausch zeitlich zu limitieren, falls diese zu viel Zeit in Anspruch nimmt.

3. Ablage-Phase:

Die Teilnehmenden legen in beliebiger Reihenfolge **eine** ihrer Handkarten verdeckt in die Mitte. Nachdem alle Teilnehmenden eine Karte abgelegt haben, werden diese von der Spielleitung verdeckt hinter den Sichtschutz genommen.



Spielablauf

4. Sichtungs-Phase (Für Spielleitung):

Die Spielleitungen mischt die Karten und schaut sie sich an, ohne die neue Reihenfolge zu ändern. Es gibt Karten, die direkte Auswirkungen auf die Ablauf-Phase haben. Die Effekte dieser Karten werden nun ausgeführt. Erst danach beginnt die eigentliche Ablauf-Phase.

5. Ablauf-Phase :

Die Spielkarten werden nun von der Spielleitung hinterm Sichtschutz in der zuvor festgelegten Reihenfolge ausgelegt. Die Effekte der Karten werden ausgeführt, ohne das die Gruppe herausfinden kann, welche Karten genau gespielt wurden. Die Teilnehmenden erfahren nur die direkten Auswirkungen auf die Politikbarometer und Social-Bots. Karten, wie z.B. "Diskussion", die Interaktionen mit den Teilnehmenden erfordern, werden nach der Ablauf-Phase ausgeführt. Für jeden Social-Bot, der am Ende der Ablauf-Phase noch Lebenspunkte besitzt, erhöht sich das Politikbarometer um **5**.



Spielablauf

6. Nachbesprechungs-Phase :

Die Teilnehmenden können sich nun in einer etwa drei minütigen Nachbesprechung austauschen und ihre Beobachtungen und Vermutung besprechen. Es empfiehlt sich danach zu fragen, welche Karten die jeweiligen Personen ausgespielt haben, Lügen aufzudecken und anhand dessen herauszufinden, wer zum **Team Populismus** gehören könnte.

Die nächsten Runden:

Nach der Besprechung beginnt die neue Runde wieder mit der Ereignis-Phase. Die Spielleitung teilt allen verdeckt eine weitere Karte passend zu ihrer Team-Zugehörigkeit (**Populismus-Rot** oder **Demokratie-Grün**) aus. Nur in der letzten Runde (**Runde 5**) erhalten die Spielenden keine neue Karte und die Abschluss-Phase beginnt.

Abschluss-Phase:

Am Ende der **fünften** Spielrunde erfolgt noch eine letzte "Abstimmung", welche genauso funktioniert wie die gleichnamige Karte (Beschreibung auf S.10). Dies ist die letzte Chance, das Spiel nochmal zu wenden. Es werden so lange Abstimmungen durchgeführt, bis entweder eine Person aus dem **Team Demokratie** fälschlicherweise rausgewählt wurde, oder die letzte Person des **Team Populismus** erfolgreich identifiziert wurde. Doch vielleicht ist es schon zu spät, um einen Sieg zu erreichen (siehe Kapitel "Siegesbedingungen" auf S.6).



Siegesbedingungen

Siegesbedingungen Team Populismus:

Es muss mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Das **Team Populismus** gewinnt bei **zwei** erfolgreichen Rekrutierungen. Dies kann im laufenden Spielfluss passieren und entscheidet die Partie direkt zu Gunsten des **Team Populismus**, ungeachtet der Zahl auf dem Politikbarometer.
2. Das **Team Populismus** gewinnt, wenn die Politikbarometer am **Ende der Abschlussphase** höher als 50 ist und mindestens eine teilnehmende Person aus dem **Team Populismus** nach der Abschlussphase unentdeckt geblieben ist.

Siegesbedingungen Team Demokratie:

Es muss mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Das **Team Demokratie** gewinnt sofort, wenn alle Teilnehmenden des **Team Populismus** vor der **Abschluss-Phase** durch die Spielkarte "Abstimmung" herausgewählt (und demnach entlarvt) wurden.
2. Das **Team Demokratie** gewinnt, wenn alle Teilnehmenden des **Team Populismus** nach der Abschluss-Phase herausgewählt wurden und die Politikbarometer unter 50 Punkten liegt.

Unentschieden:

Ein Unentschieden kann nur durch die **Abschlussphase** entstehen. Es muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

1. Die Partie endet unentschieden, wenn das **Team Populismus** enttarnt wird, jedoch die Politikbarometer über 50 liegt.
2. Die Partie endet unentschieden, wenn mindestens eine Person des **Team Populismus** nicht enttarnt wurde und das Politikbarometer unter 50 liegt.

Pädagogische Hilfestellungen

Eine Partie leiten

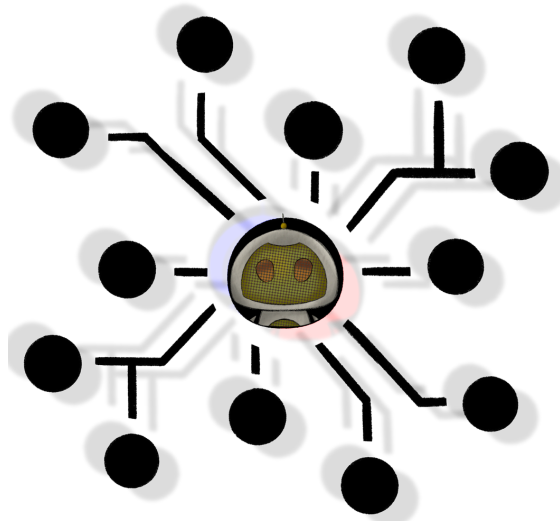
Social Deduction Spiele zu leiten kann eine Herausforderung sein. Manche Gruppen finden schnell in einen Flow und müssen nur wenig moderiert werden. Andere Gruppen können wiederum unübersichtliche Spielsituationen verursachen. Es bietet sich daher an, verschiedene Hilfsmittel zu nutzen:

- Ein Timer oder eine Sanduhr kann die Austausch-Phasen limitieren.
- Ein beliebiger Gegenstand kann das Rederecht anzeigen und weitergegeben werden.

Social Bots erklären

Den Teilnehmenden könnten Social-Bots folgendermaßen erklärt werden:

Social-Bots sind Computerprogramme, die auf Social Media Plattformen unter anderem politische Inhalte verbreiten. Sie versuchen, menschliches Verhalten zu imitieren und so andere Menschen zu beeinflussen. (Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung)



Pädagogische Hilfestellungen

Ablauf Abstimmung:

1. Alle Spielenden besprechen, wen sie verdächtigen Teil des **Team Populismus** zu sein. Personen aus diesem Team versuchen natürlich, von sich abzulenken oder andere Teilnehmende zu beschuldigen.
2. Bei jeder Abstimmung heben die Teilnehmenden nach einer kurzen Gesprächsrunde (maximal drei Minuten) ihren Arm. So signalisieren sie, dass sie bereit sind, auf eine andere Person zu zeigen, die sie verdächtigen im **Team Populismus** zu sein.
3. Die Spielleitung zählt von drei herunter. Bei null zeigen alle Teilnehmenden auf eine Person.
4. Die Spielleitung prüft nun, ob die Person mit den meisten erhaltenen Stimmen im **Team Populismus** oder im **Team Demokratie** ist. Wurde Jemand aus dem **Team Populismus** gewählt, wird dieser entlarvt und scheidet aus. Wurde Jemand aus dem **Team Demokratie** gewählt, so geschieht zunächst nichts. Die Spielleitung sagt dann z.B. "Jemand aus dem Team Populismus wurde enttarnt! Es war Person X." oder "Leider wurde niemand aus Team Populismus enttarnt."
5. Anschließend wird der Effekt der Spielkarte ausgeführt, die die Abstimmung ausgelöst hat. Bei einem Gleichstand der Stimmen erfolgt eine weitere Abstimmung. Sollte in dieser keine Einigung erreicht werden, bleiben die Teamzugehörigkeiten verhüllt und der Effekt der Spielkarte entfällt, von der die Abstimmung ausging.

Pädagogische Hilfestellungen

Ablauf Diskussion:

1. Die Spielleitung stellt die drei möglichen Optionen vor, die auf der Spielkarte beschrieben werden.
2. Alle Spielenden besprechen (maximal für drei Minuten), welcher der Effekte in Kraft treten soll.
3. Die Spielleitung trägt nach der Besprechung die einzelnen Punkte erneut vor und zählt, wie viele Teilnehmende mittels Handzeichen anzeigen, dass sie sich für die Ausführung des jeweiligen Effektes aussprechen. Mehrfachmeldungen sind hierbei nicht möglich.
4. Der Effekt mit den meisten Meldungen tritt in Kraft und wird von der Spielleitung verkündet und durchgeführt. Bei einem Gleichstand der Meldungen, wird eine weiterer Durchlauf der Diskussion durchgeführt. Gibt es nach diesem immer noch keine Mehrheit für eine der Optionen, wirft die Spielleitung einen sechsseitigen Würfel. Bei 1-2 tritt Effekt eins in Kraft, bei 3-4 Effekt zwei und bei 5-6 Effekt drei (alternative Zufallsmethoden wie z.B. eine von drei verdeckten Karten ziehen etc. funktioniert ebenfalls).



Pädagogische Hilfestellungen

Rekrutierung

Findet eine Rekrutierung statt, schließen alle Teilnehmenden die Augen und legen ihre Handkarten für die Spielleitung greifbar verdeckt vor sich ab. Alle Personen des **Team Populismus** öffnen nun die Augen und wählen mittels Handzeichen eine weitere Person, die sich dem **Team Populismus** anschließen soll. Die Spielleitung tauscht nun die Spielkarten der gewählten Person mit gleichvielen Populismus-Karten aus. Danach können alle ihre Augen wieder öffnen. Die Person erkennt an ihren nun roten Spielkarten, dass sie ab jetzt im **Team Populismus** ist.

Pädagogische Nachbesprechung

Ziel von „Politisches Papperlapapp“ ist es, Begriffe aus der Politik anzusprechen und kurz zu definieren. Daher bietet es sich an, nach einer oder mehreren Parteien eine Reflexionsrunde durchzuführen.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Was habt ihr gelernt?
- Wer hatte mehr Einfluss auf die Politikbarometer oder die Social-Bots: das Team Populismus oder das Team Demokratie?
- Wo seht ihr Unterschiede zur echten Politik?
- Glaubt ihr, dass Gespräche in der Politik ähnlich ablaufen könnten?
- Habt ihr schon einmal von den Dingen gehört, die heute als Karten gespielt wurden?
- Habt ihr schon einmal mitbekommen, dass Strategien, die ihr heute kennengelernt habt, von realen Akteuren genutzt wurden?

Zusatztexte

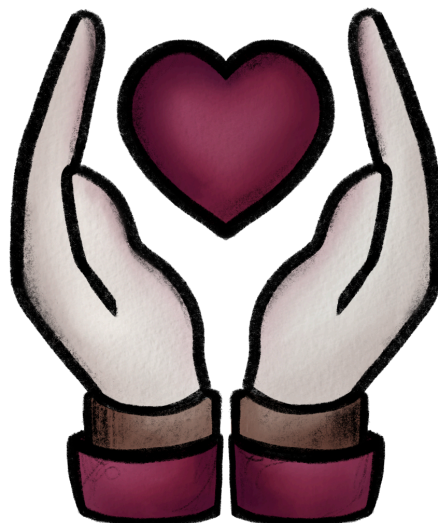
Werden gewisse Karten gespielt die aufgrund ihrer Textmenge keinen Zusatztext besitzt, so können diese hier eingesehen werden:

Sündenbock-Strategie: Die Schuld wird auf bestimmte Gruppen geschoben, um einfache Erklärungen für komplexe Probleme zu liefern.

Sealioning: Sealioning ist scheinbar höfliches, aber nerviges Nachfragen, um zu provozieren statt zu verstehen. Beispiel: "Woher weißt du das deine Daten nicht gefälscht sind?"

Diskussion: konstruktive Diskussionen mit Menschen mit anderen Meinungen fördern die Demokratie.

Vergiftete Diskussion: In Diskussionen negative Emotionen zu erzeugen ist eine populistische Manipulationsstrategie.



Impressum

ComputerProjekt Köln e.V.
als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Vitalisstr. 383A
50933 Köln
www.fjmk.de

Tel.: 0221 677741920
Mail: info@fjmk.de

Geschäftsführer

Markus Sindermann, sindermann@fjmk.de

Spielidee & Entwicklung: Joël Beyer

Design: Michelle Posmyk

Redaktion: Joël Beyer & Karolina Albrich

Danke an: Die OT Magnet und das Jugendzentrum Digital

Lizenz: CC BY 4.0 Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Ein Projekt der:



Gefördert durch:



Stadt Köln

Spielübersicht:

Siegesbedingungen:

Team Demokratie	Team Populismus	Unentschieden
Alle Mitglieder des Team Populismus werden vor der Abschlussphase herausgewählt.	Das Team Populismus konnte zwei Rekrutierungen durchführen.	Alle Mitglieder des Team Populismus wurden am Ende der Abschlussphase herausgewählt, aber Politikbarometer ist über 50 .
Alle Mitglieder des Team Populismus werden in der Abschlussphase herausgewählt und das Politikbarometer ist unter 50 .	Mindestens ein Mitglied des Team Populismus ist nach der Abschlussphase noch nicht herausgewählt und das Politikbarometer ist über 50 .	Mindestens ein Mitglied des Team Populismus ist nach der Abschlussphase noch nicht herausgewählt, aber das Politikbarometer ist unter 50 .

Vorbereitung:

Schritt 1: Benötigtes Material: Spielkarten, Zettel, Stifte, Sichtschutz, sechsseitige Würfel und Stoppuhr.

Schritt 2: Spielkarten in Stapel aufteilen und anschließend mischen.

Schritt 3: **Team Populismus** geheim und durch Zufall bestimmen. (Eine Person bei bis zu 8 Spielenden, zwei Personen ab 9 Spielenden.)

Schritt 4: Politikbarometer "einstellen": Die Startzahl aus der Tabelle auf S. 4 auf einen Zettel schreiben und für alle sichtbar auslegen.

Schritt 5: Social-Bots anhand der Tabelle auf S. 4 aufbauen.

Spielphasen (Fünf Runden insgesamt):

Ereignis-Phase: Die Spielleitung zieht eine Ereigniskarte (Gelb) und liest sie laut vor, anschließend legt sie diese für alle sichtbar aus.

Strategiebesprechungs-Phase: Alle Teilnehmenden besprechen sich für etwa 3 Minuten. Sie sprechen über Strategien um Ziele erfüllen zu können und dürfen andeuten welche Karten sie in der nächsten Phase ablegen wollen.

Ablage-Phase: Jede Person legt eine Karte verdeckt ab, sodass die Spielleitung sich diese hinter den Sichtschutz holen kann.

Sichtungs-Phase: Die Spielleitung mischt die Karten hinter dem Sichtschutz, schaut sich alle an und überprüft ob eine besondere Karte (die die Ablauf-Phase beeinflusst) dabei ist. Sollte eine Karte darunter sein, die die Ablaufphase beeinflusst, wird diese ausgeführt.

Ablauf-Phase: Effekte der Karten werden ausgeführt. Dabei wird nicht verraten, um welche Karten es sich handelt. Die Teilnehmenden erfahren nur die Auswirkungen auf das Politikbarometer und Social-Bots anschließend nehmen sie (falls zutreffend) an den Aktionen der Karten teil.

Nachbesprechungs-Phase: Die Teilnehmenden haben etwa drei Minuten Zeit, sich auszutauschen.

Hinweis: Nun beginnt die Runde mit der Ereignis-Phase erneut, nur das jede teilnehmende Person eine weitere (zu ihrem Team passende) Karte verdeckt ausgeteilt bekommt. In der fünften Spielrunde erfolgt die Abschlussphase, in der keine neuen Karten ausgeteilt werden.

Abschluss-Phase (Nach der fünften Spielrunde): Es erfolgt eine letzte Abstimmung (siehe Karte Abstimmung oder S. 10). Siegesbedingungen prüfen, Gewinnerteam verkünden und bei Bedarf eine anschließende Reflektionsrunde einleiten. Hierzu gibt es einige Hilfestellungen auf S. 11.