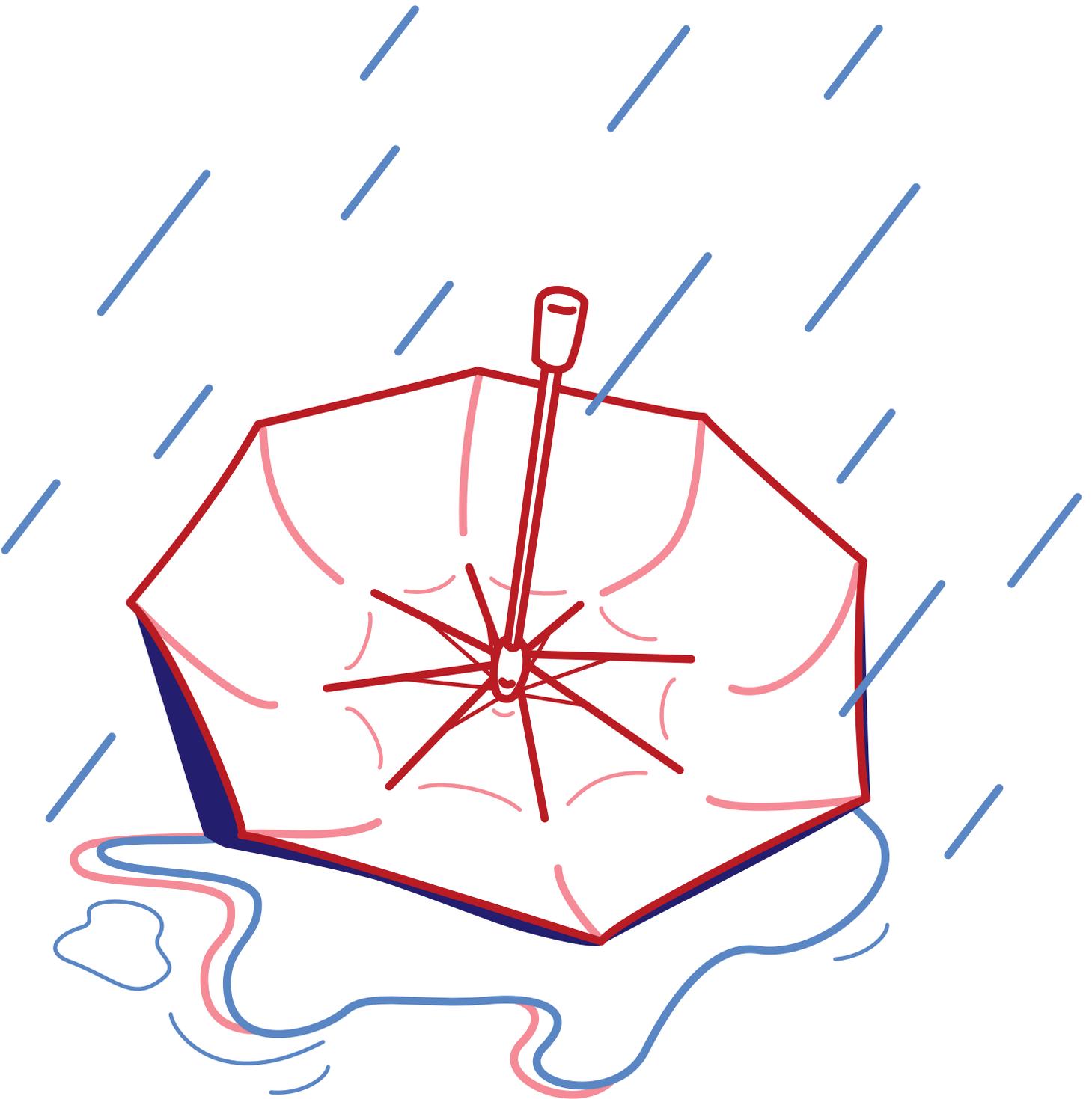




DEMOCRACY GAME BOX

Rulebook



OBSERVERS

Sei Demokratie-Detektiv*in! Lerne überraschende und bedeutsame Geschichten aus Demokratien kennen und komme den Rätseln auf die Spur.



Demogames

Das Spiel **Observers** ist ein Ergebnis des Erasmus+-Projekts **Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work Demogames** (2019-2022).

Lernziele von **Observers** zusammengefasst:

- ◇ Erweiterung des Faktenwissens sowie des Bewusstseins für und des kritischen Verständnisses von demokratischen Normen, Werten und Institutionen
- ◇ Verknüpfung konkreter Beispiele demokratischer Praxis mit abstrakten Konzepten der Demokratie
- ◇ Analytisches Denken, Flexibilität, Beobachtungsfähigkeit
- ◇ Reflexion über und Stärkung von demokratischen Werthaltungen wie Gleichheit, Fairness und Gerechtigkeit

Über Demogames:

Demogames war ein Projekt von sechs Partnerorganisationen aus fünf europäischen Ländern, das für den Zeitraum von 2019 bis 2022 vom Erasmus+-Programm der Europäischen Union (2019-2-DE04-KA205-018330) ko-finanziert wurde. Ein Ergebnis des Projekts ist die Democracy Game Box (D-BOX) mit acht analogen und digitalen Lernspielen mit dem Zweck, Kompetenzen für eine demokratische Kultur zu fördern. **Observers** ist eines dieser Spiele.

Weitere Ergebnisse sind das **Demogames**-Handbuch und Lernvideos, die den Einsatz von Spielen in der Demokratiebildung im Allgemeinen und den Einsatz der **Demogames** im Besonderen unterstützen.

Mehr über Demogames:
www.demogames.eu



Kofinanziert von der Europäischen Union



DEMO GAMES



DEMOCRACY GAME BOX

demokrative
Initiative für Politische Bildung

G I G A
German Institute for Global and Area Studies
Leibniz-Institut für Globale und Regionale Studien



dare
Democracy and Human Rights Education
in Europe





Ideen und Ziele

Observers ist ein kartenbasiertes Rätselspiel. Ihr identifiziert unabhängig voneinander Werte und Herausforderungen in bestehenden Demokratien anhand von Beispielen aus dem wirklichen Leben.

Der Detektivcharakter des Spiels basiert auf dem Format von „Black Stories“. Es hilft dabei, Neugier zu entwickeln sowie analytische und kritische Denkfähigkeiten in Bezug auf aktuelle demokratische Entwicklungen zu trainieren.

Spieler*innen

- ◇ Gruppengröße: 4 – 12 Spieler*innen
- ◇ Schwierigkeitsgrad: Dieses Spiel erfordert Sprachkenntnisse und ein grundlegendes Verständnis für politische und gesellschaftliche Themen.

Dauer:

Einführung und Lesen / Erklären der Regeln:	10 Minuten
Spielzeit (eine Karte):	15 Minuten
Diskussion (eine Karte):	25 Minuten (max.)

Spielmaterial

Dieses Spiel ist als Print-and-Play-Version verfügbar. Ihr könnt die Unterlagen (auf DIN A4 Papier) drucken und die Karten selbst falten. Die Vorbereitung benötigt etwa 10 – 15 Minuten. Ihr findet das Material auf www.demogames.eu

- ◇ Ein vollständiges Set analoger Observers-Karten (oder nur die Karten mit denen ihr spielen wollt).
- ◇ ALTERNATIV die Observers Browser-App auf einem Gerät mit Internetverbindung (www.observers.curiousbird.se)

Darüber hinaus nützliches, aber nicht notwendiges Material:

- ◇ Ein Handy mit Internetzugang für das Scannen der QR-Codes, um Informationen zu Folgeaktivitäten zu erhalten.
- ◇ Eine Stoppuhr
- ◇ Leere Observers-Karten (ebenfalls im Print-and-Play-Material enthalten).
- ◇ Die Vorderseiten des Observers-Kartendecks (in voller Größe auf DIN A4 Papier gedruckt, ebenfalls im Print-and-Play-Material enthalten).

Spielaufbau und -Vorbereitung

1.

Macht euch mit dem Spielablauf und den verschiedenen Anpassungsmöglichkeiten vertraut (Zeit stoppen, Erzähl-Teams, Anzahl Fragen begrenzen).

2.

Mit welchen Karten wollt ihr spielen? Ihr könnt auf drei Arten auswählen, mit welchen Karten des Observers-Decks ihr spielen möchtet (ihr werdet wahrscheinlich nicht dazu kommen, ALLE Karten in einem Spiel zu benutzen). Wir empfehlen, ein Spiel mit 3 Karten zu beginnen und wenn ihr Lust dazu habt, später weitere Karten hinzuzufügen.

- ◇ Zufällige Auswahl der Karten: Der/die erste Erzähler*in (das erste Erzähl-Team) wählt die erste Karte, der / die zweite Erzähler*in (das zweite Erzähl-Team) wählt die zweite Karte und so weiter...

- ◇ Auswahl der Karten: Ihr könnt gemeinsam die Karten danach auswählen, welche Überschriften euch jeweils ansprechen. Weiter unten findet ihr eine Liste der verfügbaren Karten.
- ◇ Der/die Spielleiter*in wählt aus: Wenn ihr das Spiel mit einem/einer Leiter*in oder Lehrer*in spielt, können sie die Karten für euch wählen, um euer Gespräch auf ein bestimmtes Thema oder Problem zu lenken. Für das Demogames-Kartendeck findet ihr eine kurze Beschreibung aller Geschichten und der Themen und Orte, auf die sie sich beziehen, im Observers-Kapitel im Demogames-Handbuch.

3.

Stellt einen Stuhlkreis auf und legt sowohl die Vorderseiten der ausgewählten Geschichten (sofern ihr sie ausgedruckt habt) als auch die entsprechenden Spielkarten in die Mitte und haltet, falls nötig, die Spielregeln bereit.

4.

Lest die Spielanleitung. Empfehlung: Um ein Mindestmaß an sozialem und kommunikativem Umfeld zu gewährleisten, solltet ihr vorab mit einer Eisbrecher-Übung starten (Ideen findet ihr im Demogames-Handbuch).

5.

Stellt sicher, dass ihr alle die Spielregeln verstanden habt. Auf geht's ☺



Observers Demogames-Kartendeck

Geschichte 1: **Freier Hass für alle!**

Geschichte 10: **Ein halber Sieg**

Geschichte 2: **Abgeschnitten**

Geschichte 11: **Die göttliche Ordnung**

Geschichte 3: **Im Regen sitzengelassen**

Geschichte 12: **Hotspots der Solidarität**

Geschichte 4: **Beharrlichkeit ist kraftvoll!**

Geschichte 13: **Zwei Notwendigkeiten im Einklang oder im Konflikt?**

Geschichte 5: **David gegen Goliath?**

Geschichte 14: **Ein Schlachtfeld um eine der ältesten Lungen der Welt**

Geschichte 6: **Alle Macht dem Volke?**

Geschichte 7: **Räumt euren Dreck weg!**

Geschichte 8: **Wir brauchen immer noch Jobs!**

Geschichte 15: **Wenn die Reaktion die Show stiehlt**

Geschichte 9: **Geld regiert die Welt!**

Geschichte 16: **Ein kleiner Schritt in die richtige Richtung**

Das Spiel

Einführung in das Spiel

Beginnt das Spiel, indem ihr euch gemeinsam eine Beispielkarte anschaut. Macht euch mit den verschiedenen Abschnitten vertraut (Überschrift, Bild, Rätsel, Tipps, Antwort, Diskussionsfragen, QR-Code).



Teilt bei Bedarf eure Gedanken zu dieser speziellen Geschichte: Was sind für euch die drei interessantesten / relevantesten Informationen? Das können Daten oder Orte sein, die erwähnt werden, spezifische Herausforderungen oder Komplikationen, die vorkommen, Widersprüche, die euch aufgefallen sind, die Gründe für Probleme oder etwas anderes, das euch bemerkenswert erscheint.

Bitte beachtet:

- ◇ Die Antwort ist auf mehrere Fragen aufgeteilt. Eine Frage entspricht nicht einer einzelnen Information. Ihr könnt sie als Leitfaden benutzen, aber ihr könnt frei wählen, welche Informationen

die anderen erraten müssen.

- ◇ Das Bild zeigt nicht notwendigerweise eine konkrete Situation der entsprechenden Observers-Geschichte. Häufig hat es einen metaphorischen (symbolischen) Bezug.
- ◇ Die Tipps (Stichworte auf der zweiten Seite) sind nur Vorschläge. Die Ratenden können jederzeit einen von maximal 3 Tipps verlangen. Die Erzähler*innen entscheiden frei, welche Tipps sie den Ratenden geben – die Stichworte auf den Karten dienen nur als Anregung.
- ◇ Die Beispielgeschichte könnt ihr nicht gemeinsam spielen, denn ihr kennt alle bereits die Lösung. Unten seht ihr den Antwort-Bereich von Geschichte 1: Freier Hass für alle!

<p>Tipps: Demonstration, Meinungsfreiheit, Eingriffsrecht der Polizei</p> <p>Antwort:</p> <p>Was ist passiert? Eine antidemokratische Partei des rechten Flügels mit klar verfassungsfeindlicher Positionierung demonstrierte auf den Straßen. Eine Gegendemonstration fand statt, die den wenigen Radikalen zahlenmäßig deutlich überlegen war. Die Polizei entschied, die Gegendemonstration gewaltsam aufzulösen und Gummigeschosse in die Menge zu schießen.</p> <p>Wer, wann und wo? Die rechtsextreme Partei heißt PNOS und ist in der Schweiz tätig. Rund 100 Mitglieder beteiligten sich an der Demonstration am 24. November 2018 in Basel. Unter dem Motto „Basel nazifrei!“ haben etwa 2000 Menschen dagegen demonstriert.</p> <p>Wer hat was gemacht? Die rechte Demonstration trat in einem</p>	<p>geschlossenen Block auf, rief verfassungsfeindliche, rassistische und antisemitische Parolen und trug faschistische Glaubenssymbole. Die Gegendemonstration hat zum Großteil friedlich demonstriert, allerdings ohne Genehmigung. In der daraus resultierenden Eskalation wurden Gummigeschosse und Tränengas von der Polizei verwendet.</p> <p>Warum? Um die Meinungsfreiheit einer kleinen Gruppe weiterhin gewährleisten zu können, entschied sich die Polizei dazu, die Gegendemonstration gewaltsam aufzulösen.</p> <p>Was passierte danach? Zum Einen wurden die harten Gerichtsurteile gegen die Gegendemonstranten kritisiert. Zum anderen die Verwendung von Gummigeschossen durch die Polizeibeamten, obwohl es keine bedrohliche Situation gab.</p>
---	---

(Nicht anschauen, wenn ihr die Karte spielen wollt!)

Spielablauf

Die Gruppe entscheidet gemeinsam, wer als erstes erzählt. Danach wechselt ihr euch ab.

Tipp: Wenn ihr die Verantwortung beim Erzählen nicht alleine tragen mögt, könnt ihr Erzähl-Teams bilden. So macht es euch vielleicht mehr Spaß. Wenn

ihr die Erzähler*innen seid, erhaltet ihr die Karte. Ihr habt nun 5 Minute Zeiten, um die Karte vollständig zu lesen und euch auf 3 Informationen der Karte zu einigen, die für die Lösung des Rätsels entscheidend sind. Macht das geheim (bspw. indem ihr euch von den Ratenden entfernt).

Wenn ihr die Ratenden seid, schaut ihr euch währenddessen die Vorderseite der Geschichten-Karte an, die euch präsentiert wird (vorzugsweise in DIN A4 gedruckt). Ihr dürft jetzt schon über eure Theorien zum Rätsel diskutieren.

Wenn die Erzähler*innen bereit sind, dürft ihr ihnen Fragen stellen, die mit JA oder NEIN beantwortet werden. Ihr müsst die Hintergrundgeschichte des Rätsels herausfinden. Das Rätsel ist gelöst, sobald ihr die 3 vom Erzähl-Team gewählten Informationen herausgefunden habt. Das Erzähl-Team sagt euch, wenn ihr eine der Informationen aufgedeckt habt. Wenn ihr danach fragt, darf euch das Erzähl-Team Tipps geben. Anregungen dazu befinden sich auf der Innenseite der Karte.

Empfehlungen:

- ◇ Ihr könnt eine Stoppuhr benutzen und die Zeit festlegen, in der das Geheimnis gelüftet werden muss (Vorschlag: 7 Minuten). Das sorgt in der Regel für aktivere Beteiligung und lässt die Ratenden mehr Fragen stellen.
- ◇ Ihr könnt die Anzahl der Fragen begrenzen, welche die Ratenden dem Erzähl-Team stellen dürfen (Vorschlag: max. 15 Fragen). Dadurch wird das Spiel in der Regel kooperativer und es entstehen tiefergehende Diskussionen. Die Gesamtdauer des Spiels kann sich dadurch erhöhen.

Spielende

Das Raten wird so lange fortgeführt bis die 3 Informationen aufgedeckt wurden oder ihr entscheidet, dass ihr nicht mehr spielen und stattdessen die Lösung des Rätsels erfahren wollt.

Anschließend teilt das Erzähl-Team die Antwort der Geschichte mit den Ratenden. Danach könnt ihr über die Karte diskutieren. Auf der letzten Seite der Karte findet ihr dazu Diskussionsfragen und zusätzliche Informationen (QR-Code).



Spieldetails und Danksagung

Observers ist ein Ergebnis des Erasmus+-Projekts Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work **Demogames** (2019-2022). Es wurde mit Beiträgen von Expert*innen und Fachleuten unter der Leitung des Kernteams entworfen und entwickelt.

Konzept und Unterstützung visuelles Design

Demogames: Francis Stieglitz

Deutsche Übersetzung: Christian Senksis, Sabine Jenni



DEMOCRACY
GAME BOX

Kernteam Observers:

Johanna Flach, Laura Junglas, Rebecca Welge,
Corina Leca (Content-Design, Koordination und
Spielentwicklung)

Calin Rus and Saskia Ruth-Lovell (Idee und Konzept)
Oana Bajka, Timea Serb, Sabine Jenni
(Support, Geschichten)

Observers gibt es auch als webbasiertes Spiel, das
ihr auf dem Handy, Tablet oder Computer spielen
könnt. Ihr findet es hier:

<https://observers.curiousbird.se/de/>

Entwicklung der digitalen Observers-Version:
Amanda Warner

Danksagung:

Wir möchten Holger Bösch für seine Inspiration
durch „Black Stories“, veröffentlicht von moses,
danken. Die Bilder der Frontseiten wurden als Open-
Source-Bilder heruntergeladen.

**Unser Spiel darf gern benutzt, verbreitet und
weiterentwickelt werden!**

Das Spiel wurde unter einer **CC BY-SA 4.0 Lizenz**
veröffentlicht. Es kann geteilt und angepasst wer-
den, so lange die Quelle genannt (siehe Zitier-
vorschlag unten) und ein Link zur Lizenz bereit-
gestellt wird. Wenn die Materialien angepasst wur-
den, muss das angegeben werden. Schliesslich muss
das Material einschließlich Deiner Beiträge unter
der gleichen Lizenz wie das Original geteilt werden.

Zitiervorschlag:

Oana Bajka, Johanna Flach, Sabine Jenni, Laura Jun-
glas, Corina Leca, Calin Rus, Saskia Ruth-Lovel,
Timea Serb, Rebecca Welge (2022): Observers. Ein
Spiel entwickelt vom Erasmus+-Projekt Democracy
and Games: Analog and Digital Game-Based-Learn-
ing Tools for Youth Work **Demogames** (2019-2-
DE04-KA205-018330).

Kontakt für Fragen zu **Observers**:
office@demokrative.ch



DEMO
GAMES

Danke fürs Spielen!