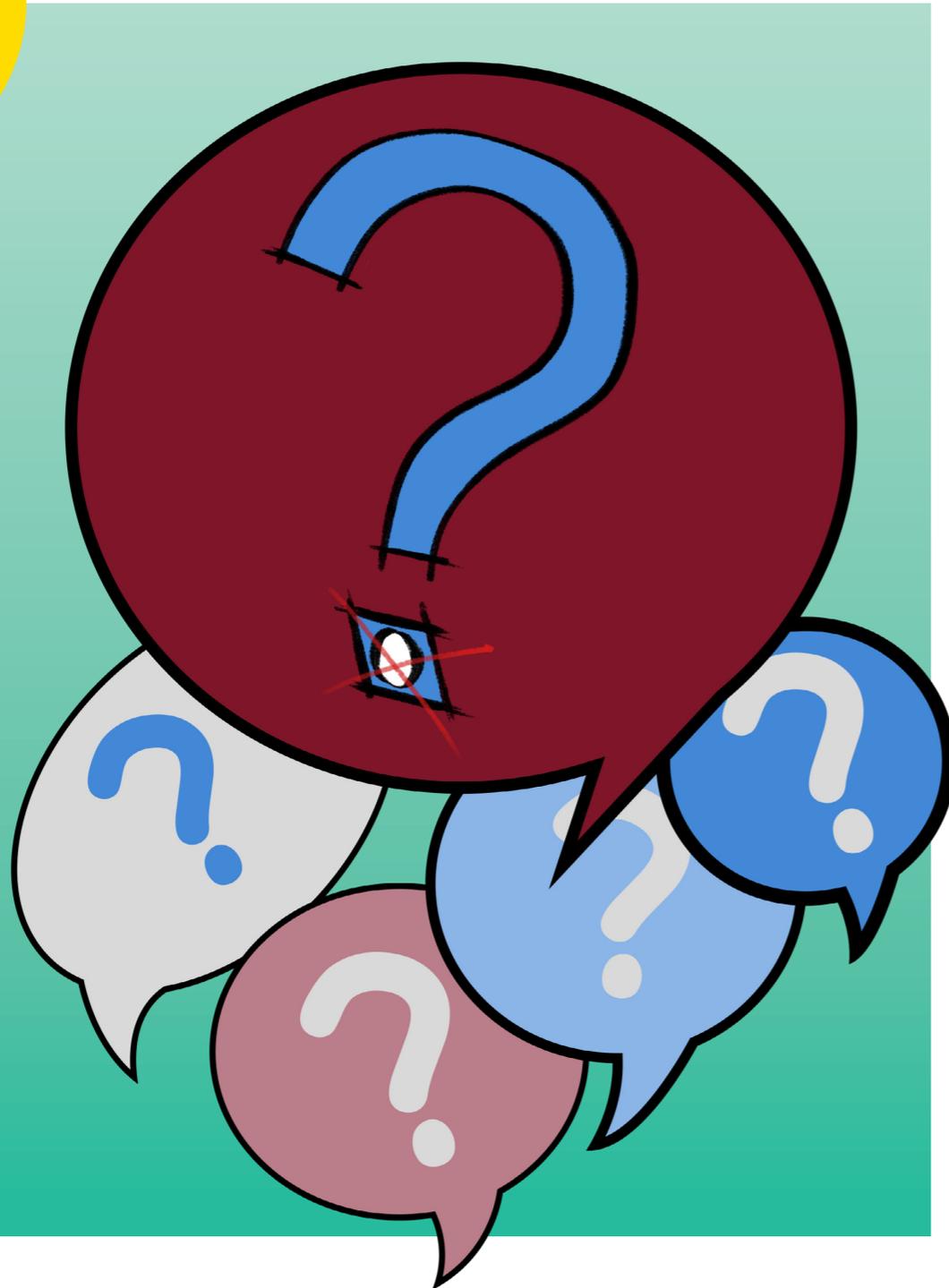


Quiz

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



WISSENSSTATION

Quiz

Das Wissensquiz um Politik und anderes

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Ziel ist es, möglichst viele Quizfragen richtig zu beantworten. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, so viele Quizfragen wie möglich zu beantworten.“

Wenn ich die Stoppuhr gestartet habe, lese ich die erste Frage vor. Wählt zuerst eine Person, die die Antworten nennt. Ihr dürft gemeinsam überlegen, welches die richtige Antwort ist. Wenn der oder die Sprecher/-in mir eine Antwort nennt – egal, ob sie richtig oder falsch ist –, lese ich die nächste Frage vor. Wenn ihr auf eine Frage keine Antwort wisst, könnt ihr „weiter!“ rufen, ich lese auch dann die nächste Frage vor.

Für jede richtige Antwort gibt es 1 Punkt. Je mehr Fragen ihr in 3 Minuten richtig beantwortet, desto mehr Punkte bekommt ihr.“

Die Spielleitung macht für jede richtige Antwort 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch stellen sich voreinander auf, die nach vorn zeigenden Handflächen etwa 10 Zentimeter voneinander entfernt. Jetzt schließen beide die Augen und drehen sich einmal um sich selbst. Die Hände dürfen jetzt höchstens 10 Zentimeter zur Seite voneinander entfernt sein. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Abkürzungen

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



WISSENSSTATION

Abkürzungen

Was bedeuten all diese Abkürzungen?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, Taschentuchpackung und Papierkorb oder Karton für den Joker

Die Spielgruppe muss herausfinden, was die Abkürzungen bedeuten. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, für die Abkürzungen, die ich vorlese, die ausgeschriebenen Namen und Begriffe zu nennen.“

Wählt zuerst eine Person, die die Antwort nennt. Ihr dürft gemeinsam überlegen, welches die richtige Antwort ist. Wenn der oder die Sprecher/-in mir eine Antwort nennt – egal, ob sie richtig oder falsch ist –, lese ich die nächste Abkürzung vor. Wenn ich die Stoppuhr gestartet habe, lese ich die erste Abkürzung vor. Wenn ihr die Abkürzung nicht kennt, könnt ihr „weiter!“ rufen, ich lese dann die nächste Abkürzung vor.

Für jede richtige Abkürzung gibt es 1 Punkt. Je mehr ausgeschriebene Wörter ihr nennt, desto mehr Punkte bekommt ihr.“

Falls die Spielgruppe Schwierigkeiten haben sollte, die vorgelesenen Abkürzungen zu verstehen, kann die Spielleitung diese auf einen Zettel aufschreiben und der Spielgruppe die Abkürzung zeigen.

Die Spielleitung macht für jede richtige Nennung 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 3 Metern Entfernung mit dem Rücken zum Papierkorb (zum Karton) auf. Diese Person muss nun durch die Beine nach hinten die Taschentuchpackung in den Papierkorb werfen. Ihr habt 10 Versuche, die auch von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden können.“

In einer Reihe

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



WISSENSSTATION

In einer Reihe

Wann ist das passiert?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielkarten müssen vor dem Spiel gemischt und mit den Ereignissen nach oben auf dem Tisch platziert werden.

Die Spielenden müssen Karten in eine chronologisch richtige Reihenfolge bringen. Sie ziehen die erste Karte und platzieren sie auf dem Tisch. Nun wird die zweite Karte gezogen. Glauben die Spielenden, dass die vier auf dieser Karte genannten Ereignisse früher waren als die der ersten Karte, wird die zweite Karte links angelegt, ansonsten rechts. Die Reihenfolge der ausgelegten Karten kann während des Spiels verändert werden.

Nach Ablauf der Zeit werden alle ausgelegten Karten mit der Bildseite nach oben gedreht, denn hier stehen auch die Jahreszahlen. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, die Karten in die richtige Reihenfolge zu bringen. Je früher ein Ereignis stattgefunden hat, desto weiter nach links muss eine Karte gelegt werden. Beginnt jetzt mit der ersten Karte und zieht dann die zweite Karte. Ihr dürft während des Spiels gemeinsam überlegen.“

Wenn die Zeit um ist, bekommt ihr für jede richtig gelegte Karte 2 Punkte.“

Falls die Spielenden versuchen sollten, zu schummeln, indem sie sich die Rückseiten der Karten ansehen, können sie von der Spielleitung disqualifiziert werden.

Die Spielleitung macht für jede richtige Position 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch spielen Stein - Schere - Papier. Ihr müsst aber 3 Mal hintereinander zusammen dasselbe Zeichen machen – es darf aber nicht immer wieder dasselbe Zeichen sein; also nicht 3 Mal hintereinander „Stein“. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Was passt?

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



WISSENSSTATION

Was passt?

Welche Assoziationen hat man bei bestimmten Begriffen?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, zwei Münzen (Eurostücke) für den Joker

Es geht darum, möglichst viele Assoziationen zu den Begriffen auf den Karten zu sammeln. Es gibt dabei kein „richtig“ oder „falsch“ – für jede Nennung gibt es 1 Punkt. Allerdings darf die Spielleitung nachfragen, wenn eine Assoziation unsinnig erscheint. Wenn die Spielgruppe den genannten Begriff erklären kann, gibt es 1 Punkt, wenn nicht, keinen. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Stellt euch in einer Reihe vor dem Tisch auf. Ihr habt nach meinem Startzeichen insgesamt 5 Minuten Zeit, für die Begriffe, die ich vorlese, so viele passende Begriffe zu sammeln, wie euch einfallen. Überlegt bei jedem Begriff, den ich vorlese, was euch dazu einfällt oder was er bedeuten könnte.“

Wenn ich die Stoppuhr gestartet habe, lese ich den ersten Begriff vor. Die erste Person in der Reihe ruft sofort, wenn ihr etwas einfällt. Danach stellt sie sich wieder hinten an der Reihe an. Wenn einer Person zu einem Begriff nichts einfällt, könnt ihr „weiter!“ rufen, ich lese dann den nächsten Begriff vor.

Für jeden genannten Begriff gibt es 1 Punkt. Je mehr passende Begriffe ihr in 5 Minuten sammelt, desto mehr Punkte bekommt ihr.“

Die Spielleitung macht für jeden genannten Begriff 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„An der Tischkante gegenüber seht ihr eine Münze. Eure Aufgabe ist es, diese Münze mit der geschubsten zweiten Münze über die Tischkante zu befördern. Ihr habt 10 Versuche, die auch von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden können.“

Politische Systeme



Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



WISSENSSTATION

Politische Systeme

Was zeichnet eine Demokratie aus, was eine Diktatur?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die „Startkarten“ werden offen auf dem Tisch ausgelegt, die Kartensätze „Diktatur“ und „Demokratie“ daneben.

Die Spielgruppe ordnet den Regierungsformen Diktatur und Demokratie Begriffe zu. Für jede richtig zugeordnete Karte gibt es 1 Punkt. Die Karten „Diktatur“ und „Demokratie“ werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Die dazugehörigen Karten darunter, je nachdem, welche Ausrichtung als die richtige angesehen wird. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, so viele Begriffe wie möglich zu einer Demokratie und einer Diktatur zuzuordnen. Zieht eine Karte und legt sie so unter ‚Diktatur‘ oder ‚Demokratie‘, wie ihr glaubt, dass es richtig ist.“

Eventuell eine Karte aufdecken und fragen, wie herum sie gelegt werden sollte. Die Gruppe soll entscheiden.

„Ihr dürft immer gemeinsam überlegen, wie eine Karte angelegt werden sollte. Für jede richtig angelegte Karte bekommt ihr 2 Punkte.“

Die Spielleitung macht für jede richtige Antwort 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch stellen sich voreinander auf, die nach vorn zeigenden Handflächen etwa 10 Zentimeter voneinander entfernt. Jetzt schließen beide die Augen und drehen sich einmal um sich selbst. Die Hände dürfen jetzt höchstens 10 Zentimeter zur Seite voneinander entfernt sein. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Kaffee oder Tee?



WISSENSSTATION

Kaffee oder Tee?

Wofür entscheiden sich Menschen?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, eine Münze (Eurostück) für den Joker

Die Spielleitung liest Fragen vor. Die Spielgruppe versucht gemeinsam, zu entscheiden, welches die richtige Antwort auf die vorgelesene Frage ist, und gibt gemeinsam ihre Einschätzung ab. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, eine gemeinsame Antwort auf die von mir vorgelesene Frage zu finden. Versucht euch bei jeder Frage zu überlegen, welches die richtige Antwort sein könnte, und ruft sie mir zu, wenn ihr euch einig seid. Wenn ihr euch nicht einig werden könnt, dürft ihr „weiter!“ rufen, ich lese dann die nächste Frage vor.“

Für jede richtige Antwort gibt es 2 Punkte. Je mehr richtige Antworten ihr gebt, desto mehr Punkte bekommt ihr.“

Die Spielleitung macht für jede richtige Antwort 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 2 Metern Entfernung zur nächsten Wand auf. Die Aufgabe ist, das Geldstück so zu werfen, dass es höchstens 10 Zentimeter von der Wand entfernt liegen bleibt. Ihr habt 10 Versuche, um das zu schaffen. Die 10 Versuche dürfen von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Pro und Contra



Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



DISKUSSIONSSTATION

Pro und Contra

Welches sind die Argumente und Gegenargumente?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, eine Münze (Eurostück) für den Joker

Die Spielgruppe wird geteilt. Jede Kleingruppe soll gegensätzliche Positionen zu einem Wahlthema vertreten, das die Spielleitung vorliest. Es gibt auch bei dieser Station kein „richtig“ oder „falsch“ – jedes für eine Seite vorgebrachte Argument zählt. Allerdings darf die Spielleitung vollkommen unrealistische oder unernste Argumente ablehnen. Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Stellt euch bitte in zwei Gruppen rechts und links auf. Ich werde euch gleich ein Thema nennen, z. B. die Freigabe von Haschisch. Die Gruppe rechts von mir versucht, Gründe zu finden, warum Haschisch freigegeben werden sollte, die Gruppe links von mir Gründe dagegen.“

Ihr müsst diese Standpunkte nicht unbedingt selbst vertreten. Unernst Argumente, zum Beispiel: „Weil Haschisch gut riecht“, gelten nicht. Wenn eine Gruppe glaubt, keine Argumente mehr zu finden, darf sie „weiter!“ rufen. Ich lese dann das nächste Thema vor.

Nur die Argumente in vollständigen Sätzen bringen euch 1 Punkt und nicht die Stichpunkte. Ihr habt nach meinem Startzeichen 10 Minuten Zeit. Für jedes ernsthafte Argument bekommt ihr 1 Punkt.“

Die Spielleitung macht für jedes Argument 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 2 Metern Entfernung zur nächsten Wand auf. Die Aufgabe ist, das Geldstück so zu werfen, dass es höchstens 10 Zentimeter von der Wand entfernt liegen bleibt. Ihr habt 10 Versuche, um das zu schaffen. Die 10 Versuche dürfen von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Gesetze

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



DISKUSSIONSSTATION

Gesetze

Was macht ein „Gesetz“ aus?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, eine Münze (Eurostück) für den Joker

Die Spielenden haben die Aufgabe, herauszufinden, ob es die vorgelesenen Gesetze gibt oder nicht. Für jedes als richtig oder falsch erkannte Gesetz gibt es 1 Punkt. 2 weitere Punkte gibt es, wenn die richtige Fassung eines „falschen“ Gesetzes genannt werden kann. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ich lese euch Gesetzestexte vor. Ihr müsst entscheiden, ob es dieses Gesetz wirklich gibt oder nicht. Ihr dürft miteinander sprechen und gemeinsam überlegen, was dafürspricht, dass es dieses Gesetz gibt, oder was dafürspricht, dass es falsch ist. Wenn ihr euch entschieden habt, ruft mir eure Entscheidung zu. Wenn ihr euch nicht einig werden könnt, dürft ihr „weiter!“ rufen, ich lese dann das nächste Gesetz vor.

Für jedes als richtig oder falsch erkannte Gesetz bekommt ihr 1 Punkt. 2 weitere Punkte bekommt ihr, wenn ihr bei einem falschen Gesetz sagen könnt, wie es richtig lautet – ihr müsst dafür natürlich nicht den genauen Wortlaut treffen.“

Die Spielleitung macht für jede Äußerung 1 Strich bzw. 2 weitere Striche auf dem Notizzettel, wenn die richtige Fassung eines „falschen“ Gesetzes genannt wird.

Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 2 Metern Entfernung zur nächsten Wand auf. Die Aufgabe ist, das Geldstück so zu werfen, dass es höchstens 10 Zentimeter von der Wand entfernt liegen bleibt. Ihr habt 10 Versuche, um das zu schaffen. Die 10 Versuche dürfen von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Was gehört zusammen?



DISKUSSIONSSTATION

Was gehört zusammen?

Wisst ihr, welche Paare die richtigen sind?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Aufgabe der Spielenden ist es, zusammengehörige Kartenpaare zu finden.

Die Karten werden mit der Schriftseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt, sodass alle Texte zu erkennen sind. Dafür stehen **5 Minuten** zur Verfügung (auf der Stoppuhr einstellen).

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr müsst zusammengehörige Kartenpaare finden. Kartenpaare bestehen immer aus einer Karte mit pinkem Kreis und einer Karte mit pinkem Quadrat.“

Schaut euch die Karten an und überlegt gemeinsam, welche Karten zusammengehören könnten. In keinem Fall dürft ihr die Karten umdrehen. Wenn ihr glaubt, ein Paar gefunden zu haben, nehmt beide Karten und gebt sie mir.

Wenn ihr ein richtiges Paar gefunden habt, bekommt ihr 2 Punkte. Wenn die Karten nicht zusammengehören, legt ihr sie wieder zurück. Nach meinem Startzeichen habt ihr 5 Minuten Zeit, so viele Kartenpaare wie möglich zu finden.“

Falls die Spielenden versuchen sollten, zu schummeln, indem sie sich die Rückseiten der Karten ansehen, können sie von der Spielleitung disqualifiziert werden.

Die Spielleitung dreht die abgegebenen Kartenpaare um und überprüft, ob die Buchstaben auf der Bildseite übereinstimmen. Wenn ja, macht die Spielleitung 2 Striche auf dem Notizzettel. Wenn nein, werden die Karten wiederum mit der Textseite nach oben zu den anderen Karten zurückgelegt.

Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch spielen Stein - Schere - Papier. Ihr müsst aber 3 Mal hintereinander zusammen dasselbe Zeichen machen – es darf aber nicht immer wieder dasselbe Zeichen sein; also nicht 3 Mal hintereinander „Stein“. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Vor die Wahl gestellt



Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



REFLEXIONSSTATION

Vor die Wahl gestellt

Wie entscheidest du dich, wenn du die Wahl hast?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, Taschentuchpackung und Papierkorb oder Karton für den Joker

Die Spielenden werden gefragt, wann sie schon einmal vor die Wahl gestellt wurden. Dazu liest die Spielleitung einen Begriff vor. Jede Spielerin / jeder Spieler darf kurz von einer passenden Situation erzählen – über Gründe für die Wahl, Gefühle, Konsequenzen. Und überlegen, wie es ist, in der Situation keine Wahl zu haben. Es gibt hierbei kein „richtig“ oder „falsch“. Jede Äußerung bringt 1 Punkt. Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Wurdet ihr in eurem Leben schon einmal vor die Wahl gestellt? Konntet ihr euch schon mal entscheiden, was ihr tun, essen oder anziehen wolltet? Oder auch: Durftet ihr schon einmal nicht für euch entscheiden, sondern musstet das machen, was für euch entschieden wurde?“

Wenn die Spielgruppe die Aufgabe nicht versteht, sollte die Spielleitung ein Beispiel geben:

„Ich lese gleich Begriffe vor – z. B. „Essen“, „Kleidung“ und anderes. Jede und jeder sagt kurz, wie ihr hier für euch selbst entscheidet, oder auch, wann ihr nicht für euch selbst entscheiden durftet und wie ihr euch dabei gefühlt habt.

Ihr habt nach meinem Startzeichen 10 Minuten Zeit dafür. Für jede Äußerung bekommt ihr 2 Punkte.“

Die Spielleitung macht für jede Äußerung 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 3 Metern Entfernung mit dem Rücken zum Papierkorb (zum Karton) auf. Diese Person muss nun durch die Beine nach hinten die Taschentuchpackung in den Papierkorb werfen. Ihr habt 10 Versuche, die auch von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden können.“

Was will ich?

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



REFLEXIONSSTATION

Was will ich?

All diese Wünsche und Erwartungen ...!

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielenden sollen sich in die Lebenssituationen einfühlen, die die Spielleitung vorliest, und überlegen, welche Erwartungen sie in dieser Situation an die Regierung hätten. Es gibt auch bei dieser Station kein „richtig“ oder „falsch“ – jede Äußerung zählt. Allerdings darf die Spielleitung vollkommen unrealistische oder unernste Äußerungen ablehnen. Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr spielt nacheinander. Wählt jemanden aus, der oder die in der ersten Runde spielt, danach kommt die nächste Person an die Reihe. Stellt euch vor, ihr seid jemand anderes, nämlich die Person, die ich gleich vorlese. Überlegt euch, was ihr tun könnt, um das Problem zu lösen. Aber auch, was ihr von der Regierung erwarten würdet, um das Problem zu lösen.“

Unernste Äußerungen lehne ich ab. Sie bringen euch keinen Punkt. Danach geht die Runde an die nächste Person weiter und ich lese eine neue Lebenssituation vor.

Ihr habt nach meinem Startzeichen 10 Minuten Zeit. Für jede ernsthafte Aussage in einem vollständigen Satz bekommt ihr 1 Punkt.“

Die Spielleitung macht für jede Nennung 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch stellen sich voreinander auf, die nach vorn zeigenden Handflächen etwa 10 Zentimeter voneinander entfernt. Jetzt schließen beide die Augen und drehen sich einmal um sich selbst. Die Hände dürfen jetzt höchstens 10 Zentimeter zur Seite voneinander entfernt sein. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Viele Sprachen – Eine Stimme



AKTIONSSTATION

Viele Sprachen – Eine Stimme

Wie viele Sprachen sprechen wir?

Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, Taschentuchpackung und Papierkorb oder Karton für den Joker

Die Spielgruppe muss den vorgelesenen Satz in möglichst vielen verschiedenen Sprachen wiederholen. Je Sprache gibt es 2 Punkte. Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ich lese euch einen Satz vor. Eure Aufgabe ist es, diesen Satz in anderen Sprachen zu wiederholen. Ihr müsst immer sagen, in welcher Sprache ihr gesprochen habt. Für jede Sprache bekommt ihr 2 Punkte.“

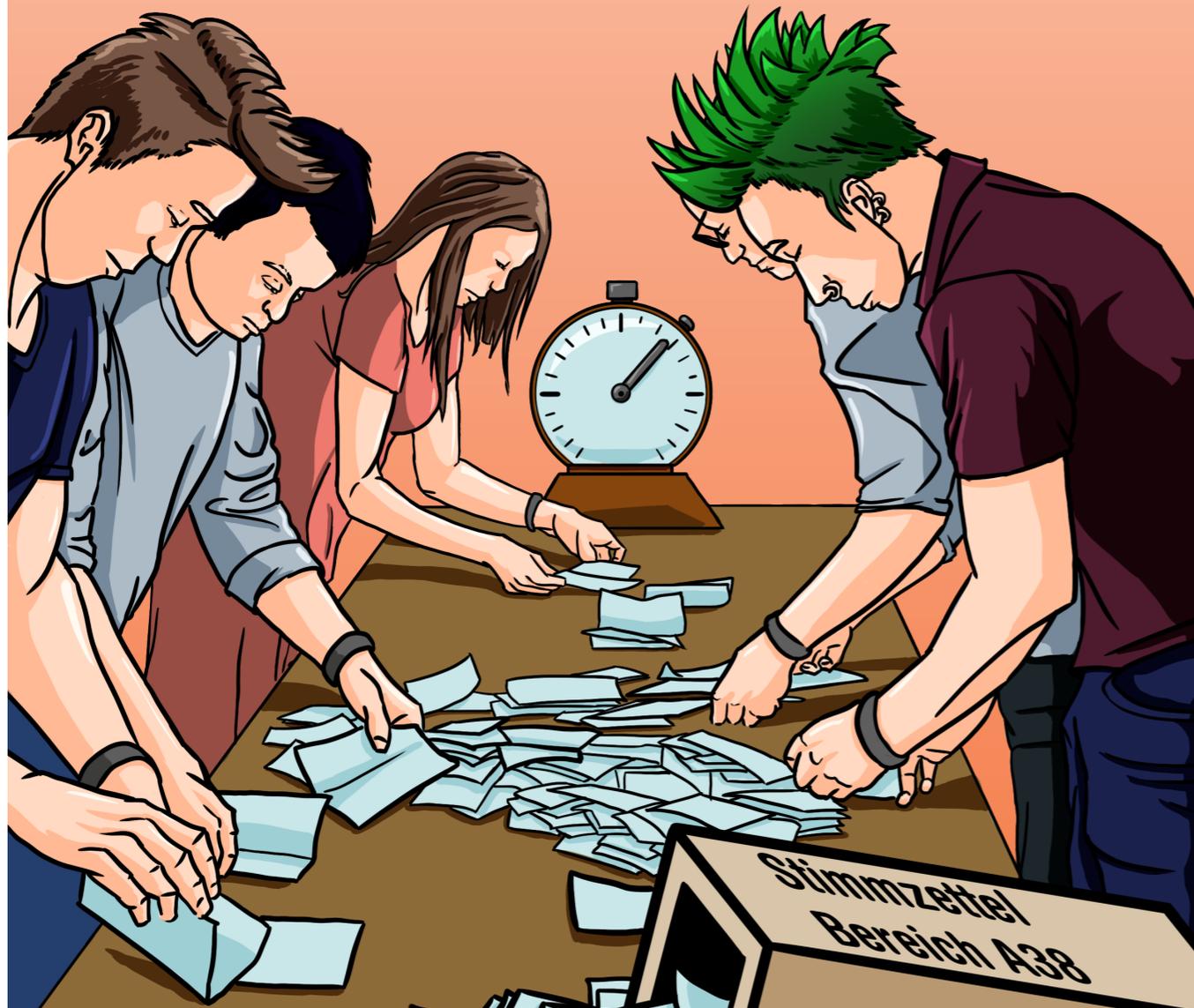
Die Spielleitung macht für jeden Satz 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Eine oder einer von euch stellt sich in 3 Metern Entfernung mit dem Rücken zum Papierkorb (zum Karton) auf. Diese Person muss nun durch die Beine nach hinten die Taschentuchpackung in den Papierkorb werfen. Ihr habt 10 Versuche, die auch von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden können.“

Wahlzettel

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



AKTIONSSTATION

Wahlzettel



Das Kreuz an der richtigen Stelle

Material: Wahlzettel, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift, zwei Münzen (Eurostücke) für den Joker

Die Spielgruppe muss gültige von ungültigen Wahlzetteln trennen. Für jeden richtig zugeordneten Wahlzettel gibt es 1 Punkt. Dafür stehen **3 Minuten** zur Verfügung (auf der Stoppuhr einstellen).

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr müsst so schnell wie möglich die abgegebenen Wahlzettel sortieren. Es gibt Wahlzettel, die richtig ausgefüllt wurden, und solche, die falsch ausgefüllt wurden. Wie ein Wahlzettel richtig ausgefüllt wird, steht oben auf den Wahlzetteln.“

Nach meinem Startzeichen nehmt ihr euch die Wahlzettel und sortiert die richtig ausgefüllten Wahlzettel nach links, die falschen nach rechts.

Für jede richtig zugeordnete Karte gibt es 1 Punkt, für eine falsch zugeordnete Karte einen Minuspunkt. Zusätzliche 5 Punkte gibt es, wenn ihr vor Ablauf von 3 Minuten nicht nur alle Wahlzettel zugeordnet habt, sondern auch sagen könnt, welche Partei die meisten und welche Partei die wenigsten Stimmen bekommen hat.“

Die Spielleitung macht für jeden richtig zugeordneten Wahlzettel 1 Strich auf dem Notizzettel. Jeder falsch zugeordnete Zettel bringt 1 Punkt Abzug. Wenn das richtige Wahlergebnis genannt wurde, erhält die Spielgruppe weitere 5 Punkte. Die Gesamtsumme wird auf dem Laufzettel eingetragen.

JOKER

„An der Tischkante gegenüber seht ihr eine Münze. Eure Aufgabe ist es, diese Münze mit der geschubsten zweiten Münze über die Tischkante zu befördern. Ihr habt 10 Versuche, die auch von unterschiedlichen Personen durchgeführt werden können.“

Ohne Stimme

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



AKTIONSSTATION

Ohne Stimme

Könntet ihr euch auch ohne Sprache verständlich machen?

Material: Spielkarten, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielgruppe muss so schnell wie möglich pantomimisch dargestellte Begriffe raten, die die Spielleitung der jeweils darstellenden Person zeigt. Für jeden richtig erratenen Begriff gibt es 3 Punkte. Dafür stehen **5 Minuten** zur Verfügung (auf der Stoppuhr einstellen).

Anweisung an die Spielgruppe:

„Wählt eine Person aus, die beginnt. Diese stellt den Begriff, den ich ihr auf einer Karte zeige, pantomimisch den anderen vor. Dabei darf keine Sprache benutzt werden und es dürfen auch keine Buchstaben oder Zahlen in die Luft gemalt werden.“

Die Gruppe versucht, den Begriff so schnell wie möglich zu erraten. Wenn der Begriff erraten wurde, stellt eine andere Person aus eurer Gruppe den nächsten Begriff vor.

Für jeden richtig erratenen Begriff bekommt ihr 3 Punkte. Sollte ein Begriff überhaupt nicht erraten werden können, dürft ihr „weiter!“ rufen. Ich gebe dann der darstellenden Person einen neuen Begriff. Nach 5 Minuten ist das Spiel vorbei.“

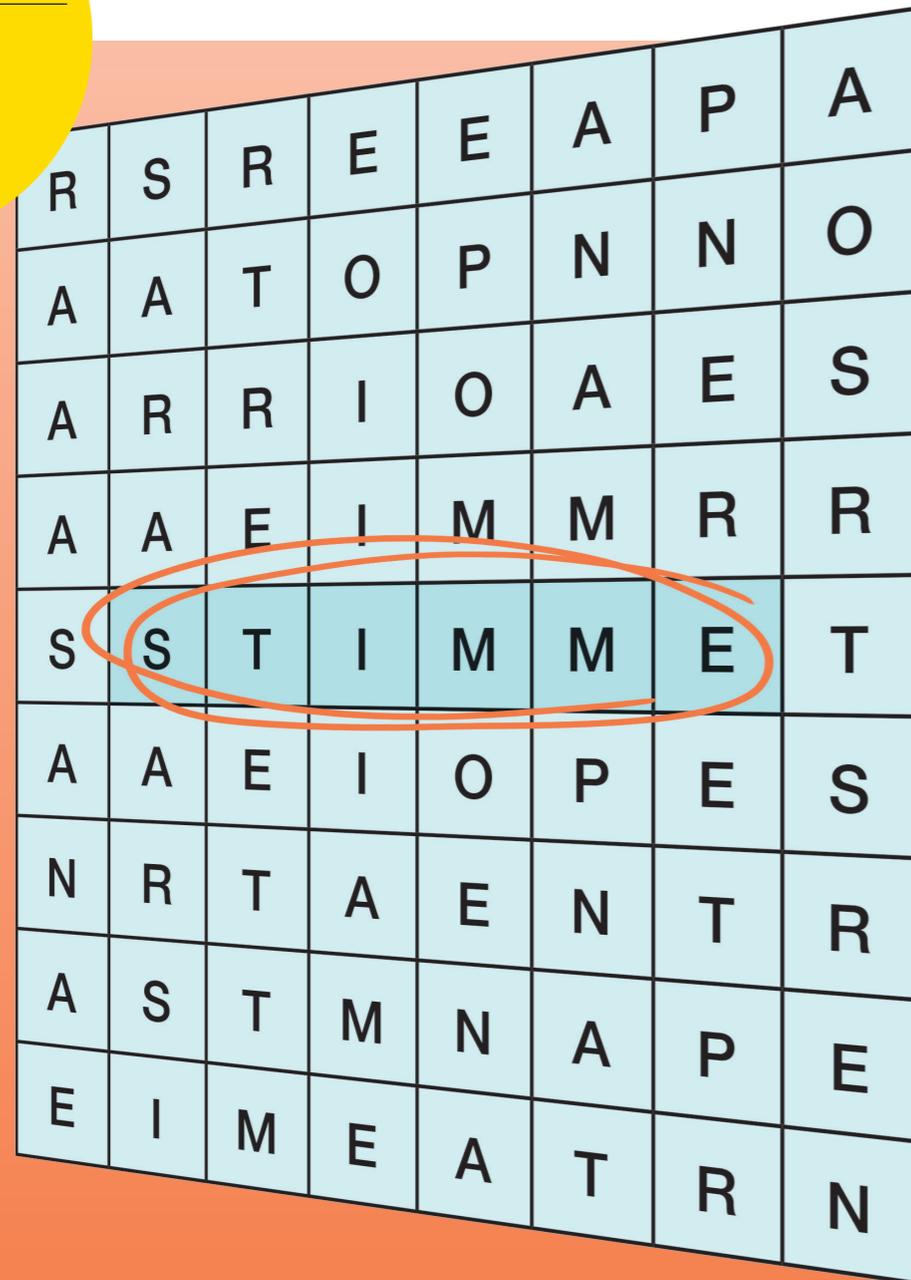
Die Spielleitung macht für jeden erratenen Begriff 3 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

JOKER

„Zwei von euch spielen Stein - Schere - Papier. Ihr müsst aber 3 Mal hintereinander zusammen dasselbe Zeichen machen – es darf aber nicht immer wieder dasselbe Zeichen sein; also nicht 3 Mal hintereinander „Stein“. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Kreuz und Quer

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



AKTIONSSTATION

Kreuz und Quer

Findet ihr alle Wörter?

Material: Rätselblatt, Stoppuhr, Stift, Stifte für die Spielgruppen

Die Spielgruppe muss so schnell wie möglich die 10 Wörter auf dem Rätselblatt finden. Vor Beginn kreist die Spielleitung ein Wort oben auf dem Rätselblatt ein. Dieses muss gefunden werden. Dafür stehen **5 Minuten** zur Verfügung (auf der Stoppuhr einstellen).

Anweisung an die Spielgruppe:

„Ihr habt nach meinem Startzeichen 5 Minuten Zeit, um euer Wort auf eurem Blatt zu finden und einzukreisen. Euer Wort ist 10 Mal versteckt. Dabei kann es von rechts nach links, von oben nach unten oder von links nach rechts diagonal geschrieben sein.“

Stellt euch in einer Reihe hintereinander vor dem Tisch auf. Die vorderste Person beginnt. Wenn die erste Person ein Wort gefunden und eingekreist hat, wechselt sie in der Reihe nach hinten und die nächste Person ist dran.

Jedes gefundene Wort bringt euch 1 Punkt. Wenn ihr vor Ablauf der Zeit alle 10 Wörter gefunden habt, spielt ihr mit einem zweiten Wort weiter.

Die Spielleitung zählt nach Ablauf der Zeit die gefundenen Wörter und trägt die erreichte Punktzahl auf dem Laufzettel der Spielgruppe ein.

JOKER

„Zwei von euch stellen sich voreinander auf, die nach vorn zeigenden Handflächen etwa 10 Zentimeter voneinander entfernt. Jetzt schließen beide die Augen und drehen sich einmal um sich selbst. Die Hände dürfen jetzt höchstens 10 Zentimeter zur Seite voneinander entfernt sein. Ihr habt 5 Versuche, um das zu schaffen. Die 5 Versuche dürfen auch von unterschiedlichen Personen unternommen werden.“

Bundestagswahl

Scann den QR-Code
und nimm an der Umfrage
zu REPRESENT teil:



ABSCHLUSSTATION

Bundestagswahl

Jetzt entscheidest du!

Zeit: etwa 20 Minuten

Material: Rollenkarten



In der Bundestagswahl werden alle – oder doch zumindest viele der – Spielerfahrungen der vorangegangenen Rallye zusammengeführt.

Die Aussagen der „Kandidatinnen und Kandidaten“ werden auf ihre Stichhaltigkeit und Nachvollziehbarkeit überprüft und die in den Wahlreden formulierten Ziele werden auf Veränderungen im persönlichen Leben übertragen. Wenn eine Kandidatin z. B. sagen würde, dass sie den ÖPNV kostenlos machen möchte, werden die „Wähler und Wählerinnen“ überlegen, was das real für ihren Geldbeutel bedeuten würde. Die „Kandidatinnen und Kandidaten“ müssen versuchen, möglichst viele „Wähler/-innen“ auf ihre Seite zu ziehen und ihre Stimmen zu bekommen.

Zuerst werden die Karten Bundestagswahl verdeckt mit der Bildseite nach oben an die Spielenden verteilt. Auf 5 dieser Karten steht Kandidat/-in, auf allen anderen Wähler/-in.

Die Kandidaten/Kandidatinnen haben **10 Minuten** Zeit, sich eine Wahlrede zu überlegen. In dieser Rede sollten Schwerpunkte der zukünftigen Politik wie Soziales, Bildung, Verkehr und Umwelt erwähnt werden, aber prinzipiell können die Kandidaten/Kandidatinnen ihre Wahlrede gestalten, wie sie möchten.

Danach haben die Kandidaten/Kandidatinnen **jeweils 2 Minuten** Zeit, ihre Rede zu halten.

Wenn alle Reden gehalten wurden, geben die Wähler/-innen ihre Rollenkarte dem Kandidaten oder der Kandidatin, deren Rede ihnen am besten gefallen hat. Der/die Kandidat/Kandidatin mit den meisten „Wähler/-in“-Karten gewinnt die Bundestagswahl.