

REPRESENT

Die Rallye zur Wahl

bpb
Bundeszentrale für
politische Bildung



Impressum

Herausgeberin:

Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
Bundeskanzlerplatz 2
53113 Bonn
Telefon: (02 28) 99 515 - 0
www.bpb.de / info@bpb.de

Autor/Autorin:

Till Meyer, Nicole Stiehl (Spieltrieb)
www.spiele-entwickler-spieltrieb.de

Redaktion:

Sibel Özdemir
Gesine Gerdes (3. Auflage)
(bpb, verantwortlich)

Urheberrechte:

Text und Illustrationen sind
urheberrechtlich geschützt.

Gestaltung:

Leitwerk. Büro für Kommunikation, Köln
www.leitwerk.com

Illustrationen:

Andreas Langner
@drachenwinter

Druck:

DCM Druck Center Meckenheim GmbH
www.druckcenter.de

Redaktionsschluss der zweiten Auflage:

Januar 2025

Vorwort

REPRESENT – Die Rallye zur Wahl wurde entwickelt, um Menschen mit einem spielerischen Ansatz an die Themen „Wahlen“ und „Demokratie“ heranzuführen. Auf der anderen Seite möchte *REPRESENT* zur Beteiligung motivieren, denn Demokratie lebt von Beteiligung. Je mehr Menschen ihre Chance zur politischen Beteiligung nutzen, desto erfolgreicher können sie die Zukunft mitgestalten.

Die einfachste und auch zentralste Möglichkeit in einer repräsentativen Demokratie, sich politisch zu beteiligen, ist, wählen zu gehen. Jede Wahl bietet den Bürgerinnen und Bürgern eine wichtige Gelegenheit zur gesellschaftlichen Mitbestimmung. Am Wahltag entscheiden die Wählerinnen und Wähler über die Verteilung der politischen Macht. Mit ihrem Votum bestimmen sie die Zusammensetzung des Europäischen Parlaments, des Bundestags, der Landtage und der Kommunalparlamente. Jede Stimme zählt, jede Beteiligung ist wichtig!

Die Bundeszentrale für politische Bildung/bpb bietet ausgewogene und wissenschaftlich fundierte Informationen rund um das Thema Wahlen an. Mit ihren Bildungsangeboten will die bpb politische Bildung mitten in den Alltag der Menschen bringen und sie dabei unterstützen, Gestaltungsräume zu erkennen und wahrzunehmen. Dabei möchte sie alle Bevölkerungsgruppen in Deutschland dazu anregen, sich kritisch mit politischen und gesellschaftlichen Themen auseinanderzusetzen, und die Möglichkeiten der Beteiligung aufzeigen.

REPRESENT erlaubt den Spielenden, sich einerseits über Abläufe, Verfahren und Funktionsweise der Wahlen zu informieren und eigenes Wissen zu testen, andererseits eigene Meinungen zu bestimmten Themen zu bilden und zu artikulieren.

Neben der Wissensvermittlung werden Diskussionsräume geschaffen und die Spielenden werden immer wieder vor die Wahl gestellt. Das Spiel motiviert, sich mit politischen und gesellschaftlichen Themen auseinanderzusetzen.



REPRESENT – Die Rallye zur Wahl

können Sie bestellen unter:
www.bpb.de/339245
Bestellnummer: 9545

Auf der anderen Seite wird durch die verschiedenen Fragen des Spiels verdeutlicht, wie wichtig es ist, für das eigene Leben selbst die Entscheidungen zu treffen, wenn man die Wahl hat bzw. wenn man für sich entscheiden kann.

REPRESENT ist als Spiel so konzipiert, dass es in unterschiedlichen Kontexten und Altersgruppen funktioniert und somit generationenübergreifend gespielt werden kann. Dabei werden verschiedene Wissensstände, Kompetenzen und Fähigkeiten berücksichtigt, sodass die Aufgaben in einem Team in der Kombination verschiedener Kompetenzen besonders gut gelöst werden können. Durch diesen Ansatz möchte das Spiel das Gemeinschaftsgefühl stärken und das Augenmerk auf die Wertschätzung unterschiedlicher Fähigkeiten legen. Eine Besonderheit des Spiels ist es, dass die Spielenden immer Spaß haben.

In diesem Handbuch wird *REPRESENT* vorgestellt. Sie finden auf den folgenden Seiten Informationen zur Umsetzung, zum Spielaufbau, zu den Stationen, Hinweise zur Nachbereitung und Beispielrallyes.



Inhalt

Impressum	S. 2
Vorwort	S. 3
Über das Spiel REPRESENT	S. 6
Spielform Rallye	
Die Rallye REPRESENT	S. 8
Grundsätzlicher Aufbau, Vorbereitung, Spielleitung, Spieldaufbau, Spielgruppen, Beginn des Spiels	
Die Stationen	S. 12
WISSENSSTATION / Quiz	S. 14
WISSENSSTATION / Abkürzungen	S. 15
WISSENSSTATION / Was passt?	S. 16
WISSENSSTATION / In einer Reihe	S. 17
WISSENSSTATION / Politische Systeme	S. 18
WISSENSSTATION / Kaffee oder Tee?	S. 19
DISKUSSIONSSTATION / Pro und Contra	S. 20
DISKUSSIONSSTATION / Gesetze	S. 21
DISKUSSIONSSTATION / Was gehört zusammen?	S. 22
REFLEXIONSSTATION / Vor die Wahl gestellt	S. 23
REFLEXIONSSTATION / Was will ich?	S. 24
AKTIONSSTATION / Viele Sprachen – Eine Stimme	S. 26
AKTIONSSTATION / Wahlzettel	S. 27
AKTIONSSTATION / Ohne Stimme	S. 28
AKTIONSSTATION / Kreuz und Quer	S. 29
ABSCHLUSSSTATION / Bundestagswahl	S. 30
Joker	S. 32
Alle Stationen in der Übersicht	S. 33
Beispielrallyes	S. 34
Wir danken	S. 38

Über das Spiel REPRESENT

Spielform Rallye

Mit *REPRESENT* können die Spielenden ihr Wissen rund um die Themen „Wahlen“, „Demokratie“ und „Alltag“ auf die Probe stellen, Argumente austauschen und Kreativität zeigen. Durch seine vielfältigen Fragen und Aufgaben kann *REPRESENT* nicht nur zur Bundestagswahl, sondern auch jederzeit danach gespielt werden.

Das Spiel *REPRESENT* ist in Form einer **Rallye** organisiert, bei der mehrere Teilspiele nacheinander gespielt werden. Diese Teilspiele haben unterschiedliche Schwerpunkte: Sie erfordern unterschiedliche Kompetenzen der Spielenden, verlangen Geschicklichkeit, Wissen oder Fantasie, regen den Austausch von Argumenten oder Selbstreflexion an oder sie machen einfach nur Spaß.

Eine Rallye kann von Einzelpersonen durchlaufen werden oder von Spielgruppen, die sich dann innerhalb ihrer Gruppe gegenseitig helfen und ergänzen.

Die einzelnen Teilspiele werden **Stationen** genannt. Die Stationen werden entweder in einer festgelegten Reihenfolge von den Spielenden durchlaufen oder nach dem Belieben der Spielenden. In jedem Fall aber sollen alle ausgewählten Stationen von allen Spielenden irgendwann im Spielablauf absolviert werden.

Der große Vorteil einer Rallye ist ihre **Variabilität**. Mit den unterschiedlichen Stationen – die ihrerseits verändert werden können – kann eine Rallye an eine Vielzahl von Gruppen, an thematische Aspekte, Fähigkeiten, Kompetenzen und an das Vorwissen der Spielenden angepasst werden. Je nach Fähigkeiten und Kenntnissen der Spielgruppen können Stationen weggelassen oder hinzugefügt werden. Nicht zuletzt kann eine Rallye entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit adaptiert werden.

Es ist im Hinblick auf die Attraktivität des Spiels sinnvoll, aber nicht notwendig, Gewinnpunkte und Preise zu verteilen, je nachdem, wie gut gespielt wurde. In diesem Fall können die Spielenden mit anderen Gruppen um den Gewinn des Spiels konkurrieren.

An die Spielleitung stellt eine Rallye verhältnismäßig wenig Anforderungen.

In der Regel bestehen die Aufgaben der Spielleitung an den einzelnen Stationen darin, die Spielregeln zu erklären, eventuell Verständnisfragen zu klären, möglicherweise den Spielablauf zu moderieren und, wenn es eine Zeitbeschränkung gibt, das Spielende bekannt zu geben. Eine Rallye ist daher eine Spielform, die auch von Spielleitungen gut eingesetzt werden kann, die im Einsatz didaktischer Spiele ungeübt sind.

Sofern die Stationen einer Rallye den Fähigkeiten der Spielenden entsprechen, gibt es beim Einsatz einer Rallye wenige Probleme. Es muss darauf geachtet werden, dass die Spielregeln der einzelnen Stationen nicht zu kompliziert und sprachlich leicht verständlich sind.

Allerdings braucht eine Rallye relativ viel Platz, da die einzelnen Stationen – insbesondere, wenn mehrere Spielgruppen am Spiel teilnehmen – in gewissem Abstand zueinander liegen sollten. Es sollte verhindert werden, dass eine Spielgruppe durch die räumliche Nähe mitbekommt, welche Aufgaben eine andere Gruppe an der Station nebenan zu lösen hat. Des Weiteren kann es prinzipiell immer vorkommen, dass die Spielenden versuchen, zu schummeln, um zu gewinnen.



Die Rallye REPRESENT

Grundsätzlicher Aufbau

REPRESENT verfügt insgesamt über 16 Stationen, die je nach Gruppe und zur Verfügung stehender Zeit ausgewählt und miteinander kombiniert werden können. Nur wenn die Station *Bundestagswahl* für die Rallye ausgewählt wird, sollte sie immer die letzte Station sein. Selbstverständlich könnten einige Stationen auch einzeln gespielt werden, etwa die Station *Pro und Contra*.

Die meisten Stationen haben eine festgelegte Spieldauer zwischen 3 und 10 Minuten, in der die Spielenden die Aufgaben erledigen müssen. Damit lässt sich die Gesamtspieldauer sehr gut abschätzen – etwa für den Einsatz in der Schule, wenn eine Doppelstunde zur Verfügung steht¹.

Vorbereitung

REPRESENT braucht wenig Vorbereitung sofern ein ausreichend großer Raum und Tische zur Verfügung stehen. Ein Klassenraum ist für eine Rallye mit etwa 8 Stationen ausreichend.

Pro Station sollte ein Tisch zur Verfügung stehen, auf dem der Aufsteller der Station, das Blatt mit den Anweisungen an die Spielgruppen und das benötigte Spielmaterial platziert werden.

Die Vorbereitung sollte, wenn 3 oder 4 Personen zur Verfügung stehen, nicht mehr als eine halbe Stunde Zeit in Anspruch nehmen.

¹ Auf den letzten Seiten dieser Handreichung finden sich einige beispielhafte Aufbauten der Rallye. Selbstverständlich kann die Spielleitung die einzelnen Stationen auch auf ganz andere Weise miteinander kombinieren.

Spielleitung

Die Spielleitung sollte nach Möglichkeit aus so vielen Personen bestehen, wie es später Spielgruppen gibt, plus einer weiteren Person: Bei 4 Spielgruppen sollte sie also idealerweise aus 5 Personen bestehen.

Jede/-r Spielleiter/-in sollte sich mit allen Stationen der Rallye vertraut machen, um gegebenenfalls bei einem kurzfristigen Ausfall einer Spielleitung einspringen zu können, aber prinzipiell kann die Betreuung der Stationen aufgeteilt werden.

Später, während der Rallye, müssen alle Spielleiter/-innen immer das Geschehen im Blick haben und zu den Stationen wechseln, an denen gerade eine Spielgruppe spielen möchte. Es ist zu empfehlen, dass die Spielleiter/-innen nicht mit einer Spielgruppe mitlaufen, sondern verschiedene Stationen durchgängig betreuen.

Jede/-r Spielleiter/-in erhält eine Stoppuhr oder einen anderen Timer – da an den meisten Stationen die Spieldauer festgelegt ist – sowie einen Stift, um die Gewinnpunkte auf den Laufzetteln der Spielgruppen einzutragen. Sinnvollerweise sollten die Stifte eine ungewöhnliche Schriftfarbe haben – zum Beispiel Pink oder Hellgrün –, um Eintragungen der Spielleiter/-innen und Notizen der Spielgruppen auseinanderhalten zu können.

Während der Rallye erklären die Spielleiter/-innen den Spielgruppen das jeweilige Spiel der Station, klären Verständnisfragen, achten auf die Einhaltung der Spieldauer und notieren die erreichten Gewinnpunkte auf den Laufzetteln.

Es ist selbstverständlich nicht beabsichtigt, die Spielenden an ihre Grenzen zu führen, aber es könnte an einigen Stationen passieren, dass es den Spielenden zu persönlich wird². In diesem Fall ist es die Aufgabe der Spielleiter/-innen, die Situation zu entschärfen und auf die Freiwilligkeit der Teilnahme am Spiel hinzuweisen.

REPRESENT ist ein Spiel, das die Spielenden anregt und auffordert, sich zu politischen Themen zu äußern und auch eigene Meinungen zu formulieren. Die Spielleitung sollte sich vor Beginn der Rallye überlegen, wie reagiert werden sollte, wenn von den Spielenden extremistische, rassistische oder diskriminierende Haltungen vertreten werden. Und auch, ob und in welcher Form diese Äußerungen in der Nachbereitung aufgegriffen werden sollten.

² Informationen hierzu in den Erläuterungen der Stationen.

Spielaufbau

- Die Stationen der Rallye werden entsprechend des Zeitrahmens und der Spielenden ausgewählt. Informationen zu Schwerpunkten, Potenzialen und eventuellen Problemen finden sich in den Erläuterungen der einzelnen Stationen ab ► Seite 14.
 - Die Stationen werden an einem geeigneten Ort aufgebaut. Jede Station sollte über einen Tisch verfügen, auf dem der Aufsteller der Station sowie das Spielmaterial und das Blatt mit den Anweisungen an die Spielgruppen liegen.
 - Die Personen, die die Spielleitung übernehmen, machen sich mit den Abläufen an allen Stationen vertraut, sodass sie problemlos an jeder Station die Spiele anleiten und moderieren können. Zur schnellen Referenz kann immer das Blatt mit den Anweisungen an die Spielgruppen herangezogen werden.
 - Für jede Spielgruppe wird ein Laufzettel vorbereitet, auf dem die Stationen, die nicht in der Rallye vertreten sind, ausgestrichen werden.
-

Spielgruppen

Die Rallye wird von einzelnen Spielgruppen durchlaufen. Die Spielgruppen müssen vor Beginn der Rallye zusammengestellt werden – entweder nach Wunsch der Spielenden oder mit einer anderen geeigneten Methode.

Ideal sind Gruppengrößen von 4 bis 8 Personen.

Jede Spielgruppe bekommt bei Spielbeginn einen Laufzettel, auf dem die erreichten Gewinnpunkte eingetragen werden.

Beginn des Spiels

Wenn nicht schon vorher geschehen, werden die Spielgruppen eingeteilt. Die Spielgruppen sollten in etwa gleich groß sein.

Jede Spielgruppe erhält einen Laufzettel.

Die Spielgruppen werden ins Spiel eingewiesen.

Das kann folgendermaßen geschehen:

„Ihr seht hier X Tische mit Aufstellern – die Stationen. Alle Stationen drehen sich um das Thema Wahlen und Politik. Aber auch darum, was ihr von der Politik erwartet und wie ihr euch euer Leben vorstellt.

Es gibt aber auch viele Fragen, die mit Politik und Wahlen nichts zu tun haben.

An jeder Station werdet ihr unterschiedliche Aufgaben erhalten – an einigen wird Wissen abgefragt, an anderen Geschicklichkeit verlangt oder ihr sollt Argumente für oder gegen etwas sammeln.

Ihr spielt als Gruppe zusammen und dürft euch jederzeit miteinander absprechen, euch gegenseitig Tipps geben oder helfen. Möglicherweise ist eine von euch an einer Station besonders gut, jemand anderes an einer anderen Station.

An jeder Station erklärt euch eine Spielleitung, worum es geht und wie ihr Punkte sammeln könnt – und wie viel Zeit euch zur Verfügung steht. Denn an fast allen Stationen ist die Zeit auf wenige Minuten begrenzt.

Je nachdem, wie gut ihr gespielt habt, trägt die Spielleitung die erreichten Gewinnpunkte auf eurem Zettel ein. Die Gruppe, die am Schluss die meisten Gewinnpunkte gesammelt hat, gewinnt.

Ihr dürft, wenn ihr die Aufgabe an einer Station beendet habt, zu einer beliebigen anderen Station gehen – eine bestimmte Reihenfolge gibt es nicht. Ihr dürft keine Station zweimal besuchen.

Allerdings ist die Station *Bundestagswahl* [eventuell zeigen, wo diese sich befindet] die letzte Station. Diese könnt ihr erst besuchen, wenn ihr an allen anderen Stationen gewesen seid.

Jede Gruppe besitzt eine „Joker“-Karte. Wenn ihr euch einig seid, könnt ihr den „Joker“ an einer beliebigen Station außer der letzten einsetzen. Ihr bekommt dann eine Extraaufgabe, die ihr nur mit Geschicklichkeit lösen könnt. Wenn ihr die Aufgabe bewältigt, werden eure erreichten Gewinnpunkte an dieser Station verdoppelt.

Wenn ihr den Joker einsetzt, gebt ihr die Jokerkarte bei der Spielleitung ab.“

Dieser Einweisungstext kann selbstverständlich nach Belieben verändert werden.

Die Stationen

Es gibt vier Arten von Stationen: Wissensstationen, Diskussionsstationen, Reflexionsstationen, Aktionsstationen. Jede Kategorie ist auch aus einiger Entfernung gut an der Grundfarbe des Aufstellers zu erkennen.

Eine Illustration vermittelt jeweils einen Eindruck des Spiels, das an dieser Station gespielt wird. An jeder Station liegt eine Kurzbeschreibung aus, die der Spielleitung als Referenz dient.

WISSENSSTATIONEN

Diese Stationen haben auf dem Aufsteller eine **türkise Grundfarbe**.

An jeder dieser Stationen wird Wissen zu Wahlen im Besonderen und Politik oder Gesellschaft im Allgemeinen abgefragt. Damit es nicht zu ernst wird, sind auch lustige Fragen eingebaut.



DISKUSSIONSSTATIONEN

Diese Stationen haben auf dem Aufsteller eine **pinke Grundfarbe**.

An jeder dieser Stationen werden die Spielenden angeregt, gemeinsam zu überlegen und Lösungen zu finden.



REFLEXIONSSTATIONEN

Diese Stationen haben auf dem Aufsteller eine **dunkelblaue Grundfarbe**.

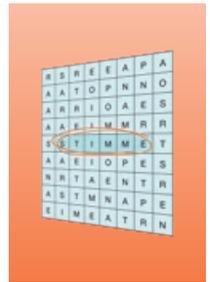
Hier werden die Spielenden gefordert, ihre eigenen Einschätzungen, Meinungen und Überzeugungen zu formulieren. Dies zum Teil einzeln, zum Teil in der gesamten Gruppe.



AKTIONSSTATIONEN

Diese Stationen haben auf dem Aufsteller eine **rot-orange Grundfarbe**.

Die Aktionsstationen fordern Schnelligkeit und Geschicklichkeit. Auch wenn die Stationen an die Themen Politik und Wahlen angelehnt sind, handelt es sich eher um schnelle, spannende Spiele, die die Rallye auflockern.



Wie vorher bereits erwähnt, können die Stationen entsprechend der Fähigkeiten und Vorkenntnisse der Spielenden beliebig miteinander kombiniert werden.

Für jüngere Jugendliche mit wenigen Kenntnissen zu den Themen Wahlen und Politik könnten z. B. wenige Wissensstationen, dafür mehr Aktionsstationen verwendet werden. Für die Spielenden mit Vorkenntnissen umgekehrt.

Für Gruppen, in denen es Sprachschwierigkeiten gibt, können die Reflexions- und Diskussionsstationen reduziert werden.

Die folgenden Erklärungen der einzelnen Stationen sollen helfen, die optimale Rallye für jede Gruppe, jeden Einsatzrahmen und die zur Verfügung stehende Zeit zusammenzustellen.



WISSENSSTATION

Quiz

Das Wissensquiz um Politik und anderes

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Es geht darum, möglichst viele Quizfragen richtig zu beantworten, die den Spielenden von der Spielleitung vorgelesen werden.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen). Die Karten verdeckt bereitlegen.

Die Station Quiz ist einfach anzuleiten und wird auch den Spielenden direkt verständlich sein. Der Anleitungstext auf der Kurzübersicht kann selbstverständlich geändert werden.

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.

Besonderheiten: Die Spielleitung sollte bei Gruppen, denen bestimmte Begriffe der Quizfragen unbekannt sind, direkt zur nächsten Frage überwechseln, wenn die Gruppe nicht von selbst „weiter!“ ruft.

Möglicherweise wird das Rufen der Lösungen und der „weiter“-Wünsche sehr laut und hektisch, sodass die Spielleitung Schwierigkeiten hat, richtige und falsche Antworten zu verstehen. In diesem Fall kann die Spielleitung eine/-n Sprecher/-in auswählen oder darum bitten, dass die Hand gehoben wird, wenn jemand etwas sagen möchte.



WISSENSSTATION

Abkürzungen

Was bedeuten all diese Abkürzungen?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Den Spielenden werden von der Spielleitung Abkürzungen vorgelesen, für die es so schnell wie möglich die vollständigen Begriffe zu nennen gilt.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Die Station Abkürzungen ist wie die Station Quiz einfach anzuleiten und wird auch den Spielenden direkt verständlich sein. Möglicherweise kann es sinnvoll sein, die Gruppe darauf hinzuweisen, dass nicht alle Abkürzungen unbedingt etwas mit Politik zu tun haben müssen.

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

Der Anleitungstext auf der Kurzübersicht kann selbstverständlich geändert werden. 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.

Besonderheiten: keine

Was passt?



Welche Assoziationen hat man bei bestimmten Begriffen?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Den Spielenden werden von der Spielleitung Begriffe vorgelesen, zu denen es so schnell wie möglich Assoziationen zu finden gilt. An Assoziationen kann praktisch alles genannt werden, auch wenn es vielleicht unpassend erscheint.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Dieser Station kommt in der Rallye eine hohe Bedeutung zu, da sie die Spielenden auffordert, ihre gedanklichen Verbindungen zu politischen Begriffen zu formulieren. Dadurch werden Kenntnisse bezüglich Politik und Regierung vertieft oder auch Defizite offenbar. Beides kann in der Nachbereitung aufgegriffen werden. Sollte den Spielenden nicht verständlich sein, was von ihnen an dieser Station gefordert ist, kann die Spielleitung – bevor sie die Stoppuhr startet – einige Beispiele geben oder einfach fragen: „Was fällt euch zum Begriff Wahlkampf ein?“ und bei den Antworten etwas helfen. Die Spielleitung macht für jede Antwort 1 Strich auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

Besonderheiten: Es wäre wünschenswert, wenn die Spielgruppen Assoziationen nennen, die direkt nachvollziehbar sind – etwa zum Begriff Gesetz die Assoziation Bundestag oder Gericht. Möglicherweise werden aber auch Assoziationen genannt, die der Spielleitung zuerst unverständlich sind, wie zum Beispiel Uniform – weil uniformierte Polizei auf die Einhaltung von Gesetzen achtet. In solchen Fällen sollte die Spielleitung nachfragen. Damit kann auch verhindert werden, dass die Spielenden immer wieder dasselbe sagen, was ihnen gerade als Erstes in den Sinn kommt.



WISSENSSTATION

In einer Reihe

Wann ist das passiert?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielenden müssen Karten, auf denen jeweils vier Ereignisse von 1949 bis heute verzeichnet sind, in eine chronologisch richtige Reihenfolge bringen. Dazu können die Spielenden untereinander diskutieren.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Die Karten werden gemischt und mit den Ereignissen nach oben auf dem Tisch gestapelt. Die Spielenden 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 Reihe der ausgelegten Karten kann während des Spiels verändert werden, etwa, wenn die Spielenden zu dem Ergebnis kommen, ein Ereignis sei doch früher – oder später – eingetreten als ursprünglich gedacht, oder wenn eine gezogene Karte irgendwo zwischen zwei andere gelegt werden soll.

Nach Ablauf der Zeit werden alle ausgelegten Karten mit der Bildseite nach oben gedreht, denn hier stehen die Jahreszahlen.

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 richtig eingereihte Karte 2 Striche auf dem Notizzettel. Nach Ablauf der Zeit werden die erzielten Punkte auf dem Laufzettel der Spielgruppe eingetragen.

Besonderheiten: Es ist nicht weiter tragisch, wenn eine Spielgruppe mit einigen Ereignissen wenig anfangen kann – etwa wann wer Bundespräsident wurde –, da auf den Karten immer auch Ereignisse aus Kultur, Sport und Technik genannt werden.



WISSENSSTATION

Politische Systeme

Was zeichnet eine Demokratie aus,
was eine Diktatur?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr,
Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielkarten müssen vor dem Spiel nach Rückseiten sortiert werden, die Startkarten mit der Aufschrift Demokratie und Diktatur werden offen auf dem Tisch ausgelegt.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Die Spielgruppen benennen Unterschiede zwischen einer Demokratie und einer Diktatur, indem sie jeweils passende Aspekte anlegen. Für jede Regierungsform gibt es dafür sechs Karten mit Aspekten (z. B. Meinungsfreiheit/keine Meinungsfreiheit), die immer so angelegt werden, dass einer der Begriffe lesbar ist. Beispielsweise kann das Wort Meinungsfreiheit so unter die Diktatur gelegt werden, dass es lesbar ist. Wenn die Spielenden aber der Ansicht sind, dass keine Meinungsfreiheit zur Diktatur passt, wird diese Karte gedreht angelegt.

Gerade in der letzten Zeit ist zu beobachten, dass der Begriff Diktatur inflationär und falsch verwendet wird. Insofern ist es im Verlauf der Rallye wichtig, nicht nur Wahlen und politisches Engagement in den Blick zu nehmen, sondern auch die Unterschiede zwischen den Systemen.

Für jeden richtig gelegten Begriff gibt es 2 Punkte. Unkenntnis von Diktaturen oder auch fehlerhaftes Verständnis von Demokratie sollten in der Nachbereitung aufgegriffen werden. Für die Spielleitung könnte es in diesem Zusammenhang sinnvoll sein, Notizen zu den zugeordneten Karten zu machen.

Besonderheiten: Unter Umständen sind den Spielenden bestimmte Begriffe nicht voll verständlich, etwa Pressefreiheit. Die Spielleitung könnte hier Hilfestellung geben, wenn ein Begriff unbekannt ist. Sie könnte aber auch die falsch angelegten Karten in der Nachbereitung besprechen. Wenn also eine Gruppe die Karte „Pressefreiheit“ so anlegt, als gäbe es in einer Diktatur Pressefreiheit, sollte in der Nachbereitung besprochen werden, was Pressefreiheit eigentlich bedeutet und welche Bedeutung sie für die Meinungsbildung hat.



WISSENSSTATION

Kaffee oder Tee?

Wofür entscheiden sich Menschen?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielgruppen versuchen abzuschätzen, welches die richtige Antwort auf die vorgelesene Frage ist und geben gemeinsam eine Antwort.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (mit der Stoppuhr einstellen).

Die Fragen haben nur in wenigen Fällen explizit etwas mit Wahlen oder Politik zu tun, schärfen aber das Nachdenken darüber, dass es in jeder Bevölkerung Mehrheiten für das eine oder das andere gibt.

Bei der Diskussion darüber, welche Antwort die richtige ist, werden mit Sicherheit Vermutungen angestellt, welches jeweils die Gründe für eine Bevölkerungsmehrheit oder -mindertheit sein könnten. Dies wiederum schärft das Verständnis beim Hören oder Lesen von Nachrichten wie „63 % der Deutschen wünschen sich ...“ oder „Ein Viertel der Bundesbevölkerung erklärt in einer Umfrage ...“.

Für die Nachbereitung kann es sinnvoll sein, die Prozentzahlen in Zahlen realer Menschen auszudrücken.

Für jede richtige Antwort gibt es 2 Punkte.

Besonderheiten: Es kann an dieser Station vorkommen, dass sich Opinion Leader hervortun, deren Meinung sich die meisten anderen der Spielgruppe anschließen, ohne wirklich eine eigene Meinung zu formulieren.

In diesem Fall kann die Spielleitung bei einzelnen Spielenden nachfragen. Es kann für die Nachbereitung auch wichtig sein, zu thematisieren, warum sich Menschen einer – vermeintlichen – Mehrheit anschließen.



DISKUSSIONSSTATION

Pro und Contra

Welches sind die Argumente und Gegenargumente?

Zeit: 10 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Aufgabe an dieser Station besteht darin, dass die Spielenden zu vorgegebenen Themen Pro- und Contra-Argumente suchen. Dies ist unabhängig davon, welcher Auffassung sie in Wirklichkeit sind.

Der Lerneffekt dieser Station besteht darin, zu merken, dass es nicht nur eine Wahrheit gibt, sondern dass es im politischen Diskurs notwendig ist, die Argumente der Gegenseite zumindest zu kennen und vielleicht sogar nachvollziehen zu können, selbst wenn man sie nicht für richtig hält.

Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Das Spiel an dieser Station ist allerdings nicht auf eine gemeinsame Diskussion – das heißt, zwischen der Pro- und der Contra-Gruppe – angelegt. Es geht hier ausschließlich darum, Argumente für die eine oder die andere Seite zu formulieren.

Für jedes Argument gibt es 1 Punkt. Die Spielleitung sollte zu Beginn betonen, dass nur die Argumente in vollständigen Sätzen 1 Punkt bringen und nicht die Stichworte. In einer Nachbereitung könnte das Spiel selbstverständlich weitergeführt werden und in eine Diskussion münden.

Besonderheiten: Möglicherweise tun sich die Spielenden schwer, zu einigen Themen Argumente zu finden, insbesondere, weil die Spieldauer recht knapp bemessen ist. Die Spielleitung könnte dann ein anderes Thema wählen.



DISKUSSIONSSTATION

Gesetze

Was macht ein „Gesetz“ aus?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielleitung liest den Spielenden Gesetze vor. Die Spielenden müssen entscheiden, ob es sich um ein wirklich existierendes Gesetz handelt oder ob es falsch ist. „Falsch“ bedeutet in diesem Zusammenhang, dass das Gesetz anders lauten kann oder dass es sich überhaupt nicht um ein Gesetz handelt, sondern zum Beispiel um ein christliches Gebot.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Für jede richtige Antwort gibt es 1 Punkt. 2 weitere Punkte gibt es, wenn die richtige Fassung eines „falschen“ Gesetzes genannt werden kann. Auf den Karten werden Gesetze, die richtig sind, nicht näher gekennzeichnet. Ist der Gesetzestext falsch, ist darunter die richtige Version angegeben.

Der Fokus an dieser Station liegt darauf, dass sich die Spielenden Gedanken darüber machen, welche Bedeutung Gesetze haben und wie sie zustande kommen. Ein Gesetz über das Marschieren über eine Brücke im Gleichschritt mag zuerst absurd erscheinen. Hier lässt sich nicht viel diskutieren, ob das Gesetz Sinn macht oder nicht. Anders verhält es sich aber bei einem Gesetz, das festlegt, ob ein Haustier als ein Gegenstand anzusehen ist oder nicht.

Entsprechend kann in der Nachbereitung darauf eingegangen werden, welche Auswirkungen Gesetze auf das persönliche Leben haben können und warum es sinnvoll ist, sich mit der Auswirkung von Gesetzen zu beschäftigen.

Besonderheiten: Juristische Formulierungen sind für die meisten Menschen nicht sofort verständlich, für Jugendliche sicherlich noch weniger. Gegebenenfalls sollte die Spielleitung erklärend unterstützen und den Gesetzestext noch ein zweites oder drittes Mal vorlesen.



DISKUSSIONSSTATION

Was gehört zusammen?

Wisst ihr, welche Paare die richtigen sind?

Zeit: 10 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielenden müssen zusammengehörige Kartenpaare finden. Immer 2 Karten im Spiel bilden ein Pärchen (z. B. „Frauenwahlrecht“ und „1918“ oder „Wahlberechtigung BT-Wahl“ und „ab 18 Jahren“). Die jeweiligen Hälften der Paare liegen an unterschiedlichen Tischen oder an den Enden eines langen Tisches. Beim Kombinieren der Paare können sich die Spielenden unterhalten und können diskutieren, wann denn das Frauenwahlrecht vermutlich eingeführt wurde.

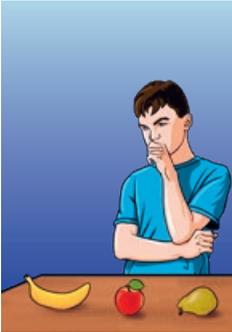
Falls die Spielenden versuchen sollten, zu schummeln, indem sie sich die Rückseite der Karte ansehen, kann die Spielleitung sie disqualifizieren.

Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Für jedes richtige Paar gibt es 2 Punkte.

Besonderheiten: keine. Das Spiel dürfte schnell verstanden werden. Dass die Spielenden bei einigen Karten eher raten müssen, anstatt ihr Wissen einzubringen, ist gewollt.

Vor die Wahl gestellt



Wie entscheidest du, wenn du die Wahl hast?

Zeit: 10 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Spielgruppen werden angeregt, darüber nachzudenken, in welchen Lebenssituationen sie die Wahl hatten oder eben nicht.

Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Zum größten Teil sind die vorgelesenen Begriffe bzw. Situationen unverfänglich, etwa wenn es um Essen oder Freizeit geht. Die Spielleitung sollte zu Anfang ein Beispiel für positive und ein Beispiel für negative Gefühle geben. Zum Beispiel: Ich konnte mir selbst meinen neuen Mantel aussuchen, das hat mich total gefreut. Oder: Ich musste etwas essen, was mir nicht geschmeckt hat, das fand ich ungerecht.

Der Hintergrund ist selbstverständlich der Transfer zwischen dem eigenen Leben im persönlichen Rahmen und den politischen Umständen. Warum sollte man wählen gehen? Immerhin ist das Wahlergebnis unter Umständen von erheblich größerer Bedeutung als die Wahl der Freizeitbeschäftigung.

Für jede Aussage gibt es 2 Punkte.

Wichtig könnten für die Nachbereitung auch die Fragen sein, in welchen Situationen man keine Wahl hat und was die Gründe dafür sind. Wie etwa die Schulpflicht.

Besonderheiten: Wie oben bereits erwähnt, sind die meisten der Begriffe auf den Karten unverfänglich. Es kann aber durchaus vorkommen, dass die Spielenden Situationen sehr negativ in Erinnerung haben, bei denen sie keine Wahl hatten. Das könnte die Erfahrung von Hänseleien oder Beleidigungen sein, weil man die aktuell angesagten Klamotten nicht kaufen konnte. Oder wenn zu Hause ständig die Privatsphäre verletzt wird. Beim Eindruck, dass es sich so verhalten könnte, sollte die Spielleitung nicht weiter in die Spielenden dringen und eine Beantwortung der Frage erwarten.



REFLEXIONSSTATION

Was will ich?

All diese Wünsche und Erwartungen ...!

Zeit: 10 Minuten / 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 hätten. Dies bezieht sich zum einen auf Möglichkeiten, selbst etwas an der Situation zu ändern, zum anderen darauf, was die Regierung oder die Politik tun sollte oder müsste.

Die Zeit dafür beträgt **10 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Für jede genannte Erwartung gibt es 1 Punkt. Die Spielleitung sollte zu Beginn betonen, dass nur die Erwartungen in vollständigen Sätzen 1 Punkt bringen und nicht die Stichworte.

Wenn eine Spielgruppe nichts mehr zu sagen weiß und noch Zeit zur Verfügung steht, kann sie mit der nächsten Lebenssituation weiterspielen und zusätzliche Punkte gewinnen.

Die Schwerpunkte können hier je nach vorgelesener Situation sehr unterschiedlich ausfallen. Im Fall eines verunreinigten Parks könnten zwar strengere Gesetze und Ordnungsstrafen vorgeschlagen werden, aber hier bieten sich viele Möglichkeiten der Eigeninitiative. Anders sieht es vielleicht bei **Racial Profiling** aus – auch, wenn man selbst einen Brief an die Landesregierung schreiben könnte.

Im Kontext dieser Stationen wird angeregt, über den Tellerrand hinauszublicken und sich in andere Menschen und deren Lebenssituationen einzufühlen. Die Einsicht, dass es Menschen mit ebenso wichtigen Problemen gibt, wie man sie selbst vielleicht hat, wird gefördert und es wird vermittelt, dass die Erwartungen an Regierung und Politik und somit die politischen Präferenzen sehr stark von der individuellen Lebenssituation abhängen.

Gleichzeitig wird hier vermittelt, dass man etwas tun muss, wenn sich etwas ändern soll. Aber auch, dass man sich selbst auf einer persönlichen Ebene einbringen kann und sollte, anstatt nur darauf zu warten, dass die Politik etwas tut.

Besonderheiten: Es könnte vorkommen, dass die Spielenden mit der einen oder anderen Situationsbeschreibung nichts anfangen können und Schwierigkeiten haben, sich in die beschriebenen Menschen hineinzuversetzen. In diesem Fall sollte eine andere Situation vorgelesen werden. Allerdings könnte die Spielleitung auch versuchen, Hilfestellung zu geben: Kennt vielleicht jemand von euch einen Menschen, der im Rollstuhl sitzt?



AKTIONSSTATION

Viele Sprachen – Eine Stimme

Wie viele Sprachen sprechen wir?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Hier wie auch an den anderen Aktionsstationen gibt es zwar einen Bezug zum Thema Wahlen, der Schwerpunkt liegt aber auf den Faktoren Spaß, Schnelligkeit und Kreativität. Zudem kann hier dafür sensibilisiert werden, wie schwierig es ist, Informationen über Politik, Parteien und Wahlen zu verstehen, wenn sie nicht in der Muttersprache angeboten werden.

Gleichzeitig schärft es den Sinn dafür, wie wertvoll es sein kann, wenn man für andere etwas übersetzen kann (z. B. Kinder für ihre Eltern, die nicht so gut Deutsch sprechen). In der globalisierten Welt ist es wichtig, mehrere Sprachen zu sprechen und zu lernen.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Die Spielleitung liest den Spielenden einen Satz vor; die Spielenden sollen diesen in möglichst vielen anderen Sprachen wiederholen.

Pro Sprache gibt es 2 Punkte. Wenn den Spielenden nichts mehr einfällt, können mit dem nächsten Satz weitere Punkte gesammelt werden.

Die Spielenden müssen gemeinsam überlegen, wie viele unterschiedliche Sprachen es in ihrer Gruppe gibt. Dazu gehören zum einen die Muttersprachen, aber auch die schulischen Fremdsprachen wie Englisch, Französisch, Spanisch oder Latein.

Besonderheiten: keine

Wahlzettel



Das Kreuz an der richtigen Stelle

Zeit: 3 Minuten / Material: Wahlzettel, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

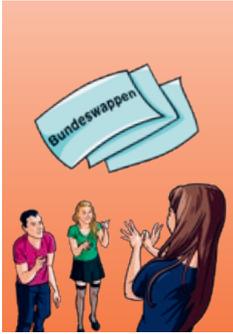
Die Spielenden müssen Wahlzettel, die ungültig wären, weil sie falsch ausgefüllt oder mit Streichungen, Kommentaren und Ähnlichem versehen wurden, als ungültig aussortieren.

Die Zeit dafür beträgt **3 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Für jeden richtig zugeordneten Wahlzettel gibt es 1 Punkt. Jeder falsch zugeordnete Zettel bringt 1 Punkt Abzug. Wenn das richtige Wahlergebnis genannt wird, erhält die Spielgruppe weitere 5 Punkte. Von 40 Wahlzetteln sind 29 gültig und 11 ungültig. Nach dem Wahlergebnis bekommt Fiore Alessie von der RHB die meisten Erststimmen (mit 8 Stimmen) und die Pinken die meisten Zweitstimmen (mit 7 Stimmen).

An dieser Station wird ein Schlaglicht auf die Formalia des Wählens geworfen. Die Spielenden lernen, dass die Stimmabgabe bestimmten Regeln folgt, die eingehalten werden müssen. Prinzipiell geht aus dem Erklärungstext oben auf den Wahlzetteln deutlich hervor, wie ein Wahlzettel ausgefüllt werden muss.

Besonderheiten: keine. Eventuell kann die Spielleitung erklärend eingreifen, wenn nicht sofort klar wird, warum ein als „richtig“ eingestufter Wahlzettel ungültig ist oder umgekehrt.



AKTIONSSTATION

Ohne Stimme

Könntet ihr euch auch ohne Sprache verständlich machen?

Zeit: 5 Minuten / Material: Spielkarten, Stoppuhr, Notizzettel zum Notieren der Punkte, Stift

Die Station „Ohne Stimme“ ist ein klassisches Pantomimespiel, nur dass die Begriffe, die dargestellt werden sollen, Bezug zum Thema Wahlen und Politik haben.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Diese Station dürfte unproblematisch anzuleiten sein.

Für jeden richtig erratenen Begriff gibt es 3 Punkte.

Besonderheiten: Die meisten Menschen haben großen Spaß an Scharade- (Pantomime-)Spielen. Es gibt aber auch Menschen, die sehr starke Hemmungen haben, sich mit einer Pantomime vor anderen zu präsentieren. Die Spielleitung sollte versuchen, diese Spielenden zu motivieren, aber im Zweifelsfall lieber schnell die darstellende Rolle weitergeben.

AKTIONSSTATION

Kreuz und Quer



Findet ihr alle Wörter?

Zeit: 5 Minuten / Material: Rätselblatt, Stoppuhr, Stift, Stifte für die Spielgruppen

An dieser Station muss auf dem Rätselblatt das Wort gefunden werden, das von der Spielleitung oben auf dem Blatt ausgewählt und angestrichen wurde. Das Wort ist 10 Mal versteckt.

Die Spielleitung kann ein Wort durchaus auswählen und anstreichen, noch bevor eine neue Gruppe an die Station gekommen ist.

Die Zeit dafür beträgt **5 Minuten** (auf der Stoppuhr einstellen).

Diese Station dürfte unproblematisch anzuleiten sein.

Für jedes gefundene Wort gibt es 1 Punkt.

Wenn die Gruppe vor Ablauf der Zeit alle 10 Wörter findet, wählt die Spielleitung ein zweites Wort für die Gruppe aus.

Besonderheiten: keine



ABSCHLUSSSTATION

Bundestagswahl

Jetzt entscheidest du!

Zeit: etwa 20 Minuten

Material: Rollenkarten

An der Bundestagswahl werden alle – oder doch zumindest viele der – Spielerfiguren 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 „Wählerinnen und Wähler“ sich überlegen, was das eigentlich 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 fünf 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 „gewählt“-Karten gewinnt die Bundestagswahl.

In der Nachbereitung kann auf die Wahlentscheidung eingegangen werden: Wer wurde gewählt und warum? War der/die Kandidat/-in vielleicht Mitglied der eigenen Spielgruppe und bekam deshalb die Stimmen? Oder war der/die Kandidat/-in allgemein beliebt? Oder hatte er/sie in ihrer Rede wichtige Probleme angesprochen und deren Lösung angeboten?

Besonderheiten: Es kann in jeder Gruppe vorkommen, dass Menschen mehr oder weniger Probleme haben, sich vor einer Gruppe zu präsentieren. Jemand könnte auch aus anderen Gründen – vielleicht vermeintlich fehlende sprachliche Fähigkeiten oder Ähnliches – ablehnen, die Kandidatenrolle zu übernehmen.

Wenn möglich, sollte die Spielleitung versuchen, zu motivieren und zu bestärken. Wenn das gar nicht möglich ist, sollte die Kandidatenrolle an eine andere Person gegeben werden.

Wenn ausreichend Zeit zur Verfügung steht, sollte überlegt werden, ob die „Bundestagswahl“ zeitlich etwas ausgedehnt werden kann. In diesem Fall könnten die Wähler/-innen den Kandidaten/Kandidatinnen in einem ersten Schritt zurufen, welche Erwartungen sie an die zukünftige Regierung haben. Die Kandidaten/Kandidatinnen können dann ihre Wahlrede besser auf die Wünsche des Volkes abstimmen.



Joker

Am Beginn des Spiels bekommt jede Spielgruppe eine Jokerkarte. Sie kann an einer beliebigen Station – außer der Station „Bundestagswahl“ – eingesetzt werden, nachdem die Spielgruppe ihre Punkte an der jeweiligen Station erzielt hat.

Durch den Joker bekommt die Spielgruppe eine Extraaufgabe, die sie nur mit Geschicklichkeit lösen kann.

Für diese Aufgabe wählt die Spielgruppe eine oder mehrere Spielende, die die Aufgabe besonders gut erledigen können. Die Aufgaben sind in den Spielanleitungen (Aufsteller) der Stationen beschrieben. Wenn die Aufgabe bewältigt wird, werden die erreichten Gewinnpunkte an dieser Station verdoppelt.

Alle Stationen in der Übersicht

STATION	KATEGORIE	ZEIT IN MINUTEN
Quiz	Wissen	5
Abkürzungen	Wissen	5
Was passt?	Wissen	5
In einer Reihe	Wissen	5
Politische Systeme	Wissen	5
Kaffee oder Tee?	Wissen	5
Pro und Contra	Diskussion	10
Gesetze	Diskussion	5
Was gehört zusammen?	Diskussion	10
Vor die Wahl gestellt	Reflexion	10
Was will ich?	Reflexion	10
Viele Sprachen – Eine Stimme	Aktion	5
Wahlzettel	Aktion	3
Ohne Stimme	Aktion	5
Kreuz und Quer	Aktion	5
Bundestagswahl		20

Beispielrallyes

Hier werden drei Rallyes vorgestellt, die unterschiedliche inhaltliche Zielsetzungen haben und sich an unterschiedlichen Zeitrahmen orientieren. Diese beispielhaften Rallyes sollen einen Anhaltspunkt darstellen – es können und sollen andere Kombinationen von Stationen entwickelt werden, die optimal an Gruppe, Zeit und Inhalte angepasst sind.

Bei jeder Station sind 2 Minuten Zeit mehr angegeben, damit der Wechsel zwischen den Stationen berücksichtigt wird.

Beispielrallye 1

Diese Rallye ist sehr stark auf Wissen ausgerichtet und für Spielgruppen geeignet, die betreffs Politik im Allgemeinen und Wahlen im Besonderen gute Vorkenntnisse haben.

STATION	KATEGORIE	ZEIT IN MINUTEN
Quiz	Wissen	7
In einer Reihe	Wissen	7
Politische Systeme	Wissen	7
Kaffee oder Tee?	Wissen	7
Pro und Contra	Diskussion	12
Was gehört zusammen?	Diskussion	12
Was will ich?	Reflexion	12
Wahlzettel	Aktion	5
Bundestagswahl		20
Gesamtzeitbedarf		89

Beispielrallye 2

Diese Rallye ist gut für Gruppen geeignet, die Spaß am gemeinsamen Überlegen und Diskutieren haben. Bei Bedarf können einzelne Stationen gegen andere ausgetauscht werden; z. B. die Station „In einer Reihe“ gegen die Station „Abkürzungen“.

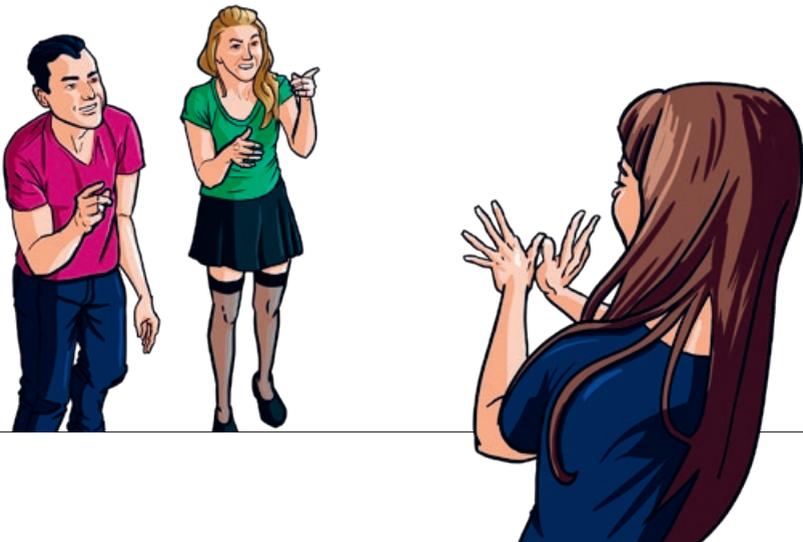
STATION	KATEGORIE	ZEIT IN MINUTEN
In einer Reihe	Wissen	7
Politische Systeme	Wissen	7
Pro und Contra	Diskussion	12
Gesetze	Diskussion	7
Was gehört zusammen?	Diskussion	12
Was will ich?	Reflexion	12
Wahlzettel	Aktion	5
Kreuz und Quer	Aktion	7
Bundestagswahl		20
Gesamtzeitbedarf		89



Beispielrallye 3

Diese Rallye ist auf Schnelligkeit und Spaß aufgebaut und daher für jüngere Jugendliche geeignet oder für solche, die weniger Interesse an sprachlichem Austausch haben. Die Spielleitung sollte in diesem Fall überlegen, ob die Station „Bundestagswahl“ aus der Rallye genommen werden sollte.

STATION	KATEGORIE	ZEIT IN MINUTEN
Abkürzungen	Wissen	7
Was passt?	Wissen	8
Gesetze	Diskussion	8
Was gehört zusammen?	Diskussion	12
Viele Sprachen – Eine Stimme	Aktion	7
Wahlzettel	Aktion	5
Ohne Stimme	Aktion	7
Kreuz und Quer	Aktion	7
Bundestagswahl		20
Gesamtzeitbedarf		81



Wir danken ...

... für Beratung, Unterstützung und Anregungen:

Prof. Dr. Stefan Büttner-von Stülpnagel

... den Workshopteilnehmenden für den Erfahrungsaustausch:

Alexandra Dornhof

(Landsmannschaft der Deutschen aus Russland e.V.),

Kseniya Dziatlouskaya

(Bundesverband russischsprachiger Eltern e.V.),

Lutfullah Amiri

(Landesarbeitsgemeinschaft politisch-kulturelle Bildung Sachsen e.V.),

Manal Serhan

(Dialog macht Schule),

Onur Özgen

(Verstärker – Netzwerk aktivierende Bildungsarbeit)

... für die ersten konzeptionellen Überlegungen und die Bearbeitung der Stationen:

Charlotte Rück, Selina Schmahl, Astrid Kissinger, Jasmin Schuhmacher



Liebe Leserin, lieber Leser,

es freut uns, dass Sie *REPRESENT – Die Rallye* zur Wahl der Bundeszentrale für politische Bildung gespielt haben. Wir laden Sie ein, sich ein paar Minuten Zeit zu nehmen und an einer Online-Umfrage teilzunehmen. Weisen Sie gerne auch die Spielenden auf die Umfrage hin. Den QR-Code zur Umfrage finden Sie auch auf den Aufstellern.

Vielen Dank!



Bei Fragen, Anmerkungen oder Kritik
schreiben Sie gerne eine Nachricht an
gesine.gerdes@bpb.de

REPRESENT – Die Rallye zur Wahl

können Sie bestellen unter: www.bpb.de/339245

Bestellnummer: 9545

