



Express-Leitfaden für den Einsatz des Games

Drucken Sie diesen Leitfaden gerne aus, wenn Sie das Game einsetzen.

Vorbereitung

- **Erklärvideo:** Schauen Sie sich das Erklärvideo auf der Homepage der Landeszentrale an, um sich über das Game zu informieren.
- **Analoge Materialien:** Bitte drucken Sie die Wahl-Flyer jeweils einmal aus und hängen Sie diese im Klassenraum in der Nähe der Wahlurne (eine Kiste o.Ä.) auf.
- **Game:** Bitte laden Sie das Game bereits im Vorfeld herunter. Kopieren Sie das Game entweder auf den Desktop des Rechners oder spielen Sie dieses von einem Stick ab.
- **Technik-Test:** Bitte überprüfen Sie die Technik (Bild und Ton), bevor die Stunde beginnt und stellen Sie sicher, dass auch in den hinteren Reihen alles gehört und gesehen werden kann. Starten Sie dazu ein „neues Spiel“. Sie können danach wieder über den Button unten links zurückkehren und ein weiteres neues Spiel starten.
- **Einführung:** Informieren Sie die Schülerinnen und Schüler darüber, dass sie ein Game zum Thema Wahlen spielen werden und dabei an Abstimmungen und einer Wahl teilnehmen werden. Weisen Sie darauf hin, dass sie bei den Abstimmungen immer nur eine Stimme haben und dass sie sich während des Spiels austauschen dürfen. Fragen sollen erst nach dem Spiel beantwortet werden.
- **Anzahl der Spielenden:** Geben Sie zu Beginn die Anzahl der anwesenden Schülerinnen und Schüler ein. Sollten später weitere Mitspielende hinzukommen, kann die Zahl über den Button mit dem N-Symbol nachträglich angepasst werden. Eingaben können entweder per Mausclick auf die Zahlen im blauen Nummernfeld oder per Tastatur getätigt und korrigiert werden.

Während des Spiels

- **Abstimmungen:** Vor jeder Abstimmung bekommen die Schülerinnen und Schüler 15 Sekunden Bedenkzeit und können in dieser Zeit auch bereits den Info-Checker, sofern eingeblendet, durch Aufstehen aktivieren. Der Info-Checker kann, solange er sichtbar ist, aktiviert werden, auch nach der Bedenkzeit. Dazu müssen mindestens so viele Personen aufstehen wie auf dem Info-Checker angezeigt wird. Weisen Sie nur beim ersten Mal auf den Info-Checker hin.
- **Nichtwähler:** Die Anzahl der „Nichtwähler“ wird vom Spiel automatisch ausgerechnet, wenn alle anderen Stim-

men eingegeben wurden. Sie kann nicht manuell eingetragen werden.

- **Bewertung:** Bitte bewerten oder kommentieren Sie die Abstimmungs- und Wahlergebnisse nicht. Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Entscheidungen so eigenständig wie möglich treffen.
- **Wahl:** Sobald das „Wahl-Lokal“ eröffnet ist, teilen Sie die Stimmzettel zügig aus. Sobald alle Schülerinnen und Schüler ihre Stimmzettel abgegeben haben, können Sie per Mausclick das Wahl-Lokal schließen. Während Sie auszählen, richtet sich Dalila mit einem neuen Video an die Klasse, in der es um Wahl-Manipulation durch Liam Roy geht. Im unteren Bereich des Spielfelds erscheint währenddessen eine Leiste mit Kästen, in die Sie die Stimmzahl der Parteien eingeben und zum Schluss bestätigen müssen. Sollten Sie länger brauchen als Dalilas Einspieler, dann wartet das Spiel auf Sie. Sobald Sie die Eingaben bestätigt haben und Dalilas Stream beendet ist, wird das Ergebnis der Wahl verkündet.
- **Hack durch echte Dalila:** Bei einem Wahlsieg von Liam Roy wird die Streamerin Dalila durch eine Fake-Dalila ersetzt. Die echte Dalila hackt sich in dem Fall mit Lukas in den Stream, um die Schülerinnen und Schüler zu warnen. Wundern Sie sich also nicht über die „Störungen“ im Dalila-Stream. Es wird relativ schnell klar, dass es eine Spiel-Mechanik ist.
- **Protest:** Egal, ob Liam Roy haushoch gewinnt oder einen Coup versucht, werden die Schülerinnen und Schüler zu einem Shop weitergeleitet, in dem sie ihre Like Points gegen Prämien eintauschen – oder protestieren können. Dazu müssen mindestens so viele Personen aufstehen wie auf dem Protest-Button angezeigt wird. Protest führt dazu, dass Liam Roy gestoppt werden kann.

Nach dem Spiel

- **Verschiedene Enden:** Jede Spielvariante wird durch eine kurze Zusammenfassung und eine Aufforderung zur Diskussion beendet. Beginnen Sie erst hiernach das Briefing.
- **Mediathek:** In der Mediathek können Sie die verschiedenen Ausgänge gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern anschauen. Unter FAQ finden Sie Antworten zu den am häufigsten gestellten Fragen.