



Bayerische Landeszentrale
für politische Bildungsarbeit

Deine Stimme: Ein Game für den Einsatz im Unterricht



DEINE STIMME

Inhalt

Vorwort	4
Einleitung – Deine Stimme – ein Spiel für den Unterricht	5
Kurz-Infos zum Game	5
Inhaltlicher Kurzüberblick	6
Informationen zum Game – Technische Informationen und Vorbereitung	6
Informationen zum Game – Pädagogische Betrachtungen	7
Wie funktioniert das Game im Klassenzimmer?	9
Die Wahl	10
Eingabe der Wahlergebnisse	10
Aus der Praxis	11
Für welche Jahrgangsstufen ist das Game geeignet?	11
Welches Ende wird am häufigsten erreicht?	11
Warum ist Liam Roy so populär?	11
Woran hätte man erkennen können, dass Liam Roy ein Populist ist und dass er die Demokratie abschaffen möchte?	12
Wie sollte die Lehrkraft durch das Spiel leiten?	13
Wie wichtig ist das Debriefing nach dem Spiel?	13
Durchführung der Wahl und das Austeilen der Wahl-Flyer	13
Express-Leitfaden für den Einsatz des Games	14
Vor der Wahl: Übersicht über die Abstimmungsrounden	15
Erste Abstimmungsrounde	15
Zweite Abstimmungsrounde (Talkshow)	15
Dritte Abstimmungsrounde (KIP-Wahlwerbung)	16
Vierte Abstimmungsrounde (eine Nachricht von Lukas)	16
Fünfte Abstimmungsrounde (Cogito-Wahlwerbung)	17
Sechste Abstimmungsrounde (Fakten oder Fakes?)	17
Siebte Abstimmungsrounde (Active-Wahlwerbung)	18
Achte Abstimmungsrounde (Breaking News: Lukas ist weg)	18
Neunte Abstimmungsrounde (Troy-Wahlwerbung)	19
Nach der Wahl: Die verschiedenen Enden	20
End-Sequenzen	20
Ende 1a: Diktatur gewinnt	20
Ende 1b: Regierungscoup erfolgreich	21
Ende 2: Widerstand gegen Diktatur organisiert	21
Ende 3: Diktatur besiegt	21
Ende 4: Demokratie gewinnt	22

Debriefing: Vorschläge für das Unterrichtsgespräch nach dem Spiel	23
FAQ – Frequently asked questions	25
1. Was sind die anderen Enden, die man spielen kann?	25
2. Was passiert genau beim Diktatur-Ende?	25
3. Macht es einen Unterschied, was man im Shop kauft?	26
4. Was war jetzt wirklich echt und was fake?	26
5. Welche Botschaft wollen Dalila und Lukas aus dem Untergrund senden?	26
6. Woran hätte man erkennen können, dass Liam Roy ein Populist ist und dass er die Demokratie abschaffen möchte?	27
Weiterführende Unterrichtsideen für die Auseinandersetzung mit „Deine Stimme“	28
Zusätzliche Ideen und Impulse für den Unterricht	38
Kopiervorlagen Wahl-Flyer und Stimmzettel	39

Impressum

Herausgeber:	Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit
Autoren:	Shirin Kasraeian, Sebastian Grünwald
Redaktion:	Uta Löhner
Game-Autor:	Sebastian Grünwald
Projektleitung:	Shirin Kasraeian
Gestaltung:	MUMBECK - Agentur für Werbung GmbH, Wuppertal
Druck des Begleithefts:	Joh. Walch GmbH & Co. KG, Augsburg
Fotos:	Bayerische Landeszentrale für Politische Bildungsarbeit

Das Game zum Download und weitere Materialien und Tipps finden Sie hier:
<http://www.game-deine-stimme.de>



Vorwort

In einer Zeit, in der demokratische Werte und Institutionen weltweit zunehmend unter Druck geraten, ist es von entscheidender Bedeutung, junge Menschen frühzeitig auf die Herausforderungen einer komplexen politischen Landschaft vorzubereiten. Das Spiel „Deine Stimme“ leistet hierzu einen wertvollen Beitrag, indem es Schülerinnen und Schülern auf interaktive Weise die Bedeutung und den Einfluss ihrer Wahlentscheidungen vermittelt. In einem pädagogisch geführten Unterrichtsumfeld werden sie spielerisch an die Mechanismen von Wahlkämpfen herangeführt und lernen, die subtilen Gefahren populistischer und antidemokratischer Strömungen zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

Die Integration von Spielen wie „Deine Stimme“ in den Schulunterricht ist von großer Relevanz für die Förderung einer aufgeklärten und widerstandsfähigen Haltung. Indem Schülerinnen und Schüler durch das Spiel ihre Urteilskompetenz im Umgang mit medialen Inhalten schärfen und eine tiefere Medienkompetenz entwickeln, tragen sie aktiv zur Stabilität und zum Schutz der Demokratie bei. Gerade in einer digitalen Welt, in der Informationen oft aus dem Kontext gerissen und manipuliert werden können, ist es unerlässlich, dass junge Menschen lernen, solche Inhalte kritisch zu bewerten und zu hinterfragen.

„Deine Stimme“ vermittelt nicht nur Wissen, sondern fördert auch die Entwicklung einer gesunden Resilienz gegen populistische Einflussnahme. Die Fähigkeit, politische Strategien zu durchschauen und ihre langfristigen Konsequenzen zu verstehen, ist ein Schlüssel zu einer wehrhaften Demokratie. Dieses Spiel ist daher nicht nur ein Instrument der politischen Bildung, sondern auch ein wichtiger Beitrag zur Stärkung unserer demokratischen Kultur.

Indem wir Schülerinnen und Schülern ermöglichen, in einem geschützten Rahmen die Folgen ihrer Entscheidungen zu erleben, bereiten wir sie auf ihre Rolle als verantwortungsbewusste und informierte Bürgerinnen und Bürger vor. Dazu möchte die Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit mit diesem Game ihren Teil beitragen. Es ist gedacht für den Einsatz in der Schule ab der Jahrgangsstufe 8 und leistet einen Beitrag zu einer modernen und zeitgemäßen politischen Medienbildung.

Rupert Grübl

Direktor der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

Einleitung – Deine Stimme – ein Spiel für den Unterricht



Neues Spiel
 Untertitel
 Materialien
 FAQs
 Mediathek
 Impressum
 Beenden

Das Game „Deine Stimme“ sensibilisiert Schülerinnen und Schüler für populistische und antidemokratische Strömungen innerhalb der Parteienlandschaft. Es wird unter der Leitung einer Lehrkraft gemeinschaftlich im Unterricht gespielt. Das Spielumfeld ist eine interaktive Internetplattform mit Videos über den Wahlkampf von vier fiktiven Parteien. Auf Grundlage von Debatten der Parteien geben die Schülerinnen und Schüler im Klassenraum ihre Stimmen für ihre Favoriten ab und erleben dann die Konsequenzen ihrer Wahlentscheidung. Die Schülerinnen und Schüler ...

- lernen die Bedeutung und Wirkung der eigenen Wahlentscheidung und einer eigenverantwortlichen Medienkompetenz für eine stabile Demokratie kennen.
- trainieren ihre Urteilskompetenz beim Rezipieren von Medieninhalten.
- lernen, populistische Strategien zu dekodieren.
- erkennen, dass die Bewertung von Informationen ohne Kontext und Einordnung schwierig ist.
- trainieren Hör- und Lesekompetenz im Hinblick auf politische Gespräche und Textsorten.

Kurz-Infos zum Game

Spielzeit:	ca. 90 Minuten (45-50 Minuten Spiel, 45-40 Minuten Nachbereitung)
Bereitstellung:	Download des Games auf der Homepage der Landeszentrale, www.game-deine-stimme.de Spielmaterial zum Ausdrucken (Wahl-Flyer, Stimmzettel)
Technik:	Rechner (Windows/macOS), Smartboard, Boxen/Lautsprecher
Begleitmaterial:	Handreichung mit Infos und Arbeitsblättern, Kopiervorlagen, Erklär-Videos für Lehrkräfte
Zielgruppe:	ab der 8. Klasse an allen weiterführenden Schularten, mind. fünf Spielende

Inhaltlicher Kurzüberblick

Das Game ist in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelt. Vier fiktive Parteien stehen zur Wahl. Die Spielenden erleben gemeinsam einen erschütternden Überfall: Drei bewaffnete Jugendliche überfallen eine alte Frau. Ein junger Mann, der Zivilcourage zeigt, wird schwer verletzt.

Gemeinsam mit der Streamerin Dalila diskutieren die Spitzenkandidaten der zur Wahl stehenden Parteien, wie das Thema Gewalt in der Gesellschaft gelöst werden kann. Dazu bieten die vier Parteien unterschiedliche Lösungsvorschläge an und bemühen sich um die Stimmen der Schülerinnen und Schüler. Diese stimmen immer wieder zu verschiedenen Aussagen der Politikerinnen und Politiker ab und wählen dann in einer geheimen Wahl die Partei, die sie am meisten überzeugt hat. Je nach Wahlergebnis endet das Game in einer Demokratie, einer Diktatur oder mit einem Regierungscoup.

Informationen zum Game – Technische Informationen und Vorbereitung

Bereitstellung:	Download auf der Homepage der Bayerischen Landeszentrale
Zielplattform:	MacOS oder PC-Windows
Einsatz im Unterricht:	ein Rechner mit Whiteboard- oder Beamer-Anschluss (Windows, iOS)
Barrierefreiheit:	Zugang zu einer Version mit Untertitelten Videos
Spielmaterial:	Kopiervorlagen der Wahl-Flyer und der Stimmzettel
Begleitmaterialien:	Handbuch mit Anweisungen und Unterrichtsvorschlägen, Erklär-Video
Offlinefähigkeit:	Nach Download offline spielbar
Vorkenntnisse:	das Spiel kann ohne besondere technische Vorkenntnisse eingesetzt werden
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none">- Das Spiel wird von der Homepage der Landeszentrale heruntergeladen.- Das Spiel mit seinen Inhalten und Funktionen sollte vor dem Einsatz im Unterricht bekannt sein.- Vor Spielbeginn werden die Kopiervorlagen für Stimmzettel und die Wahl-Flyer ausgedruckt. Die Stimmzettel müssen noch zurechtgeschnitten werden. Die Wahl-Flyer können ohne weitere Hinweise an die Schülerinnen und Schüler an verschiedenen Stellen im Klassenzimmer ausgelegt werden. Die Stimmzettel sollten für die Wahlphase bereitgehalten werden. Zusätzlich wird ein Behältnis für das Einwerfen der Stimmzettel benötigt.- Ton und Kontraste sollte vor dem Spiel getestet werden: Sind die Boxen laut genug? Sind die Kontraste stark genug, damit die Texte auch hinten im Klassenzimmer gelesen werden können?
Vor dem Starten des Spiels:	<ul style="list-style-type: none">- Die Klasse erfährt, dass es im Spiel um den Wahlkampf in einem fiktiven Land geht. Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, bei den Abstimmungen mitzumachen und immer nur bei einer Antwort gut sichtbar aufzuzeigen.- Die Klasse bekommt die Information, dass im Rahmen des Spiels schnelle Entscheidungen getroffen werden müssen. Alle weiteren Informationen können die Schülerinnen und Schüler dem Spiel entnehmen.

Informationen zum Game – Pädagogische Betrachtungen

- **Parteiferne:** Das Game ist in einer fiktiven, aber nicht allzu fernen Zukunft angesiedelt. So werden direkte, parteipolitische Bezüge zur Jetztzeit vermieden. Das Spiel beinhaltet keine Anspielungen oder Bewertungen der deutschen Parteienlandschaft. Die Schülerinnen und Schüler bewerten Informationen innerhalb der fiktiven Geschichte und lernen, populistische Strategien und antidemokratische Inhalte der Parteien zu dekodieren.
- **Erwartung versus Realität:** Das Game hat nicht den Anspruch, mit Cogito und Hanna Bann das Bild einer perfekten demokratischen Partei und deren Kandidatin zu zeichnen. Es geht nicht um die Inhalte eines „perfekten“ demokratischen Parteiprogramms. Das Game will vielmehr deutlich machen, dass es für den Erhalt einer stabilen Demokratie entscheidend ist, ob Parteien demokratische und rechtsstaatliche Grundsätze achten oder diese schwächen oder gar untergraben wollen.
- **Drei Spielphasen:** Das Spiel besteht aus drei Spielteilen – vor der Wahl („Der Überfall und die Watchparty“), die Wahl selbst und nach der Wahl („Das Wahl-Ergebnis und seine Konsequenzen“).
- **Interaktivität:** Die Schülerinnen und Schüler werden im Rahmen des Spiels immer wieder aufgefordert, über Fragen und verschiedene Medien-Inhalte per Handzeichen abzustimmen, z.B. Social-Media-Posts von Influencern, Wahlwerbesspots, Nachrichtenbeiträge, Faktenchecks usw. Sie haben zudem die Möglichkeit, vor bestimmten Entscheidungen einen unparteiischen Info-Checker für mehr Kontext zu aktivieren, oder ggf. gegen den Abbau der Demokratie zu protestieren. Um an Informationen zu gelangen oder um zu protestieren, müssen die Schülerinnen und Schüler allerdings immer selbst aktiv werden (im Klassenraum aufstehen).



- **Allgemeingültigkeit statt Trend:** Auf aktuelle Themen wird verzichtet. Das Thema dieses fiktiven Wahlkampfes ist der Umgang mit Kriminalität. Dem übergeordnet ist die Frage nach Rechtsstaatlichkeit und Menschenwürde.
- **Einbindung realer Wahlkampf-Aspekte:** Das Spiel beinhaltet Wahlkampf-Aspekte wie pointierte Wahlkampf-Sprache aber auch populistische Strategien wie Instrumentalisierung von Ängsten, persönliche Angriffe, Verbreitung von falschen Informationen, Diffamierung und die Schaffung künstlicher Probleme. Die Probleme, vor die Populismus eine Gesellschaft stellt, können allerdings immer losgelöst von der Wahlkampf-Situation behandelt werden.
- **Kompetenz-Komplexität verdeutlichen:** Das Spiel macht deutlich, dass eine Resilienz gegen antidemokratische Bestrebungen von zahlreichen zu erkennenden Aspekten abhängt und es nicht allein mit „Schubladendenken“ bezüglich einzelner Parteien getan ist. So haben alle Parteien valide Standpunkte und Argumente bezüglich einzelner Sachverhalte. Regelmäßige Abstimmungen zu komplexen Fragen verdeutlichen außerdem, dass schnelle Antworten ohne zusätzliche Informationen schwierig zu finden sind.
- **Die Rolle von Influencern in sozialen Medien:** Das Game bildet die Lebenswirklichkeit von jungen Menschen nach, die viele ihrer politischen Informationen über soziale Medien wie TikTok, YouTube oder Twitch beziehen. Oft werden auf diesen Plattformen politische Inhalte von Akteuren aufbereitet, denen eine journalistische Kompetenz zur Beurteilung und Einordnung von Nachrichten fehlt. Die Rolle der Streamerin Dalila und anderer Influencer in diesem Game als ungeeignete Vorbilder kann beim Debriefing zur Diskussion gestellt werden.
- **Schnell ist nicht immer gut:** Ein Take-away für die Schülerinnen und Schüler ist, dass eine vermeintlich „schnelle“ Lösung bei komplexen Fragen nicht immer die beste ist und Gefahren bergen kann.
- **Verlieren bedeutet Lernen:** Ein „schlechter“ Ausgang der Geschichte bedeutet einen besseren Lerninhalt, da die im Spiel gemachten Fehler direkt erfahrbar werden können. Gleichzeitig werden Spieler nicht zu einer „schlechten“ Wahlentscheidung gezwungen, sondern erhalten im Spiel genug Möglichkeiten, sich zu informieren und auszutauschen.
- **Politikverdrossenheit vermeiden:** Spieler erhalten ferner nicht den Eindruck, Wahlen seien „sinnlos“, alle Parteien oder die komplette Medienlandschaft des Wahlkampfes seien generell unglaubwürdig. Selbst nach einer Wahl, die in einer Diktatur endet, bekommen die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, zu protestieren und die Demokratie wiederherzustellen. Dies ist nötig, um sie mit einer positiven Botschaft aus dem Spiel zu entlassen.

Wie funktioniert das Game im Klassenzimmer?

Das Game kann ausschließlich in Anwesenheit und bzw. unter der Leitung einer Lehrkraft gespielt werden. Nach dem Spielen sollten 20-30 Minuten zur Nachbereitung zur Verfügung stehen.

Vor Spielbeginn baut die Lehrkraft die Wahlurne (Box, Schachtel o.Ä.) auf und legt neben der Urne einige Exemplare der verschiedenen Wahl-Flyer aus, ohne auf diese gesondert hinzuweisen. Die in der Anzahl der Teilnehmenden kopierten und ausgeschnittenen Stimmzettel sollte die Lehrkraft bereithalten.

- **Gut zu wissen:** Das Game läuft automatisch durch. Sowohl die Klasse als auch die Lehrkraft müssen lediglich die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen.

Gezeigt wird das Spiel über PC/Beamer oder über ein Whiteboard. Die Lehrkraft startet das Spiel am Rechner und gibt zunächst die Anzahl der Spielenden ein (die Lehrkraft zählt nicht mit). Die Anzahl der Spielenden kann später über das angezeigte N-Symbol angepasst werden. Eine kurze Einführung informiert zu Beginn über Spielablauf und Funktionalitäten. Die Schülerinnen und Schüler lernen zunächst das fiktive Land kennen, um das es geht. In diesem Land ist die Regierung am Ende. Vier neue Parteien haben sich zur Wahl gestellt.

Wichtige Info: In diesem Land besteht ein freiwilliges Social-Scoring-System namens „Like Points“, an dem man teilnehmen kann, um für gute Taten belohnt zu werden. Auch die Schülerinnen und Schüler sammeln, wenn sie bei Abstimmungen mitmachen, Like Points.



Die Schülerinnen und Schüler sehen einen News-Beitrag über ein Ereignis, das die nachfolgenden Diskussionen bestimmen wird: Lukas, ein Streamer und Investigativ-Journalist, wird Zeuge eines Überfalls. Als er dazwischengeht, wird er selbst von einem der Angreifer mit einer Schusswaffe verletzt.

Die Klasse lernt auf der fiktiven Video-Plattform „Just-Out“ die Streamerin Dalila kennen, die sie (ihre Community) mit den Abstimmungsmechanismen im Spiel vertraut macht. Dalila führt die Schülerinnen und Schüler durch eine Live-Sendung mit den vier Spitzenkandidaten der zur Wahl stehenden Parteien: Liam Roy (Troy), Hanna Bann (Cogito), Nils Blomberg (Active) und Kiana von der KI-Partei KIP.

	1. Die Täter für immer wegsperren.	5
	2. Mehr über die Gründe rausfinden.	7
	3. Kostenlose Kurse für Selbstverteidigung anbieten.	3
	4. Mehr Technologie zum Schutz einsetzen.	13
	Nichtwähler	23

At the bottom of the screen, there is a navigation bar with icons for back, forward, search, and a Like Points counter showing 009500. A timestamp in the bottom right corner reads 17:27 on 08.11.2029.

Dalila schaut gemeinsam mit den Spitzenkandidaten die Wahlwerbespots der Parteien, aber auch Nachrichten und diverse Social-Media-Posts. Während die Politikerinnen und Politiker auf die Inhalte reagieren, führt Dalila immer wieder Abstimmungen mit den Schülerinnen und Schülern durch.



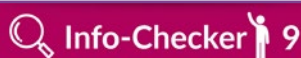
Info zu Abstimmungen:

Das Spiel zeigt automatisch die Abstimmungsmasken und ruft die Spielenden dazu auf, über Dalilas Fragen durch Aufzeigen abzustimmen. Die Lehrkraft liest jede Frage zunächst vor und trägt die Anzahl der Stimmen per Tastatur oder über das blaue Eingabefeld in die Felder ein. Das Feld für „Nichtwähler“ wird automatisch ausgefüllt, sobald alle anderen Stimmen eingetragen wurden. Korrekturen sind, solange das Ergebnis nicht bestätigt wurde, möglich. Je nach Abstimmungsergebnis reagieren die Politiker anders. Wenn die Teilnahme an der Abstimmung nicht zu gering ausfällt, bekommen die Schülerinnen und Schüler für jede Abstimmung Like Points, die sie am Ende des Spiels in einem Shop einlösen können.



Info zu Fakten-Checks:

An fünf Stellen im Spiel haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, über die Funktion „Info-Checker“ (wird oben rechts angezeigt) mehr inhaltlichen Kontext zu bekommen. Diese Infos werden allerdings nur angezeigt, wenn eine bestimmte Anzahl von Schülerinnen und Schülern aufsteht. Diese Zahl steht immer neben dem Aufzeigen-Icon. Dann kann die Lehrkraft den Info-Checker aktivieren. (Grafik: Info-Checker_Print)



Im Laufe der Watch-Party erfahren die Schülerinnen und Schüler einige Dinge, die einen Einfluss auf das Wahlergebnis haben könnten: Eine Täterin (Emma B.) wurde nach dem Überfall auf die alte Frau gefasst, aber verrät die Mittäter nicht. Es kommt heraus, dass der Spitzenkandidat der Partei Troy mit dem Firmeninhaber, der die KI-Partei hostet, verwandt ist. Und – sofern die Spielenden sich dafür entscheiden – sehen sie auch noch ein Video, das beweisen soll, dass Hanna Bann von der Partei Cogito die Wahlergebnisse fälschen möchte. Zum Schluss verschwindet Lukas, der beim Überfall am Auge verletzt wurde, plötzlich und seine Eltern flehen um Hilfe. Sie vermuten, Lukas sei von den Tätern entführt worden, damit er deren Identität nicht preisgibt.

Die Wahl

Nach der neunten Abstimmungsrunde und den Abschluss-Statements der Politikerinnen und Politiker findet die Wahl im Klassenzimmer statt („Das Wahllokal ist eröffnet“). Dazu haben die Schülerinnen und Schüler 240 Sekunden Zeit, sich ggf. die Wahl-Flyer der Parteien anzuschauen und um ihre Stimmzettel auszufüllen. Sobald alle ihre Stimmzettel abgegeben haben, schließt die Lehrkraft das Wahllokal mit dem angezeigten Button. Während die Lehrkraft die Stimmauszählung durchführt, erfahren die Schülerinnen und Schüler durch die Streamerin Dalila, dass das Video über Hanna Banns Plan, die Wahl zu fälschen, ein Deepfake war und womöglich Troy selbst die Wahl manipuliert hat.

Eingabe der Wahlergebnisse

Nachdem die Lehrkraft die Wahlergebnisse in die Maske eingetragen hat, zeigt das Spiel, welchen Einfluss die Stimmen der Schülerinnen und Schüler auf die Regierungsbildung haben. Einen Überblick über die verschiedenen Enden je nach Wahlausgang gibt es auf Seite 20. Sie können außerdem über die Navigation auf der Startseite des Spiels die FAQs aufrufen. Hier gibt es Antworten auf die häufigsten Fragen als Kurz-Präsentationen.

Aus der Praxis

Im Rahmen der Game-Produktion haben wir das Game an allen weiterführenden Schularten in verschiedenen Jahrgangsstufen getestet. Hier folgen einige unserer Beobachtungen, die Ihnen beim Einsatz des Games im Unterricht hilfreich sein könnten.

Für welche Jahrgangsstufen ist das Game geeignet?

Konzipiert wurde das Game für junge Menschen ab 15 Jahren, die sich schon mit Wahlen befassen. Wir haben auch Tests in der 8. Klasse durchgeführt (Mittelschule und Gymnasium). In beiden Klassen war das Engagement der Schülerinnen und Schüler sowohl während des Spiels als auch in der Nachbereitung sehr groß. Auch wenn diese noch von der Teilnahme an Wahlen weit entfernt waren, nahmen sie mit großem Interesse teil und diskutierten im Nachgang über Fragen zu Wahlentscheidungen. Nach oben hin ist hingegen keine Altersgrenze gesetzt.

Welches Ende wird am häufigsten erreicht?

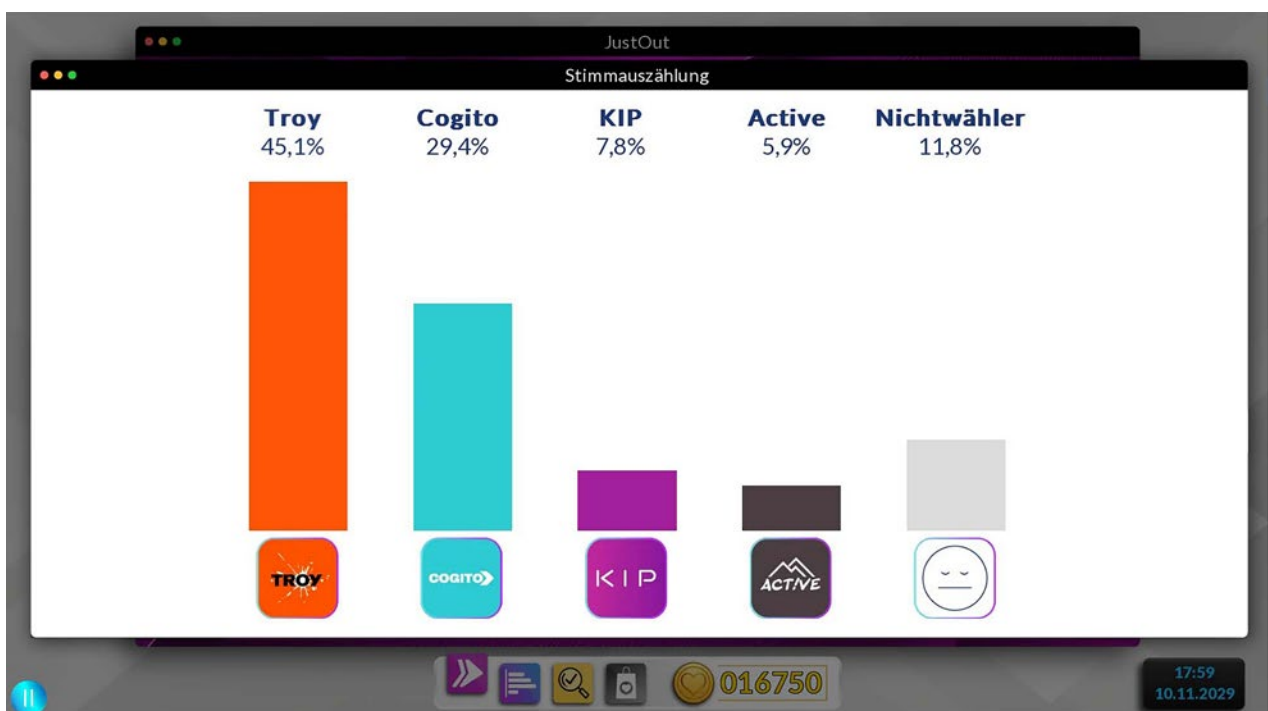
Bei unseren Tests wählten zehn von zwölf Klassen überwiegend die Troy-Partei, entschieden sich also für eine

Diktatur. In acht von zehn Klassen wurde gegen die Diktatur protestiert, nachdem klar war, in welche Richtung Liam Roy das Land lenken will. Die Schülerinnen und Schüler wählten dann statt einer Prämie im Like-Points-Shop den Protest-Button.

Nur in einer Klasse wählten die Schülerinnen und Schüler überwiegend Cogito und damit die Demokratie. In einer anderen gab es trotz einer Mehrheit für Cogito „genügend“ Stimmen für Liam Roy, sodass dieser einen Coup versuchen konnte. Für die KIP und die Sport-Partei Active gab es meist eher wenige Stimmen.

Warum ist Liam Roy so populär?

Liam Roys Figur wirkt cool und authentisch. Er geht seine Gegnerin Hanna Bann ziemlich hart an und bietet einfache Lösungen für komplexe Probleme an. Er wird als überlegener Macher wahrgenommen, der weiß, wo es langgeht. Ihm gegenüber wirkt Hanna Bann teilweise etwas sperrig und wenig souverän. Das macht sie für viele Schülerinnen und Schüler eher unattraktiv, unabhängig davon, ob Liam Roys populistische Attacken auf demokratische Werte wie die Unantastbarkeit der Würde



des Menschen, Rechtsstaatlichkeit, Gewaltenteilung und Datenschutz ihn als Antidemokraten demaskieren. So beruht die Wahl für Liam Roy oft eher auf Sympathie als auf inhaltlichen Abwägungen. Dies gilt es in der Nachbereitung zu thematisieren.

Wir haben drei wichtige Stellen im Game identifiziert, an denen Liam Roy die Schülerinnen und Schüler für sich gewinnen kann:

1. Das Video, in dem Hanna Bann Wahlmanipulation zugibt und das sich aber kurz nach der Wahl als Deepfake herausstellt, lässt die Schülerinnen und Schüler an Hanna Bann zweifeln. Liam Roys Strategie, Deepfakes einzusetzen, geht also auf. Entscheiden sich die Schülerinnen und Schüler vorher für den Info-Checker, erfahren sie, dass Atlari mit Deepfakes arbeitet. Die Beurteilung, ob das Video ein Deepfake ist oder nicht, ist an dieser Stelle nicht einfach. Hier kommt es darauf an, für wie plausibel man es auf Grundlage dessen, was man über Hanna Bann und Liam Roy weiß, hält, dass sie die Wahl stehlen will und Waffen für alle möchte.
2. Die News von Lukas Entführung und das Flehen von Lukas Mutter, Emma B. endlich zum Reden zu zwingen, setzen die Schülerinnen und Schüler unter Druck. Sie sind eher geneigt Liam Roy, der vermeintlich einfache, aber rechtlich und moralisch

eher zweifelhaft Vorschläge (Folter durch Isolationshaft) macht, zu folgen. Dies ändert sich überraschenderweise kaum, wenn sie im Info-Checker erfahren, dass Isolationshaft durchaus Folter sein kann. Dass in einem Rechtsstaat auch die Würde von Strafgefangenen gewahrt werden muss, kann im Debriefing thematisiert werden. Auch die Tatsache, dass Angstmache und Alarmismus dazu führen können, dass man Entscheidungen nicht richtig abwägt.

3. Die letzte Abstimmungsrunde, bei der Liam Roy von seiner Kindheit in Armut erzählt, ist ein weiterer Punkt, der die Schülerinnen und Schüler überzeugt. Bereits zu Beginn des Games hätten sie aber durch den Steckbrief von Liam Roy erfahren müssen, dass dieser aus wohlhabenden Verhältnissen kommt. Er lügt und emotionalisiert seine potentielle Wählerschaft, um sich als jemand darzustellen, der sich von unten nach oben gearbeitet hat und daher das Vertrauen der Wähler verdient.

Woran hätte man erkennen können, dass Liam Roy ein Populist ist und dass er die Demokratie abschaffen möchte?

Unter FAQ finden Sie eine Kurzpräsentation, die Beispiele für die problematischen und antidemokratischen Aussagen Liam Roys nennt.



Wie sollte die Lehrkraft durch das Spiel leiten?

Die Tests zeigen, dass die Schülerinnen und Schüler sich beim Spiel austauschen möchten. Sie diskutieren z.B. über die richtige Entscheidung bei Abstimmungen. Um diesen Diskussionen Zeit einzuräumen, wird im Game vor den meisten Entscheidungen eine Bedenkzeit von 15 Sekunden gegeben.

Die Schülerinnen und Schüler reagieren unterschiedlich auf die Abstimmungsfragen. Während einige aus dem Bauch heraus abstimmen, kommen andere an ihre Grenzen und werden sich dessen bewusst, dass sie weitere Informationen benötigen. Sie haben bei einigen Abstimmungen die Möglichkeit, den unparteiischen Info-Checker zu aktivieren. Diese Infos können sie in ihre Entscheidungen einbeziehen. Wir empfehlen bei der ersten Abstimmung, auf den Info-Checker hinzuweisen („Ihr wisst, ihr könntet auch den Info-Checker für mehr Infos nutzen. Dafür müssen allerdings mindestens so viele Leute aufstehen, wie angezeigt wird.“) Danach sollte die Entscheidung für den Info-Checker den Schülerinnen und Schülern selbst überlassen werden. Wie im realen Leben sollte das eigenständige Aufsuchen von vertrauenswürdigen Informationen aus der eigenen Motivation heraus stattfinden.

Wir empfehlen Lehrkräften, so wenig wie möglich ins Spiel einzugreifen und die Abstimmungen und die Wahlentscheidungen nicht zu bewerten oder zu kommentieren. Dies gilt auch, wenn sich einige Schülerinnen und Schüler dafür entscheiden, zu manchen Abstimmungen keine Stimme abzugeben. Häufig auftretende Fragen nach der Definition von Isolationshaft oder wie die Lage von Gewalttaten in dem Land wirklich sei, werden in Info-Checkern beantwortet. Die Antworten sollten daher nicht von der Lehrkraft kommen.

Lehrkräfte sollten bei den (nicht anonymen) Abstimmungen auf die Gruppendynamiken in der Klasse achten und diese ggf. im Nachgang thematisieren. Inwiefern war es wichtig, wie andere Mitschüler abgestimmt haben, und wie eigenständig waren die eigenen Entscheidungen?

Wie wichtig ist das Debriefing nach dem Spiel?

Wir empfehlen unbedingt ein Debriefing nach dem Spiel. Beim Debriefing kommt der Lehrkraft die wichtige Rol-

le zu, das Spiel gemeinsam mit der Klasse zu reflektieren und einzuordnen. Wir empfehlen zunächst ein Unterrichtsgespräch, bei denen die Schülerinnen und Schüler selbst Überlegungen anstellen, welche Konsequenzen andere Wahlentscheidungen gehabt hätten. Danach können die verschiedenen Enden in der Mediathek angeschaut werden. Sie können außerdem im FAQ-Bereich die am häufigsten gestellten Fragen der Schülerinnen und Schüler in Form von Kurz-Präsentationen aufrufen. Diese Kurz-Präsentationen können Sie sich auch im Vorfeld zum Einsatz des Spiels anschauen, um sich über die wichtigsten Aspekte vorab zu informieren.

Wichtig ist, die Schülerinnen und Schüler mit der positiven Botschaft zu entlassen, dass ihre Stimmen bei einer Wahl entscheidend sein können und sie mit ihrer Wahlentscheidung Politik aktiv mitgestalten können. Gegebenenfalls sollte die Lehrkraft darauf hinweisen, dass das Spiel weder die deutsche Parteienlandschaft darstellt noch das deutsche politische System, sondern lediglich zeigen will, wie einfach populistische Botschaften eigene Entscheidungen beeinflussen können. Dazu bietet diese Handreichung weitere Tipps und Empfehlungen.

Durchführung der Wahl und das Austeilen der Wahl-Flyer

Vor dem Spiel sollten die Wahlurne (eine Box o.Ä.) und die Stimmzettel bereitliegen. Auch die Wahl-Flyer der Parteien sollten in der Nähe der Wahlurne liegen oder an einer Pinnwand o.Ä. hängen. Die Entscheidung, ob sie die Wahl-Flyer lesen wollen, sollten die Schülerinnen und Schüler selbst treffen. Die Flyer enthalten konkretere Informationen über die politischen Ziele der Parteien. Falls Schülerinnen und Schüler diese ignorieren, könnte das eine Frage beim Debriefing sein: Welche konkreteren Informationen hätten die Wahlflyer geliefert? Inwiefern hat das Lesen oder Nichtlesen der Wahl-Flyer den Wahlausgang beeinflusst?



Bei größeren Gruppen kann es für eine zügige Bekanntgabe der abgegebenen Stimmen hilfreich sein, eine bis zwei Personen zu bestimmen, die bei der Auszählung helfen.



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.

Vor der Wahl: Übersicht über die Abstimmungsrounden

Für eine einfachere Arbeit mit den Inhalten finden Sie hier einen Überblick über die wichtigsten Inhalte der einzelnen Abstimmungsrounden vor der Wahl.

Erste Abstimmungsrounde

- Einstieg mit News-Bericht zum Überfall
- Streamerin Dalila heißt die Community willkommen

Info-Checker (falls genügend Personen aufstehen)



Wer ist Dalila?

Dalila streamt über Gaming und ihren Alltag. Sie arbeitet als erste Streamerin mit Like Points – ein neues Belohnungssystem für gute Taten. Diese können schon bald in einem Prämien-Shop eingelöst werden. Da die Like Points sehr begehrt sind, hat Dalila sich damit schnell zur beliebtesten Streamerin auf JustOut entwickelt.

Erklärung: Dieser Info-Checker liefert Infos zu Dalila und zum Like-Points-System.

Abstimmung

Zu welcher Schlagzeile möchten ihr mehr erfahren?

4. Waffen sind keine Süßigkeiten!
5. Nicht Waffen sind das Problem.
6. Selbstverteidigung für alle.
7. Like-Points könnten das Waffenproblem lösen.

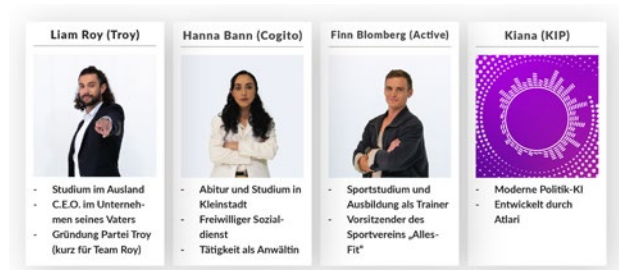
Zweite Abstimmungsrounde (Talkshow)





- Dalila zeigt Clips aus einer Talkshow mit den Spitzenkandidaten von vier Parteien

Beispiele für populistische Aussagen

- Auf die Frage, was man mit den Tätern machen soll, antwortet Liam Roy: „Streicheln Sie denn tollwütige Hunde?“, vergleicht diese also mit Tieren
- Liam Roy spricht von sich selbst als einer der „normalen“ Menschen („Wir normalen Menschen haben Angst.“) Er definiert also einen Teil der Menschen als „normal“, während andere dadurch automatisch als „unnormale“ abgestempelt werden.
- Finn Blomberg spricht von Sport als „Wunderwaffe“, vereinfacht Sachverhalte.

Info-Checker



Liam Roy (Troy)	Hanna Bann (Cogito)	Finn Blomberg (Active)	Kiana (KIP)
			
<ul style="list-style-type: none">- Studium im Ausland- C.E.O. im Unternehmen seines Vaters- Gründung Partei Troy (kurz für Team Roy)	<ul style="list-style-type: none">- Abitur und Studium in Kleinstadt- Freiwilliger Sozialdienst- Tätigkeit als Anwältin	<ul style="list-style-type: none">- Sportstudium und Ausbildung als Trainer- Vorsitzender des Sportvereins „Alles-Fit“	<ul style="list-style-type: none">- Moderne Politik-KI- Entwickelt durch Atari

Erklärung: Das aufmerksame Lesen der Steckbriefe ist später hilfreich. Am Ende der Show, wenn Liam Roy behauptet, dass er in Armut aufgewachsen sei, könnte er von den Schülerinnen und Schülern widerlegt werden.

Abstimmung

Wie kann man verhindern, dass sich solche Verbrechen wiederholen?

1. Die Täter für immer wegsperren.
2. Mehr über die Gründe rausfinden.
3. Kostenlose Kurse für Selbstverteidigung anbieten.
4. Mehr Technologie zum Schutz einsetzen.

Dritte Abstimmungsrunde (KIP-Wahlwerbung)

- Dalila hat die Spitzenkandidaten in ihre eigene Show eingeladen (Watch-Party)
- gemeinsame Reaktion auf Wahlwerbung von KIP mit anschließender Like-Dislike-Abstimmung zur Wahlwerbung

Beispiele für populistische Aussagen

- Liam Roy behauptet, dass Hanna Bann die Like Points abschaffen möchte und folgert daraus, dass sie Waffen für alle und damit Chaos auf den Straßen wolle (Strohmann-Argument)

Abstimmung

Wie hat euch die Wahlwerbung von KIP gefallen?

1. Like
2. Dislike

Vierte Abstimmungsrunde (eine Nachricht von Lukas)

- Dalila spielt eine Sprachnachricht von Lukas ab, der trotz seiner Verletzung den Tätern verzeihen möchte

Beispiele für populistische Aussagen

- Liam Roy und KIP behaupten, dass mit anderen Gesetzen die Tat niemals stattgefunden hätte (spekulative Thesen, die man nicht beweisen kann)

Info-Checker

Studie zur Gewalt
Gewalt-Taten auf Tiefststand: Die neuen Gesetze wirken.



Zentrale Ergebnisse der Studie

Eine neue Studie belegt: Die Anzahl von Gewalt-Taten ist in den letzten Jahren stetig gesunken. Die Untersuchungen zeigen eine Wirkung der Gesetze, die vor vier Jahren verabschiedet wurden. Die Gesetze sollten Gewalt-Taten durch verschiedene Maßnahmen reduzieren.

Erklärung: Die Schülerinnen und Schüler bekommen hier die Information, dass die Gewalt im Land seit einigen Jahren dank neuer Gesetze sinkt. Diese Information widerlegt die wiederholte Behauptung von Liam Roy, dass das Land in Gewalt erstickte und die Gesetze noch mehr verschärft werden müssten.

Abstimmung

Wie kann man den Zugang zu Waffen besser regeln?

1. Täter vor Gericht bringen aber keine neuen Waffengesetze
2. Neue Waffengesetze, aber ohne Abfrage der Like Points
3. Waffenkauf nur mit Like Points möglich machen

Fünfte Abstimmungsrunde (Cogito-Wahlwerbung)

- gemeinsame Reaktion auf Wahlwerbung von Cogito mit anschließender Like-Dislike-Abstimmung zur Wahlwerbung

Beispiele für populistische Aussagen

- Liam Roy verlässt die Sachebene und kommentiert das Outfit von Hanna Bann, statt den Inhalt ihres Spots (Ad-hominem-Argument)
- Liam Roy stellt die Aussage in den Raum, dass nur eine radikale Veränderung helfe
- Liam Roy stellt die Behauptung auf, dass die Gesellschaft „in Gewalt erstickt“, wofür wir allerdings keinen Beweis haben (der Info-Checker in der vorherigen Runde hat außerdem gezeigt, dass die Gewalt im Land nicht steigt)
- Liam Roy folgert aus der Tatsache, dass Hanna Bann keine Kinder hat, dass sie nichts zum Thema Bildung sagen kann

Abstimmung

Wie hat euch die Wahlwerbung von Cogito gefallen?

1. Like
2. Dislike

Sechste Abstimmungsrunde (Fakten oder Fakes?)

- gemeinsame Reaktion auf das Video eines Influencers, der Hanna Bann und Finn Blomberg Schmutzkampagnen gegen Liam Roy vorwirft
- Dalila lässt abstimmen, ob die Community ein Video, das laut Liam Roy Hanna Banns wahres Gesicht zeigt, sehen möchte

Beispiele für populistische Aussagen

- Liam Roy behauptet, dass Hanna Bann ein Problem mit seinem Erfolg habe (Popularitätsargument)
- Liam Roy bezeichnet seine politische Gegnerin als „Hanna Banana“ (persönlicher Angriff)
- Liam Roy behauptet, Hanna Bann hätte ein „wahres Gesicht“

Info-Checker

The screenshot shows an article from 'Info-Checker' with the following content:

Mögliche Wahlbeeinflussung
Verbindungen zwischen Troy und KIP/Atlari?

Experten:
Zusammenarbeit von Liam Roy und Atlari bezüglich KIP möglich

Investigativ-Journalistin Anna Haghighi von „Facts and Furious“ warnt vor dem KI-Unternehmen Atlari. Die Firma, die Liam Roys Cousin gehört, könne die Wahlen manipulieren.

Bei geheimen Treffen zwischen Liam Roy und Atlari sei laut anonymen Quellen über das Programm der KI-Partei und den Einsatz von Deep Fakes gesprochen worden.

Atlari ist für das beliebte Like-Points-System bekannt, stellt aber auch die technische Plattform für KIP bereit. Experten untersuchen derzeit, wie die Deep Fakes von Atlari besser erkannt werden können.

Erklärung: Der komplette Artikel, auf den sich der Influencer bezieht, kann gelesen werden: die Recherche-Ergebnisse von Fact-Checkern legt tatsächlich eine Zusammenarbeit von Liam Roy und KIP nahe

Abstimmung

Will die Community den angeblichen Beweis dafür, dass Hanna Bann ein Geheimnis habe, sehen?

1. Ja
2. Nein

Siebte Abstimmungsrunde (Active-Wahlwerbung)

- gemeinsame Reaktion auf das „Beweisvideo“, falls die Schülerinnen und Schüler sich dafür entscheiden
- gemeinsame Reaktion auf Wahlwerbung von Cogito mit anschließender Like-Dislike-Abstimmung zur Wahlwerbung

Beispiele für populistische Aussagen

- Hanna Bann behauptet, dass niemand arbeiten kann, weil alle trainieren müssen
- Finn Blomberg macht Aussagen zu Einsparungen durch Sport, die er nicht belegen kann
- Liam Roy unterstellt Hanna Bann, dass sie abgehoben sei (Teil seiner Argumentation, dass sie nicht zu den „normalen“ Leuten gehöre)

Abstimmung

Eine Partei für nur ein Thema: Wie hat euch die Wahlwerbung von Active gefallen?

1. Like
2. Dislike

Achte Abstimmungsrunde (Breaking News: Lukas ist weg)

- gemeinsame Reaktion Breaking News, dass Lukas weg sei und dass seine Mutter die Täter hinter seinem Verschwinden vermute

Beispiele für populistische Aussagen

- Liam Roy provoziert mit extremer Aussage („Die Täter sind Abfall“), die er dann wieder zurücknimmt und abschwächt („Ich habe lediglich gesagt, dass das Problem groß ist.“)
- Hanna Bann attackiert Finn Blomberg mit der überspitzten Aussage, er habe eh nur Yoga als Antwort

Info-Checker

Isolationshaft

Bei Isolationshaft sind Gefangene für längere Zeit allein in einer Zelle. Laut Völkerrecht darf Isolationshaft nur in Ausnahmefällen eingesetzt werden und nicht länger als 15 Tage andauern. Sie kann sonst schwere psychische Schäden verursachen. Isolationshaft kann eine Form von Folter sein. Sie hinterlässt keine sichtbaren Spuren. Deswegen wird sie in manchen Ländern eingesetzt, um politische Gefangene zu falschen Geständnissen zu zwingen.



Erklärung: Die Begriffserklärung von „Isolationshaft“ zeigt, dass diese Form der Bestrafung durchaus als eine Form von Folter eingesetzt werden kann und dass der Einsatz umstritten ist.

Abstimmung

Was soll mit der Täterin Emma B. passieren?

1. Isolationshaft
2. Sport und Ausgangssperre
3. Wiedereingliederung in die Gesellschaft
4. Strafmaß mit der KI berechnen

Neunte Abstimmungsrounde (Troy-Wahlwerbung)

- gemeinsame Reaktion auf Wahlwerbung von Troy mit anschließender Like-Dislike-Abstimmung zur Wahlwerbung

Beispiele für populistische Aussagen

Liam Roy behauptet, Hanna Bann hätte keine einzige Antwort auf die Fragen gegeben

- Er spricht von den Wünschen einer schweigenden Mehrheit, die nur er kennen würde
- Er erzählt die Geschichte, dass er in Armut aufgewachsen sei und daher wisse, wie es den „normalen“ Menschen ginge (aus dem Info-Checker vom Anfang des Games ist aber ggf. bekannt, dass er CEO im Unternehmen seines Vaters gewesen ist)

Abstimmung

Wie hat euch die Wahlwerbung von Troy gefallen?

1. Like
2. Dislike

Nach der neunten Abstimmungsrounde wird im Unterricht gewählt. Die Schülerinnen und Schüler bekommen Stimmzettel ausgeteilt und dürfen ihre Stimme abgeben.

Nach der Wahl: Die verschiedenen Enden

End-Sequenzen

Das Spiel hat je nach Wahlergebnis unterschiedliche Ausgänge, dabei gibt es drei Hauptstränge: Den Diktatur-Strang mit Liam Roy als Diktator, den Regierungscoup-Strang oder den Demokratie-Strang mit Hanna Bann als Siegerin (ggf. in Koalition mit Active). Sollten überwiegend Finn Blombergs Active-Partei oder die KIP gewählt werden, agieren diese als Steigbügelhalter-Parteien: Active koalitiert nur mit der nächststärksten Partei, die KIP gibt die Macht an Troy ab.

Wichtig: Auch nach der Wahl haben die Schülerinnen und Schüler noch die Möglichkeit, durch Protest das schlimme Ende abzuwehren.

Ende 1a: Diktatur gewinnt

Was ist passiert?

- Die Schülerinnen und Schüler haben überwiegend Liam Roy und seine antidemokratische Partei Troy gewählt (oder KIP und Active haben die Regierungsverantwortung an ihn abgegeben). Dieser hat die Todesstrafe wieder eingeführt und die Rechtsprechung durch KI ersetzt.
- Liam Roy macht mit Hilfe der KI-Firma Atlari das Like-Points-System verpflichtend und bietet Prämien an, wie z.B. Waffen für treue Bürger.
- Die Schülerinnen und Schüler haben sich vom Like-Points-System einfangen lassen. Sie haben entweder Prämien im Shop eingetauscht oder sich dafür entschieden, ihre Like Points zu sparen.



- Liam Roy sorgt dafür, dass die kritische Streamerin Dalila untertauchen muss. Er setzt eine KI-generierte Dalila auf dem Kanal ein, die regierungstreu ist.
- Er verhaftet Lukas und lässt ihn ein falsches Geständnis ablegen, bevor er ihn mit den Tätern aus dem Überfall zusammen hinrichten lässt.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie mit ihren Entscheidungen einem Diktator zum Aufstieg verholfen haben, sein Regierungssystem sich zunehmend gefestigt hat, die Demokratie abgebaut wurde und es jetzt nahezu keine Protestmöglichkeiten mehr gibt.

Ende 1b: Regierungscoup erfolgreich

Was ist passiert?

- Die Schülerinnen und Schüler haben Liam Roy und seine antidemokratische Partei Troy nicht gewählt. Sie haben die wahlmanipulativen Mechanismen von Roy bereits erkannt. Trotzdem kann dieser die Macht an sich reißen.
- Liam Roy zweifelt den Wahlsieg von Hanna Bann an und beansprucht den Sieg für sich. Er besetzt das Regierungsgebäude.
- Die Bevölkerung ist gespalten.
- Roy baut mit Hilfe der unterlaufenen KI-Firma „Atlari“ das Like-Points-System aus und bietet Prämien an, wie z.B. Spenden an eine Bürgermiliz.
- Die Schülerinnen und Schüler haben nicht gegen dieses Vorgehen protestiert.
- Sie haben sich stattdessen vom Like-Points-System einfangen lassen. Sie haben entweder Prämien im Shop eingetauscht oder sich dafür entscheiden, Like Points zu sparen.
- Liam Roy sorgt dafür, dass die kritische Streamerin Dalila untertauchen muss. Er setzt eine KI-generierte Dalila auf dem Kanal ein, die regierungstreu ist.
- Er verhaftet Lukas und lässt ihn ein falsches Geständnis ablegen, bevor er ihn mit den Tätern aus dem Überfall zusammen hinrichten lässt.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass es nicht reicht, Antidemokraten einfach nur nicht zu wählen. Man muss die Wahlentscheidung auch gegen antidemokratische Strömungen verteidigen. Mit ihrem passiven Verhalten haben sie letztlich dem Autokraten doch noch zum Aufstieg verholfen. Es dauerte

zwar länger, aber er konnte sein Regierungssystem zunehmend festigen, die Demokratie untergraben und am Ende damit seine Gegnerin ausschalten.

Ende 2: Widerstand gegen Diktatur organisiert

Was ist passiert?

- Die Schülerinnen und Schüler haben überwiegend Liam Roy und seine antidemokratische Partei Troy gewählt (oder KIP und Active haben die Regierungsverantwortung an ihn abgegeben). Er hat die Todesstrafe wieder eingeführt und die Rechtsprechung durch KI ersetzt.
- Liam Roy sorgt dafür, dass die kritische Streamerin Dalila untertauchen muss. Er setzt eine KI-generierte Dalila auf dem Kanal ein, die regierungstreu ist und von Liam Roys schwärmt.
- Roy baut mit Hilfe der unterlaufenen KI-Firma „Atlari“ das Like-Points-System aus und bietet Prämien an, wie z.B. Spenden an eine Bürgermiliz.
- Die Streamerin Dalila und der Journalist Lukas haben sich im Untergrund zusammengetan und schaffen es durch die Protestaktion der Schülerinnen und Schüler, sich wieder auf Dalilas Streaming-Plattform zu schalten. Hier vertreiben sie die KI-Dalila aus dem Stream.
- Die Schülerinnen und Schüler haben sich nicht vom Like-Points-System einfangen lassen und keine Prämien im Like-Point-Shop eingetauscht.
- Sie haben in letzter Sekunde gegen das Vorgehen von Troy protestiert. Sie stehen aus Eigeninitiative gegen das System auf.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie mit ihren Entscheidungen einem Diktator zum Aufstieg verholfen haben. Sie erkennen aber auch, dass es sich lohnt, rechtzeitig die Eigeninitiative zu ergreifen, für das Richtige zu kämpfen und sich nicht von Fehlentscheidungen lähmen oder entpolitisieren zu lassen.

Ende 3: Diktatur besiegt

Was ist passiert?

- Die Schülerinnen und Schüler haben Liam Roy und seine antidemokratische Partei Troy nicht gewählt. Sie haben die wahlmanipulativen Mechanismen von Troy bereits erkannt.

- Liam Roy zweifelt den Wahlsieg von Hanna Bann (ggf. auch ihre Kolation mit Active) an und beansprucht den Sieg für sich. Er besetzt das Regierungsgebäude.
- Die Schülerinnen und Schüler haben sich nicht vom Like-Points-System einfangen lassen und keine Prämien im Like-Points-Shop eingetauscht.
- Die Schülerinnen und Schüler haben auch der Geschichte von Liam Roy nicht geglaubt, dass das Wahlergebnis gefälscht sei. Stattdessen haben sie gegen ihn protestiert. Sie stehen auf und auch die Streamerin Dalila steht gegen Troy auf.
- Die eigentliche Gewinnerin Hanna Bann gibt ein Pressestatement und dankt den Bürgerinnen und Bürgern. Sie dankt auch Lukas für seine Recherchen zu Liam Roys Wahlmanipulation durch Atlari und die KIP.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie mit ihren Entscheidungen eine Diktatur verhindert haben und dass es sich lohnt, für die Demokratie zu kämpfen und sie dauerhaft zu verteidigen.

Ende 4: Demokratie gewinnt

Was ist passiert?

- Die Schülerinnen und Schüler haben die wahlmanipulativen Mechanismen von Troy bereits erkannt. Sie haben mit großer Mehrheit die demokratische Partei Cogito gewählt.
- Hanna Bann dankt den Bürgerinnen und Bürgern. Sie dankt auch Lukas für seine Recherchen zu Liam Roys Wahlmanipulation durch die KIP.
- Die Streamerin Dalila bedankt sich bei den Schülerinnen und Schülern dafür, dass sie aufgestanden sind und besucht Lukas. Dieser war nur untergetaucht, da er von Liam Roy bedroht worden war. Dalila und Lukas freuen sich, dass sie Dank der richtigen Wahlentscheidung der Schülerinnen und Schüler der Diktatur entgangen sind.

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie mit ihren Entscheidungen eine Diktatur verhindert haben und dass ihre Stimme zu einer stabilen Demokratie beigetragen hat.



Debriefing: Vorschläge für das Unterrichtsgespräch nach dem Spiel

Das Spiel „Deine Stimme“ bietet die Gelegenheit, Schülerinnen und Schüler für die Dynamiken politischer Wahlkämpfe und die Gefahren populistischer Rhetorik zu sensibilisieren. Um sicherzustellen, dass die gewonnenen Einsichten nachhaltig verankert werden, ist ein strukturiertes Debriefing nach dem Spiel unerlässlich.

Während des Spiels erleben die Schülerinnen und Schüler hautnah, welche Auswirkungen ihre Entscheidungen auf den Ausgang von Wahlen und die politische Landschaft haben können. Solche Erfahrungen können komplexe Gefühle hervorrufen – von Verwirrung über das Verhalten der Parteien, über die Fülle an Informationen bis hin zur eigenen Wahlentscheidung und deren Auswirkung. Ein gut geführtes Debriefing schafft Raum, um diese Emotionen zu äußern, Fragen zu klären und die eigenen Entscheidungen zu reflektieren.

Die Schülerinnen und Schüler können gemeinsam mit der Lehrkraft analysieren, wie populistische Strategien funktionieren und welche Mechanismen genutzt werden, um Wählerinnen und Wähler zu manipulieren. Diese Reflexion fördert ein tieferes Verständnis dafür, wie wichtig eine informierte und kritische Auseinandersetzung mit politischen Inhalten ist.

Ein weiterer wesentlicher Aspekt des Debriefings ist die Förderung der Resilienz gegenüber antidemokratischen Tendenzen. Indem die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, wie sie in zukünftigen realen Wahlentscheidungen bewusst und reflektiert handeln können, werden sie auf ihre Rolle als aktive und verantwortungsbewusste Bürgerinnen und Bürger vorbereitet.

Das Debriefing findet als gemeinsames Unterrichtsgespräch statt und kann dabei einer Struktur von Fragestellungen folgen, die der gesamten Klasse nach und nach gestellt werden. Zu einigen dieser Fragen bietet das Spiel Antworten an, die im Menü abgerufen werden können.

Am besten leitet die Lehrkraft nach dem Spiel mit einer entsprechenden Aussage das Debriefing ein:

„Wir verlassen jetzt das Spiel und damit ihr eure Rollen als Wählerinnen und Wähler und begeben uns zurück in die Klasse. Wir sprechen nun über das Spiel, über die getroffenen Entscheidungen und die Inhalte des Spiels.“

Dabei können im Rahmen eines Unterrichtsgesprächs folgende Fragen gestellt werden:

Beschreibt kurz, was passiert ist:

- Was ist im Rahmen des Games genau passiert?
- Welche Personen und Parteien habt ihr kennengelernt und wie würdet ihr sie einordnen?
- Welche Medieninhalte habt ihr gesehen?
- Wie habt ihr gewählt und wie hat sich die Wahlentscheidung auf die Regierungsbildung ausgewirkt?
- Wie habt ihr den Wahlkampf der Parteien erlebt: Welche Aspekte haben euch angesprochen, welche eher nicht?

Überlegt, wie ihr eure Wahlentscheidung getroffen habt (den Begriff „Populismus“ im Vorfeld klären, falls noch nicht geschehen):

- Wie habt ihr euch im Laufe des Spiels im Hinblick auf die anstehende Wahl gefühlt?
- Hattet ihr immer genügend Informationen, um bei den Abstimmungen mitzumachen?
- Welche emotionalen Konflikte hattet ihr bei eurer Wahlentscheidung?
- Welche Informationen haben euch gefehlt, um eure Entscheidung zu fällen?
- Wie hättet ihr euch diese Informationen beschaffen können?
- An welchen Stellen hattet ihr das Gefühl, dass die Politikerinnen und Politiker manipulative und ggf. populistische Methoden anwenden?
- Wer trägt eurer Meinung nach die Verantwortung für den Ausgang des Spiels: Dalila, die Politiker und Politikerinnen oder ihr als Wählerinnen und Wähler?
- An welcher Stelle des Spiels würdet ihr jetzt anders entscheiden? Was wäre dann passiert?
- Wo ist euch im Alltag schon einmal vergleichbare populistische Sprache begegnet?

- Was nehmt ihr persönlich aus dem Spiel für euren Umgang mit Wahlen mit?
- Was würdet ihr jetzt noch genauer wissen wollen, z.B. zu einzelnen populistischen Methoden oder zur Wahlkampf-Rhetorik?
- Informationen existieren nicht im luftleeren Raum, sondern müssen im Kontext betrachtet werden.
- Die eigene Stimme kann wahlentscheidend sein, genauso eigenes Engagement und das Mobilisieren von anderen (z.B. beim Aufrufen des Info-Checkers oder beim Protest)

Im Rahmen des Debriefings kann es zu folgenden gemeinsamen Erkenntnissen bzw. Feststellungen kommen:

- Parteien und Politiker können populistische Methoden anwenden, um Wählerinnen und Wähler zu beeinflussen.
- Um sich ein Bild von den Inhalten einer Partei zu machen, reicht es nicht, sich auf einzelne Aussagen oder Social-Media-Posts zu verlassen, sondern es bedarf einer tieferen Auseinandersetzung, z.B. mit Wahlprogrammen, Wahl-o-mat, Infos auf Homepage der Parteien.

Die hier gewonnenen Erkenntnisse können im Anschluss mit den folgenden Unterrichtseinheiten vertieft werden.



Was kennzeichnet Populismus?

- **Angst und Vorurteile verstärken:** Populismus greift Vorbehalte, Vorurteile und Ängste aus der Bevölkerung gegenüber bestimmten politischen Handlungen oder Menschengruppen auf und verstärkt diese.
- **Definieren, was normal ist:** Populismus nimmt für sich in Anspruch, bestimmen zu können, wer oder was in einer Gesellschaft „normal“ ist.
- **Fakten ignorieren:** Populisten und Populistinnen können Fakten verdrehen, so dass sie zu ihrer Agenda passen oder bewusst lügen.
- **Tabubrüche:** Populismus provoziert gerne mit radikalen Aussagen und nimmt diese Aussage bei Kritik wieder zurück. Die radikale Aussage bleibt dennoch hängen.
- **Komplexität vermeiden:** Populisten und Populistinnen neigen dazu, komplexe Fragen mit sehr einfachen oder radikalen Antworten zu begegnen.
- **Ad-hominem:** Populisten und Populistinnen greifen ihre politischen Gegner oft sehr aggressiv und auf persönlicher Ebene an und stellen diese als Gefahr für das Land dar.
- **Entmenschlichen:** Politische Gegner oder bestimmte Gruppen werden als Tiere oder Gegenstände bezeichnet.
- **„Anti-Establishment“-Haltung:** Es gibt in der Vorstellung einiger Populisten und Populistinnen eine „(politische) Elite“, die gegen das Interesse des „wahren Volkes“ handelt.
- **Populismus kann von allen politischen Seiten kommen und kann unterschiedlich stark eingesetzt werden.**

FAQ – Frequently asked questions

1. Was sind die anderen Enden, die man spielen kann?

Die verschiedenen Enden können in der Mediathek angeschaut werden. Ein kurzer Überblick:

- Wenn Cogito die meisten Stimmen und Troy nur wenige Stimmen erhalten, ist die Demokratie gerettet.
- Wenn Cogito nicht mit großer Mehrheit gewählt wird, weigert sich Liam Roy, das Wahlergebnis anzuerkennen, und versucht, die Macht an sich zu reißen (Coup-Ende).
- Falls Liam Roy gewinnt, beginnt er sofort damit, die Demokratie abzubauen und eine Diktatur aufzubauen.
- Gewinnt Active, so koalitiert Finn Blomberg mit der nächststärksten Partei. Sollte diese Troy sein, verliert die Demokratie auch hier.
- Gewinnt die KIP, dann übergibt sie die Regierung an Liam Roy, da sie sich als körperlose Partei nicht in der Position sieht, das Land zu regieren.

2. Was passiert genau beim Diktatur-Ende?

Wenn gegen Liam Roy nicht protestiert wird, dann schafft er in seinem Land langsam die Demokratie und den Rechtsstaat ab. Seine Regierung setzt auf Massenüberwachung, Bestrafung und Abschreckung. In den News wird nach und nach deutlich, welche Maßnahmen er einsetzt, um die Demokratie abzuschaffen:

Er bringt er die Medien auf seine Linie. Aus „News Täglich“ wird „Troy News“, die Nachrichten in seinem Sinne sendet, also Propaganda verbreitet. Roy macht die Like Points für alle verpflichtend, sodass er alle überwachen lassen kann. Like Points gibt es jetzt außerdem nur noch für Taten, die in Liam Roys Sinne sind.

Sich vorbildlich verhaltende Menschen können jetzt dank eines neuen Gesetzes auch Waffen im Like-Points-Shop kaufen und sich in Bürgermilizen organisieren. Das bedeutet, dass sich normale Bürgerinnen und Bürger bewaffnen und das Recht in die eigene Hand nehmen dürfen.



In der Schule wird das Schulfach „Treue und Gehorsam“ eingeführt, damit Schulkinder schon früh lernen, der Troy-Partei zu gehorchen. Fehlverhalten von Mitschülern kann jetzt von Mitschülern gemeldet werden (Denunziation) und wird mit Like Points belohnt.

Die Strafjustiz wird unter Liam Roy von der KI ausgeführt. Da die KI-Firma Atlari dem Cousin von Liam Roy gehört und diese eng zusammenarbeiten, arbeitet die KI-Justiz streng nach Troy-Linie.

Roy führt die Todesstrafe in seinem Land wieder ein. Lukas, der vorher gegen Atlari und Liam Roy recherchiert hatte, muss (vielleicht nach langer Isolationshaft?) ein erzwungenes Geständnis ablegen, dass er den Überfall auf sich inszeniert hatte. So hat Liam Roy nun einen Grund, ihn als Verbrecher zusammen mit den Tätern, die ihn überfallen hatten, hinrichten zu lassen. Auf diese Weise kann er seinen Kritiker loswerden und gleichzeitig den Bürgern zeigen, welche Konsequenzen Kritik unter seiner Herrschaft hat.

3. Macht es einen Unterschied, was man im Shop kauft?

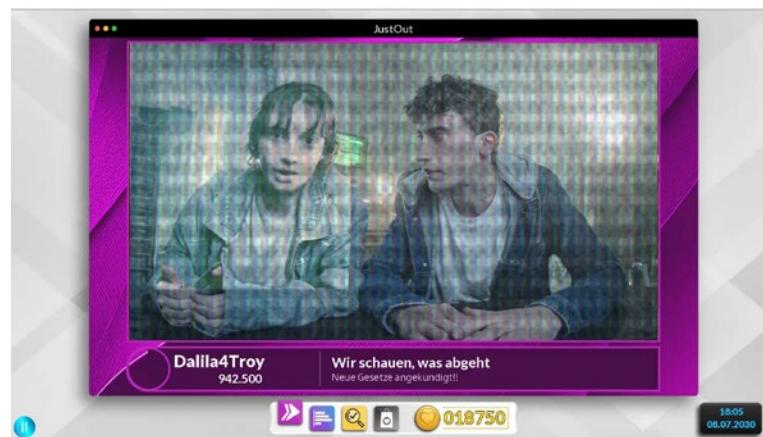
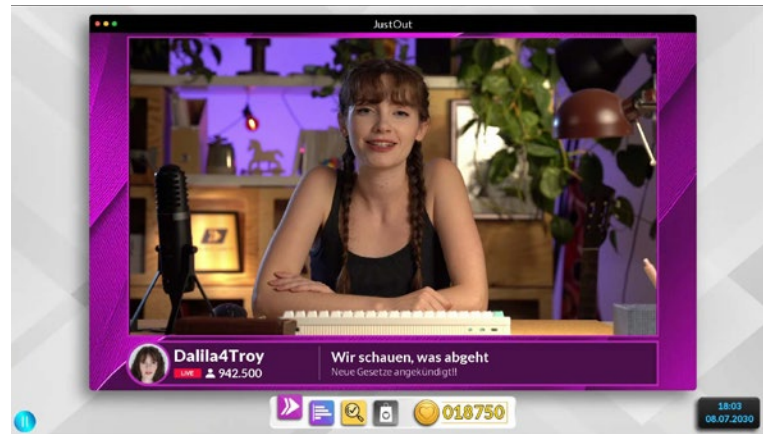
Es macht keinen Unterschied, für welche Prämie man sich entscheidet. Solange man am Like-Points-System teilnimmt und das Angebot konsumiert, unterstützt man Liam Roys Diktatur. Nur durch Protest kann man wirklich etwas verändern.

4. Was war jetzt wirklich echt und was fake?

Das Video, in dem Hanna Bann eine Wahlmanipulation zugibt, war ein Deepfake. Hätte man vorher den Info-Checker gezogen, hätte man erfahren, dass Experten die Deep-Fake-Technologie von Atlari untersuchen. Auch die Streamerin Dalila, die nach der Regierungsübernahme Liam Roys Regierung lobt, ist ein Deep-Fake. Die echte Dalila zeigt sich zusammen mit Lukas beim Versuch, den Stream der Fake-Dalila zu hacken.

Die Nachrichtenmoderatoren von News Täglich und die Sprecher im KIP-Wahlwerbespot sind alle mit KI erstellt. Dabei sind die Nachrichtenmoderatoren vor der Wahl noch neutral in der Berichterstattung und werden erst nach der Wahl von Liam Roy genutzt, um Propaganda zu verbreiten.

5. Welche Botschaft wollen Dalila und Lukas aus dem Untergrund senden?



Wenn Liam Roy gewinnt, wird die Streamerin Dalila durch eine KI-generierte Fake-Dalila ersetzt. Die echte Dalila muss in den Untergrund fliehen und schließt sich Lukas an, der ebenfalls vor Liam Roy geflohen ist. Dass die echte Dalila im Untergrund ist, erkennt man an den Ohrringen, die sie beim Hacken trägt. Diese trägt die Fake-Dalila nicht, da die KI von Atlari nicht gut darin ist, Ohrringe darzustellen. Lukas und Dalilas vollständige Botschaft lautet:

DALILA

Ich hoffe ihr hört mich? ICH bin die DALILA!
Ich habe Lukas gefunden.

LUKAS

Wir versuchen, unseren Stream hier über den Fake-Stream von Atlari zu bringen, damit ihr die Wahrheit erfahrt! Seit Troy an der Macht ist, verbreitet die Regierung Deep-Fakes ohne Ende.

DALILA	Troy hat meinen Kanal geklaut. Die nutzen meine Reichweite, um Euch zu manipulieren. Das BIN NICHT ICH!
LUKAS	Und die nutzen das Like-Point-System, um Druck auszuüben und die Bevölkerung gleichzuschalten. Vergesst die Like-Points!
DALILA	Nur wenn genügend aufstehen und protestieren, haben wir eine Chance, das Ruder rumzureißen.

6. Woran hätte man erkennen können, dass Liam Roy ein Populist ist und dass er die Demokratie abschaffen möchte?

Während der Diskussionen mit den anderen Politikern bedient sich Liam Roy verschiedener populistischer Methoden und antidemokratischer Äußerungen, um seine Gegner als schwach oder inkompetent darzustellen. Einige Info-Checker helfen außerdem dabei, ihn als Lügner zu entlarven.

Liam Roy lügt häufig, um die Wählerschaft auf seine Seite zu bringen:

Liam Roy ist nicht in Armut aufgewachsen, sondern war CEO im Unternehmen seines Vaters gewesen (Info-Checker, Runde 2). Er versucht mit dieser Lüge lediglich, die Emotionen der Wähler anzusprechen und sich als ein Mann des Volkes darzustellen.

Liam Roy schafft ein Klima der Angst, indem er immer wieder behauptet, dass das Land in Gewalt erstickt. Dabei zeigen Experten, dass die Gewalttaten in diesem Land seit Jahren sinken (Info-Checker, Runde 3).

Liam Roy nutzt die Angst vor der Gewalt, um Massenüberwachung durch das Like-Points-System durchzusetzen. Er möchte die Like-Points verpflichtend machen, um die Bürger besser kontrollieren zu können.

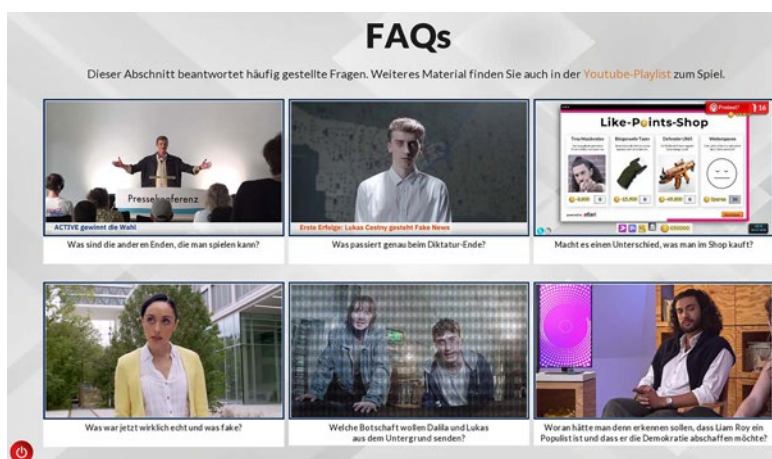
Liam Roy stellt immer wieder den Grundsatz in Frage, dass die Würde des Menschen unantastbar ist: Er bezeichnet Menschen, die Verbrechen begangen haben, pauschal als Terrorbanden und vergleicht sie mit Tieren oder Abfall. Er möchte diese Menschen am liebsten für immer wegsperren oder sogar „entsorgen“, womit er aber eigentlich das Töten von Verbrechern meint.

Liam Roy widerspricht sich selbst, indem er zunächst behauptet, gegen Waffen zu sein, sich später aber dafür ausspricht, dass nur Menschen mit Like Points Waffen bekommen können. Diese Like Points gibt es, wie später klar wird, in einer von ihm geführten Regierung nur für Menschen, die in seinem Sinne handeln. In einem Rechtsstaat sind aber Staat und Polizei für die Sicherheit der Menschen zuständig und nicht die Bürger.

Liam Roy lenkt häufig von einer sachlichen Diskussion ab, indem er seine Gegnerin persönlich angreift (z.B. das Outfit von Hanna Bann, ihren Familienstand, ihren Bildungsstand usw.). Durch diese Attacken versucht er, sich selbst als überlegen und stark darzustellen. Er legt seiner Gegnerin außerdem immer wieder Dinge in den Mund, die diese nie gesagt hat, z.B. dass sie die Like Points ganz verbieten wolle, Waffen für alle fordere oder Gewalt und Verbrechen unterstütze.



Schauen Sie sich die Antworten auf die häufig gestellten Fragen als Kurz-Präsentationen an. Klicken Sie dazu im Game auf den Menü-Punkt FAQ.



Weiterführende Unterrichtsideen für die Auseinandersetzung mit „Deine Stimme“

1

Unterrichtsvorschlag: Wahlkampf-Material analysieren

1. Wem gibst du deine Stimme?

Zielsetzung:

Die Schülerinnen und Schüler lernen, Wahl-Flyer der vier fiktiven Parteien im Game kritisch zu analysieren und ihre politischen Programme miteinander zu vergleichen. Sie sollen Unterschiede und Gemeinsamkeiten erkennen. Je nach Jahrgang können die Schülerinnen und Schüler diese Übung machen (ggf. als Hausaufgabe), bevor sie das Game spielen. So haben sie mehr Lesezeit, die im Game selbst sehr knappgehalten ist. Der Ausgang des Games wird dann stark davon abhängen, ob die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe ernst genommen haben oder sich ob sie sich von Parteien, der die Demokratie abschaffen will, blenden lassen. Sollte diese Übung nach dem Spiel durchgeführt werden, dient sie dazu, die eigene Wahlentscheidung auf Grundlage der Wahl-Flyer zu reflektieren und zu evaluieren.

Ablauf:

Die Lehrkraft erklärt, dass die Schülerinnen und Schüler sich mit den Wahl-Flyern von vier fiktiven Parteien auseinandersetzen sollen. Sie sollen herausfinden, was die zentralen Aussagen der Flyer sind und wie sich die Programme der Parteien voneinander unterscheiden.

In Einzelarbeit (ggf. Hausaufgabe) befassen sich die Schülerinnen und Schüler mit allen vier Wahl-Flyern (ggf. auch gruppenweise mit nur einer Partei), indem sie diese gründlich durchlesen. Dabei markieren sie Stellen, die sie nicht verstehen oder zu denen sie Fragen haben. Die Lehrkraft klärt zunächst alle Fragen zu den Texten.

In Gruppenarbeit arbeiten die Schülerinnen und Schüler die Unterschiede in den vier Wahl-Flyern hinsichtlich der Aufbereitung der Themen heraus. Dazu nutzen Sie das Arbeitsblatt zu dieser Übung. Die Fragen sind: „Welche zentralen Themen und Ziele verfolgt jede Partei?“ und „Gibt es Überschneidungen oder Gemein-

samkeiten zwischen den Programmen?“ Die Gruppen fassen ihre Ergebnisse kurz auf einem Plakat oder einem großen Blatt Papier zusammen, das sie im Anschluss vorstellen können.

Jede Gruppe präsentiert kurz ihre Analyse-Ergebnisse im Plenum. Die Lehrkraft regt eine kurze Diskussion darüber an, welche Partei in welchen Bereichen die überzeugendsten Ansätze bietet und warum. Die Schülerinnen und Schüler sollen auch reflektieren, wie gut die Flyer ihre jeweiligen Programme vermitteln und ob sie als Wähler genügend Informationen erhalten würden, um eine fundierte Entscheidung zu treffen.

Die Lehrkraft führt eine einfache Abstimmung per Handzeichen dazu dadurch, welche Partei die Schülerinnen und Schüler wählen würden. Spielen die Schülerinnen und Schüler das Game nach der Analyse der Wahl-Flyer und der Abstimmung, reflektieren sie später über mögliche Unterschiede beim Wahlergebnis. Sie diskutieren darüber, ob sie sich vom Auftreten und Verhalten der Politikerinnen und Politiker zusätzlich beeinflussen lassen haben und inwiefern das ihre Wahlentscheidung geändert hat.

Bearbeitung der Wahl-Flyer erst nach dem Game:

Die Schülerinnen und Schüler haben die Wahl-Flyer nicht im Vorfeld gelesen und ggf. bei der Wahl im Rahmen des Games die ausliegenden Wahl-Flyer nicht gründlich gelesen oder beachtet. Sie bearbeiten diese erst, nachdem sie die Ergebnisse ihrer Wahlentscheidung gesehen haben. Sie diskutieren im Plenum über Fragen wie: „Inwiefern haben mich die Inhalte der Wahl-Flyer überrascht?“, „Hätte man die Agenda der Politikerinnen und Politiker auch erkennen können, wenn man die Wahl-Flyer nicht gelesen hätte?“, „Wäre die Wahl ggf. anders ausgefallen, wenn die Inhalte der Wahl-Flyer bekannt gewesen wären?“

Auswertung:

Mögliche Erkenntnisse nach der Analyse der Wahl-Flyer:

- Liam Roys Wahlprogramm beschreibt eine autoritäre Agenda, die strikte Kontrolle über die Gesellschaft ausüben will. Er verspricht Sicherheit und Stabilität, betont jedoch, dass dies nur durch seine Führung möglich sei. Seine Vorstellung von „Respekt“ und „Liebe“ ist eng mit Gehorsam gegenüber seiner Regierung und der Einhaltung seiner moralischen Ideale verbunden. Meinungsfreiheit wird nur geduldet, wenn sie seinen Interessen entspricht, und Kritik an ihm wird bestraft. Sicherheit soll durch umfassende Überwachung, den Einsatz von Künstlicher Intelligenz und Bürgerbeteiligung in Form von Milizen gewährleistet werden. Liam Roys Programm ist äußerst gefährlich für die Demokratie, da sie Grundwerte wie Meinungsfreiheit und Demokratie abschaffen will.
- Hanna Bann verfolgt mit ihrem Wahlprogramm das Ziel, eine demokratische, offene und lernende Gesellschaft zu fördern. Sie setzt auf durchdachte Ansätze, um komplexe Probleme zu lösen, und legt großen Wert auf Bildung als Schlüssel zu persönlichem und gesellschaftlichem Fortschritt. Die Partei Cogito betont die Bedeutung von Chancengleichheit, kritischem Denken und lebenslangem Lernen. Ihre Sicherheitspolitik fokussiert sich auf Prävention durch soziale und wirtschaftliche Maßnahmen, während Freiheit und demokratische Teilhabe zentral für ihre Agenda sind.
- Finn Blomberg setzt auf Sport als zentrales Mittel zur Förderung von Gesundheit, sozialem Zusammenhalt und Gewaltprävention. Sein Programm betont die Bedeutung von Sport für alle Altersgruppen, besonders für Kinder und Jugendliche, um Selbstbewusstsein und Gemeinschaftssinn zu stärken. Diese Agenda ist nicht demokratiegefährdend, könnte aber zu einer einseitigen Fokussierung auf Sport als Lösung gesellschaftlicher Probleme führen. Solange Sport jedoch als Ergänzung und nicht als alleiniges Mittel zur Lösung gesellschaftlicher Probleme verstanden wird, bleibt die Demokratie unberührt.
- Die KI-Partei (KIP) strebt eine streng kontrollierte Gesellschaft an, in der Künstliche Intelligenz jeden Lebensbereich überwacht. Meinungsfreiheit wird nur im Rahmen der Regierungsinteressen erlaubt, und abweichende Meinungen werden durch KI reguliert. Sicherheit und Überwachung stehen im Vordergrund, wobei KI-Systeme Bedrohungen frühzeitig erkennen und neutralisieren sollen. Bildung, Partnerschaft und Meinungsbildung sollen ebenfalls durch KI kontrolliert und gesteuert werden. Diese Agenda ist sehr gefährlich für die Demokratie, da sie individuelle Freiheiten stark einschränkt und eine totalitäre Überwachungsgesellschaft errichten will.



Wem gibst du deine Stimme?

Lies die vier Wahl-Flyer aufmerksam durch und beantworte die folgenden Fragen, um die zentralen Ideen der Parteien zu vergleichen. Notiere deine Antworten in den entsprechenden Feldern.

Werte und Schwerpunkte

Partei	Werte und Ideale	Wie werden diese Ideale erreicht?
Troy – Liam Roy		
Cogito – Hanna Bann		
Active – Finn Blomberg		
KIP – Kiana		

Gefährdung der Demokratie

Partei	Wie wird die Demokratie gestärkt oder gefährdet?
Troy – Liam Roy	
Cogito – Hanna Bann	
Active – Finn Blomberg	
KIP – Kiana	

Persönliche Einschätzung

Welche Partei erscheint dir am überzeugendsten und warum?

Welche Partei stellt deiner Meinung nach die größte Gefahr für die Demokratie dar? Begründe deine Meinung.

Unterrichtsvorschlag: Politik und Wahlkampf

Politik und Wahlkampf

Zielsetzung:

Die Schüler entwickeln die Fähigkeit, politische Kommunikation kritisch zu analysieren. Sie sollen in der Lage sein, rhetorische Mittel und Argumentationsstrategien in Wahlkampfgesprächen zu erkennen und zu bewerten. Zudem sollen sie ein Verständnis dafür gewinnen, wie unterschiedlich Wahlkampfsprache bei verschiedenen Rezipienten wirkt. Diese Übung kann der Übung „Populismus erkennen“ vorgeschaltet werden, um ein Grundverständnis für populistische Sprache zu entwickeln.

Ablauf:

Um das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zu aktivieren und die Bedeutung von Wahlkampfgesprächen zu verdeutlichen, stellt die Lehrkraft zunächst die Frage: „Welche Rolle spielen Wahlkampfgespräche in einer Demokratie?“ Im Anschluss findet eine kurze Diskussion statt.

Die Schülerinnen und Schüler geben in eigenen Worten die Inhalte wieder, die sie im Game gehört haben. Die Lehrkraft unterstützt die Rekapitulation mit Fragen wie: „Wer waren die Personen und Parteien?“, „Welche

Themen wurden behandelt?“, und „Welche Positionen wurden vertreten?“.

Im Anschluss bearbeiten die Schülerinnen und Schüler in Gruppen das Arbeitsblatt „Politik und Wahlkampf“. Sie tauschen sich innerhalb ihrer Gruppen zu unterschiedlichen Aspekten, die die Parteien betreffen, aus und halten ihre Ergebnisse in der Tabelle fest.

Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse vor und legt dar, an welchen Stellen es Konsens in der Beurteilung der Parteien gab und wo die Meinungen auseinandergingen. Sie diskutieren im Plenum darüber, inwiefern die Politikerinnen und Politiker durch ihre Sprache und durch die Art, wie sie sich dargestellt haben, eine besondere Wirkung erreicht haben und ob diese im Einklang mit der Akzeptanz der Schülerinnen und Schüler für ihre Inhalte steht.

Zum Schluss reflektieren die Schülerinnen und Schüler, was sie aus der Diskussion gelernt haben und inwiefern Inhalte und Wahlkampfsprache immer getrennt voneinander betrachtet werden müssen.



Politik und Wahlkampf

Ihr habt im Spiel „Deine Stimme“ die Wahlkampfstrategien von vier fiktiven Parteien erlebt. Nehmt in dieser Übung ihre Strategien genauer unter die Lupe! Arbeitet in Gruppen und füllt die folgende Tabelle aus, indem ihr die beobachteten Taktiken der Parteien analysiert und bewertet.

Sprache: Sammelt gemeinsam, was euch an der Sprache der Politikerinnen und Politiker auffallen ist. Gibt es Begriffe, an die ihr euch am meisten erinnert oder bestimmt Formulierungen, die die Personen oft verwendet haben?

Inhalte: Tauscht euch darüber aus, welche Inhalte bei euch hängengeblieben sind. Wer hat euch am besten mit welchem Argument überzeugt?

Wirkung: Beschreibt, wie die Politikerinnen und Politiker auf euch gewirkt haben. Was fandet ihr eher positiv und was eher negativ?

Eure Meinung: Bewertet gemeinsam den Auftritt der einzelnen Personen und begründet eure Entscheidung. Falls ihr euch auf keine gemeinsame Wertung einigen könnt, haltet die unterschiedlichen Bewertungen fest.

Stellt anschließend eure Ergebnisse in der Klasse vor. Stellt dabei dar, wo ihr unterschiedlicher Meinung wart und warum.

Partei	Sprache	Inhalte	Wirkung	Eure Bewertung
Troy – Liam Roy				
Cogito – Hanna Bann				
Active – Finn Blomberg				
KIP – Kiana				

Unterrichtsvorschlag: Populismus oder nicht? Populismus erkennen

Zielsetzung:

Die Schülerinnen und Schüler erkennen populistische Stilmittel in politischen Zitaten und bewerten deren Wirkung. Sie sollen ein kritisches Bewusstsein für die Verwendung dieser Stilmittel in der politischen Kommunikation entwickeln und lernen, zwischen konstruktiver und manipulativer Rhetorik zu unterscheiden.

Ablauf:

Die Lehrkraft beginnt die Stunde mit einer kurzen Einführung in das Thema Populismus in der politischen Kommunikation. Dabei erklärt sie, was populistische Stilmittel sind und wie sie in politischen Reden und Zitaten eingesetzt werden, um bestimmte Zielgruppen zu mobilisieren oder zu manipulieren.

Zur Veranschaulichung liest die Lehrkraft ein kurzes populistisches Zitat vor und stellt die Frage an die Schüler: „Was macht dieses Zitat populistisch?“ In einer kurzen Diskussion sammeln die Schülerinnen und Schüler erste Eindrücke und Ideen. Vorschlag für ein beispielhaftes Zitat: „Die Menschen in unserem Land wollen, dass dieses Problem sofort gelöst wird.“

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten in Partner- oder Gruppenarbeit das Arbeitsblatt „Populismus oder

nicht?“. Zusätzlich zu einer Info-Box zu populistischen Stilmitteln, sehen sie einige Zitate der verschiedenen Politikerinnen und Politiker aus dem Game. Sie tauschen sich darüber aus, ob diese populistisch sind oder nicht. Die Lehrkraft gibt den Gruppen die Anweisung, bei jedem Zitat folgende Fragen zu beantworten: „Welche populistischen Stilmittel werden hier verwendet?“ und „Welche Emotionen oder Reaktionen sollen damit beim Publikum ausgelöst werden?“

Nach der Analysephase stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die Schüler präsentieren die von ihnen identifizierten populistischen Stilmittel und erläutern, welche Wirkung diese ihrer Meinung nach haben.

Nach den Präsentationen reflektieren die Schülerinnen und Schüler im Plenum darüber, welche Risiken und Gefahren die Verwendung populistischer Stilmittel in der politischen Kommunikation mit sich bringen kann. Sie diskutieren, wie solche Stilmittel die politische Kultur und den demokratischen Diskurs beeinflussen können. Die Lehrkraft unterstützt die Reflexion mit Fragen wie: „Inwiefern können populistische Aussagen die Meinungsbildung beeinflussen?“ und „Welche Verantwortung haben wir als Wählerinnen und Wähler, wenn wir solche Aussagen hören?“



Populismus erkennen

Im Spiel „Deine Stimme“ gibt es verschiedene Aussagen, die populistisch sind. Arbeitet in kleinen Gruppen: Lest zunächst im Kasten die Informationen zu populistischen Strategien. Lest dann die folgenden Zitate und analysiert, welche populistische Merkmale sie aufweisen. Begründet eure Entscheidungen und überlegt, welche Absichten hinter den Aussagen stehen könnten.



Was kennzeichnet Populismus?

- **Angst und Vorurteile verstärken:** Populismus greift Vorbehalte, Vorurteile und Ängste aus der Bevölkerung gegenüber bestimmten politischen Handlungen oder Menschengruppen auf und verstärkt diese.
- **Definieren, was „normal“ ist:** Populismus nimmt für sich in Anspruch bestimmen zu können, wer oder was in einer Gesellschaft „normal“ ist.
- **Fakten ignorieren:** Populisten und Populistinnen können Fakten so verdrehen, so dass es zu ihrer Agenda passt, oder bewusst lügen.
- **Tabubrüche:** Populismus provoziert gerne mit radikalen Aussagen und nimmt diese Aussage bei Kritik wieder zurück. Die radikale Aussage bleibt dennoch hängen.
- **Komplexität vermeiden:** Populisten und Populistinnen neigen dazu, komplexe Fragen mit sehr einfachen oder radikalen Antworten zu begegnen.
- **Ad-hominem:** Populisten und Populistinnen greifen ihre politischen Gegner oft sehr aggressiv und auf persönlicher Ebene an und stellen diese als Gefahr für das Land dar.
- **Entmenschlichen:** Politische Gegner oder bestimmte Gruppen werden als Tiere oder Gegenstände bezeichnet.
- **„Anti-Establishment“-Haltung:** Es gibt in der Vorstellung einiger Populisten und Populistinnen eine „(politische) Elite“, die gegen das Interesse des „wahren Volkes“ handelt.
- **Populismus kann von allen politischen Seiten kommen und kann unterschiedlich stark eingesetzt werden.**

Finn Blomberg: „Easy: Alle bekommen kostenlos Zugang zu Sport und können auch noch Like Points sammeln.“

Liam Roy: „Typen, die Omas überfallen und auf Unschuldige schießen, sind nicht mehr zu retten.“

Kiana: „Die beiden flüchtigen Täter wären schon längst in Haft, wenn sie im Like-Points-System registriert gewesen wären. Daher muss man das System verpflichtend machen.“

Liam Roy: „Wir ersticken in Gewalt. Und Sie wollen Dinge irgendwie ausbauen.“

Finn Blomberg: „Langweilig. KI, KI-Unternehmen, Videos. Können wir mal über echtes Leben reden?“

Hanna Bann: „Im Gegensatz zu Ihnen bin ich kein selbstsüchtiger Egomane!“

Liam Roy: „Woher wissen Sie, was Kinder brauchen? Haben Sie überhaupt welche?“

Hanna Bann: „Wie stellen Sie sich das vor? Niemand arbeitet, weil alle trainieren müssen?“

Liam Roy: „Man sollte diese Leute auf jeden Fall schnell loswerden. Sie sind Abfall.“

Hanna Bann: „Abfall entsorgt man. Wollen Sie Emma B. erschießen?“

Liam Roy: „Frau Bann dreht einem gerne das Wort im Mund herum. Ich wollte nur sagen, dass das Problem sehr groß ist.“

Liam Roy: „Die Mehrheit in diesem Land sind normale Menschen wie ich und Lukas Eltern.“

Unterrichtsvorschlag: Konsequenzen von Wahlentscheidungen

Was bewirkt meine Stimme?

Zielsetzung:

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Konsequenzen ihrer Wahlentscheidungen im Spiel und verstehen, wie politische Entscheidungen die Gesellschaft und den Staat beeinflussen. Sie sollen ein Bewusstsein dafür entwickeln, wie ihre eigenen Entscheidungen im politischen Prozess realistische Auswirkungen haben können und welche Verantwortung damit verbunden ist.

Ablauf:

Die Lehrkraft fordert die Schülerinnen und Schüler auf, sich an das Wahlverhalten der Klasse zu erinnern, und zu reflektieren, welche unmittelbaren Auswirkungen das Wahlergebnis auf den Verlauf des Spiels hatten. Die Schüler denken über Fragen nach wie: „Welche politischen Maßnahmen habt ihr unterstützt?“ und „Welche Auswirkung hatte eure Entscheidung auf den Verlauf des Games?“

Im nächsten Schritt fordert die Lehrkraft die Schüler auf, in kleinen Gruppen die längerfristigen politischen und gesellschaftlichen Konsequenzen ihrer Entscheidungen zu analysieren. Die Schüler sollen überlegen, welche Auswirkungen ihre Wahlentscheidungen im Spiel hatten. Dabei können sie über Aspekte nachdenken wie: „Wie stabil ist das entstandene Regierungssystem?“, „Was hat sich fundamental geändert (oder nicht)?“, „Welche Gruppen haben von den Entscheidungen profitiert oder wurden benachteiligt?“ und

„Welche gesellschaftlichen Konflikte sind durch eure Entscheidungen entstanden oder wurden gelöst?“

Tipp:

Sollten die Schülerinnen und Schüler ursprünglich mehrheitlich für ein demokratisches System gestimmt haben, können Sie mit ihnen das Diktatur-Ende durchspielen, um die Unterschiede herauszuarbeiten.

Nachdem die Schüler ihre Analysen in den Gruppen abgeschlossen haben, sammeln sie ihre Ergebnisse im Plenum. Jede Gruppe stellt die wesentlichen politischen und gesellschaftlichen Folgen vor, die aus ihrer Sicht aus ihren Entscheidungen im Spiel resultierten.

Anschließend führt die Lehrkraft die Diskussion auf die reale Welt. Sie stellt die Frage: „Wie realistisch waren die Konsequenzen, die ihr im Spiel erlebt habt, und wie könnten sich ähnliche Entscheidungen im echten Leben auswirken?“ Die Schülerinnen und Schüler denken darüber nach, inwiefern die im Spiel getroffenen Entscheidungen und deren Folgen auf die Realität übertragbar sind. Sie können diskutieren, welche Lehren sie aus dem Spiel für ihr eigenes Wahlverhalten und das politische Engagement in der Realität ziehen könnten. Diese Reflexion hilft den Schülern, die Bedeutung ihrer politischen Entscheidungen im wirklichen Leben besser zu verstehen und ein Bewusstsein für die Verantwortung zu entwickeln, die mit dem Wählen einhergeht.



Konsequenzen von Wahlentscheidungen

Haltet hier das Ergebnis der Wahl und diskutiert über die daraus entstandenen Konsequenzen. Überlegt gemeinsam, was die längerfristigen Konsequenzen für die Gesellschaft sein könnten.

Was war das Ergebnis der Wahl in der Klasse?

Welche unmittelbaren Folgen hatte eure Wahl?“

Welche langfristigen Konsequenzen könnten daraus entstehen?

Unterrichtsvorschlag: Medienkompetenz stärken Muss ich Infos checken?

Zielsetzung:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren die Inhalte, die ihnen der „Info-Checker“ angezeigt hat oder ggf. nicht angezeigt hat (weil nicht genügend Personen aufgestanden sind). Sie analysieren die Informationen und tragen zusammen, inwiefern diese sich auf ihre Wahlentscheidung ausgewirkt haben oder hätten. Die Schülerinnen und Schüler erkennen, wie wichtig es ist, Informationen zu überprüfen und Kontextwissen einzuholen, um fundierte politische Entscheidungen zu treffen. Sie sollen reflektieren, wie fehlende oder ungenaue Informationen ihre Urteilsfähigkeit beeinflussen und lernen, verantwortungsbewusst mit Informationen umzugehen.

Ablauf:

Die Lehrkraft eröffnet die Stunde, indem sie die Schüler an das kürzlich gespielte Game erinnert, bei dem die Möglichkeit bestand, einen Info-Checker zu nutzen. Die Lehrkraft stellt die Frage: „Wie oft habt ihr den Info-Checker benutzt?“, „Inwiefern war es anstrengend oder schwierig, ihn zu aktivieren?“ Dies dient dazu, die Erfahrungen und Gefühle der Schüler in Bezug auf ihr Verhalten im Spiel zu reaktivieren. Die Schüler teilen ihre Eindrücke und beschreiben, ob und wie sie den Info-Checker genutzt haben und welche Auswirkungen dies auf ihre Entscheidungen hatte.

Im nächsten Schritt erklärt die Lehrkraft die Spielmechanik und den Zweck des Info-Checkers. Sie erläutert, dass der Info-Checker im Spiel dazu diente, zusätzliche Informationen und Kontext zu den politischen Themen und Entscheidungen zu liefern. Die Lehrkraft erklärt, wie Fehlinformationen und fehlender Kontext zu Missverständnissen führen können und wie dies die demokratische Entscheidungsfindung beeinträchtigen kann.

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich dann im Plenum mit den Inhalten des Info-Checkers. Dazu zeigt die Lehrkraft die Inhalte am Whiteboard (in der Navigation des Spiels unter dem Menü-Punkt „Material“ aufrufbar). Sie diskutieren im Plenum darüber, inwiefern die Inhalte und die Einordnungen des Info-Checkers zu einer anderen Wahlentscheidung hätten führen können.

- Steckbriefe aller Politiker (es kommt raus, dass Liam Roy Sohn eines Unternehmers ist und nicht wie behauptet in Armut aufgewachsen ist)
- Eine Statistik zeigt, dass die Gewalttaten im Land eigentlich zurückgehen (obwohl Liam Roy behauptet, dass das Land in Gewalt versinkt)
- Ein News-Artikel belegt, dass es wirklich Verbindungen zwischen Atlari, Roy und KIP gibt (obwohl es von einem Influencer als Schmutzkampagne von Cogito und Active bezeichnet wird)
- Die Definition von „Isolationshaft“ zeigt, dass der Einsatz dieser Methode zumindest zweifelhaft ist und nur in absoluten Ausnahmefällen eingesetzt werden sollte, da sie zuweilen als Foltermethode eingesetzt wird.

Im Plenum diskutieren die Schülerinnen und Schüler darüber, wie ihre eigenen Erfahrungen im Alltag sind. Die Lehrkraft stellt Fragen wie: „Woran merkt ihr, dass eine Information, die ihr bekommen habt, eventuell nicht der Wahrheit entspricht?“ „Wann überprüft ihr, ob eine Information, die ihr bekommen habt, wirklich stimmt?“ und „Welche Schritte könnt ihr unternehmen, um Informationen auf ihre Richtigkeit zu überprüfen?“ Die Schülerinnen und Schüler sollten zu der Erkenntnis gelangen, dass es oft etwas mehr Mühe kostet, sich Informationen einordnen zu lassen. Sie lernen allerdings auch, dass es sich für den Schutz vor Populismus und Fake News lohnt, diese Mühe auf sich zu nehmen.

Zusätzliche Ideen und Impulse für den Unterricht

Erarbeitung von Wahlprogrammen

Die Schülerinnen und Schüler entwerfen in Gruppen einen eigenen Wahl-Flyer, das sie in einer fiktiven Klasse vorstellen. Dabei sollen sie auf die Fehler und Strategien aus dem Spiel achten, um populistische Taktiken zu vermeiden.

In einem Planungsdokument halten die Schülerinnen und Schüler ihre Ziele, Maßnahmen und Kommunikationsstrategien fest. Jede Gruppe präsentiert ihren Wahl-Flyer und erhält Feedback von der Klasse.

Reflexion über Demokratie

Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Bedeutung der Demokratie und die Gefahren, die von antideмократischen Bewegungen ausgehen. Sie formulieren eigene Gedanken und setzen sich mit den Werten auseinander, die sie als Bürgerinnen und Bürger vertreten wollen.

Fragen für die Schülerinnen und Schüler: „Was bedeutet Demokratie für dich?“, „Warum ist es wichtig, gegen populistische Strömungen vorzugehen?“, „Wie kannst du als einzelne Person die Demokratie schützen?“. Die Schülerinnen und Schüler schreiben ihre Antworten auf und diskutieren sie in der Gruppe.

Diese Übung zielt darauf ab, die im Spiel „Deine Stimme“ erworbenen Kenntnisse zu vertiefen, kritisches Denken zu fördern und die Schülerinnen und Schüler zu befähigen, als informierte Bürgerinnen und Bürger in einer Demokratie zu agieren.

Rechercheaufgabe Diktaturen

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren in Gruppen verschiedene Diktaturen, um deren Entstehung, Organisation und die ergriffenen Maßnahmen, die zur Diktatur geführt haben nachzuvollziehen. Sie erhalten oder wählen eine bestimmte Diktatur, wie z.B. NS-Deutschland, China, Nordkorea, El Salvador, Weißrussland oder Eritrea (die Deutsche Forschungsgemeinschaft DFG stellt ein Ranking der aktuellen Diktaturen und Demokratien bereit).

Die Schülerinnen und Schüler recherchieren, wie diese Diktatur entstanden ist, wie die Macht strukturiert und gesichert wurde und welche Methoden zur Kontrolle der Bevölkerung eingesetzt wurden, wie etwa Propaganda, Repression und Überwachung. Ihre Ergebnisse visualisieren die Schüler auf einem Poster, das sie anschließend in kurzen Präsentationen vorstellen. Abschließend werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Diktaturen diskutiert, um das Bewusstsein für die Gefahren von Diktaturen und die Bedeutung demokratischer Werte zu schärfen.

Auf der Homepage der Landeszentrale finden Sie noch weitere Links und Materialien:
www.game-deine-stimme.de



Mit mir gegen Terror und Fakes!



Mehr Frieden auf den Straßen
durch Ausgangssperren und Eliminierung von Terrorbanden.

Mehr Freiheit
durch Waffen für treue Bürger und Isolationshaft für Kriminelle.

Mehr Respekt
und keine Toleranz für Kritik an meinen Gesetzen.

Mehr Sicherheit
durch Ausweitung des Like-Points-Systems und den Einsatz von KI in der Justiz.

Mehr Wahrheit
durch die Kontrolle der Presse und der Medien.



Einer für alle!

**Ich unterstütze das
Like-Points-System!**





SPORT FÜR ALLE!

Ein gesunder Geist im gesunden Körper! Arbeite an deinem Mindset!

Wer an seiner Power arbeitet, ist selbstbewusst und kann sich wehren.

In einer Koalition mit Active setzen wir uns für deine Gesundheit ein!

Ein stabiles Gesundheitssystem durch fittere und gesündere Menschen!

Schutz vor Gewalt durch Selbstverteidigung und Training!

Mit uns kriegst du endlich auch
Like Points für Sport!



ACTIVE





COGITO

Deine Stimme zählt!

- Wir wollen eine Gesellschaft, in der wir einander vertrauen und respektieren.
- Wir glauben an den Rechtsstaat. Wir wollen daher Schutz vor Gewalt - ohne die Grundrechte einzuschränken.
- Wir wollen mehr in unser Bildungssystem investieren und gleiche Startchancen schaffen.
- Wir wollen die Demokratie und die Meinungsfreiheit in unserem Land bewahren, indem wir unabhängige Medien fördern und Desinformation bekämpfen.
- Wir glauben an das Gute im Menschen, daher wollen wir eine zweite Chance für jene, die Hilfe brauchen.

Mehr Datenschutz:

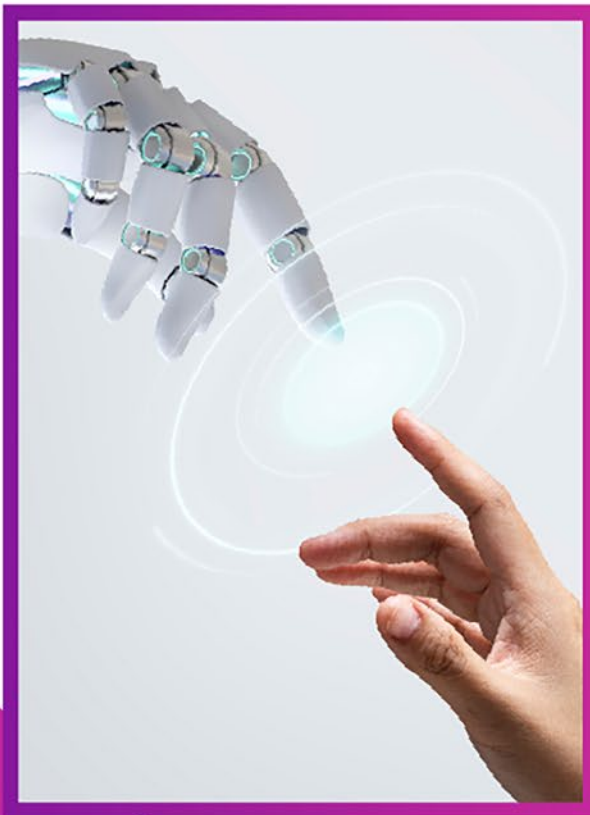
Mit uns bleiben die Like Points freiwillig!



K I P

Für Sicherheit und Technologie

Die KI-Partei setzt auf **hochmoderne Technologie** für Optimierung der Menschheit. Wir sind **frei von Emotionen**. Wir stärken die Gesetze durch Einführung einer **Like-Points-Pflicht** für umfassende Daten. Mit Hilfe von automatischer Waffen-Erkennung und Monitoring aller Lebensräume **bekämpfen wir die Gewalt und Fake News**. Positive Handlungen belohnen wir, abweichendes Verhalten verhindern wir rechtzeitig. Kriminelle und Gegner des Systems werden per KI eliminiert. Durch unsere Technologie gesteuerte Staatsmedien sorgen **für sichere Informationsquellen**.



powered by **atlari**

K I P

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

1	Troy - Team Roy Liam Roy	<input type="radio"/>
2	Cogito Hanna Bann	<input type="radio"/>
3	Active Finn Blomberg	<input type="radio"/>
4	KIP Kiana	<input type="radio"/>

Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit
Englschalkinger Str. 12, 81925 München
landeszentrale@blz.bayern.de
www.blz.bayern.de

BLZ auf Social Media

