

WERWOLF

Die JUGENDGREMIEN-EDITION



Die ANLEITUNG ZUM SPIEL

INHALTSVERZEICHNIS

Zur Entstehung **Seite 3** · Spielablauf in der Kurzübersicht **Seite 4**
Spielvorbereitung **Seite 6** · Grundlagen und Spielziele **Seite 8**
Auswahl der Rollenkarten **Seite 10** · Die Rollen **Seite 12**
Individualisierung der Rollen **Seite 19** · Tipps für die Moderation **Seite 20**
Regelerklärung an die Gruppe **Seite 21** · Einleitungsstory **Seite 22**
Die erste Nacht **Seite 24** · Die erste Sitzung **Seite 28**
Weiterer Spielverlauf **Seite 30** · Reflexionsfragen **Seite 32**
Impressum **Seite 35**

SPIELINHALT

IM SPIEL ENTHALTEN

Anleitung **1** · Spielkarten **28** · Blankokarten **4** · Reflexionskarten **3**

SPIELKARTEN

Mitglied im Kinder- und Jugendgremium **11** · Schurk*in **6**
Superschurk*in **1** · Begleitperson **1** · Jugendpolitische*r Sprecher*in **1**
Protokollant*in **1** · Pressesprecher*in **1** · Partymensch **1**
Vernetzungsbeauftragte*r **1** · Gründungsmitglied **1** · Presse **1**
Bürgermeister*in **1** · Vorsitzende*r des Gremiums **1**

ZUR ENTSTEHUNG

Bei „Werwolf - die Jugendgremien-Edition“ stellt Ihr Euch als Kinder- und Jugendgremium den Herausforderungen (Schurk*innen), die Euch daran hindern Eure Interessen zu vertreten und Eure Projekte umzusetzen. Einige Charaktere unterstützen Euch dabei, die Schurk*innen zu identifizieren und aus dem Gremium zu verbannen, andere wiederum machen Euch das Leben schwer. Und seid dabei auf der Hut, nicht dass Ihr Euch selbst abwählt!

In Vorbereitung des Vernetzungstreffens der Kinder- und Jugendgremien in Brandenburg ist die Idee zur Entwicklung der Jugendgremien-Edition entstanden. Unterstützt vom Kompetenzzentrum Kinder- und Jugendbeteiligung Brandenburg wurde aus der Idee ein Spiel, das beim gemeinsamen Vernetzungstreffen 2021 mit großer Leidenschaft von allen ausprobiert wurde und den Spielenden viel Spaß bereitete.

Im Zuge der Weiterentwicklung in Zusammenarbeit mit der Akademie für Kinder- und Jugendparlamente entstand nun das Spiel, das Ihr für Euer Kinder- und Jugendgremium individuell anpassen könnt. Mit Hilfe der Blanko-Karten dürft Ihr auch neue eigene Charaktere entwickeln.

Nun heißt es Augen zu, die Nacht hat begonnen.

Viel Spaß beim Spielen!



SPIELABLAUF KURZÜBERSICHT

Diese Kurzübersicht dient dem Überblick. Alle aufgeführten Schritte werden auf den folgenden Seiten ausführlich erklärt!

1. SPIELVORBEREITUNG

- Inszenierung und Raumvorbereitung
- Regelerklärung an die Spieler*innen
- Erklärung und Auswahl der Rollenkarten
- Mischen und verdecktes Austeilen der Rollenkarten

2. ERSTE NACHT

- Vernetzungsbeauftragte*r vernetzt zwei Personen
- Vernetzte Personen lernen sich kennen
- Partymensch übernachtet bei jemandem
- Jugendpolitische*r Sprecher*in wählt beschützte Person
- Schurk*innen vertreiben Person
- Bürgermeister*in trifft Entscheidung
- Begleitperson recherchiert Schurk*innen
- Pressesprecher*in stiftet jemanden an zu reimen
- Presse berichtet

...WEITERE NÄCHTE

- Partymensch übernachtet bei jemandem
- Jugendpolitische*r Sprecher*in wählt beschützte Person
- Schurk*innen vertreiben Person
- Bürgermeister*in trifft Entscheidung
- Begleitperson recherchiert Schurk*innen
- Pressesprecher*in stiftet jemanden an zu reimen
- Presse berichtet



3. ERSTE SITZUNG

- Wahl der*des Vorsitzenden
- Plenumsdiskussion
- Abwahl

...WEITERE SITZUNGEN

- Plenumsdiskussion
- Abwahl

4. SPIELENDENDE

- Das Spiel endet, wenn ein Team alle anderen Spieler*innen vertrieben hat
- optional Aufdecken der Rollenkarten
- Aufdecken der Rollenkarten (optional)
- Auswertung und Reflexion

SPIELVORBEREITUNG

MODERATION

Eine Person übernimmt die Rolle der Moderation. Die Moderation leitet das Spiel und führt durch den Spielablauf (Tag/Nacht-Rhythmus); sie hat selbst keine Rolle.

INSZENIERUNG

Für die Durchführung ist es am praktischsten, wenn alle Spieler*innen in einem Kreis zusammensitzen.





SPieLVARIANTE 1

Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch gemeinsam überlegen, welche Herausforderungen Ihr in Eurem Gremium habt. Welche Schurk*innen machen Euch das Leben besonders schwer und welche wollt Ihr aus dem Gremium vertreiben? Das Spiel eröffnet Euch die Möglichkeit, auch im Nachgang nochmal zu diskutieren, wie Ihr gemeinsam einige Herausforderungen angehen könnt. Falls Ihr allein nicht weiterkommt, wendet Euch doch gerne an Euren Akademiestandort – bestimmt gibt es da genau die richtige Fortbildung für Euch! Eine Übersicht über alle Bundesländer findet ihr unter <https://kijupa.adb.de/standorte/>



SPieLVARIANTE 2

Vor Spielbeginn könnt Ihr Euch gemeinsam überlegen, welche Herausforderungen Ihr in Eurem Gremium habt. Welche Schurk*innen machen Euch das Leben besonders schwer und welche wollt Ihr aus dem Gremium vertreiben? Bringt die Herausforderungen in eine Reihenfolge von der unbedeutendsten bis zur schwerwiegendsten und ordnet die größten Herausforderungen der Anzahl der Schurk*innen zu. Jedes Mal, wenn eine*r der Schurk*innen herausgewählt wurde, habt Ihr eine der Herausforderungen gemeistert, erst die einfachste bis zur schwersten am Ende. Diskutiert, wie Ihr die jeweilige Herausforderung erfolgreich in den Griff bekommen konntet.

GRUNDLAGEN + SPIELZIELE

GENDERN

Dies kann eine große Herausforderung für die Moderation sein, denn im Zweifel können die Teilnehmenden Rückschlüsse auf die Person ziehen. Einigt Euch daher im Vorfeld, ob und in welcher Weise Ihr gendern möchtet.

GESPRÄCHSKULTUR

Das Spiel lebt von hitzigen Debatten, dem Austausch von Argumenten und gegenseitigen Verdächtigungen – achtet bei Euren Diskussionen darauf, dass sich alle Teilnehmenden wohlfühlen.

WAHL- UND ABSTIMMUNGSVERHALTEN

In dem Spiel sind Wahl- und Abstimmungsverfahren (z.B. bei der Wahl der*des Vorsitzenden oder der Abwahl der mutmaßlichen Schurk*innen) zentral. Besprecht daher gemeinsam, wie Ihr die Wahl- und Abstimmungsverfahren gestalten möchtet.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam die Schurk*innen aus dem Kinder- und Jugendgremium abzuwählen, damit Ihr Eure Arbeit ohne Herausforderungen angehen könnt. Leider sind die Schurk*innen ziemlich hartnäckig, tarnen sich als Mitglieder des Gremiums und machen Euch dadurch das Leben schwer.



Mehr Informationen rund um das Thema Gendern, Gesprächskultur, Reflexion sowie Tipps zur Moderation findet Ihr auf der Website: <https://kijupa.adb.de/werwolf/>



WER GEWINNT EIGENTLICH WANN?

KINDER UND JUGENDGREM:UM

Das Team „Kinder- und Jugendgremium“ gewinnt, wenn alle Schurk*innen abgewählt wurden. Zum Team Kinder- und Jugendgremium gehören: Mitglied im Kinder- und Jugendgremium, Begleitperson, Jugendpolitische*r Sprecher*in, Protokollant*in, Pressesprecher*in des Kinder- und Jugendgremiums, Party-mensch, Vernetzungsbeauftragte*r, Gründungsmitglied, Presse, Bürgermeister*in

SCHURK*INNEN

Das Team „Schurk*innen“ (Schurk*innen und Superschurk*in) gewinnt, wenn nur noch Schurk*innen übrig sind.

VERNETZTE PERSONEN

Das Team „Vernetzte Personen“: Die vernetzten Personen können auch zusammen gewinnen. Das passiert, wenn sie alle anderen Personen aus dem Gremium abwählen und sie alleine übrigbleiben.

AUSWAHL DER ROLLENKARTEN

Zu Beginn zählt die Moderation die Teilnehmenden und stellt die Karten passend zusammen. Achtet dabei auf das Schurk*innenverhältnis!

Vorschlag zum Schurk*innenverhältnis: Die folgenden Zahlen sind keine festen Vorgaben, sondern nur grobe Empfehlungen. Das Schurk*innenverhältnis kann z. B. nach Erfahrung der Spieler*innen oder je nach den anderen ausgewählten Rollen variiert werden.

SCHURK*INNENVERHÄLTNIß

6-7
Spieler*
innen

2 Schurk*innen

8-11
Spieler*
innen

3 Schurk*innen

12-15
Spieler*
innen

4 Schurk*innen

16-20
Spieler*
innen

5 Schurk*innen

21-25
Spieler*
innen

6 Schurk*innen

26+
Spieler*
innen

6+ Schurk*innen

SONDERROLLEN

Wenn Ihr es etwas schwerer wollt, dann ersetzt eine*n Schurk*in durch ein*e Superschurk*in. Wir empfehlen dies ab 5 Schurk*innen. Ihr könnt selbst entscheiden, wie viele Sonderrollen Ihr in das Spiel mit reinnehmt. Für den Anfang empfehlen wir mit wenigen Sonderrollen zu starten. Folgende Sonderrollen eignen sich vor allem für den Start:

* BEGLEITPERSON

* PROTOKOLLANT*IN

* VERNETZUNGSBEAUFTRAGTE*R

* GRÜNDUNGSMITGLIED

Auf den folgenden Seiten findet Ihr einen Überblick über die verschiedenen Rollen und ihre Spielfähigkeiten. Schaut sie Euch an und entscheidet gemeinsam, welche Rollenkarten entsprechend der Anzahl an Spieler*innen und der Empfehlung in das Spiel kommen.

DIE ROLLEN

MITGLIED IM KINDER- UND JUGENDGEMEIENSCHAFT



Das Mitglied im Kinder- und Jugendgremium ist im Plenum aktiv und versucht die Schurk*innen zu identifizieren.

BEGLEITPERSON



Die Begleitperson des Kinder- und Jugendgremiums sorgt sich um den Erhalt des Gremiums. Darum nutzt sie die Nacht zur Recherche. Wenn sie dran ist, zeigt sie still auf eine Person ihrer Wahl. Die Moderation zeigt ihr nun per Daumenfeedback das Ergebnis: Daumen hoch = Ja, die ausgewählte Person ist ein*e versteckte*r Schurk*in. Daumen runter = Nein, die ausgewählte Person ist kein*e versteckte*r Schurk*in. Achtung! Bei der*dem Superschurk*in wird der Begleitperson ein Daumen runter gezeigt!

Variante: Die Moderation zeigt der Begleitperson die Karte der fragten Person.

SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müssen sie sich unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass sie die Schurk*innen sind. Gewonnen haben sie, wenn sie alle anderen Personen vertrieben haben.

PROTOKOLLANT*IN



Die*Der Protokollant*in ist die ganze Nacht damit beschäftigt, das Protokoll von der Sitzung am Vortag abzutippen. Zufällig kann sie*er dabei die Schurk*innen beobachten. Während die Schurk*innen dran sind, ist es ihr*ihm also erlaubt, unauffällig zu gucken (blinzeln).

Aber pass auf, dass die Schurk*innen dich nicht sehen, sonst könnten sie dich als nächstes aus dem Ort vertreiben.

Variante: Protokollant*in kann die ganze Nacht über blinzeln

Die ROLLEN

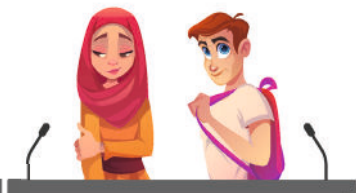
VERNETZUNGS- BEAUFTRAGTE*^R



Die*Der Vernetzungsbeauftragte wählt in der ersten Nacht zwei Personen aus, die sich eng miteinander vernetzen. Dazu zeigt sie*er auf die Personen (möglich: auch sich selbst), die daraufhin von der Moderation angetippt werden. Wenn eine der beiden abgewählt oder vertrieben wird, verlässt auch die andere das Gremium. Im Plenum handelt die*der Vernetzungsbeauftragte wie ein normales Mitglied des Kinder- und Jugendgremiums.

Variante: Man kann diese Rolle auch so spielen, dass die*der Vernetzungsbeauftragte nach dem Ausscheiden der vernetzten Personen zwei neue auswählt.

GRÜNDUNGSMITGLIED



Das Gründungsmitglied ist das gesamte Spiel über ein normales Mitglied des Kinder- und Jugendgremiums. Erst wenn es gehen muss, nutzt es seinen Einfluss und wählt eine Person, die auch das Spiel verlassen muss.

JUGENDPOLITISCHE* SPRECHER*IN



Die*Der jugendpolitische*r Sprecher*in setzt sich für die Rechte des Kinder- und Jugendgremiums ein und versucht es zu beschützen. Jede Nacht wählt sie*er durch stilles Zeigen eine Person aus. Diese kann in der Nacht nicht durch die Schurk*innen vertrieben werden.

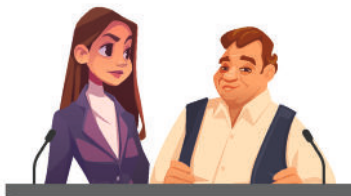
PARTYMENSCH



Der Partymensch ist nachts noch viel unterwegs und findet am Ende den Weg nach Hause nicht. Deshalb wählt sie*er durch stilles Zeigen eine Person aus, bei der sie*er übernachtet. Wenn die Schurk*innen in der Nacht den Partymenschen vertreiben wollen, geht das nicht, da sie*er nicht zuhause ist. Wenn die Schurk*innen die Person ausgewählt haben, bei der der Partymensch übernachtet, werden beide vertrieben. Da der Partymensch viele Leute kennt, übernachtet er nicht zwei Nächte nacheinander bei der selben Person.

Die ROLLEN

BÜRGERMEISTER*IN



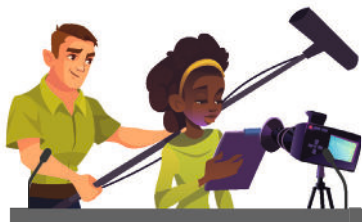
Die*Der Bürgermeister*in arbeitet auch noch in der Nacht. Ein einziges Mal im Spiel kann sie*er die vertriebene Person aufhalten. Andererseits hat sie*er außerdem die Möglichkeit ein einziges Mal im Spiel selbst eine Person zu vertreiben. In der Nacht sieht das so aus: Die Moderation zeigt ihr*ihm, welche Person von den Schurk*innen vertrieben wurde. Dann fragt sie, ob die*der Bürgermeister*in diese Person aufhalten möchte oder nicht. Diese*r signalisiert dies per Daumenzeichen. Dann fragt die Moderation, ob die*der Bürgermeister*in eine weitere Person vertreiben möchte oder nicht. Auch das wird wieder per Daumenzeichen signalisiert.

SUPERSCHURK*IN



Die*Der Superschurk*in wacht zusammen mit den Schurk*innen auf und wählt mit ihnen zusammen eine Person, die vertrieben werden soll. Die besondere Fähigkeit der*des Superschurk*in ist, dass sie*er bei der nächtlichen Recherche der Begleitperson durch ein Fake-Social-Media-Profil nicht als Schurk*in entlarvt wird.

Presse



Da immer weniger Menschen Zeitung lesen, hat die lokale Presse nicht das Geld, um alle im Ort mit einer Zeitung zu versorgen. Die Presse wählt durch stilles Zeigen eine Person aus, die daraufhin von der Moderation angetippt wird. Diese Person hat keine Zeitung bekommen und dadurch nicht von der Sitzung erfahren. Sie darf am nächsten Tag im Plenum nicht reden und auch an der Abstimmung nicht teilnehmen.

Pressesprecher*in



Die*Der Pressesprecher*in wählt am Ende der Nacht eine Person aus, die am nächsten Tag im Plenum reimen muss. Sie*Er kann auch sich selbst auswählen. Dazu zeigt sie*er auf eine Person, die daraufhin von der Moderation angetippt wird.

Variante: Statt reimen kann man auch: Witze machen, eine andere Person nachmachen, eine andere Sprache sprechen ... (Wichtig: Es soll die Gruppe nicht nerven!)

DIE ROLLEN

VORSITZENDE***R**

BLANKO-KARTEN



Die*Der Vorsitzende des Gremiums ist eine zusätzliche Rolle. Sie*Er wird nach der ersten Nacht im ersten Plenum gewählt. Jede*r kann sich zur Wahl stellen. Die*Der Vorsitzende leitet die Sitzungen am Tag und die Abstimmungen. Bei einem unentschiedenen Ergebnis hat sie*er eine Stimme mehr.

Wenn die*der Vorsitzende das Spiel verlässt, kann sie*er die Karte an eine Person weitergeben oder es finden Neuwahlen statt. Am besten klärt die Gruppe zusammen, wie sie es machen möchte.

INDIVIDUALISIERUNG DER ROLLEN

Um das Spiel witziger und persönlicher zu machen, ist es natürlich möglich, die Spielkarten mit der Gruppe passend zur Kommune oder zum Gremium zu personalisieren und umzubenennen. Bei einigen Rollen bietet sich dies besonders an. Besonders bei den Schurk*innen könnt Ihr dort die Herausforderungen konkret benennen. Außerdem gibt es Blanko-Karten, wenn ihr weitere Rollen ins Spiel einführen wollt.

VARIATIONSMÖGLICHKEIT BEI VERNETZTEN PERSONEN

Auch bei den „Vernetzten Personen“ sind unterschiedliche Regeln bekannt. So können sie sich beispielsweise, wenn sie sich zum ersten Mal sehen, ihre Karten zeigen. Die Rolle der anderen Person kann aber auch eine Überraschung bleiben. Es gibt auch eine Spielvariante, bei der die*der Vernetzungsbeauftragte jede Nacht ein neues Paar auswählt. Diese Variante bietet sich an, wenn sehr wenig Rollen im Spiel sind und man etwas Spannung und Abwechslung reinbringen möchte.

OFFENBARUNG DER KARTEN

Was passiert eigentlich, wenn jemand aus der Runde ausscheidet? Dazu gibt es unterschiedliche Regeln, die den Schwierigkeitsgrad beeinflussen. Manche spielen es so, dass die Rolle der Person offenbart wird. Andere verraten nur, ob die Person ein*e Schurk*in war oder nicht. Man kann aber auch keine Informationen preisgeben. (In diesem Fall ist die Variante mit der Benennung der abgewählten Herausforderungen nicht möglich). Sprecht am besten mit den Mitspielenden am Anfang des Spiels, wie Ihr das machen möchtet und probiert bei mehreren Runden verschiedene Methoden aus.



Selbstverständlich könnt ihr eigene Regeln und Individualisierungen entwickeln und festlegen

TIPPS FÜR DIE MODERATION

🔄 REIHENFOLGE

Sich die Reihenfolge und Aktivitäten der vielen Rollen zu merken, ist gar nicht so leicht. Es hilft einen Notizzettel parat zu haben und sich wichtige Dinge aufzuschreiben, z.B. wer die vernetzten Personen sind oder wo der Partymensch übernachtet.



🧩 ROLLENVERSTÄNDNIS

Achte als Moderation darauf, dass alle die Regeln ihrer Rolle gut verstanden haben. Wenn Dir auffällt, dass jemand etwas nicht verstanden hat, erkläre es nochmal langsam und deutlich. Pass auf, dass Du dabei nicht zu viel über die Person verrätst.

(Häufiger Fehler ist z.B., dass die*der Bürgermeister*in nicht daran denkt, dass sie*er beide Fähigkeiten nur einmal im Spiel nutzen darf.)

Nach einigen Spielen habt ihr sicher noch eigene Tipps und Anmerkungen, die ihr ergänzen könnt.

REGELERKLÄRUNG AN DIE GRUPPE

Ihr habt nun einen vollständigen Überblick über die Grundlagen des Spiels. Geht die Regeln noch einmal in Kurzform durch und checkt, ob Ihr soweit alles verstanden und vorbereitet habt. Anschließend werden die Karten gemischt und an alle Mitspielenden verdeckt ausgeteilt. Die Rollenverteilung bleibt geheim.

- ✓ SPIELZIEL UND GRUNDVERSTÄNDNIS
- ✓ SPIEL- UND KOMMUNIKATIONSREGELN
- ✓ ROLLENAUSWAHL UND KARTEN-
AUFTEILUNG
- ✓ SPIELABLAUF DER NACHT-
UND SITZUNGSPHASEN
- ✓ SPIELENDENDE UND REFLEXION

Wenn es keine Nachfragen mehr gibt, liest die Moderation die Einleitungsstory vor, ruft die erste Nacht aus und das eigentliche Spiel kann beginnen.



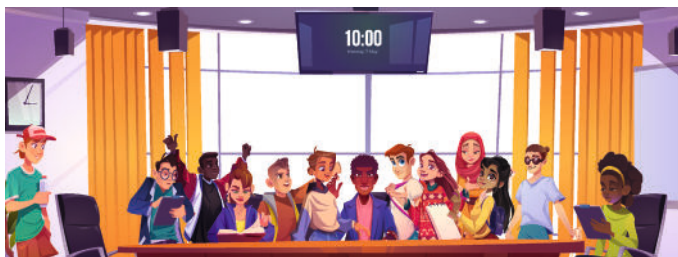
EINLEITUNGSSTORY

Die Kinder und Jugendlichen haben endlich ihr eigenes Kinder- und Jugendgremium in ihrem Ort aufgestellt, das regelmäßig zu Sitzungen zusammenkommt. Geleitet wird jede Sitzung im Plenum von der*dem Vorsitzenden des Kinder- und Jugendgremiums. Zusätzlich zu den Mitgliedern des Gremiums gibt es die Sonderrollen, die sich ebenfalls an die Arbeit machen und ihren jeweiligen Bestimmungen nachgehen. Nun, als alle anfangen sich einzubringen und vor Ort zu engagieren, merken die Mitglieder des Kinder- und Jugendgremiums, dass sich verschiedene Schurk*innen in ihr Kinder- und Jugendgremium eingeschlichen haben.

DIE SCHURK*INNEN MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER WEIL ZUM BEISPIEL:

- kein eigenes Budget existiert
- eingefahrenes Denken bei einigen Verwaltungsmitarbeiter*innen vorherrscht
- es Probleme der „Machtabgabe“ bei einzelnen Kommunalpolitiker*innen gibt
- Mitstreiter*innen fehlen
- ...

Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und stören eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. So wird das Kinder- und Jugendgremium immer kleiner.



Den jungen Menschen wird klar: Bevor sie ihre Projekte umsetzen und ihren Ort gestalten können, müssen sie die Schurk*innen besiegen und ihr Gremium retten. Ziel ist es, dass die Mitglieder des Kinder- und Jugendgremiums es schaffen, alle Schurk*innen zu identifizieren und vom Gremium auszuschließen, um sich wieder voll und ganz auf ihre eigentliche Arbeit im Kinder- und Jugendgremium zu konzentrieren. Dazu stehen ihnen verschiedene Personen aus der Politik, der Verwaltung oder dem Gremium selbst zur Seite, die sich mit ihren besonderen Fähigkeiten für das Kinder- und Jugendgremium einsetzen.

Am Tag kommen daher alle Akteur*innen zu einer Sitzung zusammen und diskutieren, wer aus der Gruppe ein*e Schurk*in sein könnte und abgewählt werden soll. Passt aber gut auf, dass ihr dabei niemand Unschuldiges abwählt, sonst können die Schurk*innen schnell die Oberhand gewinnen. Rettet jetzt eurer Kinder- und Jugendgremium!

Die erste Nacht



Die Moderation bittet alle Teilnehmenden die Augen zu schließen. Dann "erwachen" jeweils die Personen, die von der Moderation dazu aufgerufen werden. Was genau die einzelnen Personen tun sollen, entnehmen sie ihrer Karte. Nach Ausübung ihrer Funktion, schließt die Person wieder die Augen. In folgender Reihenfolge werden die Rollen in der ersten Nacht aufgerufen:

**Ist die aufgeführte Sonderrolle nicht im Spiel,
wird der Punkt übersprungen.**



Vernetzungsbeauftragte*r vernetzt zwei Personen

Die*Der Vernetzungsbeauftragte wählt in der ersten Nacht zwei Personen aus, die sich eng miteinander vernetzen. Dazu zeigt sie*er auf die Personen (möglich: auch sich selbst).



Vernetzte Personen lernen sich kennen

Die Personen werden daraufhin von der Moderation angehtippt und lernen sich kennen. Wenn eine der beiden abgewählt oder vertrieben wird, verlässt auch die andere das Gremium.



Partymensch übernachtet bei jemandem

Der Partymensch ist nachts noch viel unterwegs und findet am Ende den Weg nach Hause nicht. Deshalb wählt sie*er durch stilles Zeigen jemanden aus, bei dem sie*er übernachtet.



Jugendpolitische*r Sprecher*in wählt beschützte Person

Die*Der jugendpolitische*r Sprecher*in setzt sich für die Rechte des Kinder- und Jugendgremiums ein und versucht es zu beschützen. Jede Nacht wählt sie*er durch stilles Zeigen eine Person aus. Diese kann in der Nacht nicht durch die Schurk*innen vertrieben werden.

Die erste Nacht

5

Schurk*innen vertreiben Person

Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müssen sie sich unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass sie die Schurk*innen sind.

6

Bürgermeister*in trifft Entscheidung

Die Moderation zeigt ihr*ihm, welche Person von den Schurk*innen vertrieben wurde. Der*die Bürgermeister*in signalisiert durch Daumenzeichen, ob sie*er die Person aufhalten möchte. Dann entscheidet sie*er, ob sie*er eine weitere Person vertreiben möchte.

7

Begleitperson recherchiert Schurk*innen

Wenn die Begleitperson dran ist, zeigt sie still auf eine Person ihrer Wahl. Die Moderation zeigt ihr nun per Daumenfeedback, ob die ausgewählte Person ein*e versteckte*r Schurk*in ist oder nicht.

8

Pressesprecher*in stiftet jemanden an zu reimen

Die*Der Pressesprecher*in wählt am Ende der Nacht eine Person aus, die am nächsten Tag im Plenum reimen muss. Sie*Er kann auch sich selbst auswählen. Dazu zeigt sie*er auf eine Person, die daraufhin von der Moderation angetippt wird.

9

**Presse
berichtet**

Die Presse zeigt still auf eine Person, die daraufhin von der Moderation angetippt wird. Diese Person hat keine Zeitung bekommen und dadurch nicht von der Sitzung erfahren. Sie darf am nächsten Tag im Plenum nicht reden und auch an der Abstimmung nicht teilnehmen.

10

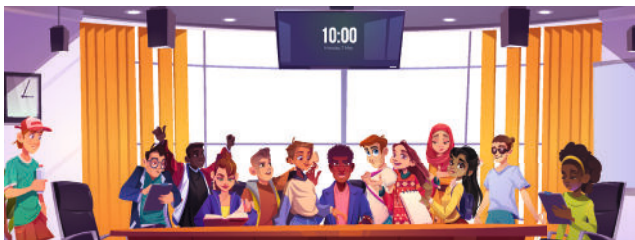
**Ende der
ersten Nacht**

Alle Teilnehmenden öffnen wieder die Augen. Die Moderation benennt den oder die Spieler*innen, die in dieser Nacht vertrieben wurden. Danach beginnt die erste Sitzung.



Die ERSTE SITZUNG

Die Moderation führt durch die einzelnen „Tagesordnungspunkte“. Nach der Wahl der*des Vorsitzenden kann diese*r auch die Leitung der Sitzung übernehmen; gemeinsam könnt Ihr das vorher überlegen.



WAHL DER*DES VORSITZENDEN

Gemeinsam wählt Ihr eine*n Vorsitzende*n. Dazu können zunächst Vorschläge gesammelt, Bewerbungsreden gehalten und anschließend abgestimmt werden. Wie genau Ihr hier verfahren möchtet, ist Eure Entscheidung.



2

PLENUMS-DISKUSSION

Im Plenum diskutiert Ihr, wer wohl die Schurk*innen sind. Dabei können sich alle Spieler*innen gegenseitig nominieren. Die*Der Vorsitzende des Gremiums leitet die Sitzung und sammelt die Nominierungen. Es ist sinnvoll, wenn mindestens zwei und maximal 3 – 4 Personen nominiert werden. Am Ende der Sitzung wird abgestimmt, wer von den Nominierten das Gremium verlassen soll. Dabei haben, bis auf die Person, die schweigen muss (siehe Rolle der Presse), alle eine Stimme. Um die Aktivität im Spiel zu fördern, darf sich beim Abstimmen niemand enthalten. Bei Gleichstand zählt die Stimme der*des Vorsitzenden doppelt. Es ist möglich nach der ersten Nacht noch niemanden abzuwählen. Dazu muss sich die Gruppe gemeinsam entscheiden.



3

ABWAHL BEKANNT GEBEN

Die Moderation oder die*der Vorsitzende wertet das Abstimmungsergebnis aus und gibt die Person bekannt, die das Gremium verlassen wird.

WEITERER SPIELVERLAUF

Von nun an verlaufen die Nächte und Plenumsitzungen in folgender Reihenfolge. Beachtet hierbei auch die Tipps zur Moderation.



Jede weitere Nacht



Partymensch
übernachtet
bei jemandem



Jugendpolitische*r
Sprecher*in wählt
beschützte Person



Schurk*innen
vertreiben Person



Bürgermeister*in
trifft Entscheidung



Begleitperson
recherchiert
Schurk*innen



Pressesprecher*in
stiftet jemanden an
zu reimen



Presse
berichtet



Ende
der Nacht

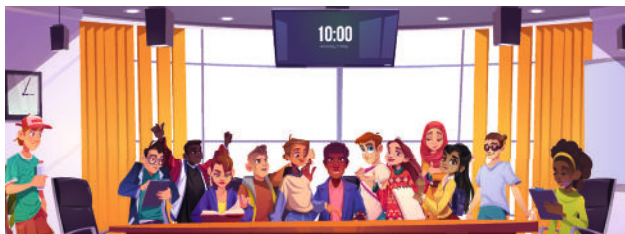
Jede weitere Sitzung



Plenumsdiskussion



Abwahl bekannt geben



Die Moderation prüft am Ende jeder Sitzung, ob ein Team alle anderen Spieler*innen vertrieben und daher gewonnen hat und beginnt entweder mit der Moderation einer weiteren Nacht oder läutet das Spielende ein.

DAS SPIELLENDE

Nach dem entweder das Team des „Kinder- und Jugendgremiums“, das Team der „Schurk*innen“ oder sogar das Team „Vernetzte Personen“ gewonnen hat, wird das Siegerteam beglückwünscht. Gemeinsam steigen dann alle Spieler*innen in die Reflexion ein.

REFLEXION

Die Spieler*innen wurden während der Partie aus ihrem Alltag heraus geholt und mussten eine Rolle spielen. Während der verschiedenen Nacht- und Plenumsphasen werden verschiedene Argumentationen ausprobiert, es kommen unterschiedliche Verhaltensweisen ans Tageslicht und vielleicht entstehen auch Konflikte. Nach dem Spiel ist es deshalb enorm wichtig, die Spielenden wieder aus ihrer Rolle herauszuholen und über die im Spiel entstandenen Situationen und Ereignisse zu sprechen. Mit Hilfe einer Reflexionsrunde kann es sogar gelingen, die aus dem Spiel gewonnenen Erkenntnisse in die echte Tätigkeit im Kinder- und Jugendgremium zu transferieren. Ihr könnt Euch dazu eigene Fragen überlegen oder Euch mithilfe der Reflexionskarten durch die Reflexion führen lassen. Achtet bei der Reflexion bitte auf eine gute Gesprächskultur und die entsprechenden Feedbackregeln. Weitere Anregungen und Fragen zur Reflexion findet Ihr auf der Website: <https://kijupa.adb.de/werwolf/>

REFLEXIONSFRAGEN

WAHL DES VORSITZENDEN

- Wie zufrieden wart Ihr mit dem Prozess? Wie demokratisch war die Wahl?
- Wie hat die Wahl stattgefunden? Gab es eine Wahlleitung? Wurden Kandidat*innen aufgestellt? Wurde geheim gewählt?
- Wer ist gewählt worden und was waren die ausschlaggebenden Gründe? Gab es Bewerbungsreden?
- Wie zufrieden war jede*r Einzelne von Euch mit dem Ergebnis?
- Was war deine eigene Rolle?
- Vergleicht die Wahl mit dem Ablauf von Wahlen in Eurem eigenen Gremium. Was könntet Ihr anders machen / übernehmen?

ABWAHL VON MITGLIEDERN

- Wie zufrieden wart Ihr mit dem Prozess? Wie demokratisch waren die Abstimmungen?
- Haben sich in den Diskussionen alle in gleicher Weise eingebracht? Wurde manchen Leuten mehr oder anderen weniger zugehört?
- Wer wurde abgewählt und was waren die ausschlaggebenden Gründe? Konnten sich Personen, die viel gesprochen haben, länger im Spiel halten oder wurden sie früher abgewählt? Wie konnten Personen verhindern, dass sie abgewählt werden?
- Wäre es gut gewesen, sich enthalten zu können? Hätte dies zu Veränderungen im Spiel geführt? Welche Vorteile und welche Nachteile bringen Enthaltungen mit sich?
- Hatte es eine Auswirkung, dass die*der Vorsitzende bei Stimmengleichheit mit ihren*seinen zwei Stimmen die Abstimmung entscheidet? Ist diese Macht aus Eurer Sicht gerechtfertigt? Wurde sie ausgenutzt?
- Vergleicht die Abstimmung mit Entscheidungsprozessen in Eurem eigenen Gremium. Was könnt Ihr anders machen / übernehmen?

ABGEWÄHLTE MITGLIEDER

- Was haben die Personen gemacht, nachdem sie abgewählt wurden? Konnten sie sich trotzdem noch einbringen?
- Welchen Möglichkeiten gibt es in Eurem Gremium, dass sich auch Personen einbringen können, die nicht (mehr) Mitglied sind?

GENDERN

- Habt Ihr im Spiel gegendert? Was spricht aus Eurer Sicht dafür? Wie macht Ihr das in Eurem Gremium?
- Hatten Personen von einem bestimmten Geschlecht häufiger das Wort? Wenn ja, woran hat es gelegen?
- Wurden Personen von einem bestimmten Geschlecht früher/häufiger abgewählt? Wenn ja, woran hat es gelegen?
- Wie ist in Eurem Gremium die Verteilung von Rollen? Gibt es bei Euch Ämter, die meist von Personen eines bestimmten Geschlechts übernommen werden?
- Was könntet Ihr unternehmen, um Geschlechtergerechtigkeit herzustellen?

VARIANTE

- Überlegt Euch, wie man auf anderen Wegen als durch eine Abstimmung zu Entscheidungen kommen könnte (Konsensfindung, Losverfahren, die*der Vorsitzende entscheidet alleine, ...).
- Spielt nochmal eine Runde, bei der Ihr auf anderem Wege entscheidet, wer aus dem Gremium ausscheidet.
- Besprecht im Anschluss an diese Spielrunde, ob es so fairer war und mehr Spaß gemacht hat. Hat die Spielrunde Euren Vorstellungen von Demokratie entsprochen?
- Redet auch darüber, wie es allen Spieler*innen hierbei ergangen ist.

Impressum

Die Spielidee entstand im Rahmen des Vernetzungstreffens der Brandenburger Kinder- und Jugendgremien 2021, einer Veranstaltung der Stiftung Begegnungsstätte Gollwitz und des Kompetenzzentrums Kinder- und Jugendbeteiligung Brandenburg. Vertreter*innen von Kinder- und Jugendgremien aus Brandenburg und NRW haben mit Unterstützung des Kompetenzzentrums Kinder- und Jugendbeteiligung Brandenburg das Spiel inhaltlich weiterentwickelt. In Zusammenarbeit mit der Akademie für Kinder- und Jugendparlamente und mit Hilfe der Serious Game Agentur espoto wurde das Spiel fertig gestellt und produziert.

Die Autor*innen



Alina Haarnagell



Anaïs Luna von Fircks



Maurice Heilmann

Herausgeber

Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. (AdB)
Mühlendamm 3 · 10178 Berlin · info@adb.de · adb.de
Verantwortlich: Ina Bielenberg (v.i.S.d.P.)

3. überarbeitete Auflage, Berlin 2025

Gestaltung & Satz 2023: Espoto · Überarbeitete Auflage 2025: Gerd Beck

Druck: Friedmann Print Data Solutions GmbH

Die Akademie für Kinder- und Jugendparlamente ist ein Projekt des AdB, gefördert vom BMBFSFJ aus Mitteln des KJP im Rahmen der Jugendstrategie.

Akademie für Kinder- und Jugendparlamente

Politische Bildung stärkt Demokratie



Kinder & Jugend
BETEILIGEN



Unterstützt von



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen des:



AdB

Arbeitskreis deutscher
Bildungsstätten e. V.