Spielanleitung

Spielbeschreibung

Der «Weg der Demokratie» ist ein ausserschulisches Angebot zur erlebnisorientierten Politikvermittlung bei Jugendlichen im Kanton Zürich. Spielerisch wird Demokratie als Teil des Alltags erfahrbar gemacht.

Gemeinsam gibt es neun Aufgaben rund um das Thema Demokratie zu lösen. In Gruppen wird am Demokratiekompass gestartet, der physischen Plattform mit Plakatsäule. Von dort wird via Smartphone an sieben verschiedene Standorte navigiert. An jedem Ort warten spannende Aufgaben auf die Teilnehmenden. Sind alle Aufgaben erfüllt, trifft man sich wieder beim Demokratiekompass, beantwortet die letzten zwei Fragen und formuliert gemeinsam ein Anliegen an den Kantonsrat.

Key Facts

Zielgruppe: Jugendliche, geeignet für Schulklassen und Gruppen
Dauer: ca. 2 Stunden
Ort: Demokratiekompass in Zürich, Uster oder Winterthur
Kosten: Keine

Demokratiekompass Standorte

Zürich

Verwaltungszentrum Werd
Werdstrasse 75
8004 Zürich

Uster

Kreuzung Quellenweg / Hohfurenweg
8610 Uster

Winterthur

Theater Winterthur
Theaterstrasse 4
8440 Winterthur

Spielvorbereitung

1. Registrieren

Eine Person meldet sich als Spielleitung an und gibt an, wie viele Gruppen mitspielen.

2. Spielmaterial erhalten

An die registrierte Person wird per E-Mail das Spielmaterial verschickt:

- Eine Anleitung für die Spielleitung (PDF) mit QR-Code für das Dashboard (Aktivierung vor Ort)
- Eine Anleitung pro Gruppe (PDF) mit QR-Code (Spielaktivierung vor Ort)

3. Gruppen bilden

Die Gruppen werden vor dem Spielstart gebildet. Empfohlen werden 5–6 Personen pro Gruppe.

4. Gruppenname wählen

Jede Gruppe wählt einen Namen aus. Den Namen müssen sich alle Mitglieder merken, da er beim Spielstart eingegeben wird.

5. Rollen verteilen

In jeder Gruppe werden zwei Rollen bestimmt:

- Navigator – führt die Gruppe von Ort zu Ort
- Chief – liest unterwegs die Aufgaben vor

In diesen Funktionen ist es wichtig, am Spieltag ein vollgeladenes Smartphone dabeizuhaben.

Optional: Anliegen formulieren

Vor dem Spiel

Die Gruppen diskutieren zusammen aktuelle Anliegen, Meinungen und Ansichten – was beschäftigt aktuell? Beispiele: Umwelt, Migration, Finanzen oder andere Themen. Jede Gruppe formuliert dabei ein aktuelles Anliegen. Dieses kann in verschiedenen Formen zum Ausdruck gebracht werden:

Spielanleitung

Plakat
Die Gruppen gestalten ein Plakat und formulieren darauf ihr Anliegen. Beim Demokratiekompass befindet sich eine Litfasssäule, an der jede Gruppe ihr Plakat zum Abschluss des Spiels anbringen und fotografieren kann. Die Fotos werden auf dem Smartphone des gewählten Chiefs gemacht und können nach dem Spiel als Anliegen digital eingereicht werden.

Text
Die Gruppe schreibt ihr Anliegen auf und macht ein Foto davon. Die Fotos werden auf dem Smartphone des gewählten Chiefs gemacht.

Die Anliegen der Jugendlichen sind wichtig und sollen auch nach aussen getragen werden. Bevor das Spiel vor Ort beendet wird, besteht die Möglichkeit, in einem Eingabefenster das Anliegen freiwillig einzureichen und auf der Website sichtbar zu machen. Dafür wird das Foto des Plakats oder der Text einfach hochgeladen. Die Inhalte werden durch den Kantonsrat geprüft und bei Freigabe auf der Website publiziert. Die Veröffentlichung ist freiwillig.

Hilfsmittel für die Vorbereitung sind auf der Website zu finden:
- Demokratiequiz
- Wissenwertes
- Didaktisch-methodische Hinweise und Lehrplanbezüge

Am Spieltag: Start am Demokratiekompass

Überprüfung vor dem Start
- Jede Gruppe benötigt zwei Smartphones mit GPS-Funktion (Chief und Navigator)
- Voller Akku – beide Geräte ausreichend geladen
- Genügend Datenvolumen – für Navigation & Aufgaben ohne WLAN
- Ausreichend Bildschirmzeit – mindestens 3 Stunden pro Smartphone

1. Aktivierung Dashboard Spielleitung
Die Spielleitung scannt den QR-Code aus der Spielleiterin-Anleitung, um zum Dashboard zu kommen.

2. Aktivierung Gruppen
Jede Gruppe aktiviert sich durch den gewählten Chief, der den QR-Code auf der Gruppen-Anleitung scannt und mit der Gruppe die Felder ausfüllt. Dann geht's los: Das Spiel startet.

3. Start Weg der Demokratie
Die Gruppen werden zu den verschiedenen Standorten navigiert. Der Chief erhält QR-Codes, welche der Navigator scannt und die Gruppe zu den Standorten führen. Der Chief liest auf seinem Smartphone die Fragen vor Ort vor. Die Spielleitung kann live im Dashboard verfolgen, wie die Gruppen abschneiden.

4. Abschluss
Nach allen absolvierten Stationen führt der Weg zurück zum Demokratiekompass. Dort beantwortet jede Gruppe vor Ort noch zwei Abschlussfragen zum Spiel. Falls im Vorfeld ein Anliegen formuliert wurde, besteht nun die Möglichkeit, dieses freiwillig sichtbar zu machen.

Bei einem erstellten Plakat wird dieses an der Litfasssäule fotografiert und das Foto hochgeladen. Bei geschriebenem und abfotografiertem Text wird das Foto ebenfalls direkt über das Eingabefenster hochgeladen.

Die Eingabe ist vollständig freiwillig – falls kein Anliegen formuliert wurde oder keine Publikation gewünscht ist, kann der Schritt einfach übersprungen werden.

Spielanleitung

Alle eingereichten Inhalte werden durch den Kantonsrat geprüft und erscheinen nach Freigabe auf der Website.

Die Spielleitung erhält nach dem Spiel eine E-Mail mit einem Link zum Uploadportal, falls ein Anliegen der Gruppe nachträglich noch eingereicht werden möchte.

Wichtige Merkpunkte

- Alle PDFs müssen ausgedruckt und vor Ort dabei sein.
- Zwei Smartphones mit GPS sind pro Gruppe nötig (eines für den Chief, eines für den Navigator).
- Wenn Plakate erstellt wurden: Mitbringen eines Klebebands
- QR-Codes werden erst am Demokratiekompass gescannt.