

Game Design Document (GDD)

Das Rad der Demokratie

Ein rollenbasiertes Improvisations- und Reflexionsspiel zur Förderung demokratischer Kompetenzen – in drei Szenarien.

Ein Spiel zum Thema Demokratie im Schulalltag

1. Spielübersicht

1.1. Kernkonzept

“Das Rad der Demokratie” ist ein pädagogisches Spiel, das demokratische Prozesse, Perspektivenübernahme und kommunikative Kompetenz erfahrbar macht. Die Spielenden schlüpfen in unterschiedliche Rollen und müssen in zufällig generierten, konfliktbehafteten Situationen improvisieren – entweder in Form eines Monologs oder eines Dialogs. Die Leistung wird anschließend von den Mitspielenden verdeckt bewertet. Das Spiel ist sowohl für den analogen Einsatz als auch für die digitale Begleitung über eine Web-App konzipiert, wobei die App-Variante auf einem zentralen Gerät (Smartboard oder iPad) das Spielgeschehen steuert, während die Bewertung auf den persönlichen Endgeräten der Mitspielenden erfolgt.

Das Spiel bietet drei thematische Szenarien, die alle demokratische Prinzipien vermitteln – in unterschiedlichen Welten:

| Szenario | Setting | Demokratie-Fokus |
|----------------------------------|-----------------------|---|
| Demokratie im Schulalltag | Reales Schulsystem | Machtstrukturen, Partizipation, Zivilcourage im Schulkontext |
| Die Ritterburg | Mittelalterliche Burg | Ständegesellschaft, Gerechtigkeit, Mitbestimmung, Machtverteilung |
| Das Leben auf dem Mars | Mars-Kolonie | Ressourcenverteilung, Überlebensethik, Selbstbestimmung, Gemeinwohl |

1.2. Zielgruppen

Das Spiel richtet sich an zwei klar definierte Einsatzkontexte, die sich in Tiefe und Reflexionsniveau unterscheiden, jedoch dieselbe Spielmechanik teilen:

- **Schulunterricht:** Schüler_innen ab ca. 12 Jahren (Förderung von Empathie, Zivilcourage und demokratischer Teilhabe).
- **Lehrkräftefortbildung:** Lehrpersonen, Schulleitungen, Schulsozialarbeiter_innen (Rollenreflexion, Systemverständnis, Konfliktlösung).

1.3. Rahmenbedingungen

| Parameter | Wert |
|------------------------------|--|
| Spielende | Ab 3 Personen oder 3 Gruppen |
| Spieldauer | Flexibel (empfohlen: 45-90 Minuten) |
| Spielrunden | Wählbar: 1, 2, 3, 5 oder 8 Spielrunden |
| Definition Spielrunde | 1 Spielrunde = alle Spielenden waren je 1× an der Reihe |
| Spielzüge gesamt | Spielrunden × Anzahl Spielende (z.B. 3 Runden × 4 Personen = 12 Spielzüge) |
| Szenarien | 3 (Schule, Ritterburg, Mars) – vor Spielbeginn wählbar |

Materialien (pro Szenario):

- Drehrad 1 (Die Rolle) – 12 Segmente

- Drehrad 2 (Die Situation / Der Ort) – 12 Segmente
 - 120 Situationskarten (10 pro Ort)
 - 1 sechseitiger Würfel (W6)
 - Score Cards (Papier oder App-basiert)
-

2. Die drei Szenarien

2.1. Szenario 1: Demokratie im Schulalltag

Dieses Szenario bildet das reale Schulsystem ab. Die Spielenden erleben Konflikte und Entscheidungssituationen, die im Schulalltag tatsächlich vorkommen können – von Mobbing über Wahlkämpfe bis hin zu Datenschutzverletzungen.

2.1.1. Die 12 Rollen

| Nr. | Rolle | Beschreibung |
|-----|---|---|
| 1 | Schüler_in | Direkt betroffene Schüler_in |
| 2 | Klassensprecher_in / Schulsprecher_in | Gewählte Interessenvertretung der Schüler_innen |
| 3 | Mitschüler_in (Beobachter_in / Bystander) | Unbeteiligte Mitschüler_in, die das Geschehen beobachtet |
| 4 | Klassenvorstand / Klassenlehrer_in | Verantwortliche Lehrperson der Klasse |
| 5 | Fachlehrer_in | Lehrperson eines spezifischen Unterrichtsfachs |
| 6 | Schulleitung (Direktor_in) | Leitungsperson der Schule |
| 7 | Schulwart_in / Hausmeister_in | Technische Betriebskraft der Schule |
| 8 | Sekretariats-Mitarbeiter_in | Administrative Kraft im Schulsekretariat |
| 9 | Elternteil (individuell) | Erziehungsberechtigte Person eines Kindes |
| 10 | Elternvertreter_in (Gremium) | Gewählte Interessenvertretung der Eltern |
| 11 | Schulsozialarbeiter_in / Schulpsycholog_in | Unterstützungspersonal für soziale und psychische Belange |
| 12 | Behörde / Landesschulverwaltung (Bildungsdirektion) | Übergeordnete Verwaltungsbehörde |

2.1.2. Die 12 Orte

| Nr. | Ort | Kurzbeschreibung |
|-----|--------------------------------------|---|
| 1 | Schulhof / Pausenhof | Öffentlicher Außenbereich während der Pause |
| 2 | Klassenzimmer | Während des laufenden Unterrichts |
| 3 | Lehrer_innenzimmer | Interner Rückzugsraum des Lehrpersonals |
| 4 | Gang / Korridor | Halböffentlicher Bereich in der Pause |
| 5 | Direktionsbüro | Formeller Entscheidungsraum der Schulleitung |
| 6 | Schulkantine / Buffet | Sozialer Raum für Verpflegung und informellen Austausch |
| 7 | Elternsprechstunde / Elternsprechtag | Formelles Gespräch zwischen Schule und Erziehungsberechtigten |
| 8 | Schulbus / Schulweg | Halb-privater Raum außerhalb des Schulgebäudes |
| 9 | Schulveranstaltung | Schulfest, Sportfest, Exkursion oder ähnliche Events |
| 10 | Garderobe / Umkleideraum (Turnsaal) | Privater Raum mit eingeschränkter Aufsicht |
| 11 | Online / Klassen-Chat | Digitaler Kommunikationsraum (WhatsApp, Discord etc.) |
| 12 | Konferenz | Klassenkonferenz, Schulforum oder Gremiumssitzung |

2.2. Szenario 2: Die Ritterburg

Dieses Szenario versetzt die Spielenden in eine mittelalterliche Burg. Die Konflikte drehen sich um Machtverteilung, Ständegesellschaft, Gerechtigkeit und die Frage, wer mitbestimmen darf – Themen, die direkte Parallelen zur modernen Demokratie aufweisen. Die Situationen sind bewusst so gestaltet, dass sie historische Machtstrukturen erfahrbar machen und gleichzeitig zum Transfer auf heutige demokratische Prozesse einladen.

2.2.1. Die 12 Rollen

| Nr. | Rolle | Beschreibung |
|-----|-----------------------------------|---|
| 1 | König_in / Burgherr_in | Höchste Autorität auf der Burg – aber bist du gerecht? |
| 2 | Ritter_in | Eid geschworen für Ehre und Schutz – aber wem bist du loyal? |
| 3 | Burgvogt_in / Kastellan_in | Verwaltet die Burg im Alltag: Organisation, Vorräte, Personal |
| 4 | Hofnarr_in / Spielmann_frau | Die einzige Person, die dem König die Wahrheit sagen darf |
| 5 | Schmied_in / Waffenschmied_in | Essentielles Handwerk – ohne dich keine Waffen, keine Werkzeuge |
| 6 | Bauer_Bäuerin | Ernährt alle, wird selten gehört – ohne dich verhungern alle |
| 7 | Mönch_in / Geistliche_r | Moralische und religiöse Autorität – dient sie der Gerechtigkeit? |
| 8 | Händler_in / Marktfrau_mann | Bringt Waren und Wissen von außerhalb – Handel ist Macht |
| 9 | Küchenmeister_in / Koch_Köchin | Versorgt die Burg mit Essen – wer was bekommt, ist Macht |
| 10 | Wachsoldat_in / Torwächter_in | Entscheidet, wer rein darf – sieht alles, Tag und Nacht |
| 11 | Heiler_in / Kräuterkundige_r | Heilt mit Wissen über Pflanzen – weise oder verdächtig? |
| 12 | Botschafter_in / Herold_in | Überbringt Nachrichten – Diplomatie und Wortwahl als Werkzeug |

2.2.2. Die 12 Orte

| Nr. | Ort | Kurzname |
|-----|-----------------------------------|------------|
| 1 | Im Thronsaal | Thronsaal |
| 2 | Im Burghof | Burghof |
| 3 | In der Küche / Vorratskammer | Küche |
| 4 | Auf der Burgmauer / dem Wehrgang | Burgmauer |
| 5 | Auf dem Marktplatz (vor der Burg) | Marktplatz |
| 6 | Im Kerker / Verlies | Kerker |
| 7 | In der Kapelle / im Kloster | Kapelle |
| 8 | In der Schmiede / Werkstatt | Schmiede |
| 9 | Im Rittersaal / Festsaal | Rittersaal |
| 10 | Am Burgtor / an der Zugbrücke | Burgtor |
| 11 | Im Geheimgang / Turm | Geheimgang |
| 12 | Am Brunnen / Waschplatz | Brunnen |

2.3. Szenario 3: Das Leben auf dem Mars

Dieses Szenario versetzt die Spielenden in eine Mars-Kolonie, in der Ressourcenknappheit, Isolation und Überlebensdruck demokratische Entscheidungsprozesse auf die Probe stellen. Die Situationen thematisieren Fragen wie: Wer darf mitbestimmen, wenn es ums Überleben geht? Gelten Menschenrechte auch auf dem Mars? Darf eine Gemeinschaft Einzelne zum Wohl aller opfern? Die Abstraktion durch das Science-Fiction-Setting ermöglicht es, heikle Themen (Ressourcenverteilung, Machtmissbrauch, Ausgrenzung) distanziert und spielerisch zu verhandeln.

2.3.1. Die 12 Rollen

| Nr. | Rolle | Beschreibung |
|-----|-------------------------------------|---|
| 1 | Kommandant_in / Stationsleiter_in | Gesamtverantwortung – jede Entscheidung kann über Leben und Tod entscheiden |
| 2 | Wissenschaftler_in / Forscher_in | Sucht nach Antworten – rechtfertigt Wissen Sonderrechte? |
| 3 | Ingenieur_in / Techniker_in | Hält die Station am Laufen – Lebenserhaltung, Strom, Wasser |
| 4 | Ärzt_in / Mediziner_in | Verantwortlich für Gesundheit – bei begrenzten Medikamenten unmögliche Entscheidungen |
| 5 | Pilot_in / Navigator_in | Verbindung zwischen Station und Außenwelt – und zur Erde |
| 6 | Botaniker_in / Gärtner_in | Züchtet die einzige Nahrung – ohne Gewächshaus verhungert die Kolonie |
| 7 | Kommunikationsoffizier_in | Stimme zwischen Mars und Erde – was gesendet wird, ist Macht |
| 8 | Sicherheitsbeauftragte_r | Sorgt für Ordnung – wo endet Schutz, wo beginnt Kontrolle? |
| 9 | Geologe_Geologin / Bergbauexpert_in | Sucht Ressourcen im Marsboden – Funde können retten oder Konflikte auslösen |
| 10 | Koch_Köchin / Versorgungsmanager_in | Verwaltet Rationen – wer wie viel bekommt, liegt oft in deiner Hand |
| 11 | Psycholog_in / Mediator_in | Kümmert sich um mentale Gesundheit – in der Isolation die letzte Anlaufstelle |
| 12 | Neuankömmling / Praktikant_in | Gerade erst gelandet – frische Ideen, aber noch kein Status |

2.3.2. Die 12 Orte

| Nr. | Ort | Kurzname |
|-----|---|--------------------|
| 1 | In der Kommandozentrale | Kommandozentrale |
| 2 | Im Gewächshaus / Biodome | Gewächshaus |
| 3 | Im Laboratorium | Labor |
| 4 | Im Wohnmodul / den Schlafkapseln | Wohnmodul |
| 5 | An der Luftschleuse / im Außenbereich | Luftschleuse |
| 6 | Im Kommunikationsraum | Kommunikationsraum |
| 7 | Im Maschinenraum / bei der Lebenserhaltung | Maschinenraum |
| 8 | Im Gemeinschaftsraum / in der Kantine | Kantine |
| 9 | Auf der Krankenstation / Medibay | Krankenstation |
| 10 | Im Lagerraum / in der Vorratskammer | Lagerraum |
| 11 | In der Rover-Garage / am Landeplatz | Rover-Garage |
| 12 | Auf der Aussichtsplattform / im Observatorium | Observatorium |

3. Spielmechaniken (für alle Szenarien identisch)

3.1. Der Aktions-Würfel (Monolog vs. Dialog)

Nachdem Rolle und Situation feststehen, wird ein klassischer sechseitiger Würfel geworfen, um die Art der Performance zu bestimmen:

| Würfelwurf | Aktionstyp | Beschreibung |
|----------------|----------------|---|
| 1, 2, 3 oder 4 | Monolog | Die spielende Person reflektiert die Situation alleine aus der Perspektive ihrer Rolle. |
| 5 oder 6 | Dialog | Die spielende Person führt ein Gespräch mit einer Dialogpartner_in. |

Wahrscheinlichkeiten: Monolog tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von $\frac{4}{6}$ (ca. 67%) auf, Dialog mit $\frac{2}{6}$ (ca. 33%).

Sonderregel: Dialog beim ersten Spielzug

Fällt beim allerersten Spielzug eines Spiels ein Dialog (Würfelergebnis 5 oder 6), so übernimmt die Person, die als nächstes an der Reihe wäre, die Rolle der Dialogpartner_in. Diese Person bleibt dabei in ihrer eigenen, zuvor erdrehten Rolle oder übernimmt eine generische Gegenrolle – je nach Vereinbarung der Gruppe. Der reguläre Spielzug dieser Person wird dadurch nicht übersprungen; sie ist beim nächsten Zug wieder vollständig an der Reihe.

Regelfall: Dialog ab dem zweiten Spielzug

Ab dem zweiten Spielzug ist der Dialogpartner stets die Person, die den unmittelbar vorherigen Spielzug hatte. Diese Person bleibt in ihrer eigenen, zuvor erdrehten Rolle oder übernimmt eine generische Gegenrolle (je nach Vereinbarung der Gruppe).

4. Spielablauf

4.1. Spielvorbereitung & Start

1. **Szenario wählen:** Die Gruppe wählt eines der drei Szenarien (Schule, Ritterburg oder Mars).
2. **Spielende eintragen:** Alle Spielenden werden namentlich erfasst (analog auf einem Zettel oder digital in der App). Die Reihenfolge wird festgelegt.
3. **Spielrunden wählen:** Die Gruppe einigt sich auf die Anzahl der Spielrunden (empfohlen: 3-5 Runden für eine Schulstunde). 1 Spielrunde bedeutet, dass alle Spielenden je 1× an der Reihe waren.
4. **Wer beginnt?** Die Gruppe muss demokratisch verhandeln, wer das Spiel beginnt. Es gibt keine feste Regel (wie “der Jüngste beginnt”), sondern die Gruppe muss ein Kriterium finden und sich einigen. Dies ist bereits der erste demokratische Aushandlungsprozess des Spiels.
5. **Reihenfolge:** Nach der Startperson wird reihum (im Uhrzeigersinn) gespielt.

4.2. Ein Spielzug (Der Turn)

1. **Drehen:** Die Person, die an der Reihe ist, dreht Rad 1 (Rolle) und Rad 2 (Ort). In der App erfolgt dies durch Antippen der animierten Räder.
2. **Karte ziehen:** Eine Situationskarte passend zum erdrehten Ort wird gezogen und laut vorgelesen. Der Platzhalter `<deine Rolle>` wird dabei durch die erdrehte Rolle ersetzt.
3. **Würfeln:** Die Person würfelt, um zu bestimmen, ob ein Monolog (1-4) oder ein Dialog (5-6) gespielt wird.
4. **Bei Dialog – Dialogpartner_in bestimmen:** Fällt ein Dialog, wird die Dialogpartner_in bestimmt (siehe Abschnitt 3.1). Diese Person wählt ihre Gegenrolle aus den 12 verfügbaren Rollen des gewählten Szenarios.
5. **Performance-Timer starten:** Ein optionaler Timer (15, 30, 45 oder 60 Sekunden) kann gestartet werden, um die Performance zeitlich zu begrenzen und den Spielfluss aufrechtzuerhalten.
6. **Performance:** Die Situation wird improvisiert. Bei Ablauf des Timers endet die Performance.
7. **Bewertung:** Alle nicht-performenden Mitspielenden füllen verdeckt ihre Score Card aus. *Hinweis: Bei einem Dialog wird immer nur die Person bewertet, die regulär an der Reihe ist, nicht die Dialogpartner_in aus der Vorrunde.*
8. **Rundencode / QR-Code:** In der App wird ein 6-stelliger Rundencode generiert, den die Mitspielenden auf ihren persönlichen Geräten eingeben, um die Score Card für genau diesen Spielzug auszufüllen.

4.3. Spielende und Auswertung

Das Spiel endet, wenn alle gewählten Spielrunden absolviert wurden – also wenn jede Spielerin und jeder Spieler die vereinbarte Anzahl an Malen an der Reihe war. Die Punkte aller verdeckten Score Cards werden addiert. Eine abschließende Reflexionsrunde (Debriefing) ist essentiell, um die erlebten Situationen und das Feedback pädagogisch aufzuarbeiten.

5. Das Bewertungssystem (Score Card)

Die Bewertung erfolgt verdeckt durch die Mitspielenden (Peer-Feedback). Dies kann analog auf Papier oder digital über die Begleit-App geschehen. Um den Spielfluss nicht zu stören, ist das System auf eine einfache Addition von Punkten ausgelegt.

5.1. Bewertungskategorien

| Kategorie | Leitfrage | Punkte |
|---|---|----------------|
| 1. Rollenverständnis & Inhalt | Hat die Person die gezogene Rolle und die Situation inhaltlich passend und realistisch erfasst? | 0 bis 8 Punkte |
| 2. Performance & Überzeugungskraft | Wie glaubwürdig, engagiert und rhetorisch überzeugend war der Auftritt? | 0 bis 6 Punkte |
| 3. Lösungsorientierung / Perspektivenwechsel | Wurde ein konstruktiver Umgang mit der Situation gezeigt oder die Perspektive gut reflektiert? | 0 bis 6 Punkte |

Gesamtpunktzahl pro Bewertung: Maximal 20 Punkte.

5.2. Offenes Feedback

Zusätzlich zu den Punkten gibt es auf der Score Card ein offenes Textfeld für einen kurzen verbalen Kommentar (z.B. "Besonders stark war...", "Ein Gedanke dazu...", "Das hat mich überrascht..."). Dies dient der qualitativen Reflexion nach dem Spiel.

5.3. Bezeichnungen auf der Score Card

Zur Klarheit werden auf der Score Card folgende Bezeichnungen verwendet:

- **der*die Spielende:** Die Person, die den aktuellen Spielzug absolviert und bewertet wird.
- **Bewertet durch:** Die Person, die diese Score Card ausfüllt.

5.4. Gesamtauswertung

Nach Spielende können die Punkte aller Geräte auf einer zentralen Auswertungsseite zusammengetragen werden. Die Spielleitung gibt pro Person die Punkte von jedem Bewertungsgerät ein (Inhalt, Performance, Perspektive). Die App berechnet den Gesamtscore und erstellt ein Ranking. Die Auswertung ist druckbar.

6. Die Web-App (Das Rad der Demokratie – Digital)

6.1. Gerätekonzept

Das Spiel ist für ein Multi-Device-Szenario konzipiert: Ein zentrales Gerät (Smartboard, iPad oder Laptop) steuert das Spielgeschehen und zeigt die animierten Räder, die Situationskarte und den Rundencode an. Die Mitspielenden öffnen die Score Card auf ihren persönlichen Endgeräten (Smartphones, Tablets).

6.2. Szenario-Auswahl

Die Startseite zeigt ein illustriertes Hero-Banner und drei Szenario-Karten mit Vorschaubild, Titel, Untertitel und Kurzbeschreibung. Nach Auswahl eines Szenarios wechselt die App in den Konfigurationsschritt (Spielende eintragen, Runden wählen). Alle UI-Elemente (Header, Buttons, Drehräder, Fortschrittsbalken) passen sich automatisch der Szenario-Farbe an:

| Szenario | Primärfarbe | Wirkung |
|------------|----------------|----------------------------------|
| Schule | Blau (#2E5FA3) | Vertrauenswürdig, institutionell |
| Ritterburg | Gold (#8B6914) | Edel, historisch, warm |
| Mars | Rot (#C0392B) | Dringlich, mutig, energetisch |

6.3. Hauptansicht (Spielgerät)

Die Hauptansicht führt durch den gesamten Spielablauf:

1. **Setup-Seite:** Szenario-Auswahl, Eingabe der Spielenden-Namen (3-16 Personen), Auswahl der Spielrunden (1, 2, 3, 5 oder 8 Runden).

2. **Spielfeld:** Animierte Drehräder für Rolle und Ort (szenario-spezifisch), Würfelmechanik, Situationskarte, Performance-Timer.
3. **Rundencode & QR-Code:** 6-stelliger alphanumerischer Code (Base36) zur Weitergabe an die Mitspielenden. QR-Code für einfaches Scannen.
4. **Rundenanzeige im Header:** “Spielrunde X / Y (Zug Z / N)” – zeigt sowohl die aktuelle Spielrunde als auch den absoluten Fortschritt aller Spielzüge.
5. **Fortschrittsbalken:** Visueller Fortschritt über alle Spielzüge.
6. **Endscreen:** Übersicht aller gespielten Runden nach Spielende, mit Links zur Gesamtauswertung und den Debriefing-Leitfäden.

6.4. Score Card (Persönliche Geräte)

Die Score Card ist unter `/scorecard` erreichbar und kann über den QR-Code oder den Rundencode aufgerufen werden:

1. **Code-Eingabe:** 6-stelliger Rundencode vom Hauptgerät.
2. **der*die Spielende:** Name der bewerteten Person (steht auf dem Hauptgerät).
3. **Bewertet durch:** Name der bewertenden Person (wird via localStorage gespeichert und in Folgerunden vorausgefüllt).
4. **Bewertungsformular:** Drei Kategorien mit Punktebuttons (0 bis Max).
5. **Verbales Feedback:** Optionales Kommentarfeld.
6. **Verlaufsansicht:** Alle gespeicherten Bewertungen der aktuellen Sitzung.
7. **Druckvorschau / PDF-Export:** Zwei Ansichten (nach Spielenden / nach Runden).

6.5. Rundencode-System

Der Rundencode ist ein 6-stelliger alphanumerischer Code im Base36-Format, der folgende Informationen kodiert:

| Position | Inhalt |
|-------------|--|
| Zeichen 1-2 | Rollen-ID (0-11) |
| Zeichen 3-4 | Orts-ID (0-11) |
| Zeichen 5 | Karten-ID (0-119) |
| Zeichen 6 | Aktionstyp (M = Monolog, D = Dialog) + Szenario-Code + Rundenummer |

Hinweis: Der Name der spielenden Person ist nicht im Code enthalten und wird separat auf dem Hauptgerät angezeigt.

6.6. Performance-Timer

Der optionale Performance-Timer bietet vier Zeitoptionen:

| Option | Empfehlung |
|-------------|--|
| 15 Sekunden | Schnellspiel, Aufwärmübung |
| 30 Sekunden | Standard für geübte Gruppen |
| 45 Sekunden | Standard für Einsteiger_innen |
| 60 Sekunden | Vertiefte Reflexion, Fortbildungskontext |

Der Timer zeigt einen kreisförmigen Countdown mit Farbübergang (grün → orange → rot) und gibt eine visuelle Benachrichtigung bei Ablauf.

6.7. Datenspeicherung

Alle Daten werden ausschließlich lokal auf dem jeweiligen Gerät gespeichert (localStorage). Es gibt keine Server-Anbindung, keine Datenbankverbindung und keine Übertragung persönlicher Daten. Die Druckvorschau ermöglicht das manuelle Zusammenführen der Bewertungen verschiedener Geräte.

7. Begleitdokumente

Die App stellt folgende Dokumente als PDF-Download bereit:

| Dokument | Inhalt |
|--|---|
| Game Design Dokument | Dieses Dokument – vollständige Spielbeschreibung |
| Situationskarten: Schulalltag | Alle 120 Karten des Schul-Szenarios mit Rollen und Orten |
| Situationskarten: Ritterburg | Alle 120 Karten des Ritterburg-Szenarios mit Rollen und Orten |
| Situationskarten: Mars | Alle 120 Karten des Mars-Szenarios mit Rollen und Orten |
| Blanko Score Card | Leerer Bewertungsbogen zum Ausdrucken (für analogen Einsatz) |
| Debriefing-Leitfaden: Schule | Reflexionsleitfaden für Lehrpersonen mit Schüler_innen (15-25 Min.) |
| Debriefing-Leitfaden: Fortbildung | Reflexionsleitfaden für Trainer_innen mit Lehrpersonen (25-40 Min.) |

8. Pädagogischer Mehrwert

“Das Rad der Demokratie” basiert auf dem Prinzip des *Perspective-Taking* (Perspektivenübernahme). Durch den erzwungenen Wechsel in ungewohnte Rollen werden festgefahrene Denkmuster aufgebrochen. Die drei Szenarien ermöglichen dabei unterschiedliche Zugänge zum Thema Demokratie:

Das **Schul-Szenario** macht das gesamte schulische Ökosystem als vernetztes System erfahrbar – wenn eine Schüler_in die Rolle der Bildungsdirektion übernehmen muss, oder eine Lehrperson die Rolle des Schulwarts. Das **Ritterburg-Szenario** ermöglicht es, Machtstrukturen und Ständegesellschaft distanziert zu erleben und historische Parallelen zur modernen Demokratie zu ziehen. Das **Mars-Szenario** stellt demokratische Prinzipien unter Extrembedingungen auf die Probe: Gelten Grundrechte auch dann, wenn das Überleben der Gemeinschaft auf dem Spiel steht?

Das Spiel fördert insbesondere:

- **Systemverständnis:** Wie greifen verschiedene Machtebenen ineinander?
- **Ambiguitätstoleranz:** Das Aushalten von Situationen, in denen es keine einfache “richtige” Lösung gibt.

- **Demokratische Praxis:** Durch die Verhandlung des Startspielers und das gleichberechtigte Peer-Feedback-System.
 - **Kommunikative Kompetenz:** Sowohl im Monolog (Selbstdarstellung, Argumentation) als auch im Dialog (Zuhören, Reagieren, Verhandeln).
 - **Reflexionsfähigkeit:** Das verdeckte Bewertungssystem und die abschließende Debriefing-Runde fördern die kritische Auseinandersetzung mit dem Erlebten.
 - **Transferkompetenz:** Die abstrakteren Szenarien (Ritterburg, Mars) ermöglichen es, demokratische Prinzipien losgelöst vom eigenen Alltag zu erkennen und dann zurück auf die Realität zu übertragen.
-

9. Kurzregeln (für den Spieltisch)

1. Szenario wählen (Schule, Ritterburg oder Mars).
2. Wer beginnt, wird von der Gruppe verhandelt.
3. Drehe beide Räder → ziehe eine Karte → würfle für Monolog (1-4) oder Dialog (5-6).
4. **Sonderregel erster Spielzug:** Fällt beim ersten Zug ein Dialog, übernimmt die nächste Person in der Reihe die Dialogpartner_in-Rolle.
5. **Ab dem zweiten Spielzug:** Bei Dialog ist die Person vom letzten Zug die Dialogpartner_in.
6. Optionaler Timer: 15, 30, 45 oder 60 Sekunden.
7. Alle anderen bewerten verdeckt auf ihrer Score Card.
8. Nur die regulär an der Reihe befindliche Person wird bewertet (nicht die Dialogpartner_in).
9. 1 Spielrunde = alle Spielenden waren je 1× dran.