

WAS PASSIERT HIER?

Setting

- (Polit)-Talk-Show mit besonderen Regeln, bei denen der Zufall eine Rolle spielt. 4-6 Personen, am besten ein Mix aus Schauspielern, Kabarettisten u.ä. und einer Privatperson, schlüpfen in eine Rolle und führen nach Regeln spontan Aktionen durch.
- Die Spielleiterin (SL) ist eine professionelle Mitarbeiterin des Senders, die damit „Ihre Show“ hat.



©: Josef ERNST

Idee

WAS PASSIERT HIER? Ist ein unterhaltsames, nicht-kompetitives Rollenspiel zum besseren Verständnis für Prozesse in der Welt. Alle Spieler schlüpfen während des Spiels in eine **Rolle**. Diese Rolle ist **getrennt** und **unabhängig** von persönlichen Einstellungen und Handlungsprioritäten.

Aufgaben des Spielleiters (SL)

- Wahl des Themas.
- Steuerung und Beenden des Spiels zum richtigen Zeitpunkt.
- Einhaltung der Spielregeln und eines spielerischen Gesprächsklimas.
- Letztentscheidung bei Auffassungsunterschieden zwischen den Spielern, z.B. bezüglich der Ausführbarkeit von Handlungen/Maßnahmen.

Vorbereitungen

Der SL bestimmt das Thema. Er erzählt kurz, welche Angelegenheit er **spielerisch prozesshaft erforschen** und gerne besser verstehen möchte, z.B.: Inflation, Arbeitslosigkeit, Billigprodukte aus China, Zölle, Kopftuchverbot an Schulen, Zensur

von Social Media, usw. Dabei sollen weder Faktenkenntnis noch politische Einstellung zelebriert werden, sondern Einsicht in Prozesse und kreative Entwicklungsmöglichkeiten – auch Utopien – entstehen.

Nach Erläuterung des Themas wählen die Teilnehmer reihum für sich eine Rolle, z.B.: AußenministerIn, Präsident von Russland, Chefredakteur des Standard, Bürgermeister, Pfarrer, Schuldirektor, VolksschullehrerIn, Google-Chef, was auch immer. Das kann auch eine ganze Gruppe sein, z.B.: „Der Österreichische Nationalrat“, „Die Handelsangestellten“, „Die Autofahrer“, „Die Pensionisten“, usw. Jedenfalls soll es eine Figur sein, die er gerne **spielen** möchte und die ihm für das Thema bedeutungsvoll erscheint.

Tipp: Das Spiel gewinnt an Dynamik, wenn Rollen mit großen Handlungsmöglichkeiten gewählt werden.

Der letzten Person wird ihre Rolle vom SL zugewiesen.

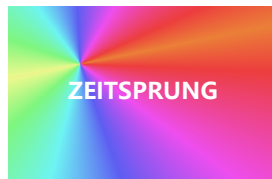
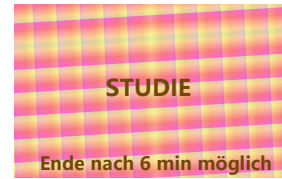
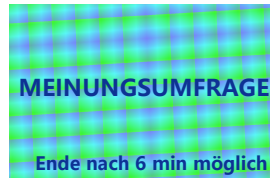
- Es gilt immer der Uhrzeigersinn.
- Die Aktions-Karten werden gut gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt.
- Es werden ein 3- und ein 7-min Zeitmesser benötigt.

Spielablauf

Im Uhrzeigersinn führt jeweils **eine** Spielerin einen Spielzug aus. Jeder Spielzug hat folgenden Ablauf:

- 1) [kann TV-wirksam gestaltet werden]. Eine Karte vom Stapel nehmen und vor sich offen ablegen. Wenn der Stapel der verdeckten Karten leer ist, wird der Stapel der offenen, bereits gespielten Karten gemischt und wieder verdeckt abgelegt.
- 2) Zeitmessung starten.
- 3) Die geforderte Kartenanweisung ausführen. Es steht maximal so viel Zeit zur Verfügung, wie auf der Karte vermerkt ist. Der Vorgang kann aber auch schneller abgewickelt werden.
- 4) Die gespielte Karte auf einen 2. Stapel offen ablegen.
- 5) Damit ist dieser Spielzug beendet.

Die Karten/Aktionen



©: Josef ERNST

Monolog

Je nach Rolle kann sich das anhören wie z.B.: eine Fernsehansprache, Meinungsäußerung am Wirtshaustisch, Predigt, Schulstunde, private Äußerung zu Hause, usw. Die Form soll vom Spieler benannt werden.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 3

Dialog

Die Spielerin (A) fragt eine andere Mitspielerin (B) ihrer Wahl um deren Meinung und unterhält sich mit ihr. Das kann auch ein Arbeitsauftrag sein, z.B. für eine Recherche, falls zufällig A eine Parteivorsitzende und B ein Politikberater ist, oder eine Studie, falls A der Wissenschaftsminister und B ein Hochschulprofessor ist.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 5

Meinungsumfrage

Der Spieler formuliert eine Frage an eine bestimmte Bevölkerungsgruppe oder auch das ganze Volk. (Falls „Das Volk“ von einer Spielerin als Rolle verkörpert wird, ist hier nicht von Bedeutung). **ALLE Spielerinnen verlassen ihre Rolle** und versuchen nun gemeinsam die Antwort zu formulieren, also das, wovon sie glauben, dass es das Ergebnis einer solchen Umfrage sein würde. **Es geht also nicht um ihre persönliche Antwort und auch nicht um die Antwort der Rolle zu dieser Frage!** Die Spielerin rechts vom Spieler, der die Meinungsumfrage gestartet hat, hat besondere Aufgaben:

- Sie sorgt dafür, dass jeder Spieler mindestens einmal zu Wort gekommen ist.
- Sie fasst das Ergebnis der Umfrage so zusammen, dass die Einflussnahme der einzelnen Spielerinnen auf das Ergebnis gleichberechtigt ist.

Zeitbegrenzung: Keine. Die Gespräche über das Ergebnis werden beendet (auch ohne Zustimmung der anderen Spieler), wenn 1 Spieler das wünscht. Das kann er aber frühestens nach 7 min tun. Früher werden die Gespräche dann beendet, wenn sich alle Spieler über das Ergebnis einig sind.

Vorhandene Karten: 3

Studie

Der Spieler formuliert eine Frage an eine bestimmte Institution, z. B.: Forschungseinrichtung, Fachgruppe, wissenschaftliches Gremium, usw. **ALLE Spielerinnen verlassen ihre Rolle** und versuchen nun gemeinsam die Antwort zu formulieren, also das, wovon sie glauben, dass es das Ergebnis einer solchen Studie

sein würde. Die Spielerin rechts vom Spieler, der die Meinungsumfrage gestartet hat, hat besondere Aufgaben:

- Sie sorgt dafür, dass jeder Spieler mindestens einmal zu Wort gekommen ist.
- Sie fasst das Ergebnis der Studie so zusammen, dass die Einflussnahme der einzelnen Spielerinnen auf das Ergebnis gleichberechtigt ist.

Falls sich zufällig ein Fachmann zu dieser Frage unter den Spielern befindet, formuliert dieser allein die Antwort.

Zeitbegrenzung: s. Karte „Meinungsumfrage“

Vorhandene Karten: 3

Macht

Der Spieler setzt eine Handlung/Maßnahme, die im Rahmen der Handlungsmöglichkeiten seiner Rolle liegt, z.B.: Verordnung, Kündigung, Kriegserklärung, Förderung, Geschenk, Bestechung, Diebstahl, Attentat, usw. Unter „Handlungsmöglichkeit“ sind NICHT ethische, moralische oder realistische Bedenken gemeint! Beispielsweise kann das „Volk“ einen „Generalstreik“ ausrufen, auch wenn das in der Realität unwahrscheinlich erscheint. Auch das Zünden einer Atombombe ist im Spiel als „Macht“ im Rahmen der Handlungsmöglichkeit eines Generals zulässig.

Falls in Bezug auf die „Handlungsmöglichkeit“ Zweifel geäußert werden (Beispiel: „Der Bundeskanzler senkt die Umsatz-Steuer auf 5 %“), entscheidet der SL, formuliert die Maßnahme in Rücksprache mit dem Spieler entsprechend um oder initiiert eine **Abstimmung** mit folgendem Ablauf:

- Der SL benennt das abstimmende Gremium
- Der SL legt dem Gremium eine JA/NEIN-Frage zur Abstimmung vor
- Die Spieler (ausgenommen des SL) **verlassen ihre Rolle** und stimmen so ab, wie sie glauben, dass das Gremium entscheiden würde. Bei Stimmengleichheit gilt die Frage als abgelehnt.

Zeitbegrenzung: keine

Vorhandene Karten: 8

Koalition

Der Spieler macht einer anderen Spielerin einen Vorschlag für eine Handlung/Maßnahme im Sinne der Karte „Macht“. Kommt innerhalb der Zeitbegrenzung keine Einigung zustande, verfällt dieser Spielzug. Es gelten alle Regeln, die für die Karte „Macht“ gelten.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 4

Leak

Dem Spieler wurde ein vertrauliches Dokument zugespielt, das nicht für ihn bestimmt war. Er berichtet über den Inhalt und die Konsequenzen, die er innerlich daraus zieht.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 3

Zufall

Der Spieler lässt ein äußeres Ereignis stattfinden, z.B.: Erdbeben, Kriegsausbruch irgendwo, Ressourcen-Verknappung, Überschwemmung, Revolution, Epidemie, UFO-Landung, usw.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 2

Rollenwechsel

Der Spieler kann dauerhaft eine andere Rolle einnehmen, muss aber nicht.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 6

Zeitsprung

Der Spieler lässt eine beliebige Zeitspanne vergehen.

Zeitbegrenzung: 3 min

Vorhandene Karten: 8