

Intergalactic

das
HörSpiel
zum
Mitmachen

Spiel-
anleitung

das
mobile
Demokratie
Labor

Zielgruppe:  3. bis 10. Klasse

Themen: Demokratieverständnis, Mitbestimmung, Meinungsbildung, Selbstbestimmung, Aushandeln und Entscheiden, Mehrheiten und Minderheiten, kritische Mediennutzung

Dauer:  30 Minuten HörSpiel,
mit Vor- und Nachbereitung 90 Minuten

**Anzahl der
Spieler*innen:**  für 14 bis 35 Personen

Setting: große ruhige Spielfläche drinnen oder draußen,
klar abgesteckt oder markiert

Einführung

Bei **Intergalactic** tauchen die Teilnehmenden in eine Spielwelt voller irrer Weltraumgeräusche ein – jede*r für sich, gleichzeitig, mit den anderen. Die Stimmen der künstliche Intelligenz NIKA und des Bodenersatzsystems PARI begleiten sie durch das Geschehen. Die Rahmenhandlung nutzt den Blick aus einer fernen Galaxie auf den Planeten Erde, um selbstverständlich erscheinende demokratische Prozesse zu erklären und durchzuspielen. Das HörSpiel setzt dabei weniger auf eine faktisch korrekte Darstellung, sondern lädt mit einem humorvollen künstlerischen Vermittlungsansatz zum Weiterdenken über demokratische Grundfragen ein.

Im Hörspiel zum Mitmachen sind die Teilnehmenden die Akteur*innen. Mitmachen oder Verweigern, alles ist eine Positionierung, ganz wie im echten Leben. Dabei lernen sie eine Menge über sich selbst und Demokratie im Alltag. Es wird herausgekitzelt: Was ist deine Meinung? Wie entscheidest du dich? Wie reagierst du? Wo machst du gerne mit, was fühlt sich komisch an oder geht dir zu weit?

Intergalactic leitet die Teilnehmenden dazu an, in eine Rolle zu schlüpfen, bestimmte Bewegungen auszuführen und so in kleinen Gruppenspielen mit den anderen zu interagieren. Das macht Spaß und ermöglicht den Jugendlichen sich in ihre eigene Fantasiewelt zurückzuziehen und gleichzeitig etwas gemeinsam zu erleben. Es kann auch Jugendliche geben, die sich damit nicht wohlfühlen. Zuzuhören und sich gedanklich in die Welt von **Intergalactic** zu begeben, ist auch in Ordnung. Die Teilnehmenden entscheiden selbst, wie stark sie mitmachen. Je aktiver sie teilnehmen, desto mehr können sie für sich selbst ausprobieren und als erlebte Erfahrung mitnehmen. Dazu zu ermutigen und eine Umgebung zu schaffen, die möglichst viel bewertungsfreien Raum und soziale Sicherheit vermittelt, ist elementar.

Inhaltliche Zusammenfassung

Als Außerirdische reisen die Teilnehmenden mit einem Raumschiff von ihrem Heimatplaneten Oxius zur Erde. Bis jetzt waren sie gesteuert von der künstlichen Intelligenz NIKA (Neuro Intelligent Knowledge Application). Sie trifft stets die perfekten Entscheidungen für ein sorgenfreies und sicheres Leben. Auf der Erde angekommen, fällt NIKA aus und das Bodenersatzsystem PARI (Personal Artificial Rescue Intercom) übernimmt.

In zwei Testphasen hilft PARI den Teilnehmenden zu verstehen, wie Meinungsbildung und demokratische Abstimmung auf der Erde funktionieren. Dann sind sie selbst gefragt und müssen sich entscheiden. Will ich auf der Erde bleiben oder zurück nach Oxius? Je nach Entscheidung hören sie ein unterschiedliches Ende der Geschichte.

→ Die komplette Textversion des HörSpiels zum Mitmachen finden Sie auf der Webpage des mobilen Demokratielabors.

Durchführung

Um einen Kaltstart zu vermeiden, empfehlen wir vor dem HörSpiel zum Mitmachen eine oder mehrere Bewegungsübungen im Raum. Dabei können Berührungsängste mit dem freien Bewegen auf der Spielfläche und die Peinlichkeit des Performens in der Gruppe abgebaut werden. Methodische Anregungen dazu finden sich unten.

Führen Sie zu Beginn kurz ein, was das HörSpiel zum Mitmachen ist. Falls noch nicht geschehen oder durch natürliche Begrenzungen vorgegeben, *erklären Sie, wie das Spielfeld abgesteckt ist.* Teilen Sie dann die Materialien aus.

Jede Person, der*die teilnimmt, braucht:

- **Intergalaktischen Boardingpass**
- **Abspielgerät**
- **Kopfhörer**

Track 1 gibt es in Version A und B. Die Versionen unterscheiden sich nur in einer Szene im HörSpiel. Wenn die Teilnehmenden einen Kreis bilden, hat die eine Gruppe den Auftrag, den Kreis kleiner, die andere den Auftrag, den Kreis größer zu machen. Dadurch entsteht ein kleiner Konflikt.

Achten Sie darauf, dass in einer Gruppe ein Teil Version A und ein Teil Version B hört und stellen Sie die Dateien vorher so bereit.

Für eine gelungene Durchführung müssen alle Teilnehmenden gleichzeitig den Audiotrack 1 starten. Geben Sie ein klares gemeinsames Startsignal, bei dem alle auf „play“ drücken. Interaktionen funktionieren ideal, wenn alle zur gleichen Zeit das Gleiche hören. Zu Beginn des HörSpiels sind einige Bewegungen eingebaut, die Hinweise darauf geben, ob alle synchron sind. Bei einem Fehlstart von großen Teilen der Gruppe ist ein zweiter Start notwendig. Sind nur wenige Teilnehmer*innen asynchron, unterstützen sie diese, an die richtige Stelle im HörSpiel zu kommen. Wenige Sekunden Unterschied sind nicht problematisch.

Beobachten Sie die Teilnehmenden, hören und machen Sie selbst mit. So ermutigen Sie die Spieler*innen, den Körper einzusetzen und bestärken diejenigen, die es bereits tun. Besonders in der Anfangsphase ist das wichtig. Später können Sie sich leichter rausziehen und sich auf die Beobachtung konzentrieren. Das kann für die Auswertung hilfreich sein.

Sollten Teilnehmende während des HörSpiels auf den Pausenknopf kommen oder vorspulen, *seien Sie sichtbare Ansprechpartner*in und bieten Sie Unterstützung während des Hörerlebnisses an.*

Nach Track 1, dem Hauptteil des HörSpiels, werden die Teilnehmenden dazu aufgefordert, für ihr Ende der Geschichte selbstständig zu Track 2 oder 3 zu schalten. Auch hier kann Hilfestellung notwendig sein.

Die Technik und die Boardingpässe können Sie im Anschluss wieder einsammeln. Eine gemeinsame Auswertung schließt an die interaktive HörSpiel-Erfahrung an. Unten finden Sie methodische Anregungen und Impulsfragen.



Methodische Anregungen zum Start

Unterwegs im Raum

Laden Sie die Teilnehmenden dazu ein, sich allein und ohne zu reden auf dem abgesteckten Spielfeld bewegen. Sie sollen versuchen, den gesamten Bereich zu begehen.

Um ein Im-Kreis-Laufen zu verhindern, kann es helfen, den Teilnehmenden zu sagen „Bleibt stehen, sucht euch einen Punkt im Bereich, wendet euch ihm zu und geht direkt ohne Umschweife dorthin. Dort angekommen sucht ihr euch einen neuen Punkt und wiederholt, was ihr eben gemacht habt, usw.“

Wenn die Teilnehmenden in Bewegung sind, können die Geschwindigkeiten eingeführt werden. Beispielsweise so: „Das Tempo, was ihr gerade habt, ist Tempo 3. Wenn 5 die schnellste Geschwindigkeit wäre, wie sähe das aus? Okay und wie dann Tempo 1?“ Testen Sie am besten alle Tempi einmal durch.

Dieses Austesten kann auch theatralischer ausgebaut werden: „Stellt euch vor, ihr lauft auf Lava, die so heiß ist, dass ihr den Boden nur ganz kurz berühren könnt, sonst verbrennt ihr euch. Wie sähe das aus? Stellt euch vor, ihr seid schwerelos auf dem Mond. Wie sähe das aus? Stellt euch vor, ihr bekommt so viel Gegenwind, dass ihr kaum von der Stelle kommt. Stellt euch vor, ihr seid unter Wasser.“ Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Stop/Go-Spiel

Geben Sie den Teilnehmenden für dieses Spiel im Raumlaf die Anweisungen Stop / Go / Up / Down. Bei Stop stehen bleiben, bei Go weitergehen, bei Up hochspringen und bei Down in die Hocke gehen. In einem zweiten Schritt können Sie diese Kommandos umkehren. Statt bei Stop sollen sie dann bei Go stehen bleiben und umgekehrt bei Stop gehen. Bei Up in die Hocke gehen und bei Go hochspringen.

Die Anweisungen können auch von einzelnen Teilnehmenden gegeben werden. Es muss immer klar

sein, wer gerade die Kommandos gibt. Manche Teilnehmenden finden besonders Spaß daran, ihre Mitschüler*innen herumzukommandieren und bringen sie richtig aus der Puste, was in der Reflexion kurz angesprochen werden kann.

Beobachten Sie die Teilnehmenden bei dieser Übung genau: Machen sie alle mit? Werden die Kommandos hinterfragt? Wie genau führen die Teilnehmer*innen die Anweisungen aus? Gibt es Rebell*innen? Was passiert, wenn jemand Schüler*innen anleiten?

Intergalaktische Begrüßung

Alle bilden einen Stehkreis. Zur Einstimmung auf die Rolle als Alien im Hörspiel überlegen sich alle eine intergalaktische Begrüßungsgeste und performen sie mit den anderen. Lassen Sie die Schüler*innen überlegen, wie so eine Weltraum-Geste, außerirdische Bewegung oder Alien-Pose aussieht. Dann sind nach der Reihe alle einmal dran. Jede*r macht einen Schritt in den Kreis hinein, nennt den eigenen Namen begleitet von seiner*ihrer Geste. Alle wiederholen den Namen und die Geste und treten gleichzeitig einen Schritt in den Kreis. Gemeinsam machen alle wieder einen Schritt aus dem Kreis zurück. Dann zeigt die nächste Person ihre intergalaktische Bewegung bis alle einmal an der Reihe waren.



Methodische Anregungen zur Auswertung

Verständnisfragen direkt nach dem HörSpiel

- Welche Situationen oder Anweisungen waren unklar? Was habt ihr nicht verstanden?
- Wer entscheidet auf Oxius und wer auf der Erde?
- Falls das nicht aus der Positionierung am Ende des HörSpiels hervorgeht: Oxius oder Erde, wofür habt ihr euch entschieden?

Telefonat zwischen Erde und Oxius

Die Teilnehmenden bilden zwei Gruppen je nachdem, ob sie sich für einen Rückflug zu Oxius oder den Verbleib auf der Erde entschieden haben. In den beiden Gruppen einigen sie sich auf drei Antworten zu folgenden Fragen: Wie wollt ihr jetzt miteinander leben? Wie sieht das Leben auf eurem Planeten aus?

Sind die Punkte festgehalten, telefonieren je ein*e Vertreter*in von Erde und Oxius miteinander, um in Erfahrung zu bringen, wie das Leben auf dem jeweils anderen Planeten läuft.

Botschaften an die anderen

Die Vertreter*innen der beiden Planeten verschriftlichen eine Botschaft an die jeweils andere Gruppe. Das kann gemeinsam in der Gruppe passieren oder einzelne kleine Briefe werden geschrieben. Was wollt ihr den anderen über euer neues Leben mitteilen? Diese Botschaften werden dann in kleine Kapseln gepackt und zwischen den Gruppen ausgetauscht und vorgelesen.

Austauschrunde mit Impulsfragen in Form eines Kugellagers, Murmelrunde oder im Plenum

- Was waren deine Lieblingsmomente?
- Was fiel dir schwer?
- Warum hast du dich für die Erde bzw. für Oxius entschieden?
- Gab es Momente, in denen über dich bestimmt wurde? War das unangenehm oder bist du gerne gefolgt?
- Wo konntest du selbst bestimmen, was du im HörSpiel machst?
- Wart ihr im HörSpiel einmal allein mit eurer Meinung? Wie fühlte sich das an?
- Welche Anweisungen habt ihr befolgt, welche nicht? Warum? Gab es die Möglichkeit, nicht mitzumachen?
- Hast du auch manchmal NIKA im Ohr, oder eine andere Person, die immer weiß, was das Beste für dich ist?
- Woran hast du dich orientiert, an den Anweisungen aus dem HörSpiel oder an den anderen Spieler*innen?
- Hast du NIKA vertraut? Warum, warum nicht?



Themen und Impulsfragen für die Weiterarbeit

Demokratieverständnis

Was gehört alles zu Demokratie dazu, was macht sie aus?

Geht es auf der Erde demokratisch zu?
Was bedeutet das?

Partizipation

Wer entscheidet auf der Erde?

Wer entscheidet in der Freundesgruppe oder in der Familie?

Wo kannst du in der Schule mitentscheiden/mitreden/mithören?

Selbstbestimmung

Wie frei bist du in deinen Entscheidungen?

Wo enden diese Freiheiten?

Was ist dir so wichtig, dass du es auch gegen andere durchsetzt?

Widerstand und Mut zur Veränderung

Wo möchtest du ein Veto einlegen?

Wie ist es, allein mit der eigenen Meinung dazustehen?

Was sind Situationen, in denen ihr euch fremdbestimmt und bevormundet fühlt?

Wo beugt ihr euch dem Gruppenzwang oder dem, was von euch erwartet wird?

Wo stößt du mit deinen Wünschen an die Grenzen gesetzlicher Rahmenbedingungen, sozial erwünschten Verhaltens oder eines erlernten Habitus?

Meinungsbildung und Pluralismus

Wie bilde ich mir eine Meinung?
Was bedeutet Meinungsfreiheit?
Wie halten wir unterschiedliche Meinungen aus?
Kann ich meine Meinung auch ändern?

Mehrheiten und Minderheiten

Entscheiden knappe Mehrheiten über Minderheiten hinweg?
Wo reichen knappe Mehrheiten, was muss mit einer 2/3-Mehrheit entschieden werden?

Medienkompetenz

Welchen Einfluss haben künstliche Intelligenzen auf unser persönliches und gesellschaftliches Leben?
Wo beeinflusst euch im Alltag ein Algorithmus und was wisst ihr darüber?
Messenger-Apps, Spotify, Navigation und Social Media, was weiß das Internet schon alles über euch?
Was hilft, was schränkt ein?

Entscheiden

Wie werden Entscheidungen getroffen?
Was bedeutet repräsentative Demokratie?
Was sind die Vor- und Nachteile von Konsens?
Handelt es sich um ein „entweder-oder“ oder kann aus einem breiten Spektrum an Möglichkeiten entschieden werden?

Identität

Was für ein Alien warst du?
Hatte dein Alien viele Gemeinsamkeiten mit dir?
Was macht dich aus?
Was brauchst du unbedingt für dein Leben auf dem (neuen) Planeten?

Dieses **HörSpiel** ist ein Element des Modellprojekts „**das mobile Demokratielabor**“.

Redaktion: Larissa Mogk und Petra Schlie

Methodenentwicklung: Sümeyye Dağaslanı,
Elisa Heuser und Valérie Maibaum

Herausgeber:



Gesicht Zeigen!

Für ein weltoffenes Deutschland e. V.

Franz-Mehring-Platz 1, 10243 Berlin

www.gesichtzeigen.de

demokratielabor@gesichtzeigen.de

Telefon 030 – 30 30 808 – 0

Das **HörSpiel** wurde von dem **Performancekollektiv hannsjana**

für das **mobile Demokratielabor** geschrieben und produziert.

Die interdisziplinär arbeitenden Künstlerinnen thematisieren politische und gesellschaftliche Themen in innovativen Theaterproduktionen und Audiospaziergängen für Kinder und Erwachsene.

Sprecher*innen: Caspar Bankert, Alice Escher, Vera Moré /

Musik: Laura Besch / Sounddesign, Schnitt, Text, Regie: Marie Weich /

Text, Regie: Katharina Siemann

➔ *Mehr über ihre Arbeit findet sich hier: www.hannsjana.de*

Dieses Modellprojekt wird gefördert im Rahmen des Programms »Demokratie leben!« durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; in Kooperation mit der Nemetschek Stiftung.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

unterstützt durch



NEMETSCHKE
STIFTUNG