



Elefantenrunde

Ein politisches Kartenspiel für 5-9 Mitspieler ab 15 Jahren.
 Dauer/Elefantenrunde: 15-20 Minuten.
 Ein Spiel zur spielerischen Politischen Bildung von neuwal.com

Die neuwal Elefantenrunde ist ein politisches Kartenspiel mit verdeckten Rollen. In der Edition ‚Kärnten 2018‘ nehmen Mitspieler die Rolle von Spitzenkandidaten und Wähler ein. Politiker gewinnen, wenn sie die Wähler identifizieren. In der Abgrenzung zu den anderen Meinungen finden die Wähler ihren Kandidaten und können erst durch Mut zu einer politischen Position gewinnen. Wie in einer Elefantenrunde geht es um spannende Diskussionen, klare Positionen und um das Herausfinden von Unterschieden.

SPIELMATERIAL



- 9 Parteikarten
- 1 Wähler (Elefant)
- 13 Themenkarten
- 1 Landesregierung
- 15 Aktionskarten
- 1 Spielregel mit Illustrationserklärung
- Wahlzettel
- >100 Videos mit den Spitzenkandidaten

Schneller Spieleinstieg mit der PLAY! App elefantenrunde.eu/play

SPIELVORBEREITUNG

1. Sortiere die Themenkarten, Parteikarten, Wähler (Elefant), Parlament in Stapel. Die Anzahl der Mitspieler bestimmt wie viele Parteikarten im Spiel sind. Lege die Themenkarten verdeckt in die Mitte. Verteile Wahlzettel an die Mitspieler.
2. Mische die Parteikarten verdeckt und lege eine dieser Karten verdeckt unter die Landesregierung.
3. Mische nun die Wähler (Elefant) zu den übrigen Parteikarten und teile jedem Mitspieler jeweils eine Karten verdeckt aus. Achtung: Passt auf, dass die Mitspieler nicht erkennen welche Karten die anderen bekommen.

SPIELABLAUF

1. Die Elefantenrunde startet mit **Spielversion 1** (Start). Der jüngste Mitspieler nimmt eine Themenkarte und befragt einen Mitspieler zur Position von seinem Kandidaten zu diesem Thema.
2. Dein Mitspieler antwortet z. B. „Bin ich voll dafür!“, „Find ich nicht so toll!“ oder „Da bin ich neutral!“. Dabei kann der Mitspieler die Position auch vehement vertreten.
3. Mach dir Notizen am Wahlzettel und diskutiere die Antwort.
4. Nachdem die Frage beantwortet wurde, lege die Themenkarte sichtbar ab. Der Befragte ist als nächster an der Reihe und zieht die nächste Themenkarte.

GRUNDREGELN

Politiker	Wähler (Elefant)	Beachte!
müssen immer zu ihren vorgegebenen Positionen stehen und die Wahrheit sagen.	haben keine vorgegebenen Positionen und suchen sich selbst aus, wofür sie stehen.	Es darf nie die Person befragt werden, deren Frage gerade beantwortet wurde.

Die Positionen basierend auf den Interviews von <https://neuwal.com/barometer> mit folgenden Spitzenkandidaten (Stand: Jänner 2018):

Peter Kaiser (SPÖ)
 Christian Benger (ÖFP)
 Gernot Darmann (FPÖ)
 Rolf Holub (GRÜNE)
 Gerhard Köfer (TK)

Markus Unterdorfer-Morgenstern (NEOS)
 Marion Mitsche (FAIR)
 Bettina Pirker (KPÖ)
 Gerald (ERDE)

Spieler schlüpfen in die Rolle von Parteien. Ihre Aufgabe ist es, die Positionen der Kandidaten auf den Karten zu vertreten:

- Ein Häckchen bedeutet **Zustimmung**
- ein Kreuz **Ablehnung**
- ist die Illustration grau, so ist die Position **neutral**.

Die kleine Zahl im Kreis entspricht dem abgegebenen Wert auf dem Barometer (1 - stimme nicht zu, 10 - stimme zu). Ein Spieler verkörpert die Wähler (Elefant). Eine Partei ist bereits in der Regierung. Zu Beginn kennt niemand die Parteien der anderen. Durch Diskussion und Fragen lernen sich die Mitspieler kennen. Auf Wahlzettel können Notizen gemacht werden, um die Kandidaten zu identifizieren. Dabei gilt es die Wähler zu finden bzw. herauszufinden welche Partei bereits in der Regierung ist.

STARTE MIT DEINER WAHLENTSCHEIDUNGSHILFE

- Informiere dich zu **Spielbeginn** über die Themen auf neuwal.com/barometer/ktn18.
- Überlege dir, wie du selbst zu den einzelnen Themen stehst und markiere auf deinem **Wahlzettel** in den Feldern **deine Positionen**.
- Mit ✓ stimmst du zu, mit ✗ stimmst du nicht zu, lasse das Feld leer, wenn du keine Meinung hast.
- **Falte** am **Spielende** den Wahlzettel so, dass die beiden Dreiecke zueinanderzeigen. Auf der Rückseite, vergleichst du deine Positionen mit jenen der Parteien und zählst zusammen, mit wem du die meisten Übereinstimmungen hast.

SPIELEND

1. Antrag stellen - Du hast einen Verdacht, wer die Wähler sind?
 Statt einer Frage stellst du einen Initiativantrag und zeigst auf einen Mitspieler von dem du glaubst, dass dieser die Wähler verkörpert.

Es kommt zur **Abstimmung**:

- **Lehnen die anderen Mitspieler deinen Verdacht mehrheitlich ab**, geht das Spiel weiter und der Verdächtige stellt die nächste Frage.
- **Stimmt die Mehrheit der Mitspieler dem Verdacht zu**, wird die Parteikarte des Verdächtigten aufgedeckt.

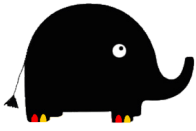
Wurden die Wähler erkannt, haben die Politiker gewonnen - war die verdächtige Person aber ein Politiker, haben die Politiker verloren.

2. Landtag-Nachschau - Elefant weiß, wer unter dem Parlament ist?

- Jederzeit – außer während einer Verdächtigung – können sich die Wähler selbst zu erkennen geben und eine Vermutung abgeben, welcher Politiker sich gerade „an der Macht“, sprich sich unter der Landtagskarte befindet.
- Danach decken sie die verdeckte Parteikarte unter der Landesregierung auf.
- Wenn die Wähler recht hatten und die richtige Partei erkannt haben, gewinnen sie das Spiel. Wenn nicht, gewinnen die Politiker.

SPIELVERSIONEN (BEGINNE MIT DER START VERSION)

1. START	2. BASIC	3. PLUS	4. PRO
Spiele die erste Elefantenrunde ohne Wählerkarte (Elefant) sowie ohne Aktionskarten um das Spiel schnell kennenzulernen. Themenkarten werden sichtbar abgelegt .	Spiele mit Wählerkarte (Elefant) , ohne Aktionskarten . Lege die Themenkarte nach deiner Frage sichtbar ab. Wähler gewinnen, wenn sie unerkant bleiben bis alle Karten aufgedeckt sind.	Spiele mit Aktionskarten (ohne Fraktionswechsel): Ziehe vor jeder Themenkarte eine Aktionskarte und befolge die Anweisung dieser Karte.	Spiele mit allen Aktionskarten : Themenkarten bleiben nach jeder Frage verdeckt - genaue Positionen kennen nur die Aufdecker. Jedes Thema darf beliebig oft befragt werden.

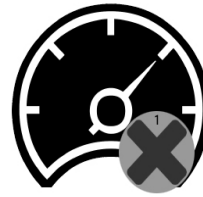


Elefantenrunde

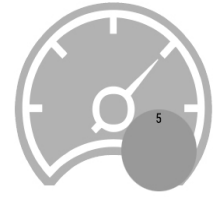
...und wie stehst du zu einem Tempo-Limit?



Ja, da bin ich dafür - da stimme ich zu.



Da bin ich nicht dafür, ich stimme nicht zu.



Da bin ich neutral...



Jugendschutz und Gesetzeshoheit

Der Einfachheit halber soll die Gesetzeshoheit des Landes - zum Beispiel beim Jugendschutz - dem Bund überlassen werden.



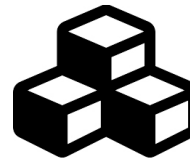
Alpe-Adria-Raum

Gemeinsame Projekte im gesamten Alpe-Adria-Raum sind eine Chance gegen die Arbeitslosigkeit in Kärnten. Dafür haben wir konkrete Pläne.



EU

Eine starke gemeinsame EU im Hinblick auf ‚Vereinigten Staaten von Europa‘ ist gut für Österreich..



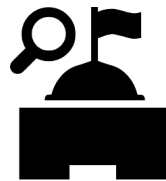
Digitalisierung

Wir sind für die Digitalisierung bestens gerüstet und investieren in neue Arbeitsplätze und Startups.



Verbot von Glyphosat

Wir setzen uns für ein regionales Verbot von Glyphosat in Niederösterreich ein.



Transparenz bei Beschlüssen

Die Beschlüsse der Kärntner Landesregierung sollen - auch für die vergangenen Jahre - öffentlich einsehbar sein.



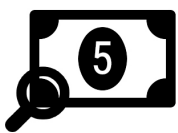
Attraktivität für Jugendliche

Wir haben konkrete Pläne, die Rahmenbedingungen so zu verbessern, damit Kärnten für junge Leute attraktiv wird



Tourismus - Gondel über Wörthersee

Wir setzen uns für Ideen wie eine Gondel über oder ein Tunnel unter den Wörthersee ein um den Tourismus anzukurbeln.



Transparenz bei öffentlichen Mittel

Bürgerinnen und Bürger sollen öffentlich einsehen und nachvollziehen können, was mit öffentlichen Mitteln passiert.



Abschaffung der Pflichtmitgliedschaft

Wir setzen uns für eine Abschaffung der Pflichtmitgliedschaft der Kammern ein.



365-Euro-Jahresticket

Wir möchten ein 365-Euro-Jahresticket für den gesamten öffentlichen Verkehr im Bundesland Niederösterreich umsetzen.



Direkte Demokratie

Es braucht in Niederösterreich mehr niederschwellige und verbindliche Formen der Direkten Demokratie.



Tempo 100-Limit Wörthersee Autobahn

Wir sind für ein Tempo 100-Limit auf der Wörthersee-Autobahn zwischen Klagenfurt und Wernberg.