

MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMNIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIO



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

Die Jugendgremien-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



MITGLIED IM JUGENDGREMIIUM



Als Mitglied im Kinder- & Jugendgremium bist Du im Plenum aktiv und versuchst die Schurk*innen zu identifizieren.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SCHURK*IN



Die Schurk*innen setzen sich immer zu später Stunde zusammen und behindern eine Person (im Spiel) so sehr, dass diese sich zukünftig vor Ort nicht mehr einbringen kann. Dazu müsst Ihr euch unbemerkt verständigen und einigen, so dass niemand bemerkt, dass Ihr die Schurk*innen seid. Gewonnen habt Ihr, wenn ihr alle anderen Personen vertrieben habt.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



SUPERSCHURK*IN



Die/Der Superschurk*in wacht zusammen mit den Schurk*innen auf und wählt mit ihnen zusammen eine Person, die vertrieben werden soll. Die besondere Fähigkeit der/des Superschurk*in ist, dass sie*er bei der nächtlichen Recherche der Begleitperson durch ein Fake-Social-Media-Profil nicht als Schurk*in entlarvt wird.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



BEGLEITPERSON



Du sorgst Dich um den Erhalt des Gremiums. Darum nutzt Du die Nacht zur Recherche. Wenn du dran bist, zeigst du still auf eine Person Deiner Wahl. Die Moderation zeigt Dir nun per Daumenfeedback.

Daumen hoch = Ja, die ausgewählte Person ist ein*e Schurk*in

Daumen runter = Nein, die ausgewählte Person ist kein*e Schurk*in

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



JUGENDPOLITISCHE* R SPRECHER* IN



Du setzt Dich für die Rechte des Kinder- & Jugendgremiums ein und versuchst es zu beschützen. Jede Nacht wählst Du durch stilles Zeigen eine Person aus. Diese kann in der Nacht nicht durch die Schurk*innen vertrieben werden.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



PROTOKOLLANT*IN



Du bist die ganze Nacht damit beschäftigt das Protokoll von der Sitzung am Vortag abzutippen. Zufällig kannst Du dabei die Schurk*innen beobachten. Während die Schurk*innen dran sind ist es Dir also erlaubt, unauffällig zu gucken (blinzeln). Aber pass auf, dass die Schurk*innen Dich nicht sehen, sonst könnten sie Dich als nächstes aus dem Ort vertreiben.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



PRESSESPRECHER*IN DES GREMIIUMS



Du wählst am Ende der Nacht eine Person aus, die am nächsten Tag im Plenum reimen muss. Du kannst auch Dich selbst auswählen. Dazu zeigst Du auf eine Person, die daraufhin von der Moderation angetippt wird.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



PARTYMENSCH



Du bist nachts noch viel unterwegs und findest am Ende den Weg nach Hause nicht. Deshalb wählst Du durch stilles Zeigen jede Nacht jemand Anderen aus, bei dem Du übernachtst. Wenn die Schurk*innen Dich in der Nacht vertreiben wollen, geht das nicht, da du nicht zuhause bist. Wenn die Schurk*innen die Person ausgewählt haben, bei der Du übernachtst, werden beide vertrieben.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



VERNETZUNGSBEAUFTRAGTE*^R



Du wählst in der ersten Nacht zwei Personen aus, die sich eng miteinander vernetzen. Dazu zeigst du auf die Personen (möglich: auch dich selbst), die daraufhin von der Moderation angetippt werden. Wenn eine der beiden abgewählt oder vertrieben wird, verlässt auch die andere das Gremium. Im Plenum handelst du wie ein normales Mitglied.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



GRÜNDUNGSMITGLIED



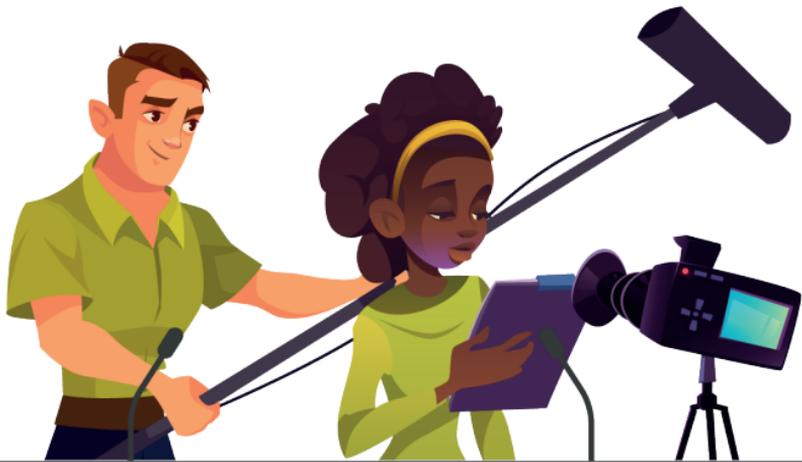
Du bist das gesamte Spiel ein normales Mitglied des Kinder- & Jugendgremiums. Erst wenn Du gehen musst, nutzt Du Deinen Einfluss und wählst eine Person, die auch das Spiel verlassen muss.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



Presse



Da immer weniger Menschen Zeitung lesen, hat die lokale Presse nicht das Geld, um alle mit einer Zeitung zu versorgen. Du wählst durch stilles Zeigen eine Person aus, die daraufhin von der Moderation angetippt wird.

Diese Person hat keine Zeitung bekommen und weiß dadurch nicht von der Sitzung. Sie darf am nächsten Tag im Plenum weder reden noch an der Abstimmung teilnehmen.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



BÜRGERMEISTER*IN



Du kannst ein einziges Mal die vertriebene Person aufhalten & hast außerdem die Möglichkeit eine Person zu vertreiben. Die Moderation zeigt Dir in der Nacht, welche Person von den Schurk*innen vertrieben wurde. Dann fragt sie, ob Du diese Person aufhalten möchtest oder nicht & ob Du eine weitere Person vertreiben möchtest. Deine Entscheidung signalisierst Du mit Daumenzeichen.

WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



VORSITZENDE*^R DES GREMIUMS

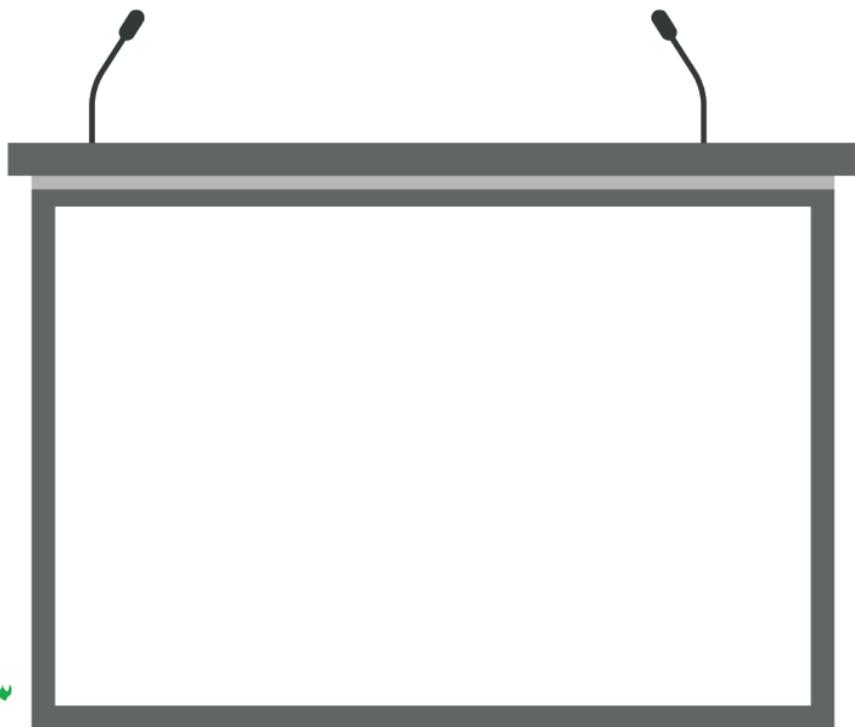
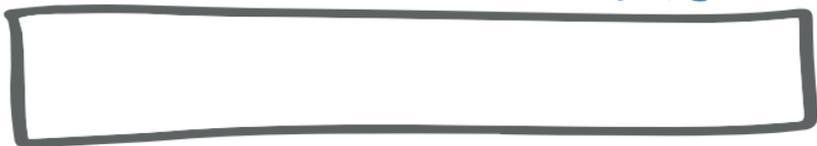
VORSITZENDE*^R

Du leitest die Sitzungen am Tag und die Abstimmungen. Bei einem unentschiedenen Ergebnis hast Du eine Stimme mehr. Wenn Du das Spiel verlässt kannst du die Karte an eine Person weitergeben oder es finden Neuwahlen statt. Am besten klärt die Gruppe zusammen, wie sie es machen möchte.

VORSITZENDE*^R DES GREMIUMS

VORSITZENDE*^R

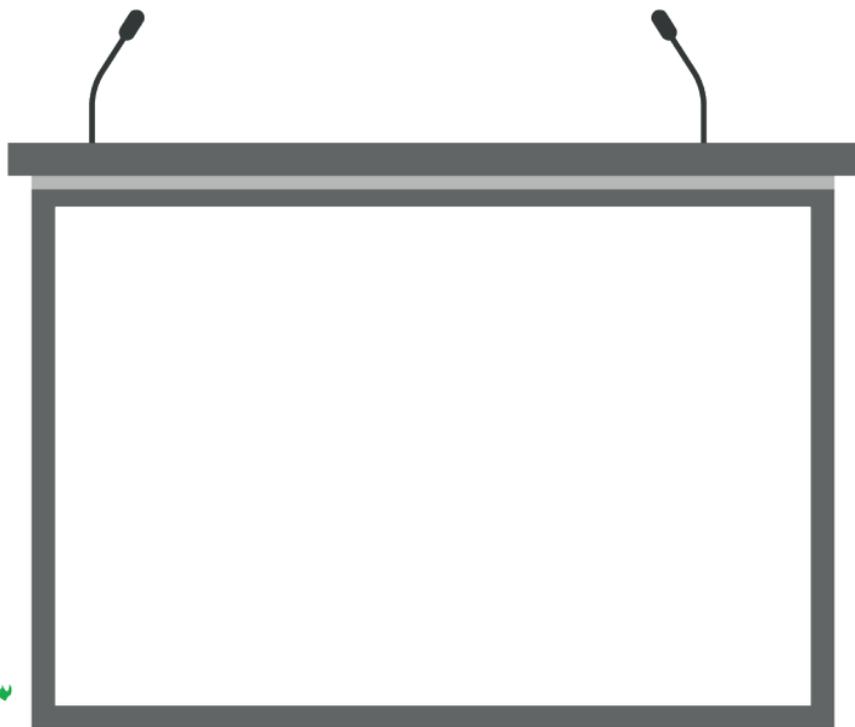
Du leitest die Sitzungen am Tag und die Abstimmungen. Bei einem unentschiedenen Ergebnis hast Du eine Stimme mehr. Wenn Du das Spiel verlässt kannst du die Karte an eine Person weitergeben oder es finden Neuwahlen statt. Am besten klärt die Gruppe zusammen, wie sie es machen möchte.



WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION

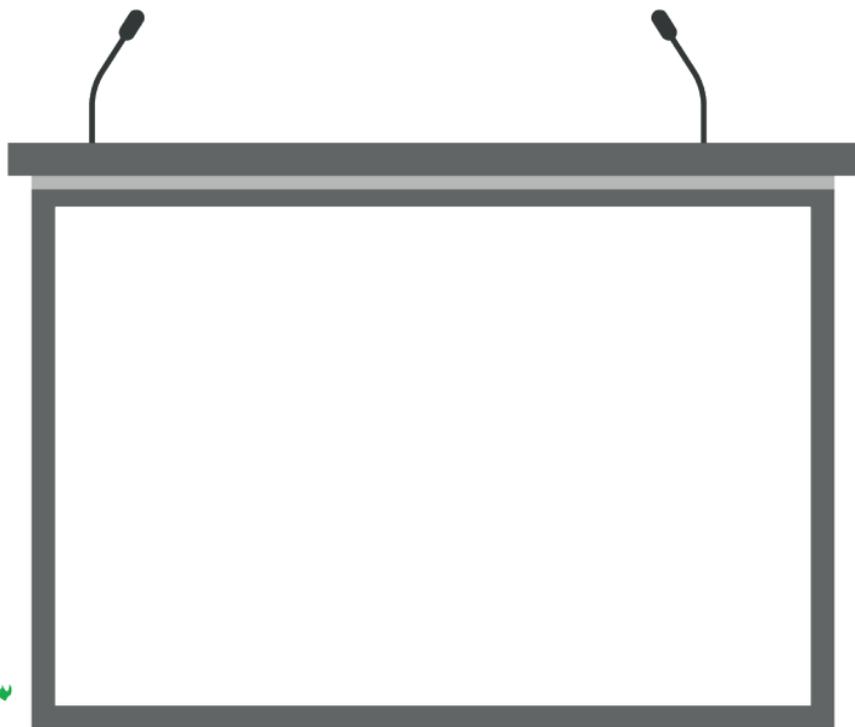




WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION

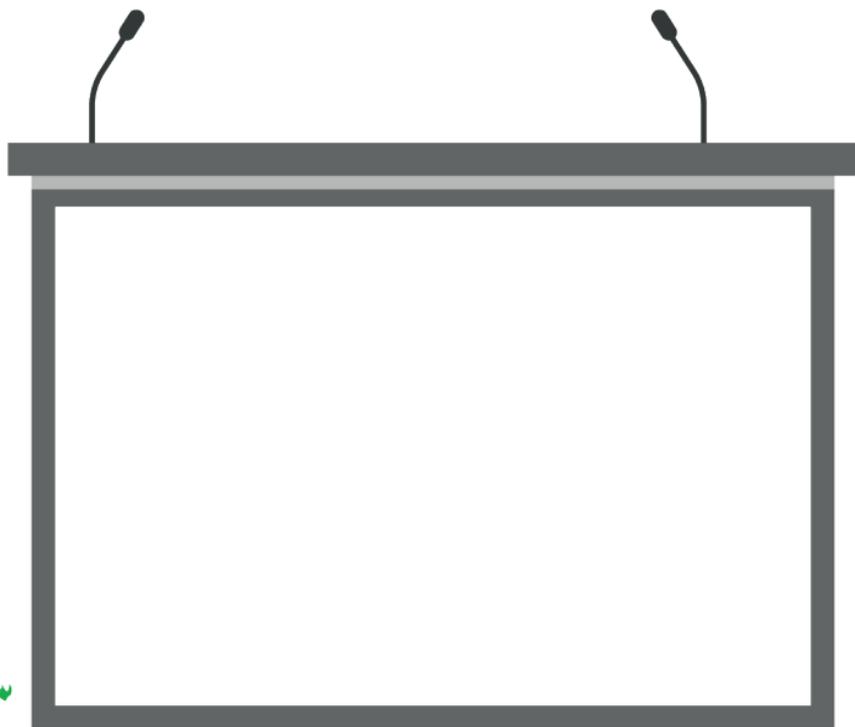




WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION





WERWOLF

DIE JUGENDGREMNIEN-EDITION



Über die Initiative



Die Initiative Starke Kinder- und Jugendparlamente unterstützt Kinder- und Jugendparlamente auf kommunaler Ebene.

In diesem Rahmen bietet die Akademie für Kinder- und Jugendparlamente in Trägerschaft des Arbeitskreises deutscher Bildungsstätten e.V. Qualifizierungsangebote an den bundesweiten Akademiestandorten an.

Die Servicestelle Starke Kinder- und Jugendparlamente beim Deutschen Kinderhilfswerk unterstützt durch Beratung, Information und Vernetzung.

Die Angebote richten sich sowohl an Kinder und Jugendliche, als auch an Fachkräfte und an Personen aus Politik und Verwaltung.

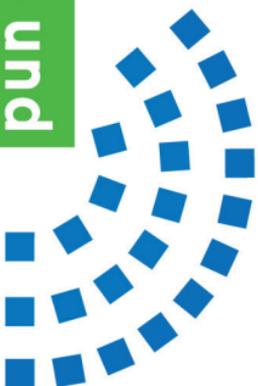
<https://stakijupa.de/>

INITIATIVE STARKJURA

Starke

Kinder- und

Jugendparlamente



ABSTIMMUNGEN UND WAHLEN

- Wie zufrieden wart Ihr mit dem Prozess?
- Wie demokratisch waren die Abstimmungen?
- Was war deine eigene Rolle?
- Vergleicht die Abstimmungsprozesse mit den Abläufen in Eurem Gremium. Was könntet Ihr anders machen / übernehmen?

REFLEXIONSFRAGEN



GENDERN

- Habt Ihr im Spiel gegendert? Was spricht aus Eurer Sicht dafür?
- Hatten Personen von einem bestimmten Geschlecht häufiger das Wort?
- Wurden Personen von einem bestimmten Geschlecht früher/häufiger abgewählt?
- Wie ist in Eurem Gremium die Verteilung von Rollen?
- Was könntet Ihr unternehmen, um Geschlechtergerechtigkeit herzustellen?

REFLEXIONSFRAGEN



MEHR FRAGEN

Weitere Anregungen und
Fragen zur Reflexion findet
Ihr in der Spielanleitung und
auf der Website:

<https://kijupa.adb.de/werwolf>



REFLEXIONSFRAGEN

