

# AUSFÜHRLICHE SPIELANLEITUNG: Klare Kante. Deine Joker fürs Land.

## DIE IDEE

Bei „Klare Kante“ geht es darum, auf spielerische Weise über Landjugendthemen und -forderungen ins Gespräch zu kommen. Egal ob in der Ortsgruppe oder am Stammtisch, ob untereinander oder mit PolitikerInnen, ob bei Wahlveranstaltungen oder beim Dorffest. Die gelben, blauen und grünen Karten bilden den roten Faden, der für Diskussionsstoff und Spaß sorgt.

Grundsätzlich geht es darum, ohne lange Vorrede und Berührungsängste herauszufinden, wer fürs Land bzw. für Landjugend steht. Das funktioniert, indem Begriffe, Redewendungen und Sprichwörter aktiv dargestellt (Pantomime, Zeichnen oder Umschreiben) und von den MitspielerInnen herausgefunden werden. Aufgelockert wird das durch kurze Gesprächsrunden, in denen Landjugendforderungen diskutiert bzw. unabhängig von der eigenen Meinung Pro und Contra dazu gesammelt werden.

Dieses Format eignet sich besonders für Veranstaltungen, bei dem der Austausch gewünscht ist. Durch das spielerische Herangehen bleibt kein Raum für Berührungsängste, so dass der Dialog gleich beginnt. Und zwar entlang der Themen, die man vorher bestimmt hat. Denn dank der Blanko-Karten, die selbst beschriftet werden können, lässt sich das Format an die eigenen Bedürfnisse anpassen. Auch die Spieldauer kann durch das Hinzufügen oder Entfernen von Spielkarten bzw. die Festlegung der Diskussionszeit begrenzt werden. Sprich: Klare Kante ist das Ding für Landjugend-Foren oder Wahl-Vorbereitungs-Veranstaltungen.

## DER RAHMEN

DAUER: ein bis zwei Stunden

MITSPIELER: mindestens vier Personen (bei mehr als 6 Leuten Teams bilden!!!) und maximal 60 Personen (dann muss das selbst gebaute Spielfeld allerdings mit Beamer an die Wand geworfen werden).

## MATERIAL

KARTENSPIEL: Die Karten sind die Spielfelder. Aus ihnen wird verdeckt ein Spielparcours (Kreis, Rechteck o.ä.) gelegt. Sie sind wiederverwendbar und sollten gut gemischt sein. Im Spiel gibt es blaue Du-Karten (Aktionskarten), gelbe Wir-Karten (Landjugend-Karten) und grüne Ich-Karten (Speed-Greening-Karten).

WAS NUN? MEINE SPIELFIGUR STEHT AUF EINER ...



...BLAUEN DU-KARTE (AKTIONSKARTEN): Jede der zehn Karten ist mit sechs Redewendungen bzw. Begrifflichkeiten versehen. Die Spielleitung schaut sich die Karte an und gibt das Oberthema für alle bekannt. Dann zeigt sie dir für 10 Sekunden die Karte. Die Augenzahl, mit der du auf die Karte gekommen bist, entscheidet über den darzustellenden Begriff und die Darstellungsart.

Spielen Einzelpersonen, raten alle; wird im Team gespielt, darf nur das eigene raten. Wenn innerhalb von zwei Minuten gelöst wird, darf deine Spielfigur zwei Felder vor, und der- oder diejenige, die den Begriff erraten hat, ein Feld (bei EinzelspielerInnen). Du darfst in der nächsten Runde normal weiterwürfeln.

...GELBE WIR-KARTE (LANDJUGEND-KARTE): Die Karte wird umgedreht. Die Forderung dort wird von allen diskutiert (bei mehr als zehn MitspielerInnen, muss die Spielleitung dafür sorgen, dass sie sich in mehrere Gruppen aufteilen – immer Landjugend und Gäste in eine Gruppe). Es gibt keine Punkte. Die Spielleitung sorgt dafür, dass der Zeitrahmen von zehn Minuten nicht überschritten wird und führt die Diskussionsergebnisse am Ende zusammen. Dann (zurück im Team) würfelt der oder die nächste. In der nächsten Runde wird die Karte von der Spielleitung entfernt, damit nicht zweimal dasselbe diskutiert wird.



...GRÜNE ICH-KARTE (SPEED-GREENING-KARTEN): Kommt eine Spielfigur auf ein grünes Ich-Feld, wird die Karte umgedreht und die Forderung bzw. Frage diskutiert. Die Spielleitung teilt die MitspielerInnen (oder die Teams splitten sich selbst) unabhängig von ihrer Meinung in Pro und Contra ein. Dann wird die Forderung kontrovers diskutiert, Pro- und Contra-Argument ausgetauscht. Es gibt keine Punkte. Die Spielleitung startet und beendet die Speed-Greening-Zeit. Danach rutscht die Spielfigur eine Karte vor, die für diese ein Ruhefeld ist. Die grüne ICH-Karte wird aus dem Spiel entfernt.

ZUSÄTZLICH GEBRAUCHT WERDEN:

**SPIELFIGUREN:** Es gibt keine richtigen Spielfiguren, sondern Spielfiguren für jede/n MitspielerIn oder jedes Team, die es in der der Spielumgebung gibt (z.B. Büroutensilien wie Radiergummi, einfache Steine, selbst geformte Brotfiguren, gefaltete Zettel...). Hier ist Kreativität gefragt.

**WÜRFEL ODER EINE WÜRFEL-APP**

z.B. für (Android) Dice Roll <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ElectricSeed.DiceRoll> oder fürs I-Phone unter <https://itunes.apple.com/de/app/nur-w%C3%BCrfel/id470876937?mt=8>

**TIMER** (Eieruhr, Handy, Stoppuhr... )

**STIFT & PAPIER** für die Aktionen auf den blauen Karten

### **SPIELVORBEREITUNG**

- ➔ gelbe und grüne Blankokarten mit eigenen Diskussionsthemen, Forderungen bzw. Fragen beschriften
- ➔ Auswahl der Karten, die bespielt werden sollen, d.h. diejenigen auswählen, die diskutiert werden sollen (den Rest in der Schachtel lassen)
- ➔ Würfel, Stift und Papier sowie Timer besorgen
- ➔ die Anwesenden (bei mehr als sechs MitspielerInnen) in Teams aufteilen - die Gäste (z.B. PolitikerInnen) auf die Mannschaften verteilen
- ➔ Spielleiter, Zeitnehmer (kann eine Person sein) und ggf. Mannschaftsleiter bestimmen
- ➔ Gewinnerpreis festlegen

### **SPIELBLAUF**

- ➔ Karten mischen und verdeckt entsprechend der Örtlichkeiten als Reihe oder offenen Kreis legen
- ➔ Person/Team mit der höchsten Würfelpunktzahl beginnt, würfelt und zieht auf das entsprechende Feld.
- ➔ Handelt es sich um eine grüne Ich-Karte wird die Karte aufgedeckt. Die Spielleitung splittet die MitspielerInnen (die TeamleiterInnen ihr Team) in eine Pro- und eine Contragruppe, die fünf Minuten lang (Zeit stoppen) unabhängig von der eigenen Meinung Für und Wider der Forderung auf der Karte diskutiert. Nach dem Speed-Greening kann der Spielleiter auswerten lassen und die MitspielerInnen befragen, muss es aber nicht. Die Spielfigur zieht auf das nächste Feld (dort keine Aktion für sie). Die Spielleitung entfernt das Feld.
- ➔ Handelt es sich um eine blaue Du-Karte, übernimmt die Spielleitung. Sie gibt allen das Thema der Aktion (Überschrift der Vorderseite) bekannt und zeigt der/dem MitspielerIn bzw. TeamleiterIn die Aufgabe. Die Aktionsnummer auf der Karte entspricht der gewürfelten Augenzahl. Die

Aktionsperson prägt sich die Begrifflichkeit gut ein und hat zwei Minuten Zeit, um sie entsprechend darzustellen (die Spielleitung stoppt). Es rät die eigene Mannschaft – bei Einzelspielern alle. Wenn in dieser Zeit aufgelöst werden kann, darf die Spielfigur zwei Karten nach vorn ziehen. Diese Karte gilt dann als Ruhefeld. Wird nicht im Team gespielt und der Begriff erraten, darf derjenige, der die Begrifflichkeit erraten hat, eine Karte nach vorn, ohne dass etwas passiert. Wird nicht gelöst, verbleibt die Spielfigur bis zum nächsten Wurf auf der Du-Karte.

- ➔ Kommt man auf ein gelbes Wir-Feld, wird die Karte umgedreht und alle diskutieren die Wahlforderung oder das Landjugendthema der Vorderseite. Bei mehr als zehn MitspielerInnen teilt die Spielleitung Gruppen ein und achtet darauf, dass die Gäste gleichmäßig verteilt sind. Es wird zehn Minuten diskutiert. Die Spielleitung nimmt die Zeit und bittet im Anschluss gezielt einige MitspielerInnen um Zusammenfassung der jeweiligen Diskussion. Die Spielfigur bleibt auf der gelben Karte, die in der nächsten Runde von der Spielleitung entfernt wird, damit nicht mehrfach das Gleiche diskutiert wird.
- ➔ Rausschmeißen gibt es nicht.
- ➔ Die Spielleitung kann während des Spiels Felder entfernen oder hinzufügen, um die Spieldauer im Rahmen zu halten.
- ➔ Es gewinnt die Mannschaft, deren Spielfigur als erste die letzte Karte erreicht oder darüber hinweg zieht.

„Klare Kante“ ist die Miniaturausführung des vom BDL entwickelten Veranstaltungsformats „Ich steh` fürs Land“, bei dem mit menschlichen Spielfiguren gespielt wird. Wie bei seinem großen Vorbild bedarf es der Vorbereitung und einer engagierten Spielleitung, die zwar mitspielen kann, doch darüber hinaus auch die Zeit nehmen muss. „Klare Kante“ wurde beim Parlamentarischen Abend des BDL im März 2017 getestet und für gut befunden, weil das ungewöhnliche Format es ermöglicht hat, schnell und gut mit den Abgeordneten ins Gespräch zu kommen.

Die große Variante ist zum Teil bei den BDL-Landesverbänden im Einsatz.

„KLARE KANTE. DEINE JOKER FÜRS LAND“ IST GEFÖRDERT VOM:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

HERAUSGEBER:

Bund der Deutschen Landjugend e.V. (BDL)  
Claire-Waldoff-Str. 7, 10117 Berlin  
Tel.: 030 / 31904 253, Fax: 030 / 31904 206  
Mail: [info@landjugend.de](mailto:info@landjugend.de)  
Net: [www.landjugend.de](http://www.landjugend.de)  
Facebook: [www.facebook.com/BDLandjugend](https://www.facebook.com/BDLandjugend)



Bund der Deutschen

Landjugend e.V.