

Transfer - Spiel zu Netzneutralität

CC-by-NC Frank Feuerschütz und Daniel Steinbach

Spielregeln

Der vollständige Name des Spiels darf zu Anfang noch nicht verraten werden. Damit würde das Spiel aufgelöst und es wäre deutlich, dass Ungleichbehandlung zum Spiel dazu gehört und es deshalb auch schon einen vorher feststehenden Gewinner gibt.

Zu Beginn bekommt jede/-r Spielende sein Wort und Karten mit den einzelnen Buchstaben des Wortes. Die Spielenden spielen in Teams und haben ein Gegenüber in der Runde, dem sie die Buchstaben, die sie selbst auf der Hand haben, zuspieren müssen. Das Gegenüber muss im Laufe des Spiels das Wort des Gegenübers erraten. Welches Team das zuerst geschafft hat, gewinnt das Spiel. Die Karten sind nicht nur mit Buchstaben, sondern auch mit Zahlen beschriftet, die anzeigen, an welcher Stelle des Wortes der Buchstabe erscheinen muss.

Die Mitspielenden wissen nicht, dass zwei „Lobbyisten“ am Tisch in der Runde sitzen, die das Spiel zu ihren Gunsten lenken. Zum einen, indem sie Buchstaben nicht weitergeben und zum anderen, indem sie falsche Buchstaben ausgeben. Die Lobbyisten werden einem der Teams keine Steine in den Weg legen, so dass dieses Team sehr schnell und einfach die Buchstabenreihe auf der anderen Seite wieder zusammensetzen kann, um das Wort zu erraten.

Bisherige Begriffspaare (beliebig erweiterbar; die Worte sollten jedoch gleichviele Buchstaben haben):

Demokratie/Herrschaft

Stuhlkreis/Dachbalken

Sicherheit/Datenkrake

Spielziel

Die Spielenden müssen das Wort sagen, das sie von ihrem Gegenüber zugeschickt bekommen.

Metathema: Sobald das Spiel zu Ende ist, soll thematisiert werden, dass es um Netzneutralität ging und dass zwei Mitspieler für Telekommunikationsfirmen arbeiteten, denen die Netze gehören und die in die Weiterleitung der Daten eingreifen können. Die Parallelen der möglichen Auswirkungen von Netzneutralität mit dem Spiel werden besprochen:

1. Es werden Ungerechtigkeiten hergestellt
2. Teilweise wird die Kommunikation gestört

Spielablauf

Zur Vorbereitung müssen die Buchstabenstapel mit dem E in jedem Stapel nach oben vor die Spielenden gelegt werden.

Es wird rundenweise gespielt. In jeder Runde werden Karten an den Nachbarn weitergegeben. Die Regel besagt, dass immer nur eine Karte der eigenen Farbe weitergegeben werden kann und ab der zweiten Runde, wenn man auch fremde Buchstaben auf der Hand hat, können zwei, am Ende bis zu drei Karten weitergegeben werden, die allerdings alle eine unterschiedliche Farbe haben müssen.

Jede Runde besteht also zum einen aus der Ab- und Weitergabe von Karten und auf der anderen Seite aus der Aufnahme der Karten des Nebenspielenden.

Material

Aus den obenstehenden Begriffspaaren müssen jeweils Kartenstapel mit den zehn im Wort enthaltenen Buchstaben ausgeschnitten werden. Die Buchstaben müssen pro Wort und Team dieselbe Farbe haben.

Darüber hinaus müssen wahllos für die beiden "Eingeweihten" zehn Buchstaben in unterschiedlichen Farben hergestellt werden.