

# Kinderrechte „Werwolf“-Spiel

## Hintergrund

„Wir befinden uns im Land Atopia. Großkonzerne wie der Handyhersteller *Mega Phone*, Autohersteller *Fast-Car* und der Luxus-Klamottenhersteller *Chick* haben hier ihre Produktionsstätten und haben nur das große Geld im Blick. Um Geld zu sparen, werben sie Kinder an, damit diese günstige Arbeit verrichten. Es kommt in letzter Zeit sogar immer häufiger vor, dass Kinder aus den Dörfern verschwinden und entführt werden. Allerdings ist das nicht Ordnung, weil Kinder auch Rechte haben.

Doch bisher konnte den Geschäftsführer\*innen und Unternehmer\*innen der Konzerne nichts nachgewiesen werden, weil sie sich nach außen wie gute Menschen geben. Die Verantwortlichen verstecken sich hinter falschen Identitäten und können deswegen nicht zur Rechenschaft gezogen werden. Das Ganze ist sehr dubios.

Die Kinder und ihre Familien haben nun um Hilfe gebeten, um die Kinder zu beschützen und ihre Rechte in Atopia wieder stark zu machen. Doch dafür müssen erst die Beweise der Verbrechen identifiziert und aufgedeckt werden, um die Konzerne und somit die Verantwortlichen zu überführen.“

## Spielziel

Atopia (Türkis) – Die Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen und den Kinder dadurch ihre Rechte zurückgeben.

Kinderrechteverletzer\*innen (Rot) – alle Kinder entführen (und Widersacher ausschalten).



## Spielmaterial

24 Karten



→ 10 X

Kinder



Blauhelm



UN-Generalsekretär\*in



Storch



Journalist\*in



Gutherzige\*r Mitarbei-  
ter\*in



Pazifist\*in



Staatsoberhaupt



Geheimagent\*in

Je 1 X



Geschäftsführer\*in

→ 1 X



Überläufer\*in

→ 1 X



Unternehmer



Unternehmerin

→ 4 X

## Anleitung



### **Die Kinder**

Die Kinder haben keine besondere Fähigkeit. Aber sie passen gut auf, denn sie haben gute Ohren und müssen Tagsüber versuchen das Verhalten der anderen zu deuten und die Personen entlarven, die ihre Rechte verletzen.



### **Der Blauhelm**

Wird der Blauhelm am Tag des Landes verwiesen, weil er\*sie verdächtigt wird oder verschwindet der Blauhelm in der Nacht, weil er\*sie den Großkonzernen ein Dorn im Auge war, darf der Blauhelm eine Person bestimmen, die ebenfalls das Land verlassen muss, bzw. schießt er\*sie auf eine Person, weil der Blauhelm sich selbst und die Kinder in der Nacht verteidigen wollte.



### **Der\*Die UN-Generalsekretär\*in**

Er kann **zwei Mal** im Spiel **in der Nachtphase** eine Entscheidung treffen. Einmal eine Ablösezahlung, um eins der Kinder frei zu kaufen. Also eine\*n Spieler\*in (auch sich selbst) retten, welche\*r Opfer der Großkonzerne wurde.

Die zweite Entscheidung ist, einem Spieler seine Rechte abzusprechen und ihn\*sie ins Gefängnis zu schicken. Beide Entscheidungen können jeweils in der Nachtphase nur einmal im Spiel getroffen werden.

**Wer im Gefängnis ist oder des Landes verwiesen wurde, ist handlungsunfähig und nicht stimmberechtigt! Er/Sie scheidet aus dem Spiel aus.**



### **Der Storch**

Der Storch wählt **in der ersten Runde** heimlich zwei Kinder (auch sich selbst ggf.) aus. Diese werden zu untrennbaren Zwillingen. Wenn nun während des Spieles einer der Zwillinge aus dem Spiel ausscheidet auf, egal auf welche Weise, scheidet der andere Zwilling ebenfalls sofort aus, weil er\*sie nicht ohne den\*die Andere\*n sein kann. Ein Zwilling darf nie gegen seinen Bruder/Schwester stimmen. Die Zwillinge verfolgen das Ziel als letztes übrig zu bleiben. Die anderen Spieler\*innen wissen nicht, wer die Zwillinge sind.



### **Der\*Die Journalist\*in**

Diese Person ist auch während jeder Nachtphase wach und kann versuchen heimlich die Machenschaften der Großkonzerne aufzudecken z.B. durch blinzeln. Aber er\*sie muss sehr vorsichtig sein, wird er\*sie von den Großkonzernen erwischt, sorgen diese dafür, dass er\*sie von der Bildfläche verschwindet.



### **Der\*Die gutherzige Mitarbeiter\*in**

Kann **einmal im Spiel** einem Kind helfen, aus dem Arbeitslager zu fliehen und seine Rechte zurückzubekommen.



### Der\*Die Pazifist\*in

Kann **einmal im Spiel** die Rolle eines Spielers\*Spielerin aufdecken. An diesem Tag kann nicht abgestimmt werden, weil es an diesem Tag friedlich im Land zugeht.



### Der\*Die Geheimagent:in

**Jede** Nacht darf er\*sie die Identität einer Person erfahren. Aber die Person muss vorsichtig sein, wenn er\*sie den Kindern zu offensichtlich hilft, die Spitzel der Konzerne aufzudecken, ist er\*sie schnell ein beliebtes Ziel der Großkonzerne.



### Das Staatsoberhaupt

Ist eine zusätzliche Karte. Alle Bewohner wählen am Anfang das Staatsoberhaupt demokratisch. Das Staatsoberhaupt, hat bei **jeder** Abstimmung am Tag zwei Stimmen. Wird das Staatsoberhaupt verdächtigt mit den Großkonzernen und Kinderdieben unter einer Decke zu stecken, muss das Staatsoberhaupt das Land verlassen. Es wird dann ein neues Staatsoberhaupt gewählt. Ab da an ist er\*sie nicht mehr handlungsfähig. Das Staatsoberhaupt kann nur am Tag angeklagt werden und darf nicht in der Nacht entführt werden.



### Die Unternehmer\*innen

Sie können **jede** Nacht ein Kind aus seinem Zuhause entführen und es zur Arbeit zwingen bzw. eine andere Person eliminieren. Die Person kann dann nicht mehr mit abstimmen und helfen, die Konzerne aufzudecken, da ihm seine Rechte genommen wurden. Die Unternehmer stimmen in der Nacht ab, welches Kind entführt wird.



### Der\*Die Geschäftsführer\*in

Der\*Die Geschäftsführer\*in hat in der Nachtphase zwei Stimmen bei der Entscheidung, welches Kind entführt wird.



### Der/Die Überläufer\*in

Ist ein\*e Jugendliche\*r der\*die gerade 18 wird. Er\*Sie will großes Geld machen und hat eine Idee, die den Großkonzernen gefällt. Wenn die Großkonzerne ihn\*sie in der Nacht mitnehmen, unterbreitet er ihnen das Angebot und macht von da an bei ihrem Geschäft mit. Am Tag sagt der Erzähler dann z.B.: Kein Kind wurde entführt, aber der Überläufer hat sich den Unternehmer\*innen angeschlossen.“

In der nächsten Nachtphase wird der Überläufer dann zusammen mit den Unternehmer\*innen aufgerufen.

Wird der/die Überläufer\*in am Tag angeklagt, hat er\*sie nicht die Möglichkeit zu den Unternehmer\*innen zu wechseln.

## Spielablauf

Die Spieler\*innen einigen sich auf eine\*n Spielleiter\*in bzw. Erzähler\*in.

Er\*Sie wird zufällig bestimmt oder gewählt. Die Spielleitung spielt nicht mit, sondern moderiert den Spielablauf und führt die Spielenden durch die einzelnen Runden. Für die erste Partie macht es Sinn jemanden auszuwählen, der\*die schon Erfahrung mit dem Spiel hat.

Die Spielleitung gibt jedem Spielenden verdeckt eine Karte mit einer Identität. Die Spielenden schauen sich ihre Rollenkarte an und legen sie verdeckt vor sich ab.

Zu Beginn des Spiels wählen alle Bewohner von Atopia das Staatsoberhaupt demokratisch. Ist das Staatsoberhaupt gewählt, bekommt er\*sie die entsprechende Karte und legt diese offen vor sich aus. Er\*Sie kann nicht in der Nacht von Den Großkonzern-Unternehmer\*innen entführt werden, sondern nur am Tage angeklagt werden.

Nach der Wahl leitet die Spielleitung die Nachtphase ein, z.B. so: „Der Tag neigt sich dem Ende zu und die Bewohner von Atopia legen sich in ihre Betten und schlafen.“ Die Spielleitung schaut sich nun einmal die Rollenkarten von allen Personen an, damit sie weiß wer wer ist. Alle Spielenden schließen die Augen. Niemand, bis auf der\*die Journalist\*in darf blinzeln und nur die Augen öffnen, wenn die Spielleitung seine\*ihre Rolle aufruft.

### **Reihenfolge in der die Rollen in der Nacht erwachen:**

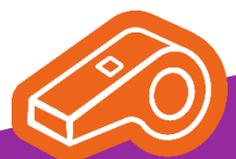
Runde 1	Ab Runde 2
Storch	Geheimagent*in
Geheimagent*in	Unternehmer*innen/Geschäftsführer*in
Unternehmer*innen/Geschäftsführer*in	UN-Generalsekretär*in
UN-Generalsekretär*in	Pazifist*in
Pazifist*in	Gutherzige*r Mitarbeiter*in
Manche dieser Rollen fallen irgendwann weg, wenn sie z.B. ihre einmalige Aktion ausgeführt haben, z.B., wenn der*die Pazifist*in eine Rolle aufgedeckt hat. Oder wenn sie aus dem Spiel ausgeschieden sind	

Als erstes erwacht der Storch und entscheidet, wer von den Spielenden zu untrennbaren Zwillingen wird und schläft wieder ein. Die Spielleitung tippt die Zwillinge an, damit diese erwachen, sich ansehen und erkennen. Dann schlafen sie wieder ein.

Dann erwacht der\*die Geheimagent\*in und entscheidet sich für eine Person, deren Identität sie erfahren will, indem sie auf die Person möglichst lautlos zeigt. Die Spielleitung zeigt dem/der Geheimagent\*in die Rollenkarte. Der\*Die Geheimagent\*in schläft wieder ein.

Direkt im Anschluss erwachen die Unternehmer\*innen und der\*die Geschäftsführer\*in. Sie entscheiden, welches Kind entführt wird. Dann schlafen sie wieder ein.

Als nächstes erwacht der/die UN-Generalsekretär\*in und entscheidet, ob er die ausgewählte Person (Spielleitung zeigt für den/die UN-Generalsekretär\*in auf die Person, die die Unternehmer\*innen ausgesucht haben) retten möchte (Der\*Die UN-Generalsekretär\*in schüttelt den Kopf oder nickt) oder jemanden ins Gefängnis bringt (Der\*Die UN-Generalsekretär\*in schüttelt den Kopf für nein oder zeigt auf eine Person, die er\*sie ins Gefängnis bringen möchte). Dann schläft der\*die UN-Generalsekretär\*in wieder ein.



Danach erwacht der\*die Pazifist\*in und entscheidet, ob er\*sie die Rolle einer Person aufdecken möchte. Dann schläft der\*die Pazifist\*in wieder ein.

Der\*Die Gutherzige Mitarbeiter\*in wird erst ab der 2. Runde geweckt bzw. ab der Runde, in der ein Kind entführt wurde und wird gefragt, ob er/sie ein Kind aus dem Arbeitslager retten möchte. Er\*Sie kann nur Kinder retten, keine anderen Rollen. Der\*Die Gutherzige Mitarbeiter\*in zeigt auf das Kind, dass wieder ins Spiel darf. Ansonsten schüttelt er\*sie den Kopf. Dann schläft der\*die Gutherzige Mitarbeiter\*in wieder ein.

Wird der\*die Überläuferin in der Nacht von den Unternehmern ausgewählt wird er Teil des Unternehmerteams und ab da an, zusammen mit den Unternehmern in der Nacht aufgerufen: „Es erwachen die Unternehmer und der Überläufer...“ So wissen alle, dass es einen weiteren Gegner gibt.

Am Tag wird mitgeteilt, ob ein Kind im Arbeitslager verschwunden ist, oder eine andere Rolle von den Unternehmern beseitigt wurde. Hier könnt ihr kreativ werden, welche Gründe es gab z.B. wurden sie bestochen oder auch entführt. Es könnte auch ein Anschlag auf sie verübt worden sein und aus Sicherheitsgründen haben sie das Land verlassen. Die Personen, die die aus dem Spiel scheiden müssen ihre Rollenkarte aufdecken.

Wurde der Blauhelm in der Nacht gewählt, darf er\*sie am Tag eine Person auswählen, auf den er\*sie geschossen hat, weil der Blauhelm sich und die Kinder verteidigen wollte. Die Rolle dieser Person wird dann auch aufgedeckt.

Alle Spielenden können dann am Tag darüber diskutieren, wer wohl zu den Unternehmer\*innen gehört und darüber abstimmen. Dabei kann es interessant sein, wenn etwas Verdächtiges gehört wurde. Rollen, wie der\*die Geheimagent\*in oder der\*die Journalist\*in, sollten nicht zu offen über ihre Erkenntnisse sprechen, sondern sich trotzdem unauffällig verhalten, damit sie nicht zu schnell das nächste Opfer werden. Dennoch ist es natürlich wichtig, dass sie Hinweise geben.

Hat der\*die Pazifist\*in in der Nacht eine Rolle aufgedeckt, darf am Tag nicht abgestimmt werden.

Die Person, die die meisten Stimmen hat, muss das Land verlassen und ist dann handlungsunfähig. Die Person, die ausscheidet, muss die eigene Rollenkarte nun umdrehen.

Wurde das Staatsoberhaupt gewählt, gibt das Staatsoberhaupt seine Karte weiter. Dazu gibt es neue Wahlen. Wer die Mehrheit der Stimmen hat, ist neues Staatsoberhaupt.

Im Anschluss ist wieder die Nachtphase, der Ablauf ist wieder der gleiche. Rollen die bereits ausgeschieden sind, werden in der Nacht nicht mehr aufgerufen. Hat der\*die UN-Generalsekretär\*in seine zwei Entscheidungen im Laufe des Spiels bereits genutzt, wird auch diese Rolle nicht mehr aufgerufen, ebenso wie der\*die Pazifist\*in oder der\*die gutherzige Mitarbeiter\*in, wenn sie ihre Aktion bereits eingesetzt haben.

Auch die Kinder, die im Arbeitslager sind, schlafen in der Nacht, haben aber ihre Rollen Karte aufgedeckt, damit die Spielleitung weiß, dass sie bereits entführt wurden. Sie können aber vom Gutherzigen Mitarbeiter wieder zurückgeholt werden, zumindest eins der Kinder. Andere Rollen müssen nicht schlafen, da sie nicht die Möglichkeit haben zurückzukehren, aber sie müssen beim Ausscheiden aus dem Spiel ihre Karte aufdecken.



## Siegbedingungen

Die Bürger von Atopia gewinnen, wenn sie alle Unternehmer identifiziert und ihre Machenschaften unterbunden haben, diese also im Gefängnis sitzen oder das Land verlassen haben.

Die Unternehmer gewinnen, wenn alle Kinder im Arbeitslager sind. Die anderen Rollen müssen nicht im Arbeitslager oder eliminiert sein für diese Siegbedingung.

Sonderfall: Sind die untrennbaren Zwillinge ein Unternehmer und ein Bürger von Atopia, gewinnen sie, wenn sie die letzten Personen im Spiel sind.

## Tipps:

Der\*Die Spielleiter\*in sollte mit lauter Stimme sprechen und die Diskussion am Tag leiten und ggf. auch anfeuern, wenn die Spielleitung merkt, dass die Diskussion erlahmt.

Die Sätze in der Nacht können gerne ausgeschmückt werden. Dabei sollten beim Ansprechen der einzelnen Rollen immer alle Geschlechter berücksichtigt werden, damit es keinen Hinweis auf die entsprechende Person gibt. Beim Sprechen sollte die Spielleitung nicht in die Richtung des Charakters sprechen, damit die anderen nicht darauf schließen können, wer diese Rolle hat. Ggf. kann die Spielleitung dabei auch durch den Raum gehen.

Können die Unternehmer\*innen sich nicht zügig einigen, kann die Spielleitung auch die Unternehmer\*innenrunde unterbrechen bzw. darauf hinweisen, dass jetzt schnell eine Entscheidung nötig ist, weil die Nacht sonst vorbei ist. Wenn sie sich nicht einigen können, wird in dieser Nacht kein Kind entführt bzw. kein Bewohner Atopias beseitigt.

Wenn der\*die Journalist\*in mitspielt, sollten die Spielenden nicht die Köpfe senken, da diese Person, sonst nicht wirklich spionieren kann mittels blinzeln.

Wenn das Zwillingenspaar bestimmt wird, sollte die Spielleitung eine ganze Runde im Raum bzw. um den Tisch machen, damit theoretisch jeder gemeint sein könnte. Ebenso, wenn die Geheimagentin eine Rolle wissen will. Dann sollten neben der ausgewählten Rollenkarte, bei weiteren Personen Karten angehoben, aber nicht gezeigt werden, damit nicht darauf geschlossen werden kann, wer ausgewählt wurde.

Es müssen nicht alle Rollen mitspielen, aber es müssen auf jeden Fall immer weniger Unternehmer als Kinder sein. Die anderen Rollen können dann je nach Erfahrung oder nach Lust und Laune dazu genommen werden.

**Im Anschluss an das Spiel könnt ihr darüber sprechen, welche Kinderrechte in diesem Spiel verletzt werden und warum. Macht euch darüber Gedanken auf welchen Wegen gegen solche Kinderrechtsverletzungen vorgegangen werden kann und bei wem welche Verantwortung liegt. Sprecht darüber, wo auf der Welt dieses im Spiel fiktive Szenario Wirklichkeit ist. Wie fühlt ihr euch dabei?**