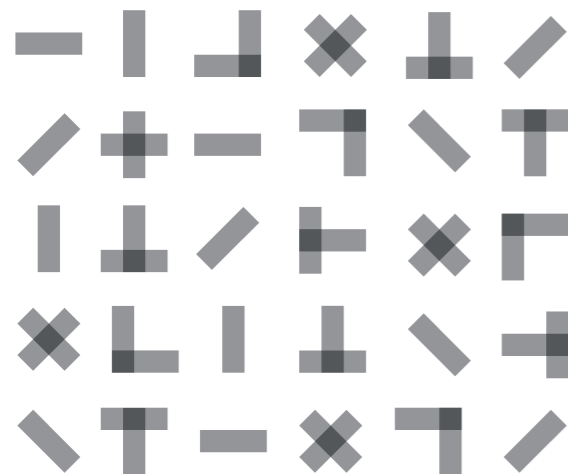


DISPUTANT + - SPIEL



SPIELANLEITUNG

Das Spiel besteht aus:

	25 Themenkarten
	50 Taktikkarten
	1 Pro-Karte
	1 Contra-Karte
	1 Moderator*innenkarte
	6 Auswahlkarten
	12 Abstimmungskarten
	8 gelbe/rote Karten
	und 4 Inspirationskarten (Einsatz frei)

Anzahl Spieler*innen: mindestens 4, höchstens 8
geeignet ab 16 Jahren
Spieldauer: ca. 45 Minuten

ROLLEN:

Pro Spielrunde spielen zwei **Disputant*innen** gegeneinander. Sie diskutieren über ein vorgegebenes Thema und müssen dabei eine vorgegebene Haltung einnehmen und eine vorgegebene Taktik anwenden.

- Die Disputation wird von einem*r **Moderator*in** moderiert, damit sie möglichst fair bleibt.

- Die restlichen Spieler*innen beurteilen die Disputation und stimmen darüber ab, welche*r Disputant*in die Runde gewonnen hat.

- In der nächsten Spielrunde werden die Rollen neu verteilt.

SPIELABLAUF:

Alle Themenkarten und alle Taktikkarten verdeckt gründlich mischen und anschliessend zwei separate Kartenstapel bilden. (Wenn während des Spiels eine Kartensorte ausgeht, einfach die abgelegten Karten neu mischen.)

- Die Gruppe einigt sich auf ein*e **Moderator*in** für die erste Runde. (Dies kann zum Beispiel jene Person sein, der man am ehesten zutraut, das Spiel zu gewinnen.) Der/Die Moderator*in erhält die Pro-Karte, die Contra-Karte und die Moderator*innenkarte.

Der/Die Moderator*in bestimmt die beiden **Disputant*innen**. Er/Sie legt auch fest, wer die **Pro-Haltung** und wer die **Contra-Haltung** einnehmen muss und verteilt die beiden Karten an die entsprechenden Personen.

- Alle anderen Spieler*innen erhalten je eine Abstimmungskarte **PRO DISPUTANT*IN** und **CONTRA DISPUTANT*IN**.

Jetzt wird das Thema bestimmt. Zu diesem Zweck zieht der/die Moderator*in die oberste **Themenkarte** vom verdeckten Stapel und legt sie offen hin. Jede Themenkarte enthält vier Fragen zu den Themenfeldern Frieden, Liebe, Zukunft und Hoffnung.

- Für die Wahl des Themenfelds hält der/die Moderator*in die sechs **Auswahlkarten** verdeckt einem*r Mitspieler*in hin (nicht den beiden Disputant*innen). Diese Person zieht eine Karte.

Zeigt die Karte eines der Symbole für Frieden, Liebe, Zukunft oder Hoffnung, ist das entsprechende Themenfeld bzw. die Frage gesetzt.

Steht auf der Karte pro, darf der/die Pro-Disputant*in das Themenfeld festlegen. Steht darauf contra, darf der/die Contra-Disputant*in über das Themenfeld bzw. die Frage entscheiden.

- Damit ist entschieden, über welche Frage disputiert wird und wer welche Haltung einnimmt. Die beiden Disputant*innen halten nun je ein kurzes **Eröffnungstatement**.

- Für die Disputation müssen sie sich an eine vorgegebene Taktik halten. Zu diesem Zweck ziehen sie je verdeckt eine **Taktikkarte**. Wenn ihnen die Taktik nicht zusagt, dürfen sie eine zweite Taktikkarte ziehen und müssen zwingend nach dieser Taktik spielen. Die erste gezogene Taktik darf nicht verwendet werden.

Die Disputation dauert genau **2 Minuten**. Der/Die Moderator*in misst die Zeit z.B. mit dem Timer des Smartphones und sorgt dafür, dass beide Disputant*innen etwa gleich viel Redezeit haben. Dafür darf er sie unterbrechen.

-
Danach legen die beiden Disputant*innen ihre Taktikkarten offen.

Wenn jemand seine Taktik komplett missachtet hat, wird er/sie vom/von der Moderator*in **disqualifiziert**, der/die andere Spieler*in gewinnt die Runde automatisch. Wenn beide Disputant*innen ihre Taktik ignoriert haben, verlieren beide.

Ansonsten bestimmt die Mehrheit aller anderen Spieler*innen inkl. Moderator*in den/die Sieger*in der Runde mit den entsprechenden **Abstimmungskarten**. Dabei darf die eigene Haltung zur Frage keine Rolle spielen; es zählt einzig, wie gut die beiden Disputant*innen argumentiert haben.

Bei einem **Unentschieden** entscheidet das Los. Der/Die Moderator*in sammelt die Pro- und die Contra-Karte ein und lässt eine*n Mitspieler*in verdeckt eine Karte ziehen. Wird die Pro-Karte gezogen, gewinnt der/die Pro-Disputant*in – und umgekehrt.

-
Der/Die unterlegene Spieler*in erhält eine **gelbe Karte**. Das heisst, er/sie darf nicht noch einmal verlieren. Er/Sie bekommt nun aber eine Verschnaufpause, denn er/sie wird in der nächsten Spielrunde zum/zur Moderator*in.

Wer zum zweiten Mal verliert, dreht seine gelbe Karte um und erhält damit eine **rote Karte**. Diese Person darf ab sofort nicht mehr mitdisputieren. Sie darf aber weiterhin zuhören und abstimmen. Und sie wird in der ersten Runde nach der roten Karte automatisch zum/zur Moderator*in.

-
Es wird Spielrunden ohne rote Karte geben (z.B. wenn zwei neue Disputant*innen gespielt haben). In diesem Fall bleibt die Moderation bei der ausgeschiedenen Person. Wenn mehrere Personen ausgeschieden sind, wechseln sich diese mit der Moderation ab.

-
Das Spiel endet, sobald nur noch ein*e Disputant*in übrigbleibt – der/die Meisterdisputant*in. Diese Person übernimmt die Moderatorenrolle, falls ein weiteres Spiel gespielt wird.

TIPP:
Das Spiel macht noch mehr Spass, wenn sich die beiden Disputant*innen **verkleiden**. Bestimmt fällt es ihnen dadurch leichter, ihre Taktik anzuwenden!



Die Badener Disputation war ein Religionsgespräch in der Reformationszeit. Sie fand im Mai und Juni 1526 in der Badener Stadtkirche statt. Teilnehmer waren Vertreter der 13 Alten Orte der Eidgenossenschaft sowie Theologen aus dem In- und Ausland.

An der Disputation (wörtlich übersetzt Streitgespräch) wurden die theologischen Wahrheiten und Glaubensgrundlagen sowohl des alten (römisch-katholischen) als auch des neuen (reformierten) Glaubens diskutiert. Die Badener Disputation ist jene Disputation in der

Reformationszeit, die am besten dokumentiert ist. Anhand der vorliegenden Quellen lässt sich sehr genau nachvollziehen, was damals geschah.

Die Badener Disputation war überregional bedeutsam. Heute würde man sagen, sie hatte eine internationale Ausstrahlung. Die Teilnehmenden reisten unter anderem aus Konstanz, Augsburg und Strassburg an. Baden war eine wichtige Ortschaft für eidgenössische Tagsatzungen. Diese weltliche Obrigkeit organisierte die Disputation.

Für die schweizerische Reformationsgeschichte hat die Badener Disputation eine Scharnierfunktion. Sie fand zwischen den Anfängen der Reformation (1523–1525 in Zürich) und der «Lösung» in den Kappeler Kriegen (1529 und 1531) statt.

Der anschliessende Frieden war zwar sehr brüchig, aber trotzdem einigte man sich darauf, in Frieden miteinander zu leben. Dies war möglich, indem man möglichst ausklammerte, was aus religiöser Sicht wahr oder falsch ist.