

# Pick me, please!

**Deduktives Rollenspiel mit Wissenschaftspolitik für 4 Personen.**

## Inhalt

- 1 Pick-Me-Please Research Grant
- 18 Präferenzkarten
- 12 farbige Clips
- 4 Kurzanleitungen
- 3 Clipboards
- 3 Stifte
- 1 Block mit Notiz-Tabellen
- 1 Sanduhr

Je zwei Brillen, Bärte, Halsketten und Krawatten

Hinweis: Diese Spielanleitung folgt dem Vorschlag zum Entgendern von Hermes Phettberg. Dabei wird für alle Personenbezeichnungen der neutrale Artikel »das« verwendet, an den Wortstamm wird im Singular -y und im Plural -ys angehängt.




Quelle: Thomas Kronschräger: »Entgendern nach Phettberg«, Aus Politik und Zeitgeschichte, 28.1.2022.

## 0 Vorbereitung

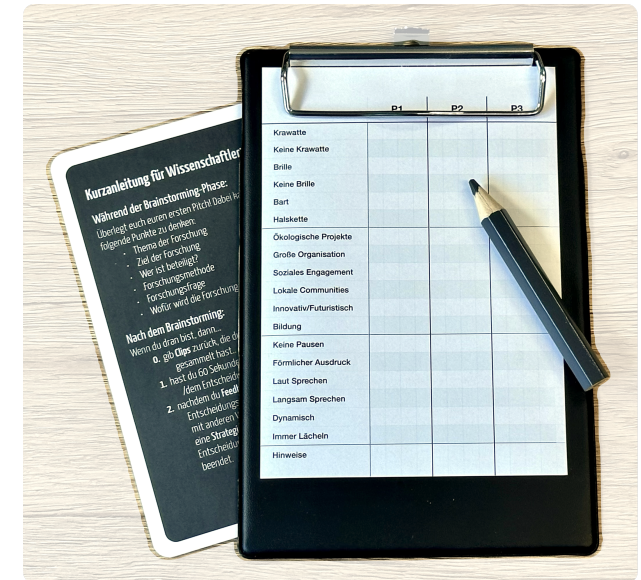
Ziel dieses Spiels ist es, als Forschy vom Fördergeby eine Wissenschaftsförderung zu erhalten. Dazu müssen die Forschys die versteckten Vorlieben des Fördergeby entdecken und ausnutzen.

Zu Beginn werden die Rollen verteilt: ein Spiely ist Fördergeby und für die Vergabe von Wissenschaftsförderungen zuständig. Fördergeby bekommt den Timer, die Clips und das Zertifikat für die Forschungsförderung.

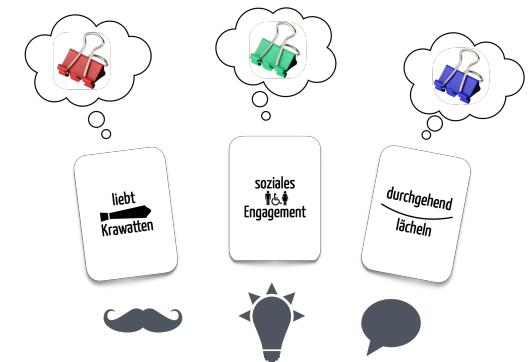
Alle anderen Spielys sind Forschys. Forschys nehmen sich ein Klemmbrett und klemmen ein leeres Hinweisblatt ein. Alle anderen Requisiten werden in der Tischmitte ausgebreitet.

Die Karten mit den Vorlieben werden in drei Stapel aufgeteilt: ,  und . Die Begriffe auf den Karten entsprechen den Begriffen auf dem Hinweisblatt. Fördergeby zieht von jeder der drei unterschiedlichen Eigenschaftskarten verdeckt jeweils eine Karte. Diese Karten definieren die geheimen Vorlieben des Fördergeby.

Als Nächstes denkt sich Fördergeby aus, welche Clip-Farbe für welche Vorlieben-Kategorie stehen soll. Wichtig: Diese Zuordnung muss vor den Forschys geheim gehalten werden!



*Die Grundausstattung der Forschys: Klemmbrett, Hinweisblatt, Stift und Kurzanleitung*



*Beispiel: drei gezogene Präferenzkarten, von jeder Kategorie eine, und die geheimen Farben der Clips.*

Das Spiel läuft in Runden ab, in denen sich Forschys Projekte ausdenken und präsentieren, Feedback bekommen und daraus Schlüsse ziehen.

## 1 Projekt überlegen

Forschys überlegen sich Projekte, für die sie gerne eine Förderung bekommen würden. Diese Projekte sollten sich an einer oder mehreren der inhaltlichen Kategorien (mittlere Gruppe auf dem Hinweisblatt) orientieren. Für jedes Projekt sollte neben diesem Thema auch ein Ziel formuliert sein, eine Methodik beschrieben, und ein Grund genannt, warum dieses Projekt wichtig ist.

Außerdem sollten die Forschys überlegen, welche der Vorlieben aus den anderen beiden Gruppen (Aussehen und Präsentationsstil) auf dem Hinweisblatt sie erfüllen wollen.

Dafür haben die Forschys eine Minute Zeit.

## 2 Antrag präsentieren

Für die erste Runde beginnt das älteste Forschy, für die folgenden Runde beginnt immer das Forschy, das in der Runde davor als zweites präsentiert hat.

Bevor ein neuer Antrag gestellt wird, gibt Forschy alle Clips zurück, die von der vorigen Runde noch am Klemmbrett hängen. Dann legt Forschy eventuelle Ausstattungsgegenstände (Krawatte, Brille, etc.) an und beginnt mit der Präsentation.

Diese darf maximal 1 Minute dauern, und sollte in einem oder mehreren Sprechstilen gesprochen sein.

Nach der Präsentation wählt Fördergeby die Clips aus, die den Kategorien aus den eigenen Vorlieben entsprechen, die Forschy erfüllt hat, und klemmt sie ans Klemmbrett des Forschy.

Falls gewünscht, können die Forschys dann kurz ihre Erkenntnisse aus diesem Vorgang diskutieren. Dann präsentiert nächstes Forschy das eigene Projekt.

## 3 Ziel

Das Ziel des Spiel ist, die begehrte Forschungsförderung zu bekommen. Diese Förderung wird dem ersten Forschy übergeben, das während der Präsentation alle drei Vorlieben des Fördergeby erfüllt.

**Pick me, please!** wurde von Thibault Borde, Filip Hörtner, Raphael Schimmerl und Anamaria Staubmann 2024 gestaltet und mit Mitteln des Vizerektorats für Lehre produziert.

Übersetzung, Redesign, Layout und Produktion  
Tala ElMouassarani, Naemi Luckner, Michael Pollak und Peter Purgathofer

Sie können die Spielkarten von Pick me, please!  
auch kaufen: <https://piglab.org/brettspiele>