

Das **Demogames - Handbuch** ist ein Ergebnis des Projekts **Democracy and Games - Analog and Digital Game-Based-Learning Tools for Youth Work - Demogames**. **Demogames** war ein Projekt von sechs Partnerorganisationen aus fünf europäischen Ländern und im Zeitraum 2019-2022 kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union (2019-2-DE04- KA205-018330). Weitere Projektergebnisse sind die **Democracy Game Box** mit acht analogen und digitalen Bildungsspielen, welche die Kompetenzen für eine demokratische Kultur fördern, sowie **Lernvideos**, die dieses Handbuch ergänzen.



Mittlempfänger:

German Institute for Global and Area Studies (GIGA)
Neuer Jungfernstieg 21
20354 Hamburg
Kontakt: info@giga-hamburg.de

Projekt-Konsortium (in alphabetischer Reihenfolge):

Cultural Association Da2 Trucados
CULTURE GOES EUROPE (CGE) – Soziokulturelle Initiative Erfurt
Democracy- and Human Rights Education in Europe (DARE) Network
Demokrative – Initiative für politische Bildung
German Institute for Global and Area Studies (GIGA)
Intercultural Institute Timisoara

Projektwebseite: www.demogames.eu

Demogames - Handbuch

Koordinierung und Redaktion: Moritz Borchardt mit Michael Cotterell
Zusätzliche Redaktion: Andreea Kristea, Sabine Jenni, Saskia Ruth-Lovell
Visuelle Gestaltung: Sofia Mondini mit Francis Stieglitz und Stefanie Mayrwörger
Mitwirkende Autor*innen: Rebecca Welge, Timea Serb, Jordi Sabari, Saskia Ruth-Lovell, Calin Rus, Michael Remmert, Ramon Martinez, Corina Leca, Patrik Kessler, Laura Junglas, Sabine Jenni, Johanna Flach, Michael Cotterell, Moritz Borchardt

Original publiziert 2022 mit dem Titel: The Demogames Facilitator's Manual.
Ready to use games for formal and non-formal education
Übersetzung aus dem Englischen: Annika Hennl (Übersetzung)
Auftraggeber deutsche Übersetzung: GIGA Hamburg. Die Übersetzung folgt der in Deutschland üblichen Schreibweise.

Zweite, von der Demokrative für den Druck überarbeitete Auflage 2023.
Verantwortlich: Martina Horber (Layout) und Sabine Jenni (Lektorat und Koordination)

Dieses Handbuch ist unter einer **CC BY-SA 4.0-Lizenz** publiziert. Sie können das Material frei weitergeben und anpassen, solange Sie die Quelle angeben, einen Link auf die Lizenz zur Verfügung stellen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Darüber hinaus müssen Sie das Handbuch einschliesslich Ihrer Beiträge unter der gleichen Lizenz wie das Original verbreiten.



Kofinanziert von der Europäischen Union

demokrative
Initiative für Politische Bildung

G I G A
German Institute of Global and Area Studies
Leibniz-Institut für Globale und Regionale Studien



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
1. Einführung	5
2. Demokratie und Spiele	9
2.1 Warum brauchen wir Demokratiebildung?	10
2.2 Demokratiebildung und spielbasiertes Lernen	19
3. Die Democracy Game Box (D-Box)	29
3.1 Die D-Box	30
3.2 Competence Card Game	32
3.3 Deckmocracy	37
3.4 Demodice	43
3.5 Fake Expert: Ein Demodice-Spiel	52
3.6 Draw The Line	59
3.7 Observers	64
3.8 Participedia	72
3.9 Utopia	78
4. Beispiele für den Einsatz der Demogames-Spielen formaler und non-formaler Bildung	86
4.1 Die Moderation von Demogames-Spielen	87
4.2 Leitfaden und Fragen für das Debriefing	101

Vorwort

Vor dem Hintergrund multipler Krisen in Europa und darüber hinaus erscheinen das Lehren und Lernen über Demokratie und eine aktive Bürgerschaft wichtiger denn je zuvor. Der „Referenzrahmen: Kompetenzen für eine demokratische Kultur“ (Reference Framework of Competences for Democratic Culture, RFCDC) des Europarats bietet eine Reihe von Materialien, die nicht nur für die Vermittlung demokratischer Werte konzipiert wurden, sondern auch für die Vermittlung von Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie von Wissen und kritischem Verstehen und damit von Kompetenzen, derer es für die Ausübung demokratischer Werte bedarf.

Der RFCDC stattet junge Menschen mit allen Kompetenzen aus, die sie brauchen, um Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit aktiv zu verteidigen und zu fördern, um effektiv an einer Kultur der Demokratie teilzuhaben und friedlich mit anderen in kulturell diversen Gesellschaften zusammenzuleben. Basierend auf und inspiriert durch den RFCDC, nutzte das Demogames-Projekt den Referenzrahmen als Sprungbrett für die Entwicklung sofort einsatzfähiger Lehrmittel.

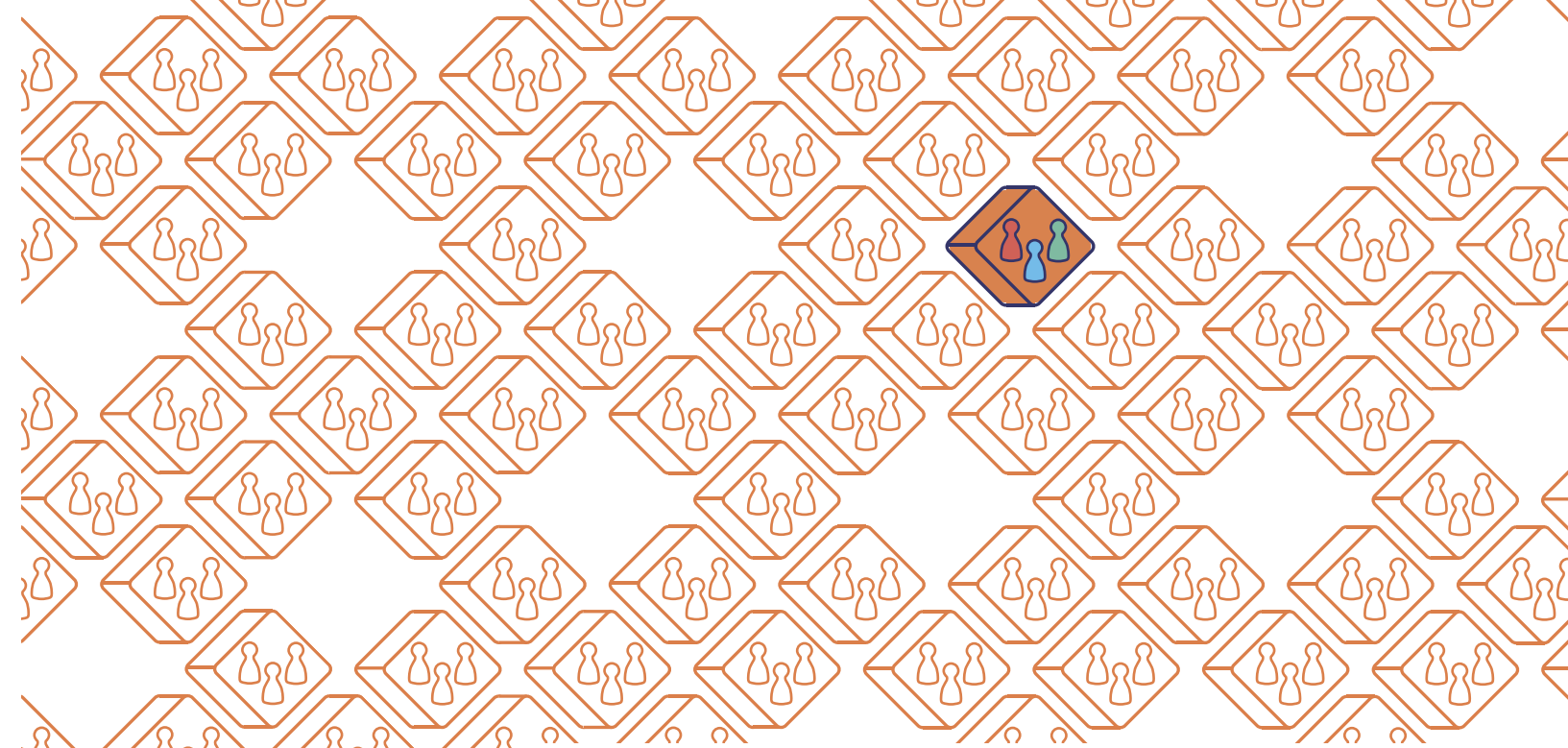
Spielbasiertes Lernen ist eine spezifische Form des erfahrungsbasierten Lernens. Erfahrungen im Bildungsbereich haben gezeigt, dass es sich besonders für die Entwicklung von Kompetenzen für eine demokratische Kultur eignet. Aus dieser Perspektive ist das Handbuch ein überzeugendes Beispiel dafür, wie sich die Anwendung von Gamification und Serious Games in der Demokratiebildung realisieren lässt.

Die hohe Qualität sowie die Vielfalt der entwickelten Spiele und des Begleitmaterials können den interdisziplinären Teams zugeschrieben werden, die an ihrer Entwicklung Anteil hatten und Bildungspraktiker*innen, Spielentwickler*innen und Politikwissenschaftler*innen ebenso umfassten wie Leiter*innen gemeinnütziger Organisationen.

Das Demogames-Handbuch ist ein willkommenes praktisches Hilfsmittel, das Bildungsfachleute in verschiedenen Bereichen einsetzen können, um Lernende darin zu unterstützen, ihre Kompetenzen für eine demokratische Kultur zu entwickeln. Ich bin davon überzeugt, dass die Anwender*innen es als lehrreich und unterhaltsam empfinden werden, die Spiele von Demogames zu spielen.

Dr. Michael Remmert
Leiter der Abteilung Bildungspolitik
Europarat





1. Einführung

1. Einführung

Von Saskia Ruth-Lovell, Sabine Jenni und Michael Cotterell

Weltweit sind Demokratien in Gefahr, auch in Europa. Dabei sehen sich demokratische Gesellschaften und Politiker*innen mannigfaltigen Herausforderungen gegenüber, die von sozialer und politischer Polarisierung, Desinformation und Fake News bis hin zu offenen Manipulationen von demokratischen Kerninstitutionen wie Wahlen, rechtsstaatlichen Prinzipien oder zivilgesellschaftlichen Institutionen reichen.¹ Diese Entwicklungen sind nicht unausweichlich und der Schwund demokratischer Institutionen ist nicht unumkehrbar. Aber die Stärke und Resilienz einer Demokratie hängt entscheidend von jenen Individuen ab, die in ihr leben – am Ende gilt: **Demokratien brauchen Demokrat*innen.**

Wir müssen junge Menschen daher durch die Vermittlung von Wissen und Kompetenzen befähigen, sich effektiv an demokratischen Prozessen zu beteiligen und den Wert demokratischer Grundprinzipien wie Freiheit und Gleichheit anzuerkennen. Und eben hierzu möchten wir einen relevanten Beitrag leisten.

Das Demogames-Projekt und dieses Handbuch

Dieses Handbuch richtet sich an Praktiker*innen der Demokratiebildung und insbesondere an Moderator*innen. Es stellt Hintergrundinformationen bereit, enthält praktische Hinweise und veranschaulicht über Beispiele, wie sich die Ergebnisse des Erasmus+ Projektes „*Democracy and Games: Analog and Digital Game-Based Learning Tools for Youth Work*“ (Demogames) nutzen lassen. Die Mitglieder des Demogames-Konsortiums haben acht Serious Games entwickelt und stellen sie in Form der *Democracy Game Box* zur Verfügung.

Diese Serious Games basieren auf dem didaktischen Ansatz des spielbasierten Lernens sowie auf aktuellen Prinzipien der europäischen Demokratiebildung. Sie können sowohl im Bereich des formalen Bildungswesens als auch im Rahmen non-formaler Jugendbildungsarbeit genutzt werden. Praktiker*innen können junge Menschen über die Spiele miteinander ins Gespräch bringen, sie zum Gedankenaustausch anregen und sie befähigen, sich für eine Aktive (Europäische) Bürgerschaft einzusetzen. Über die Demogames werden junge Menschen angeregt, über ihren lokalen, regionalen oder nationalen Erfahrungshorizont hinaus über Demokratie zu diskutieren. Demogames ermöglichen es den Spieler*innen, ihre Rolle als demokratische Bürger*innen (Europas) sinnstiftend zu erfassen, und ermutigen sie zur sozialen und politischen Partizipation sowie zu aktivem Engagement auf lokaler, regionaler, nationaler, europäischer und globaler Ebene.

Die Spiele, Methoden und Materialien, die in diesem Handbuch beschrieben werden,

- unterrichten junge Bürger*innen **über** Demokratie, indem sie Wissen bereitstellen und kognitive Reflexion anregen;
- bilden junge Bürger*innen **durch** Demokratie, indem sie Erfahrungen mit demokratischen Prozessen und Werten ermöglichen und
- bereiten junge Bürger*innen **für** die Demokratie vor, denn sie helfen ihnen, zu Demokrat*innen zu werden und es zu bleiben.

Dabei basieren die in diesem Handbuch beschriebenen Spiele und Aktivitäten auf dem CDC-Modell (Competences for Democratic Culture), das im Zentrum des Referenzrahmens: Kompetenzen für eine demokratische Kultur (Reference Framework of Competencies for Democratic Culture, RFCDC) des Europarats steht.² Sie vermitteln bewusst unterschiedliche Perspektiven auf Demokratie, heben die Vorteile kultureller Diversität für das soziale wie politische Miteinander hervor und zielen darauf, positive Einstellungen gegenüber der Demokratie zu fördern, um das Ausmaß sozialer Inklusion zu erhöhen.

Die durch diese Lerntools geförderten Kompetenzen decken alle vier Dimensionen des CDC-Modells ab, denn sie

- erhöhen **Wissen und kritisches Verstehen** demokratischer Normen, Werte, Institutionen und Prozesse;
- trainieren die **Fähigkeiten und Fertigkeiten** junger Menschen, sich innerhalb demokratischer Prozesse effizient zu verhalten (z. B. die analytische Denkweise, Teamfähigkeit und kommunikative Fähigkeiten);
- fördern die Anerkennung für zentrale demokratische **Werte** (z. B. Menschenrechte, kulturelle Vielfalt, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichheit und Rechtsstaatlichkeit) und
- unterstützen die Entwicklung spezifischer **Haltungen** (z. B. Aufgeschlossenheit gegenüber unterschiedlichen Überzeugungen, Ambiguitätstoleranz, Verantwortung und Gemeinwohlorientierung).

Die Democracy Game Box (D-Box)

Das Feld des spielbasierten Lernens ist dynamisch und wachstumsstark, jedoch zugleich geprägt von isolierten Entwicklungssträngen. Spielbasierte Lerntools der Demokratiebildung sind dabei häufig maßgeschneidert für spezifische Zielgruppen und Kontexte und stellen nur selten Bildungsmaterialien und Hintergrundinformationen bereit, die eine Übertragung auf den Bereich der non-formalen Jugendbildungsarbeit ermöglichen würden. Die Spiele der D-Box richten sich hingegen an junge Lernende und Jugendgruppen auf der ganzen Welt und erfordern keine besonderen Vorkenntnisse. So knüpfen viele der Spiele an alltägliche Erfahrungen und weit verbreitete Kenntnisse an, auch wenn manche Spiele ein gewisses Maß an Fähigkeiten in den Bereichen der Kommunikation, des Leseverständnisses sowie des analytischen Denkens voraussetzen. Das Demogames-Konsortium hat somit bewusst ein weites Netz gespannt und eine große Vielfalt an Spielen entwickelt. Diese reichen von kurzen, leicht verständlichen Spielen bis hin zu solchen, die stundenlange Spielerlebnisse ermöglichen. Praktiker*innen können die Spiele und Aktivitäten der D-Box folglich an ihre eigenen Zielgruppen sowie ihren zeitlichen Rahmen anpassen.

Dabei bieten die Spiele der D-Box eine wunderbare Gelegenheit, um die Brücke zwischen Theorie und Praxis zu schlagen. Sie ermutigen Lernende, aktiv miteinander in Interaktion zu treten, und unterstützen Moderator*innen dabei, eine stimulierende und inklusive Lernatmosphäre zu gestalten. Das volle Potential der Spiele entfaltet sich aber erst über ihre Einbettung in einen erfahrungsbasierten Lernprozess, der eine Einführung in den Spielprozess ebenso umfasst wie eine angeleitete Nachbesprechung (Debriefing).

Wenn junge Menschen Demogames spielen,

- beschäftigen sie sich über ihren lokalen, regionalen oder nationalen Erfahrungshorizont hinaus mit Demokratie. Spieler*innen von **Deckmocracy** tauchen etwa in reale Erfahrungskontexte von Menschen verschiedener Länder ein, während Spieler*innen von **Participedia** die Partizipationsmöglichkeiten von Bürger*innen verschiedenster Länder aus der ganzen Welt kennenlernen;
- trainieren sie jene Fähigkeiten, die sie für eine effiziente Teilhabe an demokratischen Prozessen benötigen. Das Spielen von **Fake Expert** trainiert beispielsweise aktives Zuhören während **Observers** das analytische Denken fördert;
- werden sie darin unterstützt, ihre Rolle als demokratische Bürger*innen (Europas) sinnstiftend zu erfassen. So teilen beispielsweise die Spieler*innen des **Competence Card Game** oder von **Demodice** ihre Lesarten der Demokratie und ihre persönlichen Erfahrungen miteinander;
- lernen sie sich selbst besser kennen und reflektieren ihr Verhalten und ihre Präferenzen. Spieler*innen des Brettspiels **Draw The Line** können etwa kooperieren oder miteinander konkurrieren, während die Spieler*innen von **Utopia** die komplexen Prozesse politischer Entscheidungsfindung am eigenen Leib erfahren können.



Praktiker*innen der politischen Bildungsarbeit ermöglicht die D-Box die Wahl zwischen

- Spielen mit verschiedener Spiellänge: Das **Competence Card Game** eignet sich etwa als kurze einführende Übung, **Draw the Line** und **Deckmocracy** haben eine mittlere Spieldauer und für das Spielen von **Utopia** sollte ein längerer Zeitraum eingeplant werden;
- analogen oder digital unterstützen Spielen: So können sowohl das Ratespiel **Observers** also auch das würfelbasierte Erzählspiel **Demodice** analog oder digital gespielt werden, wobei bei den digitalen Notwendigkeiten entfällt, die Spielmaterialien im Vorfeld zu drucken;
- Spielen unterschiedlicher Komplexitätsniveaus: **Fake Expert** basiert beispielsweise auf leicht verständlichen Regeln und erfordert keine besonderen Vorkenntnisse. **Participedia** hingegen gründet auf einer Kombination weniger bekannter Spielmechanismen, sodass sowohl Moderator*innen als auch Spieler*innen Zeit für die Erfassung der Spielregeln einplanen sollten. Darüber hinaus stellt **Participedia** auf den Spielkarten umfassende Informationen über weniger bekannte demokratische Innovationen bereit.

Hinweise zur Nutzung dieses Handbuches

Dieses Handbuch richtet sich an Praktiker*innen der Demokratiebildung und zeigt auf, warum es Sinn ergibt, Demogames in Workshops und Seminaren zur Demokratiebildung einzubinden. Zugleich gibt es den Moderator*innen eine Vielzahl an praktischen Hinweisen und Vorschlägen zur Anwendung der Spiele.

Das Handbuch gliedert sich in drei Teile. Der erste Teil stellt Hintergrundinformationen bereit, die den Leser*innen die Ziele und die Philosophie des Demogames-Projektes nahebringen. Es beantwortet die Frage „Warum brauchen wir Demokratiebildung?“ und erläutert die Grundzüge des spielbasierten Lernens in der Demokratiebildung.

Der zweite Teil stellt die D-Box vor und damit das zentrale Ergebnis des Demogames-Projektes. Er enthält neun Unterkapitel – ein einführendes zur D-Box und je eines für jedes Spiel der D-Box. In diesen Unterkapiteln erläutern die Spielentwickler*innen, wie das jeweilige Spiel auf zentrale Aspekte der Demokratiebildung Bezug nimmt und welche Kompetenzen durch das Spiel trainiert werden. Darüber hinaus sprechen sie Empfehlungen zur Förderung eines erfahrungsorientierten und spielbasierten Lernprozesses aus.³ Diese Empfehlungen aus Perspektive der Spielentwickler*innen sollen Ihnen als Moderator*innen als Anregung dienen und Denkanstöße liefern. Es steht Ihnen jedoch stets frei, eigene Ideen zu entwickeln und die Spiele flexibel anzuwenden. Zu diesem Zweck sind alle Spiele unter einer Creative-Commons-Lizenz publiziert: **Zögern Sie bitte nicht, die Spiele an Ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen und sie weiterzuentwickeln!**

Der dritte Teil des Handbuchs erfüllt die Funktion eines Werkzeugkastens und umfasst eine Sammlung praktischer Ideen und konkreter Ablaufpläne für Seminare oder Workshops, in denen einzelne Demogames genutzt werden.

Wir möchten mit diesem Handbuch informieren, inspirieren und faszinieren. Dabei lässt sich das Handbuch auf vielfältige Weise nutzen: Sie können es als in sich geschlossenes Werk lesen und die Intention des Demogames-Projektes Schritt für Schritt nachvollziehen – von seinem Hintergrund über die Fundamente der Demokratie- und Lerntheorie bis hin zu der Logik einzelner Spiele sowie zu praktischen Empfehlungen bezüglich ihrer Anwendung. Alternativ lassen sich die einzelnen Kapitel oder Teile des Handbuchs aber auch als in sich geschlossene Beiträge lesen, die spezifische Aspekte des Projektes beleuchten. So können Sie etwa die Tipps zur praktischen Anwendung der Demogames nutzen, bevor Sie sich intensiv mit ihrem theoretischen Fundament auseinandersetzen.

¹ Details dieser Entwicklungen sind dem *Varieties of Democracy (V-Dem) Report (2019)* zu entnehmen.

² Siehe www.coe.int/rfcdc (letzter Zugriff 04.07.2022).

³ Die Spielregeln befinden sich in den Regelheften, die über die Print&Play-Materialien bereitgestellt werden, siehe www.demogames.eu (letzter Zugriff 04.07.2022).



2. Demokratie und Spiele

2. Demokratie und Spiele

2.1 Warum brauchen wir Demokratiebildung?

Von Sabine Jenni, Calin Rus, Saskia Ruth-Lovell und Rebecca Welge

„Es wäre ein großer Fehler, die Demokratie als Verfahrensweise, politisches System oder als Prinzip der Mehrheitsregel zu begreifen und demgemäß über sie zu lehren. [...] Sie besteht nicht nur aus Regeln; sie ist eine Lebensweise. Sie ermutigt jeden, das Beste aus seinen Fähigkeiten zu machen – und geht davon aus, dass wir eine moralische Verantwortung haben, dies zu tun.“

Thomas Mann,

The Coming Victory of Democracy (1938)⁴

„Nur die kontinuierlichen Bemühungen vieler Menschen [...], die auf mehr Bürgerrechte und Demokratie drängten, haben uns zu dem gemacht, was wir heute sind: eine Gesellschaft, die demokratischer ist, als wir sie je zuvor gesehen haben. Nicht auf eine perfekte Weise demokratisch, nicht unangefochten und sicherlich nicht ohne Mängel.“

Lea Heyne,

Despite illiberal challenges, the golden age of democracy is now (2021)⁵

Demokratie birgt große Chancen. Sie ermöglicht uns ein Leben in Würde, schützt unsere Grundrechte und bedingt ein Mitspracherecht bei der Gestaltung jener Regeln und Gesetze, die unser tägliches Leben strukturieren. Zugleich bringt die Demokratie eine große Herausforderung mit sich: Sie lebt von den Handlungen jedes und jeder Einzelnen von uns. Demokratiebildung wird damit zu einer unabdingbaren Voraussetzung der Demokratie. Wir müssen lernen, unsere eigenen Interessen und Präferenzen zu verstehen, und uns zugleich mit jenen anderer auseinandersetzen. Wir sollten aktiv am politischen Prozess teilhaben, um unsere Interessen zu verteidigen, aber zugleich anpassungsfähig sein im Falle neuer Argumente sowie sich wandelnder Umstände. Wir müssen also offen sein für neue Sichtweisen, Informationen und Meinungen und dabei die grundlegenden Werte der Demokratie stets im Blick behalten.

In diesem Kapitel legen wir zunächst dar, was Demokratie ist. Dabei identifizieren wir unter Berücksichtigung der empirischen Vielfalt demokratischer Systeme jene essenziellen Elemente, die allen Demokratien gemein sind, und diskutieren die dringlichsten Herausforderungen, vor denen Demokratien gegenwärtig stehen. Im Anschluss präsentieren wir auf Basis des vom Europarat⁶ entwickelten Kompetenzmodells für eine demokratische Kultur, welche Fähigkeiten und Kompetenzen Bürger*innen demokratische Teilhabe ermöglichen. Schließlich reflektieren wir kritisch, auf welche Art und Weise ebendiese Kompetenzen in Bildungsprozessen erworben werden können und sollten.

Demokratie

Wie können Einzelne an Prozessen kollektiver Entscheidungsfindung partizipieren und ihre Ergebnisse beeinflussen? Welche Ziele verfolgen Individuen für sich selbst und als Mitglieder verschiedener Gruppen? Wie können Interessenskonflikte aufgelöst werden? Die Demokratie zielt darauf ab, Antworten auf diese und ähnliche Fragen zu geben, und berücksichtigt dabei, dass Individuen zwar unterschiedlich aber gleichwertig sind.

Wann immer Menschen auf Dauer in einer Gemeinschaft zusammenleben möchten, erfordert dies Entscheidungen über den formellen Rahmen ihres Zusammenlebens, über die Prozesse gemeinsamer Entscheidungsfindung und über inhaltliche Aspekte des Zusammenlebens. Der formelle Rahmen – auch Polity genannt – wird durch Verfassungen, Institutionen und Normen bestimmt, die den Handlungsspielraum einzelner Bürger*innen

und kollektiver Akteure festsetzen. Die prozesshafte Dimension von Politik – auch bekannt als Politics – erwächst hingegen aus den (unterschiedlichen) Interessen politischer Akteure und ist gekennzeichnet durch Interessenskonflikte und Machtkämpfe ebenso wie Dynamiken der Machtteilung und Kooperation. Die Inhalte politischer Entscheidungen – Policy – schlagen sich schließlich in den verschiedenen Zielvorstellungen einer Gesellschaft, ihren politischen Agenden und in Verhandlungsprozessen um kontroverse Themen nieder.

Die Demokratie stellt Kriterien für alle drei Dimensionen des gesellschaftlichen Zusammenlebens bereit – den formellen Rahmen, die Prozesse und Inhalte. Sie impliziert Entscheidungszyklen, in denen politische Probleme erkannt und debattiert sowie Entscheidungen zur Lösung der politischen Probleme auf Grundlage von Prozessen demokratischer Meinungsbildung gefällt werden, und auf deren Implementation schließlich eine Evaluation folgt, die wiederum eine (Re-)Formulierung politischer Probleme durch Einzelne und Gruppen ermöglicht.


Dabei zielt die Demokratie auf die Verwirklichung verschiedener Prinzipien, die nicht immer einfach zu kombinieren sind: Politische Mehrheiten sollen entscheidungsfähig sein, ihre politische Macht aber zugleich begrenzt, um Minderheiten vor einer Tyrannei der Mehrheit zu schützen. Machtmissbrauch soll daher verhindert oder zumindest sanktioniert werden. In einer Demokratie sollen Individuen partizipieren können, sodass ihre politischen Ansichten Eingang in Entscheidungen finden; zugleich sollen unterschiedliche Positionen in politischen Prozessen sichtbar werden und offen miteinander in Wettstreit stehen.

Die Gesichter der Demokratie sind vielfältig – weltweit finden wir mannigfaltige Gruppen, Organisationen, Orte, Regionen, Länder und auch Zusammenschlüsse von Ländern, die demokratisch organisiert sind. Und alle stellt die Demokratie kontinuierlich vor Herausforderungen. Dabei verschleiert die Vielfalt demokratischer Erscheinungsformen manchmal unseren Blick für jene Grundprinzipien, auf denen alle Demokratien beruhen: Die Basis moderner Demokratie ist die Überzeugung, dass alle Menschen von gleicher Würde sind und die gleichen Rechte besitzen. Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit sind der Kern der Demokratie. Der Schutz der Menschenwürde sowie der Menschenrechte ist in Demokratien eine absolute Notwendigkeit und eine der zentralen Herausforderungen für demokratische Regierungen und Gesellschaften – und damit auch für die politische Kultur.

Demokratie und Politische Partizipation

Demokratie als Regierungsform basiert auf dem Grundgedanken, dass sich Menschenwürde am besten über Selbstbestimmung realisieren lässt. Mitglieder demokratischer Gesellschaften benötigen folglich das Recht zur Partizipation bei Entscheidungen über Regeln, die ihr politisches und öffentliches Leben betreffen. Wie politische Partizipation konkret ausgestaltet wird, ist eine der grundlegendsten Fragen und größten Herausforderungen moderner Demokratien. Wer sollte das Recht zur Partizipation erhalten und in welcher Form? Während einige Rechte wie das Recht auf freie Meinungsäußerung oder auch die Versammlungs- und Vereinigungsfreiheit als universelle Menschenrechte anerkannt sind, ist es das Recht auf politische Partizipation nicht. In der Praxis ist seine Umsetzung dementsprechend häufig unvollständig und abhängig davon, in welchem Maße die mit ihm in einem Zusammenhang stehenden Rechte wie jenes auf freie Meinungsäußerung oder die Informationsfreiheit realisiert werden.

Insbesondere bei der Beschäftigung mit der Thematik „Jugend und Demokratie“ ist es wichtig, über den Tellerrand konventioneller Partizipationsformen und repräsentativer Demokratie hinauszuschauen.⁷ Politische Partizipation ist weit mehr als es formale Aspekte wie das aktive und passive Wahlrecht oder das Recht zur Bildung einer politischen Vereinigung erahnen lassen. Politische Partizipation umfasst Aktivitäten wie die Organisation von oder Teilnahme an Kampagnen und politischem Protest sowie vielfältige



Formen von Aktivismus, die auf eine Beeinflussung der öffentlichen Meinungsbildung zielen. Diese Formen der Partizipation fokussieren häufig auf einzelne politische Themen, sind unabhängig von der öffentlichen Hand und können direkt oder vermittelt durch Organisationen, politische Parteien, Gewerkschaften oder informelle Bewegungen sein.

Deliberative Formen der Demokratie gründen auf öffentlichen Debatten und Dialogen über einzelne Sachthemen oder auch ein Set an Themen und haben zum Ziel, die Gesellschaft über politische Partizipation direkt an den Entscheidungen über diese Themen teilhaben zu lassen und sie nicht ausschließlich gewählten Vertreter*innen zu überlassen. Ein Beispiel für diese Partizipationsform ist das Co-Management-System⁸, bei dem jede Entscheidung, die eine Gruppe von Jugendlichen oder Eltern betrifft, gemeinschaftlich in einem gemeinsamen Rat beschlossen wird.

Die Digitalisierung erweitert die Möglichkeiten demokratischer Partizipation und stellt die Partizipation in Demokratien zugleich vor neue Herausforderungen. So stellt die digitale Welt zusätzliche Räume bereit, innerhalb derer sich die verschiedenen Formen politischer Partizipation, Mobilisierung, der politischen Debatte und des politischen Aktivismus entfalten können. Politische Institutionen können digitale Tools im Rahmen von Umfragen, Konsultationen oder bei Ideenwettbewerben mittels Crowdsourcing nutzen, um Bürger*innen einzubinden. Zugleich kann die Initiative zur Nutzung digitaler Tools auch von Bürger*innen selbst ausgehen: Sie können über online-Plattformen Unterstützung für Kampagnen generieren, Petitionen starten oder auch politische Informationen aufbereiten, um Entscheidungsträger*innen zu beeinflussen.

Das grundlegendste formal definierte Recht zur politischen Partizipation ist das Wahlrecht. Doch auch dieses Recht unterläuft fortwährend Prozesse der (Neu-)Definition: Wer gehört zur Gemeinschaft der Wahlberechtigten? Welchen Geltungsbereich haben die Entscheidungen gewählter Repräsentant*innen? Wer übernimmt die Verantwortung für ihre Entscheidungen? Erwarten wir von Wahlberechtigten spezielle Beiträge zur Gemeinschaft? Sollten sie über spezifisches Wissen und Kompetenzen verfügen, um wählen zu dürfen? In Abhängigkeit der möglichen Antworten auf diese Fragen kann das Ausmaß der Inklusion bzw. Exklusion politischer Partizipation stark differieren. So lässt sich der mehr als hundert Jahre währende Kampf um die Ausdehnung des universellen Wahlrechts auf alle erwachsenen Staatsbürger*innen als ein Beispiel für die fortwährenden Prozesse der (Neu-)Definition lesen, das zugleich die große Varianz innerhalb der Gruppe demokratischer Staaten widerspiegelt.

Demokratie wird oft als die Regierung des Volkes, durch das Volk und für das Volk bezeichnet. Diese Beschreibung klingt jedoch inklusiver an als es die Realität häufig ist. Dabei wurde das Wort „Demokratie“ zunächst im Griechenland der Antike benutzt, um ein partizipatives politisches System zu beschreiben, in dem nicht nur Kinder, sondern auch Erwachsene – etwa Sklaven oder Frauen – von politischer Partizipation ausgeschlossen waren. Sie galten schlichtweg nicht als Bürger. Während dies heutzutage für viele Menschen absurd anmutet, zeigt sich bei genauerer Betrachtung, dass das Wahlrecht für lange Zeit ein exklusives Recht war – und es immer noch ist. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts durften Frauen in keinem europäischen Land bei nationalen Wahlen wählen. Und erst seit 1971 gewährte mit der Schweiz auch das letzte europäische Land Frauen das Wahlrecht. Gegenwärtig beobachten wir ähnliche Prozesse, auf deren Agenden die Ausdehnung des Wahlrechts steht – auf Einwohner*innen, die nicht die ihrem Wohnort entsprechende Staatsbürgerschaft besitzen, oder auch auf Jugendliche.⁹

Ein weit verbreitetes Kriterium zur Verleihung des Wahlrechts ist die Staatsbürgerschaft – demnach qualifiziert der Besitz des Personalausweises oder der Identitätskarte eines Landes jemanden dazu, im entsprechenden Land wählen zu gehen. Die Staatsbürgerschaft

selbst wird dabei zumeist von den Eltern vererbt (ius sanguini) oder durch die Geburt im entsprechenden Land erworben (ius soli). Zwar sprechen manche Länder den Einwohner*innen mit ständigem Wohnsitz auch ohne Staatsbürgerschaft¹⁰ ein Wahlrecht z. B. auf der lokalen oder regionalen Ebene zu, dies bleibt jedoch eine Ausnahme. Es zeigt sich: Auch wenn moderne Demokratien auf dem Grundprinzip der Inklusion beruhen, bleibt es ein offener Diskussionspunkt, ob, wann und warum Einwohner*innen mit ständigem Wohnsitz auch ohne Staatsbürgerschaft das Recht haben sollten, bei lokalen, regionalen oder auch nationalen Wahlen wählen zu gehen.

Demokratische Partizipation setzt etablierte Rechte ebenso voraus wie den Zugang zu qualifizierten Informationen und auch zugängliche Prozesse – und dies gilt für Wahlen ebenso wie für Initiativrechte, kreativen Aktivismus oder andere institutionalisierte Formen bürgerschaftlichen Engagements. Die Art und Weise, wie Institutionen und verbrieft Rechte in der Praxis umgesetzt und erlebt werden, wird damit zu einem entscheidenden Faktor der Demokratiequalität.

Demokratie, kulturelle Vielfalt und Menschenrechte

Moderne Gesellschaften sind komplex und vielfältig. In ihnen findet sich ein breites Spektrum unterschiedlicher Weltbilder, Meinungen und Interessen. Interessenskonflikte zwischen Einzelnen und zwischen Gruppen sind unausweichlich und demokratische Entscheidungsprozesse zielen darauf, die widerstreitenden Weltbilder zueinander zu bringen und kollektive Entscheidungen zu ermöglichen.

Unterschiedliche Perspektiven und Interessen können mit ökonomischen und sozialen Faktoren zusammenhängen. Ein Landwirt hat einen anderen Wissensstand, andere Interessen und andere Überzeugungen bezüglich der ökologischen Herausforderungen einer bestimmten Region als eine Touristin, die in dieser Region wandern möchte, oder als die Stadtbewohner*innen desselben Landes. Gleichermaßen unterscheiden sich die Erfahrungen und Bedürfnisse mit Blick auf verkehrspolitische Entwicklungen naturgemäß zwischen Pendler*innen, Eltern kleiner Kinder oder auch Mitarbeiter*innen von Lieferdiensten.

Unterschiedliche Perspektiven können auch mit kultureller Diversität zusammenhängen. Moderne Gesellschaften sind vielfältig und multilingual. Traditionen und Gewohnheiten variieren zwischen ländlichen und urbanen Gegenden und zwischen den unterschiedlichen Regionen eines Landes. Sie variieren zwischen Berufsständen und in Abhängigkeit des Bildungsgrads und können sich zwischen den Anhänger*innen unterschiedlicher Glaubensrichtungen sowie Atheist*innen unterscheiden.

Soziale, ökonomische und kulturelle Faktoren lassen sich nicht immer trennscharf voneinander abgrenzen. Viel entscheidender als eine isolierte Betrachtung ist es jedoch grundlegend anzuerkennen, dass Gesellschaften divers sind, dass Menschen unterschiedliche Erfahrungshintergründe und Interessen haben und dass Interessenskonflikte ein naturgemäßer Bestandteil sozialer Prozesse sind.

Die Demokratie erwartet von uns und befähigt uns zugleich, dass wir uns mit dieser Vielfalt auseinandersetzen und Konflikte friedvoll lösen. Wir können politisch partizipieren, um unsere Interessen zu vertreten und zugleich sollten wir Überzeugungen und Interessen anderer Menschen respektieren. In der Konsequenz müssen wir akzeptieren, dass kollektive Entscheidungen unseren Standpunkt in den meisten Fällen nur partiell widerspiegeln.

Die Akzeptanz kollektiver Entscheidungen, die dem eigenen Weltbild oder der eigenen Meinung nicht entsprechen, ist sehr herausfordernd. Sie wird nur ermöglicht durch zwei zentrale Elemente der Demokratie. Das erste ist die geteilte Übereinkunft zum Schutz der Grundrechte. Diese sind in den Verfassungen demokratischer Staaten und in

internationalen Abkommen verankert.¹¹ Das zweite ist das Prinzip der Rechtsstaatlichkeit, nach dem jede*r vor Gericht auf der Basis gemeinsamer Gesetze gerecht, fair, unparteiisch und gleich zu behandeln ist.¹²

Grundlegende Elemente der Demokratie

Demokratie lässt sich als ein Ideal verstehen, nach dem moderne Gesellschaften streben. Die zuvor beschriebenen Ziele und Prinzipien werden über spezifische Verfahren und Institutionen erreicht und geschützt und durch eine demokratische politische Kultur am Leben erhalten. Tabelle 2.1.1 fasst die grundlegenden Elemente der Demokratie zusammen.

<p>Ziele und Prinzipien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Menschenwürde und Menschenrechte, inklusive Gleichheit und Inklusion Demokratien basieren auf der Anerkennung der Würde aller Menschen, unabhängig von ihrer Person und ihrem Verhalten. Sie streben danach, die Menschenrechte ohne Diskriminierung zu respektieren und auch jenen den Zugang zu ihren Rechten zu ermöglichen, die besondere Unterstützung benötigen.
<p>Verfahren und Institutionen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Regelmäßige, freie und faire Wahlen mit kompetitivem Charakter Demokratische Regierungen werden in regelmäßigen Abständen in aussagekräftigen Wahlen gewählt. Demokratische Wahlen sichern den politischen Pluralismus und Wähler*innen können aus verschiedenen Optionen frei wählen. Demokratische Wahlen ermöglichen den Kandidat*innen einen fairen Wettbewerb und garantieren den Wähler*innen eine freie Stimmabgabe ohne Druck oder unfaire Beschränkungen. ● Entscheide und Gesetze werden unter Berücksichtigung des Schutzes von Minderheiten gefällt und verabschiedet Demokratische Entscheidungen gelten als legitim, wenn sie (mindestens) auf einer Mehrheit der Stimmen (50%+1) basieren. Voraussetzungsvollere Entscheidungsregeln (z. B. Zweidrittelmehrheit oder Konsens) können implementiert werden, sind aber keine Bedingung der Demokratie. Die Grundrechte von Minderheiten können nie durch einen Mehrheitsentscheid beschränkt werden. ● Verfassungsrechtliche Grenzen des Regierens Demokratische Regierungen treffen ihre Entscheidungen strikt innerhalb des durch die Verfassung und weitere Gesetze gegebenen Rahmens. Es existieren feste Prozesse, durch die sich die Institutionen gegenseitig kontrollieren und sanktionieren. ● Rechtsstaatlichkeit Entscheidungen werden auf Basis gemeinsamer Gesetze getroffen, die gerecht, fair, unparteiisch und gleich anzuwenden sind. Gesetze werden von der Regierung umgesetzt und treten zukünftig in Kraft. Die unabhängigen Gerichte setzen ihre Einhaltung durch. ● Gesetzliche Regelungen zur Förderung der Partizipation Staatliche Autoritäten sind per Gesetz dazu verpflichtet, der Öffentlichkeit durch Transparenz einen Zugang zum Entscheidungsprozess zu ermöglichen, auf die Anfragen von Bürger*innen zu antworten, eine unabhängige Zivilgesellschaft und die Partizipation von Bürger*innen anzuerkennen und zu fördern sowie die Unabhängigkeit und Vielfalt der Medien zu schützen.
<p>Demokratische Kultur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Bereitschaft zu öffentlicher Deliberation und Kompromissen Um gemeinwohlorientierte Entscheidungen treffen zu können, sollten Entscheidungsträger*innen, Politiker*innen und Bürger*innen bereit sein, die ihren Positionen und Vorschlägen zugrundeliegenden Argumente und Überzeugungen öffentlich darzulegen. Zudem sollten sie im Interesse des Gemeinwohls kompromissfähig sein. ● Bereitschaft zu friedvoller und konstruktiver Konfliktlösung Innerhalb einer demokratischen Gesellschaft sollte die Bereitschaft sehr ausgeprägt sein, Unstimmigkeiten und Konflikte friedvoll zu lösen und dabei die Interessen und Rechte aller zu wahren. ● Wertschätzung kultureller Diversität und Bereitschaft zu interkulturellem Dialog Kulturelle Diversität sollte als Bereicherung für die Gesellschaft verstanden und dementsprechend anerkannt werden, ebenso wie das Streben nach dem Verständnis füreinander sowie nach einem bedeutsamen Dialog zwischen den als unterschiedlich wahrgenommenen Personen und Gruppen. ● Bereitschaft zu aktivem Engagement im öffentlichen Raum Die Verantwortung aller Staatsbürger*innen, an demokratischen Prozessen zu partizipieren, wird anerkannt und eine signifikante Anzahl der Bürger*innen macht von den ihnen zur Verfügung stehenden Institutionen und rechtlichen Verfahren Gebrauch, um ihre Sichtweisen auszudrücken und an Entscheidungsprozessen zu partizipieren.

Tabelle 2.1.1: Grundlegende Elemente der Demokratie

Um es auf den Punkt zu bringen: Die Demokratie stellt hohe Anforderungen an politische Verfahren und Institutionen sowie an die politische Kultur. Nicht alle Elemente lassen sich vollständig realisieren, nicht einmal in der Besten aller vorstellbaren Demokratien. Empirisch betrachtet setzen Demokratien weltweit diese Elemente auf unterschiedliche Art und Weise sowie in unterschiedlichem Maße um. Zugleich gilt jedoch: Keine Demokratie kann existieren, wenn ein oder mehrere Elemente gänzlich fehlen. Ein Beispiel sind Wahlen: Ohne regelmäßige, freie und faire Wahlen ist keine Demokratie möglich. Demokratien variieren jedoch hinsichtlich der exakten Anzahl an Jahren zwischen zwei Wahlen und ebenso hinsichtlich ihrer konkreten Wahlverfahren. Zugleich gilt: Wahlen machen noch keine Demokratie.

Herausforderungen und Grenzen der Demokratie


Die vorangegangenen Absätze argumentieren, dass wir – auch wenn sie unvollkommen ist – die Demokratie benötigen, um unsere Ideale von Menschenwürde und Menschenrechten zu realisieren. Aber wenn die Demokratie unvollkommen ist, wie können wir dann Demokratien von Nicht-Demokratien unterscheiden? Wir sind überzeugt, dass unsere Perspektive nicht die Demokratie an sich relativiert. Auch wenn die Erscheinungsformen von Demokratien vielfältig sind und einige Elemente unvollkommen realisiert werden, lassen sich Demokratien von Nicht-Demokratien abgrenzen: Wann immer eines oder mehrere Elemente aus Tabelle 2.1.1 gar nicht realisiert sind, ist die entsprechende Gesellschaft mit hoher Wahrscheinlichkeit undemokratisch, oder sie wird es bald sein. Um als demokratisch zu gelten und es zu bleiben, müssen die grundlegenden Elemente der Demokratie ineinandergreifen.

Ein Beispiel: Eine Gesellschaft, in der regelmäßig freie Wahlen abgehalten werden und eine Mehrheit der Wähler*innen für die Regierungspartei stimmt, kann nicht als demokratisch gelten solange die Wahlen nicht auch fair sind und ein Mindestmaß an freiem Wettbewerb um die Wählerstimmen existiert. Um solche Wahlen zu ermöglichen, muss eine Gesellschaft über unabhängige Medien verfügen, die Deliberation und Dialog ermöglichen: Sie sollten allen Kandidat*innen und Parteien Sendezeit zusprechen, alle gleichermaßen unter die Lupe nehmen, und keine*n Kandidat*in bevorzugt behandeln. Wenn die Unabhängigkeit der Medien nicht umfassend gewährleistet ist – was sie aufgrund politischer wie ökonomischer Faktoren in der Tat selten ist – brauchen wir eine starke Zivilgesellschaft sowie ausgeprägte Rechtsstaatlichkeit. Erstere kann eine fairere Berichterstattung einfordern, letztere jenen Kandidat*innen, die ungebührlich beschränkt wurden, die Möglichkeit der juristischen Anfechtung eröffnen.

Aus diesen Gründen kann es keine „illiberale Demokratie“ geben – ein Terminus, den Politiker*innen und Parteien manchmal benutzen, um ihre eigene Staatsform als „andere Art von Demokratie“ darzustellen, mit dem sie aber ein grundlegendes Element der Demokratie demontieren. Im vorherigen Beispiel gibt es keine unabhängige Gerichtsbarkeit, keinen fairen politischen Wettbewerb und die Bürger*innen können ihre Interessen nicht länger über politische Partizipation vertreten.

Es verbleibt eine schwierige Aufgabe, Demokratien von Nicht-Demokratien zu unterscheiden. Entscheidend ist aus unserer Perspektive, dass eines oder mehrere der grundlegenden Elemente nur zu einem geringeren Grad realisiert sein können, keines jedoch vollständig abwesend sein darf. Demokratien sind nicht verschieden, weil sie auf unterschiedlichen Prinzipien beruhen. Sie sind verschieden, weil sie unterschiedliche Regeln und Institutionen bereitstellen, um die gleichen grundlegenden Elemente und Prinzipien zu verwirklichen. Die Gründe für diese Art von Diversität sind vielfältig und reichen von den historischen Wurzeln einzelner Institutionen über konkrete Situationen der Gegenwart bis hin zu den spezifischen Herausforderungen einzelner Gesellschaften.





Eine weitere Frage, die sich aus den bisherigen Ausführungen zur Demokratie stellt, ist die folgende: Auch wenn die Menschenwürde und Menschenrechte erstrebenswerte Ideale sind, geht es den Menschen nicht in aller erster Linie darum, ihre grundlegenden Bedürfnisse nach Wohlstand und Sicherheit zu erfüllen? Entspricht es nicht der menschlichen Natur, sich zunächst um sich selbst und die Liebsten zu kümmern und erst dann die weitere Gemeinschaft in den Blick zu nehmen? Wir sind überzeugt, dass es keine bessere und sicherere Methode des Regierens gibt als die demokratische. Menschen mögen schlechte Entscheidungen fällen, aber in einer Demokratie ist Macht zeitlich begrenzt und es herrscht Gewaltenteilung – schlechte Entscheidungen können also korrigiert werden. Nicht-Demokratien haben keinen ihnen inhärenten Mechanismus zur Korrektur von Fehlern.

Eine weitere große Herausforderung für Demokratien ist, dass gewählte Politiker*innen nicht immer die mächtigsten Akteure sind. Kritische Stimmen mögen sogar sagen, dass Entscheidungen gar nicht durch gewählte Vertreter*innen gefällt werden, sondern durch mächtige Interessengruppen wie multinationale Konzerne, und dass demokratische Verfahren schlicht der Legitimation des Status Quo dienen – inklusive seiner Ungleichheiten und der Muster unfairer Machtverteilung. Diese Perspektive vermag die Gefühle mancher Bürger*innen erklären, nach denen Entscheidungsträger*innen und Politiker*innen „uns nicht repräsentieren“ und nur zum „Vorteil der Elite“ arbeiten. Die Macht nicht-gewählter Akteure birgt eine echte Herausforderung, insbesondere wenn sie die grundlegenden Elemente einer Demokratie untergräbt, etwa durch sehr disproportionale und/oder intransparente Spenden an einzelne Politiker*innen oder die Kontrolle einflussreicher Medienkonzerne.

Eine zusätzliche Herausforderung ist, dass die Demokratie häufig an der jeweiligen Staatsgrenze endet, ökonomische und soziale Aktivitäten und Interdependenzen jedoch nicht. Der einzig gangbare Weg, dieser Herausforderung zu begegnen und demokratischen Entscheidungen nichtsdestotrotz Bedeutsamkeit zu verleihen, liegt in der Förderung von Transparenz, Verantwortlichkeit und öffentlicher Deliberation insbesondere im Umgang mit sensiblen Themenbereichen. Und in der langsamen und behutsamen Anpassung der Demokratien an die veränderten Rahmenbedingungen wie im Falle des sich entwickelnden internationalen Rechts und der Europäischen Union.

Kompetenzen für eine demokratische Kultur

Die Demokratie lebt von den Handlungen Einzelner. Wie können Individuen der Demokratie Leben einhauchen? Eine demokratische Gesellschaft bringt viele Rechte und Möglichkeiten mit sich, jedoch birgt sie auch spezifische Herausforderungen. In Demokratien werden alle denkbaren Themen miteinander verhandelt, vom Abfallmanagement bis hin zur Verkehrspolitik, von frühkindlicher Bildung zu medizin-ethischen Fragen, vom Kindergeld bis hin zu Aspekten der äußeren und inneren Sicherheit.

Moderne Gesellschaften sind multilingual, globalisiert und sie nutzen unterschiedlichste Mittel der Kommunikation, von Massenmedien bis hin zu sozialen Netzwerken. Wie können Bürger*innen Informationen verarbeiten und an Diskussionen teilhaben, die Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen, Ideen und kulturellen Zugehörigkeiten führen? Wie kann den unterschiedlichen Weltbildern, Handlungsweisen und Interessen bei den mannigfaltigen Interaktionen zwischen Bürger*innen sowie zwischen Institutionen und Bürger*innen Rechnung getragen werden? Alle Bürger*innen – auch Entscheidungsträger*innen und Politiker*innen – benötigen spezifische Kompetenzen, um einen Beitrag zur demokratischen Kultur leisten zu können.

Der 2018 erstmals veröffentlichte Referenzrahmen: Kompetenzen für eine demokratische Kultur des Europarats¹³ (Reference Framework of Competences for Democratic Culture, RFCDC) beantwortet die Frage: Welche Kompetenzen benötigen Bürger*innen, um sich

aktiv und effektiv in kulturell diverse Gesellschaften mit demokratischer Kultur einzubringen?

Auch wenn der RFCDC nicht das einzige Kompetenzmodell ist, das sich mit dieser Frage beschäftigt, sind seine Entstehungsgeschichte und sein Ansatz besonders: Er wurde auf Basis der Beiträge von Expert*innen und Bildungspraktiker*innen aus verschiedenen europäischen Ländern entwickelt, sodass die Diversität verschiedener Bildungstraditionen, -praktiken und -politiken berücksichtigt werden konnte. Zudem basiert der RFCDC auf über 100 Kompetenzmodellen, die sich mit Demokratie, Menschenrechten und kultureller Diversität befassen. Darüber hinaus wurde der RFCDC über Konsultationen mit Bildungsexpert*innen aus aller Welt validiert, wird von der Europäischen Union unterstützt und dient als Quelle der Inspiration für verschiedene internationale Organisationen innerhalb und außerhalb Europas. Kurz gesagt: Der RFCDC ist eine anerkannte, gemeinsame Basis für Demokratiebildung in Europa und somit eine geeignete Grundlage für die Entwicklung von Serious Games über Demokratie im Rahmen des Demogames-Projekts.

Im RFCDC definiert der Europarat Kompetenzen als „das Vermögen, relevante Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie Wissen und kritisches Verstehen zu mobilisieren und einzusetzen, um angemessen und sinnvoll auf Anforderungen, Herausforderungen und Chancen zu reagieren, die sich aus einem bestimmten Kontext ergeben.“¹⁴

Die für eine demokratische Kultur erforderlichen Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie das Wissen und kritische Verstehen werden in Abbildung 2.1.2 dargestellt.

Auch wenn das Faktenwissen über Gesetze, Institutionen, Menschenrechte und weitere Aspekte des gesellschaftlichen Zusammenlebens wichtig ist, kommt der Entwicklung eines kritischen Verstehens dieser Aspekte sowie der festen Verankerung der in Abbildung 2.1.1 dargestellten Werte, Haltungen und Fähigkeiten eine ebenso große Bedeutung zu.

Wann immer wir an demokratischen Prozessen partizipieren – sei es im täglichen Leben, in Bildungsaktivitäten oder wenn wir ein Spiel spielen – müssen wir verschiedene unserer Kompetenzen nutzen und mobilisieren. In manchen Situationen benötigen wir fast alle Kompetenzen, in anderen nur wenige.

Die folgenden Beispiele verdeutlichen, was damit gemeint ist, demokratische Kompetenzen zu mobilisieren und zu nutzen.

- **Beispiel 1.** Die Teilnahme an politischen Debatten und das Äußern der eigenen Meinung setzen Wissen ebenso voraus wie ein kritisches Verstehen der strittigen Themen. Es erfordert die Fähigkeit zur mündlichen und/oder schriftlichen Kommunikation und ebenso die Fähigkeit, die eigene Argumentation an den Diskussionsverlauf anzupassen. Die Basis solcher Diskussionen ist die Anerkennung des Rechts auf freie Meinungsäußerung, die auch ein Verständnis von dessen Grenzen umfasst; Haltungen wie Respekt und Aufgeschlossenheit für die Meinungen anderer sind dabei zentral für ein tragfähiges Ergebnis.
- **Beispiel 2.** Die Teilnahme an Wahlen oder einem Referendum setzt ein staatsbürgerliches Verständnis und Verantwortungsgefühl ebenso voraus wie ein kritisches Verstehen der verhandelten Themen, die Fähigkeit zu selbstständigem Lernen und zur Entwicklung einer kritischen Perspektive und schließlich die Wertschätzung von Demokratie, die eine Anerkennung des Ergebnisses impliziert, selbst wenn dieses von den eigenen Präferenzen abweicht.
- **Beispiel 3.** Propaganda und Manipulation zu widerstehen, erfordert vielfältige Kompetenzen: einen ausgeprägten Gebrauch der eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten zum analytischen und kritischen Denken, Empathie, ein kritisches Selbstverstehen sowie Aufgeschlossenheit gegenüber abweichenden Überzeugungen, Ideen und



Weltbildern. Auch bedarf es der Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte, um die Konsequenzen bestimmter Ideen, Aussagen oder Vorschläge einzuschätzen.

• **Beispiel 4.** Sich auf der lokalen, nationalen oder auch globalen Ebene aktiv für Nachhaltigkeit einzusetzen, erfordert nicht nur ein kritisches Verstehen von Nachhaltigkeit selbst, sondern auch eine Klarheit über die Notwendigkeit des Handelns, die auf den Werten der Menschenwürde, Menschenrechte, der Gerechtigkeit, Gleichberechtigung und Fairness basiert. Es bedarf auch einer ausgeprägten Gemeinwohlorientierung und der Anerkennung der Tatsache, dass aktives Handeln für das Gemeinwohl erforderlich ist, ebenso wie der Empathie, Kooperationsfähigkeit und eines Geschicks zur Mobilisierung anderer.

Die meisten dieser Kompetenzen sind nicht auf den politischen Bereich beschränkt: Verantwortung, Respekt oder Selbstwirksamkeit, Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kommunikation, Konfliktlösungsfähigkeiten oder jene zum selbstständigen Lernen und schließlich auch Wissen und kritisches Selbstverstehen sowie Wissen und kritisches Verstehen der Welt sind in einer Vielzahl unterschiedlicher Situationen relevant. Aber erst die Kombination von Kompetenzen aus allen vier Bereichen macht im Kern jene Kompetenzen für eine demokratische Kultur aus, die wir über die im Demogames-Projekt entwickelten Spiele fördern möchten.

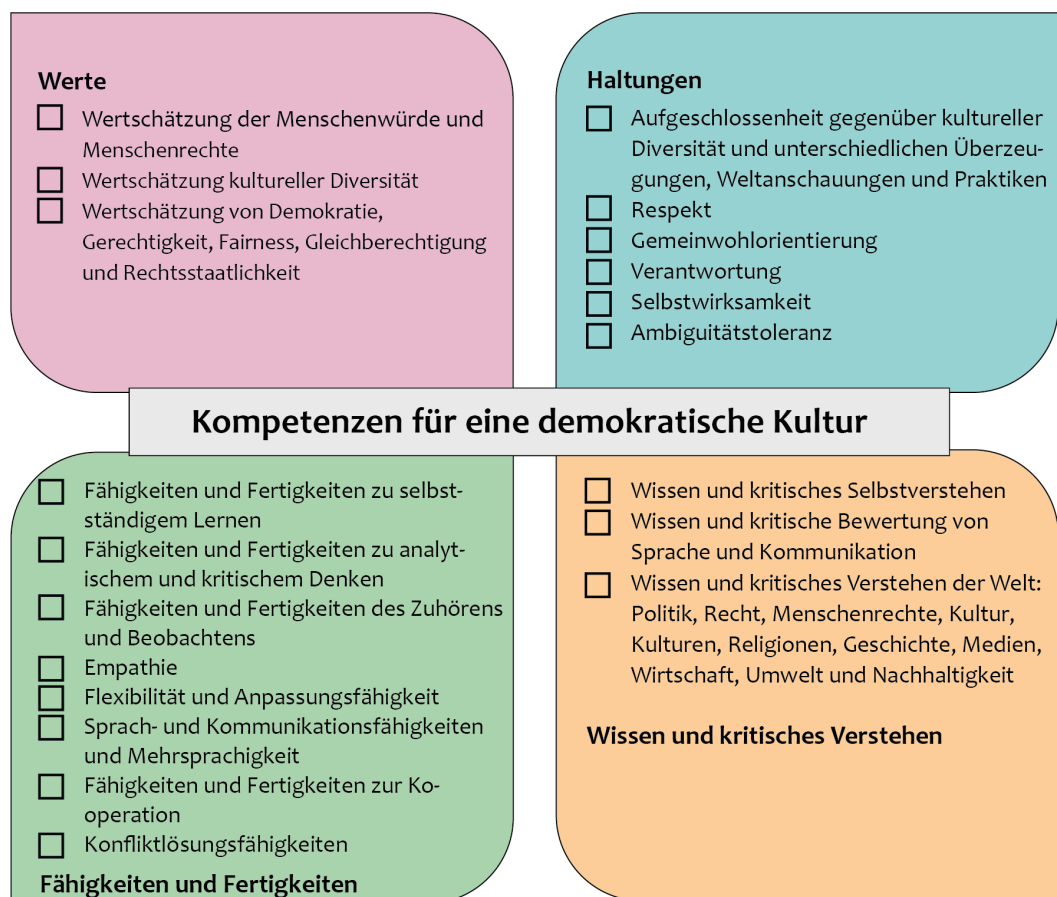


Abb. 2.1.2: Visualisierung der 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur

Demokratiebildung

Wenn Kompetenzen die Basis einer demokratischen Kultur bilden, wie können wir dann sicherstellen, dass Bürger*innen über ebendiese Kompetenzen verfügen? Die gute Nachricht ist: Alle erforderlichen Kompetenzen können erworben und weiterentwickelt werden. Manchen Menschen mag es leichter als anderen fallen zu kommunizieren, empathisch zu sein oder sich offen zu zeigen, aber alle Menschen können jede der 20 genannten Kompetenzen erwerben, ausbauen und verbessern.

Der Erwerb und die Weiterentwicklung von Kompetenzen können dabei auf verschiedene Arten und Weisen erfolgen:

- durch individuelle Erfahrungen im gesellschaftlichen Leben und ihre Reflexion (informelles Lernen),
- in der Schule oder anderen Bildungseinrichtungen (formale Bildung),
- durch die Teilnahme an Aktivitäten im Jugendbereich oder bei Aktivitäten, die etwa durch Nichtregierungsorganisationen organisiert werden (non-formale Bildung).

Im Bereich non-formaler Bildungsaktivitäten – und damit auch bei spielbasierten Aktivitäten – leiten Moderator*innen den Lernprozess auf eine indirekte, unterstützende Art und Weise an. Dies ist besonders wichtig, da der Erwerb von Werten und Haltungen nicht unter Druck erfolgen kann und sollte, sondern eine freie Entscheidung jedes*r Einzelnen ist.

Die Erklärung der Vereinten Nationen über Menschenrechtsbildung und -ausbildung von 2011 bezeichnet diese als ein Recht aller Menschen und schreibt ihr drei Dimensionen zu: „a) die Bildung über Menschenrechte, die unter anderem darin besteht, Wissen und Verständnis über die Menschenrechtsnormen und -grundsätze, die ihnen zugrundeliegenden Werte und die Mechanismen für ihren Schutz zu vermitteln; b) die Bildung durch Menschenrechte, die unter anderem darin besteht, in einer Weise zu lernen und zu lehren, dass die Rechte sowohl der Lehrenden als auch der Lernenden geachtet werden; c) die Bildung für Menschenrechte, die unter anderem darin besteht, die Menschen zum Genuss und zur Ausübung ihrer Rechte und zur Achtung und Wahrung der Rechte anderer zu befähigen.“¹⁵

In vergleichbarer Weise lässt sich Demokratiebildung auf drei Dimensionen erfassen: ¹⁶

- **Bildung über Demokratie** zielt auf Wissen und Verstehen der Demokratie, ihrer Prinzipien, Regeln und Funktionsweisen, sowie ein kritisches Verstehen der Relevanz und Charakteristika einer demokratischen Kultur;
- **Bildung durch Demokratie** bietet nicht nur Möglichkeiten zum Erwerb von Wissen und kritischem Verstehen, sondern auch zum Erwerb von Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten und zur Festigung des Bekenntnisses zu demokratischen Werten, die die Grundlage einer demokratischen und kulturell diversen Gesellschaft bilden. Hier liegt der Fokus auf dem Prozess und darauf, in echten oder simulierten Begegnungen und Interaktionen die volle Spannweite der Kompetenzen für eine demokratische Kultur;
- **Bildung für Demokratie** bezieht sich auf den Ausbau der Fähigkeit, die Kompetenzen für eine demokratische Kultur in realweltlichen Zusammenhängen mobilisieren und nutzen zu können, und damit auf die Übertragung der Lernsituationen auf Aspekte des Lebens. Sie zielt direkt auf das aktive Engagement in demokratischen Prozessen und die Bereitschaft, demokratische Werte zu fördern und für sie zu werben. Dies umfasst die kritische Reflexion des Lernens und realer Lebenssituationen, mit einem Fokus auf die Entwicklung von Haltungen, etwa von Selbstwirksamkeit, Verantwortung oder auch Gemeinwohlorientierung. Zugleich basiert die Bildung für Demokratie auf der Fähigkeit zu selbstständigem Lernen, um die kontinuierliche Weiterentwicklung der eigenen Kompetenzen für demokratische Kultur zu ermöglichen.

2.2 Demokratiebildung und spielbasiertes Lernen¹⁷

Von Sabine Jenni, Corina Leca, Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge, und Jordi Sabari

Spiele sind seit jeher ein Bestandteil menschlicher Kultur und eine Methode, um für das Leben zu lernen. Demgemäß ist die Idee, Spiele zu nutzen, um über, durch und für Demokratie zu lernen, nicht weit hergeholt. Auch ist spielbasiertes Lernen bereits seit einiger Zeit ein fester Bestandteil im Bereich der formalen Bildung sowie der non-formalen Jugendarbeit und hat durch die Digitalisierungsprozesse zu Beginn des 20. Jahrhunderts sowie die wachsende Welt der Online-Spiele zusätzliche Aufmerksamkeit erfahren.

Spielbasiertes Lernen

Nichtsdestotrotz ist spielbasiertes Lernen jenseits der Kindheit einiger Kritik ausgesetzt. Kritiker*innen heben etwa hervor, dass das Phänomen der Gamification – also der Übertragung von Spielen und Spielelementen in Bereiche, die keinen direkten Bezug zu Spielen haben – das Risiko birgt, Spaß und Unterhaltung in Bildungsprozessen überzubetonen und eine ernstzunehmende Auseinandersetzung mit den Lerninhalten zu erschweren; ein Argument, auf das unter dem Schlagwort Edutainment Bezug genommen wird. Um über die reine Unterhaltung hinauszugehen und dieser Kritik zu begegnen, haben Pädagog*innen in den letzten Jahren zunehmend sogenannte analoge wie digitale Serious Games zu verschiedenen Lerninhalten entwickelt. Wenn sie ein gutes Design aufweisen, erschaffen die Serious Games eine sichere und anregende Lernumgebung, die es Lernenden erlaubt, ihren Lerngegenstand aus neuen Perspektiven zu betrachten, und die es erfolgreich vermeidet, in die Falle reiner Unterhaltung zu tappen.

Auch wenn das spielbasierte Lernen in erster Linie im Feld analoger Spiele anzusiedeln ist, treten digitale Spiele in den letzten Jahren zunehmend in den Vordergrund. Analoge und digitale Spiele weisen gemeinsame Charakteristika auf, die ihre Eignung für den Bereich der Lehre über, durch und für Demokratie bedingen: Beide Spielformen schaffen Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielenden, die es ihnen erlauben, mit verschiedenen Strategien zu experimentieren und ihr eigenes Verhalten auf Basis der Reaktion anderer zu evaluieren. Dabei basieren analoge Spiele auf der Face-to-Face-Interaktion zwischen Spielenden, digitale Spiele hingegen auf der Spieler*in-Interface-Interaktion. Beide Interaktionsformen weisen Vor- und Nachteile auf. So lassen sich digitale Spiele etwa nutzen, um reaktive Spielerfahrungen für einzelne Spieler*innen zu ermöglichen, während analoge Spiele sich oft die Interaktion zwischen den Spielenden zunutze machen. Online-Spiele ermöglichen, dass sich viele Spielende aus unterschiedlichen Orten miteinander austauschen, während die Face-to-Face-Interaktion analoger Spiele eine intensive Beschäftigung miteinander ohne vermittelnde Schnittstelle ermöglicht.

Sowohl analoge als auch digitale Spiele ermöglichen immersives Lernen und damit ein erfahrungsbasiertes Lernen, das viele Sinne anspricht.

Der Einsatz von Spielen zum Lernen beinhaltet nicht „nur“ das Spielen eines Spiels. Zwar machen die Spieler*innen während des Spiels neue Erfahrungen, für den Lernerfolg ist es jedoch wesentlich, dass die Spielphase sowohl von einer Input- und Output-Phase als auch von einer gründlichen Nachbesprechung (Debriefing) flankiert wird. Erst die Bereitstellung von zusätzlichem Input vor dem Spiel oder von geeigneten Übungen nach dem Spiel befähigt die Spieler*innen, die Spielerfahrung bestmöglich zu nutzen, und sorgt für die richtige Lernatmosphäre.

Im Kern spiegelt das spielbasierte Lernen damit die zentralen Bestandteile des erfahrungsbasierten Lernzyklus nach Kolb (2015) wider.¹⁸ Spielbasiertes Lernen ermöglicht

es den Lernenden, ihre neu gemachten Erfahrungen durch reflektierende Beobachtung zu bewerten, und führt im Idealfall zu einer Bildung abstrakter Begriffe und zum Transfer von Erfahrungen aus dem Spiel auf andere relevante Bereiche. Schließlich lassen sich Serious Games auch wiederholt spielen und fördern damit ein zentrales Element jeder Lerntheorie: das Experimentieren. Durch mehrmaliges Spielen eines Spiels können die Spieler*innen aktiv mit verschiedenen Strategien experimentieren und ihr Verhalten an sich verändernde Rahmenbedingungen anpassen. Spielbasiertes Lernen ist damit ein inklusives Lerntool, das es Lehrenden, Trainer*innen und Jugendarbeiter*innen ermöglicht, unterschiedliche Lernstile in ihre Aktivitäten zu integrieren. Die nachfolgenden Kapitel des Handbuchs stellen die verschiedenen Spiele vor und präsentieren praxisorientierte Vorschläge, wie sich die Phasen einer spielbasierten Lernsequenz – einschließlich Input, Spiel und Debriefing – zielführend gestalten lassen.

Zu guter Letzt stehen Serious Games und spielbasiertes Lernen auch mit einigen wünschenswerten Lernergebnissen in Verbindung. Spielen ermöglicht es beispielsweise, neues Wissen zu einem Themenbereich zu erwerben oder auch bekanntes Wissen auf einen neuen Gegenstandsbereich zu übertragen. Spiele können spezifische Fähigkeiten trainieren, die insbesondere im Feld zwischenmenschlicher Interaktion relevant sind, etwa Kooperation oder Deliberation. Einer der größten Vorteile spielbasierten Lernens – so betonen Lehrende dieser Lerntools immer wieder – ist jedoch ihr Potential, das Interesse und die intrinsische Motivation der Lernenden zu aktivieren. Die spielerische Aktivität bewirkt einen Anstieg der Motivation bei den Teilnehmenden und diese Motivation schlägt sich wiederum in einem Zuwachs an Engagement nieder. Entgegen der Kritik des „Edutainment“ verteidigt die „Spaß-Theorie“ somit den Gebrauch von Spielen als unterhaltsame Lerntools; denn wenn es unserer Zielsetzung entspricht, die Meinungen, Werte und auch das Verhalten unserer Lernenden zu entwickeln, dann erreichen wir dieses Ziel umso besser, wenn die zu diesem Zweck designten Aktivitäten neben anderen Dingen auch noch Spaß machen.

Die in diesem Projekt entwickelten Serious Games sind – mit Ausnahme von zwei digitalen Spielen – analoge Spiele. Allen entwickelten Spielen gemein ist, dass sie die persönliche Kommunikation zwischen den Spielenden fördern und so einen Schwerpunkt auf die soziale Interaktion als zentrales Element der Demokratiebildung legen. Dabei sind die im Demogames-Projekt entwickelten Spiele für eine spezifische Zielgruppe designt worden: junge Erwachsene zwischen 18 und 25 Jahren. Dies bedeutet allerdings nicht, dass sie nicht auch mit Älteren oder Jüngeren gespielt werden können, sofern dies nach Einschätzung der Moderator*innen Sinn ergibt.

Die Phasen spielbasierten Lernens

Die Spiele der Democracy Game Box (D-Box) befassen sich mit unterschiedlichen Aspekten der Demokratie und verschiedenen Themen der Demokratiebildung. Dabei fokussieren die einzelnen Spiele zwar auf unterschiedliche Gegenstände der Demokratiebildung, aber jedes von ihnen umfasst Elemente des Lehrens und Lernens über Demokratie, durch Demokratie und für Demokratie (siehe Kapitel 1 dieses Handbuchs). Um die von den Spieldesigner*innen anvisierten Ziele zu erreichen, sollte das Spiel in einen erfahrungsbasierten Lernprozess eingebettet sein.

Die Einführung in die spielbasierte Lerneinheit nennt sich **Input-Phase**. In Abhängigkeit des Spiels und der spezifischen Lernziele können unterschiedliche Aktivitäten in dieser Phase hilfreich sein. Für manche Spiele empfiehlt sich eine kurze Auseinandersetzung mit dem übergreifenden Thema („über Demokratie“), um die Spieler*innen mit der Situation vertraut zu machen. Für andere Spiele eignet sich eine Aktivität zur Teambuilding – etwa ein Eisbrecher oder ein Check-In, verknüpft mit Elementen des Lehrens und Lernens „durch Demokratie“. In den nachfolgenden Kapiteln präsentieren die Spielentwickler*innen



ihre entsprechenden Vorschläge und Ideen, die auf den Erfahrungen aus verschiedenen Testrunden basieren.

Nach der Input-Phase folgt die eigentliche **Spielphase**. Für das Gelingen dieser Phase ist es entscheidend, dass der*die Moderator*in mit den Spielregeln vertraut ist und sich – falls es eine Auswahl gibt – für eine Spielvariante entschieden hat. Moderator*innen sollten zudem bereits im Vorfeld entscheiden, ob sie den Spieler*innen die Spielregeln erklären möchten oder ob diese sie selbst lesen. Diese Entscheidung kann sowohl von den Spielerfahrungen der Spieler*innen als auch von ihren Lesefähigkeiten abhängig sein. Schließlich geben die Spiele unterschiedliche Empfehlungen hinsichtlich des Zeitmanagements der Spielphase. So kann eine Spieldauer direkt vorgegeben sein oder abhängig sein von der Anzahl gespielter Runden oder dem Erreichen eines Spielziels. Moderator*innen sollten das Zeitmanagement wählen, das ihren eigenen Zielen am besten entspricht.

Die dritte Phase spielbasierter Lerneinheiten ist nur in einigen der nachfolgenden Kapitel zu den einzelnen Spielen beschrieben – nicht etwa, weil sie weniger wichtig wäre, sondern weil sie in vielen Fällen zusätzliche Zeit in Anspruch nimmt. Diese Phase nennt sich **Output-Phase** (oder auch Nachspielphase). Üblicherweise beschäftigen sich die Spieler*innen hier mit den Spielmaterialien oder einem spezifischen Thema aus dem Spiel und setzen sich über das Spiel hinaus intensiv damit auseinander. Sie können etwa eigene Spielkarten kreieren, zu einem Thema weiter recherchieren, einen Text schreiben oder eine Präsentation halten. Die Output-Phase verstärkt Lerneffekte, da sich die Spieler*innen auf eine sehr eigenständige und aktive Art und Weise mit dem Thema befassen.

Schließlich sollten Moderator*innen darauf achten, ausreichend Zeit für die letzte (manche sagen auch: die wichtigste) Phase des spielbasierten Lernprozesses einzuplanen: das **Debriefing** (auch angeleitete Reflexionsphase). Wie Moderator*innen erfahrungsbasierter Lernprozesse vertraut sein dürfte, umfasst das Debriefing eine Analyse des Lernprozesses hinsichtlich der

- eingebundenen Themen und Konzepte,
- angewendeten Methoden und Werkzeuge,
- Beziehungen, die sich im Spiel- bzw. Lernprozess entwickelt haben und
- der möglichen Verbindungen zwischen diesen Aspekten und dem realen Leben der Lernenden, bezogen auf einzelne Lernelemente oder den gesamten Lernprozess.

Durch die Einbindung der Lernenden in die Nachbesprechung und die angeleitete Reflexion übernehmen diese Verantwortung für ihren eigenen Lernprozess und ihren Lernerfolg. Sie können andere Spieler*innen oder die Moderator*innen um Rat bitten, wenn es darum geht, die Spielerfahrungen auf das eigene Leben zu übertragen.

Wir empfehlen, dass jede Lerneinheit mit Demogames eine solche Nachbesprechung umfassen sollte, die vor oder nach der Output-Phase erfolgen kann. Die nachfolgenden Absätze legen die Gründe für diese Empfehlung dar und beschreiben die argumentative Logik der Nachbesprechung detaillierter.

Das Debriefing – Gründe und Umsetzung

Das Debriefing ist keine Zusammenfassung des Spielprozesses. Es erfordert das aktive Engagement der Lernenden, das durch spezifische Fragen der Moderator*innen angeleitet wird. Über die Analyse der Gefühle und Erfahrungen, die während des Spielprozesses auftraten und gemacht wurden, und durch die Suche nach den Verbindungen ebendieser mit realweltlichen Bedürfnissen und Problemen werden die Teilnehmer*innen zu Regisseur*innen ihrer eigenen Lernerfahrung. Sie vertiefen ihre Lernerfolge und gewinnen eine erfahrungsbasierte und praxisorientierte Wahrnehmung der Welt, sowie ihrer eigenen Rolle darin auf unterschiedlichen Ebenen.

4 Mann, Thomas (1938): *The Coming Victory of Democracy*. Translated by Agnes E Meyer. New York: A.A. Knopf.

5 Heyne, Lea (2021): *Despite illiberal challenges, the golden age of democracy is now*. The Loop. ECPR's Political Science Blog, September 7, 2021, URL: www.theloop.ecpr.eu/despite-illiberal-challenges-the-golden-age-of-democracy-is-now/ (letzter Zugriff 09.05.2022).

6 Der Europarat (Council of Europe, CoE) wurde nach dem zweiten Weltkrieg gegründet, um Demokratie, Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit zu fördern. Die Europäische Menschenrechtskonvention schuf in diesem Zusammenhang den ersten völkerrechtlich verbindlichen Grundrechtsschutz in Europa. Der Europarat hat bereits früh die Bedeutung von Demokratiebildung als Instrument zur Stärkung von Demokratien anerkannt. Die Dokumente 'Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education' (2010) und 'Reference Framework of Competences for Democratic Culture' (RFCD) (2018) verdienen in diesem Zusammenhang besondere Aufmerksamkeit. Dabei dient die Charta als zentraler Referenzpunkt für die Erziehung zu Staatsbürgerschaft und für Menschenrechtsbildung, der als Verteidigung gegen anti-demokratische Herausforderungen und als Werkzeug zur Förderung von Demokratie, Menschenrechten und Rechtsstaatlichkeit dient; der RFCD kann hingegen als Referenzpunkt verstanden werden, der aufzeigt, wie Bildungsaktivitäten Demokratie, Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit fördern können (siehe Abschnitt 2).

Eine angeleitete Reflexion ist besonders wertvoll bei Aktivitäten im Rahmen der Demokratiebildung und der Menschenrechtserziehung (Education for democratic citizenship and human rights education, EDC/HRE):

Das Debriefing ist eine Form partizipativen Lernens und spricht die Lernenden als selbstverantwortliche Subjekte an, die in der Lage sind zu reflektieren, nachzufragen, zu vergleichen, Verbindungen herzustellen und ihre eigene Lernerfahrung zu planen. Ein Debriefing ernst zu nehmen bedeutet daher auch, Bildung durch Demokratie ernst zu nehmen.

Das Debriefing ist notwendig für nachhaltiges Lernen. Durch die gründliche Analyse der eigenen Lernerfahrung und die Auseinandersetzung mit verschiedenen Perspektiven im Rahmen einer Gruppendiskussion gewinnen die Lernenden zusätzliche Informationen, vertiefen ihr Verständnis, entwickeln weitere Fähigkeiten und erlangen Selbstbewusstsein. Indem sie ihre Entwicklungsbedürfnisse wahrnehmen und ihren eigenen Lernstil kennenlernen, gewinnen sie Wissen über sich selbst und schulen ihr kritisches Selbstverstehen.

Das Debriefing macht die Lernenden zu Eigentümer*innen und Ko-Autor*innen ihres Lernprozesses. Spiele fordern von den Lernenden aktives, umfassendes und teils persönliches Engagement. Die Nachbesprechung leitet sie an und befähigt sie, diese Erfahrung – und wahrscheinlich auch zukünftige Erfahrungen – in ein fruchtbares Lernergebnis umzuwandeln. Sie fördert also die Fähigkeiten und Fertigkeiten zu selbstständigem Lernen. Dabei kann das Debriefing das Lernen auf allen drei Dimensionen der Demokratiebildung positiv beeinflussen:

- **Das Debriefing fördert das Lernen über Demokratie:** Welches waren die zentralen Themen der spielbasierten Lernaktivität? Moderator*innen können erfahren, wie Einzelne die dargestellten Informationen und Konzepte verstehen, Teilnehmer*innen können durch die Perspektiven anderer voneinander lernen und Moderator*innen können Missverständnisse bezüglich spezifischer thematischer Aspekte korrigieren und lernen, wie sich der Inhalt vereinfacht darstellen lässt.
- **Das Debriefing fördert das Lernen durch Demokratie:** Wie hast Du Dich während des Spiels und seiner verschiedenen Phasen gefühlt? Wann hast Du Dich aus welchen Gründen gut gefühlt, und wann warum nicht so gut? Diese und ähnliche Fragen helfen Lernenden, dem Geschehenen neue praktische Bedeutung beizumessen, die Konsequenzen ihrer Aktionen und Reaktionen zu erfassen und zu erfahren, dass ein und dieselbe Situation auf sehr unterschiedliche Art und Weise empfunden werden kann.
- **Das Debriefing fördert das Lernen für Demokratie:** Sobald die Teilnehmer*innen verstanden und wiedergegeben haben, was sie erfahren und gelernt haben, sollten sie gefragt werden, in welchem Zusammenhang das Erlernte zu ihren realweltlichen Erfahrungen steht. Im Idealfall fühlen sich die Teilnehmenden inspiriert, die neuen Kompetenzen und Einsichten in ihr echtes Leben zu übertragen und sind neugierig und ehrgeizig, weiter zu lernen und sich persönlich weiter zu entwickeln.

Das Debriefing sollte so gestaltet sein, dass es diese generellen Überlegungen konkretisiert und spezifische Lernziele adressiert, die vom jeweiligen Spiel und den dazugehörigen Übungen abhängig sind. Die Moderator*innen können die Teilnehmer*innen etwa zu ihrem Verständnis konkreter Konzepte (z. B. Menschenrechte) befragen, um sicherzustellen, dass jede*r sie korrekt verstanden hat (über Demokratie). Sie können auch die Erfahrungen und Gefühle hinterfragen, die mit spezifischen im Spiel zu beobachtenden Verhaltensweisen einhergingen (durch Demokratie) oder die Spieler*innen über die Infragestellung einzelner Gruppendynamiken dazu anleiten, die gewonnenen Erfahrungen und das erlangte Wissen zu transferieren (für Demokratie). Neben den spezifischen Lernzielen fördert das

7 Yurttagüler, Laden and Ramon Martínez (2020): Compendium „The future of young people’s political participation: questions, challenges and opportunities“, verfügbar unter: pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47262631/Compendium-YouthPolPart-FINAL.pdf (letzter Zugriff 16.11.2022).

8 Siehe: www.coe.int/en/web/youth/co-management (letzter Zugriff 16.11.2022). Das Co-Management-System des Europarats ist ein lebendiges Beispiel partizipativer Demokratie. Dank des Dialoges zwischen jungen Europäer*innen und den für Jugendfragen zuständigen öffentlichen Stellen, bei dem jede Seite gleichermaßen Einfluss nehmen kann, können Ideen und Erfahrungen im Geiste des gegenseitigen Verständnisses und der Achtung ausgetauscht werden, was den Entscheidungen des Joint Council on Youth Legitimität verleiht.

9 Siehe European Youth Forum, Vote at 16: www.youthforum.org/topics/vote-at-16 (letzter Zugriff 16.11.2022), eine Kampagne zur Senkung des Wahlrechtsalters auf 16 für lokale, nationale und europäische Wahlen, die bereits in Österreich und Malta für alle Wahlen, in Estland für lokale Wahlen, in Schottland (für schottische Wahlen), in Wales (für walisische Wahlen), in Deutschland (lokale Wahlen in manchen Bundesländern) und der Schweiz (einem Schweizer Kanton) implementiert wurde. In Griechenland dürfen junge Menschen ab 17 wählen gehen.

10 Es sprechen mehr Staaten den Einwohner*innen mit ständigem Wohnsitz auch ohne Staatsbürgerschaft das Wahlrecht auf lokaler Ebene als auf nationaler Ebene zu. Innerhalb der EU sind alle EU-Bürger*innen an ihrem Wohnsitz bei lokalen Wahlen und solchen zum EU-Parlament wahlberechtigt. Es ist eine andauernde Diskussion, ob, wann und warum Einwohner*innen mit ständigem Wohnsitz aber ohne europäische Staatsbürgerschaft innerhalb der EU wahlberechtigt sein sollten oder nicht.

11 Siehe United Nations, www.un.org/en/, Universal declaration of Human Rights www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights, European Convention of Human Rights www.echr.coe.int/documents/convention_eng.pdf, Charter of Fundamental Rights of the European Union www.europarl.europa.eu/charter/pdf/text_en.pdf, (für alle gilt: letzter Zugriff 04.07.2022).

12 Weitere Details über die Elemente der Rechtsstaatlichkeit finden sich in 'The Rule of Law Checklist' der Venice Commission of the Council of Europe, www.venice.coe.int/images/SITE%20IMAGES/Publications/Rule_of_Law_Check_List.pdf (letzter Zugriff 09.05.2022).

13 www.coe.int/rfcdc (letzter Zugriff 04.07.2022).

14 Europarat (Hg.) 2022: Referenzrahmen: Kompetenzen für eine Demokratische Kultur, Band 1. Kontext, Konzepte und Modell, Übersetzung aus dem Englischen: Marion Schweizer, Strassburg, S. 32.

15 www.un.org/depts/german/gv-66/band1/ar66137.pdf (letzter Zugriff 11.11.2022).

16 Siehe auch die Argumentation im Reference Framework of Competences for Democratic Culture, www.coe.int/rfcdc (letzter Zugriff 04.07.2022).

17 Dieses Kapitel gründet auf Ruth-Lovell, Saskia P., Rebecca Welge und Robert Lovell (2019): *Teaching Democratic Norms and Values with Analogue Games*. In: Peters M., Heraud R. (Hg.): *Encyclopedia of Educational Innovation*, Springer, Singapore.

18 Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2. Aufl.), Upper Saddle River: Pearson Education.

Debriefing auch immer die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens, Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation sowie Wissen und kritisches Selbstverstehen.

Zusätzlich zu all den Vorteilen für die Lernenden profitieren auch die Leiter*innen von dem Debriefing. Es hilft ihnen, den Effekt ihrer Arbeit zu verstehen und unterstützt sie darin, die Umsetzung ihrer Ideen bestmöglich auf die Lernbedürfnisse und Interessen der Zielgruppe auszurichten. Auf Basis des im Debriefing gewonnenen Feedbacks (über zentrale Interessen, die Gruppendynamik und das Lernniveau) sollten Moderator*innen die nachfolgenden Aktivitäten für die Lerngruppe planen. Das Debriefing lässt sich auch mit einer zusätzlichen Evaluation verbinden. Diese kann einige der Aspekte, die während des Debriefings diskutiert wurden, erneut aufgreifen.

Die D-Box und Kompetenzen für eine demokratische Kultur

Die mit unseren Spielen angestrebten Lernziele sind eng mit dem RFCDC verbunden und zielen darauf, junge Menschen in ihrer Rolle als demokratische Bürger zu stärken und zu ermächtigen. Am Ende gilt: Demokratien brauchen Demokrat*innen!

Die nachstehende Tabelle veranschaulicht exemplarisch, wie die einzelnen Spiele der D-Box die unterschiedlichen im RFCDC verankerten Kompetenzen für eine demokratische Kultur fördern:

Kompetenz	Kurzbeschreibung	Spiele
Werte		
Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte	Die allgemeine Überzeugung, dass jeder einzelne Mensch gleich wertvoll ist, die gleiche Würde besitzt, den gleichen Anspruch auf Respekt und die gleichen Menschenrechte und Grundfreiheiten hat und entsprechend behandelt werden sollte.	<ul style="list-style-type: none"> ● Demodice ● Draw The Line
Wertschätzung kultureller Diversität	Die allgemeine Überzeugung, dass andere kulturelle Zugehörigkeiten, kulturelle Wandelbarkeit, kulturelle Diversität und der Pluralismus von Sichtweisen, Standpunkten und Praktiken als positiv erachtet, gewürdigt und gepflegt werden sollten.	<ul style="list-style-type: none"> ● Demodice ● Utopia
Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit	Die allgemeine Überzeugung, dass eine Gesellschaft demokratisch regiert werden sollte, unter Anerkennung von sozialer Gerechtigkeit, Fairness und Gleichbehandlung. Die Befürwortung von Rechtsstaatlichkeit impliziert die gleiche und unparteiische Behandlung aller Bürgerinnen und Bürger vor dem Gesetz als Voraussetzung für Gerechtigkeit.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Draw The Line ● Observers ● Participedia ● Utopia
Haltungen		
Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken	Neugierde auf andere kulturelle Orientierungen und Zugehörigkeiten, Weltanschauungen, Überzeugungen, Werte und Gepflogenheiten, sowie Interesse daran, diese vorurteilsfrei zu entdecken und kennenzulernen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Participedia ● Utopia
Respekt	Eine Einstellung gegenüber jemandem oder etwas, die dem Gegenstand dieser Einstellung eine Relevanz, ein Gewicht oder einen Wert zuschreibt, die positive Beachtung und Wertschätzung verdienen. Dieser Respekt wird auch Menschen entgegengebracht, von denen man annimmt, dass sie andere kulturelle Zugehörigkeiten, Überzeugungen, Meinungen oder Gepflogenheiten haben als man selbst.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Draw The Line ● Participedia





Kompetenz	Kurzbeschreibung	Spiele
Gemeinwohlorientierung	Ein Sinn für Solidarität und ein Bewusstsein für Bürgerpflicht, die sich auf eine Gemeinschaft oder Gruppe beziehen, die größer ist als der unmittelbare Familien- und Freundeskreis, dem man sich zugehörig fühlt.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Draw The Line ● Participedia
Verantwortung	Eine Einstellung, die das eigene Handeln betrifft und entsteht, wenn eine Person verpflichtet ist, auf bestimmte Art und Weise zu handeln, und entweder Lob oder Kritik verdient, weil sie so gehandelt hat oder weil sie nicht so gehandelt hat.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Utopia
Selbstwirksamkeit	Eine Einstellung sowie eine entwickelte Fähigkeit gegenüber der eigenen Person, die den Glauben an die eigene Fähigkeit beinhaltet, jene Handlungen zu vollziehen, die erforderlich sind, um bestimmte Ziele zu erreichen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice
Ambiguitätstoleranz	Eine Einstellung gegenüber Gegenständen, Ereignissen und Situationen, die als unsicher empfunden werden und einer Vielzahl widersprüchlicher oder unvereinbarer Interpretationen unterliegen. Menschen mit hoher Ambiguitätstoleranz beurteilen solche Gegenstände, Ereignisse und Situationen positiv und akzeptieren bereitwillig die damit verbundene Unklarheit.	<ul style="list-style-type: none"> ● Competence Card Game ● Demodice ● Observers ● Utopia

Fähigkeiten und Fertigkeiten

Selbstständiges Lernen	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um eigene Lernprozesse den eigenen Bedürfnissen entsprechend, ohne Fremdeinwirkung, eigenverantwortlich und selbstbestimmt zu verfolgen, zu organisieren und zu evaluieren.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice
Analytisches und kritisches Denken	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um beliebige Inhalte (zum Beispiel Texte, Argumente, Interpretationen, Themen, Ereignisse, Erfahrungen) systematisch und logisch zu analysieren.	<ul style="list-style-type: none"> ● The Competence Card Game ● Deckmocracy ● Demodice ● Fake Expert: A Demodice Game ● Draw The Line ● Observers ● Participedia ● Utopia

Kompetenz	Kurzbeschreibung	Spiele
Zuhören und Beobachten	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um zu verstehen, was andere sagen, und aus dem Verhalten anderer zu lernen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Fake Expert: A Demodice Game ● Draw The Line ● Observers ● Participedia ● Utopia
Flexibilität und Anpassungsfähigkeit	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die es Individuen ermöglichen, die eigenen Gedanken, Gefühle oder Verhaltensweisen bewusst an neue Kontexte und Situationen anzupassen, sodass man sinnvoll und angemessen auf deren Herausforderungen, Anforderungen und Chancen reagieren kann.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Draw The Line ● Participedia
Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die für eine gelingende und angemessene Kommunikation erforderlich sind.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Fake Expert: A Demodice Game ● Draw The Line ● Observers ● Participedia ● Utopia
Kooperation	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um sich zusammen mit anderen erfolgreich an gemeinsamen Aktivitäten, Aufgaben und Unternehmungen zu beteiligen.	<ul style="list-style-type: none"> ● The Competence Card Game ● Deckmocracy ● Demodice ● Fake Expert: A Demodice Game ● Draw The Line ● Observers ● Utopia
Konfliktlösungs-fähigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um Konflikte gewaltfrei zu bearbeiten, zu bewältigen und zu lösen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Competence Card Game ● Deckmocracy ● Demodice ● Draw The Line ● Utopia
Empathie	Fähigkeiten und Fertigkeiten, die erforderlich sind, um die Gedanken, Überzeugungen und Gefühle anderer zu verstehen, sich zu ihnen zu verhalten und die Welt mit den Augen anderer Menschen zu betrachten.	<ul style="list-style-type: none"> ● Competence Card Game ● Demodice ● Fake Expert

Kompetenz	Kurzbeschreibung	Spiele
Wissen und kritisches Verstehen		
Wissen und kritisches Selbstverstehen	Wissen und Verstehen der eigenen kulturellen Zugehörigkeiten, der eigenen Weltsicht und das Verstehen, inwieweit diese die eigenen Wahrnehmungen und Beurteilungen anderer und die Reaktionen auf andere beeinflussen.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Utopia
Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation	Kenntnis der gesellschaftlich angemessenen Konventionen der verbalen und nonverbalen Kommunikation in unterschiedlichen sozialen und kulturellen Situationen und Verständnis dafür, wie sich verschiedene Kommunikationsstile auf soziale Situationen und andere Menschen auswirken.	<ul style="list-style-type: none"> ● Deckmocracy ● Demodice ● Fake Expert
Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit	Wissen und kritisches Verstehen in den Bereichen Politik und Recht, Menschenrechte, des Konzeptes Kultur, spezifischer Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit.	<ul style="list-style-type: none"> ● Competence Card Game ● Deckmocracy ● Demodice ● Draw The Line ● Observers ● Participedia ● Utopia

Tabelle 2.2.1: Überblick: Demogames und Kompetenzen des RFCDC



3. Die Democracy Game Box (D-Box)

3. Die Democracy Game Box (D-Box)

3.1 Die D-Box

Von Moritz Borchardt

Die Spiele, die im Rahmen des Demogames-Projektes entwickelt wurden, decken ein breites Themenspektrum innerhalb der Demokratiebildung ab und lassen sich in einem ähnlich breiten Spektrum an Settings und Umgebungen anwenden. Die Spiele unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Spielarten: Die D-Box enthält ein Würfelspiel, ein Rätselspiel, Kartenspiele und Brettspiele. Sie unterscheiden sich auch hinsichtlich der Zeit und Arbeit, die für die Vorbereitung und Durchführung einer spielbasierten Lerneinheit erforderlich ist, hinsichtlich ihrer Schwierigkeitsgrade sowie der Kompetenzen, die durch das Spiel trainiert werden.

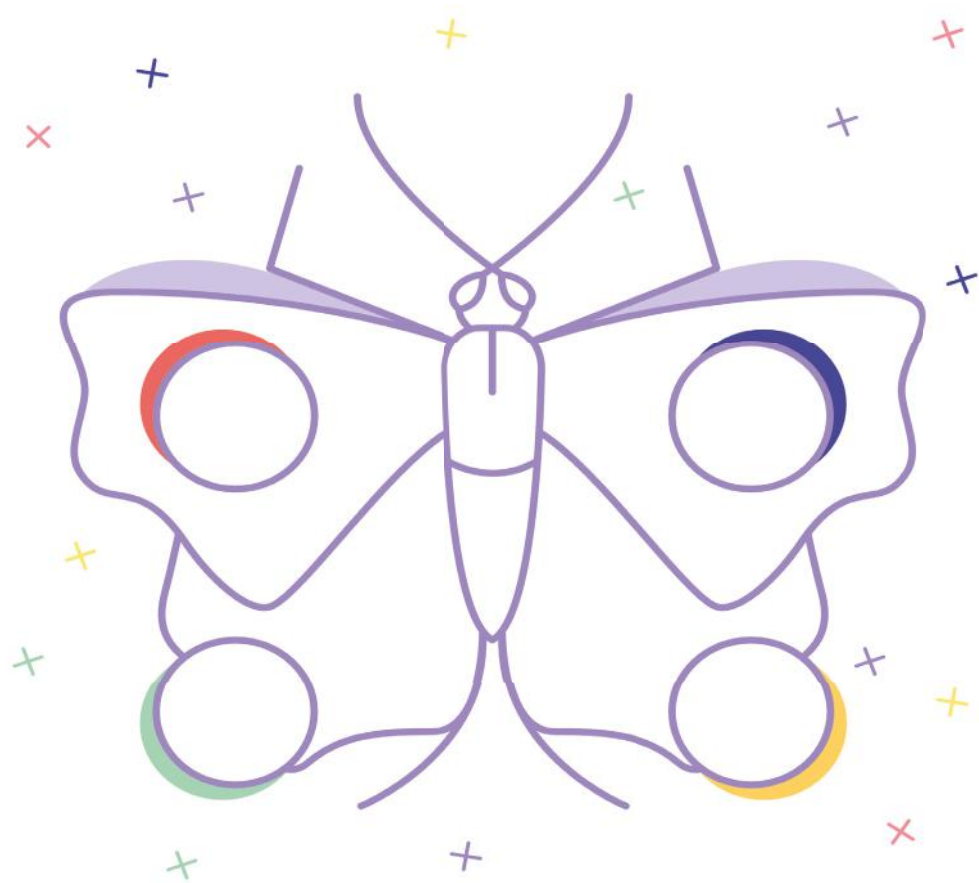
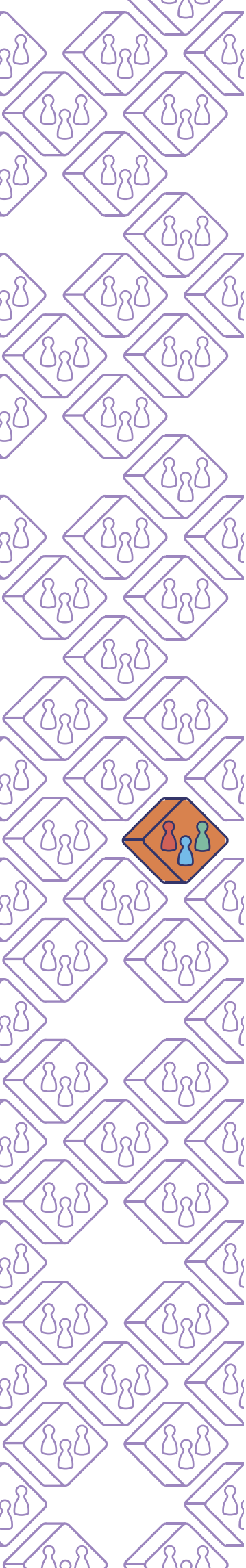
So wie man die einzelnen Kapitel dieses Handbuchs einzeln für sich oder als zusammenhängende Einheit lesen kann, so können auch die Spiele der D-Box sowohl als sich ergänzende Lerneinheiten eines Gesamtprogramms genutzt als auch einzeln eingesetzt werden, um spezifische Inhalte zu vertiefen und spezifische Kompetenzen zu fördern.

Die Empfehlungen, Beschreibungen und Ideen, die dieses Handbuch präsentiert, decken jedoch nur einen Teil der Anwendungsmöglichkeiten der Demogames ab. Wir ermutigen Praktiker*innen daher dazu, die Demogames nicht nur zu spielen, sondern mit ihnen zu spielen. Alle Spiele wurden unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht und wir laden Sie herzlich dazu ein, Ihre eigenen Spielmodi zu erfinden und sie an die Spielumgebung und das eigene Setting anzupassen.



		COMPETENCE CARD GAME	DECKMOCRACY	DEMODICE	FAKE EXPERT: A DEMODICE GAME	DRAW THE LINE	OBSERVERS	PARTICIPEDIA	UTOPIA
WERTE	Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte					●			
	Wertschätzung kultureller Diversität			●					●
	Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit		●	●		●	●	●	●
HALTUNGEN	Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken		●	●				●	●
	Respekt		●			●		●	
	Gemeinwohlorientierung		●			●		●	
	Verantwortung		●						●
	Selbstwirksamkeit		●						
	Ambiguitätstoleranz	●		●			●		●
FÄHIGKEITEN UND FERTIGKEITEN	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu selbstständigem Lernen		●						
	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken	●	●		●	●	●	●	●
	Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens		●	●	●	●	●		●
	Empathie				●				
	Flexibilität und Anpassungsfähigkeit		●			●		●	
	Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit		●	●	●			●	●
	Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation	●	●	●		●			
WISSEN UND KRITISCHES VERSTEHEN	Wissen und kritisches Selbstverstehen			●					●
	Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation		●		●				
	Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit	●	●			●	●	●	●

Tabelle 3.1.1: Übersicht über die Spiele und die geförderten Kompetenzen



3.2 Competence Card Game

Von Timea Serb und Calin Rus

Alle Spiele der Democracy Game Box (D-Box) zielen darauf ab, bestimmte Kombinationen der Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie des Wissens und kritischen Verstehens zu fördern, die im Modell der Kompetenzen für eine demokratische Kultur (CDC-Modell) enthalten sind, welches den Kern des Referenzrahmens RFCDC des Europarats bildet. Das Competence Card Game soll in erster Linie ein kritisches Verstehen des CDC-Modells selbst fördern.

Kompetenzen für eine demokratische Kultur werden in allen demokratischen Prozessen benötigt, aber sie sind auch in interkulturellen Begegnungen und täglichen Interaktionen von Bedeutung. Die Idee hinter dem Competence Card Game ist es, dass die Spieler*innen die Bedeutung der 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur erfahren, indem sie sie mit Situationen aus dem eigenen Leben oder auch mit imaginären Situationen verknüpfen.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 4-7
- Alter: 16-99+
- Spieldauer: 40-60 Min.
- Schwierigkeitsgrad: einfach/mittel. Spezifisches Vorwissen ist nicht erforderlich, die Teilnehmer*innen sollten nur in der Lage sein, eine Situation bezüglich der erforderlichen Kompetenzen zu analysieren, wobei die notwendige Information auf den Karten und über einen QR-Code verfügbar ist.
- Material:
 - Spieldeck mit je 20 Kompetenzkarten für jede*n Spieler*in
 - Rollenkarten (1 Erzähler*in, 1 Vorschlagende, 2-5 Evaluator*innen)
 - 1 Wertungskarte

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box



Das Competence Card Game ist ein kartenbasiertes und kooperatives Erzählspiel, bei dem die Spieler*innen als Team gewinnen oder verlieren. Grundsätzlich ist es wichtig, die Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie die Arten des Wissens und kritischen Verstehens zu kennen, die für die aktive Teilhabe an einer Gesellschaft mit demokratischer Kultur von zentraler Bedeutung sind. Um die Relevanz der Kompetenzen für eine demokratische Kultur wirklich zu erfassen, müssen junge Menschen jedoch erfahren, dass diese nützlich und praktisch sind – für die Bewältigung von Alltagssituationen und von demokratischen Prozessen, mit denen junge Menschen vertraut sind, sowie für verschiedene Formen sozialer Interaktion. Das Competence Card Game schafft Möglichkeiten, um die Kompetenzen für eine demokratische Kultur nicht nur als abstrakte Kompetenzen zu erfahren, sondern als praktische Werkzeuge, die uns helfen zu analysieren und zu verstehen, was wir in der Gesellschaft erleben. Zudem erleichtert das Spiel ein kritisches Verstehen dieser Konzepte und reduziert das Risiko eines oberflächlichen Zugangs zum CDC-Modell, das durch ein schnelles Überfliegen der Kompetenzliste entstehen kann. Die Spieler*innen entdecken die Bedeutung der 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur und werden ermutigt, hinter die Kulissen der Label zu schauen, indem sie sich bei der Vorstellung und Analyse einer Situation sowie beim Vorschlagen der relevanten Kompetenzen abwechseln und indem sie sich in Diskussionen mit ihren Mitspieler*innen engagieren, um eine gute Gruppenwertung zu erreichen.

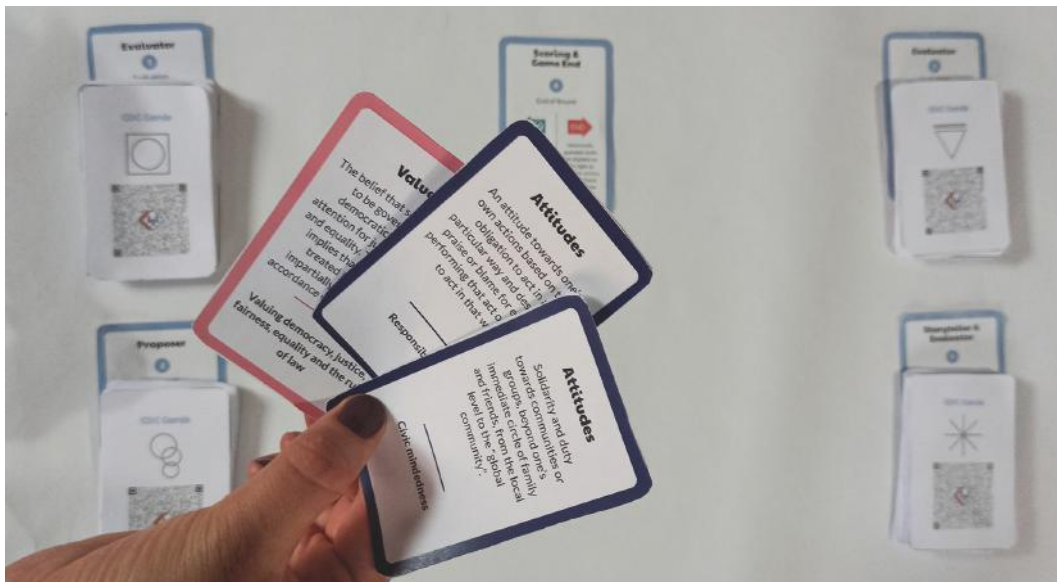


Abbildung 3.2.1 – Spielmaterial zum Competence Card Game

Intention des Spiels

Die Intention des Competence Card Games ist es, ein tiefgreifendes Verstehen der Kompetenzen für eine demokratische Kultur (Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Wissen und kritisches Verstehen) zu ermöglichen. Da die Karten auf dem RFCDC basieren und mit Situationen aus dem echten Leben verknüpft werden, eröffnen sie den Spieler*innen die Möglichkeit, über die vielfältigen Situationen zu reflektieren, in denen Menschenrechte, Rechtsstaatlichkeit und Demokratie in ihrem Leben eine Rolle spielen. Die Spieler*innen lernen die 20 Kompetenzen für eine demokratische Kultur über verschiedene Aktivitäten kennen:

- indem sie die Texte auf den Karten lesen: alle Spieler*innen erhalten ein Deck mit 20 Karten, je eine pro Kompetenz, und diese Karten enthalten den Namen der jeweiligen Kompetenz, die Kategorie, zu der sie gehört (Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten, Wissen und kritisches Verstehen) sowie eine Kurzbeschreibung ihrer Bedeutung;
- indem sie die umfassendere Definition jeder Kompetenz lesen, die über den QR-Code auf der Rückseite der Karte zugänglich ist;

- indem sie mit ihren Mitspieler*innen darüber diskutieren, welche der vorgeschlagenen Karten in der Meinung des*der Prüfer*innen am besten zu der beschriebenen Situation passt;
- indem sie den Erläuterungen der oder des Sachverständigen beim Aufdecken der Karten zuhören.

Lernziele und der RFCDC

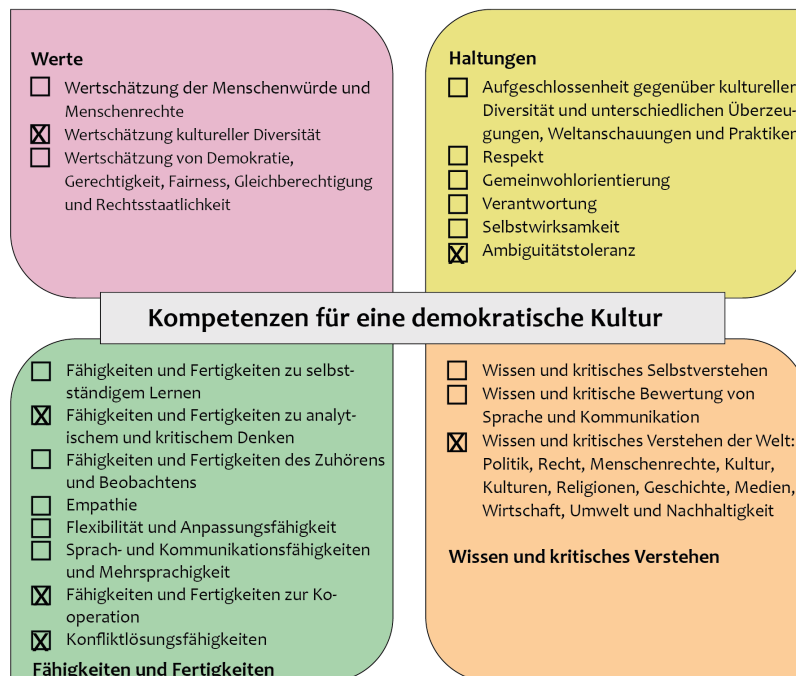


Abbildung 3.2.2: Der RFCDC Schmetterling und das Competence Card Game

Neben der Bereitstellung von Möglichkeiten zur Entwicklung eines kritischen Verstehens der Kompetenzen für eine demokratische Kultur, die Aspekte der Demokratie, der Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit umfassen, trägt das Competence Card Game auch zur Entwicklung spezifischer Kompetenzen bei. Die Wichtigsten sind in Tabelle 3.2.1 erfasst.

Haltungen	<i>Ambiguitätstoleranz</i>	Die Spieler*innen müssen Ambiguität und Unsicherheit tolerieren, wenn sie sich für eine Karte entscheiden und miteinander diskutieren, welche Karte sie als jene identifizieren, die der*die Vorschlagende ausgewählt hatte.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken</i>	Die Spieler*innen aller Rollen nutzen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken, wenn sie Situationen analysieren und ihre Verbindungen zu den Kompetenzen für eine demokratische Kultur identifizieren.
	<i>Empathie</i>	Die Prüfer*innen wenden ihre Empathie an, wenn sie versuchen zu erraten, welche Karte der*die Sachverständige ausgesucht hat.
	<i>Konfliktlösungsfähigkeiten</i>	Es ist wahrscheinlich, dass die Prüfer*innen unterschiedliche Meinungen haben und ihre Konfliktlösungsfähigkeiten anwenden müssen, um zu einer Einigung zu gelangen.

	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation</i>	Da es ein kooperatives Spiel ist, nutzen die Spieler*innen ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation und unterstützen sich gegenseitig, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.
Wissen und kritisches Verstehen	<i>Wissen und kritisches Verstehen der Welt</i>	Die Spieler*innen lernen nicht nur über die Begriffe, die auf den Karten stehen, sondern auch über verschiedene Themen, die sich aus den Situationen ergeben, die die Erzähler*innen mit ihnen teilen, oder die in den Diskussionen zwischen den Prüfer*innen erwachsen.

Tabelle 3.2.1: Das CDC Modell und das Competence Card Game

Moderation

Das Competence Card Game eignet sich hauptsächlich als Einführung in die Kompetenzen für eine demokratische Kultur und damit als Teil eines umfassenderen formalen oder non-formalen Bildungsprozesses, indem grundlegende Kenntnisse des CDC-Modells notwendig sind. Beispielsweise kann das Competence Card Game als Vorbereitung für Bildungsaktivitäten dienen, bei denen andere Spiele aus der D-Box gespielt werden; schließlich können Kenntnisse über das CDC bei dem Prozess des Debriefings aller anderem Demogames hilfreich sein. Ferner ist es möglich, das Competence Card Game zu nutzen, um die Verbindungen zwischen dem CDC-Modell und spezifischen Situationen zu erarbeiten – etwa interkulturellen Begegnungen, Wahlen, Interaktionen in Jugendorganisationen oder der Schule, Online-Interaktionen über Massenmedien und/oder Social Media, dem Verfolgen der täglichen Nachrichten etc. Das Spiel kann dabei genutzt werden, um Unterhaltungen oder Diskussionen über Demokratie anzuregen und um auf eine unterhaltsame Art und Weise abstrakte Konzepte mit persönlichen Erfahrungen, Perspektiven und Interpretationen in Verbindung zu bringen. Um das volle Potential des Competence Card Games zu entfalten, muss das Spiel in einen erfahrungsbasierten Lernprozess integriert werden, der mit einer angeleiteten Reflexion endet.

Vor dem Spiel: Die Input-Phase

Da die Spieler*innen sich untereinander eventuell nicht kennen, ist es wichtig, eine offene und angenehme Atmosphäre zu schaffen, in der sich jede*r wohlfühlt. Dies lässt sich über verschiedene Eisbrecher-Methoden schaffen.

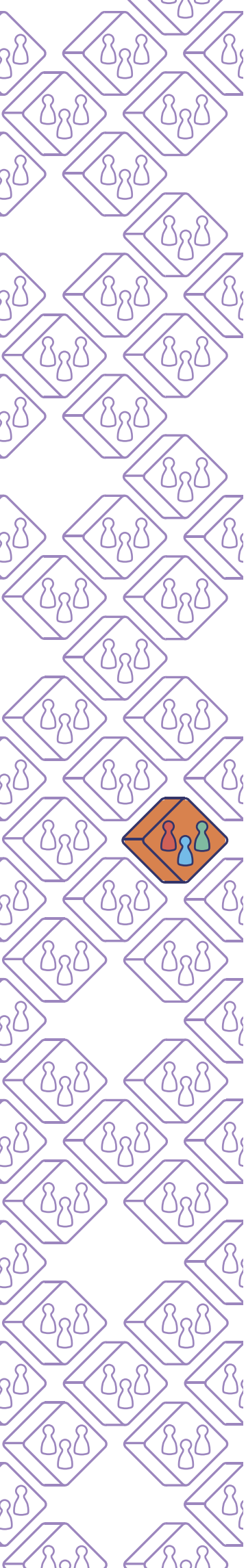
Während des Spiels: Die Spielphase

Auf der Rückseite jeder Karte befindet sich ein QR-Code, der zur Beschreibung des CDC-Modells führt. Die Spieler*innen sollten ermutigt werden, diesen Code mit ihren mobilen Endgeräten zu scannen und während des Spiels durch die Beschreibungen der verschiedenen Kompetenzen zu scrollen.

Die Anweisungen zum Spiel können Sie gemäß der Spielanleitung geben, sodass die Spieler*innen selbst über verschiedene Situationen nachdenken, oder Sie passen sie derart an, dass sie auf spezifische Aspekte fokussieren oder sich nur auf bestimmte Settings beziehen (z. B. eine informelle Gruppe an Spieler*innen, eine Organisation, Schule, lokale Gemeinschaft, Region oder ein Land). Ermutigen Sie die Spieler*innen, kurze Kommentare oder Fragen für die spätere Diskussion zu notieren, falls während des Spiels Situationen auftreten, in



Abbildung 3.2.3: Beispielkarte aus dem Competence Card Game



denen Uneinigkeit in der Gruppe herrscht, es unterschiedliche Interpretationen gibt oder es hinsichtlich der Definition der Kompetenzen einer Klarstellung bedarf.

Nach dem Spiel: Das Debriefing

Beginnen Sie das Debriefing mit generellen Fragen darüber, wie der Spielprozess verlaufen ist und wie sich die Spieler*innen während des Spiels gefühlt haben. Der weitere Verlauf der angeleiteten Reflexion sollte sich an den angestrebten Lernzielen orientieren.

Wenn das Lernziel darin besteht, das **CDC im Allgemeinen** einzuführen, können Sie die folgenden Fragen nutzen:

- Hattet Ihr Bedarf, die Bedeutung einzelner Kompetenzen über die Definitionen nachzulesen, die über den QR-Code zugänglich waren? Habt Ihr die Klarheit über die Bedeutung durch die Definition oder über den Austausch mit Euren Mitspieler*innen erhalten? Benötigt Ihr darüber hinaus noch Klarstellung? Für welche Kompetenzen? Welche Aspekte waren problematisch? Bevor Sie die Bedeutung selbst erläutern, können Sie die anderen Teilnehmer*innen bitten, ihre Lesart zu teilen.
- Hättet Ihr es vorgezogen, die Kompetenzen durch die reine Lektüre der Definitionen zu erlernen anstatt über das Spiel? Welches sind Vor- und Nachteile des Lernens durch das Spiel?
- Als Ihr die Rolle des*r Erzähler*in innehattet: Fiel es Euch schwer, Situationen auszuwählen? Welche Art von Situationen wurden geteilt?
- Als Ihr die Rolle der*des Sachverständigen innehattet: Fiel es Euch schwer, Kompetenzkarten auszuwählen? Habt Ihr an manchen Stellen gezögert? War es Euch immer möglich, mehr als eine Kompetenz zu identifizieren? Als Moderator*in können Sie an dieser Stelle darauf verweisen, dass wir generell in jeder Situation ein Cluster an Kompetenzen benötigen.
- Gab es eine Situation im Spielverlauf, in der eine starke Uneinigkeit zwischen Euch bestand? Gab es Situationen, in denen Einigkeit leicht zu erreichen war? Warum war das so? Beschreibt bitte knapp die entsprechenden Situationen. War die Einigkeit aufgrund der Art der Situation einfach oder schwer zu erreichen oder weil die anderen Spieler*innen anderer Ansicht waren? Betonen Sie an dieser Stelle, dass sich die meisten Situationen aus verschiedenen Perspektiven analysieren lassen und dass in der Folge auch ein Fokus auf unterschiedliche Kompetenzkombinationen entstehen kann.

Wenn das Lernziel darin besteht, Hintergrundwissen über das **CDC-Modell** zu vermitteln, um das Debriefing anderer Spiele aus der D-Box durch den Fokus auf die erworbenen oder genutzten Kompetenzen gehaltvoller zu machen, können Sie die folgenden Fragen stellen:

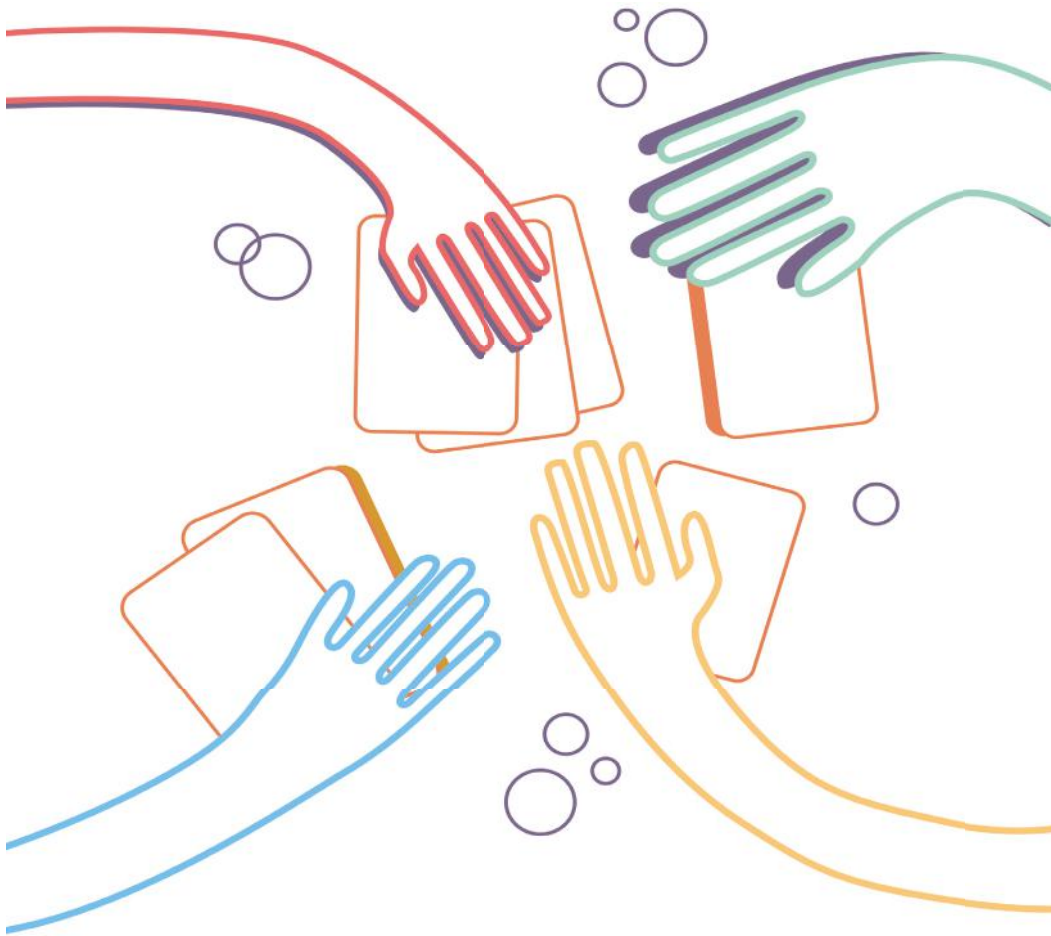
- Werdet Ihr in der Lage sein, Eure eigenen Kompetenzen während des Spiels zu beobachten und über sie zu reflektieren?
- Könnt Ihr beobachten, auf welche Art und Weise die anderen Spieler*innen ihre Kompetenzen für eine demokratische Kultur in anderen Spielen anwenden?

Wenn das Lernziel darin besteht, das Interesse für Demokratie und soziale Themen im Allgemeinen zu stimulieren, können Sie andere Fragen nutzen, etwa:

- Welche Situationen im Spielverlauf haben Euch eine neue Perspektive auf Demokratie oder soziale Themen vermittelt?

In allen Fällen kann der Prozess des Debriefings mit Fragen zur Zukunft abgeschlossen werden, etwa:

- Gibt es etwas bezüglich der Kompetenzen für eine demokratische Kultur, über das Ihr gerne noch mehr wissen würdet? Falls ja, wie würdet Ihr vorgehen?
- Was können wir lernen, wenn wir das Verhalten anderer Menschen und unser eigenes Verhalten in verschiedenen Situationen aus der Perspektive des CDC-Modells analysieren? Kann diese Perspektive uns helfen, in zukünftigen Situationen bessere Antworten und Möglichkeiten zu entwickeln? Warum? Wie?



3.3 Deckmocracy

Von Jordi Sabari und Ramon Martinez

Deckmocracy ist ein in der Democracy Game Box (D-Box) enthaltenes, kompetitives Kartenspiel, das den Erwerb und die Weiterentwicklung jener Werte, Haltungen, Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie jenes Wissens und kritischen Verstehens fördern soll, die dafür notwendig sind, dass sich die europäische Kultur auch zukünftig an demokratischen Idealen orientiert.

Deckmocracy zeigt auf, wie politische und soziale Ereignisse die Geschichte jedes Landes prägen. Es hebt die Kernprinzipien der Demokratie hervor: die Relevanz von Institutionen, den Einbezug verschiedener gesellschaftlicher Akteure und die Notwendigkeit, sich zum Schutz der Menschenrechte Bedrohungen und Herausforderungen entgegenzustellen. Diese Elemente werden über fünf Farben repräsentiert: Prinzipien (gelb), Institutionen (grün), Gesellschaft (blau), Bedrohungen (lila) und Rechte (rot).

Die Spieler*innen beschäftigen sich mit den in diesen Farben enthaltenen Konzepten auf vielfältige Art und Weise und nutzen sie, um politische und soziale Ereignisse zu gestalten.

Spielübersicht

Deckmocracy ist ein punktebasiertes Stichspiel für 2 bis 6 Spieler*innen, das individuell oder in Teams gespielt werden kann. Es umfasst ein Deck mit 60 Karten aus 5 Farben, die von 1 bis 12 nummeriert sind. Jede dieser Karten repräsentiert ein Konzept, das in einem Zusammenhang mit Demokratie oder der Gesellschaft steht, etwa Parlament, Bürgerrechte oder Europäische Integration. Es umfasst zudem einen Satz an Ereigniskarten, die auf 5 oder mehr Konzepte aus dem Deck verweisen, und aus politischen und/oder sozialen

Ereignissen bestehen wie dem Fall der Berliner Mauer, der Einführung des Euro oder der Organisation eines Referendums.

Während des Spiels streben die Spieler*innen danach, ihr eigenes demokratisches Ereignis (Ereigniskarte) zu vervollständigen. Um dies zu erreichen, wetteifern sie um die Konzepte (Konzeptkarten aus dem Kartendeck), die auf ihrer Ereigniskarte vermerkt sind, bis sie einen Mindestanteil der Konzepte gesammelt haben und Punkte erhalten.

Ausgehend von diesen Spielprinzipien zielt Deckmocracy auf die Vermittlung jener Konzepte, die charakteristisch für die europäischen Gesellschaften der Gegenwart sind, und möchte aufzeigen, wie diese grundlegenden Elemente als Basis historischer Ereignisse mit den Lebensrealitäten der Einwohner*innen der verschiedenen europäischen Länder verwoben sind.

Die Moderator*innen sollten bedenken, dass die vorgeschlagenen Ereignisse lediglich als Beispiele von den Spielentwickler*innen zur Verfügung gestellt werden. Sowohl die Moderator*innen als auch die Spieler*innen selbst können Ereignisse hinzufügen und das Spiel so an ihren eigenen Kontext anpassen. Zusätzlich zu den zur Verfügung gestellten Print&Play-Materialien kann der Inhalt des Lehrplans als Inspirationsquelle für die Entwicklung weiterer Ereigniskarten dienen, die dem Lernniveau der Spieler*innen entsprechen.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 2, 3, 4, 6 (individuell oder in Teams)
 - Empfohlene Spieldauer:
 - Input-Phase: 15 Min.
 - Spielphase: 20 Min.
 - Debriefing: 15 Min.
 - Schwierigkeitsgrad: Deckmocracy basiert auf einfachen Mechanismen und die Spieler*innen können im Spielverlauf selbst ihre Strategien weiterentwickeln.
 - Benötigte Infrastruktur: Tische und Stühle.
 - Material: 60 Konzeptkarten, 10 Ereigniskarten (leicht), 14 Ereigniskarten (schwer).
- Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box



Intention des Spiels

Deckmocracy möchte einen reflexiven Prozess bei den Spieler*innen anregen und Inspiration sein für die Ausbildung einer kritischen Perspektive auf die historische Entwicklung „ihrer“ Demokratien. Dabei dienen die Ereigniskarten und die Konzeptkarten als Werkzeuge zur Initiierung dieses Prozesses.

Lernziele und der RFCDC

Der Europarat empfiehlt über den RFCDC die Förderung spezifischer Kompetenzen, welche die demokratische Kultur innerhalb der europäischen Länder stärken können. Die Entwicklung dieser Kompetenzen unter jungen Europäer*innen soll demnach aktiv gefördert werden, sodass demokratische Werte auch zukünftig fest verankert sind. Der Referenzrahmen wird damit zu einem Werkzeug, das es den Mitgliedsstaaten erlaubt, über Bildung tolerante und vielfältige Gesellschaften zu entwickeln. Die vom Europarat aufgeführten Kompetenzen sind in der folgenden Abbildung zusammengefasst:



Abbildung 3.3.1: Der RFCDC Schmetterling und Deckmocracy

Deckmocracy kann grundsätzlich die Erarbeitung und Aneignung aller vom Europarat aufgeführten Kompetenzen unterstützen. Das Spiel eignet sich als universelles Werkzeug, über das sich die vorgeschlagenen Kompetenzen trainieren lassen, und ermöglicht so die Bildung einer diversen, toleranten und demokratischen Gesellschaft.

Gemäß dem Feedback der Spieler*innen trainiert das Spielen von Deckmocracy jedoch insbesondere die in Tabelle 3.3.1 aufgeführten Kompetenzen.

Werte	Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit	55 %
Haltungen	Verantwortung	59 %
	Selbstwirksamkeit	63 %
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken	59 %
	Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens	91 %
	Flexibilität und Anpassungsfähigkeit	93 %
	Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation	77 %

Table 3.3.1: Top 7 RFCDC Kompetenzen, die durch Deckmocracy trainiert werden

Bemerkung: Extrahiert aus den Feedbackdaten von 158 Teilnehmer*innen.

Tabelle 3.3.1 hebt hervor, dass die hauptsächlich trainierten Kompetenzen persönliche Fähigkeiten und Fertigkeiten sind: Zuhören und Beobachten, Flexibilität und Anpassungsfähigkeit und Kooperationsfähigkeit. Gemäß dem Feedback bei den Probespielrunden werden diese Fähigkeiten und Fertigkeiten über den sozialen Kontakt und den Wettbewerb im Spiel erreicht. Ein Spieler formuliert es folgendermaßen:

„Du musst die Kommunikation mit deinem oder deinen Teammitgliedern verbessern, aber es ist auch wichtig, dich an die ausgespielten Karten anzupassen, also musst du gut aufpassen“ (Teilnehmer*in an einem Spieltest am im Rahmen des Projektes Demogames durchgeführten Jugendaustausch C2, Almunecar, Dezember 2021)

Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken. Die durch das Spiel bereitgestellten Informationen inspirieren die Spieler*innen zur Reflexion über die Konzepte und politischen oder sozialen Ereignisse, die auf den Karten dargestellt sind (siehe Schritt 3 und 4 des Moderationskonzepts).

Verantwortung und Selbstwirksamkeit werden durch den kompetitiven Spielprozess angeregt.

Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit. Über diese Kompetenz trägt Deckmocracy am stärksten zur Entwicklung einer demokratischen Kultur bei. Auch wenn nur etwa die Hälfte der Spieler*innen eine Weiterentwicklung dieser Kompetenz wahrnahm, lässt sich auf Basis dieses Befunds der Moderationsprozess so gestalten, dass die Förderung der entsprechenden Wertschätzung besondere Aufmerksamkeit erfährt.

In jedem Fall beeinflussen der Kontext, in dem Deckmocracy gespielt wird, und die Gestaltung des Moderationsprozesses, welche der Kompetenzen durch die Spielerfahrung besonders trainiert werden. Tabelle 3.2.2 zeigt beispielsweise, dass 31 % der Teilnehmenden die Entwicklung ihrer Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und ihrer Mehrsprachigkeit hervorhoben. Vermutlich lässt sich dies darüber erklären, dass das Spiel auf internationalen Veranstaltungen mit Teilnehmer*innen unterschiedlicher kultureller und sprachlicher Hintergründe getestet wurde. Insofern mag es nicht das Spiel selbst sein, das diese Kompetenz fördert, sondern das Setting, das Deckmocracy zum Werkzeug der entsprechenden Kompetenzentwicklung machen kann.

Haltungen	Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken	19 %
	Respekt	27 %
	Gemeinwohlorientierung	31 %
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu selbstständigem Lernen	48 %
	Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit	31 %
	Konfliktlösungsfähigkeiten	22 %
Wissen und kritisches Verstehen	Wissen und kritisches Selbstverstehen	11 %
	Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation	49 %
	Wissen und kritisches Verstehen der Welt	31 %

Tabelle 3.3.2: Überblick über weitere Kompetenzen, die durch Deckmocracy trainiert werden

Bemerkung: Extrahiert aus den Feedbackdaten von 158 Teilnehmer*innen.

Moderation

Moderieren und begleiten Sie das Spielen von Deckmocracy über vier Phasen.²⁰

Vor dem Spiel: Die Input-Phase

Als einführende Übung sollten die Spieler*innen die Konzeptkarten und Spielfarben und damit die konzeptuellen Bausteine des Spiels kennenlernen. Sie können die Spieler*innen etwa fragen, was die Spielfarben ihrer Meinung nach bedeuten, welches Verständnis der zugrundeliegenden Konzepte sie haben und weshalb die Spielfarben ihrer Einschätzung nach mehrere Konzepte umfassen. Wenn sich eine Diskussion entwickelt, sollten Sie dies fördern und dabei betonen: Demokratiebildung basiert auf Debatten und Diskussionen.

Während des Spiels: Die Spielphase

Nach der Input-Phase wird eine Serie aufeinanderfolgender Spiele mit wechselnden Spieler*innen und wechselnden Ereigniskarten als Spielziele die Erkenntnis vermitteln, dass bei jedem historischen Ereignis (Spielziel auf der Ereigniskarte) mehrere Konzepte eine Rolle spielen, die jeweils zu Sets verschiedener Arten (Spielfarben) gehören. In den Köpfen der Spieler*innen wird sich so die Idee verfestigen, dass bestimmte Konzepte mit anderen einhergehen, aber auch dass jedes Individuum mit den Konzepten, Konzeptgruppen und Ereignissen unterschiedliche Konnotationen verbindet.

Nach dem Spiel: Die Output-Phase

In der Output-Phase können die Spieler*innen in ihrem spielbasierten Lernprozess noch einen Schritt weiter gehen. In einer von Ihnen als Moderator*in angeleiteten Initiative können die Spieler*innen aus den im Spiel enthaltenen Konzepten neue Ereignisse kreieren. Das Spiel wird hier also erweitert und die Spieler*innen werden zu Ko-Entwickler*innen des Spiels, indem sie es an ihre eigenen geographischen und historischen Kontexte anpassen und so selbst ein neues Wissenstool gestalten. Darüber hinaus können Materialien aus dem Bereich der Demokratiebildung (etwa jene, die durch die Europäische Union bereitgestellt werden) Eingang in die Entwicklung neuer Ereigniskarten finden, etwa der Überblick über Demokratieindizes „The global state of democracy indices, technical procedures guides, version 4“ (2020)²¹ (siehe Abbildung 3.3.2).

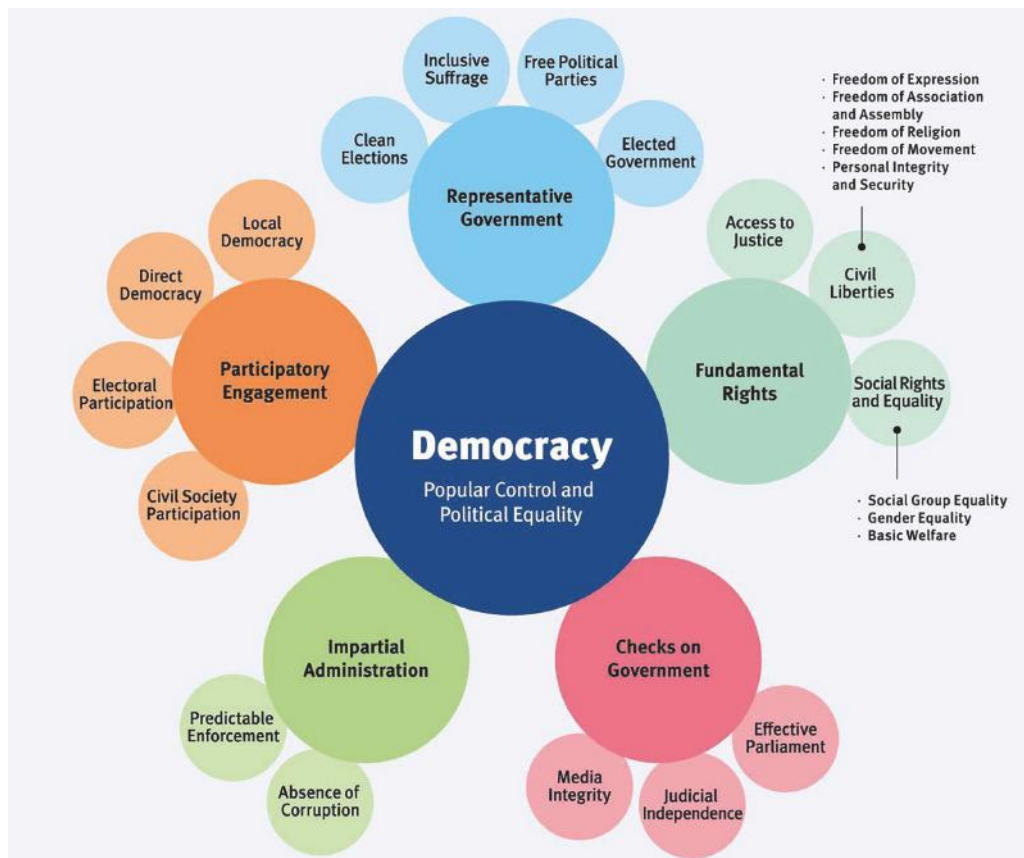


Abbildung 3.3.2 – The Global State of Democracy

20 Siehe Kapitel 1.2 für einen Überblick über den spielbasierten Lernprozess.

21 Tufis, C. D. (2017): *The Global State of Democracy Indices: Technical Procedures Guide*. Stockholm: International Institute for Democracy and Electoral Assistance.

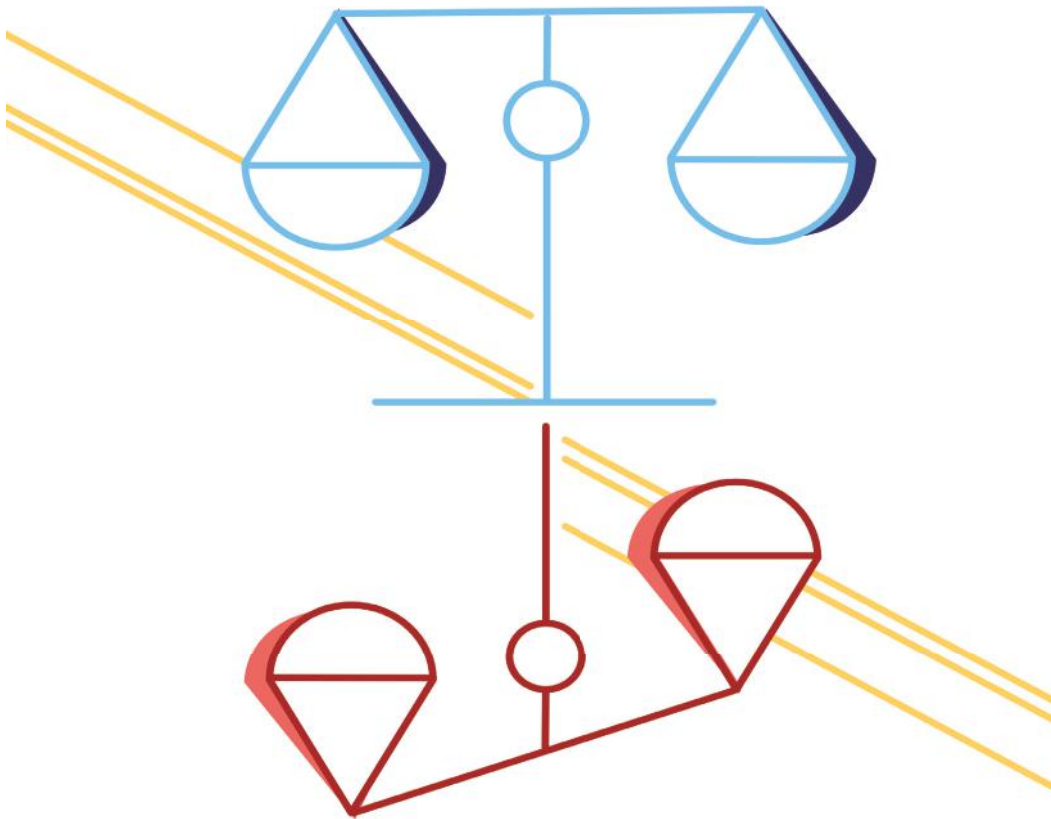
Das Kreieren neuer Ereignisse kann zu einer stärkeren Identifikation mit dem Spiel und seinen Zielsetzungen führen, sodass es eine besonders geeignete Übung im direkten Anschluss an das Spiel ist. Sowohl die Spieler*innen als auch Sie als Moderator*in suchen in diesem Prozess nach Ideen zur Weiterentwicklung des Spiels:

- über die Anpassung an spezifische Themen aus Geschichte oder Wirtschaft;
- über die Anpassung an lokale Kontexte und die Gestaltung nationaler oder sogar lokaler Ereignisse. In diesem Fall können lokale Nachrichten oder Eigenheiten als Ereignisse im Spiel fungieren, sodass die Teilnehmer*innen ihr Wissen über lokale Zusammenhänge einbringen können;
- über die Weiterentwicklung des Spiels selbst. Deckmocracy ist ein flexibles Spiel und lädt die Spieler*innen zu einem spielerischen Umgang mit seinen Mechanismen und den Materialien ein.

Nach dem Spiel: Das Debriefing

Nach jeder Phase sollten Sie als Moderator*in sich eingehend mit den Spieler*innen austauschen und Sie unterstützen, ihr Wissen und ihre Zweifel zu bündeln. Dieser Prozess sollte von Ihnen angeleitet werden, um jeden Schritt des spielbasierten Lernprozesses gründlich zu Ende zu führen.

Nachdem die Spieler*innen mit den Mechanismen des Spiels vertraut sind, lässt sich der Fokus auf die konzeptionelle Ebene des Spiels legen: „Fand das Ereignis X wirklich aufgrund der im Spiel genannten Faktoren statt?“, „Gab es andere Faktoren, die es auslösten?“



3.4 Demodice

Von Rebecca Welge, Johanna Flach und Sabine Jenni

Die verrücktesten Geschichten passieren in Demokratien. Der Anführer einer studentischen Protestbewegung wurde chilenischer Präsident, ein Millionär aus einer Fernsehshow amerikanischer Präsident. Während die COVID 19 Pandemie in einigen Nachbarschaften den sozialen Zusammenhalt stärkte, säte sie zugleich Zwietracht in nicht wenigen Familien und Freundeskreisen und trieb manche Bürger*innen in die Arme von Verschwörungstheoretiker*innen. Es ist von grundlegender Bedeutung, dass junge Menschen lernen, solche Geschehnisse zu verstehen und ihre Implikationen für die Demokratie begreifen. Denn dies ermöglicht uns, über unsere persönliche Rolle in demokratischen Prozessen zu reflektieren und eine eigene Erzählung von jenen Ereignissen zu entwickeln, die unser Leben prägen.

Demodice ist ein würfelbasiertes Erzählspiel, das sich mit echten Würfeln oder einer Smartphone-App spielen lässt. Bei beiden Varianten sitzen die Spieler*innen gemeinsam in einem Raum. Demodice lädt sie dazu ein, über Demokratie zu reflektieren – durch den Austausch von Erfahrungen und Ideen, aber auch durch das Teilen von Hoffnungen hinsichtlich einer demokratischen Zukunft. Das Spiel stimuliert die Vorstellungskraft der Spieler*innen bezüglich verschiedener Aspekte der Demokratie (als Lebensform, Gesellschafts- und Regierungsform) durch den Gebrauch einer Kombination von Symbolen, die mit verschiedenen Elementen der Demokratie und demokratischer Kultur verbunden sind. Die Spieler*innen würfeln abwechselnd und erzählen dann ihre Geschichte zu den gewürfelten Symbolen, sodass jede*r im Verlauf des Spiels einmal Erzähler*in ist.

Demodice regt die Spieler*innen über Bilder und Symbole, die die Vorstellungskraft und Kreativität stimulieren, dazu an, ihre eigenen Geschichten über Demokratie zu erzählen und die geteilten Erfahrungen gemeinsam kritisch zu reflektieren.

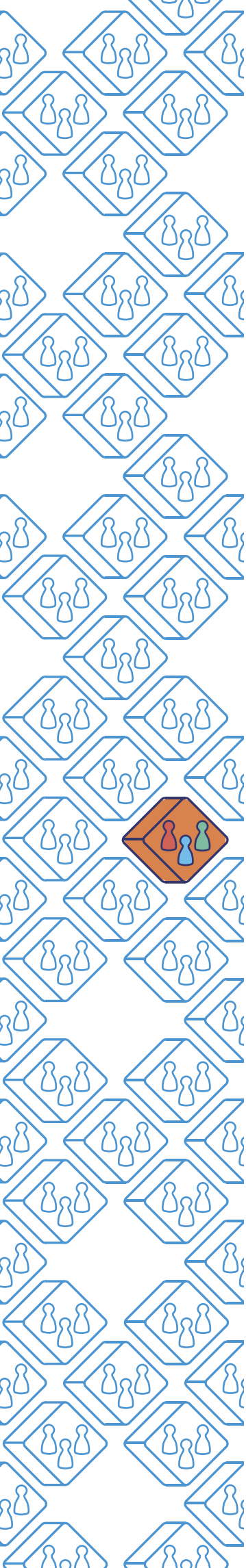


Abbildung 3.4.1: Die 11 Demodice der Print&Play-Version, aufgeklebt auf Holzwürfel.

Spielübersicht und Intention des Spiels

Die Intention von Demodice ist es, ein tiefgründiges und kritisches Verständnis demokratischer Normen, Werte und Institutionen zu ermöglichen, indem in einer spielerischen und kreativen Art und Weise über sie gesprochen wird. Das Spiel ist so gestaltet, dass es die Sichtweisen der Spieler*innen auf Demokratie als Lebensform, als Gesellschaftsform und als Regierungsform ans Licht bringt. Der holistische Ansatz bezüglich der Demokratie in Kombination mit der Berücksichtigung persönlicher Sichtweisen erweitert den Horizont der Spieler*innen, die neue Rollen für sich und andere in kulturellen, gesellschaftlichen oder politischen Kontexten entdecken können.

Das Standard-Würfeset von Demodice enthält neun Würfel, die sich auf zentrale Aspekte demokratischer Kultur, Gesellschaften und Systeme beziehen. Die Würfel lassen sich drei Kategorien zuordnen:

- **Demokratie als politisches System** (Menschenrecht, Partizipation, Rechtsstaatlichkeit), grün
- **Individuen und Interaktion in Demokratien** (Akteure, Emotionen, Machtbeziehungen), lila
- **Anker der Demokratie** ([Sozial-]Politiken, Orte, Herausforderungen/Bedrohungen), beige

Zusätzlich sind Würfel zu den Themen Pandemie und Nachhaltigkeit (rot) verfügbar, die aufgrund ihrer Relevanz für gegenwärtige demokratische Entwicklungen ausgewählt wurden. Jeder Würfel deckt einen großen Bereich des entsprechenden Themas ab und umfasst individuelle, kulturelle, soziale oder auch politische Aspekte mit dem Ziel, die Ambiguitäten sowie überlappende aber auch widersprüchliche Positionen innerhalb eines Themenbereichs sichtbar zu machen.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 2–10
- Spieldauer: 1–2 Stunden
- Schwierigkeitsgrad: Demodice besitzt simple und einfach zu verstehende Spielmechanismen. Das Spiel funktioniert am besten in einer Gruppe, in der sich die Spieler*innen sicher genug fühlen, um persönliche Geschichten, Erfahrungen und Sichtweisen zu teilen.
- Benötigte Infrastruktur und Material: Eine gerade Unterlage zum Würfeln (Tisch, Boden), ein Raum, in dem alle Spieler*innen bequem im Kreis sitzen können.
- Material: 9–11 Spielwürfel
- Digitale Version: Demodice gibt es auch als App. Suchen Sie nach Demodice im Apple App-Store oder bei Google Play.

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box





Abbildung 3.4.2: Screenshot der Demodice App

Interpretations-Vorschläge







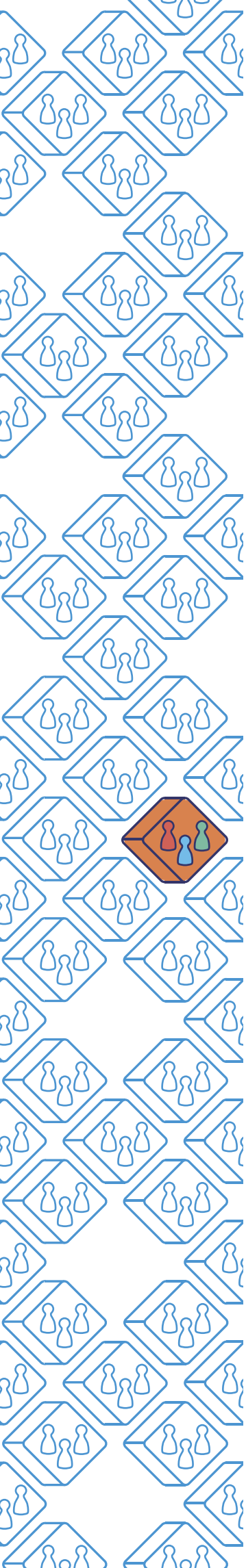
	<p>Wahl, Abstimmung</p> <p>Recht zu wählen, Recht gewählt zu werden, Stimmrecht, Wahlrecht, Losverfahren, Entscheidungsfindungsprozess</p>
	<p>Informationsbeschaffung</p> <p>(aktives) Zuhören, Diskussion, Beratschlagung, Meinungsäußerung, Meinungsfreiheit, politische Nachrichten</p>
	<p>Demonstration</p> <p>Recht zu protestieren, Vereinigungsrecht, Teilnahme an (un-)bewilligten Demonstrationen, ziviler Ungehorsam, nicht-institutionelle Partizipation</p>
	<p>Einbringung eigener Ideen</p> <p>Zukunftsgestaltung, Verfolgung eigener Ideen, Lösungssuche, Agenda-Setting</p>
	<p>Diskussion</p> <p>Meinungsfreiheit, Ambivalenz, Entwicklung von Ideen, Austausch von Argumenten, unterschiedliche Betrachtungsweisen</p>
	<p>Sich Gehör verschaffen</p> <p>Ansichten äußern, Maßnahmen ergreifen, freie Meinungsäußerung, für die eigenen Überzeugungen einstehen</p>

Abbildung 3.4.3: Symbolblatt für den Würfel „Partizipation“ (aus der Kategorie „Demokratie als politisches System“)

Die Abbildung 3.4.3 zeigt das Symbolblatt des Würfels „Partizipation“. Während die Symbole Wahlen, Wählen oder Demonstration sich dem Thema aus einer systemischen und politischen Perspektive nähern, umfassen die Symbole Diskussion und Informationsgewinnung eher kulturelle und soziale Aspekte von Partizipation. Schließlich beziehen sich die Symbole „Bringe Deine eigenen Ideen ein“ und „Äußer Dich“ eher auf die individuelle



Perspektive. Diese verschiedenen Symbole sollen die Spieler*innen dazu inspirieren, ihre eigenen Erfahrungen mit Partizipation und persönliche Erlebnisse zu teilen, sodass unterschiedliche Blickwinkel offenbar werden. Für jeden Würfel ist ein Symbolblatt mit einer ausführlichen Erläuterung der entsprechenden Symbole als Teil des Print&Play-Materials erhältlich.

Lernziele und der RFCDC

Die Lernziele des Demodice-Spiels stehen mit jenen des RFCDC in enger Verbindung.

Demodice zielt darauf

- die Vorstellungskraft der Spieler*innen sowie ihre Erzählfreude bezüglich der Demokratie (als Lebensweise, Gesellschaftsform und Regierungsform) anzuregen und
- die Spieler*innen in Gespräche und kontroverse Diskussionen über Demokratie zu verwickeln.

Werte

- Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte
- Wertschätzung kultureller Diversität
- Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit

Haltungen

- Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken
- Respekt
- Gemeinwohlorientierung
- Verantwortung
- Selbstwirksamkeit
- Ambiguitätstoleranz

Kompetenzen für eine demokratische Kultur

- Fähigkeiten und Fertigkeiten zu selbstständigem Lernen
- Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken
- Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens
- Empathie
- Flexibilität und Anpassungsfähigkeit
- Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit
- Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation
- Konfliktlösungsfähigkeiten

Fähigkeiten und Fertigkeiten

- Wissen und kritisches Selbstverstehen
- Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation
- Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit

Wissen und kritisches Verstehen

Abbildung 3.4.4: Der RFCDC Schmetterling und Demodice

RFCDC		
Werte	<i>Wertschätzung kultureller Diversität</i>	wird durch eine gut angeleitete Reflexion in der Phase des Debriefings gefördert, in der die Teilnehmer*innen die Vorteile und den Mehrwert geteilter Geschichten und wechselnder Perspektiven erfahren.
	<i>Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit</i>	wird gefördert, indem die Erzählungen der Teilnehmer*innen mit einem Überblick über die miteinander verflochtenen demokratischen Prinzipien verknüpft werden, sowie durch eine Analyse der grundlegenden Rolle, die diese innerhalb der persönlichen Erfahrungen spielen.

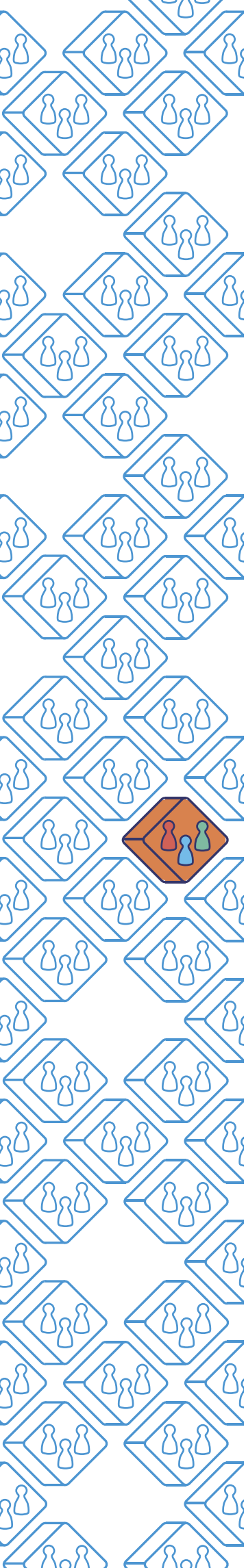
Haltungen	<i>Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken</i>	wird trainiert durch das Hören der verschiedenen Geschichten und Erzählungen. Die Spieler*innen können mit Unglauben, Zweifel oder Hoffnung zuhören und innerlich die Bemerkungen des*r Erzähler*in reflektieren.
	<i>Ambiguitätstoleranz</i>	wird geschult, wenn die Spieler*innen entdecken, dass verschiedene Menschen sehr unterschiedliche Erfahrungen mit dem gleichen Symbol assoziieren. Indem sie den Erzählungen zuhören, lernen die Spieler*innen im Idealfall, dass ein und dieselbe Situation sehr unterschiedliche Bedeutungen und Implikationen für unterschiedliche Personen haben kann.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens</i>	werden trainiert, während die Spieler*innen den Erzählungen anderer zuhören.
	<i>Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und eventuell Mehrsprachigkeit</i>	werden dadurch trainiert, dass das Spiel auf der (gesprochenen) Sprache basiert. In multilingualen Settings trainiert es multilinguale Fähigkeiten, da das Teilen persönlicher Erfahrungen diese erfordert.
Wissen und kritisches Verstehen	<i>Wissen und kritisches Selbstverstehen</i>	werden gefördert, wenn die Spieler*innen während des Erzählens über ihre persönlichen Erfahrungen mit (un-)demokratischen Situationen und Settings berichten.

Tabelle 3.4.1: RFCDC und Demodice

Moderation

Demodice fordert die Spieler*innen auf unterschiedliche Art und Weise heraus. Während das Spiel einerseits auf der Vorstellungskraft der Spieler*innen basiert, hängt es andererseits von ihrer Motivation ab und ihrer Bereitschaft, ihre persönlichen Gedanken mit einer Gruppe von Mitspieler*innen und Ihnen als Moderator*in zu teilen. Dies erfordert Offenheit und eine Atmosphäre gegenseitigen Vertrauens und kann auch von sozialen Faktoren abhängig sein, die Sie nur zum Teil beeinflussen können (etwa vorherige Erfahrungen, Gruppendynamiken, begrenzte Aufmerksamkeit etc.). Dies ist zugleich Herausforderung und Chance für die Moderation eines Lernprozesses, der die sozialen Rahmenbedingungen positiv beeinflussen soll.

Der Schlüssel für die Moderation eines solchen Lernprozesses ist die Gestaltung eines geschützten Raums, in dem die Spieler*innen ihre Gedanken und Erfahrungen teilen können. Die unbegrenzten Möglichkeiten, in denen Fiktion, Erfahrung und Wissen verwoben werden können, sollten frei von Bewertung bleiben. Das Teilen persönlicher Erfahrungen erfordert Mut und Vertrauen; die Spieler*innen sollten sensibilisiert und ermutigt werden, die Offenheit der anderen Erzähler*innen wertzuschätzen und zwar unabhängig von der möglicherweise fehlenden Übereinstimmung von Meinungen und Sichtweisen. Sie als Moderator*in sollten sicherstellen, dass alle Spieler*innen eine ähnliche Redezeit erhalten und eine gleiche Wertschätzung für ihren Beitrag. Sie sollten (z. B. während des Debriefings) auch Diskussionszeit für kontroverse Themen einplanen, die aufkommen können.



Es gibt viele Wege, Demodice in Workshops, Events, Übungen oder Seminaren zu nutzen:

- als Einstieg, um Gespräche und Diskussionen über Demokratie anzuregen;
- als Methode, um abstrakte Konzepte mit persönlichen Erfahrungen, Perspektiven und Bedeutungen zu verknüpfen und so den Transfer von Erlerntem in das eigene Leben zu fördern;
- als Methode, um kreatives Denken und Brainstorming über Demokratie zu stärken;
- als kooperative Challenge, wenn die Variante Writer's Room gewählt wird.

Wenn Sie nach einem kompetitiven Spiel suchen, in dem es Gewinner*innen und Verlierer*innen gibt, schauen Sie sich Fake Expert – ein Demodice Spiel an.

Um das volle Potential von Demodice zu entfalten, sollte das Spiel in einen erfahrungsbasierten Lernprozess eingebunden werden, der ein Debriefing der Spieler*innen nach dem Spielprozess umfasst. Im Folgenden schlagen wir vor, wie sich Demodice im Rahmen einer Input-Phase einführen lässt und beschreiben verschiedene Möglichkeiten zur angeleiteten Reflexion über die während des Spiels gemachten Erfahrungen und die gewonnenen Einsichten (Output-Phase, Debriefing).

Vor dem Spiel: Die Input-Phase (10–15 Min.)

Während des Spiels müssen die Spieler*innen viel sprechen und miteinander teilen. Das mag nicht für alle leicht sein und daher sollten Sie eine soziale und offene Atmosphäre erschaffen, in der sich alle wohlfühlen. Eine Möglichkeit zur Unterstützung einer kommunikativen Atmosphäre sind Eisbrecher-Methoden.

Beispiel Eisbrecher „Drei Tatsachen“: Jede*r erzählt drei kuriose Tatsachen von sich selbst, von denen eine erfunden ist. Hinterher müssen die anderen erraten, welche erfunden wurde. Über diese Übung lernen sich die Teilnehmer*innen etwas kennen und kommen in die Stimmung, von sich zu erzählen.

Während des Spiels: Die Spielphase (20–60 Min.)

Während das Spiel vorgestellt und erläutert wird, sollten Sie darauf verweisen, dass es keine „richtige“ Assoziation mit den spezifischen Symbolen auf den Würfeln gibt. Die Symbolblätter mit den Erläuterungen für jedes Symbol stellen nur Vorschläge dar. Dies gilt für alle Varianten des Spiels. Die Vorstellung des Spiels sollte unbedingt mit einer praktischen Demonstration eines Spiezugs enden.

Beispiel Demonstration: Nehmt drei Würfel, würfelt und erzählt eine Geschichte, die alle drei Würfel verbindet, etwa:



Abbildung 3.4.5: Die drei Würfel „Individuen und Interaktion“

„Es war einmal eine junge und erfolgreiche Studentin, die während ihrer Abschlussfeier gebeten wurde ein paar Worte an das Publikum zu richten. Es war das erste Mal, dass sie mit einem Mikrophon vor vielen Menschen sprach. Als sie von der Bühne herab sprach und die Aufmerksamkeit eines großen Publikums spürte, fühlte sie sich mächtig. Zudem entdeckte sie ihr Talent dafür, Menschen zum Lachen zu bringen.“

In Abhängigkeit des übergeordneten Ziels und Kontexts lässt sich Demodice einfach an das konkrete Lernziel einer Spieleinheit anpassen. In der Basisvariante beginnen die Spieler*innen ihre Erzählungen mit „Es war einmal ...“ und werden von Individuen und Interaktionen zu den Elementen des politischen Systems und schließlich zu Kontextfaktoren geleitet (Runden 1–4). Dies lässt den Spieler*innen eine große Freiheit, selbst zu entscheiden, welche Erfahrungen sie mit der Gruppe teilen möchten. Es entsteht so Raum für sehr unterschiedliche Erzählungen, auch wenn die Gefahr besteht, dass diese nur in einem losen Zusammenhang miteinander stehen und die Verknüpfung mit Demokratie im Rahmen des Debriefings erarbeitet werden muss.

Vielleicht möchten Sie als Moderator*in die Spieler*innen dazu anleiten, gründlicher über Demokratie zu reflektieren. In diesem Fall überlegen Sie, die Variante Share Your Story zu wählen, die nach sehr persönlichen Gefühlen, Meinungen und Erfahrungen fragt. Wenn Sie möchten, dass die Spieler*innen über aktuelle Herausforderungen und ihre Bedeutung für die Demokratie reflektieren, ziehen Sie die Variante Scenario X in Betracht. Wenn Sie möchten, dass die Spieler*innen ihre Geschichten miteinander in Verbindung setzen und kooperieren, wählen Sie die Variante Writer's Room. Diese Variante kann sich auch in Gruppen anbieten, in denen Einzelne sich bei dem Gedanken, eine ganze Geschichte alleine zu erzählen, überfordert fühlen. Sie können die Varianten auch gerne als Inspiration nutzen, um eine eigene Variante von Demodice zu entwickeln. Alle Spielvarianten sind im Demodice-Regelheft im Detail erklärt.

Schließlich gibt es noch Fake Expert – ein Demodice Spiel, das mehr als nur eine Variante ist. Fake Expert ist ein kompetitives Spiel. Ziehen Sie dieses Spiel in Betracht, wenn Sie einen genaueren Blick auf die verschiedenen Bedeutungen der einzelnen Demodice-Symbole werfen möchten und eine tiefgreifende Diskussion über spezifische Themen anregen möchten. Das nachfolgende Kapitel erläutert Fake Expert.

Nach dem Spiel: Das Debriefing (20 Min.)

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für ein Debriefing:

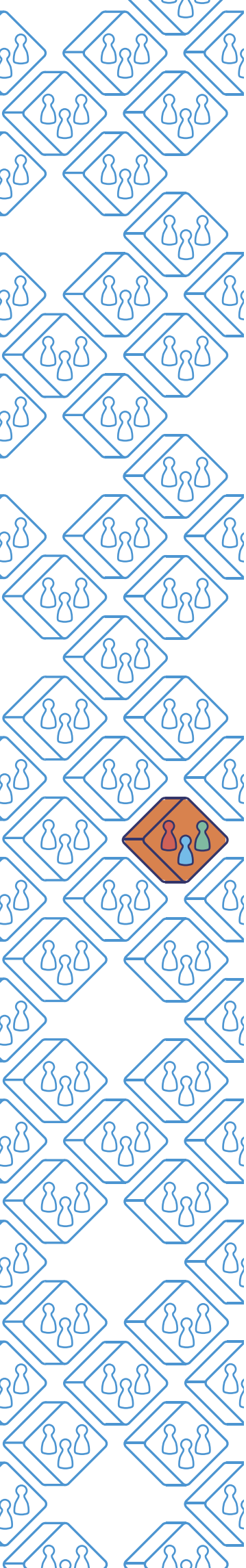
Angeleitete Diskussion: Fragen Sie die Spieler*innen nach ihren Eindrücken und Erfahrungen, beginnend mit Fragen nach den Gefühlen der Spieler*innen und dann nach ihren Beobachtungen. Die folgenden Fragen könnten hilfreich sein:

- Wie war der Prozess des Geschichtenerzählens und Zuhörens für Euch?
- Wie habt Ihr Euch während des Spiels gefühlt? Fühltet Ihr Euch in einem geschützten Raum (safe space)? Wann? Warum (nicht)?
- Welche Ähnlichkeiten/Unterschiede gab es zwischen den Geschichten?
- Habt Ihr etwas Neues über die Überzeugungen Anderer gelernt?
- Welches Demokratieverständnis wurde in den Geschichten offenbar?
- Über welche Themen habt Ihr sonst noch etwas gelernt?

Schlaglichter auf demokratische Prinzipien: Das Debriefing kann den Fokus auch darauf legen, dass die Spieler*innen über die Bedeutung spezifischer demokratischer Prinzipien in den gehörten Erzählungen reflektieren. Die folgenden Fragen könnten hilfreich sein:

- Erinnert Ihr Euch an eine Geschichte, die von (Un-)Gleichheit handelte?
- Erinnert Ihr Euch an eine Geschichte, die von Freiheit handelte?
- Erinnert Ihr Euch an eine Geschichte, die davon handelte, (nicht) zu einer Gemeinschaft zu gehören?
- Erinnert Ihr Euch an eine Geschichte, die von Problemen mit dem gegenwärtigen System handelte?
- Erinnert Ihr Euch an eine Geschichte, die von Gesetzen und Regeln handelte?

Fügen Sie die Themen hinzu, die für Ihre eigene Zielsetzung besonders nützlich sind.



Während der Diskussionen können Sie sich zu den einzelnen Geschichten Notizen auf verschiedenen Zetteln machen und diese dann in Clustern zusammenfassen. Geschichten, die auf den ersten Blick nicht in Bezug zu demokratischen Prinzipien erzählt wurden, können so in Verbindung mit ihnen gesetzt werden. Für die Gruppe eröffnet dies die Möglichkeit, verschiedene Perspektive auf altbekannte Themen wie Gleichheit kennenzulernen und auszutauschen.

Individuelle schriftliche Reflexion des Spiels: Nach dem Spiel und ein paar Debriefing-Fragen schreiben die Teilnehmenden ihre persönlichen gesammelten Erfahrungen auf. Bitten Sie die Teilnehmer*innen zu reflektieren, ob sie etwas über ihre persönlichen Hoffnungen, Ängste, Konflikte, Informationsdefizite oder über Demokratie gelernt haben.

Nach dem Spiel und dem Debriefing: Die Output-Phase (20 Min.)

Bitten Sie die Teilnehmer*innen, sich die verschiedenen Würfel noch einmal in Ruhe anzuschauen (alleine oder in Zweiergruppen). Die Teilnehmer*innen können nun Symbole zeichnen, die ihrer Meinung nach auf einem oder mehreren Würfeln fehlten. Danach können sie mit den anderen teilen, was das Symbol bedeutet und warum es ihrer Meinung nach wichtig ist.

Alternativ (oder als zusätzliche Übung) können die Teilnehmer*innen auch in kleineren Gruppen ein Thema gemeinsam durchdringen und einen neuen Würfel (mit sechs Symbolen) zu diesem Thema entwerfen. Sechs Symbole zu zeichnen ist relativ viel. Dabei kann es helfen, über positive wie negative Seiten des Themas nachzudenken sowie über politische, gesellschaftliche und individuelle Aspekte.

Hintergrundinformation zu Demodice und den Symbolen

Die Symbole von Demodice illustrieren wichtige und grundlegende demokratische Normen, Werte, Institutionen und Praktiken. Demodice basiert auf der Grundannahme, dass Demokratie eine Regierungsform ist, aber zugleich auch eine Gesellschaftsform und eine Lebensweise. In den Worten von John Dewey, einem demokratischen Pädagogen, bedeutet dies: „A democracy is more than a form of government; it is primarily a mode of associated living, of conjoint communicated experience“ (Dewey 1916, 93).

Dieser Abschnitt beschreibt das logische Grundprinzip der Würfel und entsprechenden Themen. In kurzgefasster Form befinden sich diese Informationen auch auf den Symbolblättern. Grundsätzlich kann das Spiel jedoch gut ohne diese Hintergrundinformationen gespielt werden.

Die Tatsache, dass Demokratie durch **Individuen und ihre Interaktionen** Gestalt annimmt, wird über die drei Würfel Akteure, Emotionen und Machtbeziehungen repräsentiert. Diese Würfel erlauben es den Spieler*innen, ihre Geschichten auf verschiedene Personen und ihre Beziehungen zueinander zu beziehen. Über verschiedene Arten von Akteuren und ihre Machtbeziehungen zu reflektieren, trainiert die Fähigkeit zum Perspektivwechsel. Verschiedene Arten von Emotionen in die Geschichten demokratischer Erfahrungen einfließen zu lassen, stärkt die Empathie. Wir empfehlen, das Spiel mit diesen drei Würfeln zu starten, da sie den Spieler*innen helfen, über sich selbst und ihre Erfahrungen mit zwischenmenschlichen Beziehungen nachzudenken.

Demokratie als politisches System wird über die drei Würfel zu Menschenrechten, Partizipation und Rechtsstaatlichkeit repräsentiert. Diese Würfel beinhalten zentrale Aspekte dieser Themen, umfassen sie aber nicht vollständig. Sie sollen die anderen Würfel des Spiels bestmöglich ergänzen. Der Würfel zu Menschenrechten umfasst etwa mehr negative als positive Freiheitsrechte (politische oder soziale Rechte). Der Grund hierfür ist, dass der Partizipationswürfel mit den Partizipationsformen bereits positive politische Rechte

umfasst und der Würfel zu Sozialpolitik schon Aspekte beinhaltet, die sich auf die soziale Sicherheit beziehen. Dabei umfasst der Partizipationswürfel institutionalisierte und nicht institutionalisierte Formen der Partizipation, sodass der Weg bereitet wird für Erzählungen über eine große Anzahl verschiedener Erfahrungen mit Demokratie als Regierungsform oder Lebensweise. Der Würfel zu Rechtsstaatlichkeit bezieht sich auf verschiedene Aspekte wie Transparenz, Gewaltenteilung, Gesetze und Bestimmungen.

Schließlich helfen die drei Würfel zu Kontextfaktoren (Ankern), den Inhalt und Fokus der Erzählungen zu entwickeln. Diese drei Würfel umfassen die Themen (Sozial-)Politiken, Orte und Herausforderungen für die Demokratie. Diese Würfel sollen Assoziationen mit konkreten Ereignissen, Orten oder Erfahrungen wecken. Die Sonderwürfel zur Pandemie und Nachhaltigkeit können eine ähnliche Funktion einnehmen.

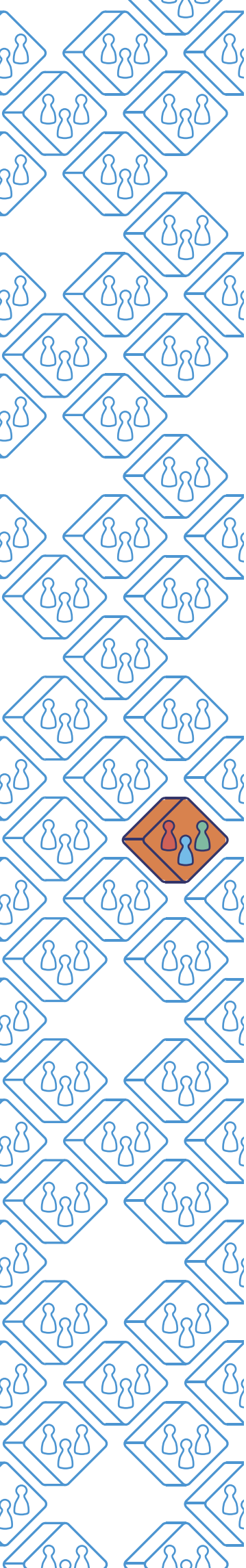
Zusätzliche Quellen

Weitere Erzählspiele:

- Viele Versionen von Erzählspielen [30+ versions] existieren für den Klassiker Rory's Story Cubes (2005): www.boardgamegeek.com/boardgame/20545/rorys-story-cubesand
- www..storycubes.com/en/
- Story Dice – Story Telling (Play Store): www.play.google.com/store/apps/details?id=com.zuidsoft.storystones&hl=enwww.apps.apple.com/us/app/story-dice-story-telling/id1105668334
- Story Dice Human Rights by INDEA: www.indea.hu/story-dice-human-rights/

Zitierte Hintergrundliteratur:

- Dewey, John (1916): Democracy and Education, in J. Dewey, The Middle Works: 1899-1924, vol. 9: 1916, hg. von J.A. Boydston, P. Baysinger, P. Levine, 1980.



3.5 Fake Expert: Ein Demodice-Spiel

Von Saskia Ruth-Lovell und Laura Junglas

Lasst uns über Politik reden! Der Austausch von Ideen, das Äußern eigener Gedanken und das Engagement in öffentlichen Debatten sind die Herzstücke der Demokratie. Und doch sind demokratische Ideen und Politiken oft komplex und abstrakt. Zudem kann die Art und Weise, wie über sie gesprochen wird, junge Menschen überwältigen und ratlos zurücklassen. Fake Expert adressiert diese Herausforderung und wirft die Spieler*innen in ein typisches Szenario moderner politischer Debatte: Eine Talkshow. Die Spieler*innen erhalten die Möglichkeit, in verschiedene Rollen zu schlüpfen und entweder als Gastgeber*in, als Pseudoexpert*in oder als ahnungsloser Talkshowgast aufzutreten.

Fake Expert ist inspiriert durch Jun Sasaki's Spiel „A Fake Artist Goes To New York“ (Oink Games) und Alexandr Ushan's Spiel „Spyfall“ (Hobby World). Der Ausgangspunkt für die Talkshow sind die Würfel von Demodice, dem im vorangegangenen Kapitel vorgestellten Erzählspiel. Die auf den Würfeln dargestellten Konzepte dienen als Inspiration für das allgemeine Talkshowthema.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 5–9
- Spieldauer: 30–45 Min. (abhängig von der Anzahl der Spieler*innen)
- Schwierigkeitsgrad: Das Spiel erfordert sprachliche Fähigkeiten. Der Schwierigkeitsgrad ist daher kontextabhängig. Fake Expert in einem interkulturellen Setting zu spielen, kann zum Beispiel die Komplexität erhöhen. Ein grundlegendes Verständnis politischer und sozialer Kontexte ist darüber hinaus hilfreich.
- Benötigtes Material: Die ersten 5 Demodice-Würfel (siehe „02_Dice_Demodice_Demogames_DE.pdf“); 1 Thementafel „Übergreifende Themen“ (laminiert), 8 Karten „Unterthemen“ (laminiert); 1 Whiteboard-Stift (nicht enthalten), 1 Timer über 2 Minuten (z. B. Sanduhr, Handy, nicht enthalten).

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box





Abbildung 3.5.1: Material von Fake Expert

Spielübersicht

Durch das Spielen von Fake Expert trainieren die Spieler*innen ihre Fähigkeit, den Aussagen anderer Spieler*innen gründlich zuzuhören und ihr Verhalten aufmerksam zu beobachten. Sie lernen zudem, die ihnen verfügbaren Informationen kontinuierlich zu evaluieren und ihr Verhalten dementsprechend anzupassen.

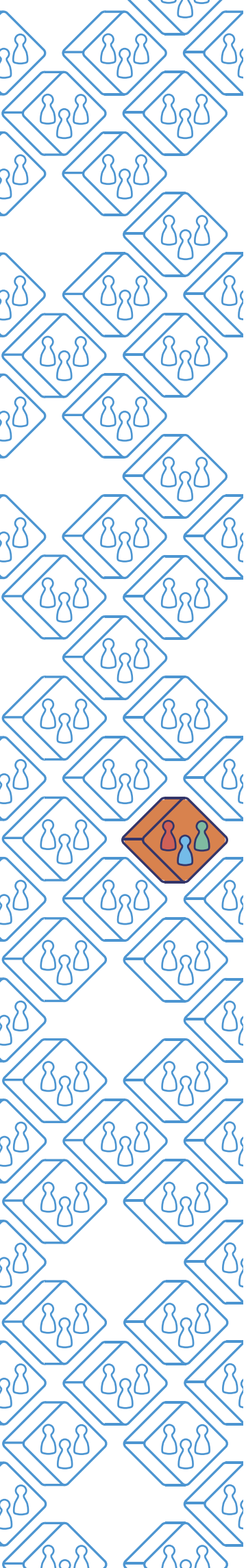
Intention des Spiels

Fake Expert verfolgt das Ziel,

1. einen Rahmen zu schaffen, in dem junge Menschen ihre kommunikativen Fähigkeiten und Fertigkeiten trainieren können;
2. dass junge Menschen Kommunikationsstrategien durch aufmerksames Zuhören und Beobachtung erkennen und interpretieren lernen;
3. eine Gelegenheit zu bereiten, in der junge Menschen verschiedene Rollen einnehmen und sie erfolgreich spielen können, damit sie die Fähigkeit zum Perspektivwechsel erlernen und die Blickwinkel anderer Menschen besser verstehen.

Die Auswahl an Themen, über die die Spieler*innen in der Talkshow diskutieren können, ist so vielschichtig wie das Konzept der Demokratie. Der Ausgangspunkt für die Wahl der Themen wird durch drei Würfel mit grünen Symbolen (politisches System) und durch zwei lila Würfel (Akteure und Emotionen) aus dem Spiel *Demodice* gesetzt:

- Politisches System (Menschenrechte)
- Politisches System (Partizipation)
- Politisches System (Rechtsstaatlichkeit)
- Individuen und Interaktion (Akteure)
- Individuen und Interaktion (Emotionen)



Lernziele und der RFCDC

Dieses Spiel zielt darauf,

- die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Spieler*innen zu analytischem und kritischem Denken sowie jene des Zuhörens und Beobachtens zu verbessern und junge Menschen in die Lage zu versetzen, diese in demokratischen Kontexten anzuwenden;
- das Wissen und die kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation zu steigern;
- die Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit der Spieler*innen zu trainieren;
- Empathie zu fördern.

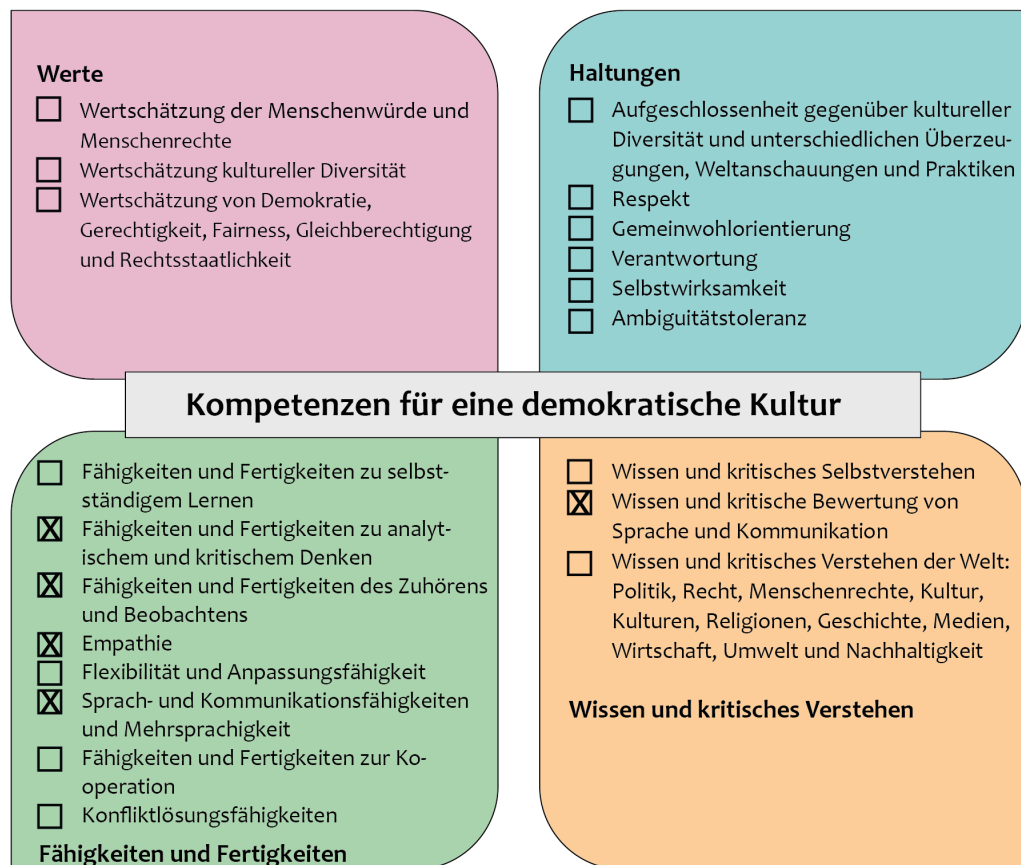


Abbildung 3.5.2: Der RFCDC Schmetterling und Fake Expert

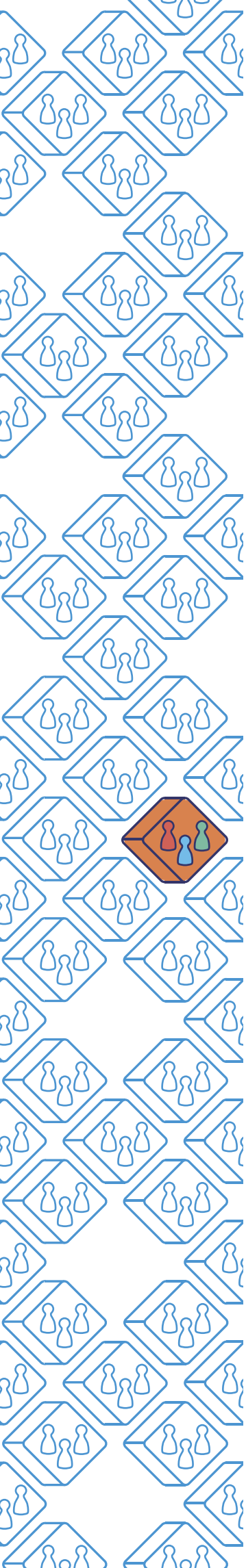
Wissen und kritisches Verstehen	<i>Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation</i>	Die Spieler*innen erhöhen ihr Faktenwissen über Sprache und Kommunikation, weil sie erlernen, hohle Phrasen und bedeutungslose Aussagen zu erkennen, während sie versuchen, den oder die Pseudoexpert*in zu enttarnen.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens</i>	Um Punkte zu erlangen und das Spiel erfolgreich zu spielen, sind Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens von großer Bedeutung. Die Spieler*innen müssen jedem Statement aufmerksam zuhören, um erkennen zu können, welcher Gast sich mit den Unterthemen auskennt und welcher dies nur vorgibt. Zugleich muss auch der oder die Pseudo-expert*in selbst aufmerksam beobachten, wie sich die anderen Spieler*innen verhalten und welche Kommentare sie teilen, um zu verhindern, dass er oder sie sich über eigene Statements entlarvt.

Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken</i>	<p>Die Spieler*innen müssen erhaltene Informationen kritisch evaluieren, um herauszufinden, wer Informationen lediglich aus taktischen Gründen zurückhält und wer tatsächlich blufft. Die Spieler*innen müssen während des Spiels fortwährend über jedes Statement reflektieren, um am Ende des Spiels den oder die Pseudoexpert*in erfolgreich enttarnen zu können. Zugleich muss jene*r selbst die Informationen der anderen Spieler*innen kritisch evaluieren, um seine*ihre eigenen Statements anpassen zu können.</p>
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit</i>	<p>Fake Expert trainiert die Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten der Spieler*innen auf vielfältige Art und Weise und unabhängig von der Rolle, die sie während des Spiels einnehmen. Der*die Gastgeber*in der Talkshow führt die Gäste durch die Talkshow und nimmt somit eine wichtige Rolle für den Spielverlauf ein. Die Expert*innen müssen ihre Statements so eindeutig wie möglich verfassen, ohne zu viele Informationen zu offenbaren. Der*die Pseudoexpert*in muss das Statement so formulieren, dass niemand Wissenslücken bemerken kann. In Abhängigkeit der Gruppenzusammensetzung kann die Komplexität noch erhöht sein: Manche Spieler*innen müssen die Statements in einer Sprache formulieren, die nicht ihre Muttersprache ist. Dies macht Fake Expert zu einer größeren Herausforderung, bietet aber zugleich die Möglichkeit, das Äußern eigener Gedanken und strategischer Kommentare in einer anderen Sprache zu üben.</p>
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Empathie</i>	<p>Bei Fake Expert geht es darum, verschiedene Perspektiven einzunehmen und ein und dieselbe Situation – die Talkshow – in verschiedenen Rollen zu erleben. Dies erlaubt es den Spieler*innen, eine Situation aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Darüber hinaus müssen sie, um zu gewinnen, gedanklich in die Rollen der anderen Spieler*innen schlüpfen. Die Fähigkeit, eine Situation aus verschiedenen Perspektiven betrachten zu können, ist ein entscheidender Bestandteil der Empathie.</p>

Tabelle 3.5.1: RFCDC and Fake Expert

Moderation

Fake Expert lässt sich in verschiedenen Variationen spielen und in unterschiedlichen



Kontexten anwenden. Auch wenn es häufig vorteilhaft ist, den Spielprozess über Input, Debriefing und gegebenenfalls auch Output-Übungen einzurahmen, um die Lernerfahrung zu verbessern, erfordert Fake Expert keine umfangreiche Moderation. Vielmehr lässt sich das Spiel selbst als Eisbrecher oder Einführung zu einem Thema oder einer Workshop-sitzung nutzen. Die nachfolgenden Gedanken sind daher als Vorschläge zu werten, die durch Ihre eigenen Ideen ergänzt oder ersetzt werden können.

Vor dem Spiel: Die Input-Phase

Vorbereitung: Das Spiel lässt sich am besten spielen, wenn die Spieler*innen auf Stühlen in einem Kreis sitzen (ein Tisch ist nicht erforderlich, aber hilfreich). Um die immersive Lernerfahrung der Spieler*innen zu intensivieren, können Sie ein Talkshow-Logo entwerfen (und vielleicht einen einprägsamen Titel wählen). Platzieren Sie die Würfel, die Thementafel und die Karten für das Unterthema vor der*die Spieler, der*die in der ersten Runde als Gastgeber*in fungiert (und damit auch das Spiel erklärt). Es ist auch empfehlenswert, wenn Gastgeber*innen die Symbolblätter von Demodice zur Hand zu haben.

- **Eisbrecher „Drei Tatsachen“:** Diese Eisbrecher-Methode lässt sich vor dem Spiel anwenden, um das gegenseitige Kennenlernen zu erleichtern. Jede*r erzählt der Gruppe hierbei drei Tatsachen über sich selbst, von denen zwei wahr sind und eine frei erfunden ist. Die Gruppe diskutiert nun, welche erfunden sein könnte. Auf diese Art gewinnen die Spieler*innen eine erste Vorstellung davon, worum es in dem Spiel geht.
- **Erläuterung der Spielregeln über ein Rollenspiel:** Eine einfache Art und Weise, die Gruppe in die richtige Stimmung für das Spiel zu bringen, besteht darin, dass eine*r bereits die Rolle als Gastgeber*in übernimmt, um die Spielregeln zu erläutern. Fake Expert lebt davon, dass alle Mitspielenden durch und durch in ihre Rollen schlüpfen. Wenn bereits die Spielerklärung durch den*die Gastgeber*in geschauspielert wird, fällt es den Gästen der Talkshow umso leichter, in ihre eigenen Rollen zu schlüpfen. Die immersive Lernerfahrung aller Spieler*innen wird so erhöht.

Während des Spiels: Die Spielphase

Eine ausführliche Beschreibung der Spielregeln finden Sie im Regelheft zu Fake Expert. Das Spiel simuliert die Situation einer politischen Talkshow. Alle Spieler*innen kennen das allgemeine Thema, das in der Show diskutiert wird, aber es gibt zudem ein Unterthema, auf das sich die Gäste im Rahmen ihrer Statements beziehen sollen. Alle Gäste bis auf einen kennen dieses Unterthema. Das Ziel des Spiels ist es nun, dass die normalen Gäste den oder die Pseudoexpert*in – also den Mitspielenden ohne Kenntnis des Unterthemas – entlarven.

Fake Expert wird in Runden gespielt und jede*r Mitspielerin und Mitspieler wird die Rolle als Gastgeber*in mindestens einmal übernehmen. In allen anderen Runden treten die Spielenden als Gäste der Talkshow auf: entweder als normaler Gast, der das Unterthema kennt, oder als Pseudoexpert*in, für den*die gilt: Fake it to make it!

Die Idee hinter Fake Expert ist es, eine Situation zu erschaffen, die der Atmosphäre einer echten Talkshow möglichst nahekommt. Für das Spiel ist es daher von Vorteil, wenn die Mitspieler*innen dazu eingeladen werden, ihre Rollen mit Leben zu füllen.

Rolle	Aufgabe
Gastgeber*in	Würfle die Demodice, bestimme das übergreifende Thema der Talkshow und schreibe es für alle sichtbar auf die Thementafel. Überlege Dir ein Unterthema und schreibe es auf die Karten für die Unterthemen – mit Ausnahme einer Karte (geheim). Mische die Karten und verteile sie verdeckt....

	...Schlüpf in die Rolle der Gastgeberin oder des Gastgebers, sprich die anderen als Talkshowgäste an und lade sie dazu ein, ihre Meinung zum Talkshowthema zu sagen. Leite das Spiel im weiteren Verlauf an (behalte z. B. die Zeit im Blick, strukturiere die Diskussion etc.).
Talkshow-gast	Überlege Dir ein Statement zum Unterthema, das nicht so konkret ist, dass es dem oder der Pseudoexpert*in einen Hinweis gibt, aber konkret genug, um den anderen Gästen zu signalisieren, dass Du weißt wovon Du sprichst.
Pseudo-expert*in	<ul style="list-style-type: none"> • Höre den anderen Talkshowgästen genau zu und versuche das Unterthema zu erkennen. • Überlege Dir ein Statement, das zum allgemeinen Thema passt und zugleich alle denkbaren Unterthemen abdeckt. • Trage Dein Statement selbstbewusst vor.

Tabelle 3.5.2: Rollen der Spieler*innen und Aufgaben in Fake Expert

Während des Spiels: Die Diskussionsphase

Sobald jede*r ein Statement gegeben hat, startet die Diskussionsphase des Spiels (der oder die Gastgeber*in startet einen 2-Minuten-Timer). In dieser Phase äußern die Spieler*innen ihre Vermutung darüber, wer der oder die Pseudoexpert*in sein könnte. Dabei sollten sie ihre Vermutung unter Verweise auf die Statements und das allgemeine Talkshowthema begründen. Die Spieler*innen sollten jedoch darauf achten, das Unterthema nicht zu verraten und keine weiteren Hinweise zum Unterthema zu geben, die es dem oder der Pseudoexpert*in ermöglichen würden, es zu erraten.

Mit dem Ablauf des Timers endet die Diskussion. Der oder die Gastgeber*in zählt nun langsam herunter: „Drei, zwei, eins, null“. Bei „null“ müssen alle Spieler*innen auf den Gast zeigen, den sie für den oder die Pseudoexpert*in halten. In Abhängigkeit davon, ob der oder die Pseudoexpert*in enttarnt wurde, erhalten die Spieler*innen unterschiedlich viele Siegpunkte (siehe Spielregeln).

Debriefing

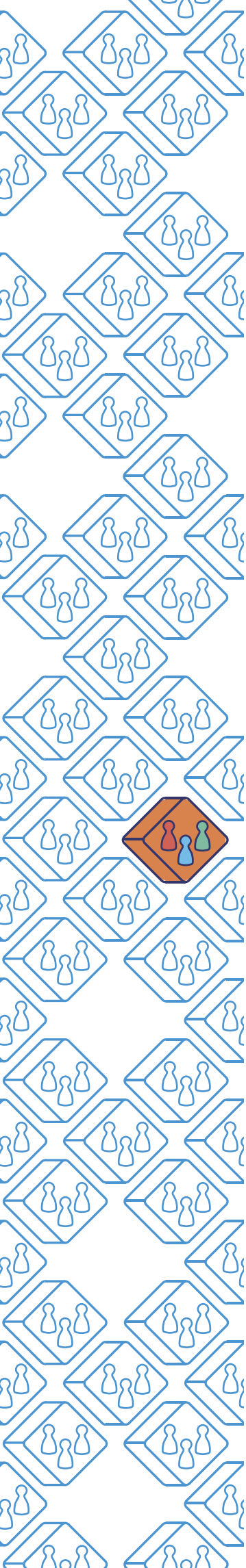
Es gibt verschiedene Möglichkeiten für das Debriefing.

Offene/Angeleitete Diskussion: Fragen Sie die Spieler*innen nach ihren Eindrücken und Erfahrungen. Dabei eignen sich verschiedene Fragen zur Reflexion:

- Wie habt Ihr die verschiedenen Rollen im Spiel erlebt (Gastgeber*in, Talkshowgast, Pseudoexpert*in)?
- Wie war es für Euch, Statements zu geben und den Statements der anderen Spieler*innen zuzuhören?
- Fühltet ihr Euch während des Spiels sicher?
- Welches Verständnis von Demokratie wurde im Talkshowthema und auch in den Statements der Spieler*innen offenbar?
- Welche Ähnlichkeiten (Unterschiede) gab es zwischen den Spielrunden und Talkshowthemen?
- Habt ihr etwas über die Überzeugungen der anderen Spieler*innen gelernt?

Einzelne demokratische Grundsätze im Rampenlicht

Im Debriefing können Sie einzelne demokratische Grundsätze in den Mittelpunkt stellen. Fragen Sie die Spieler*innen etwa, wie sie als Gastgeber*in das allgemeine Sendungsthema und die Unterthemen für die Show ausgewählt haben oder wie sie ihre Statements zu einzelnen Themen entwickelt haben.

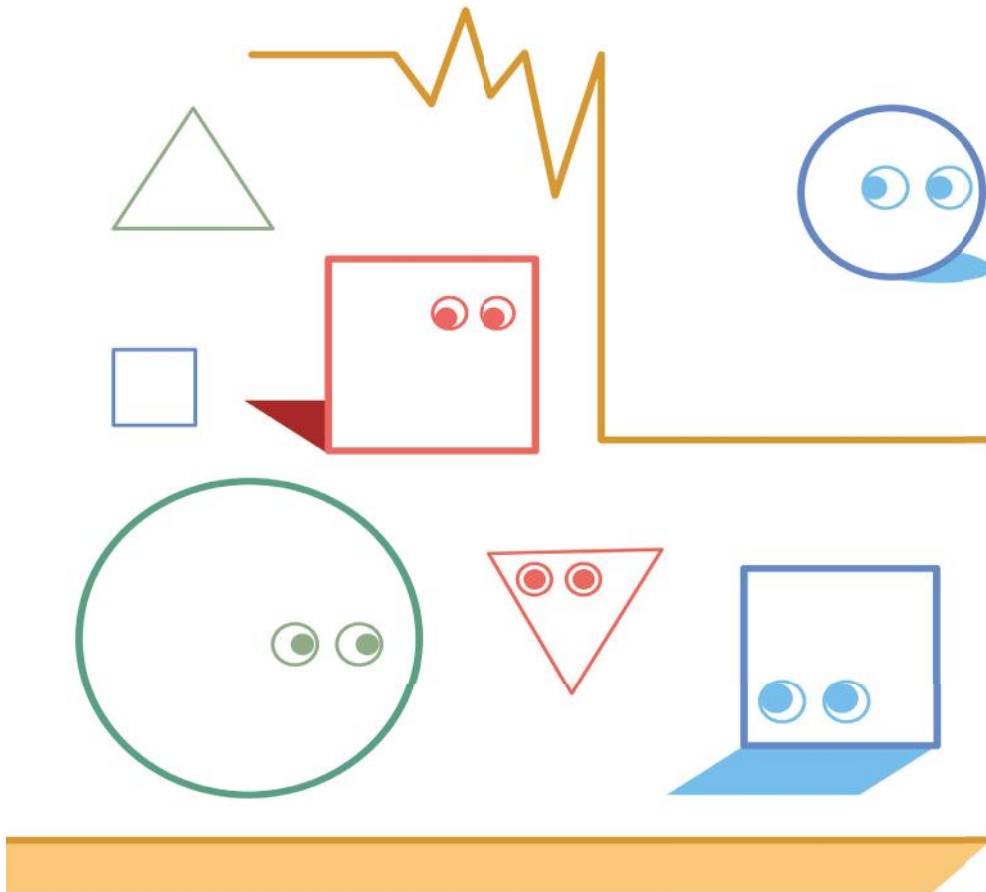


Bezug zu realen Situationen

Fragen Sie die Spieler*innen, ob ihnen während des Spiels reale Situationen in den Sinn kamen (nicht notwendigerweise, aber gegebenenfalls auch Talkshows): Was war es, das Euch an diese realen Situationen erinnert hat? Und warum? Habt Ihr etwas über reale Situationen gelernt? Was? Könnt Ihr die Erfahrungen aus dem Spiel in realen Situationen anwenden? Wie?

Individuelle schriftliche Reflexion über das Spiel

Die Teilnehmer*innen drücken ihre persönlichen Hoffnungen, Ängste, Konflikte oder ihren Informationsbedarf hinsichtlich der Demokratie (als Lebensform, Gesellschaftsform, Regierungsform) schriftlich aus.



3.6 Draw The Line

Von Michael Cotterell, Patrik Kessler und Rebecca Welge

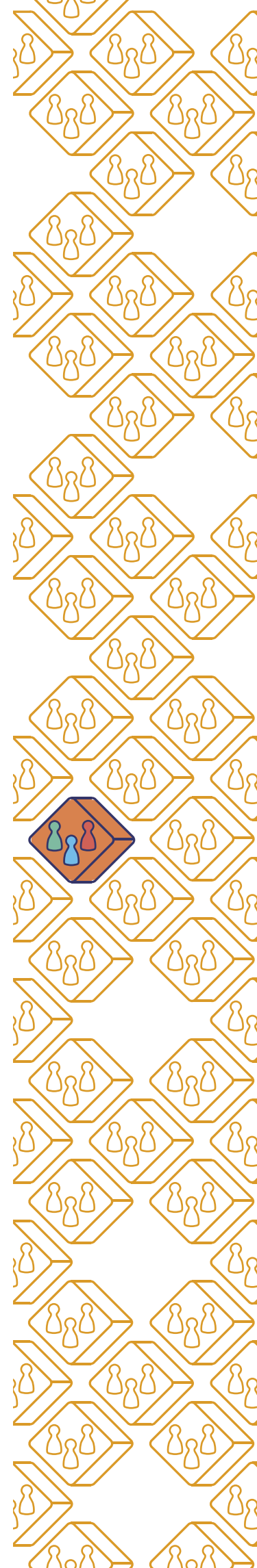
In Demokratien steht das Zusammenleben verschiedener Gruppen von Menschen im Zentrum und damit die Frage, wer zu einer bestimmten Gruppe gehört und wer nicht. Wer ist zugehörig und wer wird ausgeschlossen? In demokratischen Systemen muss entschieden werden, wie Wahlkreise zugeschnitten werden, und dieser Zuschnitt kann die Dynamiken politischer Machtausübung und die Wahlergebnisse stark beeinflussen.

Ein weiteres Thema, das in Demokratien immer präsent ist, sind Verhandlungen. Ein*e Politiker*in könnte Ihnen versprechen, Ihre Steuern zu senken, wenn Sie ihn oder sie im Gegenzug wählen, oder eine Partei verspricht die Erhöhung der Militärausgaben unter der Voraussetzung, dass auch die Ausgaben für Bildung erhöht werden. Häufig werden die Versprechen über schriftliche Verträge oder Übereinkommen fixiert, um ihre Umsetzung durch beide Vertragsparteien zu garantieren. Aber was passiert, wenn dies nicht der Fall ist? Können Sie allen vertrauen, dass sie ihre Versprechen halten?

Draw The Line kombiniert diese beiden Aspekte in einem Spiel, indem es darum geht, Grenzen zu ziehen, Gruppen zu bilden und in Situationen zu verhandeln, in denen man nicht sicher weiß, ob die anderen ihre Versprechen halten.

Intention des Spiels

Die Intention von Draw The Line ist es, die Spieler*innen über einfache Interaktionen auf dem Spielbrett, aber komplexe persönliche Interaktionen in eine Dynamik von Kooperation und Wettbewerb zu bringen. Jede*r Spieler*in kann die eigene Aktion auf dem Spielbrett frei wählen und zugleich versuchen, die Aktionen der anderen Spieler*innen zu beeinflussen. Es gibt keinen Mechanismus, der die Spieler*innen an ihre eigenen



Versprechen bindet, und auch keine Verpflichtung, überhaupt Versprechen abzugeben. Allerdings vermag das eigene Verhalten beeinflussen, wie sich die Mitspieler*innen in den nachfolgenden Runden verhalten.

Draw The Line fordert die Spieler*innen auf, in einem begrenzten Rahmen zu verhandeln und Kompromisse einzugehen. Sie müssen die Entscheidungen und Sichtweisen ihrer Mitspieler*innen in ihre eigenen Strategien einbeziehen und sind dazu angehalten, so viel wie möglich zu kooperieren solange es für sie selbst von Vorteil ist.

Draw The Line ist ein Spiel über Versprechen und über die Frage, unter welchen Bedingungen man die eigenen Versprechen einhält oder nicht. Die eigentliche Entscheidung ist dabei schlicht, welche der Linien neu gezeichnet wird. Wie man diese Entscheidung trifft – also in Absprache mit den Mitspieler*innen oder sogar gegen ihren Willen – bleibt dabei jedem*r selbst überlassen.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 3, 4 oder 6
- Spieldauer: 20–60 Min.
- Empfohlene Dauer inkl. Moderation:
 - (10 Min Vorbereitung durch den oder die Moderator*in, ohne Verteilen des Materials)
 - 10–15 Min. Input für die Spieler*innen
 - 20–60 Min. Spielen
 - 30 – 60 Min. Debriefing
- Schwierigkeitsgrad: mittel, die Spieler*innen nutzen ihre grundlegenden Fähigkeiten zum logischen Denken und ihre Fertigkeiten und Fähigkeiten zur Kommunikation; Gruppen mit Spieler*innen, die ähnliche Fähigkeiten aufweisen, erfahren das Spiel als interessanter und zufriedenstellender.
- Benötigte Infrastruktur und Material: Ein Ort, an dem alle Spieler*innen bequem um das Spielbrett herum sitzen können, Whiteboard-Marker oder Bleistifte und Radiergummi, das Spielbrett von Draw The Line

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box



Lernziele und der RFCDC

Draw The Line wurde entwickelt, um das kritische Verstehen demokratischer Normen, Werte und Institutionen zu fördern. Das Spiel selbst fokussiert nicht auf Faktenwissen, aber es trainiert die Fähigkeit zum analytischen Denken, Kooperationsfähigkeiten und Kommunikationsfähigkeiten. Die Spielerfahrung und das Debriefing können ferner zu einem tieferen Verstehen der Bedeutung der grundlegenden demokratischen Werte Gleichheit und Gerechtigkeit führen.

Die Themen, die im Nachklang diskutiert werden können:

- Inklusion und Exklusion, politische Inklusion, soziale Inklusion;
- Bildung des Demos (identitätsbasiert, rechtsbasiert);
- Diversität und Cleavages, Solidarität zwischen Gruppen;
- Verhandlungen, Kooperation;
- Wahlverfahren, politische Einheiten und Wahlkreise, Wahlkreismanipulation;
- Repräsentation, deskriptive und substantielle Repräsentation.

Draw The Line fordert die Spieler*innen auf, ihre Fähigkeiten zum analytischen und kritischen Denken sowie ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten des Beobachtens anzuwenden und erfordert zugleich ein hohes Maß an Flexibilität und Anpassungsfähigkeit. Stärker kooperative oder stärker kompetitive Spielweisen führen dabei zu unterschiedlichen Schwerpunkten. Sie führen zu unterschiedlichen Spielerfahrungen und gehen mit verschiedenen Stilen der Kommunikation, Verhandlung und Planung einher.

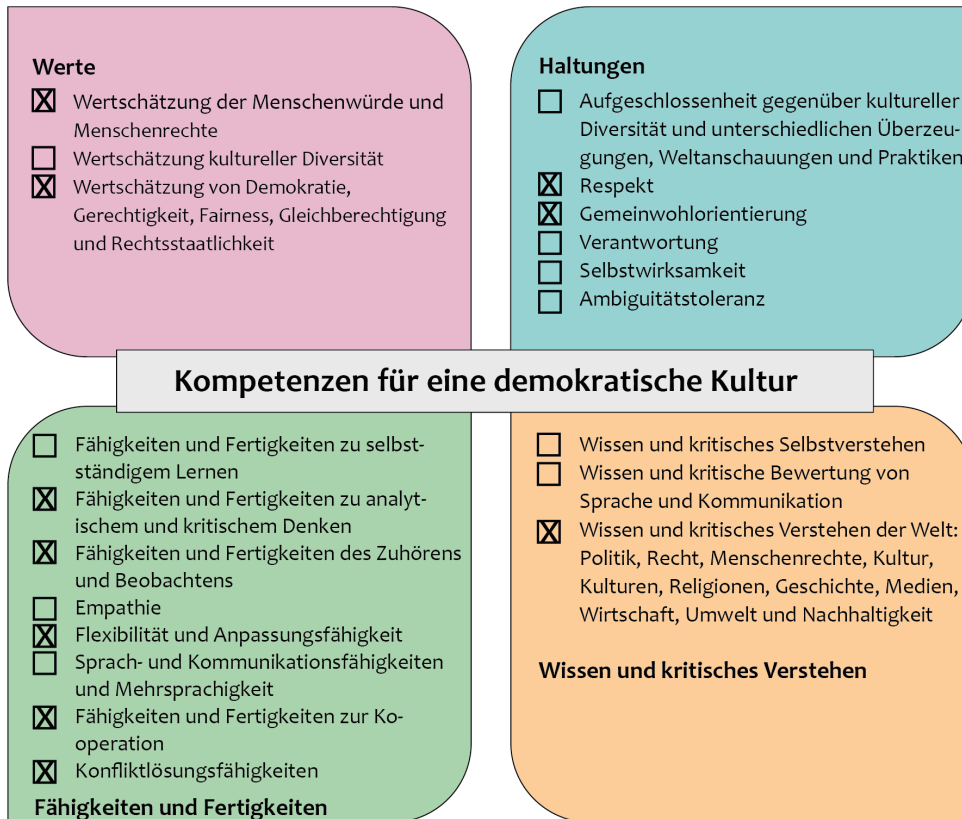
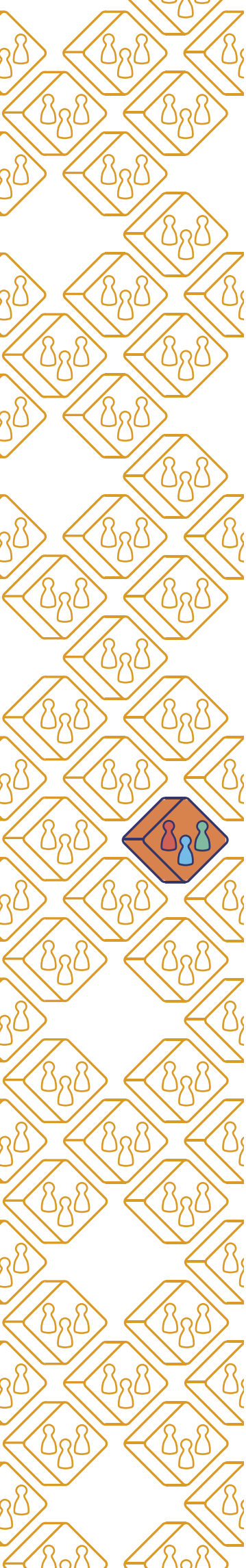


Abbildung 3.6.1: RF CDC-Kompetenzen in Draw The Lin

RF CDC		
Werte	<i>Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte</i>	wird durch das Debriefing gefördert, da die Diskussion über politische und soziale Exklusion – die durch politische Grenzziehungen getriggert wird – schnell zu Argumenten führen kann, nach denen die Menschenrechte immer geschützt und respektiert werden sollten und alle öffentlichen Institutionen Menschenrechte respektieren, schützen und implementieren sollten.
	<i>Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit etc.</i>	wird angeregt, wenn diese Diskussion auf die politische Ebene bezogen wird. Die Teilnehmer*innen könnten etwa argumentieren, dass Gesetze immer fair angewendet und durchgesetzt werden sollten, oder auch die Meinung vertreten, dass Beamte, die ihre Macht ausüben, diese nicht missbrauchen und die Grenzen ihrer rechtlichen Befugnisse nicht überschreiten sollten. Es könnte eine direkte Schlussfolgerung aus dem Spielverlauf sein, dass Beamte und Angestellte des öffentlichen Dienstes keine Person und keine Gruppe aufgrund von Vorurteilen anders als andere behandeln sollten.
Haltungen	<i>Respekt</i>	findet Anwendung, wenn die Spieler*innen über Spielzüge nachdenken und reflektieren, was die Spieldynamiken über die Demokratie als Lebensform, als Gesellschaftsform und als Regierungsform aussagen. Die Teilnehmer*innen sollten einander den Raum geben, sich frei auszudrücken, und ihren Respekt für Personen bekunden, die andere politische Ansichten als sie selbst vertreten.



	Gemeinwohlorientierung	wird angeregt, wenn von den Spieler*innen die Bereitschaft zur Kooperation und Zusammenarbeit gefordert wird und sie mit anderen zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels kollaborieren.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken	werden genutzt, wenn die Spieler*innen Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen neuen und altbekannten Informationen identifizieren müssen bevor sie den nächsten Zug machen. Die Spieler*innen müssen eine Situation analysieren, bevor sie ihre Entscheidung treffen, und ihre Schlüsse aus einer Analyse bereits gegebener Informationen ziehen. Der gesamte Spielverlauf basiert auf Mechanismen der Problemlösung, die auf den Regeln der Logik fußen.
	Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens	werden trainiert, wenn die Spieler*innen das Verhalten ihrer Mitspieler*innen aufmerksam verfolgen und dabei wahrnehmen, was andere Spieler*innen implizieren ohne es auszusprechen, um in den nächsten Runden besonders effektive Spielzüge vornehmen zu können.
	Flexibilität und Anpassungsfähigkeit	sind erforderlich, wann immer Spieler*innen ihre eigenen Entscheidungen widerrufen, um sie an zuvor nicht erwartete Konsequenzen anzupassen. Sie müssen ihr Verhalten in neuen Situationen unter Berücksichtigung der Erkenntnisse vorangegangener Situationen anpassen und ihre Pläne an veränderte Rahmenbedingungen angleichen. Darüber hinaus benötigen die Spieler*innen Flexibilität im Umgang mit Herausforderungen, die ein inhärenter Bestandteil des Spielverlaufs sind.
	Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation und Konfliktlösungs-fähigkeiten	Positionen mit Mitspieler*innen verhandeln oder sie sich gegen sie durchsetzen möchten, um ihren eigenen Punktestand zu optimieren und zugleich den Effekt der Spielzüge anderer auf sie selbst zu minimieren.
Wissen und kritisches Verstehen	Wissen und kritisches Selbstverstehen	finden Anwendung, wenn die Teilnehmer*innen kritisch reflektieren, inwiefern ihre eigene Weltsicht nur eine unter vielen ist; wenn sie erläutern, warum sich alle kulturellen Gruppen stetig verändern und weiterentwickeln und welche innere Vielfalt, Diversität und Heterogenität sie aufweisen; und wenn sie erklären lernen, warum es keine kulturellen Gruppen mit festen inhärenten Charakteristika gibt.

Tabelle 3.6.1: RFCDC-Kompetenzen in Draw The Line

Moderation

Die Hauptfunktion von Draw The Line ist es, einen Raum zum Nachdenken und zum Vergleichen zu schaffen:

- Es kann zum besseren Verständnis politischer, sozialer und ökonomischer Situationen eingesetzt werden, insbesondere solcher Situationen, in denen unterschiedliche Zielsetzungen im Spiel sind;
- Es kann genutzt werden, damit die Teilnehmer*innen ihre eigene Zielsetzung und Motivation reflektieren und damit besser verstehen lernen, warum sie zu manchen Zeitpunkten bestimmte Entscheidungen treffen;
- Es kann eingesetzt werden, um zur Kooperation zu ermutigen und um die Verhandlungsfähigkeit zu verbessern;
- Es kann dazu dienen, über aggressive Taktiken nachzudenken und zu hinterfragen, wie Spieler*innen in einem kompetitiven oder sozial nicht-reaktiven Umfeld agieren (wenn man etwa den Spieler*innen erzählt, dass sie ihre Handlungen erst im Rahmen des Debriefings erklären dürfen).

Vor dem Spiel: Die Input-Phase

- Als Moderator*in sollten Sie den Spieler*innen das Setting, innerhalb dessen

diese miteinander agieren, bereits vor dem Spielstart erläutern, sodass ihre Entscheidungen bereits vor dem Start des Spiels kontextualisiert wurden.

- Nutzen Sie andere Methoden oder Werkzeuge, um die Teilnehmer*innen bereits im Vorfeld mit dem eigentlichen Thema vertraut zu machen.
- Erläutern Sie die Spielregeln der gewählten Variante.

Während des Spiels: Die Spielphase

- Die Dauer der Spielphase hängt ab von der Anzahl der Spieler*innen, der Anzahl gespielter Runden und der gewählten Variante.
- Ermutigen Sie – sofern ausreichend Zeit zur Verfügung steht – die Teilnehmer*innen dazu, zwei Runden des Spiels zu spielen, sodass diese auch darüber nachdenken können, wie sich ihr Spielverhalten zwischen den Runden verändert hat.

Debriefing

Ermutigen Sie die Teilnehmer*innen in dieser Phase dazu, über ihre eigenen Entscheidungen nachzudenken und zu reflektieren, wie sie das Spielen empfunden haben. Sie könnten ihnen etwa die folgenden Fragen (oder ähnliche) stellen:

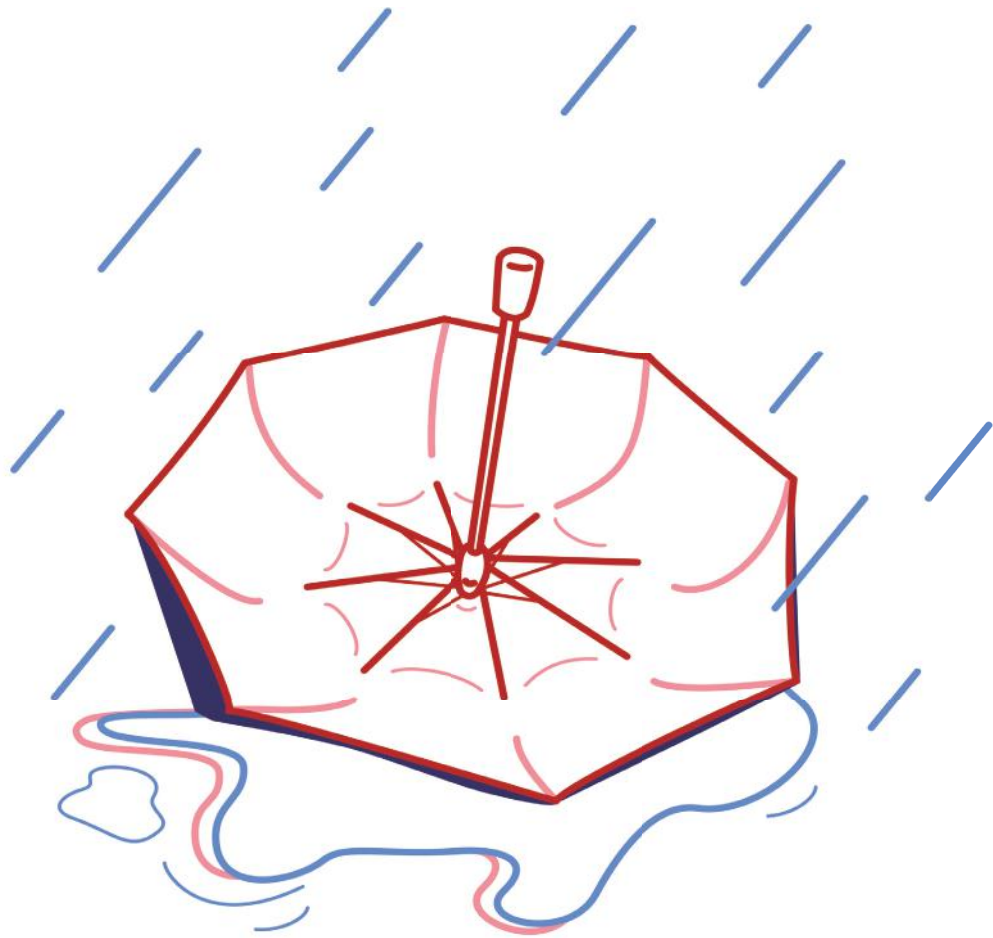
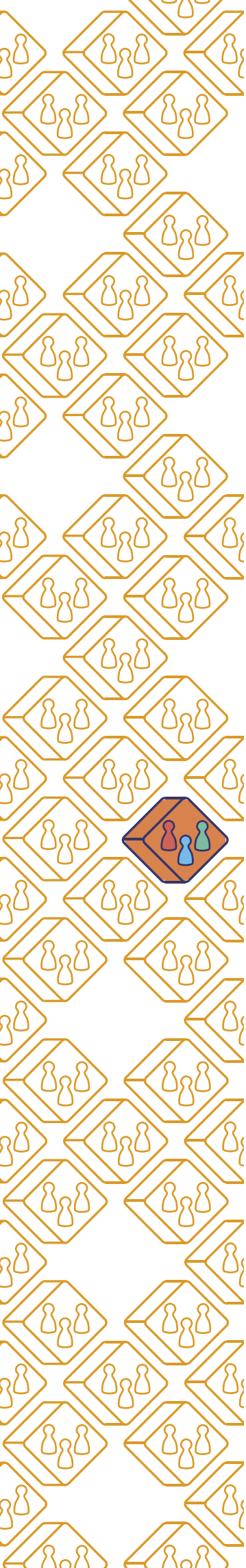
- Was hat Euch frustriert? Warum hat es Euch frustriert? Was hätte anders gemacht werden können?
- Was haben die anderen Spieler*innen gemacht? Wie habt Ihr darauf reagiert? Warum habt Ihr auf diese Art und Weise reagiert?
- Warum habt Ihr mit einigen Mitspieler*innen Vereinbarungen getroffen und mit anderen nicht?
- Wer hat gewonnen und warum? Was bedeutet es, dieses Spiel zu gewinnen?

Nach dem Spiel: Die Output-Phase

Nach dieser Reflexion sollten die Teilnehmer*innen ihre Ideen auf das Setting übertragen, mit dem sie sich primär auseinandersetzen sollen. Gibt es zwischen Spielsituationen und den Ereignissen des betrachteten Settings Parallelen oder auch zwischen Spielsituationen und gegenwärtigen wie historischen Weltereignissen? In welchem Verhältnis steht der Spielverlauf zu der realen Welt? Wofür könnten die Farben und Formen des Spiels in der realen Welt stehen? Die nachfolgenden Aktivitäten könnten dann darauf fokussieren, die Herausforderungen und Chancen von Inklusion und Exklusion zu erörtern. Sie könnten mit den Teilnehmer*innen über Situationen sprechen, in denen sie wahrnehmen, dass (hypothetische) Linien gezogen werden, um Menschen oder Gruppen voneinander zu separieren, und auch darüber, wer darüber entscheidet, wie diese Linien gezogen werden. Ein Austausch zu diesem Themenkomplex könnte wie folgt strukturiert werden:

- Lassen Sie die Teilnehmer*innen, erstens, für sich selbst eine Situation aufschreiben, in der Inklusion oder Exklusion stattfinden. Dies können Situationen sein, die sie selbst erlebt haben, oder auch solche, von denen sie gehört oder die sie gelesen haben.
- Zweitens können die Teilnehmer*innen ihre Beispiele, sofern sie es möchten, miteinander teilen. Die geteilten Geschichten können dann gesammelt und ausgestellt werden – über einen Beamer, einen Bildschirm, eine Tafel oder auch ein Plakat an einer Wand.
- Drittens können Sie die Teilnehmer*innen dazu ermutigen, nach Gemeinsamkeiten oder interessanten Unterschieden zwischen den Geschichten zu suchen. Welche Art von Themen tauchte mehrfach auf? Welche Herausforderungen sind den Geschichten gemein und welche Lösungsmöglichkeiten treten mehrfach auf? Diskutieren Sie in der Gruppe, was diese Befunde für die Demokratie und demokratische Kulturen bedeuten.

Zu guter Letzt können Sie den Teilnehmer*innen erneut Stift und Papier aushändigen und sie auffordern, eine Botschaft zu notieren, die sie mit nach Hause nehmen möchten. Dies kann etwas sein, das sie gelernt haben, etwas, das sie von nun an anders handhaben möchten, oder irgendetwas anderes. Es geht hier um eine persönliche Notiz, die die Teilnehmer*innen miteinander teilen können, aber nicht müssen. Falls die Botschaften miteinander geteilt werden, sollten sie weder von Ihnen als Moderator*in noch von den anderen Teilnehmer*innen kommentiert werden.



3.7 Observers

Von Johanna Flach und Laura Junglas

Manchmal erscheint uns die Demokratie wie ein Rätsel! Durch das Spielen von Observers können Sie überraschende und relevante Geschichten aus und über Demokratien aus der ganzen Welt kennenlernen. Die Spieler*innen werden dabei zu demokratischen Detektiv*innen. Basierend auf dem bekannten Spiel Black Stories (www.games-wiki.org/wiki/Black_Stories/) geht es bei Observers darum, als Gruppe demokratische Rätsel gemeinsam zu lösen. Diese adressieren grundlegende demokratische Ideen sowie mögliche Hindernisse und Zielkonflikte, die in demokratischen Prozessen auftreten können. Observers ist ein Kartenspiel: Jede Karte stellt eine Geschichte aus dem wahren Leben auf eine geheimnisvolle Art und Weise dar. Das Spiel kann analog oder als online-Version gespielt werden. Alle Geschichten spielen in Ländern, die sich als demokratisch klassifizieren lassen; gegenwärtig liegt der Fokus dabei auf den Partnerländern des Demogames-Projektes (Deutschland, Spanien, Rumänien, Schweiz, Belgien). Die Geschichten decken eine breite Palette von Themen ab, die sich auf demokratische Normen und Werte sowie gegenwärtige Herausforderungen für Demokratien beziehen.

Durch das Spielen von Observers können Sie ihre Neugierde wecken und weiterentwickeln, Ihre Fähigkeiten zu kritischem und analytischem Denken trainieren und in die Welt gegenwärtiger demokratischer Entwicklungen eintauchen! Ergänzt durch Diskussionsfragen und weitere Informationen zu den adressierten Themen, lässt sich Observers zum Vergnügen spielen, als Einführung in spezifische Themen oder auch um das eigene Verstehen von Demokratie im Allgemeinen zu verbessern.



Abbildung 3.7.1: Ein Bild des Spiels Observers

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 4–12
- Spieldauer: 30–90 Min.
- Empfohlene Dauer inkl. Moderation:
 - 15 Min. Input
 - 30 Min. Spiel
 - 15 Min. Debriefing
- Schwierigkeitsgrad: Das Spiel erfordert sprachliche Fähigkeiten und ein grundlegendes Verständnis politischer und sozialer Zusammenhänge.
- Benötigte Infrastruktur: ein Raum, in dem alle Spieler*innen bequem im Kreis sitzen können, vorzugsweise um einen Tisch herum.
- Benötigtes Spielmaterial: ein vollständiges Set an Observers-Spielkarten (gedruckt oder online), ein ausgedrucktes Regelheft, die ausgedruckten Titelseiten des Observers-Kartendecks, eine Stoppuhr, ein Mobiltelefon mit Internetzugang, leere ausgedruckte Observers-Karten (nur für Folgeaktivitäten)

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play-Material: www.demogames.eu/box

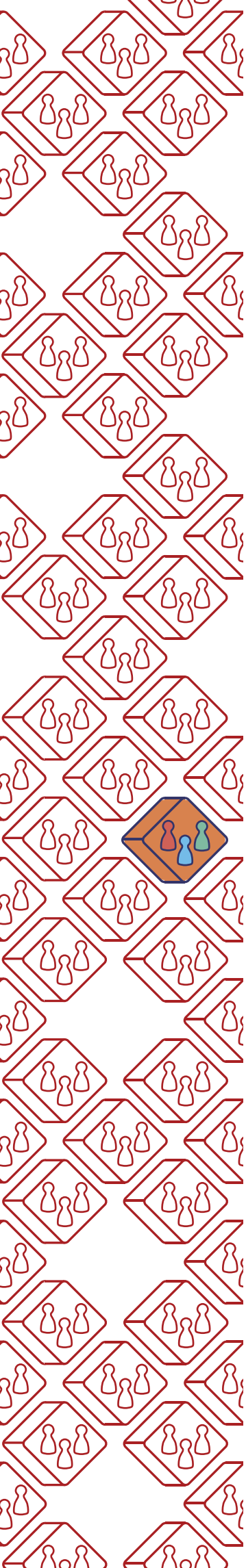
Link zu der webbasierten Version: www.observers.curiousbird.se



Demokratie erscheint oft als abstraktes und schwer fassbares Konzept und es ist leicht zu übersehen, wie oft man ihr im täglichen Leben begegnet. Die Idee hinter Observers ist es, Geschichten, die für Demokratien relevant sind, aus allen Lebensbereichen auf eine spielerische Art und Weise zu erzählen. Viele junge Menschen waren – ohne dass es ihnen bewusst wäre – in ihrem Leben bereits mit demokratischen Themen konfrontiert und haben sich mit ihnen auseinandergesetzt: Sie sind etwa in der Klimabewegung aktiv, in ihrer Nachbarschaft freiwillig engagiert oder diskutieren mit ihrer Familie und ihren Freunden über soziale Themen.

Das Spiel Observers verfolgt die folgenden Ziele:

- 1.** Es möchte das Interesse und die Neugier junger Menschen für die vielschichtigen Aspekte demokratischer Prinzipien wecken;
- 2.** es möchte Gelegenheiten zur Reflexion und Debatte über schwierige und sogar kontroverse Fragen der Demokratie bieten und dabei hervorheben und zugleich hinterfragen, auf welche Art demokratische Prinzipien in verschiedenen Ländern zu verschiedenen Zeitpunkten der jüngeren Geschichte Anwendung finden oder auch nicht;



3. es möchte einen Raum kreieren, in dem junge Menschen demokratische Fähigkeiten erlernen und entwickeln können, indem sie sich mit den Inhalten der Geschichten auseinandersetzen und zugleich mit anderen in der Gruppe interagieren.

Demokratie ist ein komplexes und vielschichtiges Themenfeld. Wir haben die einzelnen Themen für Observers sorgfältig ausgewählt, sodass sie für junge Menschen relevant sind und einen festen theoretischen Hintergrund mit Blick auf demokratische Normen und Prinzipien bieten. Am Ende des Kapitels finden Sie eine kurze Beschreibung jeder Geschichte, der theoretischen Normen, auf die sie sich bezieht, der konkreten Themen, von denen sie handelt, und des Orts, an dem sie spielt. Dies soll Ihnen helfen zu entscheiden, mit welcher Geschichte Sie das Spiel beginnen möchten.

Lernziele und der RFCDC

Dieses Spiel zielt darauf

- individuelle Beispiele demokratischer Praxis mit den abstrakten Konzepten der Demokratie zu verknüpfen;
- das Faktenwissen über sowie das Verständnis und kritische Verstehen von demokratischen Normen, Werten und Institutionen zu erhöhen;
- die Fähigkeit junger Menschen zu erhöhen, sich in demokratischen Prozessen effizient zu verhalten (z. B. analytisches Denken, Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten);
- junge Menschen dazu zu befähigen, über ihre mentale Einstellung gegenüber der Demokratie zu reflektieren und ebenso über die Bedeutung von Toleranz, Verantwortungsbewusstsein und des Respektes für soziale Inklusion und Solidarität zwischen verschiedenen Kulturen.

Werte

- Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte
- Wertschätzung kultureller Diversität
- Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit

Haltungen

- Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken
- Respekt
- Gemeinwohlorientierung
- Verantwortung
- Selbstwirksamkeit
- Ambiguitätstoleranz

Kompetenzen für eine demokratische Kultur

- Fähigkeiten und Fertigkeiten zu selbstständigem Lernen
- Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken
- Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens
- Empathie
- Flexibilität und Anpassungsfähigkeit
- Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit
- Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation
- Konfliktlösungsfähigkeiten

Fähigkeiten und Fertigkeiten

- Wissen und kritisches Selbstverstehen
- Wissen und kritische Bewertung von Sprache und Kommunikation
- Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit

Wissen und kritisches Verstehen

Abbildung 3.7.2: Der RFCDC Schmetterling und Observers

Wissen und kritisches Verstehen	<i>Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit</i>	Die Spieler erhöhen ihr Faktenwissen über verschiedene politische und soziale Themen, indem sie in jeder Spielrunde abstrakte demokratische Werte sowie Herausforderungen für die Demokratie kennenlernen. Durch die Geschichte aus dem wahren Leben, die jedem Rätsel zugrunde liegt, sind sie in der Lage, die abstrakten Normen mit konkreten Beispielen in Verbindung zu setzen. Darüber hinaus enthält jede analoge wie digitale Karte einen QR-Code, der zu weiteren Informationen über den entsprechenden Fall sowie das generelle Thema führt, sodass die Spieler*innen ihr Wissen noch vertiefen können. Schließlich enthält jede Karte Diskussionsfragen, die kritische Fragen anregen sollen und junge Menschen dazu bringen sollen, sich aktiv an dem entsprechenden Thema zu beteiligen.
Haltungen	<i>Ambiguitätstoleranz</i>	Zu Beginn der Ratephase haben die Spieler*innen nur sehr wenige und unvollständige Informationen. Mit dieser unklaren und unsicheren Situation müssen sie umgehen. Während der Ratephase und in der nachfolgenden Diskussion werden sie dann mit verschiedenen Theorien, Meinungen und Statements ihrer Mitspieler*innen konfrontiert, die sich alle auf das gleiche Rätsel und die ihm zugrundeliegende Geschichte beziehen. Und selbstverständlich kann man demokratische Werte und Herausforderungen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten! Die Spieler*innen müssen diese Mehrdeutigkeit tolerieren, wenn sie die Lösung des Rätsels gemeinsam finden wollen und zum Ende des Spiels hin einen fruchtbaren Austausch darüber führen möchten.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten des Zuhörens und Beobachtens</i>	Durch die Struktur des Spiels müssen die Spieler*innen die Spielsituation aufmerksam beobachten und ihren Mitspieler*innen zuhören. Wenn sie dies nicht tun, laufen sie Gefahr, wesentlich mehr Fragen stellen zu müssen und deutlich mehr Zeit zur Lösung des Rätsels zu benötigen. Auf der einen Seite müssen die Spieler*innen aktiv zuhören. Auf der anderen Seite müssen sie die Informationen schnell verarbeiten und sie nutzen, um neue Fragen zu formulieren. Darüber hinaus mag es für die Spieler*innen hilfreich sein, die Körpersprache und Betonungen des*der Erzähler*in im Blick zu behalten. Auf diese Weise könnten sie unausgesprochene Informationen entdecken.
	<i>Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken</i>	Die Spieler*innen müssen die Informationen analysieren, die ihnen über die Vorderseite der Karte, den Titel der Karte, das geheimnisvolle Bild und natürlich über das Rätsel selbst gegeben werden. Während des Spiels werden die erhaltenen Informationen dann kontinuierlich analysiert und kritisch reflektiert, um die Lösung des Rätsels zu finden.
Werte	<i>Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit</i>	Das Konzept des Spiels basiert auf einem Kontrast: Die Geschichten sind beispielhafte Situationen, in denen demokratische Werte oder Ideen von Gleichheit und Gerechtigkeit verletzt wurden. Und zugleich sind alle diese Verletzungen an Orten passiert, die als demokratisch gelten. Über diesen Kontrast können die Spieler*innen zu der Erkenntnis gelangen, dass die Durchsetzung der Demokratie keine Selbstverständlichkeit ist und dass es verschiedener Handlungen bedarf, um eine demokratische Kultur zu gewährleisten.

Tabelle 3.7.1: RFCDC und Observers

Moderation

Observers kann auf viele verschiedene Arten gespielt werden. Sie können entweder eine einzelne Geschichte auswählen, um eine Diskussion über ein spezifisches Thema anzuregen, oder Sie können mehrere Karten mit unterschiedlichen Themen nacheinander spielen lassen.

In diesem Abschnitt schlagen wir einige Übungen vor, die das Spielen von *Observers* begleiten können, um das Spiel in eine umfassendere Lernerfahrung für die Spieler*innen einzubetten.

Vor dem Spiel: Die Input-Phase

In Abhängigkeit davon, wie gut die Spieler*innen einander bereits kennen und in welchem Kontext das Spiel zur Anwendung kommt, könnte eine Eisbrecher-Übung hilfreich sein, um für die richtige Stimmung zu sorgen. Jeder Ihnen bekannte Eisbrecher wird völlig ausreichen, aber Sie können sich auch nach dem folgenden Vorschlag richten:

Eisbrecher: **Puzzle Finder**

- inspiriert durch: www.eslspeaking.org/puzzle-finder-esl-ice-breaker/²²
- Drucken Sie ein Bild, das Ihrer Meinung nach mit Demokratie oder dem Thema Ihrer Sitzung in Verbindung steht, auf ein A4-Blatt. Alternativ können Sie auch das Titelbild des Regelhefts von *Observers* ausdrucken.
 - Schneiden Sie das Papier in Puzzlestücke. Schneiden Sie so viele Puzzlestücke aus, wie es Spieler*innen des Eisbrecher-Spiels gibt.
 - Verteilen Sie nun an jede*n je ein Puzzleteil. Die Spieler*innen dürfen es betrachten, aber nicht den anderen zeigen.
 - Die Aufgabe der Spieler*innen ist es nun, das Puzzle gemeinsam zu lösen, indem sie den anderen beschreiben, was auf ihrem Puzzleteil zu sehen ist. Dabei dürfen sie sich im Raum frei bewegen und mit allen sprechen.
 - Wenn genügend Platz zur Verfügung steht, können die Spieler*innen sich dann so zueinander aufstellen wie die vermutete Position ihres Puzzleteils ist. Wenn der Platz dafür nicht ausreicht, können sie ihre Puzzleteile einfach umgedreht auf einen Tisch legen.
 - Nach fünf Minuten endet das Spiel. Haben die Spieler*innen es geschafft, das Puzzle gemeinsam zu lösen?

Bereiten Sie einen Stuhlkreis vor und erläutern Sie die Spielregeln von *Observers*.

Ein Hinweis zu Diskussionen, Sprache und Fair Play

Die Geschichten von *Observers* sind sehr präzise beschrieben, aber keineswegs erschöpfend. Ihre Verbindungen zu demokratischen Prinzipien, Werten und Normen wurden durch das interdisziplinäre Team von Entwickler*innen geknüpft, das Politikwissenschaftler*innen, Pädagog*innen und Spielentwickler*innen umfasste. Es ist wichtig, dass den Spieler*innen bewusst ist, dass keine der Geschichten ein demokratisches Prinzip allumfassend erklärt. Geschichten aus der realen Welt sind wesentlich komplexer und mehrdeutiger als theoretische Konzepte.

Die Geschichten können kontroverse Debatten entzünden – sowohl über die Verbindung eines spezifischen Falls mit demokratischen Prinzipien als auch über die Geschichte und das demokratische Prinzip selbst. Wir sind der Überzeugung, dass kontroverse Diskussionen über grundlegende Prinzipien und Werte sehr fruchtbar sein können, und erkennen zugleich an, dass sie für Sie als Moderator*innen von Zeit zu Zeit eine große Herausforderung darstellen. Wenn Sie eine Spielsitzung mit *Observers* planen, sollten Sie daher im Vorfeld bereits überdenken, welche Themen besonders sensibel sein könnten, welche Sprache Sie nutzen möchten und auf welche Art und Weise Sie über

(sensible) Themen sprechen möchten. Weitergehende Hinweise zur Demokratiebildung, spielbasiertem Lernen und der Moderation entsprechender Lernprozesse finden Sie in den ersten beiden Kapiteln dieses Handbuchs sowie den praktischen Empfehlungen und Beispielen im vierten Teil. Darüber hinaus empfehlen wir die folgenden Quellen des Europarats:

Council of Europe, Teaching Controversial Issues (Englisch): www.edoc.coe.int/en/human-rights-democratic-citizenship-and-interculturalism/7738-teaching-controversial-issues.html (letzter Zugriff: 04.07.2022)

Council of Europe, Guidance for implementation for the Reference Framework of Competences for Democratic Culture (Englisch): www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/guidance-for-implementation (letzter Zugriff: 04.07.2022)

Während des Spiels: Die Spielphase

Observers kann zur Entwicklung einer interessanten Lernumgebung für die Gruppe beitragen. Manchmal entwickeln sich anregende Diskussionen, in denen die Teilnehmer*innen immer mehr Fragen stellen, ohne ihren Inhalt wirklich zu überdenken, und manchmal fragt eine ganze Weile lang niemand etwas. Diese Dynamiken sind alle Teile der Lernerfahrung und für sich genommen wertvoll. Nichtsdestotrotz haben wir einige Werkzeuge entwickelt, die es Ihnen erleichtern sollen, den Spielverlauf angenehm zu gestalten.

- Wenn Sie in einer Gruppe spielen, in der sich Einzelne nicht wohl damit fühlen, die Hauptverantwortung des Erzählens alleine zu tragen, kann es sehr hilfreich sein, Teams von Erzähler*innen zu bilden. Dies erhöht das Selbstvertrauen der Erzähler*innen und hilft ihnen, alle Informationen, die auf den Karten enthalten sind, auch weiterzuverarbeiten. Das Team der Erzähler*innen benötigt gegebenenfalls etwas Zeit zur Vorbereitung, während der die Gruppe der Spieler*innen bereits erste Hypothesen diskutieren kann.
- Wenn Sie feststellen, dass die Spieler*innen dazu tendieren, ihre Fragen besonders gründlich zu überdenken und der Flow von Fragen und Antworten ins Stocken gerät, kann dies die Spieler*innen frustrieren. In diesem Fall können Sie die Spieler*innen noch einmal darauf hinweisen, dass Sie auch Hinweise nutzen können (manchmal vergessen sie dies).
- Eine andere Möglichkeit, um die Dynamik des Spiels am Leben zu erhalten, ist es, einen Timer zu benutzen. Fragen Sie nach, ob die Spieler*innen das Rätsel wohl in fünf Minuten lösen könnten und starten Sie den Timer!
- Auf der anderen Seite kann sich die Spielsituation auch sehr chaotisch entwickeln. Manchmal beginnen einzelne Spieler*innen, eher alleine zu spielen statt in der Gruppe. Wenn Sie den Eindruck haben, dass die Spieler*innen sich nicht mehr richtig mit dem Thema auseinandersetzen und stattdessen jedwede Frage stellen, die ihnen in den Sinn kommt, können Sie beginnen, die Fragen zu zählen. Fragen Sie die Spieler*innen, ob Sie das Rätsel mit nur 10 oder 15 Fragen lösen könnten. Dies wird sie höchstwahrscheinlich dazu verleiten, stärker miteinander zu arbeiten und das vorliegende Thema intensiv zu diskutieren.
- Bitte denken Sie daran: Es ist immer möglich, das Spielen einer Karte zu stoppen und mit einer anderen Karte weiterzuspielen oder auch in die Diskussionsphase überzugehen. Fragen Sie die Spieler*innen, ob sie diese bestimmte Geschichte weiterspielen möchten oder nicht. Letzteres bedeutet nicht, dass die Spieler*innen am Spiel dieser Karte gescheitert sind – im Gegenteil: Sie können immer noch eine Menge lernen!

Nach dem Spiel: Die Output-Phase

Nachdem die Spieler*innen die drei Informationen enthüllt haben, die der*die Erzähler*in zuvor ausgesucht hatte, kann jede*r die Antwort lesen, die auf der Karte steht (entweder eine*r liest laut oder die Karte wird herumgereicht). Nun ist es an der Zeit, auf die Rückseite der Karte zu schauen (klicken Sie Next an, wenn Sie online spielen).

Es gibt pro Karte drei weiterführende Diskussionsfragen, um den Hintergrund der Geschichte zu beleuchten. Diese Fragen können Sie als Startpunkt für eine Gruppendiskussion über den Fall nutzen. Dabei befindet sich auf jeder Karte je eine Frage, die sich auf die individuelle Erfahrung der Spieler*innen bezieht. Es bietet sich an, mit dieser Frage zu beginnen, sodass die Spieler*innen eine Verbindung zwischen ihrem eigenen Leben und den Gegenständen der Diskussion ziehen können.

Darüber hinaus führt der QR-Code zu Hintergrundinformationen zu dem spezifischen Fall und auch zu grundlegenden Informationen, die die betreffenden demokratischen Werte und Prozesse betreffen. Lassen Sie die Spieler*innen diese Informationen individuell oder in Kleingruppen erfassen und entweder nach Antworten auf spezifische Fragen suchen, die Sie zuvor gestellt haben, oder einfach gründlich zu der Geschichte und ihren zugrundeliegenden Prinzipien recherchieren.

Debriefing

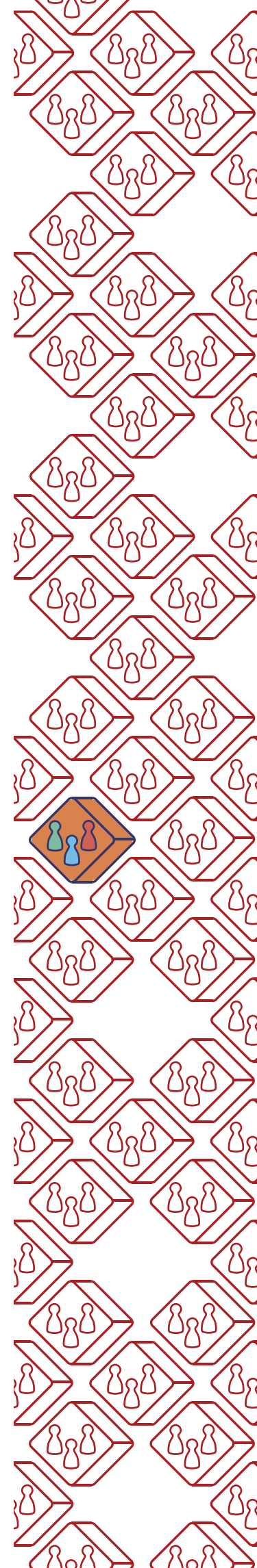
Um eine stärkere Verbindung zwischen dem echten Leben der Spieler*innen und den abstrakten Konzepten zu erschaffen, mit denen die Spieler*innen sich über Observers auseinandergesetzt haben, können Sie die Spieler*innen darum bitten, eine eigene Observers-Geschichte zu entwickeln. Als Vorbereitung auf diesen Teil der Output-Phase empfehlen wir, zunächst das Debriefing durchzuführen. Auch wenn die Spieler*innen nicht zur Entwicklung einer eigenen Geschichte aufgefordert werden, sollte das Debriefing im Anschluss an die Diskussionsphase stattfinden. Fordern Sie die Spieler*innen über die folgenden Fragen auf, die Erfahrungen, die sie beim Spielen von Observers gemacht haben, miteinander zu teilen:

- Was hat Euch bei den Geschichten, die Ihr gespielt habt, besonders überrascht? Warum?
- Was war schwierig (leicht) herauszufinden? Warum?
- Was hat Euer Interesse geweckt? Warum?

Drucken Sie die leeren Geschichtenkarten aus und bitten Sie die Teilnehmer*innen, über eine Geschichte aus ihrem eigenen Leben, ihrer Heimat, ihrem Land nachzudenken, in der demokratische Prinzipien in bestimmten Situationen (nicht) angewendet wurden. Lassen Sie sie ihre Gedanken und Perspektiven in Rätseln, Antworten und Diskussionsfragen übertragen.

ID	Titel	Kurzbeschreibung
01	<i>Freier Hass für alle!</i>	Dies ist eine Geschichte über Öffentlichkeit, Rechtsstaatlichkeit, Partizipation, Rassismus und Gewalt, die in der Schweiz spielt.
02	<i>Abgeschnitten</i>	Dies ist eine Geschichte über Partizipation, Repräsentation, Inklusion, Pressefreiheit und Diskriminierung, die in Großbritannien spielt.
03	<i>Im Regen stehen gelassen</i>	Dies ist eine Geschichte über Partizipation, Repräsentation, Integrität bei Wahlen und Inklusion, die in Deutschland spielt.
04	<i>Beharrlichkeit ist mächtig</i>	Dies ist eine Geschichte über individuelle Freiheit, Partizipation, Repräsentation, Inklusion, Rassismus und Gender ohne spezifische Ortsgebundenheit.
05	<i>David gegen Goliath</i>	Dies ist eine Geschichte über Öffentlichkeit, gegenseitige Beschränkungen, Rechtsstaatlichkeit und Korruption, die in Rumänien spielt.
06	<i>Alle Macht dem Volke?</i>	Dies ist eine Geschichte über Öffentlichkeit, individuelle Freiheit, Rechtsstaatlichkeit und Korruption, die in Rumänien spielt.
07	<i>Räumt euren Mist auf!</i>	Dies ist eine Geschichte über Öffentlichkeit, individuelle Freiheit, Rechtsstaatlichkeit und Korruption, die im Weltall spielt.
08	<i>Wir brauchen immer noch Arbeit!</i>	Dies ist eine Geschichte über individuelle Freiheit, Geflüchtete, Migration, die Pandemie und ökonomische Rechte, die in Europa spielt.
09	<i>Geld regiert die Welt!</i>	Dies ist eine Geschichte über Transparenz und Korruption, die in Spanien spielt.
10	<i>Ein halber Sieg</i>	Dies ist eine Geschichte über Rechtsstaatlichkeit, Inklusion und Rassismus, die in der Schweiz spielt.
11	<i>Die göttliche Ordnung</i>	Dies ist eine Geschichte über Partizipation, Repräsentation, Integrität bei Wahlen, Inklusion und Gender, die in der Schweiz spielt.
12	<i>Hotspots der Solidarität</i>	Dies ist eine Geschichte über gegenseitige Beschränkungen, Repräsentation, Krieg und Konflikt, Geflüchtete und Migration, die in Europa spielt.
13	<i>Zwei Notwendigkeiten im Einklang oder im Konflikt?</i>	Dies ist eine Geschichte über individuelle Freiheit, Regierungsfähigkeit, Klimawandel und Nachhaltigkeit, die in Großbritannien spielt.
14	<i>Ein Schlachtfeld um eine der ältesten Lungen der Welt</i>	Dies ist eine Geschichte über Klimawandel, Nachhaltigkeit, Gewalt, Pressefreiheit und Transparenz, die in Rumänien spielt.
15	<i>Wenn die Reaktion die Show stiehlt</i>	Dies ist eine Geschichte über Öffentlichkeit, Rechtsstaatlichkeit und Pressefreiheit, die in Deutschland spielt.
16	<i>Ein kleiner Schritt in die richtige Richtung</i>	Dies ist eine Geschichte über Repräsentation, Inklusion und Gender, die in Deutschland spielt.

Tabelle 3.7.2: Inhaltliche Kurzbeschreibung der einzelnen Geschichten





3.8 Participedia

Von Saskia Ruth-Lovell

Ein Sechstel der Weltbevölkerung ist jung und die Bedeutung der Partizipation junger Menschen für die künftige ökonomische, soziale und politische Entwicklung wird allgemein anerkannt. Die Proteste von „Fridays for Future“ sind nur ein Beispiel aus der jüngeren Gegenwart, das aufzeigt, was für einen Unterschied das aktive Engagement junger Menschen machen kann. Nichtsdestotrotz mag die Entfremdung junger Menschen von traditionellen Foren demokratischer Beteiligung – etwa politischen Parteien oder Parlamenten – einige davon abhalten, ihre Stimme zu erheben. Es bedarf daher innovativer Wege, um junge Menschen über Wege demokratischer Beteiligung zu informieren und sie zu einem aktiven Engagement zu inspirieren und zu motivieren.

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 3–7
- Spieldauer: 30–60 Min.
- Schwierigkeitsgrad: Das Spiel beruht auf weniger bekannten Spielmechanismen und die Moderator*innen sollten für die Erläuterung und das Erlernen der Spielregeln ausreichend Zeit einplanen. Auch die Spielkarten enthalten viel Text und eher unbekanntere Konzepte, sodass die Spieler*innen Zeit benötigen, sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Es ist empfehlenswert, das Spiel zunächst im Erzählmodus zu spielen und sich ausschließlich auf die #hashtags zu fokussieren.

Link zu den Spielregeln und dem Print&Play: www.demogames.eu/box



Das Kartenspiel *Participedia* dreht sich um demokratische Innovationen und neue Formen politischer Partizipation, die in den letzten Jahren an vielen Orten der Welt ausprobiert wurden. Das Spiel zielt darauf, Wissen über bewährte Verfahren der Partizipation auf lokaler, regionaler und nationaler Ebene zu verbreiten, die (nicht nur jungen) Bürger*innen die Möglichkeit eröffnen, sich über Wahlen hinaus an demokratischen Prozessen zu beteiligen. Es möchte die Spieler*innen über verschiedene Methoden und Formen der Organisationen von Partizipation informieren, empirische Beispiele von demokratischen Innovationen vermitteln und die Spieler*innen inspirieren, motivieren und bestärken, selbst in innovativen Partizipationsprojekten mitzuwirken.

Intention des Spiels

Participedia ist ein Kartenspiel, das auf einem Set-Sammelmechanismus basiert. Es wurde für kleine Gruppen von 3–7 Spieler*innen design (falls es mehr Spieler*innen sind, schauen Sie in die technischen Informationen bzw. Spielregeln). *Participedia* soll das Faktenwissen und das Verständnis der Spieler*innen für die verschiedenen Methoden der Partizipation in demokratischen Systemen erhöhen. Partizipationsformen können formal (z. B. Referenden) oder informell (z. B. partizipatorische Kunst) sein und auch hinsichtlich ihres Einflussbereichs variieren, der von lokalen bis hin zu internationalen Aktivitäten reichen kann (z. B. lokale Bürgerhaushalte oder internationale Proteste). Die Spielkarten beschreiben daher entweder eine partizipative Methode (z. B. deliberativer oder dialogischer Prozess) oder ein Fallbeispiel für Partizipation (z. B. den Bürgerrat Demokratie)



Abbildung 3.8.1.: Übersicht Spielmaterialien *Participedia*

Participedia befähigt die Spieler*innen auch dazu, die Rolle verschiedener Organisationen bei der Organisation demokratischer, partizipativer Aktivitäten kritisch zu hinterfragen. Die Spieler*innen nehmen die Rolle eines oder einer Aktivist*in ein, der*die dafür verantwortlich ist, partizipative Aktivitäten zu organisieren, und werden dazu befähigt, kritisch und analytisch über die Agenda und Kapazität ihrer Organisation nachzudenken (siehe die #hashtags). Die Spielbretter beschreiben verschiedene Organisationen, die sich im Bereich partizipativer Aktivitäten engagieren. Die Print&Play-Materialien umfassen gegenwärtig sechs Partnerorganisationen des Demogames-Konsortiums (sowie einige leere Spielbretter). Die Moderator*innen und Spieler*innen können das Kartenset gerne erweitern und dem Material neue Organisationstafeln hinzufügen.

Das Kartenspiel *Participedia* kann auch genutzt werden, um die online-Medienkompetenz der Spieler*innen zu trainieren. Die Informationen auf den Karten entstammen der open-

source Plattform Participedia – „Ein globales Netzwerk und eine Crowdsourcing-Plattform für Forscher*innen, Pädagog*innen, Praktiker*innen, politische Entscheidungsträger*innen, Aktivist*innen und alle, die an öffentlicher Beteiligung und demokratischen Innovationen interessiert sind“ (www.participedia.net/about)²³. Die Plattform lebt von ihrer aktiven Community und wird unter einer Creative-Commons-Lizenz publiziert. Das Spielmaterial wird bewusst mit den Informationen auf participedia.net verlinkt, damit die Spieler*innen mit der Plattform in Berührung kommen und sich mit ihr auseinandersetzen. Auf der Rückseite jeder Karte finden die Spieler*innen einen QR-Code, der direkt zu dem beschriebenen Fall auf participedia.net führt. Die Moderator*innen können dieses Feature auf vielfältige Art nutzen (siehe die untenstehenden Übungen).



Abbildung 3.8.2: Participedia QR Codes auf der Rückseite der Spielkarten: www.participedia.net

Lernziele und der RFCDC

In Übereinstimmung mit dem übergeordneten Ziel von Demogames fördert Participedia die folgenden Kompetenzen für eine demokratische Kultur.²⁴

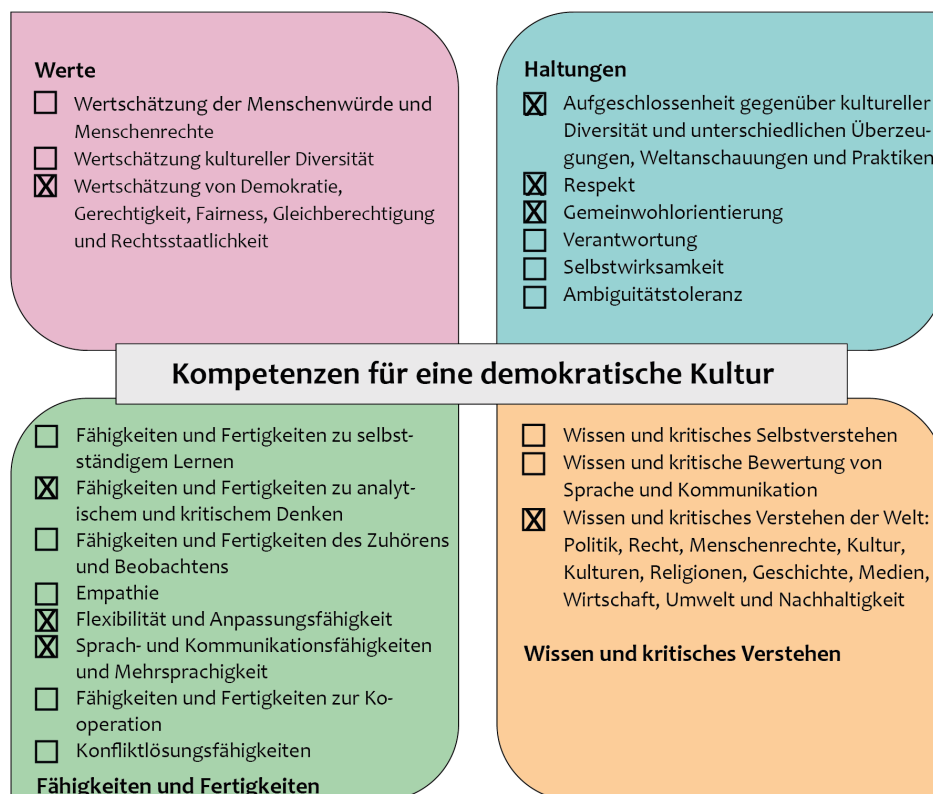
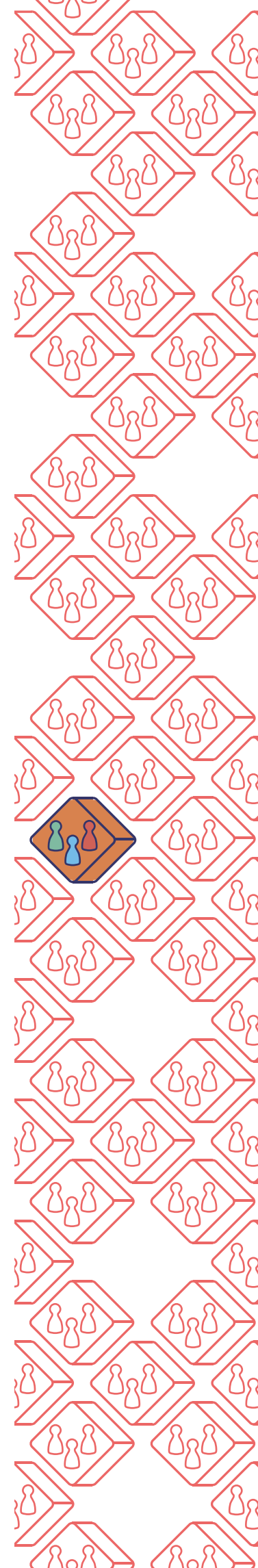
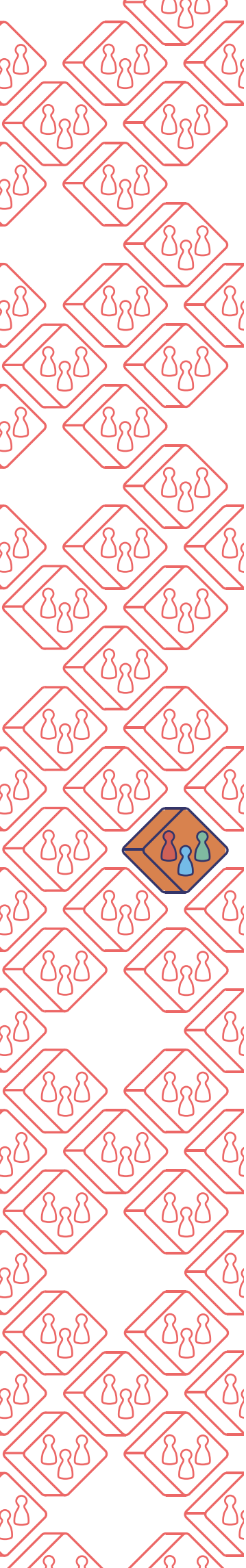


Abbildung 3.8.3: Der RFCDC Schmetterling und Participedia

RFCDC		
Werte	Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichberechtigung und Rechtsstaatlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> wird gefördert, wenn die Spieler*innen sich mit den verschiedenen Formen demokratischer Partizipation auf den Spielkarten auseinandersetzen. sie findet auch Ausdruck in der Überzeugung, dass Bürger*innen aktiv teilhaben sollten und auch auf unterschiedliche Art und Weise von ihrem Recht auf Partizipation in demokratischen Prozessen Gebrauch machen sollten.
Hal-tungen	Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität	<ul style="list-style-type: none"> kommt zur Anwendung, wenn Participedia in einer kulturell diversen Gruppe gespielt wird und drückt sich darin aus, einander mit Freude zu begegnen und die Erfahrung miteinander zu teilen, ausgelassen miteinander zu spielen, aber im Nachklang auch intensiv zu diskutieren. wird gefördert, wenn die Spieler*innen sich mit den Fallbeispielen aus dem realen Leben auseinandersetzen und mehr über diese Fälle wissen möchten (und beispielsweise den QR-Code nutzen, um detailliertere Informationen über participedia.net zu erlangen).
	Respekt	<ul style="list-style-type: none"> drückt sich darin aus, dass die Spieler*innen die Spielregeln akzeptieren, nicht betrügen und akzeptieren, unter welchen Umständen man das Spiel gewinnt oder verliert. drückt sich aus, wenn die Spieler*innen aktiv an der Output-Phase des Spiels teilnehmen und wenn sie die Aktivitäten ihrer Organisation den anderen Spieler*innen präsentieren sowie sich gegenseitig zuhören.
	Gemeinwohlorientierung	<ul style="list-style-type: none"> wird gefestigt, wenn die Spieler*innen neue Wege kennenlernen, miteinander im Rahmen partizipativen Handelns für ein gemeinsames Interesse zusammenzuarbeiten. Sie drückt sich auch aus, wenn die Spieler*innen verschiedene Fälle miteinander diskutieren und reflektieren, wie sie innerhalb ihrer eigenen Lebensrealitäten zu aktiven Bürger*innen werden könnten. zeigt sich, indem die Spieler*innen von Participedia sich auf ihre Rolle als Repräsentant*in einer (Nichtregierungs-) Organisation einlassen und somit die wichtige Bedeutung dieser Organisationen für die Entwicklung und Strukturierung bürgerschaftlichen Engagements auf den verschiedenen Ebenen einer Demokratie (lokal, regional, national, international) anerkennen.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken	<ul style="list-style-type: none"> finden Anwendung, wenn die Spieler*innen sich ein Verständnis der Spielregeln erarbeiten und drücken sich aus, wenn sie die Risiken und Vorteile unterschiedlicher Spielkarten einschätzen lernen.
	Flexibilität und Anpassungsfähigkeit	<ul style="list-style-type: none"> sind erforderlich, wenn Spieler*innen die Spielregeln anwenden und die Strategien anderer Mitspieler*innen einschätzen und ihre eigene Strategie dementsprechend anpassen.
	Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und Mehrsprachigkeit	<ul style="list-style-type: none"> werden genutzt, wenn Spieler*innen sich in die Output-Phase des Spiels einbringen (Pressekonferenz) und drückt sich auch aus, wenn sie die Aktivitäten ihrer Organisation den anderen Spieler*innen präsentieren sowie sich gegenseitig bei ihren Präsentationen zuhören.





Wissen und kritisches Verstehen	<i>Wissen und kritisches Verstehen der Welt: Politik, Recht, Menschenrechte, Kultur, Kulturen, Religionen, Geschichte, Medien, Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit</i>	<ul style="list-style-type: none">• finden Anwendung, wenn die Spieler*innen sich mit den verschiedenen Fällen demokratischer Partizipation auf den Spielkarten (z. B. bürgerschaftliches Engagement und städtische Ko-Kreation in Bologna) auseinandersetzen.• drücken sich in der Reflexion über verschiedene Formen der Partizipation (z. B. Protest, Referenden, partizipative Kunst) aus, die auf den Karten gezeigt werden.
--	--	--

Tabelle 3.8.1: RFCDC und Participedia

Moderation

Um das volle Potenzial des Kartenspiels *Participedia* entfalten zu können, sollte das Spiel in einen erfahrungsbasierten Lernprozess eingebettet sein, der ein Debriefing der Spieler*innen nach der Spielphase umfasst. In diesem Abschnitt möchten wir einige Vorschläge unterbreiten, wie sich das eigentliche Spielen von *Participedia* gestalten lässt, und zudem Empfehlungen für mögliche Fragen während des Debriefings geben.

Vor dem Spiel: Die Input-Phase (15–20 Min.)

Verteilen Sie ausgedruckte Bilder der Fälle, die auf www.participedia.net dargestellt sind, im Raum (entweder auf Tischen oder auf dem Boden). Die Teilnehmer*innen sollten nun umhergehen und sich ein oder zwei Bilder nehmen, die sie ansprechen. Danach sollten alle ihr Bild den anderen zeigen und erläutern, warum sie es ausgewählt haben und was ihrer Meinung nach auf dem Bild passiert. Hinterher können Sie den Teilnehmer*innen dann sagen, dass diese Bilder der Webseite www.participedia.net entstammen und dass auch das Spiel auf dieser Webseite basiert. Die Spieler*innen können dann in den Spielkarten nach den Bildern suchen, die sie ausgesucht hatten. Währenddessen können Sie als Moderator*in zur Erläuterung der Symbole auf den Spielkarten, ihrer Struktur und der Spielregeln übergehen.

Während des Spiels: Die Spielphase

Erzählmodus (ungefähr 60–90 Min.)

Erläutern Sie die Spielregeln mit einem besonderen Augenmerk auf das Element des Rollenspiels. Die Spieler*innen repräsentieren die Organisation, die auf ihren Spielbrettern abgebildet ist, und sollen ihre Spielzüge erzählend erläutern. Sie sammeln gemäß der Sammelregeln für Sets sowie der substantiellen #hashtags jene Karten, die der inhaltlichen Agenda ihrer eigenen Organisation entsprechen. Weiterführende Informationen entnehmen Sie bitte den Spielregeln. Im Erzählmodus endet das Spiel mit einer Pressekonferenz.

Kompetitiver Spielmodus (ungefähr 30–45 Min.)

Erläutern Sie die Spielregeln mit einem besonderen Augenmerk auf die Sammelregeln für Sets. Die Spielbretter mit den Organisationen spielen bei dieser Spielvariante keine große Rolle. Die Spieler*innen erläutern ihre Spielzüge nicht und die Auseinandersetzung mit den zugrundeliegenden Themen ist weniger intensiv als im Erzählmodus. Dieser Modus kann benutzt werden, wenn weniger Zeit für das Spiel zur Verfügung steht.

Nach dem Spiel: Die Output-Phase

• Übung 1 (ungefähr 30 Min.)

Lassen Sie die Teilnehmer*innen in Zweiertteams arbeiten. Jedes Team erhält ein Blanko-Spielbrett und eine Blanko-Fallkarte. Ihre Aufgabe ist es nun, darüber nachzudenken, wie sie in ihren eigenen Gemeinden aktiv werden könnten. Zu diesem Zweck sollten sie:

- sich auf ein Thema einigen, das sie in ihren Gemeinschaften gerne angehen würden (eine Veränderung, die sie herbeiführen möchten), und entscheiden, auf welcher Ebene sie gerne handeln möchten (lokal, regional, national, international);
- über eine Aktivität nachdenken, die den gewünschten Wandel herbeiführt (Fallkarte);
- sich überlegen, welche Organisation helfen könnte, die Aktivität oder das Event zu strukturieren, organisieren und in die Wege zu leiten (Organisationstafel).

Um sich inspirieren zu lassen, können die Spieler*innen auf www.participedia.net surfen und sich Fallbeispiele sowie Organisationen ansehen.

● **Übung 2 (ungefähr 30 Min.)**

Lassen Sie die Teilnehmer*innen in Zweierteams arbeiten. Jedes Team erhält zwei Fallkarten aus der folgenden Übersicht:

SPIELER*IN 1	SPIELER*IN 2
Black Lives Matter (USA) www.participedia.net/case/4415	Die Show muss am Dienstag unterbrochen werden (online) www.participedia.net/case/6586
Somaliland Verfassungsreferendum (Somalia) www.participedia.net/case/5117	Referendum über die sechsunddreißigste Änderung der irischen Verfassung (Irland) www.participedia.net/case/5568
Flughafen: Sprechen wir darüber (Italien) www.participedia.net/case/4699	California Speaks (USA) www.participedia.net/case/6

Tabelle 3.8.2: Spielübung Participedia

Jedes Teammitglied nimmt eine der Karten und nutzt den QR-Code auf der Rückseite, um auf die Fallinformation auf www.participedia.net zuzugreifen. Jede*r bereitet eine Kurzzusammenfassung des Falls für das jeweils andere Teammitglied vor (ungefähr 10 Min.), die sich insbesondere auf die folgenden Aspekte konzentriert:

1. Die Ziele und Vorstellungen der Organisator*innen des Events (Was wollten sie erreichen? Warum haben sie das Event organisiert?)
2. Das Ergebnis und die öffentliche Rezeption des Events (Wie hat die Öffentlichkeit auf das Event reagiert? Hat das Event die eigens gesteckten Ziele erreicht?)

Die Teilnehmer*innen präsentieren ihre Ergebnisse dann ihrem Teammitglied. Nach jedem Pitch diskutieren sie in ihrer Gruppe, wie sich die beiden Fälle vergleichen lassen. Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede gibt es zwischen ihnen? Wie demokratisch waren diese partizipativen Events im Allgemeinen?

Debriefing

Nach dem Spiel können Sie die Spieler*innen fragen, wie ihr Eindruck von den über die Karten gewonnenen Informationen war und wie sich die Spielerfahrung für sie anfühlte. Themen, die sich zur Diskussion anbieten, sind die unterschiedlichen partizipativen demokratischen Methoden (z. B. Bürgerräte, partizipative Bürgerhaushalte oder deliberative Umfragen oder Foren) und auch die Fallbeispiele, über die sie durch die Karten erfahren haben. Die Symbole, die auf den Karten sind, können in diesem Zusammenhang genutzt werden, um auf die verschiedenen Methoden der Partizipation hinzuweisen.

Empfehlungen für Fragen im Rahmen des Debriefings

- Was hat Euch an dem Spiel besonders gut gefallen?
- Was hättet Ihr anders gemacht?
- Gibt es eine Sache, die Ihr heute gelernt habt und von der Ihr vor dem heutigen Spiel noch nichts wusstet?
- Warum sind öffentliche Partizipation und demokratisches Engagement wichtig für uns?
- Warum, glaubt Ihr, haben wir dieses Spiel gemacht?

Spezifische Fragen zur Verknüpfung (abhängig von vorherigen Übungen):

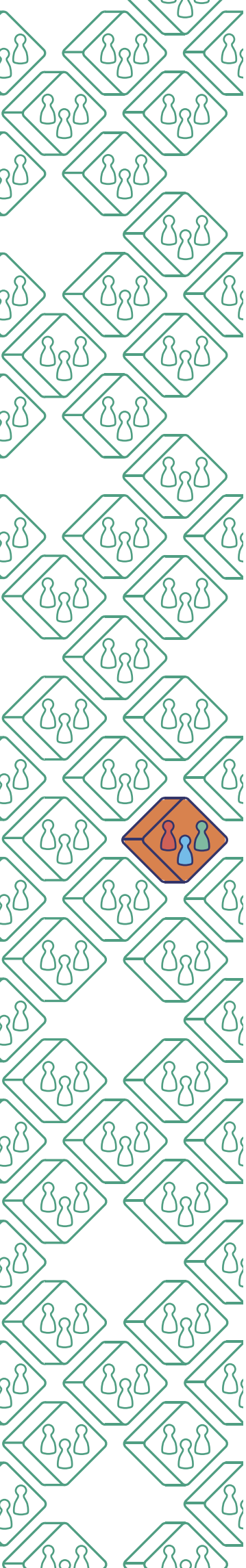
- Wenn Ihr über die Fallbeispiele nachdenkt, die ihr am Anfang der heutigen Übung präsentiert habt, was denkt Ihr nun darüber?
- Wie habt Ihr Euch gefühlt, als Ihr Eure eigenen partizipativen Aktivitäten geplant habt?

Empfohlene Quellen und Referenzen für die weitere Lektüre:

Archon Fung & Mark E. Warren (2011) The Participedia Project: An Introduction, *International Public Management Journal*, 14:3, 341–362. Verfügbar über participedia.net.

23 Für alle nachfolgenden Zugriffe auf diese Webseite gilt: letzter Zugriff am 04.07.2022.

24 Siehe Reference Framework of Competences for Democratic Culture, Council of Europe 2018.



3.9 Utopia

Von Sabine Jenni und Patrik Kessler

Eine demokratische Gesellschaft hat viele Ebenen. Fragen über die Organisation des politischen Systems (Polity) sind verwoben mit Fragen über einzelne Politiken (z. B. Infrastruktur, Gesundheitspolitik), politische Prozesse (Akteure und Interaktionen) und das tägliche Leben der Bürger*innen. Die gleichen demokratischen Regeln beeinflussen das Leben verschiedener Menschen auf unterschiedliche Art und Weise.

Die junge Generation der meisten europäischen Länder hat ein demokratisches System geerbt, das von vorangegangenen Generationen geformt wurde. Manche haben jedoch auch erlebt oder erleben gegenwärtig, was für eine Herausforderung es ist, eine Demokratie mit aufzubauen. Und noch viel mehr junge Menschen sind mit Bedrohungen konfrontiert, die die Fundamente ihrer demokratischen Gesellschaften, wie die Rechtsstaatlichkeit oder die Aufgeschlossenheit gegenüber Andersdenkenden, in Frage stellen. Eine Demokratie entsteht und existiert nie unabhängig von der Gesellschaft, den in ihr lebenden Menschen und den Gruppen. Demokratische Institutionen reflektieren die Kompromisse, die zwischen verschiedenen Interessen und Weltansichten erreicht wurden.

Utopia überträgt diese Erfahrungen in ein Brettspiel. Die Spieler*innen bilden gemeinsam die Übergangsregierung der Insel Utopia und erhalten die Aufgabe, die Bedingungen für die ersten Parlamentswahlen der neuen Demokratie in Utopia festzulegen, etwa: Wer sollte wahlberechtigt sein? Zugleich sind sie verantwortlich für die öffentlichen Politiken und Teile der Wirtschaft Utopias. Welchen Zugang zu öffentlichen Schulen und der Gesundheitsversorgung haben die verschiedenen Einwohner*innen? Wie ist die diesjährige Ernte und sollte in die touristische Infrastruktur investiert werden?

Technische Übersicht:

- Anzahl der Spieler*innen: 4 (+ 1 Moderator*in, optional)
- Spieldauer: 5–6 Stunden
- Schwierigkeitsgrad: Utopia ist ein Spiel, das Geduld, Zeit, Lesekompetenz und Kommunikationsfähigkeit voraussetzt sowie die Bereitschaft, tief in die Welt einer kleinen, fiktionalen Gesellschaft einzutauchen, mit all ihrer Komplexität und ihren Kontroversen. Für Menschen, die nicht regelmäßig spielen, empfiehlt es sich, Utopia mit der Unterstützung eines*r Spielleiter*in/Moderator*in zu spielen.
- Benötigte Infrastruktur: Ein Raum, der für die gesamte Spieldauer zur Verfügung steht, ein Tisch, 4 Stühle (+1 für den*die Spielleiter*in/Moderator*in), ein Timer (idealerweise eine 1-Minuten-Sanduhr), ein normaler Würfel (mit Zahlen von 1 bis 6), 2–3 Radiergummis, Whiteboard-Marker
- Material: Das Material besteht aus einem Spielbrett, vier Brettern für die Spielenden sowie verschiedenen Karten und Marker. Das Material für das Spiel Utopia ist zum Zeitpunkt des Drucks dieses Manuals nur auf Englisch verfügbar.

Link zu den Spielregeln, dem Spielmaterial und der Anleitung für eine Spielanordnung: www.demogames.eu/box



Abbildung 3.9.1: Utopia Spielbrett und Material

Intention des Spiels

Das Brettspiel *Utopia* simuliert eine realistische Situation, in der Entscheidungen über demokratische Institutionen nicht in einem Vakuum fallen. Die Spieler*innen beeinflussen die Situation auf der Insel Utopia, die auf dem Spielbrett dargestellt ist. Ihre Entscheidungen beeinflussen auch den Verlauf des Spiels auf vielfältige Weise. Entscheidungen können vertagt werden und wieder auf dem Tisch landen; Straßen, die nicht gebaut werden, können den Verkehr zu einem späteren Zeitpunkt behindern, aber zugleich können die eingesparten Gelder anderweitig eingesetzt werden.

Wie im echten Leben hängen nicht alle Entwicklungen von menschlichen Entscheidungen ab. Das Wetter kann besser oder schlechter für die Landwirtschaft sein, Tourist*innen mögen anreisen, obwohl die Infrastruktur noch nicht fertig ist, oder fernbleiben, wenn gerade alles errichtet wurde. Die Entscheidungen der Spieler*innen sind wichtig, aber es ist nicht immer leicht, ihre Konsequenzen vorherzusagen.

Die Spieler*innen repräsentieren verschiedene Gruppen der Einwohner*innen der Insel Utopia. Sie formen gemeinsam den Rat von Utopia, welcher die Übergangsregierung der Insel bildet und das verfassungsgebende Organ der zu etablierenden Demokratie ist. Die Spieler*innen nehmen am täglichen Leben Utopias teil und beschäftigen sich mit ökonomischen Aktivitäten, Bildung, Gesundheit und ähnlichem; als Mitglieder des Rats von Utopia müssen sie über dringliche Angelegenheiten öffentliche Politentscheiden, ihren eigenen Modus kollektiver Entscheidungsfindung bestimmen und schließlich die Regeln für die ersten Parlamentswahlen aufstellen.

Die Spieler*innen werden zu einem Teil des politischen Prozesses in Utopia. Sie nutzen ihr eigenes Wissen, ihre Erfahrungen, Präferenzen und Werte, um darüber zu diskutieren, wie ein demokratisches System in Utopia aussehen sollte. Während des Spiels lernen sie Schritt für Schritt mehr über die Gesellschaft Utopias und über grundlegende Fragen der Demokratie und können ihre Präferenzen dann dementsprechend anpassen.

Die Spieler*innen gewinnen das Spiel gemeinsam, wenn sie es schaffen, die Regeln für die erste Parlamentswahl festzulegen und zugleich ein angenehmes Leben für die Bewohner*innen der Insel sicherzustellen. Sie können das Spiel gemeinsam aus einem oder beiden der nachfolgenden Gründe verlieren: Die Bevölkerung beginnt aufgrund von zu vielen wirtschaftlichen Schwierigkeiten oder sozialer Ungleichheit zu protestieren; zu viel Protest führt zu der Auflösung des Rats von Utopia und die Spieler*innen verlieren das Spiel. Die Spieler*innen verlieren auch, wenn sie es bis zum Spielende nicht geschafft haben, die Regeln für die erste Parlamentswahl festzulegen.

Lernziele und der RFCDC

Das Spielen von Utopia eröffnet den Spieler*innen die Möglichkeit, ihr Faktenwissen und ihr Verständnis von demokratischen Entscheidungsregeln und Institutionen sowie den zugrundeliegenden Werten und Interessen zu erweitern. Das Spiel trainiert verschiedene Fähigkeiten und Fertigkeiten, die als Voraussetzung für effizientes Verhalten in demokratischen Prozessen gelten. Die Spieler*innen setzen sich mit der Bedeutung demokratischer Grundwerte auseinander und reflektieren ihre mentale Einstellung gegenüber der Demokratie und der Bedeutung von Toleranz, Verantwortung und Respekt für die soziale Inklusion und die Solidarität zwischen unterschiedlichen kulturellen Gruppen. In Übereinstimmung mit dem übergreifenden Ziel von Demogames fördert Utopia vor allem die nachfolgenden Kompetenzen für eine demokratische Kultur:²⁵

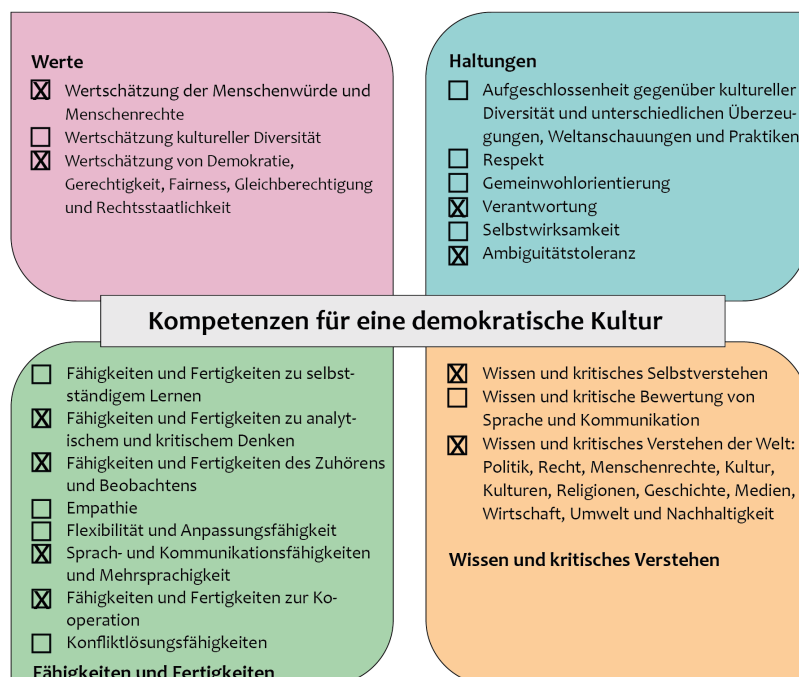
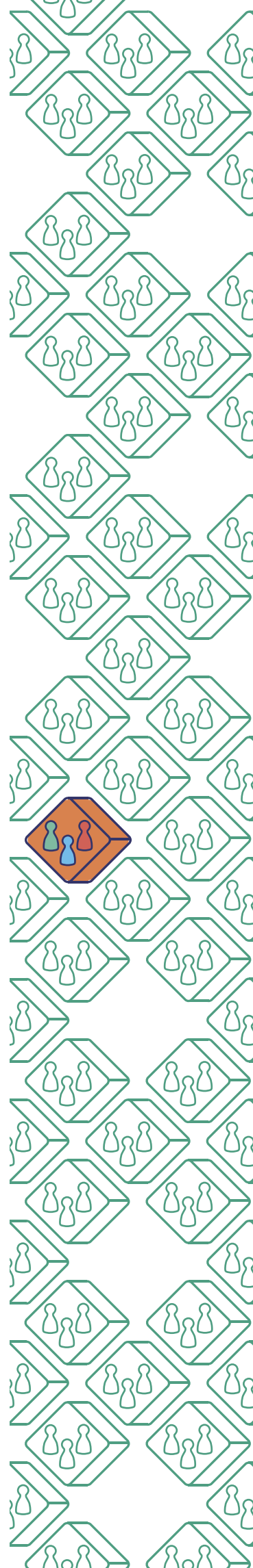


Abbildung 3.9.2: Der RFCDC Schmetterling und Utopia

RFDCDC		
Werte	Wertschätzung kultureller Diversität	kommt zum Tragen, wenn die Spieler*innen über Fragen entscheiden, die die kulturellen Minderheiten in Utopia betreffen (z. B. die Nomaden oder die Geflüchteten von der Nachbarinsel Tutela). Sie findet auch Ausdruck in Stellungen, die eine bevorzugte Behandlung der Interessen dieser Gruppen einfordern, insbesondere wenn diese von Vertreter*innen der Mehrheitsgruppen getätigt werden.
	Wertschätzung von Demokratie, Gerechtigkeit etc.	findet Ausdruck in den Prozessen der Entscheidungsfindung des Spiels, sowohl wenn Einzelne Entscheidungen über ihre Handlungen im Spiel treffen als auch wenn der Rat eine Entscheidung trifft. Sie zeigt sich, wenn die Spieler*innen unter Rückgriff auf Konzepte wie Fairness, Gleichheit oder Gerechtigkeit für spezifische Optionen werben oder ihre Handlungen demgemäß rechtfertigen.
Haltungen	Aufgeschlossenheit gegenüber kultureller Diversität und unterschiedlichen Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken	wird durch die Erfahrung gefördert, dass die Spieler*innen unterschiedliche Bedürfnisse und Interessen haben und sich unterschiedlichen Herausforderungen gegenübersehen, die über die Spielmechanismen explizit modelliert wurden. Sie drückt sich aus, wenn die Spieler*innen Interesse an solchen Ideen und Bedürfnissen zeigen, die den eigenen entgegenstehen.
	Verantwortung	wird übernommen, wenn die einzelnen Spieler*innen oder Einwohnergruppen ihre Interessen gegenüber jenen der Insel abwägen müssen und sich für ein Verhalten entscheiden, das allen gemeinsam den Weg zum Sieg ebnet.
	Ambiguitätstoleranz	ist bei jeder Spielentscheidung erforderlich, weil es keine „richtige“ Lösung gibt, die gefunden werden kann, sondern die Informationen notwendigerweise unvollständig und die Ressourcen begrenzt sind. Sie drückt sich aus in ruhigen Reaktionen auf diese Bedingungen und in der Fähigkeit, im Entscheidungsfindungsprozess auf übergreifende Prinzipien oder Ideen zu verweisen.
Fähigkeiten und Fertigkeiten	Fähigkeiten und Fertigkeiten zu analytischem und kritischem Denken	werden angewendet, wenn die Spieler*innen Entscheidungen über die neue Demokratie treffen und damit über das Thema, das bereits im Zentrum zuvor getätigter Entscheidungen stand. Sie finden Ausdruck, wenn in Entscheidungen über die neue Demokratie auf bereits gefallene Entscheidungen und Erfahrungen zurückgegriffen wird.
	Sprach- und Kommunikationsfähigkeiten und gegebenenfalls Mehrsprachigkeit	werden in jeder Diskussion im Vorfeld einer kollektiven Entscheidung (siehe oben) angewendet und finden Ausdruck in einer aktiven Beteiligung an diesen Diskussionen.
	Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation und Konfliktlösungsfähigkeiten	werden benötigt, um das gemeinsame Ziel des Gewinns (die Etablierung eines Regelwerks für die ersten Parlamentswahlen) trotz widerstreitender Interessen und Meinungen zu erreichen. Fähigkeiten und Fertigkeiten zur Kooperation finden Niederschlag in den Bemühungen, das Spielziel zu erreichen, und insbesondere dann, wenn Einzelne zu diesem Zweck Kompromisse machen müssen. Konfliktlösungsfähigkeiten zeigen sich zum Beispiel, wenn ein*e Spieler*in sich darum bemüht, zwischen anderen Spieler*innen zu vermitteln.
Wissen und kritisches Verstehen	Wissen und kritisches Selbstverstehen	kommen zur Anwendung, wenn die Konsequenzen des eigenen Spielverhaltens (Handeln in Verhandlungs- und Entscheidungssituationen) antizipiert werden, und finden vor allem im Prozess des Debriefings Ausdruck.

Tabelle 3.9.1: RFDCDC Kompetenzen bei Utopia



	Wissen und kritisches Verstehen der Welt	werden (potenziell) in allen kollektiven Entscheidungsprozessen während des Spiels angewendet und finden Ausdruck in Verweisen auf Situationen aus dem echten Leben und/oder auf Erfahrungen der Spieler*innen.
--	---	---

Tabelle 3.9.1: RFCDC Kompetenzen bei Utopia

Moderation

Utopia bietet den Spieler*innen ein breit gefächertes Set an Erfahrungen von Interaktionen, Interessenskonflikten, Prozessen kollektiver Entscheidungsfindung bis hin zu dem Umgang mit unvollständigen Informationen und gegebenenfalls auch nicht intendierten Konsequenzen, die typisch für Demokratien sind. Um die Erreichung der zuvor formulierten ambitionierten Lernziele zu unterstützen, kann *Utopia* in einen erfahrungsbasierten Lernprozess eingebettet werden.

Für Sie als Moderator*in besteht die erste Aufgabe darin zu entscheiden, an welchem Moment im Lernprozess *Utopia* gespielt wird. Es gibt viele Möglichkeiten, *Utopia* einzusetzen:

- als einmalige Lernaktivität, die eine umfassende und vielfältige demokratische Erfahrung ermöglicht, z. B. in einem Jugendclub, als Freizeitaktivität oder als besonderer Projekttag an einer Schule;
- als einführende Aktivität eines längeren Kurses bzw. einer regelmäßigen Auseinandersetzung mit Demokratie, mit dem Ziel, den Lernprozess mit einer persönlichen Erfahrung zu starten und das Interesse zu wecken;
- als Schlussaktivität eines längeren Kurses bzw. einer regelmäßigen Auseinandersetzung mit Demokratie, mit dem Ziel, dass die Spieler*innen einen Teil ihres neu erworbenen Wissens und ihrer Reflexion anwenden und sie mit Erfahrungen anreichern.

Wenn Sie *Utopia* in einem längeren Kurs oder regelmässige Aktivitäten zu Demokratie nutzen wollen, können Sie die Spielerfahrung mit einigen der folgenden Themen verknüpfen (in alphabetischer Reihenfolge): Demokratisierung/Transition zu Demokratie, Gruppenrepräsentation, Mehrheitsentscheide (verschiedene Typen), Minderheitenrechte, soziale Ungleichheit und soziale Gerechtigkeit, Steuern, Stimmrechte, Wahlrecht (inklusive der Staatsbürgerschaft), Wahlsysteme.

Zusätzlich sollten Sie einige praktische Aspekte bedenken:

- *Zeit, Raum und Programm*: Die Hauptaufgabe für Sie als Moderator*in ist es, das passende Setting für dieses komplexe Spiel bereitzustellen. Dies bezieht sich auf die Zeit und den Ort, an dem sich die Spieler*innen wohlfühlen und nicht gestört werden. Die Spieler*innen sollten darüber informiert werden, dass sie sich auf eine interessante und herausfordernde Reise begeben, die mehrere Stunden dauern kann. Ausreichend Zeit für die Vorbereitung des Materials und auch für Pausen sollte eingeplant werden.
- *Rolle des*r Moderator*in*: Je nachdem wer spielt, kann es empfehlenswert sein, dass ein*e Moderator*in die Spieler*innen während des Spiels anleitet und ihnen vor allem mit Blick auf die Spielelemente und Mechanismen hilft. Für fortgeschrittene Spieler*innen mag eine enge Führung nicht notwendig sein, sodass Moderator*innen in der Lage sein können, mehrere Gruppen parallel zu begleiten. In jedem Fall ist es hilfreich für Sie als Moderator*in, das Handbuch für Moderator*innen sowie die Spielregeln vor Spielbeginn zu lesen und sich mit dem Material vertraut zu machen, sodass Sie den Spieler*innen aushelfen können.
- *Organisation mehrerer Sitzungen*: Da das Spiel zeitintensiv ist, kann es in Abhängigkeit der Vorkenntnisse der Spieler*innen und der gegebenen Möglichkeiten empfehlenswert sein, das Spiel in zwei bis drei Sitzungen aufzuteilen. Wenn Sie es auf drei Sitzungen aufteilen, können Sie ein Jahr pro Sitzung spielen lassen (das Spiel umfasst drei „Spieljahre“). Am Ende jeder Sitzung können Sie dann eine kurze Output-Phase einplanen. Am Ende der dritten und letzten Sitzung bietet sich ein längeres Debriefing an.

- **Output und Debriefing:** Nach dem Spiel ist eine Phase des Debriefings und der angeleiteten Reflexion wertvoll. Da das Spiel zeitintensiv ist und eine umfassende Erfahrung bietet, sollte die Priorität während des Debriefings darauf liegen, den Spieler*innen den Raum zu geben, die persönlichen Gefühle und Gedanken zu teilen, die sie während des Spiels hatten. Bei der angeleiteten Reflexion sollten die Spieler*innen die Chance erhalten, Gedanken und Gefühle mit ihren Mitspieler*innen zu teilen, die nicht aus ihrer Rolle und ihren entsprechenden Aufgabenbereichen im Spiel erwachsen sind, sondern ihrer persönlichen Perspektive entsprechen.

Vor dem Spiel: Die Input-Phase (15 Min.)

Zu Beginn sollten die Intention und Zielsetzung des Spiels, ein paar zentrale Spielmechanismen und der Spielverlauf erläutert werden und es sollte ein Überblick über das Spielbrett gegeben werden, der den Anleitungen in den Spielregeln entspricht.

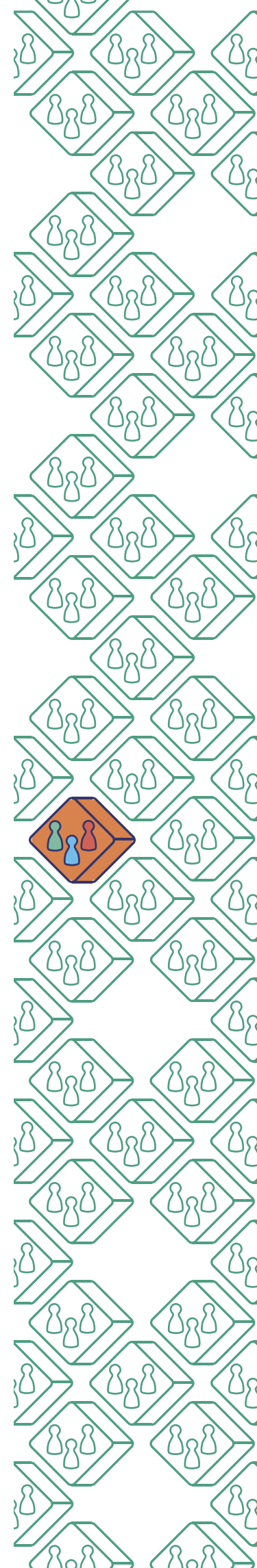
Damit sie den Erklärungen gut folgen können, sollten die Spieler*innen das Spielmaterial vor sich ausliegen haben. Wenn Sie als Moderator*in mehr als eine Gruppe von Spieler*innen betreuen, kann die Input-Phase für alle Gruppen gleichzeitig erfolgen, sofern diese bereits an ihren Spieltischen sitzen oder gemeinsam auf einen Tisch schauen können. Erfahrene Spieler*innen können die Spielregeln gut auch selbst lesen und die Anweisungen eigenständig befolgen. **Bitte bedenken Sie:** Sofern ein*e Moderator*in anwesend ist, der*die die Spielregeln kennt und Spielerfahrung mitbringt, ist es nicht notwendig, dass alle Spieler*innen die Spielregeln im Vorfeld lesen. Viele Aspekte der Spielmechanismen sind nicht von Anfang an relevant. Vielmehr werden die meisten neuen Spielelemente und -mechanismen über ein neues Kapitel aus dem Geschichten-Deck eingeführt. Die Spielregel zeigt dann an, welche Information zu welchem Zeitpunkt (Kapitel) gegeben werden sollten. Dies erlaubt es den Spieler*innen, so schnell wie möglich mit dem Spiel zu beginnen und sich während des Spielens mit dem Spielmaterial vertraut zu machen. Dies fördert einen entspannten und leichten Start in das komplexe Spiel und spart Zeit.

Während des Spiels: Die Spielphase (5–6 Stunden)

Während des Spiels, haben Sie als Moderator*in die Spielregeln und zusätzlichen Dokumente zur Hand. Während die ersten Kapitel gespielt werden, können Sie nach jedem Kapitel die technischen Informationen an die Spieler*innen herausgeben. Was nicht bereits auf den Karten gedruckt ist, sollte erklärt werden – dies betrifft insbesondere das Spielmaterial und die -mechanismen. Nach den ersten Kapiteln, in denen die Führung durch Spieltechniken zentral ist, sollten Sie sich so passiv wie möglich verhalten und die eigene Rolle darauf beschränken, Hinweise zu den Spielmechanismen und -regeln zu geben (etwa wenn die Spieler*innen etwas vergessen haben, z. B. das Wetter zu verändern oder die Mechanismen für die Aktionen der Spieler*innen). Insbesondere sollten Sie als Moderator*in davon Abstand nehmen, die Entscheidungsprozesse der Gruppe zu beeinflussen oder an den Diskussionen teilhaben zu wollen.

Wenn Sie Notizen über Ihre Beobachtungen oder einzelne Entscheidungen anfertigen möchten, sollten Sie die Spieler*innen über deren Sinn und Zweck informieren und Ihre Beobachtungen während des Debriefings mit ihnen teilen.

Bitte bedenken Sie: Wenn die Spieler*innen das Spiel gemeinsam verlieren, bevor sie alle Kapitel und die drei Jahre gespielt haben, bedeutet dies nicht, dass sie das Spiel nicht zu Ende gespielt haben. Die Spielerfahrung mag in diesem Fall frustrierend sein, die Lern- erfahrung muss es nicht gleichermaßen sein. Als Moderator*in sollten Sie ein Debriefing vornehmen (siehe unten), die Beiträge der Spieler*innen wertschätzen und Interesse an den Spielerfahrungen der einzelnen Spieler*innen zeigen. Falls die Spieler*innen aufgrund des unkooperativen Spielverhaltens eines*r Einzelnen verloren haben, ist es umso wichtiger, dass Sie die Teilnehmer*innen dazu einladen, ihre eigene Rolle im Spiel aus der Distanz zu betrachten und ihr Verhalten zu analysieren.



Nach dem Spiel: Das Debriefing (20–30 Min.)

Das Debriefing, das direkt nach dem Spiel erfolgt, sollte sich auf Wie-Fragen konzentrieren, die es den Spieler*innen erlauben, graduell zu antworten und nicht nur ein „Ja“ oder „Nein“ provozieren. Sie können die Spieler*innen dabei bitten, die Fragen auf einer Skala von 1–10 zu beantworten oder sich auf einem gedachten Kontinuum von einem zum anderen „Extrem“ zu positionieren. Wenn alle ihre Antworten gegeben haben, können Sie sie dazu einladen, ihre Positionierung im Rahmen von Folgefragen näher auszuführen.

Vorschläge für Fragen:

- Wie schwierig (leicht) waren Eure Aufgaben als Mitglieder des Rates von Utopia?
Folgefragen: Was hat dazu geführt, dass die Aufgaben schwierig (leicht) waren? Waren die Aufgaben zu verschiedenen Zeitpunkten des Spiels unterschiedlich schwierig? Unterschiedlich dies zwischen den spezifischen Aufgaben?
- Wie zufriedenstellend waren die Erfahrungen als Mitglied des Rates von Utopia?
Folgefragen: Was hat dazu geführt, dass die Erfahrungen zufriedenstellend (nicht zufriedenstellend) waren? War dies zu verschiedenen Zeitpunkten des Spiels unterschiedlich?
- Wie neu (vertraut) waren die Erfahrungen, die Ihr als Mitglied des Rates von Utopia gemacht habt?
Folgefragen: Was sind Beispiele für neue Erfahrungen? Was sind Beispiele für vertraute Erfahrungen? Und mit Blick auf was sind diese Erfahrungen vertraut?

Als Moderator*in wertschätzen Sie die Beiträge der Spieler*innen zum Spiel und zu den Diskussionen während des Debriefings und zeigen Ihr Interesse an den individuellen Erfahrungen. Sie unterstützen die Teilnehmer*innen in ihrem Bestreben, ihre Motivation, ihre Emotionen und die Erfahrungen der anderen zu verstehen und reflektiert zu betrachten.

Nach dem Spiel und nach dem Debriefing: Die Output-Phase und Folgeaktivitäten

In Abhängigkeit von der verfügbaren Zeit und den angestrebten Lernzielen können nachfolgende Aktivitäten dazu dienen, die demokratischen Lernerfahrungen und im Spiel getroffenen Entscheidungen noch tiefergehend zu reflektieren. Höchstwahrscheinlich würden Output-Aktivitäten im Gegensatz zum Debriefing nicht direkt im Anschluss an das Spiel stattfinden, sondern mit neuer Energie und frischem Kopf an einem anderen Tag. Zur Gestaltung der Folgeaktivitäten sollten Sie zunächst das Spielbrett so belassen, wie es am Ende des Spiels war, denn es illustriert den finalen Status der Insel sowie die festgelegten Wahlregeln.

Falls dies nicht möglich ist, sollten Sie zumindest ein Foto des Spielbretts machen. Die Folgeaktivität lässt sich dann am besten mit einer weiteren Wie-Frage starten, die das Thema von den persönlichen Erfahrungen hin zu der Demokratie verlagert, die die Spieler*innen erschaffen haben:

- Wie zufrieden seid Ihr im Großen und Ganzen mit der Demokratie, die Ihr erschaffen habt?
Folgefrage: Was führt dazu, dass Ihr mehr oder weniger zufrieden seid? Könnt Ihr ein Beispiel für etwas geben, mit dem Ihr besonders (un-)zufrieden seid?

Danach können Sie die Spieler*innen einladen, über die folgenden Fragen nachzudenken:

- Gibt es Aspekte der erschaffenen Demokratie, die Ihr gerne in das echte Leben übertragen würdet? Falls ja, welche Aspekte? Und in welchen Bereich würdet Ihr sie gerne übertragen (Klasse, Schule, Familie, Stadt, politisches System eures Landes)?
- Gibt es Aspekte der erschaffenen Demokratie, die Ihr nicht gerne in das echte Leben übertragen würdet? Falls ja, welche Aspekte? Warum? Und was hat Euch an diesen Aspekten nicht gefallen?

Die Reflexion über diese Fragen könnte in drei Schritten organisiert werden:

1. Die Teilnehmer*innen beantworten diese Fragen gleichzeitig jede*r für sich schriftlich auf einem Blatt Papier. Falls verfügbar, können Sie zwei unterschiedliche Stiftfarben anbieten, sodass die Teilnehmer*innen eine Frage für die Aspekte nutzen

können, die sie gerne ins echte Leben übertragen möchten, und die andere Farbe für jene Aspekte, die ihnen nicht gefallen haben.

2. Die Antworten können auf dem Boden oder einem Tisch ausgelegt werden oder an eine Wand gehängt werden. Nun können Sie die Teilnehmer*innen auffordern, die Antworten in Clustern zu gruppieren, sodass ähnliche Inhalte nebeneinanderstehen und zwar unabhängig von der Frage, wie sie evaluiert wurden (Wunsch nach einem Transfer ins echte Leben oder nicht).

3. Regen Sie eine Gruppendiskussion über die Antworten und die Cluster an: Was für ein Bild hat sich ergeben? Wurden ähnliche Aspekte der Demokratie von Utopia auch ähnlich bewertet oder nicht? Woran könnte das liegen?

Um die Folgeaktivität und den Lernprozess abzuschließen, können Sie die Teilnehmer*innen auffordern aufzuschreiben, welche Botschaft sie persönlich aus Utopia mitnehmen möchten, und dabei auch Gedanken aus dem Output und der Folgeaktivität zu berücksichtigen. Fragen Sie die Teilnehmer*innen, ob jemand seine persönliche Botschaft freiwillig mit den anderen teilen möchte. Falls ja, werden diese weder von Ihnen als Moderator*in noch von den anderen Teilnehmer*innen kommentiert (Nachfragen zum Verständnis sind erlaubt). Auf keinen Fall sollten Sie Druck auf die Teilnehmer*innen ausüben, die ihre persönliche Botschaft nicht teilen möchten. Schließlich danken Sie allen für ihre Teilnahme.

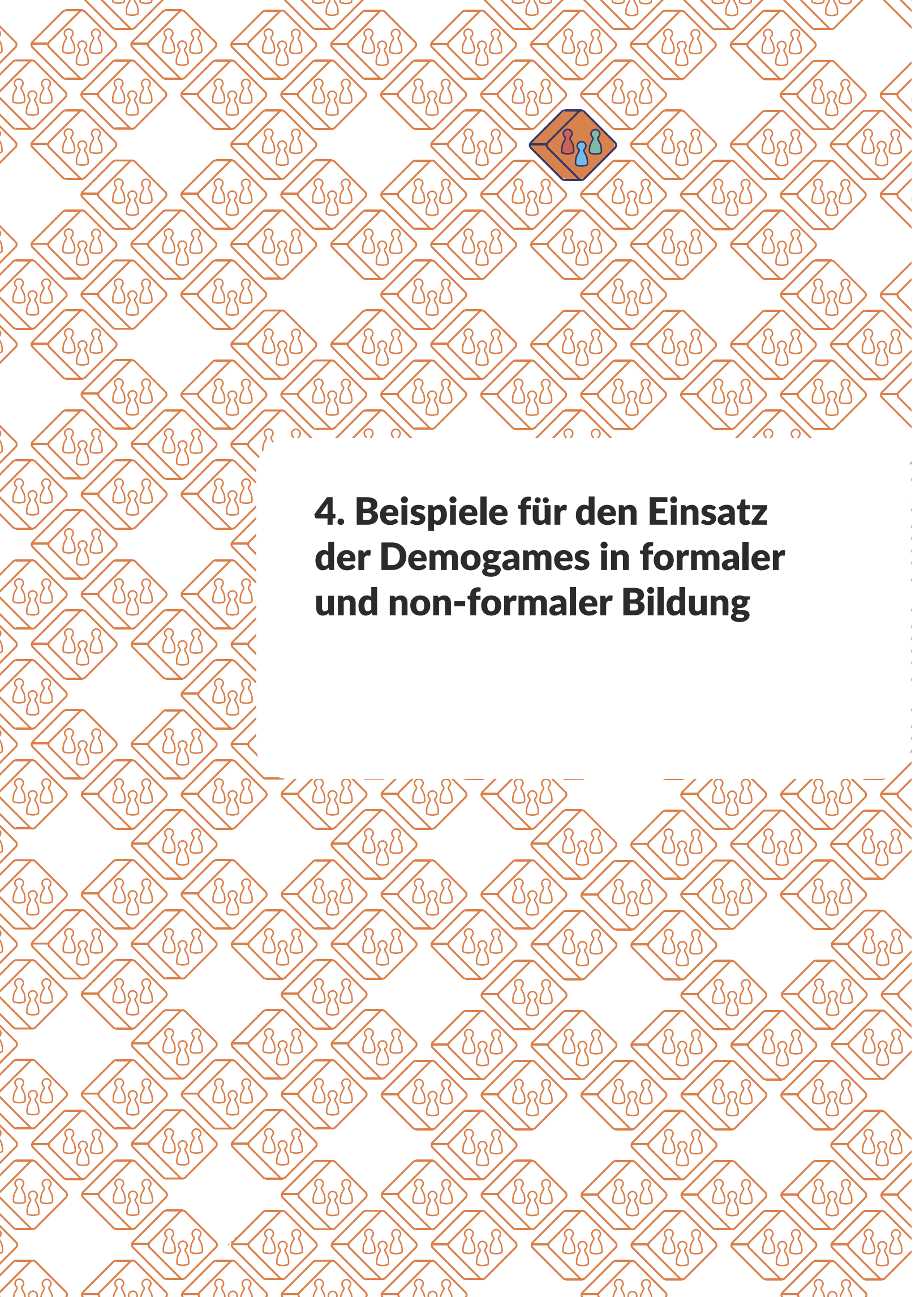
Hintergrundinformationen zu Utopia

Die Entwicklung des Brettspiels Utopia basierte auf einem Szenario des Lernmoduls Insel Utopia aus dem Projekt Demokratiebausteine. Das Projekt Demokratiebausteine ist ein Lehrkonzept zur Auseinandersetzung mit demokratischen Prinzipien und (Wert-)kontroversen. Die Hauptziele des Programms sind es, Zusammenhänge zwischen Werten und formalen Regeln in unseren Demokratien zu vermitteln, Verständnis dafür zu schaffen, dass für das Festlegen formaler Regeln häufig Kompromisse zwischen verschiedenen Wertvorstellungen erforderlich sind und die Reflexion über persönliche Wertpräferenzen anzuregen. Für fortgeschrittene Teilnehmer*innen ergibt sich dann ein verbessertes Verständnis für die Vielfalt von Demokratien. Das Konzept der Demokratiebausteine besteht aus einzelnen didaktischen Zugängen, die sich auf vielfältige Themen übertragen lassen. Das Modul Insel Utopia ist einer dieser didaktischen Zugänge.

Utopia entwirft das Szenario einer kleinen Gesellschaft mit verschiedenen Gruppen von Einwohner*innen, die divergierende Interessen und Bedürfnisse haben. Die Teilnehmer*innen übernehmen jeweils die Rolle einer dieser Gruppen und schlagen Elemente eines neuen demokratischen Systems für Utopia vor, die ihrer Meinung nach gut für die Demokratie als Ganzes sind aber auch gut für „ihre“ eigene Gruppe. Als Lernmodul der Demokratiebausteine gibt es die Insel Utopia mit drei unterschiedlichen Schwerpunkten: Einer ist das Wahl- und Stimmrecht; hier erarbeiten die Teilnehmer*innen einen Vorschlag für die Etablierung von Wahlrechtskriterien in der neuen Demokratie von Utopia. Ein anderer Schwerpunkt nimmt Mehrheitsentscheide und direkte Demokratie in den Fokus; hier entwickeln die Teilnehmer*innen einen Vorschlag für verschiedene Institutionen und ihre Aufgaben in der neuen Demokratie von Utopia. Der dritte thematische Schwerpunkt ist Föderalismus; hier entwickeln die Teilnehmer*innen Vorschläge, welche Entscheidungen zentral, und welche auf der Insel Utopia in den unterschiedlichen Orten getroffen werden.

Das Brettspiel Utopia nutzt Elemente der Module zu den Themen Mitbestimmungsrechte und Mehrheitsentscheide, fügt Elemente hinzu und konkretisiert einige Aspekte des Szenarios – so sind insbesondere die Interessen der einzelnen Gruppen von Einwohner*innen im Brettspiel stärker ausgearbeitet und genauer definiert.

Zusätzliche Quelle: Information über das Projekt ‚Demokratiebausteine‘: www.demokrative.ch/demokratiebausteine, letzter Zugriff: 04.07.2022.



4. Beispiele für den Einsatz der Demogames in formaler und non-formaler Bildung

4. Beispiele für den Einsatz der Demogames in formaler und non-formaler Bildung

4.1 Die Moderation von Demogames – Beispiele

Kompetenzkarten als Evaluationswerkzeug

Von Moritz Borchardt

<p>DEMOGAME Kompetenzkarten des Competence Card Game</p>	<p>LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reflexion über die erreichten Lernziele am Ende einer Sitzung im Rahmen eines formalen oder non-formalen Bildungsprozesses 	<p>TEILNEHMER*INNEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unbegrenzte Anzahl an Teilnehmer*innen sofern ausreichend Kompetenzkarten verfügbar sind ● Empfehlung: 15 Jahre oder älter
<p>DAUER 5-10 Min.</p>	<p>MATERIAL UND INFRASTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ein Satz Kompetenzkarten, idealerweise ein Satz pro Person ● Ein Blatt Papier pro Person oder ein vorbereitetes Formular ● Ein Stift pro Person 	<p>WICHTIG ZU WISSEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kann am Ende des Tages inmitten einer Aktivität durchgeführt werden oder am Ende jeder Sitzung ● Vertrautheit mit den Kompetenzen des RFCDC wird vorausgesetzt

Tabelle 4.1.1: Kompetenzkarten als Evaluationswerkzeug

Die Aktivität in Kürze

- Diese Aktivität nutzt die Kompetenzkarten des Competence Card Games als Evaluationswerkzeug, um über die im Rahmen einer Aktivität erworbenen/behandelten Kompetenzen zu reflektieren. Die Teilnehmer*innen haben dabei ein Deck an Kompetenzkarten zur Hand, gehen die Karten durch und suchen jene Kompetenz, die ihrer Meinung nach am besten zu der Aktivität passt, an der sie gerade teilgenommen haben. Diese Kompetenz schreiben sie dann auf. Wenn ein Formular hierfür zur Verfügung steht, kann es am Ende des Events (Workshop, Jugendaustausch, Seminar, Vorlesung) eingesammelt werden und zur Evaluation der Aktivität dienen.

Vorbereitung

- Drucken Sie einen Satz Kompetenzkarten pro Teilnehmer*in aus.
- (optional): Bereiten Sie ein Formular vor, das den Titel aller Sitzungen und die Namen aller Kompetenzen enthält, sodass die Teilnehmer*innen nur die in der jeweiligen Sitzung betrachtete Kompetenz ankreuzen müssen.

Input


- Erläutern Sie die Übung (max. 5 Min.).

Spiel

- Alle Teilnehmer*innen blättern durch das Deck der Kompetenzkarten, wählen die nach ihrer Erfahrung für die Sitzung relevanten Karten aus und notieren sie.

Debriefing und Reflexion

- Da diese Übung selbst eine Reflexionsaktivität ist und wiederholt durchgeführt wird,



bedarf es keines expliziten Debriefings; eine kurze Reflexion darüber, ob die Übung zu Beginn oder am Ende des gesamten Events gut funktioniert, kann dennoch hilfreich sein.

Tipps für die Moderation

- Stellen Sie sicher, dass Sie am Ende der Sitzung ausreichend Zeit für diese Übung einplanen.
- Falls Sie ein Formular vorbereiten, sammeln Sie es am Ende ein und nutzen Sie es für die Evaluation des gesamten Events.

Draw The Line – Inklusion und Exklusion

Von Patrik Kessler

DEMOGAME	LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN	TEILNEHMER*INNEN
<p><i>Draw The Line</i></p> <p>Spielbrett von <i>Draw The Line</i>, Folienstifte oder Bleistifte, Spielregeln</p>	<ul style="list-style-type: none"> Analytisches Denken Kooperations- und Kommunikationsfähigkeiten Verstehen der Werte Gleichheit und Gerechtigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> 3–15 <p>[Empfohlen: 12–18 Jahre]</p>
DAUER	MATERIAL UND INFRASTRUKTUR	WICHTIG ZU WISSEN
<p>1 Sitzung von 2 Stunden, beinhaltet 2 Runden des Spiels</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ein beweglicher Stuhl pro Teilnehmer*in und ein Tisch für jede Gruppe von 3–4 Personen Stift und Papier für das Debriefing 	

Tabelle 4.1.2: Draw The Line – Inklusion und Exklusion

Die Aktivität in Kürze

- Die Teilnehmer*innen sollen die Konsequenzen von Inklusion und Exklusion sowie den Wert von Gleichheit und Gerechtigkeit kennenlernen. Die Teilnehmer*innen denken darüber nach, in welchen Situationen sie bereits Inklusion und Exklusion erfahren haben. Mit Draw The Line können sie sich dem Thema spielerisch nähern, um es dann in der nachfolgenden Diskussion vertieft zu betrachten.

Vorbereitung

- Stellen Sie pro Gruppe von 3–4 Spieler*innen je einen Tisch mit 3–4 Stühlen auf. Legen Sie je ein Spielbrett von Draw The Line, einen Satz Folienstifte und die Spielregeln auf jeden dieser Tische. Denken Sie über einige Gelegenheiten nach, in denen Inklusion und Exklusion eine Rolle spielen und über die Sie mit den Teilnehmer*innen gerne sprechen möchten. Legen Sie Bleistifte und Papier für das Debriefing bereit. Denken Sie über ein paar Kennzeichen nach, anhand derer sich die Gruppe in Untergruppen aufteilen lässt (z. B. Haar- oder Augenfarbe, Alter, Anzahl der Geschwister, Farbe der Kleidung etc.).

Input

- Beginnen Sie mit einer Aufwärmübung. Nennen Sie eines der Kennzeichen, die Sie vorbereitet haben, und bitten Sie die Teilnehmer*innen, sich dementsprechend in Gruppen aufzustellen. Suchen Sie nach Kennzeichen, anhand derer sich die Teilnehmer*innen in unterschiedlichen Formationen zusammenfinden. Sie können die Teilnehmer*innen auch selbst Vorschläge für Kennzeichen machen lassen. Wenn Sie eines gefunden haben, anhand dessen sich die gesamte Gruppe in Kleingruppen von 3–4 Personen aufteilen lässt, bitten Sie die Teilnehmer*innen, in dieser Konstellation an den vorbereiteten Tischen Platz zu nehmen. Erklären Sie dann die Spielregeln von Draw The Line.

Spiel

- Verhalten Sie sich während des Spiels so passiv wie möglich und lassen Sie die Teilnehmer*innen ihre eigene Spielerfahrung machen. Unterstützen Sie jedoch, wenn Fragen zu den Spielregeln auftauchen. Behalten Sie zudem genau im Blick, wie sich die Spiele entwickeln. Merken Sie sich interessante Situationen aus dem Spielverlauf, die sie im Nachhinein diskutieren können. Arbeiten zwei Spieler*innen an einer Stelle gemeinsam gegen einen Dritten? Welche Verhandlungen finden statt? Verhandeln einige Gruppen wesentlich mehr als andere? Lassen Sie die Teilnehmer*innen mindestens zwei Runden spielen, sodass sie aus ihren Erfahrungen lernen und ihre Strategien dementsprechend anpassen können.

Debriefing und Reflexion

- Bringen Sie nach dem Spiel die ganze Gruppe zusammen, vielleicht in einem Stuhlkreis. Beginnen Sie die Diskussion mit Fragen nach den Erfahrungen, die die Teilnehmer*innen während des Spiels gemacht haben. Fragen Sie nach, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben: Was hat Euch frustriert? Was hat euch Spaß gemacht? Sie können Ihre eigenen Beobachtungen nutzen, um die Diskussion am Laufen zu halten, falls die Teilnehmer*innen nicht sehr mitteilungsfreudig sind. Versuchen Sie als nächstes, die Erfahrungen aus dem Spiel in die reale Welt zu übertragen. Fragen Sie die Teilnehmer*innen, wofür die Farben und Formen im echten Leben stehen könnten. Wo werden zwischen Gruppen oder Menschen Linien gezogen? Wer zieht diese Linien? Warum und zu welchem Zweck? Welche Konsequenzen hat das?

Tipps für die Moderation

- Um die Sitzung zu beenden und eine Botschaft zum Mitnehmen zu formulieren, bietet sich eine Folgeaktivität an: Anknüpfend an die Diskussion können Sie die Teilnehmer*innen auffordern, selbst darüber nachzudenken, in welchen Situationen sie Inklusion oder Exklusion erfahren oder davon gehört haben. Fordern Sie sie auf, diese Situationen aufzuschreiben und hinzuzufügen, wie sie idealerweise reagiert hätten. Fragen Sie nach: Wie können die negativen Effekte von Exklusion Eurer Meinung nach abgewendet werden oder wie lässt sich ein inklusiveres Ergebnis einer solchen Situation herbeiführen? Geben Sie den Teilnehmer*innen die Möglichkeit, ihre Notizen mit den anderen zu teilen.



Wechselnde Perspektiven auf Demokratie

Von Sabine Jenni

<p>DEMOGAME</p> <p>Demodice</p> <p>Spielmaterial: 11 Demodice (oder die Demodice App) pro Spielgruppe</p>	<p>LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kennenlernen der Vielfalt an Erfahrungen mit Demokratie und der mannigfaltigen Standpunkte zur Demokratie ● Reflexion über den Wert der Diversität für unsere Demokratie 	<p>TEILNEHMER*INNEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3–10 pro Spiel <p>Empfehlung: Bei 8 oder mehr Spieler*innen und ausreichend Spielmaterial lassen Sie die Spieler*innen in zwei Gruppen spielen, sodass jede*r mehr Redezeit erhält</p>
<p>DAUER</p> <p>60–90 Min. (das Spiel dauert länger, wenn die Spielgruppen größer sind)</p>	<p>MATERIAL UND INFRASTRUKTUR</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eine glatte Unterlage (Tisch oder Boden) zum Würfeln, um die alle Spieler*innen bequem sitzen können 	<p>WICHTIG ZU WISSEN</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diese Aktivität nutzt die Demodice-Variante „Teile deine Geschichte“ (S. 7 der Spielregeln)

Tabelle 4.1.3: Wechselnde Perspektiven auf Demokratie

Die Aktivität in Kürze

- Diese Aktivität nutzt die Demodice-Variante Share Your Story, um die Teilnehmer*innen anzuregen, über ihre unterschiedlichen Perspektiven auf und Erfahrungen mit Demokratie nachzudenken und den Wert dieser Vielfalt anzuerkennen. Über ihre Assoziationen mit den Symbolen auf den Würfeln beantworten die Teilnehmer*innen Antworten auf Fragen wie „Wie hast Du Demokratie erfahren?“ oder „Was würdest Du in Deiner Demokratie gerne verbessern?“ und ähnliche. Nach dem Spiel reflektieren die Spieler*innen über die Bedeutung und den Wert der vielschichtigen Perspektiven und Geschichten, die sie gehört haben. Um die Lernziele zu erreichen, sollten Sie ausreichend Zeit für das Debriefing und die angeleitete Reflexion nach dem Spiel einplanen.

Vorbereitung

- Lesen Sie das Regelheft von Demodice; machen Sie sich mit den Würfeln und den Symbolen in den unterschiedlichen Farben vertraut und auch mit den Symbolblättern von Demodice (und/oder dem Demodice-Kapitel in diesem Handbuch). So erhalten Sie einen Überblick über die möglichen Bedeutungen der Würfelsymbole. Bei dieser Aktivität sollten die Spieler*innen während des Spiels nicht mit den Symbolblättern arbeiten. Ihnen als Moderator*in können diese jedoch helfen, die Spieler*innen darin zu unterstützen ihre Geschichten zu erzählen.

Input

- Starten Sie mit einem Eisbrecher, um eine angenehme Atmosphäre zwischen den Teilnehmer*innen zu erschaffen und ihre Erzähllaune anzuregen. Dies ist insbesondere wichtig, wenn die Teilnehmer*innen einander nicht kennen. Bitten Sie die Teilnehmer*innen zum Beispiel, Zweiergruppen zu bilden. Jede*r teilt nun mit seine*m Partner*in drei amüsante Tatsachen über sich selbst, von denen zwei der Wahrheit entsprechen und eine frei erfunden ist (z. B. mein Großvater ist 93 Jahre alt, ich esse keine Äpfel, ich würde unheimlich gerne Paris besuchen). Der*die Partner*in muss nun erraten, was erfunden ist.

- Erzählen Sie den Teilnehmer*innen, dass sie ein Erzählspiel spielen werden. Geben Sie ein Beispiel, indem Sie die Würfel gemäß der in den Regeln beschriebenen Runden würfeln und eine Geschichte teilen. Machen Sie klar, dass es keine „richtige“ Assoziation zu den Symbolen auf den Würfeln gibt und dass der Assoziationsraum von Demokratie sehr weit gefasst ist (Privatleben, Gesellschaft, Politik und mehr). Weisen Sie darauf hin, dass es eine Herausforderung sein mag, eine persönliche Geschichte zu teilen und dass es den Teilnehmer*innen selbst überlassen ist zu entscheiden, was sie teilen möchten. Zugleich können wir einander besser verstehen, wenn wir etwas teilen. Laden Sie die Teilnehmer*innen also ein, wahre Geschichten und Gedanken zu teilen.

Spiel

- Erklären Sie das Spiel wie folgt: Das Spiel hat vier Runden. Ihr beginnt, indem ihr drei Würfel derselben Farbe nehmt und in jeder weiteren Runde den Würfel der nächsten Farbe (siehe Regelheft) hinzufügt. In jeder Runde wird eine Frage gestellt. In jeder Runde würfeln die Spieler*innen nacheinander die Würfel und beantworten die Frage, indem sie eine Geschichte erzählen, die auf ihren Assoziationen mit den auf den Würfeln abgebildeten Symbolen beruht. Erzählen Sie den Spieler*innen, dass sie Verständnisfragen stellen dürfen, wenn sie einer Geschichte zuhören, dass sie das Gehörte aber nicht kommentieren oder bewerten sollten.

- Teilen Sie die Teilnehmer*innen in Spielgruppen auf und lassen Sie sie im Kreis an einem Tisch oder auf dem Boden Platz nehmen. Verteilen Sie das Set an Demodice. Lassen Sie die Spieler*innen spielen. Helfen Sie aus, wenn es Fragen zu den Spielregeln gibt oder wenn die Spieler*innen zu zurückhaltend sind, um mit einer eigenen Geschichte zu beginnen (Lassen Sie ihnen jedoch Zeit nachzudenken und den Anfang zu finden; Beginnen Sie erst nach 5 Minuten zu unterstützen). Eine gute Starthilfe können die folgenden Fragen sein: Was fällt Euch ein, wenn Ihr die Symbole seht? In welcher Verbindung stehen diese Assoziationen mit Euren eigenen Erfahrungen oder Gedanken? Wie könntet Ihr einige dieser Assoziationen nutzen, um die Fragen der gegenwärtigen Runde zu beantworten?

- Unterbrechen Sie die Erzählungen der Spieler*innen nicht und kommentieren Sie Ihre Geschichten auch nicht. Schreiten Sie lediglich ein, wenn Sie bemerken, dass ein*e Spieler*in von den anderen für den Inhalt ihrer Geschichte bewertet wird. Bitten Sie in diesem Fall die anderen darum, die Offenheit aller Mitspieler*innen wertzuschätzen, und weisen Sie darauf hin, dass es nicht angemessen ist, persönliche Erfahrungen anderer zu bewerten. Kündigen Sie an, dass der Inhalt der Geschichten nach dem Spiel diskutiert werden kann.

Debriefing und Reflexion

- Starten Sie das Debriefing, indem Sie den Teilnehmer*innen den Raum geben, die Gefühle und Eindrücke zu teilen, die sie während des Spiels hatten. Stellen Sie Fragen, die auf einer Skala von „X“ zu „Y“ beantwortet werden können (sehr wenig bis viel, sehr leicht bis sehr schwierig, sehr gut bis sehr schlecht und ähnliche). Nutzen Sie eine Methode, die es den Teilnehmer*innen erlaubt, sich gleichzeitig und ohne Worte zu positionieren (definieren Sie z. B. eine Linie auf dem Boden des Raums, auf der sich die Teilnehmer*innen aufstellen können, oder lassen Sie sie eine Zahl zwischen 1 und 10 aussprechen). Erläutern Sie die Methode und stellen Sie die erste Frage. Nachdem sich alle positioniert haben, bitten Sie Teilnehmer*innen unterschiedlicher Positionen, ihre Wahl zu begründen. Mögliche Fragen sind:
 - Wie habt Ihr Euch während des Spiels gefühlt, gut oder nicht so gut?
 - Warum gut, warum nicht so gut?
 - Hing es von der Rolle ab, die Ihr innehattet (Erzähler*in, Zuhörer*in)? Was fühlte sich besser an? Warum? Hing es vom Inhalt der Geschichten ab? Inwiefern?

- War es eine leichte oder eine schwierige Aufgabe, persönliche Geschichten als Antwort auf spezifische Fragen und mithilfe der Würfel zu erzählen, bzw. den Geschichten anderer zuzuhören?
 - Was hat es für Euch leicht oder schwierig gemacht?
 - Hing es von der Rolle ab, die Ihr innehattet (Erzähler*in, Zuhörer*in)? Was war leichter? Warum? Hing es vom Inhalt der Geschichten ab? Inwiefern?
- Wie viele neue Gedanken über Demokratie habt Ihr während des Spiels gehört und gehabt?
 - Welche Beispiele für neue Gedanken, Sichtweisen und Erfahrungen gibt es?

Nach dieser Übung setzen die Teilnehmer*innen sich in einen Kreis. Leiten Sie eine Gruppendiskussion über die Verbindung zwischen der Spielerfahrung und dem echten Leben an. Als Fragen bieten sich an:

Über das Teilen persönlicher Geschichten

- Welche der Erfahrungen aus dem Spiel hatten Ähnlichkeit mit Erfahrungen aus dem echten Leben? Und mit welchen Erfahrungen?
- Wann teilen wir persönliche Erfahrungen im echten Leben und wann nicht? Warum tun wir es und warum nicht?
- Welche Vorteile hat es, persönliche Geschichten zu erzählen und ihnen zuzuhören?

Über die Diversität von Erfahrungen und Sichtweisen

- Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede habt ihr in den Geschichten, denen ihr zugehört habt, festgestellt?
- Wie sind diese Ähnlichkeiten und Unterschiede entstanden?
- Welche Vorteile bietet diese Vielfalt an Geschichten für unser Zusammenleben in Demokratien? Was ist der 'Mehrwert' von Diversität?

Im Anschluss an die Gruppendiskussion und sofern es die Zeit erlaubt, können Sie die Teilnehmer*innen bitten, für sich persönlich aufzuschreiben, was sie von der Aktivität mit nach Hause nehmen werden. Diese Botschaft zum Mitnehmen kann sich auf etwas beziehen, das sie aus der Aktivität gelernt haben, oder auf etwas, das sie in ihrem Leben zukünftig anders machen möchten.

Tipps für die Moderation

- Kündigen Sie während des Spiels die einzelnen Fragen jeweils zu Beginn der Runde an und nicht gleich alle am Anfang des Spiels.
- Schreiben Sie während des Spiels für alle sichtbar für jede Runde die zu benutzende Würfelfarbe und die entsprechende Frage auf eine Tafel, ein Whiteboard, einen Flipchart oder auch mittels PowerPoint an die Wand.
- Nutzen Sie während der angeleiteten Diskussion des Debriefings eine Tafel oder einen Flipchart, um das Erlernte aufzuschreiben, über das die Teilnehmer*innen diskutieren.

Observers of Corruption

Von Laura Junglas, Johanna Flach und Sabine Jenni

DEMOGAME	LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN	TEILNEHMER*INNEN
Observers	<ul style="list-style-type: none">● Existierendes Wissen über Korruption und verwandte Themen zu aktivieren● Analytische Fähigkeiten weiterzuentwickeln● Interesse für das Thema Korruption zu wecken	<ul style="list-style-type: none">● 5–12 Spieler*innen pro Spiel (Es ist möglich, zwei Spiele parallel zu spielen, solange der*die Moderator*in nicht zugleich als Erzähler*in auftritt)
DAUER	MATERIAL UND INFRASTRUKTUR	WICHTIG ZU WISSEN
1 Sitzung von 60–90 Min. (um drei Karten zu spielen)	<ul style="list-style-type: none">● Ausgedrucktes Observers-Material oder ein Gerät mit Browserzugang● Ein Stuhl oder bequemer Sitzplatz pro Spieler*in	

Tabelle 4.1.4: Observers of Corruption

Die Aktivität in Kürze

- Diese Aktivität nutzt das Spiel Observers als Einführung zum Thema Korruption. Sie ermöglicht es den Spieler*innen, Fallbeispiele aus dem echten Leben zu entdecken und somit die reale Relevanz von Korruption und ihren vielfältigen Gesichtern kennenzulernen. Da die Spieler*innen ein Rätsel lösen müssen, aktivieren sie bereits vorhandenes Wissen zum Thema und nutzen ihre analytischen Fähigkeiten um neue Aspekte aufzudecken.

Vorbereitung

- Wählen Sie unter Rückgriff auf die Überblickstabelle im Kapitel zu Observers jene Karten aus, die sich mit Korruption befassen. Wir empfehlen etwa ID5 „David gegen Goliath?“ ID6 „Alle Macht dem Volke?“ und ID9 „Geld regiert die Welt!“. Drucken Sie die ausgewählten Karten, die entsprechenden Vorderseiten (Titel und Bilder) sowie die Spielregeln aus.

- Machen Sie sich selbst mit den Geschichten vertraut und mit jenen Aspekten, die Sie mit Blick auf Ihre Teilnehmer*innen und die angestrebten Lernziele als besonders wichtig erachten. Was möchten Sie vermitteln? Wie können die ausgesuchten Geschichten Ihnen dabei helfen? Entscheiden Sie zum Beispiel, wie viel Zeit Sie für das Spiel aufwenden möchten. Wenn Sie tiefergehende Diskussionen zwischen den Spieler*innen während des Spiels begrüßen, begrenzen Sie die Anzahl an Fragen, die sie zum Lösen eines einzelnen Rätsels stellen dürfen. So werden sie voraussichtlich intensiver diskutieren, welche Frage als nächstes gestellt werden sollte; die Lösung des Rätsels mag dann allerdings länger dauern. Wenn Sie einen schnellen und aktivierenden Start für Ihren Workshop möchten, begrenzen Sie besser die Zeit, in der die Spieler*innen das Rätsel lösen müssen.

Input

- Erzählen Sie den Spieler*innen, dass sie ein Rätselspiel spielen werden. Erläutern Sie die Spielregeln. Suchen Sie eine*n Erzähler*in aus, sofern Sie diese Rolle nicht selbst übernehmen. Verdeutlichen Sie, unter welchen Bedingungen die Spieler*innen das Spiel verlieren oder gewinnen.

Spiel

- Sofern Sie nicht die Rolle des*r Erzähler*in übernehmen, beobachten Sie während des Spiels den Spielverlauf sehr genau und hören Sie gut zu. Helfen Sie den Spieler*innen, wenn Fragen zu den Spielregeln auftreten.

- Erinnern Sie die Spieler*innen daran, dass sie immer Tipps nutzen können und dass der*die Erzähler*in auch eigene Tipps geben kann. Überdenken Sie, ob es für Ihre Gruppe und angesichts des angestrebten Ziels eine gute Idee wäre, den Spieler*innen beim Lösen des Rätsels zu helfen (und so in den Aufgabenbereich des*r Erzähler*in einzugreifen) oder ob Sie lieber schweigen. Bedenken Sie dabei, dass das Spielen selbst dann eine fruchtbare Erfahrung sein kann, wenn die Spieler*innen das Rätsel nicht lösen.

Debriefing und Reflexion

- Nachdem die Spieler*innen das Rätsel gelöst haben, können Sie die letzte Seite der Karten (Diskussionsfragen) nutzen, um eine Diskussion zu den zentralen Themen der Geschichte anzuregen. Begrenzen Sie die Diskussionszeit pro Karte.
- Wenn alle Karten gespielt wurden, geben Sie allen Spieler*innen die Chance, ihre eigenen Erfahrungen mit dem Spiel mitzuteilen. War es leicht oder schwierig das Rätsel zu lösen? Was führte dazu, dass es leicht oder schwierig war? Habt Ihr überraschende Aspekte entdeckt? Gibt es Elemente der Geschichten, über die Ihr gerne mehr erfahren würdet? Welche? Warum? Welches waren die zentralen Argumente der Geschichten?

Teilen Sie mit, dass Sie die Geschichten aufgrund ihres Bezuges zum Phänomen der Korruption ausgewählt haben.

Tipps für die Moderation

- Häufig müssen die Spieler*innen erst in die richtige Stimmung kommen, um sich freiwillig als Erzähler*in zu melden. Zudem brauchen Erzähler*innen Zeit, um die Geschichten zu lesen und ihre Rolle vorzubereiten. Wenn Sie Observer lediglich als einführende Übung verwenden möchten, bietet es sich an, dass Sie selbst die Rolle des*der Erzähler*in übernehmen. Dies bedeutet auch, dass Sie die drei Informationen auswählen können, die die Spieler*innen erraten müssen. Diese können also einen spezifischen Bezug zu dem Inhalt Ihrer Veranstaltung aufweisen.
- Nutzen Sie den gleichen Ansatz, um andere Themen einzuführen. Anstelle von Korruption können Sie etwa Wahlrecht (ID 1, ID 11) oder Gender (ID 4, ID 11, ID 16) wählen.

Schließlich können Sie Observers als Output-Übung am Schluss einer Veranstaltung nutzen und die Teilnehmer*innen bitten, ihre eigene Observers-Geschichte zu entwickeln, die auf den erlernten Inhalten basiert.



Partizipationsprojekte in der Schule

Von Ramon Martinez

DEMOGAME <i>Participedia</i>	LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN <ul style="list-style-type: none">● Die Schüler*innen bei der Implementation lokaler Projekte zu unterstützen	TEILNEHMER*INNEN <ul style="list-style-type: none">● Jede Gruppengröße● Jeder Hintergrund● Die Teilnehmer*innen sollten ein Projekt starten wollen, das ihr Leben verbessert
DAUER 30-45 Min.	MATERIAL UND INFRASTRUKTUR <ul style="list-style-type: none">● Ein Satz Participedia Karten für jede Arbeitsgruppe● Ein großes Papier und farbige Stifte	WICHTIG ZU WISSEN <ul style="list-style-type: none">● Die Gruppen sollten zuvor einen Prozess durchlaufen haben, indem sie ein gemeinsames Projekt ausgewählt haben, das sie nun mit Unterstützung dieser Sitzung implementieren möchten● Alternativ kann die Sitzung als Inspiration für lokale Initiativen dienen

Tabelle 4.1.5: Partizipationsprojekte in der Schule

Die Aktivität in Kürze

- Wenn Schulen sich für projektbasiertes Lernen engagieren, bringen Sie die Participedia-Karten und das Wiki für die Gruppen mit, sodass diese ihre lokalen Projekte zu Verbesserung der Nachbarschaft weitergehend ausarbeiten können.

Vorbereitung

- Bereiten Sie für jede Projektgruppe einen Raum vor, in dem alle bequem um einen Tisch herum sitzen können, an dem bereits ein Participedia-Deck sowie Stifte und Papier für sie bereitliegen. Innerhalb der einzelnen Participedia-Decks können Sie bereits die 14 Methodenkarten separieren oder sie überlassen dies den Teilnehmer*innen.
- Wenn die Gruppen im Vorfeld bereits Material für ihr Projekt gestaltet haben, sollten Sie es griffbereit haben und gut sichtbar im Raum platzieren.

Input

- Stellen Sie das Participedia-Wiki so vor, wie Sie es für eine reguläre Spielsession machen würden. Danach stellen Sie jedoch nicht die Spielregeln vor, sondern teilen noch mehr Informationen über die Participedia-Karten.
 - Starten Sie mit der Seite der Participedia-Karten, die auf die Kategorien der Fälle verweist. Manche dieser Kategorien werden sich stark von den Projekten der Schüler*innen unterscheiden. Erläutern Sie ihnen, was diese bedeuten und wer sie üblicherweise umsetzt (Gemeinden, organisierte Bürger*innen, engagierte Einzelpersonen). Andere Kategorien werden eine Verbindung zu den Projekten aufweisen, sodass jede Gruppe eine erste Idee davon gewinnen kann, wohin ihr eigenes Projekt gehört.

Gemeindeentwicklung/Organisation/Mobilisierung	Informelle Konversationsräume
Deliberative und dialogische Prozesse	Partizipative Kunst
Direkte Demokratie	Protest
Evaluation/Aufsicht/Sozialaudit	Öffentliche Haushaltsführung
Erfahrungsbasierte und immersive Bildung	Öffentliche Treffen

Tabelle 4.1.6: Verschiedene Formen der Prozess- und Projektorganisation

- Fokussieren Sie im nächsten Schritt auf das kleine Wort am Fuß der Karte. Fünf verschiedene Verben beschreiben die Art des Zugangs, den das Projekt hat und was für einen Einfluss es haben wird. Klären Sie gemeinsam mit der Gruppe die Bedeutung der fünf Wörter und geben Sie den Teilnehmer*innen Raum, einige Beispiele zu entwickeln, die die spezifischen Elemente der Zugänge sowie die Unterschiede zwischen ihnen verdeutlichen.

zusammenarbeiten	beraten	stärken	informieren	einbeziehen
------------------	---------	---------	-------------	-------------

- Als Nächstes lenken Sie die Aufmerksamkeit der Gruppe auf die Hashtags und fordern sie auf zu überprüfen, welcher ihre Aktion am besten repräsentiert.

#soziales engagement	#gemeinden stärken	#bildung
#europa	#globaler süden	#menschenrechte
#innovation	#wissensaustausch	#medien & digitalisierung
#minderheiten stärken	#networking	#jugendförderung

Tabelle 4.1.7: Participedia Hashtags

- Zu guter Letzt bringen Sie die Gruppe dazu, die 14 Methodenkarten in den Blick zu nehmen, die im Detail erläutern, welche Methoden die Gruppen für ihr Projekt nutzen könnten. Während es hilfreich sein kann, die Fallkarten zur Hand zu haben, um unterstützende Beispiele geben zu können, stellen die Methodenkarten die Werkzeuge dar, die die Gruppen nutzen können.
- Nutzen Sie diesen Moment um sicherzustellen, dass jede Gruppe nun auf Basis des zuvor Betrachteten ihre eigene Karte im A4-Format gestaltet.

Spiel

- Bitten Sie die Teilnehmer*innen, in der folgenden Reihenfolge mit der Gestaltung ihrer Karten zu beginnen:
 - Titel des Projekts, das sie entwerfen;
 - Partizipationsform, die sie nutzen;
 - 2 zentrale Hashtags, die ihr Projekt beschreiben (sie können 1 oder 2 von den Participedia-Karten nutzen und sind eingeladen, eine eigene hinzuzufügen);
 - den Platz für die Kurzbeschreibung sollten sie zunächst freilassen.
- Sobald die drei Hauptelemente fertiggestellt sind, sollten sich jeweils zwei Gruppen zusammenfinden und sich gegenseitig Feedback zu den Entwürfen geben. Erläutern Sie den Teilnehmer*innen, dass diese Feedback-Runden notwendig sind, damit sie erfahren, wie ihre Karten auf Außenstehende wirken und ob sie gegebenenfalls in ihrer Ansprache etwas ändern können, damit es einfacher ist, sie zu verstehen und sich selbst einzubringen.

- Nach dem Feedback gehen die Gruppen zurück an die Arbeit. Dabei passen sie gegebenenfalls die Hashtags und die Partizipationsform an und erstellen nun auch eine Kurzbeschreibung des Projekts, die in das freie Feld passt.
- Wenn alle Gruppen fertig sind, kommen alle im Plenum zum Debriefing und Abschluss zusammen. Falls einige Gruppen früher fertig sind, können diese ihre Karte ausschmücken oder einfach ihre freie Zeit genießen.

Debriefing und Reflexion

- Lassen Sie die Teilnehmer*innen den Beginn dieser letzten Sitzungsphase gestalten, indem sie ihre Erfahrungen miteinander teilen und dabei nicht nur beschreiben, was sie gemacht haben, sondern auch, wie sie sich im Prozess auf welche Art und Weise beteiligt haben.
- Nachdem alle etwas erzählen konnten, sollten die einzelnen Gruppen ihre Karten vorstellen und dabei den Fokus auf die Form der Partizipation, die Kurzbeschreibung des Projekts und die Hashtags legen.
- Fragen Sie die Gruppen, ob sie Überschneidungen zwischen den Projekten feststellen und Wege sehen, wie sich die Projekte gegenseitig unterstützen könnten. Es könnte das erste Mal sein, dass sie einer Präsentation ihrer Mitschüler*innen zugehört haben, die das gleiche Format hatte. Die Antworten auf diese Frage können daher neue Schritte und Wege der Kollaboration aufzeigen.
- Wenden Sie sich schließlich wieder den Fällen auf den Participedia-Karten zu und fragen Sie die Gruppen, ob diese ihnen als Inspiration dienen können oder neue Wege aufzeigen.
- Als Abschlussaktivität können Sie ihre Gruppen bitten, das eigene Projekt dem Participedia-Wiki hinzuzufügen, sodass sie ein Beispiel für andere Jugendgruppen sein können.

Tipps für die Moderation

- Da die Gruppe bereits ein Projekt hat, liegt der Fokus dieser Aktivität auf dem, was sie gestalten und designen. Wenn das, worauf sie abzielen, nicht vollständig mit den Participedia-Kategorien übereinstimmt, sind die Teilnehmer*innen herzlich aufgefordert, ihre eigene neue Kategorie hinzuzufügen.

Was ist diese Woche los bei uns?

Von Ramon Martinez

DEMOGAME Deckmocracy	LERNZIELE UND ZIELSETZUNGEN <ul style="list-style-type: none">● Kritisches Verstehen der Ursachen und Folgen von alltäglichen Nachrichten in der Gesellschaft	TEILNEHMER*INNEN <ul style="list-style-type: none">● Jede Gruppengröße● Jedweder Hintergrund● Kenntnis aktueller Nachrichten
DAUER 30-45 Mins.	MATERIAL UND INFRASTRUKTUR <ul style="list-style-type: none">● Ein Set an Deckmocracy-Konzeptkarten für jede Arbeitsgruppe● Leere Ereigniskarten	WICHTIG ZU WISSEN <ul style="list-style-type: none">● Es bedarf vielleicht keiner Tipps für die Moderation eines Gesprächs über aktuelle Nachrichten zwischen jungen Menschen, da Sie die in der Gruppe geteilten Perspektiven und den Sprachgebrauch beobachten können.

Tabelle 4.1.8: Nachrichten am Morgen

Die Aktivität in Kürze

- Jede*r spricht morgens über die neuesten Nachrichten und dabei haben manche Nachrichten eine stärkere Resonanz als andere und werden kontrovers diskutiert. Lassen Sie uns die Konzepte von Deckmocracy nutzen, um über die dringlichsten Nachrichten ins Gespräch zu kommen.

Vorbereitung

- Bereiten Sie den Raum so vor, dass die Teilnehmer*innen in Gruppen von 4–6 Personen um einen Tisch herum sitzen können und dort bereits ein Kartendeck von Deckmocracy liegt.
- Haben Sie bereits Blanko-Ereigniskarten von Deckmocracy zur Hand, um sie nach der Input-Phase verteilen zu können.
- Auch wenn Sie die Teilnehmer*innen zunächst darum bitten, eigene Themen für die Diskussion vorzuschlagen, sollten Sie ein paar Themen in der Hinterhand haben, um sie gegebenenfalls vorschlagen zu können.

Input

- Begrüßen Sie die Gruppe und starten Sie eine Unterhaltung über die neuesten Nachrichten. Die Teilnehmer*innen könnten über Wirtschaft, Politik, Sport oder das Nachtleben sprechen ... Bringen Sie die Gruppe dazu, verschiedene Nachrichten und Ereignisse miteinander zu teilen und behalten Sie im Blick, welche einen stärkeren Nachklang bei vielen haben und auch zu Kontroversen führen.
- Nachdem die ersten Themen geteilt wurden, lassen Sie die Teilnehmer*innen entscheiden, über welche sie eine längere Diskussion führen möchten. Während die Teilnehmer*innen die Optionen eingrenzen, können Sie die Konsensfindung unterstützen: Vielleicht ist eines der Themen zurzeit eindeutig relevanter als andere, vielleicht können Sie zwischen zwei oder drei Themen, die auf ein ähnliches Interesse treffen, wählen lassen und vielleicht können Sie verschiedene Gruppen auch verschiedene Themen auswählen lassen. Es liegt in Ihrer Hand und in den Händen der Teilnehmer*innen!

Spiel

- Mit dem ausgewählten Thema an der Hand können Sie den Gruppen nun erläutern, dass sie die Konzeptkarten auf den Tischen dazu nutzen können, eine Diskussion über das Thema zu beginnen. Manche der Fragen können Sie der ganzen Gruppe zeigen, um den Anfang zu machen:

- Warum passiert es?
 - Wer ist involviert? Ist jemand ausgeschlossen?
 - Wer profitiert davon? Wer leidet unter den Konsequenzen?
- Bitten Sie die Teilnehmer*innen, alle Karten, die sie benutzen, offen auf dem Tisch auszulegen und dabei jene Karten, die sie besonders viel nutzen, in der Mitte des Tisches zu platzieren.
- Manchmal erfordert das Sprechen über das ausgewählte Thema Begriffe, die nicht auf den Konzeptkarten sind. Haben Sie Stift und Papier zur Hand, um Begriffe ergänzen zu können, die die Gruppe als besonders wichtig erachtet.
 - Nach einem 10-minütigen Austausch über die Karten verteilen Sie je eine Blanko-Ereigniskarte. Bitten Sie die Gruppe, eine Ereigniskarte für das diskutierte Ereignis zu entwerfen. Die einzige Anforderung ist, dass sie weniger als acht Konzepte umfasst und dass man auf Basis dieser acht Konzepte die Nachricht verstehen kann und begreift, weshalb sie so relevant oder kontrovers ist.

Debriefing und Reflexion

- Sobald die gesamte Gruppe wieder zusammensitzt, bringen Sie sie dazu miteinander zu teilen, wie sie sich während des dialogischen Prozesses gefühlt haben und wie sie ihr eigenes Engagement darin empfunden haben.
- Nachdem die verschiedenen Emotionen miteinander geteilt wurden und bevor sich alle die gestalteten Karten anschauen, fragen Sie nach, inwiefern die Teilnehmer*innen während des Austauschs einen Perspektivwechsel erfahren haben und ob sie etwas Neues über die Nachricht gelernt haben, mit der sie sich intensiv beschäftigt haben.
 - Sie können dabei das Gefühl bestärken, dass ein Dialog neue Argumente unterstützen kann, die unsere Sicht auf die Dinge bestärken oder auch verändern, während ein Mangel an Dialog nur dazu in der Lage ist, eine Meinung ohne kritische Reflexion zu verstärken.
- Zu guter Letzt sollten die Gruppen ihre Karten miteinander teilen. Fordern Sie sie auf, mit den Konzepten zu beginnen, sodass die Gruppe erraten oder bestätigen kann, um welche Nachricht es sich handelt. Nachdem Sie den Titel der Nachricht geteilt haben, bitten Sie die Teilnehmer*innen um ein kurzes Feedback zum Entscheidungsfindungsprozess und dazu, wie zufrieden sie mit dem Ergebnis sind.
- Schließlich können Sie die neu kreierten Ereigniskarten auch für nachfolgende Deckmocracy-Spielrunden oder für ein Tabu-Spiel aufbewahren.

Tipps für die Moderation

- Es ist leichter, diese Aktivität durchzuführen, wenn die Teilnehmer*innen bereits einige Mal Deckmocracy gespielt haben und mit den Konzeptkarten und den Ereigniskarten vertraut sind.
- Kontroverse Themen können dazu führen, dass unterschiedliche Teilnehmergruppen einander gegenüberstehen. Seien Sie darauf vorbereitet, eine Folgeaktivität zu Menschenrechten und demokratischen Perspektiven einfließen zu lassen.
- Vermeiden Sie es, die Unterhaltung zwischen Teilnehmer*innen zu unterbrechen, sofern es nicht absolut notwendig ist, und notieren Sie diskriminierende oder antidemokratische Argumente, sodass Sie sie während des Debriefings zur Sprache bringen können. Dabei geht es nicht darum, die Person, die ein entsprechendes Argument vorgebracht hat, bloßzustellen, sondern darum hervorzuheben, warum solche Argumente einer inklusiveren und diversen Gesellschaft im Wege stehen.

Als Nachrichten können nicht nur Ereignisse relevant sein, über die im Fernsehen oder über die Sozialen Medien berichtet wurde, sondern auch solche, die in der eigenen Stadt oder zwischen den Gruppen der Teilnehmer*innen stattfanden. Folgen Sie den Interessen der Teilnehmer*innen und das Ergebnis wird bemerkenswert sein.

4.2 Leitfaden und Fragen für das Debriefing

Von Corina Leca

Wie lässt sich das Debriefing durchführen? Als Teil des Lernprozesses muss das Debriefing in Abhängigkeit der Lernergebnisse geplant und durchgeführt werden.

Behalten Sie die angestrebten Lernergebnisse des Spiels bzw. der Aktivität im Blick und versuchen Sie Fragen zu formulieren, die Türen zu diesen Ergebnissen öffnen (sodass die Teilnehmer*innen die praktische Relevanz ihrer Aussagen-Entscheidungen-Emotionen auch über das Spiel hinaus begreifen).
Schauen Sie während des Debriefings auf die geplanten Fragen, aber seien Sie flexibel und ändern Sie sie bzw. fügen Sie neue hinzu, wenn es der Prozess gebietet. Wenn es möglich ist, neue Fragen mit den Antworten der Teilnehmer*innen zu verknüpfen, nutzen Sie die Gelegenheit, die geteilte Verantwortung für den Lernprozess offen zu bestätigen.
Beginnen Sie mit dem Debriefing direkt nach dem Spiel/der Aktivität und erzählen Sie den Teilnehmer*innen, dass Sie nun die Möglichkeit erhalten, das Gelernte zu festigen und unabhängige Lernende zu werden, indem sie ihre jüngsten Erfahrungen analysieren.
Fragen Sie die Teilnehmer*innen als erstes, wie sie sich nach der Erfahrung fühlen (ob es interessant, herausfordernd, frustrierend, lohnenswert etc. war) und strukturieren Sie die nachfolgenden Fragen nach den angestrebten Lernzielen und den untenstehenden Vorschlägen. Die vier Kategorien müssen nicht wie vorgestellt angewendet werden (weder umfassend noch in der vorgeschlagenen Reihenfolge), aber sie sollten in jedem Debriefing repräsentiert sein.
Beobachten Sie den Grad an Partizipation genau und ermutigen Sie weniger aktive Teilnehmer*innen, die Fragen zu beantworten.
Seien Sie flexibel und lassen Sie die Teilnehmer*innen auch Eins-zu-eins-Dialoge durchführen.
Ermutigen Sie sie dazu, sich gegenseitig Debriefing-Fragen zu stellen.
Erschaffen Sie eine faire aber eher informelle Gesprächsatmosphäre, sodass die Teilnehmer*innen gewillt sind, laut nachzudenken, erste Einsichten mit der ganzen Gruppe zu teilen und mutige Vorschläge für Gemeinschaftsaktionen zu machen.

Angesichts der Aufgabe, den gesamten Lernprozess zu analysieren, sollten die Fragen im Debriefing vier Themenbereich betreffen:

A - Die Themen und Konzepte des Spiels/der Aktivität	B - Der Lernprozess ODER wie das Spiel gespielt bzw. die Aktivität durchgeführt wurde
C - Die Art und Weise wie die oben genannten Lernaspekte im realen Leben wirken (was die Teilnehmer*innen über die Herausforderungen der Demokratie im echten Leben wissen)	D - Wie die Teilnehmer*innen Herausforderungen im eigenen Leben meistern können ODER wie sie die im Spiel/durch die Aktivität erworbenen Kompetenzen in ihrem eigenen Leben anwenden können

Tabelle 4.2.1: Leitfaden und Fragen für das Debriefing

A - Themen und Konzepte des Spiels/der Aktivität

Was ist Eurer Meinung nach der rote Faden der Demokratie? Begründet.
Was sind die stärksten Grenzen der Demokratie? Begründet.

Warum trat das Problem Eurer Meinung nach auf? Könnte es erneut passieren? Was könnte sein langfristiger Einfluss auf die Demokratie sein?
Wie hätte das Ereignis X (Deckmocracy, Observers) verhindert werden können? Wie hätten die Folgen Z verringert, begrenzt, kontrolliert werden können?
Wie könnte Y einen Einfluss ausüben auf Wahlen/die freie Marktwirtschaft/das tägliche Leben der Bürger*innen etc.?
Was könnte Z – der*die Akteur*in/die Institution/der*die Bürger*in – jetzt machen, um den Status der Demokratie/der Menschenrechte etc. zu verbessern?
Würdet Ihr Land X als Demokratie bezeichnen, wenn Ihr die Situation aus Fall X (Observers) in Betracht zieht? Begründet.
Wie würdet Ihr erklären, dass X in den verschiedenen Beispielen aus dem Spiel G (Participedia, Utopia) einen unterschiedlichen Einfluss ausgeübt hat?
Welche Elemente der Demokratie fehlen Eurer Meinung nach auf den 9 bzw. 11 Würfeln? Was wären die Probleme, denen sich die Bürger*innen in dieser Demokratie gegenübersehen?
Was könnten auf lange Sicht die Konsequenzen des Ereignisses/des Problems/der Situation X sein? Wie könnten Bürger*innen/die öffentliche Hand etc. diese verhindern/abmildern?
Gibt es andere nationale/internationale Einheiten, die Eurer Meinung nach auch für das im Spiel/der Aktivität beschriebene Problem mit verantwortlich sind? Wie könnten diese die Situation jetzt verbessern oder wie haben sie diese bereits verbessert?
Wie könnten die Zivilgesellschaft/die Massenmedien/die öffentliche Hand/Politiker*innen/Schulen/der Unternehmenssektor etc. mit dem im Spiel/Fall beschriebenen Problem/Phänomen umgehen?

Tabelle 4.2.2: Themen und Konzepte des Spiels/der Aktivität

B - Der Lernprozess ODER wie das Spiel gespielt wurde bzw. die Aktivität durchgeführt wurde

Was ist die wichtigste/nützlichste/interessanteste Sache, die Ihr durch diese Erfahrung gewonnen habt?
Welche Prinzipien der Demokratie habt Ihr über die Regeln dieses Spiels/dieser Aktivität entdeckt?
Hat diese Aktivität Eure Werte oder Prinzipien auf irgendeine Art und Weise herausgefordert? Begründet. Wie würdet Ihr eine solche Aktivität durchführen?
Könnte eine solche Aktivität der Demokratie helfen? Begründet.
Wie würdet Ihr dieses Spiel/diese Aktivität (oder Teile davon) in Eurem Netzwerk/Gruppe von Freunden/Eurer Gemeinschaft nutzen? Begründet.
Würdet Ihr gerne an einer Folgeaktivität teilnehmen? Wie sollte diese aussehen? Was sollte ihre Zielsetzung sein?
Was führte dazu, dass Ihr Eure Meinung zu Z geändert habt?
Welche Verknüpfungen seht ihr zu den Aussagen Eurer Kolleg*innen bzw. welche Rückschlüsse zieht Ihr aus ihnen?
Was hättet Ihr getan, wenn Euer*Eure Kolleg*in XY gesagt/getan hätte? Und warum?
Habt Ihr nach dem Verlieren einer Runde über eine Lösung/Antwort nachgedacht, die besser gewesen wäre? Begründet.
Warum habt Ihr X vorgeschlagen oder auf eine bestimmte Art reagiert als wir über Y sprachen?
Welche Reaktion habt Ihr von den anderen Spieler*innen/Teams erwartet als Ihr Y gemacht habt?
Wie habt Ihr versucht, die Situation für Euer Team zu regeln? Wie habt Ihr Eure Kolleg*innen überzeugt, sich Eurer Meinung anzuschließen?

Was wolltet Ihr mit diesem Spiel erreichen? Habt Ihr es erreicht? Was habt Ihr sonst noch erreicht?
Warum habt Ihr bzw. hat Euer Team die Strategie X gewählt?
Würdet Ihr andere Regeln/Prozesse für den Inhalt X empfehlen? Begründet.
Wie könntet Ihr bzw. könnte Euer Team im Moment Z ein besseres Ergebnis erhalten?
Wie haben die Regeln des Spiels bzw. der Aktivität die Qualität Eures Abschneidens beeinflusst?
Was habt Ihr über Euch selbst als Lernende über dieses Spiel/diese Aktivität erfahren?
Würdet Ihr dieses Spiel noch einmal spielen? Warum?
Habt Ihr in diesem Spiel/dieser Aktivität irgendetwas Neues entdeckt? Falls ja, wie würdet Ihr diesen Aspekt im Nachhinein noch vertiefen?
Wie würdet Ihr dieses Spiel beim nächsten Mal angehen (um eine höhere Wertung zu erhalten)?
Habt Ihr im Rahmen des Spiels/der Aktivität Eure Fähigkeiten des aktiven Zuhörens/ des kritischen Denkens/der Kooperation verbessert ... Respekt trainiert ... Euer Wissen über Politik/Menschenrechte/Kulturen vertieft? Welche Aufgaben des Spiels/welche Aktionen haben dazu beigetragen?
Erstellt Ihr normalerweise einen Studienplan und verfolgt Eure Fortschritte?
Denkt Ihr, dass ein Debriefing (jedweder Lernaktivität) das Erreichte verbessert/verfestigt? Begründet.

Tabelle 4.2.3: Der Lernprozess

C - Die Art und Weise, wie die oben genannten Lernaspekte im realen Leben wirken (was die Teilnehmer*innen über die Herausforderungen der Demokratie im echten Leben wissen)

Wie funktionieren die Prinzipien/Normen/Verfahren, die in diesem Spiel/dieser Aktivität verankert sind, in Eurem echten Leben? Könnte es in Eurem Land einen anderen Umgang mit dem im Spiel/Fall etc. betrachteten Problem geben? Begründet.
Was könnte in der Realität passieren, falls das Problem nicht überwacht/gelöst/abgemildert wird?
Welches sind die Stärken und Schwachpunkte der Demokratie in Eurem Land/Eurer Gemeinschaft?
Was sind aus Eurer Sicht die effizientesten Mittel und Wege öffentlicher Partizipation? Erläutert die Gründe für Eure Auswahl.
Könnte das Ereignis/die Situation X auch in Eurem Land/Eurer Gemeinschaft auftreten? Wie würdet Ihr/würden Eure Mitbürger*innen das Problem lösen?
Könntet Ihr die in diesem Spiel/dieser Aktivität angewendeten Verfahren in Eurem täglichen Leben einsetzen? Begründet.
Was würdet Ihr tun, wenn Ihr die Situation X aus dem Spiel selbst erleben würdet? Begründet Eure Entscheidungen. Warum sind die Dinge nicht so gelaufen wie in diesem Spiel/Fall etc.?
Was habt Ihr über Euch selbst als Bürger*innen durch das Spielen dieses Spiels oder die Teilnahme an dieser Aktivität gelernt?

Tabelle 4.2.4: Lernaspekte im echten Leben

D - Wie die Teilnehmer*innen Herausforderungen im eigenen Leben meistern können ODER wie sie die im Spiel/durch die Aktivität erworbenen Kompetenzen in ihrem eigenen Leben anwenden können

Wie könnt und werdet Ihr diese Erfahrungen in Eurem eigenen Leben anwenden?
Wie partizipiert Ihr in Eurer Gemeinschaft und was resultiert daraus?
Wen würdet Ihr als Erstes über dieses Problem informieren/unterrichten und warum?
Möchtet Ihr angesichts eines Falls/Problems/Themas konkrete Maßnahmen einleiten? Begründet. Wie würden die Menschen/die öffentliche Hand/die Medien auf Eure Aktion reagieren?
Was könntet Ihr tun, um ähnliche Probleme in Eurer Gemeinschaft zu vermeiden? Wer würde sich Euch anschließen und warum?
Was würden Eure Mitbürger*innen machen, wenn die Situation/das Problem Y in Eurem Land auftreten würde? Begründet.
Was sollte getan werden, um ähnliche Probleme in Eurem Land zu verhindern/zu lösen?
Was könnten die nächsten Schritte im Umgang mit der Situation X in Eurem Land/Eurer Gemeinschaft sein?
Was sind die ersten Maßnahmen gewöhnlicher Bürger*innen, um die zentralen Werte und Prinzipien der Demokratie zu schützen?
Was wären die ersten Veränderungen, die Ihr vornehmen oder öffentlich einfordern würdet, um die Demokratie in Eurem Land/Eurer Gemeinschaft zu verbessern? Würde sich Euch jemand anschließen? Begründet.
Welche anderen Aspekte der in diesem Fall/diesem Spiel enthaltenen Probleme sollten hier besprochen werden? Warum sind Sie für Euch wichtig? Schließt sich noch jemand dieser Meinung an?

Tabelle 4.2.5: Folgeaktivitäten