

Spielend »Demokratie!« lernen

Das neue Bildkartenspiel von Gesicht Zeigen!

David Gilles • Marian Spode

Seit dem Jahr 2000 setzt sich die Initiative »Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V.« für ein gleichberechtigtes, demokratisches Zusammenleben ein. Gesicht Zeigen! hat dafür eine ganze Reihe von Bildungsangeboten und pädagogischen Materialien entwickelt. Dazu gehören der Lernort [»7xjung – Dein Trainingsplatz für Zusammenhalt und Respekt«](#) in Berlin und vielfältige [Spiele-Materialien](#) und Fortbildungsangebote zu den Themen Vielfalt, Vorurteile und Demokratie. Die Pädagogik von Gesicht Zeigen! ist bunt, vielfältig, wertschätzend, inklusiv und aktivierend.

Das neue Spiel: »Demokratie!«

Gerade in Zeiten, in denen demokratische Rechte und Errungenschaften in Frage gestellt werden, wollen wir Menschen auch spielerisch an das Thema Demokratie heranführen. Ein spielerischer Ansatz ermöglicht eine niedrigschwellige Auseinandersetzung. Bisher gibt es nur wenige Methoden für ein spielerisches Demokratie-Lernen. Deshalb haben wir »Demokratie!« entwickelt. Es handelt sich dabei um ein Bildkartenspiel für Gruppen, in dem gemeinsam folgende Fragen diskutiert werden sollen:

- Was hat Demokratie mit mir zu tun?
- Wie funktioniert Demokratie im Alltag?
- Wie wollen wir unser demokratisches Zusammenleben gestalten?



»Demokratie!« lädt dazu ein, zu diesen Fragen ins Gespräch zu kommen, darüber nachzudenken und Ideen zu entwickeln. Es bietet Einstiege für eine Auseinandersetzung mit Demokratie und Partizipation. Es kann die Planung von politischen Aktionen unterstützen. Es ermöglicht Gruppen, sich gemeinsam Regeln für ihr Zusammenleben zu geben. Kurzum: *Demokratie!* ermöglicht das spielerische Ausprobieren demokratischen Handelns.

Abb. 1: Bildkartenspiel »Demokratie!«, © Gabi Altevers/ Karla Detlefsen

Warum spielen?

Wir möchten mit unseren Spielen Räume eröffnen, in denen die Menschen – von Kindern bis Erwachsenen – ins Gespräch kommen können. Der spielerische Rahmen erleichtert es, sich zu öffnen und erlaubt Haltungen zu erproben und zu verändern. Mit unseren spielerischen Methoden bieten wir vielfältige Gelegenheiten, Demokratie zu erleben. Spielerisch heißt in diesem Fall leicht und einfach, motivierend und aktivierend, bunt und vielfältig, humorvoll und kreativ. Es geht um das direkte und lebenspraktische Anspielen und Ausprobieren von Situationen und Diskussionen, und damit um das Erlernen und Reflektieren von demokratischer Handlungsfähigkeit. Wir arbeiten deshalb lebensnah mit den unmittelbaren Alltagswelten unserer Lerngruppen, indem wir ihre Erfahrungen und Einstellungen einbeziehen, zur Disposition stellen und in einem offenen Gruppenprozess moderieren und austauschen. Die Wissensproduktion erfolgt in unseren Spielen immer gemeinsam.

Wie funktioniert (das Spiel) »Demokratie!«?

Bunt und ansprechend: Bildkarten

In »Demokratie!« gibt es – abgesehen von der Anleitung – keinen geschriebenen Text. Das öffnet das Spiel für viele Zielgruppen und ermöglicht offene und selbstbestimmte Diskussionen. Das Spiel besteht aus 36 farnefrohen und ansprechenden Bildkarten im Format DIN A4, die eine positive Grundhaltung vermitteln. Mit jeder Bildkarte stellen wir demokratische Grundrechte, Werte oder Prozesse dar. Die Bildkarten erlauben viele Interpretationen, sind dabei aber nicht beliebig. Für die Gestaltung haben wir ein grafisches Emoji-Design gewählt. Die Figuren auf den Karten interagieren miteinander – sie diskutieren, freuen sich miteinander, handeln gemeinsam oder sehen weg. In jeder Karte lassen sich Geschichten finden und erzählen. Wiederkehrende Symbole erleichtern die Interpretation. Die Bildkarten sind nummeriert und in vier Kategorien eingeteilt: »Das bin ich!« – Identität, »Miteinander!« – Beziehungen, »Das Wichtigste im Leben?« – Werte und »So funktioniert's!« – Prozesse. Diese Kategorisierung hilft, die Bildkarten zielgerichtet einzusetzen. So können beispielsweise auch nur einzelne Bereiche des Demokratie-Lernens besprochen und vertieft werden.

Ein Spiel für alle!

Jede Bildkarte visualisiert verschiedene Aspekte, Ebenen und Bereiche des demokratischen Zusammenlebens. Durch den Verzicht auf Schriftsprache ist das Spiel in besonderer Weise niedrighschwellig und inklusiv. Somit ist es für jede Altersstufe geeignet, von der Kita bis zur Erwachsenenbildung. Das Spiel lässt sich in allen Sprachen und auf vielen Schwierigkeitsstufen einsetzen, auch für Gruppen mit geringen



Abb. 2: Bildkarte Demonstration, © Gabi Altevers/ Karla Detlefsen

Deutschkenntnissen. Die Gruppe bestimmt selbst, auf welcher Ebene und mit welcher Komplexität sie diskutieren möchte. Mit Erwachsenengruppen können differenzierte Diskussionen über politische Werte entstehen, während Grundschulkindern eher Ideen für das Zusammenleben in der Schulklasse entwickeln. Beides funktioniert mit den gleichen Karten und den gleichen Methoden.

Orientierung an der Lebenswelt

Grundlage für eine erfolgreiche Diskussion ist die Orientierung an der Lebenswelt der Teilnehmer/innen. Besonders geeignet ist ein Bereich, in dem sich die Teilnehmer/innen selbst als Akteur/innen wahrnehmen und den sie aktiv gestalten können. Beispiele dafür sind: die Kitagruppe, die Schule und die eigene Klasse, der Betrieb, der Jugendclub, der Sportverein, der Stadtteil, die Stadt, die Region, ganz Deutschland – oder sogar die ganze Welt. Demokratie-Lernen soll Selbstwirksamkeitserfahrungen miteinschließen und dahingehend Chancen und Veränderungen ermöglichen. Daher ist es wichtig, die Impulse der Teilnehmer/innen ernst zu nehmen, diese aufzugreifen und weiter zu bearbeiten. Das Spiel kann also einen Einstieg in einen längerfristigen Prozess bieten, der Veränderungen in der Gruppe nach sich zieht.

Das eigene Wissen einbringen

Das Spiel ist eine kreative Einladung, um an Meinungsbildungs- und Entscheidungsprozessen teilzunehmen. Die Spieler/innen lernen, sich ihrer eigenen Einstellungen bewusst zu werden, unterschiedliche Interessen zu verhandeln und in Konfliktsituationen demokratische Lösungen zu finden. »Demokratie!« ist außerdem ein Moderationstool, das die Teilnehmer/innen über ihre eigenen Erfahrungen und ihr eigenes Wissen zu Demokratie ins Gespräch bringt. So können sie gemeinsam Ideen für ein demokratisches Zusammenleben und ein besseres Verständnis von demokratischen Werten, Institutionen und Prozessen entwickeln. »Demokratie!« motiviert, sich aktiv an der Gestaltung unserer Gesellschaft zu beteiligen.



Abb. 3: Bildkarte Gesellschaft,
© Gabi Altevers/ Karla Detlefsen

Spielmethoden

Prinzipiell halten wir folgenden Ablauf in drei Schritten für sinnvoll:

- Einstieg ins Thema und Bildkarten kennenlernen,
- Demokratischer Gruppenprozess,
- Auswertung und Blick in die Zukunft.

Dafür haben wir sieben Spielmethoden entwickelt. Das Demokratie-Lernen kann dabei immer auf mehreren Ebenen stattfinden: Einerseits können mit den Bildkarten demokratische Grundprinzipien diskutiert werden, andererseits lebt das Spiel auch vom Ausprobieren demokratischer Prozesse. Die Teilnehmer/innen machen Vorschläge und diskutieren diese, entwickeln Kompromisse und Alternativen und stimmen gemeinsam ab. In der Methode »Grundsätze für unser Zusammenleben« gestalten die Teilnehmer/innen beispielsweise

einen demokratischen Prozess selbst, trainieren dabei demokratische Entscheidungsfindungen und tauschen sich über ihre eigenen (politischen) Haltungen und die der anderen aus. Dabei muss die Gruppe zuerst aus den Karten Grundsätze des Zusammenlebens entwickeln, diese zur Diskussion stellen und sich am Ende auf die sechs wichtigsten Grundsätze einigen. So diskutieren die Teilnehmer/innen nicht nur ihre jeweiligen Haltungen, sondern können auch demokratische Entscheidungsfindungsverfahren entwickeln und üben.

Ausblick

Wir konnten das »Demokratie!«-Spiel bisher in verschiedenen Kontexten testen, etwa in der Grundschule oder mit pädagogischen Fachkräften. Die Resonanz ist bisher sehr positiv, besonders hervorgehoben wurde die farbenfrohe Gestaltung und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Die von uns ausgearbeiteten Methoden konnten in verschiedenen Settings erfolgreich eingesetzt werden, zum Beispiel in theaterpädagogischen Kontexten als Vorbild für Spielszenen zu demokratischen Werten oder zur Thematisierung der Grund- und Menschenrechte im Politikunterricht. Bei ersten Tests mit Kindern und Erwachsenen zeigt sich deutlich, welches Potential in dem Spiel liegt. Bei jedem Test entstanden intensive, spannende und für alle Beteiligten lehrreiche Diskussionen.

Bis zum Sommer 2019 läuft eine zweite Testphase. Dafür haben wir eine Testversion an über 70 Kooperationspartner/innen in ganz Deutschland ausgegeben. So sammeln wir praktische Erfahrungen aus ganz unterschiedlichen Bereichen, wie z.B. in verschiedenen Schulformen, in der außerschulischen Jugendarbeit, in Demokratie-Initiativen oder in der Arbeit mit Geflüchteten. Anhand der Rückmeldungen werden wir das Spiel anschließend überarbeiten. Ende 2019 wollen wir die endgültige Version präsentieren, die dann voraussichtlich ab Frühjahr 2020 über den Buchhandel zu erwerben sein wird.

Autoren

David Gilles, Referent für Bildungsangebote in der bundesweiten Bildungsarbeit, Historiker.

Marian Spode, Referent für politische Bildung in der bundesweiten Bildungsarbeit, Historiker und Medienpädagoge.

Kontakt

Gesicht Zeigen! für ein weltoffenes Deutschland e.V.
Palais am Festungsgraben • Am Festungsgraben 1 • 10117 Berlin
E-Mail: beratung@gesichtzeigen.de
Tel.: 030 – 30 30 80 8 30

Redaktion eNewsletter

Netzwerk Bürgerbeteiligung • c/o Stiftung Mitarbeit
Redaktion eNewsletter
Ellerstraße 67 • 53119 Bonn
E-Mail: newsletter@netzwerk-buergerbeteiligung.de