

Mehr als ein Spiel?!

Politische Bildung mit dem Kartenspiel „Zeit für Demokratie“

Demokratie als Lebensform – mit diesem Ansatz entwickelt die Evangelische Akademie der Nordkirche innovative Methoden, um demokratische Kultur spielerisch und anschaulich zu vermitteln. Bei jungen Menschen das Interesse zu wecken, sich zu beteiligen und sich bei der Gestaltung ihrer Lebenswelt einzubringen, ist hierbei das Anliegen. Aber wie lassen sich junge Menschen für die Demokratie begeistern? Im Rahmen eines Netzwerks in Mecklenburg-Vorpommern entstand ein Demokratie-Spiel, das Wissen vermittelt und Lust auf Beteiligung macht.

Demokratie spielerisch lernen

Für die Entwicklung einer demokratischen Grundhaltung ist nicht nur Wissen wichtig, sondern vor allem das Erfahrungslernen *durch* Beteiligung im Rahmen glaubwürdiger demokratischer Prozesse. Die im Folgenden beschriebenen Ansätze des spielerischen Lernens und der Demokratiebildung zielen daher auf einen Dreiklang, bestehend aus der Motivierung zur Demokratie, der Befähigung durch Wissen über die Demokratie sowie der Schaffung und Nutzung von Gelegenheiten der demokratischen Praxis.

In einem solchen Ansatz sind die Glaubwürdigkeit und Authentizität der Vermittelnden selbst, ihr Agieren als demokratische Praktikerinnen und Praktiker entscheidende Faktoren in Bezug auf die Wirksamkeit demokratiefördernder Bildungsmaßnahmen. In die Entwicklung dieser Kompetenzen sollte investiert werden, denn nur ehrlich überzeugte Menschen können glaubwürdig für Demokratie werben. Ihr pädagogisches Handeln ist erkennbar durch Werte wie Gleichheit, Respekt und die Förderung von Vielfalt geprägt. Dabei ist die eigene Haltung immer wieder kritisch zu überprüfen.



Der oben beschriebene Ansatz bildete die Grundlage für ein dreitägiges Seminar, bei dem pädagogische Fachkräfte das Spiel „Zeit für Demokratie“ entwickelt und hergestellt haben. An der Entwicklung waren pädagogische Fachkräfte aus Mecklenburg-Vorpommern beteiligt, insbesondere die Demokratiepädagoginnen und -pädagogen der fünf Regionalzentren für demokratische Kultur, die Beteiligungswerkstatt Mecklenburg-Vorpommern sowie die Jugendbildungsreferentin der Evangelischen Akademie der Nordkirche. Diese Akteurinnen und Akteure sind in der Landesarbeitsgemeinschaft für Demokratiepädagogik (LAG Demokratiepädagogik Mecklenburg-Vorpommern) aktiv. Das Fachgremium bietet ein Forum für gegenseitigen Austausch und versteht sich als ein Netzwerk mit dem Ziel, die Inhalte und Strukturen der Demokratiepädagogik zu fördern, zu stärken, auszubauen und weiterzuentwickeln.¹ Die Jugendbildungsarbeit der Evangelischen Akademie der Nordkirche ist eng verzahnt mit der Arbeit der Regionalzentren für demokratische Kultur in Trägerschaft der Evangelischen Akademie der Nordkirche. Beide befassen sich unter anderem mit der (Weiter-)Entwicklung einer demokratischen Kultur in pädagogischen Institutionen. Durch diese Zusammenarbeit ent-

stand die Idee – in einem demokratischen Prozess mit pädagogischen Fachkräften –, ein Spiel zu entwickeln, das für Jugendliche spannend ist, auf sie herausfordernd wirkt und Lust auf die Auseinandersetzung mit Wertvorstellungen der Demokratie macht.

Was ist wichtig und welche Spielregeln gelten?

Ideale Bedingungen, um der Kreativität freien Lauf zu lassen, bot die Spielkartenfabrik Stralsund.² Sie ist Werkstatt und Museum zugleich: An historischen Maschinen konnte gearbeitet, gezeichnet, entworfen, geschnitten, gefärbt, gestanzt und „Druck gemacht“ werden. Es entstand somit auch ein lebendiger Eindruck von den harten Arbeitsbedingungen in einer alten Druckerei. Zu Beginn des Prozesses wurde den Teilnehmenden die Spielstruktur vorgestellt, die zum Einsatz kommen sollte. Die Idee basierte auf einem kooperativen Kartenspiel für Kinder von Markus Nikisch („Im Märchenwald“). Im nächsten Schritt wurde die Struktur des Spiels analysiert und anschließend abstrahiert. In einem kreativen Prozess wurde nun gemeinsam überlegt, wie das Thema Demokratie in eine solche Struktur eingebettet werden könnte. Es gab eine lebhaftige Diskussion darüber, wie es inhaltlich gestaltet werden könnte. Parallel mussten die technischen Rahmenbedingungen in der Spielkartenfabrik Stralsund mitgedacht werden. Wichtig war es ebenfalls, eine Bildsprache bzw. Symbolsprache für die demokratischen Elemente zu finden.

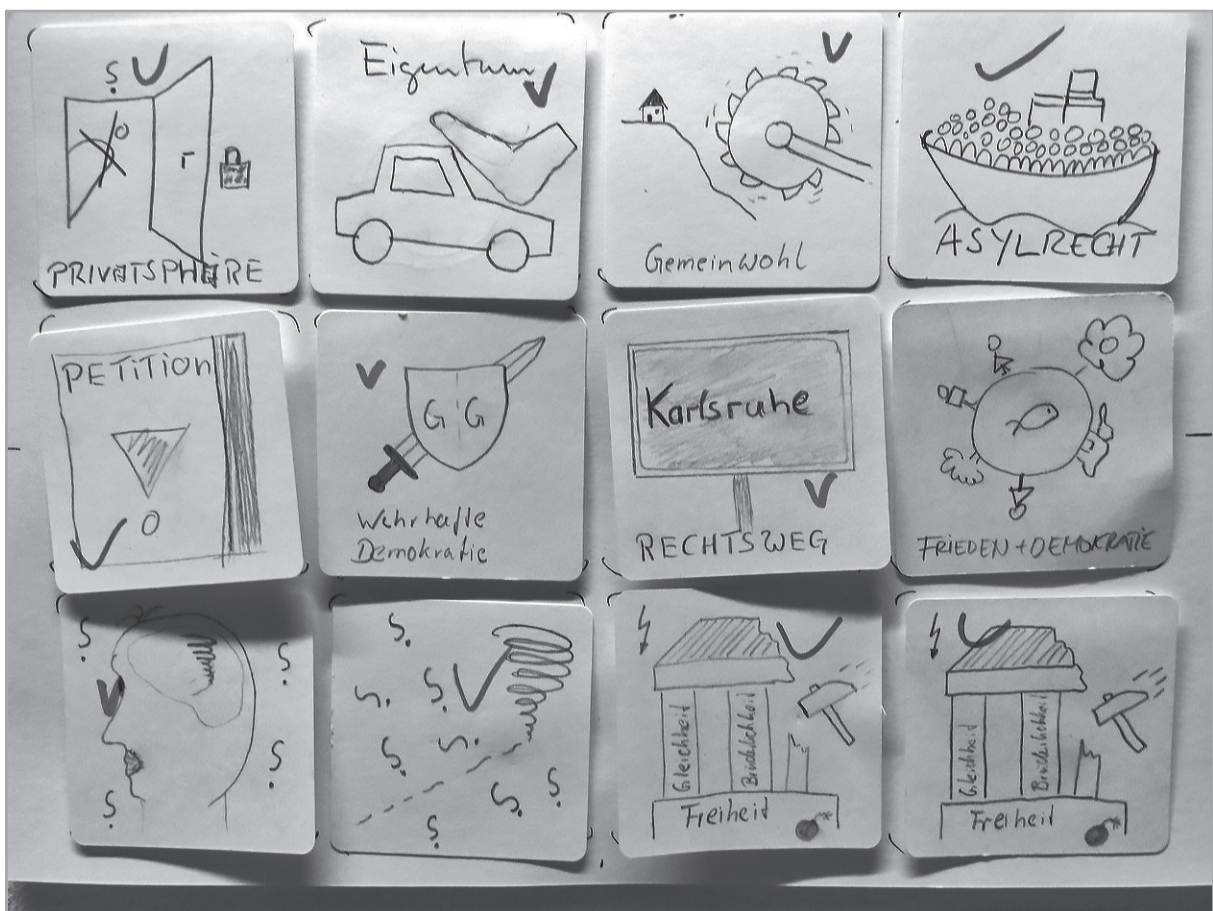
Die ausführlichen und teils kontroversen Diskussionen unter den Teilnehmenden waren gewollt und gewünscht. Sie führten zu einer vertiefenden Beschäftigung mit Demokratietheorien in Verbindung mit der derzeitigen erlebten Praxis. So wurde beispielsweise intensiv nach darstellbaren Symbolen für die Artikel aus dem Grundgesetz gesucht. Manche ließen sich schnell finden und blieben ohne Widerspruch. Andere waren bis zum Schluss sehr umstritten, wie das Bild vom vollen Boot als Symbol für das Recht auf Asyl.

Die Multiplikatorinnen und Multiplikatoren haben sich während der Spielentwicklung intensiv mit den Werten einer Demokratie auseinandergesetzt. Bei der Frage, welche Symbole für die in den Artikeln des Grundgesetzes verankerten Werte einer demokratischen Kultur stehen sollen und welche Spielregeln gelten, wurde lange und umfassend diskutiert. Es wurden Symbole verworfen, Kompromisse gesucht und zum Teil blieben Kontroversen ungelöst. Das dabei erworbene Wissen und das eigens entwickelte Spiel bilden nun ein wei-

teres Werkzeug für die Beratungsarbeit mit pädagogisch Tätigen. Das gemeinsame „Spielen mit der Demokratie“ und die damit verbundene konzeptionelle Beschäftigung mit dem Thema hatten auch den Effekt, dass die Netzwerkarbeit insgesamt an Qualität gewann und ferner ein besseres Kennenlernen der Arbeitsweisen möglich wurde. Dies eröffnet neue Chancen der Zusammenarbeit.

Und: Wer spielt mit?

Inzwischen ist das Spiel mehrfach erprobt und getestet worden. Es ist für Jugendliche ab 14 Jahren geeignet und ohne Altersbegrenzung. Gespielt werden kann es in Jugendgruppen mit oder ohne pädagogische Betreuung. Insbesondere in der außerschulischen und schulischen politischen Jugendbildung ist es empfehlenswert. Das Spiel kann zudem als ein methodischer Bestandteil in der demokratiepädagogischen Beratungsarbeit von den Multiplikatorinnen und Multiplikatoren genutzt werden. Weiterhin kann auch die Spielentwicklung selbst als Tagung für Jugendliche empfohlen werden. Die Evangeli-



sche Akademie der Nordkirche hat bereits Kontakt zu möglichen Förderern aufgenommen, um das Spiel grafisch bearbeiten und in größeren Stückmengen herzustellen zu lassen.



Perspektivisch sucht die Evangelische Akademie der Nordkirche noch mehr Mitspielerinnen und Mitspieler für dieses Spiel, weil es ... ermöglicht, gut miteinander ins Gespräch zu kommen, ... eine Brücke in die reale Welt baut, ... Mut macht und Wissen vermittelt, um sich selbst als mündige Bürgerin und als mündiger Bürger in unsere demokratische Gesellschaft einzubringen und einzumischen.

Das Spiel mit der Demokratie: „Zeit für Demokratie“

**Ein Kooperationsspiel für lebendige Diskussionen
und zum Nachdenken über Demokratie
für 1-10 Mitspielende ab 14 Jahren
Spieldauer 10-30 Minuten**

Die Spielidee

Mitspielende erfahren spielerisch, wie die Werte der demokratischen Gesellschaft zu einem großen Ganzen gefügt werden. Sie diskutieren über Einflüsse, Grundrechte und Visionen demokratischen Zusammenlebens. Im Kern werden die Artikel des Grundgesetzes besprochen. Es wird aufgezeigt, dass sich Demokratie nicht auf die parlamentarischen Mitbestimmungsrechte beschränkt, sondern dass diese erst durch das gemeinsame Leben und Erleben der Grundwerte zum Tragen kommen.

Die Spielgeschichte

Es war einmal in einem kleinen Land am Rande, da lebten Menschen, die den ganzen Tag nichts anderes taten, als zu meckern und zu motzen. Nichts war ihnen gut genug und wann immer jemand von ihnen eine Idee hatte, das Leben schöner zu machen, da fanden sie tausend Gründe, warum das nicht zu machen sei. Sie riefen „Das geht so nicht!“, „Aber wenn wir dieses machen, dann können wir jenes nicht mehr tun“ oder „Das ist zu teuer“. Aber niemand machte sich Gedanken darüber, wie alle an der Idee zusammenwirken könnten.

Das führte dazu, dass sich eine merkwürdige Krankheit ausbreitete, die DEMOKRITIS. Die Symptome waren krumme Rücken, ständiges ABER-Gelaber und die Unfähigkeit, andere nach ihren innersten Bedürfnissen zu befragen.

Eines Tages landete dort inmitten geschäftigen Diskutierens ein UFO. Es blieb nur kurz und hinterließ eine Schriftrolle. Darin waren nur eine kleine Schatzkarte, die die Erde von oben zeigte, und ein Rezept. Demnach können die Menschen neugierig und lebendig miteinander wirken, wenn sie es schaffen, mindestens acht Schätze an den ORT DER GEMEINSAMEN ENTFALTUNG zu bringen.

Das Spielziel

Alle Spielenden versuchen, miteinander Grundwerte der Demokratie zusammenzutragen und an den ORT DER GEMEINSAMEN ENTFALTUNG zu bringen. Dazu sammeln sie acht WERTEKARTEN, und zwar bevor

die acht Karten des DEMOKRATIEFRESSENDEN MONSTERS aufgetaucht sind. Dabei erfahren sie Schwierigkeiten, Rückschläge und Verwirrung.

Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn acht WERTE-Karten gefunden und danach zum ORT DER GEMEINSAMEN ENTFALTUNG gebracht werden. Die Spielenden haben dann *gemeinsam* gewonnen.

Sobald alle acht Karten des DEMOKRATIEFRESSENDEN MONSTERS gefunden wurden, wird es zum Leben erweckt und entfaltet dann seine furchterregende Wirklichkeit.

Die Spielenden müssen sich in die Diktatur des Monsters begeben und haben *gemeinsam* verloren.

Die Spielvariationen und Spielreflexion – „Nach dem Spiel ist vor dem Spiel“

In der Spielanleitung ist verankert, dass verschiedene Variationen im Ablauf und in der Gestaltung des Spiels möglich sind. Dazu sind konkrete Vorschläge aufgeführt. Auch Wissensabfragen zum Grundgesetz können eingebaut werden oder aktuelle Fragestellungen zu den einzelnen Artikeln, wie mögliche Verletzungen des Artikels und deren Hintergründe.

Ähnlich wie sich der Prozess der Spielentwicklung hinsichtlich der Inhalte gestaltete, kann auch die Spielreflexion vertiefende Gespräche über die Demokratieidee und die derzeitig erlebte demokratische Praxis zulassen. Dazu werden verschiedene Impulse zu Pro- und Kontradedebatten gegeben, die auch online geführt werden können. Es wird zudem empfohlen, Befragungen im Umfeld zu machen oder zu verabreden. Unter den Mitspielenden kann zum Beispiel ein Gespräch darüber entstehen, wie sie sich den ORT DER GEMEINSAMEN ENTFALTUNG vorstellen. Ebenso kann sich eine Wertediskussion entwickeln: Welche Werte sind für euch die wichtigsten? Welche Werte vermisst ihr? Wie gestaltet jede und jeder von uns die demokratische Praxis? Auf einer Metaebene ist ebenso eine anschließende Reflexion über die Kooperation im Spiel möglich.

Anmerkungen

¹ LAG Demokratiebildung Mecklenburg-Vorpommern: www.mv-demokratie.de/cms2/DuT_prod/DuT/ide/dkb/LAG_Demokratiepaedagogik/index.jsp (Zugriff: 16.9.2014)

² Spielkartenfabrik: www.spiefabrik.de (Zugriff: 16.9.2014)