



SPIEL MIT DEN GRUNDRECHTEN KREATIVE ZUGÄNGE ZUM GRUNDGESETZ DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

„Menschenwürde“, „Meinungsfreiheit“, „Gleichheit aller Menschen vor dem Gesetz“ – einige Artikel unseres Grundgesetzes fallen vielen Menschen ein. Aber alle? Was genau bedeutet das „Recht auf Vergesellschaftung“? Oder was beinhaltet das „Petitionsrecht“? Obwohl das Grundgesetz und die dort verankerten Werte die Basis unserer offenen und pluralistischen Gesellschaft darstellen, wissen viele recht wenig darüber. Der Griff zum Grundgesetz lässt spätestens nach der Schulzeit rapide nach, wenn nicht gerade ein Jurastudium ansteht.

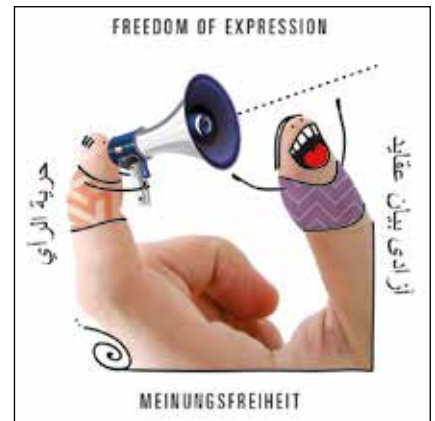
Zu vermitteln, dass es sogar richtig Spaß machen und interessant sein kann, sich mit den Grundrechten auseinanderzusetzen, und insbesondere deren Bedeutung für das eigene Leben und das gesellschaftliche Miteinander zu erkennen, war das Ziel bei der Entwicklung des mehrsprachigen Grundgesetz-Spiels „GG20“. Nicht zuletzt eröffnet der spielerische Zugang wunderbare Möglichkeiten zu lebhaften Politikdiskussionen.

Unter der Regie der Evangelischen Akademie der Nordkirche mit ihren Regionalzentren für demokratische Kultur wurde das Spiel „GG20“, ein Kartenspiel im Memory-Format, zum Kennenlernen der Grundrechte entwickelt. Ursprünglich für junge Menschen gedacht, bewährt sich das Spiel unterdessen auch in der Praxis der politischen Erwachsenenbildung.

Inzwischen sind eine Plakat-Ausstellung, ein analoges und ein digitales Quiz hinzugekommen. Für 2019 ist die Veröffentlichung eines Computerspiels geplant.

Die Illustration der Grundrechte hat eine Rostocker Grafikerin gestaltet. Erfrischend leicht und witzig sind die Motive, sodass sich Menschen aller Altersgruppen und sozialer Hintergründe unter „Freizügigkeit“ oder „Vereinigungsfreiheit“ etwas vorstellen können. Die Bilder machen neugierig, sich ausführlicher damit zu beschäftigen.

Mit dem Spiel und den begleitenden Materialien möchten wir deutlich machen, dass unsere Grundrechte das Fundament der bundesdeutschen Demokratie bilden. Sie gehören also nicht „nur“ zu unserer Staats- und Gesellschaftsform, sondern haben einen realen Einfluss auf unser tägliches Miteinander als „Leitplanken“ einer demokratischen Lebensform. In Diskussionen und Reflexionen beim Spielen zeigt sich immer wieder, welche vielfältigen persönlichen Anliegen und biografischen Bezüge sich aus den einzelnen Themen und ihrer graphischen Umsetzung ergeben. Faszinierend ist es auch, die persönlichen Handlungsspielräume bei der Gestaltung des eigenen Lebens und Wirkens in der Gesellschaft zu erkennen.



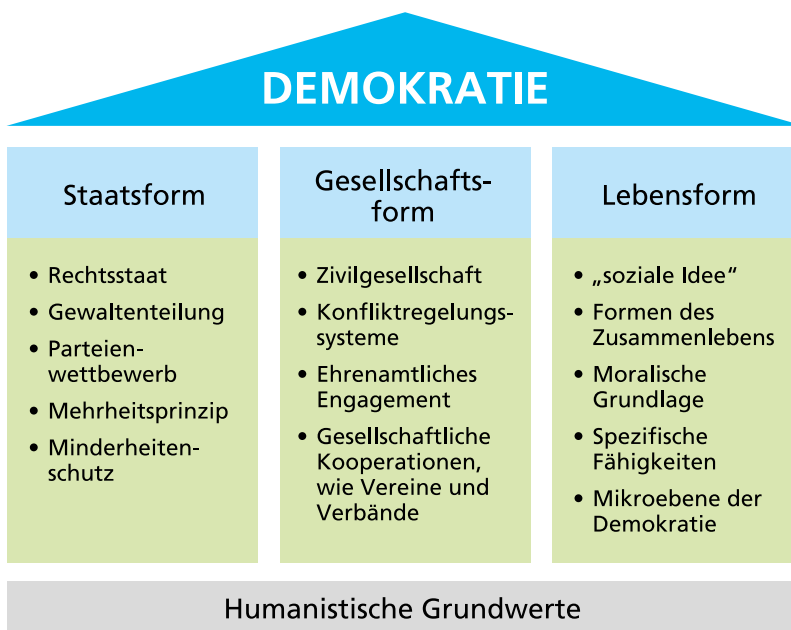
Unsere Erfahrungen zeigen, dass durch das Spiel fast automatisch ein lebhafter Diskurs über eigene und gesellschaftliche Wertvorstellungen entsteht oder engagierte Debatten mit wenigen Impulsfragen ange-regt werden können. Es lassen sich Verbindungen zwischen den persön-lichen Wertvorstellungen, der eigen-ten gesellschaftlichen Teilhabe und dem staatlichen Rechtssystem her-stellen. Dies geschieht im positiven Sinn, aber auch mit allen Defiziten und Dilemmata, die in dem Diskurs sichtbar werden. Das Spiel kann ein wichtiger und variabler Baustein bei

der Wissensvermittlung zum Grundgesetz sein. Es eignet sich entweder als niedrigschwelliger Einstieg in das Thema, ist aber auch „mittendrin“ oder zum Abschluss gut einsetzbar. Die Spielanleitung und die Karten sind auf Deutsch, Englisch, Arabisch und Farsi beschriftet. Die Mehrspra-chigkeit bietet insbesondere die Chance, das Spiel in multilingualen Kontexten einzusetzen. Es kann Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund ins Ge-spräch bringen und ist ebenso in internationalen Bildungszusammen-hängen nutzbar.

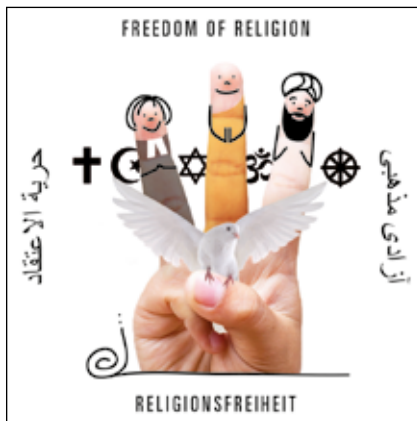
Motive aus dem Kartenspiel: Mei-nungsfreiheit, Religionsfreiheit, Gleichheit vor dem Gesetz und Men-schenwürde
Illustration: Steffi Böttcher – Bildcol-lagen und Grafikdesign

Spielidee
 Die Grundrechte unserer Demokra-tie sind ein hohes Gut, mit denen keiner „spielen“ sollte. GG20 bietet aber die Möglich-keit, die Grund-rechte Artikel 1 bis 20 GG spielerisch kennenzulernen.

Spielgeschichte
 In unserem schönen Land treibt ein gruseliges Monster sein Unwe-sen: DEMOKRITIS. Es entreißt den Menschen ein Grundrecht nach dem anderen, stiftet Verwirrung und organisiert Rückschläge. Die Menschen bekommen krumme Rücken und hängende Mundwinkel, verfallen in ständiges Aber-Gelaber und dem Land droht der Verlust der Demokratie. Findet die Schätze der Demokratie und entschlüsselt ihre Botschaft! Nur so kann das Monster besiegt und die Demokratie gerettet werden.



Modifiziert nach Himmelmann, Gerhard (2001), Demokratie Lernen als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform. S. 269



„GG20“ – Kooperationsspiel (Variante 1)

Das Kartenspiel im Memory-Format eignet sich ab ca. zwölf Jahren und kann mit zwei bis zehn Personen gespielt werden. Eine Spielrunde dauert zwischen zehn und dreißig Minuten. Für große Gruppen empfehlen wir die Bildung von Kleingruppen. Ziel des Spiels ist es, sich als Gruppe gemeinsam gegen das Monster DEMOKRITIS zu verbünden und die Schätze des Grundgesetzes zu finden, bevor diese von dem Monster unwiederbringlich geschluckt werden.

„GG20“ – Memory in Teams (Variante 2)

Bei dieser Kartenspielvariante spielen die Teilnehmenden in zwei Teams gegeneinander und gegen das Monster. Ziel jedes Teams ist es, möglichst viele Kartenpaare mit Grundrechten/Schätzen der Demokratie aufzudecken, um zu gewinnen. Aber das Monster erscheint nach und nach und pro Monsterkarte verliert das Team ein Grundrecht. Diese Spielvariante weckt den Wettkampf-, aber auch den Teamgeist. Durch die einfachen und meist bekannten Spielregeln ist ein schneller und niedrigschwelliger Zugang für alle Teilnehmenden schon ab acht Jahren möglich. Am Ende des Spiels muss pro Team entschieden werden, welche Grundrechte an das Monster abgegeben werden.

„GG20“ für eine große Gruppe – Indoor- und Outdoor-Spiel mit großen Karten (210x210 mm)

Bei dieser Spielvariante ist es möglich, in einer Gruppe mit bis zu etwa 30 Personen zu arbeiten und die oben beschriebene Variante 2 zu spielen, gern auch an der frischen Luft. Die Spielerfahrung ist ähnlich, aber die Perspektive ist für die Spielenden eher ungewohnt. Denn das Spielfeld zu betreten und zwischen den Karten zu stehen und zu gehen, ist oft eine neue spannende Erfahrung.

„GG20“ – selbst gebaut und illustriert

Die Möglichkeit, sein eigenes Spiel zu kreieren, und mit Zeichnungen, Collagen, Fotos etc. eigene Motive für die Grundrechte zu finden und zu gestalten, steht hier im Mittelpunkt. Dafür bieten wir eine PDF-Version an, in der drei Sprachen und die Spielanleitung mitgegeben werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit, eine weitere Sprache aufzunehmen. Die eigene Visualisierung lässt viel Freiraum für Assoziationen und kann dadurch eine sehr intensive Diskussion darüber anstoßen, was die zentrale Aussage des jeweiligen Grundrechtes ist und wie dies dargestellt werden kann. Entweder entsteht durch Einigungs- und Aushandlungsprozesse ein gemeinsames Gruppenspiel oder jede*r entwickelt und gestaltet für sich ein eigenes Spiel. Letzteres liefert eine Bandbreite ver-

schiedener Motive, die ebenfalls das Gespräch anregen können.

„GG20“ – die Ausstellung

Bestehend aus 20 Plakaten im DIN-A3-Format ermöglicht die Ausstellung einen intensiven Blick auf die Grafiken. Sie können entweder auf Pinnwänden oder auch gerahmt gezeigt werden. Gut eignen sich Anlässe wie der Jahrestag des Grundgesetzes, Veranstaltungsreihen zu interkulturellen Wochen oder „weltwechsel“ in Mecklenburg-Vorpommern und die Friedensdekade. Natürlich kann die Ausstellung auch flankierend auf Fachtagungen und Kongressen, die sich mit einem Grundrecht auseinandersetzen, gezeigt werden. Die Motive können weiterhin visuell Aufmerksamkeit einfangen, zum Beispiel auf Fluren von Mehrgenerationenhäusern oder als Veranstaltungsankündigung für das gemeinsame Spielen des „GG20“.

„GG20“ – das Quiz

Zusätzlich zur Ausstellung oder nach dem Spielen von „GG20“ gibt es die Möglichkeit, das eigene Wissen zum Grundgesetz zu testen. Dafür steht eine Quiz-Version im Multiple-Choice-Verfahren zur Verfügung. Gern kann das Quiz auch als Gruppe bearbeitet werden. Hierbei gibt es oftmals sehr überraschende Momente für die Teilnehmenden und ebenfalls einen Wettbewerbscharakter, den viele mögen. In der Gruppe kommt man zu den Fragen in einen interessanten Austausch oder wird zur Recherche animiert.

Eine digitale Quiz-Variante gibt es mit der App „Actionbound“. Hier wird mit dem Smartphone oder dem Tablet gespielt und man lernt erste Motive des Kartenspiels kennen. Weiterhin ist eine kleine Meinungsfrage eingebaut. Diese Variante kann Lust auf das Spiel und die weitere Auseinandersetzung mit den Grundrechten machen.



Spielen Sie unser digitales Quiz „GG20“ mit der App „Actionbound“

Die intensive Reflexion der Spieleinheiten

Nach dem Spiel sind eine Diskussion und Auswertung mit den Teilnehmenden sehr gut möglich und außerordentlich wichtig. Dazu ist eine Moderation durch eine Spielleitung sinnvoll. So können die Gruppendynamik, die (gemeinsame) Entscheidungsfindung bzw. die stattgefundenen Aushandlungsprozesse in den Blick genommen werden. Der Verlust von Grundrechten, die sich das Monster holt, löst oft (konstruktive) Streitgespräche aus. Da hier angesichts des drohenden Verlusts meist erstmals der Wert des Grundrechtes wahrgenommen wird, und sich die Bandbreite der Aspekte eröffnet, die mit dem Grundrecht in Verbindung stehen. Die Debatten darüber, was warum als wichtig oder als unwichtig empfunden wird, sind meist sehr lebhaft. Es zeigt sich, dass es immer Konsequenzen hat, wenn ein Grundrecht fehlt. Der Verlust von Grundrechten ist eine besonders spannende und emotionale Phase des Spiels und wird meist als schmerzhaft empfunden. Damit bietet sich eine große Chance für die anschließende Reflexion, weil in dieser authentischen emotionalen Erfahrung viele Lernerkenntnisse über demokratische Prozesse für die Teilnehmenden stecken.

Fragen wie:

- Wie sieht das Land aus, in dem es bestimmte Grundrechte (nicht) gibt?
- Haben alle im Team mitentschieden, welches Grundrecht abgegeben wird?
- Welche Bezüge hat das Spiel zum eigenen Leben?
- Welches Grundrecht ist für jeden einzelnen von Euch besonders wichtig und warum?
- Von welchem Grundrecht hast Du schon Gebrauch gemacht? Hast Du schon Einschränkungen von Grundrechten erlebt?

und viele andere Fragen mehr lassen die Teilnehmenden ihre Lebenserfahrungen in den Kontext zum Grundgesetz stellen und darüber ins Gespräch kommen.

Unsere Erfahrung zeigt, dass hier eine Verknüpfung zum

Beispiel mit dem Demokratiernprogramm „Betzavta“ empfehlenswert ist und das Spannungsfeld von Grundwerten, die auch gegeneinanderstehen können, gut sichtbar macht.

Ein wichtiger Aspekt ist die Gesprächsatmosphäre, in der die Politikdiskussionen stattfinden. Die Spielleitung sollte Streitgespräche um die Demokratie ermöglichen und die Stärken, aber auch die Defizite der erlebten Demokratie zu Wort kommen lassen. Dabei ist der Beutelsbacher Konsens mit dem Kontroversitätsgebot und dem Überwältigungsverbot eine hilfreiche gedankliche Stütze. Oft wird den Spielenden klar, dass es auch an ihnen selbst liegt, wie ein demokratisches Miteinander aussieht.

Das geschickte Zusammenspiel all dieser beschriebenen Einsatzmöglichkeiten führte in unserer politischen Bildungsarbeit zu einer sehr positiven Resonanz in der Arbeit mit jungen und älteren Menschen. Mit einem großen Spektrum von Zielgruppen gelang es bisher, den spielerischen Zugang zum Grundgesetz zu nutzen: egal, ob es sich um Senior*innen, Schulklassen, politische Bildner*innen, Lehrer*innen, Gruppen mit Geflüchteten oder Eltern handelte. Die Methode ist flexibel einsetzbar.

Informationen zum Spiel

Das Kartenspiel „GG20“ kann bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche, Am Ziegenmarkt 4, 18055 Rostock, Email: rostock@akademie.nordkirche.de kostenfrei bestellt werden. Weitere Informationen finden sich auch unter <http://www.akademie-nordkirche.de/regionalzentren/demokratiepaedagogik>. Zudem steht eine PDF-Datei zur Verfügung, die es ermöglicht, ein eigenes Spiel zu entwerfen. Dabei können die Spielkarten selbst kreativ gestaltet, eigene Symbole für die Grundgesetzartikel gefunden oder kleine Bildgeschichten entwickelt werden.

An Rückmeldungen zu Spielerfahrungen, neuen Erkenntnissen oder neuen Spielvarianten sind die Spielentwicklerinnen sehr interessiert.

Literatur

Bundesamt für Migration und Flüchtlinge: Grundgesetz in verschiedenen Sprachen zum Download: www.bamf.de/SharedDocs/Anlagen/DE/Publikationen/Broschueren/das-grundgesetz.html (letzter Zugriff 6.9.2019)
Volleritsch, Andreas; Wurm, Oliver (2018): Das Grundgesetz als Magazin, www.dasgrundgesetz.de.
GG 19 – 19 Grundrechte, 19 gute Gründe für die Demokratie (Film 2009) sowie das Begleitbuch von Siebler, Harald (2007): GG 19 – 19 Grundrechte, 19 gute Gründe für die Demokratie.
Sternstunde ihres Lebens (Film 2014).

Hinweis: Dieser Artikel ist zuerst erschienen in: POLIS 1/2019. Wir danken für die freundliche Zustimmung zur Veröffentlichung.

Claudia Carla arbeitet als Studienleiterin für gesellschaftspolitische Jugendbildung bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche in Rostock.

Claudia Kühhirt ist als Studienleiterin für Demokratiebildung bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche im Regionalzentrum für demokratische Kultur Landkreis und Hansestadt Rostock tätig.

Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 46-51. www.politische-jugendbildung-et.de

