

DAS DEMOVERSUM ALS BEITRAG FÜR EINE DEMOKRATISCHE (ENGAGEMENT)KULTUR

Auf europäischer Ebene und im bundesdeutschen Diskurs werden die Potenziale des Demokratielernens zunehmend bedeutsamer. Während vorher relevantes Wissen zu demokratischen Gesetzen, Abläufen und Konzepten vermittelt wurde, stehen inzwischen Demokratiekompetenzen oder „Kompetenzen für eine demokratische Kultur“ als eigenständige Förderziele im Fokus. Die Herausforderung für die pädagogische Arbeit besteht darin, eine Brücke zu schlagen zwischen dem abstrakten Demokratiebegriff und den Alltagserfahrungen junger Menschen. Dafür wurde das Demoversum entwickelt. Jugendliche können mit den Spielen einen demokratischen Sinn in ihren alltäglichen Handlungen entdecken und gleichzeitig demokratische Umgangsformen lernen. Denn die Stationen bieten viele Gesprächsanlässe für die Spieler*innen, in denen sie ihre persönlichen Erfahrungen reflektieren und erweitern. Die Zielgruppe sind engagierte Menschen ab 13 Jahren, die Lust haben über Demokratie und Engagement nachzudenken und zu sprechen.

Das Demoversum sind neun Spielstationen, eine Spiel-Einleitung, ein Stationen-Heft und ein Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. An jeder Station wird jeweils eine demokratische Teilkompetenz in den Fokus gerückt. Die demokratischen Werte, Einstellungen, Wissensbereiche und Fähigkeiten sind aus Sicht der Jugendlichen, mit denen wir die Materialien entwickelt haben, notwendig für unsere Demokratie und um demokratisch zu handeln.

KONTAKT

Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V.
Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“
Sachsen-Anhalt



Leipziger Str. 37
06108 Halle (Saale)
Tel.: +49 (0) 345 135 027 65
engagementlernen@freiwilligen-agentur.de
www.engagementlernen.de/demoversum

Pädagogische und fachliche Beratung:



Gefördert durch:



NEUN SPIELSTATIONEN ZUM NACHDENKEN
ÜBER DEMOKRATIE & ENGAGEMENT

Lernen durch Engagement
Netzwerkstelle Sachsen-Anhalt



DIE STATIONEN DES DEMOVERSUMS IN DER ÜBERSICHT:

Diskussion » Wohin geht die Reise?

Die Station überlässt es den Rollenspieler*innen gesellschaftliche Herausforderungen zu diskutieren und dadurch in eine Richtung zu lenken. Die müssen sich entscheiden, wie ihre Erd-Teile irgendwann aussehen sollen. Bunt oder grau?

Station Fairness » Ich packe meinen Koffer...

Funktioniert wie das beliebte Kinderspiel. Aber hier werden faire Regeln gesammelt, auf eigene Lebensbereiche übertragen und dann in einem Koffer auf die Reise geschickt.

Station Gleichberechtigung » Vorhang auf!

Hier bleiben die Spieler*innen am besten gleich stehen, denn die pantomimische Darstellung der Menschenrechte erfordert Aktivität. Nach dem Raten gilt es, eine Verbindung vom Menschenrecht zum Alltag zu finden.

Station Gleichheit » Wie im richtigen Engagement-Leben.

Schritt für Schritt bewegen sich die Spieler*innen in ihrer Rolle auf dem Spielfeld vorwärts – oder manchmal eben auch nicht. Hier findet eine ausführliche Auseinandersetzung mit Fragen zu Diskriminierung, unterschiedlichen Teilhabechancen sowie den Motiven und Erwartungen von Jugendlichen an ein Engagement statt.



Station Meinung » Tauziehen

Eine eigene Meinung hat jede*r, aber kann die auch begründet werden? Ausgehend von der Frage, welche Rechte und Pflichten jede*r in einer demokratischen Gesellschaft hat, zählen am Ende die wirklich guten Argumente, um die Gegenspieler*innen auf die eigene (Tisch-)Seite zu ziehen.

Station Toleranz » Kampf der Kommentare

Die sozialen Medien haben Potentiale und bergen gleichzeitig Gefahren. Das erfordert von den Nutzer*innen ein hohes Maß an Toleranz und die Fähigkeit, respektvoll miteinander umzugehen. Der Kampf um die besten Kommentare möge beginnen.

Station Zusammenhalt » Was die Welt im Innersten zusammenhält.

Was denken die anderen über Zusammenhalt und welche Erfahrungen haben sie beizusteuern? Hier wird mal etwas anders gespielt: Während die Spieler*innen die Fragen beantworten, bauen sie gleichzeitig an ihrer gemeinsamen Raumstation.

Station Freiheit » Die Freiheit, die ich meine.

Hier geht es um die Freiheit in all ihren Facetten. Die Fantasiefiguren, die dabei gelegt werden, schöpfen ihre Stärke aus den Antworten ihrer Erbauer*innen – und aus dem Fünkchen Glück, das man braucht, wenn ein Würfel und Spezialkarten im Spiel sind.

Station Kompromisse » Der Weg ist der Deal.

Es gibt Situationen, mit denen man „umgehen“ muss. Die Spieler*innen versuchen auf den verschiedenen Etappen des Weges Kompromisse zu finden und sind gefordert, immer wieder etwas von ihrer Meinung abzugeben.

VIELE WEGE FÜHREN ZUM DEMOVERSUM:

1. Jede Station gibt es zum **Selbstausdrucken** online unter: **www.engagementlernen.de/demoversum**
2. Wenn Sie in Sachsen-Anhalt aktiv sind und Interesse an einer gedruckten Version des Demoversums haben, melden Sie sich bei uns. Wir besprechen mit Ihnen, wie Sie die Spielstationen gut in Ihre pädagogische Arbeit integrieren können.
3. Wir bieten außerdem Probeworkshops für Jugendliche von 13-18 Jahren an. Die Workshops können an Schulen oder an außerschulischen Orten stattfinden. Dauer und Inhalte der Workshops richten sich nach der Zielstellung, die wir vorab mit Ihnen planen.



ACHTUNG:

Die Materialien der Spiel-Stationen **Freiheit** und **Kompromisse** gibt es ausschließlich zum Herunterladen auf unserer Webseite:

www.engagementlernen.de/demoversum

Wenn Sie Probleme haben, die Bastelbögen auszudrucken, können wir sie Ihnen per Post zuschicken. (Das Angebot gilt nur in Sachsen-Anhalt.)