

BEGLEITHEFT

für Pädagoginnen und Pädagogen



NEUN SPIELSTATIONEN ZUM NACHDENKEN
ÜBER DEMOKRATIE & ENGAGEMENT

Lernen durch Engagement
Netzwerkstelle Sachsen-Anhalt

freiwilligen
AGENTUR
Halle - Saalkreis e.V.

WIR SAGEN DANKE!

Anna Mauz, Stefan Vogt, Marcel Fortus, Franziska Nagy von der Stiftung Lernen durch Engagement - Service-Learning in Deutschland für Namens- und Methodenvorschläge, Feedback und Austausch.

Christian-Wolff-Gymnasium in Halle (Saale) Alexa Luise Pälicke, Alexander Demyantsev, Anna Gerhardt, Anne Dudacý, Antonia Stein, Christine Amexas, Christine Musalova, Emmy-Lee Gärtner, Franziska Hübel, Hannah Sophie Richter, Jakob Karge, Judith Siegmund, Leonie Pietsch, Luisa Eckardt, Luise Schulz, Magdalena Schwede, Shania Urban, Solveig Feldmeier, Tillmann Ritter.

Landesjugendforum der Jugendfeuerwehren Sachsen-Anhalt Aileen Gerloff, Alexander Beier, Damian Rieback, Daniel Havlicek, Dustin Fischer, Fabian Dobbert, Heiko Oeser, Henriette Rymus, Kai Grundmann, Lara-Michelle Grabow, Lars Meißner, Leoni-Josefin Köhler, Maximilian Radam, Vanessa Lossau.

Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e.V. Foad Alami, Hector Miguel Bazo Aguilar, Lina Donath, Lisa-Marie Burrichter, Patricia Franke, Ramin Nasser, Saeed Salim Hashemi.

Sekundarschule „Marie Gerike“ in Haldensleben Aleks Gasi, Asat Kalandar, Brendan Lübke, Claudia Grünberg, Justin Hiller, Lena Niemann, Lia Döring, Niclas Richter, Sue Picht, Tom Krone.

Villa Jühling e.V. in Halle (Saale) Ahmed Dheyaa Raheem Al-Waeli, Arnold Barkau, Edgar Hübner, Hannah Kubiak, Hugo Metzner, Johanna Linde, Jonas Fischer, Laura Lüttig, Stefanie Schmidt.

Zweite Integrierte Gesamtschule Halle (Saale) Emily Meißner, Hans-Marten Kuhwald, Janine Kracht, Julia Engler, Karolin Kettnitz, Lisa Grimm, Mia-Sophie Krause, Sophie Alicia Nessaja Haring.

Und allen Jugendlichen, die nicht namentlich genannt werden möchten, aber trotzdem mitgeholfen haben.

Dr. Heike Schmidt von der BürgerStiftung Hamburg für die Inspiration zu den Reflexionsmaterialien, ihre Erfahrungen sowie ihr Fachwissen.





VORWORT

Kennen Sie etwas Besseres als die Demokratie? Die meisten von uns werden diese Frage mit einem Nein beantworten. Deshalb ist die Förderung von Demokratiekompetenzen junger Menschen eine große Entwicklungsaufgabe unserer Gesellschaft. Als Netzwerkstelle leisten wir dazu durch die Verbreitung der Lehr- und Lernform Service-Learning – Lernen durch Engagement (LdE) in Sachsen-Anhalt einen Beitrag. Dabei bewegen uns verschiedene Fragen: Was verstehen Kinder und Jugendliche unter dem abstrakten Begriff „Demokratie“? Wie können sie Demokratie in ihrem Alltag erleben? Wann ergeben die praktischen Erfahrungen einen „demokratischen Sinn“?

Die erste Frage haben wir Jugendlichen direkt gestellt. Aus ihren Antworten konnten wir neun demokratische Werte, Einstellungen und Fähigkeiten ableiten und die neun Spielstationen des Demoversums entwickeln. Eine besonders wirksame Möglichkeit, junge Menschen an gesellschaftlichen Gestaltungsprozessen zu beteiligen, ist freiwilliges Engagement. Für viele Jugendliche gehört das Engagement bereits zu ihrem Alltag, denn sie engagieren sich in sozialen, ökologischen, politischen und kulturellen Projekten und Initiativen. Sie tun dies teilweise in der Schule, z.B. in AGs und mit LdE im Unterricht, aber auch in ihrer Freizeit. Sie übernehmen Verantwortung und sagen: „Das geht mich etwas an!“.

Damit aus dem praktischen Engagement eine demokratische Lernerfahrung wird, brauchen Jugendliche Unterstützung durch Materialien und pädagogische Begleitung – aber auch ausreichend Zeit zum Nachdenken. Deshalb haben wir mit dem Demoversum Reflexionsmaterialien entwickelt, die Jugendliche und ihre Begleiter*innen immer dann einsetzen können, wenn sie demokratische Potentiale im Alltag und im Engagement entdecken und demokratische Umgangsformen fördern wollen.

Wir freuen uns, dass Sie sich auf die spannende Reise ins Demoversum begeben und wünschen Ihnen großen Spielspaß und viele neue Erkenntnisse.

Juliane Kolbe & Dana Michaelis
Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt

INHALT

1. Kompetenzen für eine demokratische (Engagement)Kultur	3
2. Ein kurzes Plädoyer für die Reflexion von Jugendengagement	7
3. Zur Entstehung des Demoversums	8
4. Allgemeine Hinweise zum Demoversum	9
5. Der Aufbau des Demoversums	10
6. Empfehlungen zur Herangehensweise	13
7. Informationen zu den Stationen des Demoversums	16
» Station: Diskussion » Wohin geht die Reise?	16
» Station: Fairness » Ich packe meinen Koffer...	18
» Station: Gleichberechtigung » Vorhang auf!	20
» Station: Gleichheit » Wie im richtigen Engagement-Leben.	23
» Station: Meinung » Tauziehen	25
» Station: Toleranz » Kampf der Kommentare	28
» Station: Zusammenhalt » Was die Welt im Innersten zusammenhält.	30
» Station: Freiheit » Die Freiheit, die ich meine.	32
» Station: Kompromisse » Der Weg ist der Deal.	34
8. Checklisten	36
9. Quellenangaben	37



1. KOMPETENZEN 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 Fokus¹. Hinter dem Terminus verbergen sich demokratische Werte, Einstellungen und Bräuche.

Der Europarat hat 2018 das sogenannte *CDC-Modell (Reference Framework of Competences for Democratic Culture)* veröffentlicht. Dabei handelt es sich um „ein Modell der Kompetenzen, die die Lernenden erwerben sollen, wenn sie sich effektiv an der Kultur der Demokratie beteiligen und friedlich mit anderen in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften leben möchten“.² Das Modell beinhaltet 20 Kompetenzen aus Werte-, Einstellungs-, Fähigkeitsgruppen sowie Gruppen von Wissen und kritischem Denken. Die Kultusministerkonferenz erkennt in dem Modell des Europarates einen wichtigen Impuls für die „Stärkung der Demokratie in der Schule“. Der europäische Referenzrahmen kann also für die Demokratiebildung in bundesdeutschen Bildungssystemen genutzt werden.

Hilfreich und informativ ist das Modell für Pädagog*innen, wenn sie Maßnahmen zur Demokratiebildung planen, denn jede der Kompetenzen ist mit ihren Erkennungszeichen ausführlich dargestellt.

Abbildung 1 in diesem Heft bietet eine Übersicht, welcher Gruppe des CDC-Modells die von den Jugendlichen formulierten demokratischen Werte, Einstellungen und Fähigkeiten zugeordnet werden können³. Das ermöglicht den Einsatz des Demoversums als Praxismaterial, wenn Sie mit dem CDC-Modell arbeiten und individuelle demokratische Ressourcen aus der Sicht von Jugendlichen entdecken wollen.

Für den speziellen Bereich der Förderung von demokratischen Kompetenzen in Engagementprojekten mit der Lehr- und Lernform Service-Learning –

¹ Vgl. Europarat (Hrsg.)(2018): Kompetenzen für eine demokratische Kultur. Gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften

² Ebenda, S. 5

³ Darüber hinaus bietet jede Spielstation viele Möglichkeiten, auch andere Kompetenzen des Modells zu fördern.

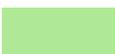
Lernen durch Engagement (LdE)⁴ wurde darüber hinaus ein eng an das CDC-Modell angelehntes *Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning*⁵ von der Stiftung Lernen durch Engagement in Zusammenarbeit mit Prof. Markus Gloe (LMU München) entwickelt. Dieses Modell unterteilt den Begriff der Demokratiekompetenz in die drei Ebenen: Einstellungen und Werte, praktische Handlungsfähigkeit sowie Wissen und kritisches Denken und „...hilft, den oft als abstrakt wahrgenommenen Begriff der Demokratiekompetenz für die Praxis an Schule anwendbar zu machen ...“⁶.

Die Spielstationen des Demoversums bieten Lehrkräften und Schüler*innen ein großes Spektrum an Reflexionsmöglichkeiten der demokratischen Potentiale in LdE-Projekten an Schulen. Die Verbindung der demokratischen Teilkompetenzen des Demoversums und des Modells der Demokratiekompetenz bei LdE wird ebenfalls in Abbildung 1 dargestellt.

Abbildung 1: Die neun demokratischen Teilkompetenzen des Demoversums und deren Einordnung in das CDC-Modell und in das Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning

FARBLEGENDE:

CDC-MODELL

	Werte
	Einstellungen
	Wissen und kritisches Denken
	Fähigkeiten

MODELL DER DEMOKRATIEKOMPETENZ BEI SERVICE-LEARNING

	Einstellungen und Werte
	Wissen und kritisches Denken
	Praktische Handlungsfähigkeit

⁴ Bei Lernen durch Engagement (LdE), auch Service-Learning genannt, handelt es sich um eine Lehr- und Lernform, bei der fachliches Lernen mit einem gesellschaftlichen Engagement von Schüler*innen verbunden wird.

⁵ Mauz, Anna/ Gloe, Markus (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. Berlin: Stiftung Lernen durch Engagement. 2. Auflage

⁶ Nagy, Franziska (2018): Mit Service-Learning demokratisches Engagement von Kindern und Jugendlichen in Europa stärken, S. 3

<i>Name der Station/ Teilkompetenz</i>	<i>Formulierungen der Jugendlichen</i>	<i>Einordnung der Teilkompetenz in das CDC-Modell</i>	<i>Einordnung der Teilkompetenz in das Modell der Demokratie- kompetenz bei Service-Learning</i>
DISKUSSION	Diskussion(en)	sprachliche, kommunikative und vielsprachige Fähigkeiten	Konflikt- und Dialogfähigkeit
FAIRNESS	fair und entgegen- kommend sein	Wertschätzung der Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleich- heit und Rechts- staatlichkeit	Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte
GLEICHBE- RECHTIGUNG	alle Menschen haben die gleichen Rechte, alle sind gleichgestellt	Wissen und kritisches Weltverstehen Wertschätzung der Menschen- würde und der Menschenrechte	Demokratie- konzepte Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte
GLEICHHEIT	Gleichheit	Wertschätzung der Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleich- heit und Rechts- staatlichkeit	Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte

<i>Name der Station/ Teilkompetenz</i>	<i>Formulierungen der Jugendlichen</i>	<i>Einordnung in das CDC-Modell</i>	<i>Einordnung in das Modell der Demokratie- kompetenz</i>
MEINUNG	einbringen können, eigene Meinung vertreten, eigene Meinung teilen, jeder hat eine Meinung, Meinungsfreiheit, Meinung frei äußern können	Wissen und kritisches Selbstverständnis	Reflektierte Selbstkenntnis
		Wertschätzung der kulturellen Vielfalt	Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit
TOLERANZ	Toleranz zeigen und ausüben	Wertschätzung der kulturellen Vielfalt	Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit
ZUSAMMENHALT	Zusammenhalt	Gemeinwohlorientierung	Soziales Verantwortungsbewusstsein
FREIHEIT	frei sein, Freiheit haben, freier Lebensstil, freie Wahl, was man macht, sich frei entscheiden können	Wertschätzung der Menschenwürde und Menschenrechte	Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte
KOMPROMISSE	Kompromisse	Konfliktlösungskompetenzen	Konflikt- und Dialogfähigkeit

2. EIN KURZES PLÄDOYER FÜR DIE REFLEXION VON JUGENDENGAGEMENT

Die Reflexion, also das Nachdenken über die demokratischen Potentiale des eigenen Engagements, ist der Schlüssel, der Jugendlichen Erfahrungslernen und Selbstwirksamkeit ermöglicht.

Erst durch die Reflexion der erlebten Handlungen mit gezielten Methoden, Fragen und Materialien können Jugendliche ihre demokratischen Kompetenzen erkennen und verstehen.

Darüber hinaus hilft Reflexion bei der Planung und Steuerung von Engagement. Denn nur wenn Sie als pädagogische Begleitperson wissen, wie sich Jugendliche in ihrem Engagement fühlen und was sie denken, können Sie eventuell auftretende Probleme ansprechen. Gerade aus Sicht von pädagogischen Begleiter*innen ist dies ein wichtiger Punkt, um Jugendlichen positive Erlebnisse und Selbstwirksamkeitserfahrungen in ihren Engagements zu ermöglichen. Junge Menschen werden dadurch in ihrem Engagement gestärkt und die Qualität von Jugendengagement wird verbessert.

Neben Herausforderungen können Sie aber auch Erfolge sichtbar machen und das moralische Bewusstsein sowie das Selbstvertrauen der Jugendlichen fördern.

Durch Reflexion wird die Identitätsbildung bei Kindern und Jugendlichen unterstützt. Sie fühlen sich zugehörig und empfinden einen Sinn in ihrem Dasein. Die Motivation wird gesteigert und der Blick für die Perspektiven anderer geöffnet.⁷

Die individuellen Erfahrungen von Jugendlichen werden durch Reflexion mit den Spielstationen aus dem Demoversum in einem größeren Kontext betrachtet. Sie erkennen, wie ihr eigenes Engagement mit dem Wohl der Gesellschaft zusammenhängt. Nicht zuletzt werden die Jugendlichen mit den Spielen angeregt, den Einfluss des eigenen Handelns auf andere Menschen zu verstehen.

⁷ Vgl. Seifert, Anne et al. (2019): Praxisbuch Service-Learning. „Lernen durch Engagement“ an Schulen, S. 95

3. ZUR ENTSTEHUNG DES DEMOVERSUMS

Unser Anspruch war, dass die Reflexionsmaterialien zusammen mit Jugendlichen entstehen. Wir wollten wissen, was Jugendliche mit dem Begriff „Demokratie“ verbinden und ob sie das abstrakte Konzept mit ihrem Alltag und ihrem Engagement in Einklang bringen können. Deshalb haben wir Jugendgruppen in Sachsen-Anhalt angesprochen, die sich im schulischen Rahmen, z.B. in einer Lernen durch Engagement-Initiative oder im außerschulischen Bereich, z.B. im Landesjugendforum der Jugendfeuerwehren, als FSJler*innen oder als ehrenamtliche Betreuer*innen in Kinderfreizeiten engagieren. Mit vier Gruppen führten wir von Dezember 2017 bis Mai 2018 Workshops durch. Die Leitfragen, die wir dort gestellt haben, lauteten:

- » „Leben in einer Demokratie heißt für mich ...“
- » „Was muss man können, um demokratisch zu handeln?“
- » „Wo könnt ihr demokratisch handeln?“
- » „In welchen Situationen (1x Engagement, 1x ein selbstgewählter anderer Bereich) habt ihr schon demokratisch gehandelt und wie?“

Wir haben versucht, die Gedanken der Jugendlichen nicht zu beeinflussen und überwiegend mit freien Assoziationen und Brainstorming-Übungen gearbeitet. Die Antworten wurden dokumentiert und ausgewertet.

Aus den Ergebnissen wurden die neun Begriffe mit der häufigsten Nennung ausgewählt. Dies entspricht unserem Ansatz, die Jugendlichen dort abzuholen, wo sie stehen und vorhandenes Wissen für die Reflexion zu nutzen, um es zu vertiefen und zu verfestigen.

Die neun Begriffe sind nun die Basis des Demoversums. Sie sind aus Sicht der Jugendlichen, mit denen wir gearbeitet haben, notwendig für unsere Demokratie und um demokratisch zu handeln.

Damit Jugendliche das Nachdenken über Demokratie und die demokratischen Anteile in ihren Engagements attraktiv finden und sie sogar Spaß haben, wollten wir Spiele zu jeder der neun Teilkompetenzen entwickeln. Dabei wurden die folgenden Kriterien beachtet: geeignet ab 13 Jahren, für Jugendliche mit unterschiedlichen kognitiven Fähigkeiten, nicht zu kompliziert, abwechslungsreich, schultauglich, kurzweilig, facettenreich, haptisch, professionell gestaltet, teilweise mit Bewegungsmöglichkeiten.

Die zunächst gebastelten Prototypen erprobten und bewerteten dann wiederum sechs Jugendgruppen (die vier aus den Entwicklungsworkshops, plus zwei weitere). Das Feedback war hilfreich, um am Ende jugendgerechte Reflexionsmaterialien drucken lassen zu können.

Unsere Arbeit verstehen wir als Prozess, der auch mit dem vorliegenden Produkt nicht abgeschlossen sein soll: Ihr konstruktives Feedback ist wertvoll für die Verbesserung der Spiele. Wenn Sie uns Ihre Spielerfahrungen, Fehler in den Stationen und Reaktionen von Jugendlichen mitteilen möchten, oder wenn Sie Fragen haben, melden Sie sich gerne unter:

engagementlernen@freiwilligen-agentur.de oder *0345-135 027 65*.



4. ALLGEMEINE HINWEISE ZUM DEMOVERSUM

- » Die Spieler*innen brauchen gute Kenntnisse der deutschen Sprache.
- » Zielgruppe: Menschen ab 13 Jahren
- » Die Spieler*innen brauchen eine grundlegende Motivation, über Demokratie und Engagement nachzudenken. Eine freiwillige Teilnahme steigert zudem die Begeisterung an den Spielen. Darüber hinaus können Sie als Begleiter* in am besten einschätzen, ob die Jugendlichen die grundlegenden Fähigkeiten mitbringen, die Spielanforderungen zu bewältigen.



Das Gender-Sternchen: *

Sollten die Jugendlichen über das wiederkehrende Sternchen* in den Materialien stolpern, empfehlen wir Ihnen, die Fußnote 1 in der Spiel-Einleitung zu thematisieren und ausführlich zu besprechen.

- » Das Demoversum setzt voraus, dass die Spieler*innen wissen, was Engagement bedeutet, also was freiwilliges Engagement kennzeichnet und welche gesellschaftliche Bedeutung es hat. Klären Sie vorab auch, ob sich die Jugendlichen schon selbst engagiert haben und worin ihr Engagement besteht bzw. bestand.
- » Ein eigenes Engagement ist bei den meisten Stationen aber keine Voraussetzung, um sie spielen zu können. Im Kapitel 7 haben wir zu jeder Station einen Hinweis aufgeführt, ob Erfahrungen notwendig sind oder nicht.



Getrennte Wörter:
Wir haben viele zusammengesetzte Wörter durch Bindestriche getrennt, um sie verständlicher zu machen. Die Materialien folgen aber nicht konsequent den Regeln der Leichten Sprache.

5. DER AUFBAU DES DEMOVERSUMS

Der bedruckte Karton ist die Verpackung für sieben kleinere Stationen-Boxen sowie die Spiel-Einleitung und Stationen-Hefte.

Zwei weitere Spielstationen finden Sie online auf unserer Webseite:

www.engagementlernen.de/demoversum. Die Online-Versionen können Sie selbst ausdrucken und mit den Jugendlichen basteln.

Jede Station ist benannt mit der Teilkompetenz, über die nachgedacht werden soll, in Verbindung mit dem Namen des Spiels.

Jedes Spiel erfordert einen gewissen Zeitrahmen und ist für eine bestimmte Anzahl an Spieler*innen geeignet. Hier sind die Stationen in der Übersicht:

Station Diskussion
» Wohin geht die Reise?

Geplante Dauer 35 Minuten
Wie viele? 3-10 Spieler*innen

Station Toleranz
» Kampf der Kommentare

Geplante Dauer 35 Minuten
Wie viele? 3-8 Spieler*innen

Station Fairness
» Ich packe meinen Koffer...

Geplante Dauer
30 Minuten (+ Bastelzeit)
Wie viele? 3-8 Spieler*innen

Station Zusammenhalt » Was die Welt im Innersten zusammenhält.

Geplante Dauer 30 Minuten
Wie viele? 3-5 Spieler*innen

Station Gleichberechtigung
» Vorhang auf!

Geplante Dauer
30 Minuten (+ Bastelzeit)
Wie viele? 3-10 Spieler*innen

ONLINE-VERSIONEN:

Station Gleichheit » Wie im richtigen Engagement-Leben.

Geplante Dauer 25 Minuten
Wie viele? 4-10 Spieler*innen

Station Freiheit » Die Freiheit, die ich meine.

Geplante Dauer
50 Minuten (+ Bastelzeit)
Wie viele? 3-5 Spieler*innen

Station Meinung » Tauziehen

Geplante Dauer 20 Minuten
Wie viele? 4-10 Spieler*innen

Station Kompromisse » Der Weg ist der Deal.

Geplante Dauer
50 Minuten (+ Bastelzeit)
Wie viele? 6, 8 oder 10 Spieler*innen

Jede der **sieben gedruckten Spielstationen** hat:

- » eine eigene Box mit Aufkleber
- » eine eigene Farbe
- » ein eigenes Logo
- » ein eigenes Spiel mit Spielelementen
- » eine eigene Spielanleitung.

In den **Spielanleitungen** sind alle Materialien der jeweiligen Stationen-Box, der Ablauf des Spiels und Reflexionsfragen für die Jugendlichen (um den Spielverlauf sofort und eigenständig zu reflektieren) aufgeführt.

Alle gedruckten **Spielelemente** sind mit ihrem Namen und der Station, zu der sie gehören, beschriftet, so dass eine Zuordnung beim Auf- und Abbauen leichter fällt.

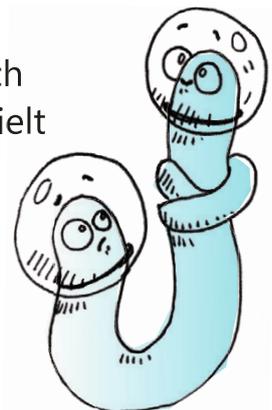
Die **Spiel-Einleitung** und die **Stationen-Hefte** sind übergeordnete Elemente, die zu keiner Stationen-Box gehören.

Das Demoversum ist so angelegt, dass Jugendliche sich das Gesamt-Spiel mit Hilfe der **Spiel-Einleitung** selbst erschließen. Dort steht außer dem Inhalt des Demoversums und weiteren Informationen auch ein Ablauf, wie sie dabei vorgehen können.

Das **Stationen-Heft** bekommt jede*r Jugendliche für die persönliche Ebene der Reflexion. Dort können sich die Spieler*innen Notizen zu ihren Rollen hinschreiben, aber auch Bewertungen und bemerkenswerte Dinge festhalten.

ACHTUNG:

Die Stationen bauen nicht aufeinander auf und können je nach Wunsch, Bedarf oder zeitlichen/ räumlichen Ressourcen gespielt werden. Mehrere kleine Teams einer größeren Gruppe können parallel verschiedene Stationen spielen.



6. EMPFEHLUNGEN ZUR HERANGEHENSWEISE

VORBEREITUNGSPHASE:

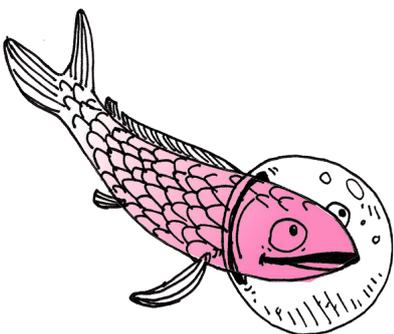
- » Wir empfehlen Ihnen, die einzelnen Materialien zunächst selbst kennenzulernen. Lesen Sie sich dazu die Spiel-Einleitung komplett durch und werfen Sie einen Blick in das Stationen-Heft. Schauen Sie sich die einzelnen Stationen und die Bastelbögen der Online-Versionen an.
- » Überlegen Sie, ob die Jugendlichen sich das Demoversum alleine erarbeiten und auch eine eigene Gruppeneinteilung vornehmen können – so wie es in der Spiel-Einleitung beschrieben steht. Aus organisatorischen/ zeitlichen Gründen gibt es natürlich auch die Möglichkeit, dass Sie vorab entscheiden, welche Stationen von den Jugendlichen gespielt werden sollen und dass Sie die Spiele vorbereiten.
- » Bei einigen Stationen müssen beim ersten Mal einzelne Elemente und bei den zwei Online-Versionen „Freiheit“ und „Kompromisse“ jeweils das gesamte Spiel gebastelt werden. Das macht Spaß, dauert aber natürlich länger.
- » Überlegen Sie am besten, bevor die Jugendlichen mit dem Spielen anfangen, was passieren soll, wenn die Jugendlichen ihre einzelnen Spielstationen abgeschlossen haben. Die Jugendlichen bekommen in der Spiel-Einleitung den Hinweis, sich nach Beendigung ihrer Spiele, wieder bei Ihnen zu melden.
- » Bei einigen Stationen werden zusätzliche Materialien (Tisch, Schere, Klebstoff etc.) benötigt (Vgl. Kapitel 8: Check 1). Stellen Sie sicher, dass alles da ist.
- » Bitte beachten Sie auch, dass Verbrauchsmaterialien in ausreichender Anzahl für die Spieler*innen bereitstehen (Vgl. Kapitel 8: Check 2).
- » Wenn Sie das Demoversum sehr häufig benutzen, wird es nicht ausbleiben, dass die Materialien sich nach einer Weile abnutzen. Deshalb stellen wir die **Dateien für alle Druckelemente** auf unserer Webseite www.engagementlernen.de/demoversum zum Selbstaussdrucken zur Verfügung. In der PDF-Datei finden Sie auch immer einen Hinweis, welche Papierstärke sich gut für das Spielelement eignet. Sollten Sie keine Möglichkeit haben, Dateien selbst auszudrucken, melden Sie sich gerne bei uns: engagementlernen@freiwilligen-agentur.de
Das Angebot gilt derzeit nur in Sachsen-Anhalt.

DURCHFÜHRUNGSPHASE:

Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass es wichtig ist:

1. sich die Spiel-Einleitung und
2. die Spielanleitungen gut durchzulesen,
3. eine*n Zeitwächter*in zu bestimmen und
4. jemanden, der/ die die Regeln im Blick behält,
5. die Reflexionsfragen in der Spielanleitung zu besprechen und
6. die Stationen-Hefte auszufüllen.

- » Alle Stationen bieten den Jugendlichen verschiedene Gesprächsanlässe. Je intensiver die Spieler*innen diskutieren, umso besser! Betrachten Sie die Zeitangaben deshalb als Richtwerte, die jederzeit von Ihnen oder den Jugendlichen zugunsten einer guten Diskussion und Reflexion außer Kraft gesetzt werden können.
- » Je nach dem Grad der Selbstständigkeit der Jugendlichen kann es sinnvoll sein, wenn Sie die Spielregeln an einzelnen Stationen im Blick behalten. Prinzipiell empfehlen wir aber eine beobachtende Rolle, die nur eingreift, wenn es zu Turbulenzen kommt oder die Spieler*innen nicht weiterwissen.
- » Machen Sie sich Notizen für die Abschlussrunden.
- » In Kapitel 7 finden Sie unter dem Stichwort **ACHTUNG**, worauf Sie bei den Spielen besonders achten sollten und was passieren könnte.



ABSCHLUSSPHASE:

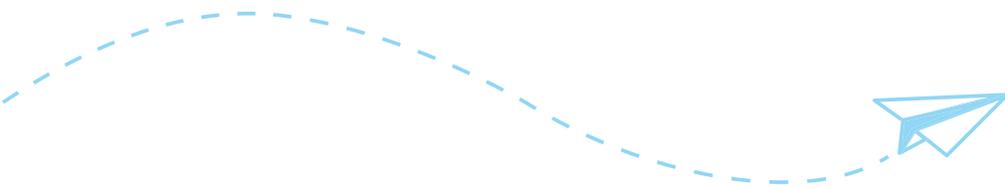
» Beachten Sie, dass manche Stationen länger dauern als andere. Bei parallel spielenden Kleingruppen bietet es sich deshalb an, mit der Kleingruppe der zeitlich kürzeren Station sofort eine Abschlussrunde durchzuführen. Diese Variante empfehlen wir. Eine umfangreiche Sammlung geeigneter Reflexionsfragen für Abschlussrunden der einzelnen Stationen finden Sie in Kapitel 7. Wir haben die Reflexionsfragen sortiert, damit die Jugendlichen Rückschlüsse von ihren Spielerlebnissen auf die jeweilige demokratische Teilkompetenz der Station ziehen können, in Bezug auf:

1. ihr Alltagsleben,
2. ihr eigenes Engagement (sofern vorhanden) und
3. den Spielverlauf.

» Eine andere Möglichkeit ist, die Jugendlichen erst einmal weitere Stationen spielen zu lassen. Geben Sie in diesem Fall den Jugendlichen die Information, dass Sie die einzelnen Stationen später noch reflektieren möchten.

ACHTUNG:

Die Reflexion ist das A und O der Stationen! Jugendliche brauchen Impulsgeber*innen, die sie zum Nachdenken motivieren und ihnen gute und tiefe Fragen stellen. Das ist Ihre Rolle nach dem Spiel.



7. INFORMATIONEN ZU DEN STATIONEN DES DEMOVERSUMS

STATION: DISKUSSION WOHIN GEHT DIE REISE?

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Achten Sie darauf, dass die Jugendlichen die Notizen zu ihrer Rolle in ihr persönliches Stationen-Heft schreiben und nicht auf das Rollenheft. Wenn der Hinweis fehlschlägt, drucken Sie Rollenhefte nach.



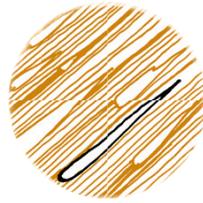
Das Spiel ist wie ein Puzzle gestaltet – jedes Erd-Teil entspricht einem Puzzleteil. Der visuelle Effekt tritt erst ein, wenn mehrere Gruppen hintereinander spielen oder wenn eine Gruppe mehrere gesellschaftliche Herausforderungen nacheinander diskutiert.

WAS PASSIERT HIER?

Die Jugendlichen denken in einem Rollenspiel über gesellschaftliche Herausforderungen nach, für deren Veränderung (auch) das persönliche Engagement vieler Menschen gefragt ist.

Durch ihre Rollen nehmen die Spieler*innen zunächst eine Perspektive ein, die sowohl eigene Persönlichkeitsanteile als auch fremde Motive und Hintergründe aktiviert. Nur wenn sie gut diskutieren, die Verständigungsregeln innerhalb der Gruppe beachten und Koalitionen mit den anderen Rollenträger*innen eingehen, verbessern oder verschlechtern sie die Herausforderung, die im Rollen-Heft beschrieben ist. Die Erde wird demzufolge bunt oder grau.

Durch die Abschlussreflexion innerhalb der Spielzeit und die Abschlussrunde mit Ihren Fragen werden die Jugendlichen angeregt, über gesellschaftliche Missstände und deren Ursachen nachzudenken. Das Ziel ist, dass die Heranwachsenden ein Bewusstsein für soziale Verantwortung gegenüber anderen und für gesellschaftliche Rahmenbedingungen entwickeln.



ACHTUNG:

Vorsicht vor Stereotypisierung! Auch eine Wohnungsvermieterin kann sozial und emphatisch sein – anstelle von profitorientiert und egoistisch. Hier ist eine intensive und spannende Reflexion möglich. Bei einer sehr negativen Diskussion empfehlen wir, die andere Kartenseite noch einmal zu thematisieren und konstruktive Handlungsaspekte zu fördern.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "DISKUSSION" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Wie oft führt ihr Diskussionen zu politischen Themen? Oder zu Themen, die die Erde und die Gesellschaft betreffen?
- » Wie bindet ihr unterschiedliche Menschen in Diskussionen mit ein?
- » Wie offen seid ihr im Umgang mit anderen Menschen?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Wenn du dich engagierst, hörst du anderen Menschen gut zu? Weißt du, was sie brauchen?
- » Kannst du diesen Satz unterschreiben: „Ich diskutiere mit anderen im Team und mit anderen Menschen in meinem Engagement und habe gute Argumente, um mein Anliegen zu vertreten.“?
- » Wie kommst du zu deinen eigenen Argumenten?
- » Wie bindest du unterschiedliche Menschen in Diskussionen mit ein?
- » Kannst du wichtige Informationen von anderen unverfälscht weitergeben?
- » Wie offen bist du im Umgang mit anderen Menschen?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Wie aufmerksam habt ihr einander zugehört?
- » Hast du die Meinung einer anderen Person so gut verstanden, dass du sie mit eigenen Worten wiedergeben kannst?
- » Wie gut konntest du aus deiner Rolle heraus Argumente einbringen? Welche Argumente konntest du gut nachvollziehen, welche lehnt du völlig ab?
- » Konntest du in der Gruppe deinen eigenen Standpunkt verständlich und überzeugend vertreten?
- » Wie hast du auf die Beiträge der anderen reagiert? Eher ruhig und vernünftig oder eher gefühlsgesteuert?

STATION: FAIRNESS ICH PACKE MEINEN KOFFER...

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Der „Koffer“ ist ein Aufkleber, der sich auf der Innenseite der Stationen-Box befindet. Die Knete kann wiederverwendet werden.



Die bunte Knete ist von ökoNorm und ungiftig.

Inhaltsstoffe sind: Wachse, DAB, Paraffinöl, gereinigte Naturkreide, Farbstoffe.

Sie ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

WAS PASSIERT HIER?

„Fair und entgegenkommend sein“ benennen viele Jugendliche als wichtige Handlungsprämisse. Gleichzeitig fehlt ihnen häufig ein Alltagsbezug für dieses demokratische Prinzip: Fairness ist ein Begriff, der sich zunächst einmal gut über sportliche Regeln definieren lässt. Fragt man aber nach fairen Regeln in Engagementsituationen oder im Freundeskreis, kommen nur wenige spontane Antworten.

In einer ersten Runde sammeln die Jugendlichen brainstorming-artig faire Regeln. Daran anschließend überlegen sie in einer Würfelrunde, wie sie ihre Regel in einem zufällig gewürfeltem Lebensbereich anwenden können. Die Station basiert auf dem Kinderspiel „Ich packe meinen Koffer“. Anders als in der Ursprungsversion scheidet hier aber niemand aus dem Spiel aus, wenn er oder sie die vorher genannten fairen Regeln nicht genau benennen kann. Vielmehr helfen sich die Spieler*innen untereinander und gehen fair miteinander um.



Der Papier-Würfel wird nur an einer Lasche geklebt und kann nach dem Gebrauch immer wieder zusammengeklappt werden.

Das Ziel ist, dass sich die Spieler*innen gegenseitig mehrere faire Regeln für ihr Leben mitgeben und konkrete Ideen bekommen, wie sie diese in ihrer Lebenswelt, u.a. auch in ihrem Engagement, gebrauchen können.



ACHTUNG:

Achten Sie darauf, dass die Spieler*innen in der Würfelrunde gute Überlegungen anstellen, wie sie ihre Regel anwenden können. Das fällt Heranwachsenden nicht immer leicht.

Vielleicht kennt nicht jede*r Jugendliche das ursprüngliche Spiel. Deshalb sollte auf jeden Fall eine Einarbeitung in die Spielregeln stattfinden.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "FAIRNESS" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Fair ist ein englisches Wort und bedeutet was? (Schaut ggf. nach.)
- » Was bedeutet für euch Fairness, also welche Charaktereigenschaften gehören dazu? Wie sieht faires Verhalten aus?
- » Was sind faire Bedingungen in der Gesellschaft?
- » Wie kann man faire Entscheidungen treffen?
- » Könnt ihr euch vorstellen, dass Fairness per Gesetz allen Menschen verordnet werden kann? Warum ja/ warum nein?
- » Was muss passieren, damit viele Menschen sehr fair miteinander umgehen?
- » Ist Abstimmen immer fair? Stimmt ab. Wann fühlt es sich fairer an, wann nicht so?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich habe in meinem Engagement faire Entscheidungen getroffen.“?
- » Wie sieht euer faires Verhalten gegenüber den Menschen aus, denen ihr mit eurem Engagement helft?
- » Stellt euch vor, alle Menschen gehen fair miteinander um. Bräuchten manche Menschen dann noch besondere Unterstützung durch freiwillig Engagierte?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Wie umsetzbar sind eure Fairnessregeln?
- » In welchen Lebensbereichen ist eure Fairnessregel schwerer anzuwenden? Wo ist es leichter?
- » Wann gab es Meinungsverschiedenheiten? Wie habt ihr sie gelöst?

STATION: GLEICHBERECHTIGUNG VORHANG AUF!



Im Demoversum gibt es eine Station zu Gleichberechtigung und eine Station zu Gleichheit.

Die folgende Tabelle bietet in aller Kürze eine Unterscheidung zwischen Gleichberechtigung, Gleichheit und Gleichstellung:

Gleichberechtigung (Gleichheit vor dem Gesetz):	Gleichheit (politische, soziale):	Gleichstellung:
ist das Verbot sachlich nicht berechtigter Ungleichbehandlung; dient u.a. dem Schutz von Minderheiten	bezieht sich auf be- stimmte Merkmale (Gemeinsamkeiten und Unterschiede)	Gleichheit soll tatsäch- lich hergestellt werden; Gleichbehandlung aller Gruppen bzw. Menschen unter Berücksichtigung ihrer spezifischen Situ- ationen (ggf. Nachteils- ausgleich)

Beispiel:

Männer und Frauen sind gesetzlich gleichberechtigt. In bestimmten Lebensbereichen sind sie aber nicht gleichgestellt. Männer und Frauen haben teilweise gleiche, teilweise ungleiche Merkmale, so dass sie in manchen Situationen Unterstützung brauchen, um dem Anspruch der Gleichstellung gerecht zu werden. Es braucht dann Extramaßnahmen, damit eine Gleichstellung garantiert werden kann.

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Helfen Sie den Jugendlichen am Anfang, das Glücksrad zu basteln. Neben einer Schere brauchen Sie auch einen spitzen Gegenstand, um ein Loch in die Scheibe zu bohren. Das Drehen des Glücksrads erfordert ein bisschen Geschick. Ausprobieren ist unbedingt erwünscht.



WAS PASSIERT HIER?

An dieser Station bleiben alle Jugendlichen am besten stehen, denn hier wird es durch die Pantomime-Vorstellungen aktiver.

Auf den Spiel-Karten mit den Menschenrechten befinden sich neben dem jeweiligen Recht auch immer Stichpunkte, die der Inspiration der Pantomimen für ihr Spiel dienen können.

Nach dem Erraten des Menschenrechts geht es dann darum, dass die Jugendlichen einen Bezug zu ihren Lebensbereichen herstellen. Hier dürfen sie gern in einen Austausch treten und ihre Erfahrungen und Gedanken ergänzen.

Das Ziel ist, dass die Heranwachsenden ihr Wissen zu den Menschenrechten verbessern und diese wertschätzen. Darüber hinaus soll ihr kritisches und selbstständiges Denken angeregt werden.

ACHTUNG:

Im Spiel bietet die „Liste Menschen-Rechte“ grundlegende Informationen zu den 30 Artikeln der Vereinten Nationen. Die Erklärung ist in Leichter Sprache geschrieben.⁸ Trotzdem können Jugendliche mit der Aufgabe überfordert sein, ein Menschenrecht pantomimisch darzustellen. Unsere Erfahrungen aus der Erprobungsphase zeigen aber, dass die meisten es trotzdem versuchen wollen. Um das Wissen zu den Menschenrechten noch weiter zu fördern, empfehlen wir Ihnen, das Thema ggf. ausführlicher zu behandeln.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ „GLEICHBERECHTIGUNG“ IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Für wen gelten die Menschenrechte? Warum gibt es noch extra Kinderrechte, weiterhin ein Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderung, ein Abkommen über die Rechte von Flüchtlingen und zusätzlich ein Übereinkommen zur Beseitigung jeder Form von Diskriminierung der Frau?

⁸ Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung (bizme.de) (Hrsg.) (2014): Menschen-Rechte in Leichter Sprache.



- » Sind die Menschen-Rechte eher Regeln oder eher Gesetze?
- » Bedeutet „gleiche Rechte haben“, dass alle Menschen gleich sind?
Und wie wäre das?
- » Wie sähe euer Leben aus, wenn sich der Staat, in dem ihr lebt, nicht an die Menschenrechte halten würde?
- » Welches Menschenrecht vermisst du manchmal in der Schule, im öffentlichen Raum, in deiner Familie, in der Politik oder woanders?
- » Wie könnt ihr persönlich sicherstellen, dass auch Minderheiten die gleichen Rechte haben?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich kenne die Menschenrechte und habe sie mit meinem Engagement gestärkt.“?
- » Wieso leistet ihr mit eurem Engagement einen wichtigen Beitrag für eine gerechtere Welt?
- » Wie habt ihr dafür gesorgt, dass die Menschenrechte auch für diejenigen gelten, denen ihr mit eurem Engagement helft? Nennt Beispiele.

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Was fiel euch leichter, das Darstellen oder das Raten?
- » Welche dargestellten Menschenrechte kanntet ihr schon? Welche kanntet ihr noch nicht?
- » Wie wichtig findet ihr die Menschenrechte, über die ihr euch unterhalten habt?
- » Habt ihr schon mal von einem der gespielten Menschenrechte einen Nutzen gehabt?
- » Über welches Menschenrecht von der Liste möchtet ihr gerne mehr wissen?

STATION: GLEICHHEIT » WIE IM RICHTIGEN ENGAGEMENT-LEBEN.



Auf einer der Rollenkarten steht das Wort „Vertragsarbeiterfamilie“. Als Vertragsarbeiter*innen wurden ausländische Arbeitskräfte und Auszubildende bezeichnet, die von der DDR ab 1960 angeworben wurden. Diese Arbeiter*innen sollten nur eine Weile in der DDR bleiben. Sie sollten unterbesetzte Arbeitsbereiche in der Industrie unterstützen. Viele dieser Menschen leben bis heute in der BRD. (Vgl. Wikipedia 14.11.2018: <https://de.wikipedia.org/wiki/Vertragsarbeiter>)

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Achten Sie darauf, dass die Jugendlichen die Notizen zu ihrer Rolle in ihr persönliches Stationen-Heft schreiben und nicht auf das Rollenheft. Wenn der Hinweis fehlschlägt, drucken Sie Rollenhefte nach.

WAS PASSIERT HIER?

Wir haben die Methode „Ein Schritt nach vorne.“ (auch bekannt als: „Wie im richtigen Leben“) auf ein Spielfeld übertragen. Die ursprüngliche Intention der Methode liegt darin, den Teilnehmer*innen eine Perspektivübernahme zu ermöglichen. Sie regt eine Auseinandersetzung mit Privilegien, Vorannahmen/-urteilen und Teilhabechancen an, sensibilisiert für Lebenssituationen von Menschen und hilft dabei, ein Verständnis für gesellschaftliche (Macht-)Verhältnisse zu entwickeln. Diese Zielsetzung können Sie mit den Reflexionsfragen zu der Teilkompetenz in Bezug auf das Alltagsleben der Jugendlichen weiter verfolgen.

Im Mittelpunkt des Spiels stehen aber Fragen zu unterschiedlichen Entfaltungsmöglichkeiten von Jugendlichen in einem Engagement. In ihrer Rolle reflektieren die Spieler*innen ungleiche Chancen, sich engagieren zu können. Die Fragen wurden aus zwei Studien über die Motive für und die Erwartungen an jugendliches Engagement ausgewählt.⁹

⁹ Vgl. Bertelsmann Stiftung (Hrsg.)(2015): Zivilgesellschaft und junge Engagierte.; Vgl. ebenfalls Lange, Mirja/ Wehmeyer, Karin (2013): Keine Zeit für Jugendarbeit!? Veränderte Bedingungen des Heranwachsens als Herausforderungen für die Jugendarbeit.



ACHTUNG:

Zeigen die Spieler*innen Unsicherheiten, wie sie sich zu einer Frage positionieren sollen, geben Sie den Hinweis, dass die Figur nur bei einem klaren JA einen Schritt nach vorne gehen kann. Die/ der Spieler*in soll sich die Frage aber merken und im Stationen-Heft notieren. Eine ausführliche Abschlussrunde ermöglicht es allen, über ungeklärte Fragen noch einmal zu sprechen.

Durch die Rollenbeschreibungen kann es passieren, dass die Jugendlichen Stereotype reproduzieren oder diskriminierende Gedanken äußern. Wenn Sie solche Situationen wahrnehmen, sollten diese in einer Abschlussrunde unbedingt thematisiert werden.

Auf der anderen Seite besteht auch die Gefahr, dass sich Jugendliche von den Rollenbeschreibungen oder Äußerungen, die im Spielverlauf auftauchen, betroffen fühlen. Hier gilt es sensibel abzuwägen, ob die Jugendlichen Schutz brauchen oder etwas aus ihrer persönlichen Perspektive beitragen möchten. Eine Aufforderung an die Jugendlichen, persönliche Berichte aus ihrem Leben beizusteuern, ist nicht empfehlenswert.

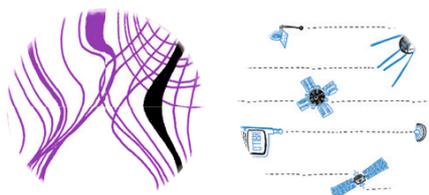
REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "GLEICHHEIT" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Kennt ihr noch andere Bereiche in der Gesellschaft, wo soziale Unterschiede und Benachteiligungen eine große Rolle spielen?
- » Woran machen sich eurer Meinung nach bessere oder schlechteren Chancen im Leben fest (Geld, Pass, Hautfarbe, Geschlecht oder anderen Faktoren)?
- » Wie wäre das, wenn alle Menschen gleich wären? Wenn alle gleich wären, wie sollen sie dann sein? Was bedeutet „Gleichheit“ stattdessen?
- » Warum ist „Gleichheit“ so wichtig für das demokratische Zusammenleben?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Vergleicht die Bedingungen für euer eigenes Engagement mit denen eurer Figuren. Was unterscheidet euch? Was ist gleich?
- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich habe mich für Tiere oder benachteiligte Menschen eingesetzt und sie stark gemacht.“?



» Wie bringst du in Erfahrung, was Menschen, denen du hilfst oder helfen möchtest, wirklich von dir brauchen?

...die Reflexionsfragen zum Spielverlauf stellt die Spiel-Leitung mit Hilfe der Fragen-Rolle direkt im Anschluss an das Spiel.

STATION: MEINUNG » TAUZIEHEN

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Für die Station benötigen die Spielenden Platz, einen Tisch umrunden zu können. Außerdem kann es hier im Eifer der Meinungsbegründung etwas lauter werden.

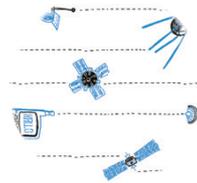


In den Entwicklungsworkshops formulierten viele der Jugendlichen als wichtige Grundlagen für die Demokratie: „Meinungen einbringen können, eigene Meinung vertreten, eigene Meinung teilen, jeder hat eine Meinung, Meinungsfreiheit, Meinung frei äußern können“.

WAS PASSIERT HIER?

In dieser Station setzen sich die Jugendlichen mit Rechten und Pflichten in einer demokratischen Gesellschaft auseinander. Dabei kann jede*r zunächst selbst entscheiden, ob er/ sie die Handlung auf der Demo-Karte machen „muss“ oder „darf“. Auf den Demo-Karten, von denen pro Runde eine gezogen wird, stehen Werte, Einstellungen und Fähigkeiten, die es Menschen ermöglichen, „sich effektiv und angemessen an einer Kultur der Demokratie zu beteiligen“¹⁰.

¹⁰ Europarat (Hrsg.)(2018): Kompetenzen für eine demokratische Kultur. Gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften, S. 11



Auch wenn die Jugendlichen die Meinungen ihrer Mitspieler*innen anerkennen, sollen sie Argumente für die eigene Position finden und die eigene Meinung begründen. Um in einen Austausch der Meinungen zu kommen, werden alle aktiv und versuchen Spieler*innen der anderen (Tisch-)Hälfte auf ihre Seite zu ziehen. Die eigene Haltung und Einstellung kann so hinterfragt werden.

ACHTUNG:

Wenn sich die Jugendlichen einig sind und alle an einer Tischhälfte stehen, zieht der/ die Nächste eine neue Demo-Karte. So steht es auch in der Spielanleitung, die sich die Jugendlichen vor Spielbeginn durchlesen.

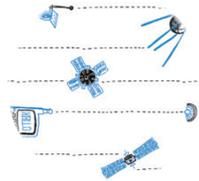
Die Demo-Karten haben für die Jugendlichen zunächst einmal keinen offensichtlichen Bezug zu ihrem Engagement. Dieser kann aber über die Reflexionsfragen weiter unten hergestellt werden. Das gleiche gilt für den Alltagsbezug.

Wenn Jugendliche die Demo-Karte „... mich engagieren“ auf der „Ich muss ...“-Seite einordnen und ihr gesellschaftliches Engagement als Pflicht empfinden, die als äußere Anforderung an sie herangetragen wird, empfehlen wir eine ausführliche Reflexion darüber. Versuchen Sie herauszufinden, ob der Einstieg ins Engagement freiwillig war, welche Rahmenbedingungen nicht stimmen und warum den Betroffenen das Engagement keinen Spaß macht.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "MEINUNG" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Wie sorgsam sammelt ihr Informationen, um euch eine ausgewogene Meinung zu bilden?
- » Wer liefert euch vertrauenswürdige Informationen?
- » Welche Infoquellen benutzt ihr und worin unterscheiden sie sich?
- » Wann ist aus eurer Sicht eine Rebellion gegen die Meinung anderer angebracht?
- » Wann seid ihr eher vorsichtig, eure eigene Meinung zu sagen?



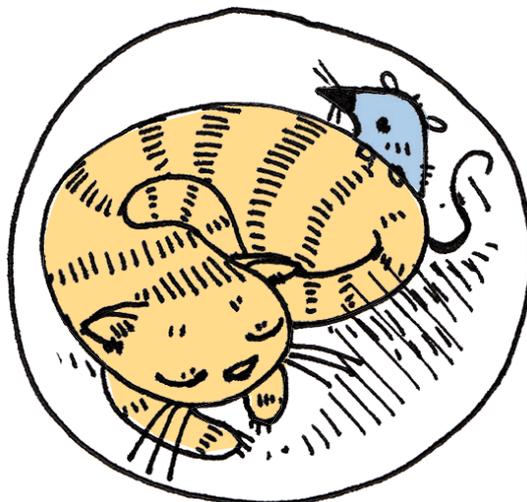
- » Wie weit würdet ihr gehen, um eure eigene Meinung auszudrücken?
- » Zu welchen Themen habt ihr keine eigene Meinung? Warum nicht?
- » Stellt euch vor, ihr lebt in einem antidemokratischen, autoritären Staat. Was würde dort mit eurer Meinung passieren?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diese Sätze unterschreiben: „Ich habe mich über mein Engagement informiert und Dinge aus verschiedenen Perspektiven betrachtet. Dadurch habe ich mir eine Meinung gebildet und weiß, warum mein Engagement wichtig ist.“
- » Hat euch jemand bei der Wahl eures Engagements beeinflusst? Hättet ihr euch lieber für etwas anderes engagiert?
- » Könnt ihr eure Meinungen bei euren Engagements immer äußern?
- » Was bedeutet „Mündigkeit“ für euch in euren Engagements?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Wie schwer war es, eure Mitspieler*innen von ihrer Meinung abzubringen und auf eure Seite zu ziehen? Was denkt ihr, warum das so war?



STATION: TOLERANZ KAMPF DER KOMMENTARE

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Die mitgelieferten Klebeblätter sind irgendwann verbraucht. Achten Sie deshalb darauf, dass den Spieler*innen immer genug Kommentar-Blätter zum Beschreiben zur Verfügung stehen.



Die vier unterschiedlichen Rollen mit ihren Merkmalen entsprechen den vier Prototypen von Nutzern einer Onlinedebatte, die Horn/Neufeind¹¹ in ihrer Untersuchung von 2012 markieren konnten.

WAS PASSIERT HIER?

„Toleranz zeigen und ausüben“ wurde von den Jugendlichen in den Entwicklungsworkshops sehr häufig als Kennzeichen für demokratisches Handeln genannt.

Das Internet erfordert von vielen Jugendlichen ein hohes Maß an Toleranz und die Fähigkeit, respektvoll miteinander umzugehen. In dieser Station werden deshalb Diskussionen über Potentiale und Gefahren von sozialen Medien angeregt. Dazu haben wir Social-Media-Posts entwickelt, die von den Spieler*innen in einer von vier Rollen kommentiert werden sollen.

Die Social-Media-Posts haben alle einen Engagementkontext und entstammen dem Erfahrungshintergrund engagierter Jugendlicher. Die Aussagen sind bewusst provozierend (um-)formuliert.

Das Spiel bietet die Gelegenheit, selbst zu erfahren und zu spüren, wie es einem geht, wenn man in den verschiedenen Rollen steckt. Die Perspektivübernahme bietet viel Potential, Rückschlüsse auf das eigene Verhalten zu ziehen. Die Art und Weise, wie die Jugendlichen sich gegenseitig kommentieren und im Anschluss über ihre Rolle reflektieren, gibt zudem einen aufschlussreichen Einblick in ihr Verhältnis zur Toleranz im Internet und im analogen (Engagement-)Leben. Spannend ist auch, ob Jugendliche in diesen Bereichen unterschiedliche Einstellungen vertreten.

¹¹ Horn, Sebastian/ Neufeind, Max (2012): Interaktion und Nutzertypen in einer Online-Debatte.



ACHTUNG:

Formulieren Sie am Anfang den Hinweis, dass Ihnen Rechtschreibung und Grammatik in den Kommentaren zunächst egal sind, um diese Hemmschwelle bei einigen Spieler*innen zu senken.

Achten Sie darauf, dass die Kommentare der Spieler*innen nicht zu pöbelnd und verletzend werden. Diesen Hinweis finden die Jugendlichen auch in der Spielanleitung. Wenn sich die Gruppe trotzdem nicht selbst regulieren kann, sollten Sie eingreifen. Akzeptieren Sie ggf. auch selbstgewählte Pausen und Zwischendiskussionen, wenn die Spieler*innen Zeit zum Schlichten brauchen.

Manchen Jugendlichen fällt es möglicherweise schwer, ihre Rolle über den gesamten Spielverlauf beizubehalten und in den Kommentaren darzustellen. Entlasten Sie diese Spieler*innen durch den Hinweis, dass auch wenige aber rollenkonforme Kommentare einen wertvollen Beitrag zu dem Spiel leisten.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "TOLERANZ" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

» Wie würdet ihr Toleranz am ehesten übersetzen:

1. Toleranz bedeutet, die Positionen anderer wohl oder übel zu ertragen und zu erdulden.
2. Toleranz bedeutet, respektvoll andere Positionen zu akzeptieren und anzunehmen.

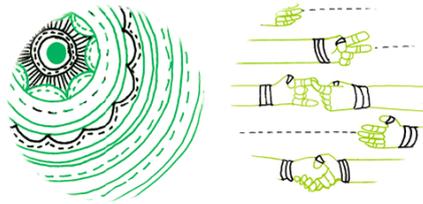
» Welche „Übersetzung“ trägt eher zu einem guten gesellschaftlichen Klima bei?

» Was fühlt ihr, wenn die Positionen anderer sich total von eurem Standpunkt unterscheiden? Was wollt ihr dann am liebsten machen und was macht ihr für gewöhnlich? Was würde passieren, wenn ihr das macht, was ihr am liebsten machen würdet? Welche Rollen nehmt ihr in diesen Situationen ein?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

» Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich kann die Positionen der Menschen, für die ich mich engagiere, akzeptieren und annehmen.“?

Warum ja, warum nein?



- » Ermittelt ihr die Standpunkte zu gesellschaftlichen Themen der Menschen, für die ihr euch engagiert?
- » Wie oft kommt es zu Konflikten mit den Menschen, für die ihr euch engagiert, weil sie total andere Positionen haben? Was macht ihr dann?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Haben eure Kommentare einen Nutzen gehabt? Wenn ja, für wen?
- » Habt ihr schon einmal Kommentare, wie ihr sie gerade entwickelt habt, im Internet gesehen? Was haben sie bei euch ausgelöst? Wie habt ihr reagiert?

STATION: ZUSAMMENHALT » WAS DIE WELT IM INNERSTEN ZUSAMMENHÄLT.



Die Fragen zur Tiefenreflexion sind in dieser Station kurz gehalten.

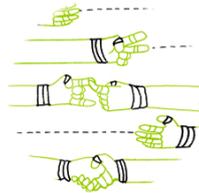
Denn die Basis-Teile bieten den Spieler*innen viele Gelegenheiten, ausführlich miteinander Erfahrungen zu reflektieren. Um die Rückmeldungen mitzubekommen, können Sie eine diskrete Beobachter*innen-Position einnehmen.

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Zehn der 24 Basis-Teile beinhalten Fragen zum Zusammenhalt im Engagement. Für diese Station ist ein Engagement der Spieler*innen also von Vorteil. Alternativ können Sie den Spieler*innen mitgeben, die Basis-Teile mit Fragen zum Engagement auszusortieren. Oder ggf. ein neues Basis-Teil zu ziehen, wenn die Frage nicht beantwortet werden kann.

WAS PASSIERT HIER?

Diese Station erfordert ein wenig Geschick und vermittelt materiale und gleichzeitig soziale Erfahrungen. Während des Denkens und Sprechens bauen die Spieler*innen mit den Basis- und Brücken-Teilen eine Raumstation, die eine freie Form haben wird.



Bauen entspannt! In ruhiger Atmosphäre kommen die Jugendlichen in einen Austausch über ihre Erfahrungen zum Thema Zusammenhalt – im Engagement und in der Gesellschaft allgemein. Als Begleitperson erfahren Sie viel über das soziale Verantwortungsbewusstsein und die Einstellung der Jugendlichen gegenüber der Gemeinschaft oder sozialen Gruppe(n).

ACHTUNG:

Die Fragen zielen auf die persönlichen Erfahrungen der Jugendlichen. Je nach Erfahrungshintergrund und Gruppenkonstellation kann es zu Situationen kommen, in denen Spieler*innen keine ausführliche Antwort geben möchten. Ähnlich wie in der Station „Gleichheit“ gilt es auch hier, sensibel abzuwägen, ob die Betroffenen Schutz brauchen. Eine Aufforderung an die Jugendlichen, persönliche Berichte aus ihrem Leben beizusteuern, ist nicht empfehlenswert. Formulieren Sie stattdessen einen Hinweis vor dem Spiel, dass die Jugendlichen aufeinander achten und bei sensiblen Fragen ein erneutes Ziehen eines Basis-Teils zulassen sollen.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ „ZUSAMMENHALT“ IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Wie wichtig findet ihr es, anderen Menschen zu helfen, denen es nicht so gut geht?
- » Was macht ihr, wenn ihr euch mal richtig alleine fühlt?
- » In welchen Bereichen deines Lebens spielt Zusammenhalt die größte Rolle? Warum ist das so?
Würdest du die Rolle gerne auch auf andere Bereiche erweitern?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich habe mit meinem Engagement Menschen in Kontakt gebracht, die sonst wenig miteinander zu tun haben.“? Warum ja, warum nein?
- » Wem würdet ihr am liebsten euer Engagement mal zeigen? Was glaubt ihr, könnte diese Person oder könnten diese Personen zu einer größeren Verbundenheit zwischen den Menschen beitragen?

STATION: FREIHEIT DIE FREIHEIT, DIE ICH MEINE.

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Der Kartenstapel mit dem Zahlenwert 5 hinterfragt die Erfahrungen der Spieler*innen zum Thema „Freiheit im Engagement“. Für diese Station ist ein Engagement der Spieler*innen also von Vorteil.
- » Wenn Sie diese Station mit Jugendlichen ohne Engagementenerfahrungen spielen möchten, entfernen Sie einfach die Spiel-Karten mit der 5 auf der Rückseite. Wird eine 5 gewürfelt, können die Spieler*innen Karten von anderen Stapeln ziehen, die sich zu einer 5 aufsummieren lassen. Denn das geht sowieso immer (Siehe Spielanleitung). Die Puzzle-Teile mit dem Wert 5 bleiben im Spiel und können dann genommen werden, wenn den Spieler*innen Kraft-Punkte im Wert von 6 zustehen (5+1 Kraft-Punkt).



Die Jugendlichen in den Entwicklungsworkshops äußerten solche Formulierungen wie: frei sein; Freiheit haben; freier Lebensstil; freie Wahl, was man macht; sich frei entscheiden können. Diese Begriffe verbinden sie mit Demokratie in unserer Gesellschaft. Das Spiel taugt gut als Einstieg für eine weiterführende Vermittlung politisch-philosophischer (Unterrichts-)Inhalte und Ideen zum Thema „Freiheit“.

WAS PASSIERT HIER?

Die Spieler*innen konkurrieren in dem Würfel- und Legespiel darum, wer die meisten und hochwertigsten Puzzle-Teile sammelt und dadurch die kräftigste Fantasie-Figur zusammenstellt. Puzzle-Teile bekommt nur, wer die Fragen auf den Spiel-Karten gut beantworten kann. Die Spiel-Karten sind nach sechs verschiedenen Lebensbereichen sortiert. Jeder Lebensbereich hat – genauso wie die Puzzle-Teile – einen eigenen Zahlenwert.

Ein bisschen Glück ist auch im Spiel, der Würfel und die Spezial-Karten begünstigen mal den einen oder mal die andere.

Für dieses Spiel benötigen die Spieler*innen ein ausreichendes Strategievermögen, um die erforderlichen Abläufe gewinnbringend in Einklang zu bringen.

Das Ziel ist, dass die Jugendlichen die Vorzüge einer freiheitlich-demokratischen Gesellschaft wertschätzen und Freiheits-Indikatoren kennenlernen, mit



denen sie ihre eigene Situation im Engagement und in anderen Lebensbereichen überprüfen können.

ACHTUNG:

In heterogenen Gruppen kann es vorkommen, dass die Antworten der Jugendlichen auf die Fragen eine sehr unterschiedliche Qualität haben. Aus unserer Erfahrung heraus sind Jugendliche, die sich untereinander gut verstehen und gemeinsame Ziele verfolgen, eher nachsichtig miteinander – auch in Wettbewerbssituationen wie hier. Wenn Sie dennoch eine offensichtlich benachteiligende Gruppendynamik wahrnehmen, empfehlen wir Ihnen, regulierend einzugreifen und ggf. die Spieler*innen kooperative Tandems bilden zu lassen. Sie können Spieler*innen aber auch durch gezieltes Nachfragen unterstützen.

REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "FREIHEIT" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Habt ihr vorher schon einmal so intensiv über den Begriff „Freiheit“ nachgedacht? In welchem Zusammenhang war das?
- » In welchen Momenten habt ihr manchmal das Gefühl, eine Marionette zu sein und nicht frei entscheiden zu können? Wie könntet ihr diese Situation(en) verändern?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich habe mich frei für mein Engagement entschieden und zwingen anderen Menschen in meinem Engagement nicht meinen Willen auf.“?
- » Bei welchem Gesichtspunkt eures Engagements würdet ihr gerne freiere Entscheidungen treffen?
- » Wie könnt ihr Menschen, denen ihr helft, mehr Freiheit ermöglichen?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » In welchem der Lebensbereiche aus dem Spiel habt ihr die meisten Freiheiten?
- » Wo fielen euch die Antworten besonders schwer?
- » Welche Frage wolltet ihr bewusst nicht beantworten?

STATION: KOMPROMISSE DER WEG IST DER DEAL.

PRAKTISCHE HINWEISE:

- » Eigene Engagementerfahrungen der Jugendlichen sind für das Spiel nicht notwendig, können aber in der Abschlussreflexion aufgegriffen werden.
- » Für das Spiel brauchen die Spieler*innen einen kleinen Beutel oder ein Gefäß für die farbigen Chips.



Die Station basiert auf der Idee des NASA-Spiels, einem Teamspiel, bei dem es um das Erkennen unterschiedlicher Arbeitsweisen und Entscheidungsfindungsprozesse bei Einzelarbeit, Gruppenarbeit und Delegation geht.¹²

WAS PASSIERT HIER?

Anders als im NASA-Spiel geht es in dieser Station nicht darum, Gegenstände für das Überleben in eine Rangfolge zu bringen, sondern Jugendliche Handlungsansätze für knifflige Situationen aus dem Alltag bewerten zu lassen. Für das Spiel wurden sechs Herausforderungen ausgewählt, für die die Spieler*innen zunächst in Einzelarbeit, dann in Gruppen und abschließend mit Delegierten zehn Lösungsansätze priorisieren sollen. Danach entschlüsseln sie, wie sie in den unterschiedlichen Phasen an die Aufgaben herangegangen sind und wie sie zu den Entscheidungen für die Ranglisten kamen. Es gibt keine richtige oder falsche Rangliste – im Vordergrund des Spiels stehen die Wege und die Kompromisse, die die Jugendlichen machen.

ACHTUNG:

Für das Spiel benötigen die Jugendlichen grundlegende Fähigkeiten, Konflikte friedlich anzugehen, auszuhalten und zu bewältigen. Die Gruppeneinteilung sollte nicht nach Neigung sondern per Zufall durch das Ziehen von Chips vorgenommen werden. Die Auswertung der Spielerfahrungen ist in dieser Station besonders wichtig. Denn nur dadurch können die Jugendlichen Entscheidungsprozesse erkennen und Gruppendynamiken benennen. Achten Sie auf die Rollenverteilung in der Gruppen- und Delegiertenphase und vergleichen Sie die Aussagen der Jugendlichen mit ihren Beobachtungen.

¹² <https://spielereader.org/spielereader.pdf> (15.11.2019);
<https://de.wikipedia.org/wiki/NASA-Weltraumspiel>



REFLEXIONSFRAGEN ZUR TEILKOMPETENZ "KOMPROMISSE" IN BEZUG AUF...

...das Alltagsleben der Jugendlichen:

- » Seid ihr eher Typen für Kompromisse oder verzichtet ihr ungerne auf eure Forderungen?
- » Wie weit würdet ihr in Beziehungen zu anderen Menschen gehen, um eure Forderungen durchzusetzen? Was könnten die Konsequenzen sein?

...die Engagementerfahrungen der Jugendlichen:

- » Könnt ihr diesen Satz unterschreiben: „Ich habe mit anderen Menschen im Engagement freiwillig Kompromisse in Problemsituationen gefunden.“?
- » In welchen Situationen musstet ihr schon Kompromisse in euren Engagements finden?
- » Was kann passieren, wenn ihr keine Kompromisse in Engagementsituationen findet?
- » Seid ihr in euren Engagements kompromissbereiter als sonst? Woran könnte das liegen? / Warum nicht?

...die Spielerfahrungen der Jugendlichen:

- » Welches Abstimmungsverfahren habt ihr gewählt und welche anderen wären noch möglich gewesen (Schnick-Schnack-Schnuck, Münze werfen, Diskussion, geheime Wahl, Losen, Handzeichen geben, Aufstellung ...)?
- » Wie seid ihr zu einer Entscheidung in der Gruppenphase gekommen: können alle gut mit dem Ergebnis leben (Konsens), musstet ihr alle auf einzelne eurer Forderungen verzichten (Kompromiss) oder habt ihr abgestimmt und damit jemanden von euch überstimmt (Mehrheitsentscheid)?
- » Waren alle ungefähr gleichberechtigt an den Diskussionen beteiligt? Wer fühlt sich benachteiligt?
- » Wie schwer war es, eine Mitte zwischen euch bei den Entscheidungen zu finden?
- » Ging es in der Gruppenphase geordnet zu oder chaotisch und laut?



8. CHECKLISTEN

CHECK 1: ÜBERSICHT ÜBER ZUSÄTZLICH BENÖTIGTE MATERIALIEN

STATION	ZUSÄTZLICHES MATERIAL
Nur beim ersten Mal: Fairness » Ich packe meinen Koffer...	Schere und Klebstoff zum Basteln des Würfels
Nur beim ersten Mal: Gleichberechtigung » Vorhang auf!	Schere und etwas zum Lochen für das Glücksrad
Gleichheit » Wie im richtigen Engagement-Leben.	Stoppuhr für die Spiel-Leitung (z.B. ein Handy)
Meinung » Tauziehen	Tisch, Kreppband (oder etwas ähnliches), Stoppuhr (z.B. ein Handy)
Nur beim ersten Mal: Freiheit » Die Freiheit, die ich meine.	Schere oder Schneidemaschine
Nur beim ersten Mal: Kompromisse » Der Weg ist der Deal.	Schere oder Schneidemaschine, Beutel für Chips

CHECK 2: ÜBERSICHT ÜBER VERBRAUCHSMATERIALIEN

STATION	VERBRAUCHSMATERIALIEN
Allgemein	Stationen-Hefte (jede*r Spieler*in bekommt ein eigenes für alle Stationen)
Fairness » Ich packe meinen Koffer...	Fähnchen zum Beschreiben (handelsübliche Dekorationsfähnchen)
Toleranz » Kampf der Kommentare	Kommentar-Blätter für die Kommentare (oder handelsübliche Post-it-Blöcke)



9. QUELLENANGABEN

1. Bertelsmann Stiftung (Hrsg.)(2015): Zivilgesellschaft und junge Engagierte. Zivilgesellschaft KONKRET Nr. 6, 1. Auflage 2015, <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/zivilgesellschaft-und-junge-engagierte/> (15.11.2019)
2. Beschluss der Kultusministerkonferenz (2018): Demokratie als Ziel, Gegenstand und Praxis historisch-politischer Bildung und Erziehung in der Schule. vom 06.03.2009 i.d.F. vom 11.10.2018, https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2009/2009_03_06-Staerkung_Demokratieerziehung.pdf (15.11.2019)
3. Bremer Informationszentrum für Menschenrechte und Entwicklung (bizme.de) (Hrsg.) (2014): Menschen-Rechte in Leichter Sprache. In Kooperation mit Büro für Leichte Sprache der Lebenshilfe Bremen, Gymnasium Horn, ehemaliges Förderzentrum Schule am Rhododendronpark, https://www.bizme.de/documents/Menschenrechte_Leichte_Sprache_Mail.pdf (15.11.2019)
4. Europarat (Hrsg.)(2018): Kompetenzen für eine demokratische Kultur. Gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften, Strasbourg, <http://rm.coe.int/prems-000818-deu-2508-competences-for-democratic-culture-8556-couv-tex/168078e34e> (15.11.2019)
5. Horn, Sebastian/ Neufeind, Max (2012): Interaktion und Nutzertypen in einer Online-Debatte. <https://de.slideshare.net/herrhorn/interaktionen-und-nutzertypen-in-einer-onlinedebatte> (15.11.2019)
6. Lange, Mirja/ Wehmeyer, Karin (2013): Keine Zeit für Jugendarbeit!? Veränderte Bedingungen des Heranwachsens als Herausforderungen für die Jugendarbeit. http://www.forschungsverbund.tu-dortmund.de/fileadmin/Files/Kinder-_und_Jugendarbeit/13-03-12_Keine_Zeit_Befunde_Download.pdf (15.11.2019)
7. Mauz, Anna/ Gloe, Markus (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. Modellentwicklung und Anregungen für die Praxis. 2. Auflage, Berlin: Stiftung Lernen durch Engagement
8. Nagy, Franziska (2018): Mit Service-Learning demokratisches Engagement von Kindern und Jugendlichen in Europa stärken. Newsletter für Engagement und Partizipation in Europa, 10/2018, <https://www.b-b-e.de/archiv-des-eunewslatters/bbe-europa-nachrichten-archiv-2018/4-quartal-2018/bbe-europa-nachrichten-newsletter-fuer-engagement-und-partizipation-nr-10-vom-8112018/#27684> (15.11.2019)
9. Seifert, Anne/Zentner, Sandra/Nagy, Franziska (2019): Praxisbuch Service-Learning. „Lernen durch Engagement“ an Schulen. 2. Auflage, Beltz Verlag, Weinheim, Basel

IMPRESSUM

Herausgeber:

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

Autorin:

Dana Michaelis

(Projektleiterin der Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt)

Redaktion:

Juliane Kolbe

Leonore Grottker

Olaf Ebert

Nora Kühnhausen

Layout und Illustrationen:

Nora Kühnhausen

www.minkaaa.de

Pädagogische und fachliche Beratung:


Netzwerk
Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland

2. Auflage 2019

Gefördert durch:


SACHSEN-ANHALT
Ministerium für Bildung


SACHSEN-ANHALT
Ministerium für
Arbeit, Soziales und
Integration

Gefördert im Rahmen des Landesprogramms


#WIR SIND DAS LAND
DEMOKRATIE. VIELFALT. WELTOFFENHEIT.
IN SACHSEN-ANHALT


Stiftung
Lernen durch Engagement
Service-Learning in Deutschland