

DEMOKRATISCH WERTVOLL



Empfehlungen zum Einsatz der neun Spielstationen
im Projektverlauf von Service-Learning -
Lernen durch Engagement (LdE) an Schulen



ZU DIESER BROSCHÜRE

Das Demoversum wurde ursprünglich als Reflexionsinstrument für Demokratieerfahrungen in Engagementprojekten sowie projektunabhängiges Jugendengagement innerhalb und außerhalb von Schulen entwickelt. Mit dieser Broschüre möchten wir die neun Spielstationen des Demoversums auf den Projektverlauf von LdE-Initiativen an Schulen und die vier Reflexionsebenen, die für ein wirkungsvolles Lernen bei Schüler*innen empfohlen werden, beziehen. Unser Ziel ist es, die Demokratieerfahrungen von Jugendlichen in all ihren Lebensbereichen – insbesondere aber in ihren Engagements zu stärken und eine Brücke zu schlagen zwischen ihren individuellen Engagementerfahrungen, ihren Motiven für & Erwartungen an Engagement. Diese gilt es in einen größeren Kontext zu setzen: der Demokratie als Lebens- und Gesellschaftsform. Demokratielernten erreicht damit eine neue Ebene, die nicht nur Gesetze, Abläufe und Konzepte, sondern das Alltägliche und die persönlichen Erfahrungen von Jugendlichen behandelt.

Mit den Stationen des Demoversums werden darüber hinaus demokratische Umgangsformen spielerisch eingeübt, um zum Beispiel einen fairen Umgang und Kompromisse in Gruppen zu fördern. Darüber hinaus eignen sich die Spielstationen dafür, Engagementprojekte einzuleiten, Projektabschlüsse zu reflektieren oder ein Team zu stärken.

In dieser Broschüre haben wir jede Spielstation des Demoversums dahingehend untersucht, welchen Beitrag sie zu den unterschiedlichen Reflexionsebenen im Projektverlauf leisten kann und welchen Bezug sie zu dem Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning aufweist¹.

Die Broschüre erfordert Vorwissen zu den Prinzipien von LdE an Schulen, dem typischen Projektverlauf und den vier Reflexionsebenen², dem Demoversum und auch dem Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning. Sie richtet sich an Lehrkräfte, die mit LdE in ihrem Unterricht arbeiten und bei ihren Schüler*innen bewusst und intensiv demokratische Kompetenzen fördern möchten.

Sie benötigen zusätzlich die Materialien aus den Stationen des Demoversums und das „Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen“.

Wenn Sie in Sachsen-Anhalt als Pädagog*in tätig sind, können Sie alle Materialien bei der Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt kostenfrei bestellen. Unsere Kontaktdaten finden Sie auf der Rückseite dieser Broschüre.

Wenn Sie in einem anderen Bundesland tätig sind, können Sie sich je nach Bedarf kostenfrei alle Stationen einzeln auf unserer Webseite herunterladen:

www.engagementlernen.de/demoversum

Dort finden Sie auch das „Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen“ mit detaillierten Informationen und Tipps zu den einzelnen Stationen.

Die Arbeit mit dem Demoversum erfordert Zeit und sollte gut pädagogisch begleitet werden.

Die Spielstationen richten sich an Schüler*innen ab 13 Jahren.

Wir wünschen Ihnen einen facettenreichen Einsatz des Demoversums.

¹ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning.

² Vgl. Seifert, A./ Zentner, S./Nagy, F. (2019): Praxisbuch Service-Learning. S. 94ff.

EINE KURZE EINFÜHRUNG IN DEN PROJEKTVERLAUF UND DIE REFLEXION BEI LdE

In jeder Projektphase bei LdE-Initiativen gibt es verschiedene Lernziele und Reflexionsschwerpunkte, die wir auf dieser Seite kurz darstellen.

Im folgenden Verlauf der Broschüre finden Sie dann Anregungen, wie Sie jede der neun Stationen des Demoversums in den einzelnen Phasen mit Ihren Schüler*innen für unterschiedliche Reflexionseinheiten nutzen können.

Vor dem Engagement - Recherche und Projektentwicklung



Das ist die Phase, in der die Schüler*innen sich unter pädagogischer Anleitung ihre **Stärken, Schwächen und Interessen** bewusstmachen. Darüber hinaus suchen sie sich ein eigenes Thema, also eine **gesellschaftliche Herausforderung** und eine **Zielgruppe**, für die sie sich engagieren können. Außerdem ermitteln die Schüler*innen auf analogem und digitalem Wege **Informationen** zu ihrem Thema, möglichen außerschulischen Partnern und dem realen Bedarf für ihr Engagement. Sie erhalten darüber hinaus die Möglichkeit, sich über ihre **Erwartungen, Motive** und **Befürchtungen** auszutauschen.

Die Schüler*innen formulieren **Projektziele** und entwickeln Maßnahmen-/ Zeitpläne, Meilensteine und eventuell den Finanzbedarf für ihr Projekt. Abhängig von den Rahmenbedingungen der LdE-Projekte bilden sie außerdem kleinere oder größere Arbeitsgruppen und erarbeiten die notwendigen Grundlagen für eine gute Kommunikation innerhalb ihrer Schüler*innenteams und mit dem Engagementpartner.

Im Verlauf des Engagements - Projektdurchführung



In dieser Phase **engagieren** sich die Schüler*innen für ihr Thema und ihre Zielgruppe in einem festgelegten Zeitraum und Umfang. Dazwischen finden in regelmäßigen Abständen **Reflexionseinheiten** in der Lerngruppe und unter pädagogischer Anleitung statt.

Nach dem Engagement - Abschluss und Anerkennung



Wenn die Projektziele erreicht sind und die Engagementphase abgeschlossen ist, wird die LdE-Initiative mit einem besonderen **Event** oder einer **Abschlusspräsentation** formal beendet. Die Schüler*innen erhalten die Gelegenheit für eine **Abschlussreflexion** und bekommen ein **Feedback** für ihr Engagement und eine schriftliche Würdigung, z.B. in Form eines **Zertifikats**.

In jeder dieser Phasen findet die Reflexion im Idealfall auf **allen** der vier folgenden Reflexionsebenen statt³:

-  Reflexion über sich selbst
-  Reflexion über den Projektverlauf
-  Reflexion über den Zusammenhang von Lernen und Engagement
-  Reflexion über den gesellschaftlichen Kontext

³ Vgl. Seifert, A./ Zentner, S./ Nagy, F. (2019): Praxisbuch Service-Learning. S. 94 ff.

ANREGUNGEN FÜR DIE PRAKTISCHE REFLEXION MIT DEN EINZELNEN STATIONEN DES DEMOVERSUMS

DISKUSSION - WOHIN GEHT DIE REISE?

Bezug zur Demokratiekompetenz: Die Schüler*innen üben mit dieser Station ihre **Konflikt- und Dialogfähigkeit**⁴, denn sie gehen in dem Spiel mit verschiedenen Perspektiven und Interessen um, die sie aus ihren unterschiedlichen Rollen entwickeln.



So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Start in die Projektplanung und Hinleiten zu konkreten lokalen Bedarfen und Partnern der Stadt/ Gemeinde ⌚
- ▶ Interessen der Schüler*innen 👁 sowie ihre Vorurteile und Wertvorstellungen zu den im Spiel enthaltenen gesellschaftlichen Themen beleuchten. ❤️
- ▶ Einstieg in Überlegungen, welche Engagements auf einen gesellschaftlichen Bedarf reagieren ❤️ und welche Rolle die Schüler*innen dabei übernehmen können. 👁
- ▶ Umfeldanalyse: Interessengruppen bei der jeweiligen Herausforderung ❤️ extrahieren und mögliche Erwartungen der Gruppen an die Schüler*innen eruieren. 👁
- ▶ Kommunikationstraining: Aufbau einer Diskussionskultur (mit Hilfe der Reflexionsfragen aus dem Begleitheft für Pädagog*innen⁵) 👁
- ▶ Allgemeines Vorwissen und Wissenslücken der Schüler*innen zu den Themenbereichen der Erd-Teile und Verbindungen zu passenden Lerninhalten ermitteln 🗺 :

1. **Bienensterben** (Insekten, Umwelt, Landwirtschaft und Ernährung)
2. **Vermüllung der Ozeane** (Kunststoffe, Recycling, Ressourcen, Umwelt, Ökosysteme, Nahrungskette)
3. **Entwicklung der HIV-Ansteckungszahlen** (Gesundheit, Sexualität, Prävention)
4. **Landflucht** (Bevölkerungsentwicklung, Infrastruktur, demografischer Wandel, Identität)
5. **Benachteiligte Stadtteile** (Stadtentwicklung, Stadtumbau, Beteiligung, Gentrifizierung, demografischer Wandel, Nachhaltigkeit)
6. **Partizipation von Kindern** (Menschenrechte, Kinderrechte, Demokratie als politisches/ gesellschaftliches System und als Lebensform, Lebensbereiche, Bürgerbeteiligung)
7. **Obdachlosigkeit** (Entwicklung der Zahlen, Diskriminierung, Selbstbestimmung, Sozialsystem, Wohlfahrt, Armut, Wirtschaftssystem)
8. **Hass im Netz** (Digitalisierung, Diskriminierung, Phänomene: Hate-Speech/ Fake News, Demokratie, Umgang mit digitalen Medien)
9. **Flucht** (Fluchtursachen, Seenotrettung, Flüchtlingspolitik, EU, Diskriminierung, Globalisierung, Menschenrechte)



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Einstieg in eine Abschlussreflexion zum Konflikt- und Dialogvermögen der Schüler*innen 👁
- ▶ Rückblick auf die Diskussionsbereitschaft und -kultur während der LdE-Laufzeit ⌚

⁴ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 20.

⁵ Vgl. Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. S. 17.

FAIRNESS - ICH PACKE MEINEN KOFFER



Bezug zur Demokratiekompetenz: Die Station fördert die **Anerkennung des demokratischen Wertes**⁶ „Fairness“, denn die Schüler*innen setzen sich inhaltlich mit dem Thema auseinander, sammeln faire Regeln und übertragen diese auf ihre eigenen Lebensbereiche, z.B. für ihre Lerngruppe und ihre Zeit im Engagement.

So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:



- ▶ Spielerischer Einstieg in die Fachthemen: Fairness in der Gesellschaft  , Fairness als Wert allgemein und Demokratiekonzepte 
- ▶ Erwartungen an die Engagementzeit formulieren: Regeln für einen fairen Umgang mit dem Engagementspartner und den Empfänger*innen des Engagements (der Zielgruppe des Engagements) entwickeln. 
- ▶ Teamarbeit stärken: Schüler*innen erarbeiten sich Regeln für die Zusammenarbeit untereinander. 
- ▶ Faire Regeln für Selbst- und Fremdbewertungen in der Lerngruppe aufstellen. 
- ▶ Persönliche Einstellung zu Fairness ermitteln: mit Hilfe der Reflexionsfragen aus dem Begleitheft für Pädagog*innen⁷. 

So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:



- ▶ Erweiterung der Fairnessregeln aus der Anfangsphase durch wiederholtes Spielen & tieferer Blick auf die Fairness der Schüler*innen gegenüber den Zielgruppen des Engagements 

So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:



- ▶ Rückblick: Bewertung der eigenen Fairness (Entscheidungen und Verhalten der Schüler*innen) gegenüber dem Engagementspartner, den Zielgruppen des Engagements und der Lerngruppe – Lernerfolge und Kompetenzentwicklung sichtbar machen 
- ▶ Dokumentation bewährter Fairnessregeln für die zukünftige Zusammenarbeit in der Lerngruppe und in der Schule 

⁶ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 15.

⁷ Vgl. Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. S. 19.



GLEICHBERECHTIGUNG - VORHANG AUF!

Bezug zur Demokratiekompetenz: Das Spiel fördert in erster Linie Wissen und kritisches Denken zu **Demokratiekonzepten**⁸ sowie die **Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte**⁹. Die Menschenrechte sind die Grundlage des Zusammenlebens in einer demokratischen Gesellschaft. Die Schüler*innen denken über das Spannungsverhältnis zwischen den Menschenrechten und realen Bedingungen in ihrem eigenen Leben und in der Gesellschaft nach. Sie erkennen den Wert der Menschenrechte, achten diese und versuchen sie mit ihrem Engagement zu stärken.



So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Spielerischer Einstieg in die Fachthemen: Menschenrechte, Gerechtigkeit/ Ungerechtigkeit, Privilegien/ Benachteiligung   insbesondere auch mit Hilfe der Reflexionsfragen zur Teilkompetenz¹⁰
- ▶ Verknüpfung der Engagementidee(n) mit den Menschenrechten, um einen Nutzen des Engagements für die Gesellschaft zu formulieren. 
- ▶ Schüler*innen motivieren, sich für die Rechte benachteiligter Menschen im Zuge eines LdE-Projektes einzusetzen. 
- ▶ Menschenrechte als Engagementsthema eröffnen. 
- ▶ Gesellschaftliche Gruppen identifizieren, die durch ein LdE-Projekt in ihren Rechten gestärkt werden können. 



So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:

- ▶ Bezug zum eigenen Engagement herstellen: Relevanz eines/der Menschenrechte/s für die eigene Situation herausarbeiten 



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Rückblick: Bewertung des eigenen Engagements im Hinblick auf die Stärkung der Menschenrechte und Gerechtigkeit in der Gesellschaft 

⁸ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 22.

⁹ Vgl. ebd. S. 15.

¹⁰ Vgl. Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. S.21f.

GLEICHHEIT - WIE IM RICHTIGEN ENGAGEMENTLEBEN



Bezug zur Demokratiekompetenz: Das Rollenspiel fördert die **Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte**¹¹. Dem Spiel liegt die Überlegung zu Grunde, dass ein Engagement einen wichtigen Beitrag zur Gestaltung des Lebensumfeldes von Jugendlichen und der Gesellschaft leisten kann, dass aber die Zugänge zu Engagement in der Gesellschaft ungleich verteilt sind. Neben den verschiedenen Rollen sind in das Spiel auch die Erwartungen an und die Motive für jugendliches Engagement aus zwei Studien integriert, so dass die Station für komplexe Reflexionseinheiten genutzt werden kann.

So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:



- ▶ Engagementbedingungen kennenlernen 🖐️
- ▶ Einstieg in das Thema „Gleichheit“ im Fachunterricht 🖐️
- ▶ Erwartungen/ Befürchtungen an ⌚ sowie Motive für zukünftiges Engagement mit den Schüler*innen entwickeln. 👁️
- ▶ Eine Brücke schlagen zwischen ungleichen Zugangsbedingungen zu einem Engagement und sozialen Unterschieden und Benachteiligungen in der Gesellschaft (mit den Reflexionsfragen aus dem Begleitheft für Pädagog*innen¹²). 🤝

So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:



- ▶ Abgleich von Erwartungen mit den realen Bedingungen in den Engagementprojekten der Schüler*innen – frühzeitiges Gegensteuern bei großen Diskrepanzen und Aufrechterhaltung der Motivation ⌚

So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:



- ▶ Rückblick auf das eigene Engagement: Bewertung der Engagementbedingungen und Teilhabechancen sowie Formulierung von Verbesserungswünschen ⌚
- ▶ Abschlussreflexion zum Beitrag der Schüler*innen für verbesserte Lebensbedingungen in der Gesellschaft 🤝

¹¹ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 15.

¹² Vgl. Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. S. 24f.



MEINUNG - TAUZIEHEN

Bezug zur Demokratiekompetenz: Die Station fördert zum einen die **reflektierte Selbstkenntnis**¹³, weil die Schüler*innen ihre eigenen Positionen gegenüber demokratischen Rechten und Pflichten kennen und vertreten lernen. Zum anderen üben sie, offen zu sein und die **Vielfalt und Gleichwertigkeit**¹⁴ der Meinungen der Mitschüler*innen **anzuerkennen**.



So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Stimmungstest zur Motivation für das Engagement & den Positionen der Schüler*innen zu demokratischen Rechten und Pflichten
- ▶ Kommunikationstraining: Übung, um eigene Interessen und Wünsche im Engagementsteam und bei Engagementpartnern vertreten zu können.
- ▶ Spielerischer Einstieg in das Fachthema: demokratische Werte, Einstellungen und Fähigkeiten
- ▶ Einstieg in die selbstständige Fachrecherche mit vertrauenswürdigen Informationsquellen (mit den Reflexionsfragen aus dem Begleitheft für Pädagog*innen¹⁵)



So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:

- ▶ Mehrfaches Spielen und Dokumentieren:
 - ▷ Veränderungen bei Schüler*innen hinsichtlich ihrer Motivation auf demokratische Mitbestimmung im Projektverlauf erkennen.
 - ▷ Veränderungen bei der Kompetenzentwicklung wahrnehmen (informierte Entscheidungen treffen, die eigene Meinung begründen, Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit, reflektierte Selbstkenntnis)
- ▶ Relevanz der demokratischen Werte, Einstellungen, Fähigkeiten aus dem Spiel für das Engagement erfragen – Demokratiepoteziale im Engagement aufdecken – Motivation erhöhen



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Rückblick auf das eigene Engagement: Relevanz der demokratischen Rechte und Pflichten in den LdE-Projekten – Selbstwirksamkeitserfahrungen bewusstmachen

¹³ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 23.

¹⁴ Vgl. ebd., S. 16.

¹⁵ Vgl. Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen. S.26f.

TOLERANZ - KAMPF DER KOMMENTARE



Bezug zur Demokratiekompetenz: Das Spiel fördert die **Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit**¹⁶, indem die Schüler*innen in einer Rolle das Kommentarverhalten in sozialen Netzwerken simulieren.

Sie lernen darüber hinaus durch die Social-Media-Posts Situationen kennen, mit denen sie in ihrem Engagement konfrontiert werden können.

So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:



- ▶ Kommunikationstraining:
 - ▷ in herausfordernden Situationen mit sprachlichen Mitteln gute Kommunikationserfolge erzielen 🗨️
 - ▷ Unterscheidung Sachebene-Gefühlsebene 🗨️
- ▶ Medienkompetenz vermitteln für Onlinerecherche (Umgang mit Medien, Kommentartypen in sozialen Medien) 🗨️
- ▶ Realen Bedarf einbringen: Umgang mit sozialen Medien als Engagementthema ⌚
- ▶ Spielerischer Einstieg in das Fachthema „Toleranz“ 🗨️
- ▶ Herausfordernde Situationen kennenlernen – Einstieg in eine Erwartungs-/Befürchtungs-Abfrage ⌚ 🗨️

So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:



- ▶ Übung zum Aufbau einer „Nettikette“ für eigene Online-Publikationen der Schüler*innen zu ihren Engagements, z.B. auf der Facebook-Seite oder Webseite der Schule 🗨️
- ▶ Konfliktbearbeitung: durch eigene Social-Media-Posts im Spiel den Rahmen bieten, kontroverse Situationen aus den Engagementprojekten zu thematisieren sowie kommentieren und diskutieren zu lassen. ⌚

So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:



- ▶ Einstieg in einen Rückblick auf das eigene Engagement: Positionen der Mitschüler*innen, Engagementpartner und Engagementempfänger*innen anerkennen können. 🗨️
- ▶ Ergebnisse der Erwartungs-/ Befürchtungs-Abfrage aus der Anfangsphase abgleichen ⌚ 🗨️

¹⁶ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 16.



ZUSAMMENHALT - WAS DIE WELT IM INNERSTEN ZUSAMMENHÄLT.

Bezug zur Demokratiekompetenz: Die Station stärkt das **soziale Verantwortungsbewusstsein**¹⁷ von Schüler*innen, weil sie bei ihnen die Wahrnehmung für andere Menschen schärft und den solidarischen Zusammenhalt in der Gesellschaft und im Engagement in den Mittelpunkt stellt.



So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Teambuilding fördern (ohne die Engagementkarten): sich selbst und andere besser kennenlernen, Reflexion über gute Zusammenarbeit in der Gruppe und mit dem späteren Engagementpartner  
- ▶ Einstieg in eine Umfeldanalyse: wichtige Akteur*innen für das Engagement(thema) der Schüler*innen identifizieren – erste Unterstützer*innen finden  
- ▶ Einstieg in das Thema „Zusammenhalt“ im Fachunterricht 
- ▶ Kommunikationstraining: Antworten auf (teilweise offene) Fragen finden und Erzählen lernen 



So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:

- ▶ Beziehungsanalyse während der Engagementzeit durchführen – Probleme aufdecken 
- ▶ Umfeldanalyse für Öffentlichkeitsarbeit zu den LdE-Projekten: weitere Unterstützer*innen identifizieren. 



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Wertschätzung für erkennbar guten Gruppenzusammenhalt 
- ▶ Erschließen der einzelnen Rollen der Schüler*innen 
- ▶ Rückblick: den eigenen Beitrag zum gesellschaftlichen Zusammenhalt einschätzen 



FREIHEIT - DIE FREIHEIT, DIE ICH MEINE.

Bezug zur Demokratiekompetenz: Das Würfelspiel fördert bei den Schüler*innen die **Anerkennung** von Freiheit als **demokratischen Wert**¹⁸ und hilft ihnen, den Zusammenhang von Freiheit zu ihren verschiedenen Lebensbereichen, u.a. zu ihrem Engagement zu erkennen.



So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Spielerischer Einstieg in das Thema: freie Wahl der Engagementzielgruppe, des Engagementpartners, etc. – Erhöhung der Schüler*innen-Motivation durch Partizipation 
- ▶ Vermittlung von Respekt vor den Freiheiten von Engagementnehmer*innen, Engagementpartnern, Teampartner*innen 
- ▶ Teambuilding fördern: sich selbst und andere besser kennenlernen. 
- ▶ Einstieg in das Thema „Freiheit“ im Fachunterricht 
- ▶ Bedeutung von Freiheit für ein Engagement in der demokratischen Gesellschaft 

¹⁷ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 13.

¹⁸ Vgl. ebd. S. 15

So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:

- ▶ Freiheitsindikatoren kennenlernen und den eigenen Engagementverlauf bewerten. ⌚
- ▶ Einstieg in die Konfliktbearbeitung bei Einschränkungen von Freiheitsgraden ⌚



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Lernerfolge der Schüler*innen sichtbar machen:
 - ▷ zu den Freiheitsfragen im Gesamtspiel und insbesondere im Lebensbereich „Engagement“ ⌚
 - ▷ zum Vermögen, die Freiheiten anderer Menschen im Engagement anerkannt zu haben 👁️



KOMPROMISSE - DER WEG IST DER DEAL.



Bezug zur Demokratiekompetenz: Die Station fördert durch den geplanten Spielablauf die **Konflikt- und Dialogfähigkeit**¹⁹ von Schüler*innen. Denn diese sind aufgefordert, in unterschiedlichen Gruppenkonstellationen miteinander zu verhandeln und Entscheidungen herbeizuführen.

So kann das Spiel für die Reflexion vor dem Engagement eingesetzt werden:

- ▶ Teambuilding: Priorisieren lernen, Auseinandersetzung mit der eigenen Rolle in Teams 👁️, Übung zum Finden von Kompromissen, z.B. um aus vielen Projektideen eine auszuwählen ⌚
- ▶ Kommunikationstraining: fairen und wertschätzenden Umgang in Gruppen üben & Schüler*innen auf Konfliktsituationen im Engagement vorbereiten ⌚
- ▶ Einstieg in das Fachthema „Demokratiekonzepte und demokratische Prozesse“ 🖋️



So kann das Spiel für die Reflexion im Verlauf des Engagements genutzt werden:

- ▶ Konfliktbearbeitung: Kompromissfähigkeit der Schüler*innen erhöhen, konstruktive Lösungssuche üben. 👁️
- ▶ Mit selbstgestalteten Situations- und Lösungskarten: Stolpersteine und Probleme aus den Engagementprojekten thematisieren. ⌚



So kann das Spiel für die Reflexion nach dem Engagement genutzt werden:

- ▶ Ggf. Wiederholung des Spiels, um Lernerfolge und Kompetenzentwicklung sichtbar zu machen: Kompromisse schließen wollen und können, Prioritäten setzen können, Konflikte konstruktiv bearbeiten können. 🖋️



¹⁹ Vgl. Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. S. 20.

LITERATURQUELLEN:

- ▶ Freiwilligen-Agentur Halle-Saalkreis e.V. (2019): Begleitheft für Pädagoginnen und Pädagogen zum Demoversum – Neun Spielstationen zum Nachdenken über Demokratie & Engagement. 2. Auflage. Halle (Saale) (Download: www.engagementlernen.de/demoversum; Stand: 26.11.2019)
- ▶ Mauz, A./ Gloe, M. (2019): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. Modellentwicklung und Anregungen für die Praxis. Berlin: Stiftung Lernen durch Engagement. (Download: www.servicelearning.de/infopool; Stand 26.11.2019)
- ▶ Seifert, A./ Zentner, S./ Nagy, F. (2019): Praxisbuch Service-Learning - Lernen durch Engagement an Schulen. 2. Auflage. Beltz Verlag. Weinheim, Basel

IMPRESSUM

1. Auflage 2019

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



Die Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ berät Lehrkräfte bei der Einführung und Umsetzung demokratischer Lernen durch Engagement-Projekte an Schulen in Sachsen-Anhalt. Service-Learning - Lernen durch Engagement (LdE) ist eine Lehr- und Lernform, die fachliches Lernen im Unterricht mit einem gesellschaftlichen Engagement von Schüler*innen verbindet.

Autorin:
Dana Michaelis
(Projektleiterin der Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt)

Redaktion:
Leonore Grottker
Christine Sattler
Anna Mauz

Layout und Illustrationen:
Nora Kühnhausen - www.minkaaa.de

Pädagogische und fachliche Beratung:


**Netzwerk
Lernen durch Engagement**
Service-Learning in Deutschland


**Stiftung
Lernen durch Engagement**
Service-Learning in Deutschland

Gefördert durch:


SACHSEN-ANHALT
Ministerium für Bildung


SACHSEN-ANHALT
Ministerium für
Arbeit, Soziales und
Integration

Gefördert im Rahmen des Landesprogramms


#WIRSINDDASLAND
DEMOKRATIE. VIELFALT. WELTOFFENHEIT.
IN SACHSEN-ANHALT