Spielentwicklung als Methode für die politische Bildung mit jungen Menschen

Autor*in/ Organisation
Dana Meyer
Sozialwissenschaftlerin, politische Bildnerin und Spielentwicklerin

Spiele zu spielen als solches trägt ein enormes Potenzial für das soziale Lernen und die politische Bildung in sich. Das gilt jedoch keineswegs für jedes Spiel, für jede Zielgruppe, für jedes Setting. Damit spielerische Ansätze methodisch und didaktisch durchdacht eingesetzt werden können, bedarf es eines strukturierten Vorgehens. Hierbei spielen Vorüberlegungen, eine reflektierte Umsetzung sowie eine gründliche Nachbereitung eine entscheidende Rolle.

Dies gilt auch für die Spielentwicklung. Wie diese als weitere Methode der politischen Bildung - insbesondere in der Arbeit mit jungen Menschen (ab 6 Jahren) genutzt werden kann, wird dieser Beitrag praxisnah beleuchten.

Spiel oder Methode?

Der Begriff „Methode“ entspringt dem Altgriechischen und bedeutet so viel wie „nachgehen“ oder „verfolgen“. Im Allgemeinen bezeichnet er ein planmäßiges Verfahren zur Erreichung eines bestimmten Ziels. In der Pädagogik und Bildung wird daher die „Methodik“ als die Wissenschaft, Kunst oder Lehre von den Wegen zu den Zielen betrachtet. Die eng verflochtene Verbindung von Weg und Ziel beschreibt den Zusammenhang von Methodik (*Wie*) und Didaktik (*Was*).

> „Wie eine glitschige Seife entzieht sich das Spiel unserem Versuch, es zu fassen, sobald wir es greifen wollen. Es scheint, als wolle das Spiel, dass wir mit ihm spielen, es möchte wohl nicht, dass wir es vollständig begreifen.“ (Kramer, o.J.)

Seit Jahrhunderten wurden zahlreiche Definitionsversuche des Spielbegriffs in unterschiedlichsten wissenschaftlichen Disziplinen entwickelt. Sie alle sind geprägt und begleitet von verschiedenen Abgrenzungsversuchen hinsichtlich *Freiwilligkeit, Zweckfreiheit, Regelnotwendigkeit* und dem Spannungsverhältnis eines *offen* oder weiten Spielbegriff. Trotz der Be-

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

mühungen, Spiele zu ordnen und zu systematisieren, setzte sich aufgrund der Komplexität des Phänomens noch keine einheitliche Einteilung durch. Johan Huizinga prägte eine der am häufigsten genutzten Spielbeschreibungen:

> „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das ‚gewöhnliche Leben'." (Huizinga, 1939, S. 37).

Arbeitsdefinition: Spiele
Basierend auf dieser Skizze und der Analyse zahlreicher Annäherungsversuche ergibt sich folgende Arbeitsdefinition von Spielen:

- Spiele bedeuten Interaktion im „Hier und Jetzt".
- Spiele können unterschieden werden zwischen spielerischer Interaktion im Alltag, bei der Handlungen (spontan, frei) in ein phantasievolles Spielhandeln transformiert werden („Play"), oder dem vorstrukturiertem Spiel wie Brettspielen, mit klarem Spielsetting, Rahmen, Material, etc. („Game").
- Spiele sind ein Lernraum sozialer Interaktion. Ein Spiel erfolgt mit realen oder nicht realen Mitspieler*innen.
- Spiele verfolgen in sich ein Ziel, müssen aber nicht unbedingt einen externen Zweck erfüllen.
- Spiele finden in einer fiktiven Spielwelt statt und haben keine direkten Konsequenzen im Hier und Jetzt (allerdings durchaus indirekte!).
- Spiele haben Regeln, zumindest um sie von der Realität abzugrenzen.
- Ein Spiel kann einen sogenannten Flow erzeugen, oder auch nicht, es kann Spaß und Freude bringen, oder auch nicht!
- Spiele können, müssen aber nicht freiwillig und intrinsisch motiviert sein.

Fließende Grenzen
Die Grenzen zwischen Methode und Spiel sind nicht starr. Ein Spiel wird zur Methode, wenn es planmäßig für pädagogische und bildnerische Zwecke – quasi als Medium – genutzt wird, während eine Methode durch die Integration spielerischer Elemente (vgl. Arbeitsdefinition) eine dynamischere und motivierendere Form annehmen kann. Gleichzeitig kann eine Methode durch Hinzufügen spielerischer Elemente motivierender und ansprechender gestaltet werden.

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Elemente eines Spiels

Ein Spiel ist ein komplexes Gebilde, das aus verschiedenen Elementen besteht, um eine fesselnde und unterhaltsame Erfahrung zu bieten.

Die *Ästhetik* des Spiels, einschließlich Grafikdesign und visueller Gestaltung, schafft eine ansprechende Oberfläche für die Spieler*innen.

Die *Technologie* (damit kann eine digitale, aber auch analoge Technik gemeint sein) bildet die Grundlage für die Umsetzung des Spiels, während die Mechaniken die Spielmechanismen und Interaktionen regeln.

Die *Mechanik* wird wesentlich durch Regeln definiert, die den Rahmen, innerhalb dessen das Spiel abläuft, bildet. Ergänzt wir die Mechanik durch Elemente wie Rätsel/Puzzles, Aktionen und/oder Wahrscheinlichkeiten (z.B. Würfel). All dies sorgt für Herausforderungen und ggf. unvorhersehbare Wendungen. Fähigkeiten der Spieler*innen und die Attribute von Objekten beeinflussen den Spielverlauf.

Der *Spielraum* gibt den Handlungsspielraum vor, während das Balancing sicherstellt, dass Elemente wie Überforderung, Glück vs. Können, Einzel vs. Team und weitere Aspekte ausgewogen sind. Die Atmosphäre, Konsistenz und das World Building der *Hintergrundgeschichte* schaffen die Umgebung, in der das Spiel stattfindet, und tragen zur Immersion bei. Die Story des Spiels verläuft oftmals in einer sogenannten Held*innenreise, die sowohl individuell oder im Team, angeredet wird und der Handlung einen klaren narrativen Rahmen gibt.

Die *Dramaturgie* bestehend aus einer Ausgangssituation, einer Problemstellung, einem zu lösenden Konflikt, Komplikationen bis hin zur „Lösung“ verleiht dem Spiel einen Spannungsbogen und sorgt für ein intensives Spielerlebnis.

(Wichtiger Hinweis: Man sollte auf die Vermeidung stereotyper Elemente in der Gestaltung von Charakteren und Geschichte achten.)

Potenziale von Spielen

Die konkreten Potenziale von Spielen in der politischen Bildung sind etwa:

Erfahrungsbasiertes Lernen durch Erleben
Spiele bieten eine einzigartige Möglichkeit des erfahrungsbasierten Lernens, bei dem Teilnehmer*innen aktiv in den Lernprozess involviert sind und (neue) Handlungsweisen im Spiel ausprobieren sowie reflektieren können. Dies schließt emotionales Lernen und eine emotionale Verankerung ein, die durch eine tiefgehende Beteiligung am Handlungsgeschehen mit persönlicher Identifikation und der Erfahrung von Selbstwirksamkeit entsteht. Ebenso fördern Spiele situiertes Lernen, indem sie die Teilnehmenden in verschiedene Rollen und

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Spielsettings versetzen, die mit entsprechenden Herausforderungen und Aufgaben verbunden sind. Die Beobachtung und Analyse des Spielgeschehens sowie eigener Spielerfahrungen bieten Raum für Reflexion und Handlungserweiterung.

Soziales Lernen und Persönlichkeitsbildung
In der Sozialwissenschaft geht man davon aus, dass Spiele einen bedeutenden Beitrag zu den Sozialisationsprozessen leisten (vgl. Insbesondere die Rollentheorien) Dies umfasst Aspekte wie Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten, den Aufbau einer Frustrationstoleranz, sowie die Förderung von Empathie und die Reflexion über den Zusammenhang der eigenen Identität(santeile) zum Umfeld.

Intrinsische Motivation
Spiele bieten sofortiges Feedback, ermöglichen Lernen aus eigenen Handlungen und fördern mitunter auch kleine Teilerfolge, was zu einem gesteigerten Selbstwirksamkeitserleben führt. Der Spielspaß steigert das Eigenengagement und trägt zu einer effektiveren Lernatmosphäre bei. Auch die Möglichkeit zum selbstgesteuerten und freiwilligen Handeln erhöht die intrinsische Motivation der Teilnehmer*innen.

Niedrigschwelliger Zugang
Spiele bieten einen niedrigschwelligen Zugang zum Lernprozess und ermöglichen eine positive Wahrnehmung, insbesondere für Personen mit negativen Bildungserfahrungen.

Wissensvermittlung und Reflexion
Spiele können als Medium zur Wissensvermittlung und -reflexion dienen. Themen können direkt im Spiel eingebunden oder subtil vermittelt werden. Das Eintauchen in spielerische Welten ermöglicht eine unterhaltsame Vermittlung von Bildungsinhalten, wobei Lernziele geschickt in den Spielverlauf integriert sind. Quiz-Elemente bieten zudem die Möglichkeit zur Reflexion des Erlernten.

Damit ein Spiel als Bildungsmethode funktioniert, sind folgende didaktische Überlegungen entscheidend:

Vorüberlegungen zur Wahl des spielerischen Mediums - Gedanken über das Bildungsziel, Spielart, -form, Zielgruppe, Sicherheit, Ort, Zeit, Inklusion, u.v.m.

↓

Anleitung und Begleitung der spielerischen Methode mit einer awarenessorientierten Perspektive.

↓

Nachbereitung, Transferphase: Bezug zur eigenen Lebensrealität, gesellschaftlichen Fragestellungen herstellen, Handlungspotentiale erarbeiten/erweitern, usw.

Chancen von storybasierten, spielerischen Methoden

Storybasierte Methoden/Spiele *erzählen eine Geschichte*. Sie sind eingebettet in ein Setting, in eine Dramaturgie, manchmal sogar in eine ganze fiktive Welt. Die Bedeutsamkeit eines Storytelling hängt maßgeblich mit der Bedeutung von Narrationen in unserer Gesellschaft zusammen; denn Geschichten bilden einen integralen Bestandteil unseres kulturellen Lebens und fungieren als kreative Repräsentation gesellschaftlicher Zusammenhänge und Entwicklungen. Ob fiktional oder historisch-biografisch, ob unterhaltsam oder auch

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

von einer gewissen „Schwere“ geprägt: Geschichten regen zur (Selbst-)Reflexion an und eröffnen neue Blickwinkel, Visionen und Perspektiven.

Verknüpfung mit gesellschaftspolitischen Themen
Storybasierte Methoden in der (politischen) Bildung verknüpfen fiktionale Geschichten mit gesellschaftspolitischen Themen. Zahlreiche Studien aus Pädagogik, Bildungswissenschaft, Psychologie und Neurobiologie zeigen, dass Bildungsinhalte besser und nachhaltiger verarbeitet werden, wenn mehrere Sinne – über die kognitive Faktenverarbeitung hinaus – angesprochen werden (vgl. u. a. Damasio 1999; Giessen 2009). Geschichten, gepahrt mit bildhafter Sprache und erzeugten Emotionen, überwinden die Grenzen zwischen kognitivem und empathischem Lernen. Eine politische Bildung, die Emotion und Ratio gleichermaßen als Teil des politischen Handelns betrachtet (vgl. Schröder 2017), kann durch den reflektierten Einsatz von Geschichten einen Türöffner zu entsprechenden Diskursen finden.

Zugang zu komplexen Themen
Die durch die Geschichte erzeugte Empathie für Charaktere, die eigenen Assoziationen zu den Ereignissen innerhalb der Story und die erlebten Emotionen in Verbindung mit den Informationen ermöglichen unserem Gehirn, komplexe Sachverhalte einfacher zu verarbeiten und zu reflektieren. Geschichten können insbesondere bei sonst als abstrakt wahrgenommenen Themen helfen, Transfers zu eigenen Lebenswelten herzustellen.

Wie erkenne ich eine gute oder schlechte spielerische Methode?
Spielerische Methoden sind weder von Grund auf gut noch schlecht.

- Sie gelten als hilfreich, wenn sie zur Zielerreichung beitragen.
- Es ist wichtig, dass sie zur Zielgruppe und der anleitenden Person passen.
- Eine Methode wird als nützlich betrachtet, wenn sie kritisch reflektiert wurde und als „weniger gefährlich als nützlich“ eingestuft wurde.
- Spielerische Methoden sind ungeeignet, wenn sie Reproduktionen, Stereotype und einseitige/diskriminierende Botschaften beinhalten
- Ungeachtet von Empfehlungen sollten spielerische Methoden niemals willkürlich oder unreflektiert verwendet werden.
- Sie müssen kontinuierlich geprüft, modifiziert oder neu entwickelt werden, damit sie weiterhin effektiv und angemessen sind.

Sprachrohr für eigene Erfahrungen
Geschichten und ihre Charaktere können ferner als Sprachrohr für eigene Erfahrungen dienen, speziell bei schmerzhaften Themen wie sozialer Ungleichheit und Diskriminierung. Geschichten ermöglichen eine distanzierte, aber dennoch sichtbare Artikulation der eigenen Perspektive, indem über (fiktionale) Figuren und Ereignisse gesprochen wird. In der Fiktionalität liegt ferner das Potenzial, herkömmliche, überrepräsentierte Narrationen wie z. B. eurozentrische, weiß-dominierte und patriarchale Perspektiven aufzubrechen und zu erweitern.

Geschichten werden geteilt! In der politischen Bildung ist es von Bedeutung, dass Teilnehmende auch außerhalb des Kreises über ihre Erlebnisse berichten und somit andere zum

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

kritischen politischen Diskurs motivieren. Storybasierte Methoden und Spiele leisten hierbei einen wichtigen Beitrag zur Multiplikation.

Entwicklung spielerischer Methoden Schritt für Schritt

Grundsätzlich gilt: Spielentwickler*innen/ Game-Designer*innen (also einzelne Personen oder auch ganze Teams inkl. ihrer Ressourcen, Haltungen, Fachlichkeit, Positionierung, usw.) erschaffen mit Hilfe eines Spiels Erlebnisse für Spieler*innen.

Die Konzeption und Produktion von (storybasierten) spielerischen Methoden lassen sich in mehrere Phasen unterteilen, die aber nicht unbedingt als starr chronologisch verstanden werden müssen. Sie können sich überlagern, parallel verlaufen, sich wiederholen, usw.

1. Rahmen schaffen: In dieser Anfangsphase ist es entscheidend, klare (Bildungs-)Ziele und die Zielgruppe zu definieren. Hierbei können auch weitere Hardfacts, wie der zeitliche Rahmen und der verfügbare Raum, festgelegt werden.

2. Offene Kreativphase: Der kreative Prozess beginnt mit einem ersten Brainstorming, bei dem Ideen frei fließen können. Kreativitätstechniken können dabei helfen, vielfältige Ansätze zu generieren. Besonders zu Beginn des Prozesses hat sich hier die so genannte 6-3-5 Methode bewährt.

3. Iteration & Konzeption: In dieser vertiefenden kreativen Phase werden zum einen die Storyelemente entwickelt. Fragen nach dem Setting, Genre, der gewünschten Atmosphäre, der Ausgangssituation, den Protagonist*innen, des zu lösenden Problems (Hauptplot), den Herausforderungen und der Auflösung stehen im Fokus. Gleichzeitig werden zum anderen auch die ersten Ideen zu Spielmechanismen, Spielelementen und Regeln definiert.

4. Erstes Prototyping: Anschließend erfolgt das erste Prototyping, wobei der Fokus dabei oft auf simplen Papierprototypen liegt. Es gilt die Devise "mit Hilfe eines improvisierten Spielzeugs zum Spiel", um frühzeitig in die Umsetzung zu kommen. Denn nur durch das Ausprobieren bekommt man ein Gefühl für das Spielerlebnis und Fragen rund um Balancing & Regelwerk.

5. Review des Prototyps: Mit Hilfe des Prototyps wird nun überprüft, ob die Spielidee funktioniert, Spaß macht und welche Ideen, Mechanismen, Regeln, etc. ggf. angepasst, verworfen oder ergänzt werden müssen. Hierbei steht die frühzeitige Identifikation von Schwachstellen und Optimierungsmöglichkeiten im Vordergrund.

6. Formulieren einer Spielbeschreibung: Eine präzise Spielbeschreibung wird formuliert, die die wesentlichen Elemente und Ziele des Spiels vermittelt. Die Wichtigkeit der Dokumentation aller Ideen und auch Erfahrungen mit den Tests sollte insbesondere bei der Arbeit in Teams und über mehrere Tage/Wochen hinweg niemals unterschätzt werden.

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

7. Materialerstellung: Es folgt die Erstellung der benötigten Materialien für die Umsetzung. Das kann die inhaltliche Erarbeitung von Spielmaterialien (z.B. Rätzelerstellungen, Quizfragen sammeln, usw.) oder auch die ästhetische Erarbeitung eines Spielbretts sein.

8. Erweiterter Prototyp & Testing: Ein erweiterter Prototyp (z.B. mit dem fertigen Spielbrettdesign) wird erstellt und ausführlichen Tests unterzogen. Dabei werden nicht nur spielerische Aspekte, sondern auch Bildungsziele und kritische Überprüfung in Bezug auf Diskriminierung und Stereotypen berücksichtigt.

9. Ausführliche Review der Tests: Eine detaillierte Überprüfung der Tests erfolgt mithilfe von Prüffragen im Hinblick auf Game Design, Konsistenz und Glaubwürdigkeit der Story, Spielspaß, Erreichen der Bildungsziele, diskriminierungsrelevante Aspekte, Barrieren & stereotype Reproduktion.

10. Erneute Anpassungen & Materialfinalisierung: Auf Grundlage der Testergebnisse werden erneute Anpassungen vorgenommen, und die finalen Materialien werden erstellt und beispielsweise in den Druck gegeben.

11. Umsetzung & Veröffentlichung: Nach abschließenden Anpassungen wird das Spiel umgesetzt und veröffentlicht. Eine kontinuierliche Reflexion ermöglicht auch nach der Veröffentlichung weitere Verbesserungen und Anpassungen.

Fallstricke

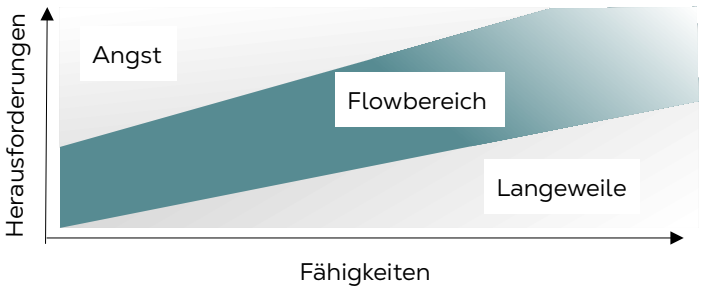
Bei der Entwicklung einer spielerischen Methode sind verschiedene Fallstricke zu beachten. Daher bieten sich auch Prüffragenkataloge an, etwa bezogen auf Diversitätssensibilität, Diskriminierungskritik und Barrieren durch Konsultation des Methodenchecks der Fachstelle Gender und Diversität NRW.

Ein wesentlicher Punkt sind sogenannte „*Flowkiller*“, die den Spielfluss beeinträchtigen können. Der Begriff „Flow“ stammt aus der Positiven Psychologie und wurde vom Psychologen Mihály Csíkszentmihályi geprägt. Er „bezeichnet einen Zustand, in dem eine Person vollständig in eine Tätigkeit eintaucht, konzentriert ist und ein Gefühl von völliger Vertiefung und Glückseligkeit erlebt. Dieser Zustand tritt auf, wenn die Herausforderungen einer Aktivität im Einklang mit den Fähigkeiten und dem Können der Person stehen. Im Kontext von Spielen bedeutet Flow, dass das Spiel die richtige Balance zwischen Herausforderung und Fähigkeiten bietet. Wenn ein Spiel zu leicht ist, kann Langeweile entstehen, während bei zu hoher Schwierigkeit Frustration aufkommen kann. Ein gut gestaltetes Spiel ermöglicht es den Spieler*innen, sich in einen Flow-Zustand zu versetzen, indem es kontinuierlich interessante Herausforderungen bietet, die mit den Fähigkeiten der Spieler*innen korrelieren.

Ferner ist es wichtig sicherzustellen, dass die Teilnehmenden *leicht Zugang* zum Spiel oder zur Methode finden und keine Barrieren oder Ausschlüsse bestehen. Diskriminierende Botschaften, Unklarheiten und Stereotypen sollten vermieden werden. Die Komplexität der

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Methode oder des Spiels darf nicht zu hoch sein, und die Regeln müssen transparent und klar formuliert sein. Nicht zuletzt ist wichtig zu prüfen, ob der Bildungstransfer gelingt.



Nach Csíkszentmihályi, 1985.

Die Teilnehmenden sollten *Selbstwirksamkeit erleben* und das gesamte Konzept, sei es Spiel, Methode, Story oder Narrativ, muss konsistent und schlüssig sein.

Einbeziehung junger Menschen in die Entwicklung

Die Einbeziehung junger Menschen in die Spiel- und Methodenentwicklung für die politische Bildung bietet eine Vielzahl von Vorteilen, die sowohl die Relevanz der entwickelten Spiels erhöhen, als auch den Entwicklungsprozess als solchen zu einem Part politischer Bildung werden lassen:

Vorteile für das entwickelte Spiel
Designer*innen stehen oft vor der Herausforderung, die spezifischen Anforderungen und Präferenzen der Spieler*innen meist nur erahnen zu können. Dabei besteht die Gefahr, dass einseitige und falsche Vorannahmen, Urteile und Zuschreibungen über die Fähigkeiten, Wünsche und Interessen der Spieler*innen getroffen werden. Beispielsweise könnten vorgefasste Meinungen darüber, wie Grundschüler*innen im Vergleich zu Jugendlichen ab 14 Jahren spielen, zu ungenauen Vorstellungen führen. Die Zusammenarbeit und direkte Kooperation zwischen Designer*innen und jungen Spieler*innen im Grundschulalter wird daher zu einem entscheidenden Faktor. Junge Menschen bringen ihre eigenen Perspektiven, Erfahrungen und Anliegen in den Entwicklungsprozess ein – Ideen, auf die Fachkräfte oft gar nicht kommen, da ihre Lebensrealität, aus der sich die Kreativität speist, mitunter eine völlig andere sein kann. Dadurch werden die erstellten Spiele authentischer und relevanter für die Zielgruppe, da sie direkt auf deren Bedürfnisse und Lebensrealitäten abgestimmt sind. Unabhängig von Differenzkategorien wie Alter oder Geschlecht weisen Spieler*innen eine breite Palette von Spieltypen auf, darunter Wettkampforientierte, Level-Jäger*innen, Soziale/Kommunikative, Entdecker*innen/Erforscher*innen, Rätselbegeisterte und sogar Spiel-Desinteressierte. Die Zusammenführung verschiedener Perspektiven fördert damit nicht nur die Akzeptanz und Attraktivität des entwickelten Spiels, sondern steigert auch die Chancen,

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

dass die politischen Bildungsziele für die Zielgruppe verständlicher, zugänglicher, wirkungsvoller und nachhaltiger erreicht werden.

Vorteile für den Entwicklungsprozess
Aus *adultismuskritischer Perspektive* sollte jede Entwicklung und Konzeption von Bildungsformaten, Methoden und somit auch Spielen in Zusammenarbeit mit jungen Menschen erfolgen. Nur so wäre ein gleichwertiges Miteinander von Menschen allen Alters gewährleistet. Leider ist die Struktur oft so organisiert, dass Erwachsene, die vermeintlich mehr und "besseres" Wissen haben, Kinder und Jugendliche „bilden". Aus machtkritisch-emanzipatorischer Perspektive wäre es wünschenswert, diese Glaubenssätze zu reflektieren und neue, gerechte Wege der Bildung zu finden. Die Beteiligung junger Menschen an der Entwicklung von politischen Bildungsmaterialien ist ein solcher Weg.

Kinder und Jugendliche werden durch die aktive Teilnahme an der Entwicklung von Spielen und Methoden stärker motiviert und identifizieren sich eher mit den entstandenen Produkten sowie einem Teil politischer Bildungsarbeit. Dies wirkt sich positiv auf ihre Bereitschaft aus, sich mit (weiteren) Facetten politischer Bildung auseinanderzusetzen.

Erwachsene Fachkräfte dagegen lernen – wenn sie mit einer machtkritischen Haltung in den partizipativen Prozess einsteigen – viel von den Anliegen und Perspektiven junger Menschen. Zudem bietet die Zusammenarbeit viel Reflexions- und Lernraum für Fachkräfte in Hinblick auf eigene Leerstellen und Unsicherheiten bezüglich der Themen & Lebensrealitäten junger Menschen.

Die Teilnahme an der Entwicklung von politischen Bildungsmaterialien kann ferner dazu beitragen, junge Menschen zu empowern und fördert ihre Selbstbestimmung und Eigenverantwortung. Sie werden ermutigt, Verantwortung zu übernehmen und aktiv an der Gestaltung eines gesellschaftlich hoch angesehenen Bereichs wie "Bildung" als Gestalter*innen mitzuwirken. Dies steht im Kontrast zu der üblichen Erfahrung junger Menschen, dass sie in einer Ohnmachtsposition sind und das „lernen sollen", was andere für wichtig halten. Durch ihre Beteiligung erfahren sie, dass ihre Stimme zählt, was ein enormes Potenzial zur Förderung der Sichtbarkeit von Selbstwirksamkeit junger Menschen birgt. Gleichzeitig erhalten sie Anerkennung auf Augenhöhe. Zudem erleben und erproben die jungen Menschen während der Konzeptionsarbeit demokratische Formen Zusammenarbeit. Es wird kollaborativ gearbeitet, abgestimmt, Meinungen ausgetauscht, verhandelt, diskutiert und vieles mehr.

Gelingensbedingungen für einen partizipativen Spielentwicklungsprozess mit Kindern und Jugendlichen
Die partizipative Zusammenarbeit zwischen politischen Bildner*innen und jungen Menschen erfordert von den politischen Bilder*innen einen adultismuskritischen Zugang und die kontinuierliche Arbeit an der eigenen Haltung. Nur durch die Anerkennung der Gleichwertigkeit zwischen Kindern und Erwachsenen kann die Grundlage einer Begegnung auf Augenhöhe geschaffen werden.

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Ferner ist auch die transparente, authentische und dialogische Kommunikation unerlässlich. Offene Diskussionen über Ziele, Prozesse und Entscheidungen, sowie Aufrichtigkeit in der Anerkennung von eigenen Fehlern und die Förderung einer guten Beziehungsarbeit, tragen zur Schaffung einer vertrauensvollen Atmosphäre bei. Und genau dieses Vertrauen ist unerlässlich, damit die jungen Menschen sich sicher fühlen, ihre Meinungen und Ideen innerhalb eines partizipativen und mitunter intensiv-kreativen Prozesses zu teilen. Dies gilt insbesondere auch für alle Menschen die Diskriminierungserfahrungen machen.

Das gesamte Miteinander, inkl. der Abläufe, Regeln, Umgang mit Regelverstößen, usw. kann gemeinsam besprochen und verhandelt werden. So wird sichergestellt, dass die Beteiligung der jungen Menschen einen realen Einfluss auf den Entscheidungsprozess hat und nicht zu einer „Pseudo-Partizipation“ wird. Der Fokus liegt auf dem partizipativen Prozess selbst, nicht nur auf dem Endresultat. Das Spiel als Produkt ist zwar das gemeinsame Ziel und der Antrieb, aber der Weg dahin ist mindestens genauso wichtig.

Die Bereitstellung von Rückzugsmöglichkeiten und die Anerkennung von Freiwilligkeit schaffen einen Raum, der den individuellen Bedürfnissen und Grenzen der jungen Menschen Rechnung trägt. Durch die Möglichkeit zum Rückzug können Teilnehmende selbstbestimmt entscheiden, inwiefern sie sich an bestimmten Aktivitäten beteiligen möchten/können. Dies fördert nicht nur das Gefühl der Autonomie, sondern sorgt auch dafür, dass die Beteiligung an der Konzeptionsarbeit auf Kriterien der Ressourcenorientierung und Diversitätsreflexion beruht. .

Als besonders hilfreich haben sich daher oft parallele Angebote gezeigt. Während einige Teilnehmende etwas in einem ruhigen Raum basteln, können andere ggf. eine Videoaufnahme vorbereiten oder auch Rätselpfade abgehen. Junge Menschen sind sehr aktiv und haben mitunter ein enormes Interesse an allem mitwirken.

Damit dieser Elan aber nicht in totaler Erschöpfung endet, braucht es regelmäßig Pausen und Freiraum eigenen Ideen/ Bedürfnissen nachgehen zu können. Es braucht dabei auch nicht nur Phasen der körperlichen Entlastung, sondern auch der mentalen Erholung. Durch kurze Einheiten wird die Konzentration aufrechterhalten, während Pausen die Möglichkeit bieten, neue Energie zu tanken. Zudem ermöglichen Pausen den sehr wertvollen informellen Austausch zwischen Teilnehmenden, aber auch zwischen Teilnehmenden und politischen Bildner*in. Die Erfahrungen zeigt, dass insbesondere in den Zwischenphasen sehr tiefe Gespräche und Austauschrunden zu den Themen des Spiels und der Spielentwicklung kommt. Die Pausen sind also ein essenzieller Teil politischer Bildungsarbeit mit jungen Menschen, sofern eben auch auf eine gleichwertige Haltung und Beziehungsarbeit wert gelegt wird.

Die Integration abwechslungsreicher Methoden, auch vom Start, über die Kreativitäts-& Konzeptphasen bis hin zur Evaluations- und Transferphase tragen dazu bei, dass unterschiedliche Zugangspräferenzen der Beteiligten berücksichtigt werden und auch die Motivation und das Engagement gefördert wird. Junge Menschen brauchen jedoch auch Verlässlichkeit und manchmal auch Rituale/ Wiederholungen. Zum Beispiel zeigt die Erfahrung, dass Teams es großartig finden, wenn sie ein Lieblings-Energizer täglich 1–2- mal durchführen können.

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Verwendete Literatur

Baer, U. (2012) Spiel und Bildung, Kulturelle Bildung – Online (Hrsg.) Im Internet unter https://www.kubi-online.de/artikel/spiel-bildung

Csikszentmihlay, M. (1992): Flow. Das Geheimnis des Glücks, Stuttgart

e-Learning (RUBeL) (2019): „Game Based Learning" und „Gamification" – spielerisch zum Lernerfolg", Ruhr Universität Bochum (Hrsg.), im Internet unter: https://lehreladen.rub.de/e-learning-technik-in-der-lehre/game-based-learning/

Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen, Weinheim.

Heimlich, U. (2015): Einführung in die Spielpädagogik. 3., aktualisierte und erweitere Auflage, Bad Heilbrunn – Stuttgart.

Huizinga, J. (1994): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Mit einem Nachwort von A. Flitner, Reinbek

Kooij, R. (1983): Die psychologischen Theorien des Spiels. In: Kreuzer, Karl J. (Hrsg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 1 (297-335), Düsseldorf.

Korell, S. (2019): Handout Spielpädagogik, DRK Landesverband Nordrhein (Hrsg.), im Internet unter: https://ajs.nrw/wp-content/uploads/2019/09/Handout-Spielp%C3%A4dagogik.JRK_.pdf

Kramer, W. (o.J.). Was macht ein Spiel zu einem Spiel?, im Internet unter. http://www.kramer-spiele.de/vortraege/vortrag1.htm

Krapp, A. (2005): Emotion und Lernen - Beiträge der Pädagogischen Psychologie. Einführung in den Thementeil Zeitschrift für Pädagogik 51, S. 603-609

Le, S./ Weber, P./ Ebner, M. (2013): Game-Based Learning. Spielend Lernen? 2. Auflage, in: Ebner, M/ Schön, S. (Hrsg.) (ebd): L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Auflage. S. 19

Meyer, D. (2021): Mehr als nur Fiktion - Storybasierte Methoden und ihre Chancen in der Bildungspraxis. in: Außerschulische Bildung 2/2021, Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten (Hrsg.)

Csíkszentmihályi , M. (1985): Das Flow-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile : Im Tun aufgehen. Klet-Cotta, Stuttgart.

Montola, M./ Stenros, J./ Waern, A. (2009): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington.

Oerter, R. (1993): Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. München

Petillon, H. (2002) Spielen in der Grundschule – eine Ortbestimmung, in Forum E Ausgabe 55, Berlin, S. 7-11.

Rehm, M. (1997): Didaktische Analyse zu Spielen und erlebnispädagogischen Aktionen, im Internet unter: https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/paedagogik/180/

Schell, J. (2012): Die Kunst des Game Designs, Frechen.

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Scholz, L. (2011) „Spiele“, in: Besand, A./ Sander, A. (Hrsg) (ebd.) Handbuch Medien in der politischen Bildung, 2. Auflage, Schwalbach/Taunus S. 476ff.

Schröder, A. (2017): Emotionalisierung der Politik und Autoritarismus. Herausforderungen für die gegenwärtige politische Bildung, im Internet unter: https://transfer-politische-bildung.de/dossiers/emotionen/achim-schroeder/

Spitzer, M. (2017): Lernen: Gehirnforschung und die Schule des Lebens. Heidelberg.

Weißhaupt, M./ Campana, S. (2014): „Spielbewusstsein und Bildung beim sozialen Spiel“, in: Hildebrandt, E./ Peschel, M./ Weißhaupt, M. (Hrsg.) (ebd.): Lernen zwischen freiem und instruiertem Tätigsein. Bad Heilbrunn S. 43-63.

Weltzien, D. (2016): Spiel als Motor der Entwicklung, frühe Kindheit - Ausgabe 03/16, im Internet unter https://www.nifbe.de/component/themensammlung?view=item&id=616

Werneck, T. (2015): Leitfaden für Spieleerfinder, 7. überarbeitete Auflage Ravensburg.

AdB Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V.

Dieses Material entstand im Rahmen des Modellprojekts "Demokratie-Profis in Ausbildung! Politische Bildung mit Kindern" des Arbeitskreises deutscher Bildungsstätten e.V., gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben!. Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor*innen die Verantwortung.

www.adb.de

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Demokratie leben!

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).

Blick von außen
Die Entwicklung von Spielen ist nicht nur unglaublich spannend, spaßig und erfüllend, sondern kann auch herausfordernd sein. In manchen Fällen ist es hilfreich, externe Unterstützung in Anspruch zu nehmen, um den Prozess moderierend zu begleiten und durch Impulse sowie kritische Überprüfungen zu bereichern.

Ein bewährter Ansatz ist beispielsweise das Einholen gezielter Reviews, die dazu dienen, Barrieren und Schieflagen im Spiel zu reflektieren. Hierbei können diverse Perspektiven, wie z.B. die der Sozialheld*innen oder anderen fachkundigen Expert*innen mit multiperspektivischen Analysebrillen, wertvolle Einsichten bieten.

Beratung
Die Autorin steht zudem gerne als Beraterin, Prozessbegleiterin oder Workshop-Leiterin für die Gestaltung von Spielen für die (politische) Bildung zur Verfügung.

Spiel: Alpakas der Gerechtigkeit
Bei Interesse an dem Projekt Diversity Detektivs und dem daraus entstandenen Spiel „Alpakas der Gerechtigkeit“ und der politischen Bildungsarbeit mit jungen Menschen ab 6 Jahre steht das Team des ABC Bildungs- und Tagungszentrum auch jederzeit für (An-)Fragen und Kooperationen zur Verfügung.

Leslie Froböse & Henning Wötzel-Herber, ABC Bildungs- und Tagungszentrum e.V.
www.abc-huell.de | Email

Kontakt:
Dana Meyer
www.anti-bias-meyer.de | Email

Material von Dana Meyer– lizensiert unter der Creative Commons Namensnennung-Share Alike 4.0 International Public License (CC BY-SA 4.0).