

HANDREICHUNG „LET’S PLAY – DEMOKRATIEBAROMETER“ FÜR DIE VERWENDUNG DER PRINT & PLAY MATERIALIEN IM UNTERRICHT

Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge und Robert Lovell

Das Thema Demokratie in der Bildung

Die hier vorgestellten Lernspiele ermöglichen eine spielerische Annäherung und Vertiefung des Themas Demokratie. Was ist eigentlich eine Demokratie? Auf welchen grundlegenden Aspekten bauen Demokratien auf? Welche Funktionen erfüllen sie? Anhand welcher Kriterien können wir Demokratien untereinander vergleichen?

Die Lernspiele vermitteln Wissen, laden zum Austausch unterschiedlicher Standpunkte ein, und regen Diskussionen zum Thema Demokratie an. Die Spiele fördern dabei Analyse- und Urteils Kompetenzen der Lernenden, sowie Methoden- und Kommunikationsfähigkeiten. Im Sinne parteiunabhängiger politischer Bildung richten sich die Materialien an Personen unterschiedlicher Politikpräferenzen. Die Materialien geben Einblick in unterschiedliche Bedeutungen und Perspektiven auf Demokratie. Die Inhalte können und sollen Grundlage kontroverser Diskussionen über Demokratie und demokratische Grundsätze sein (siehe <https://demokrative.ch/index.php/de-de/home/politische-bildung>).

Spielend durch das Demokratiebarometer lernen

Die hier vorgestellten Lernspiele bieten sich zur Einführung in die Themenfelder Demokratie, Demokratiequalität und Demokratiemessung an. Die Lernenden setzen sich mit unterschiedlichen Facetten des Demokratiekonzeptes auseinander. Die Lernspiele basieren auf den Forschungsergebnissen des Demokratiebarometers (Bühlmann et al. 2012), das Demokratie anhand von neun Funktionen aus den Bereichen Freiheit, Kontrolle und Gleichheit –

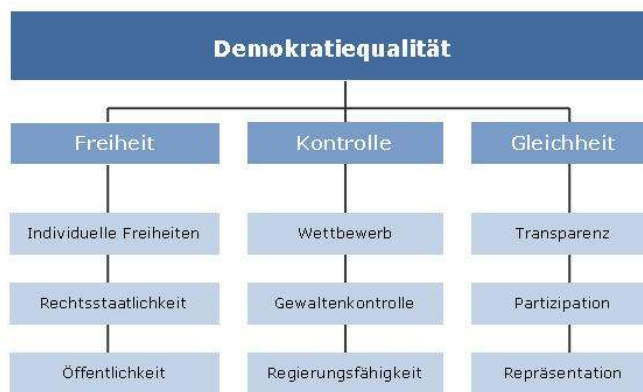


Abb. 1: Quelle, http://democracybarometer.org/concept_de.html

konzipiert und misst (siehe Konzeptbaum, Abb. 1). Das Demokratiebarometer stellt über die Projektwebseite zahlreiche Hintergrundinformationen sowie freien Zugang zu den Daten von 72 Ländern aus verschiedenen Regionen der Welt zur Verfügung (siehe www.democracybarometer.org).

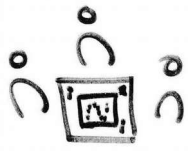
Lehransatz (Methode)

Die hier vorgeschlagenen Lernspiel-Einheiten basieren auf dem didaktischen Ansatz des „spielbasierten Lernens“ (*game-based learning*) um das komplexe und häufig abstrakte Thema „Demokratie“ aktivierend und erlebnisorientiert an die Lernenden heranzutragen. Das vermittelte Wissen soll hierbei durch spielerische Einheiten wiederholt und vertieft werden und ermöglicht darüber hinaus die Gestaltung einer partizipativen und integrativen Lernumgebung. Da die Spiele unterschiedliche Vorkenntnisse voraussetzen und Schwierigkeitsgrade aufweisen, können unterschiedliche Zielgruppen erreicht werden.

Lernziele und Kompetenzen

Ziel der Lernspiele ist es, das Thema „Demokratie“ in angemessener Komplexität zu erfassen. Die Formate dienen ausserdem dazu, die Fähigkeit der Teilnehmer*innen zu fördern, komplexe soziale Phänomene zu analysieren und zu beurteilen. Im Sinne kompetenzorientierter Lehre werden insbesondere folgende Kompetenzen geschult:

- Funktionen und Prinzipien von Demokratie kennenlernen (Wissen und kritisches Denken)
- Beschäftigung mit institutioneller Ausgestaltung von Demokratie (Wissen und kritisches Denken)
- Offenheit gegenüber unterschiedlichen Realisierungen von Demokratie entwickeln (Einstellungen)
- Toleranz für unterschiedliche Perspektiven und Mehrdeutigkeit stärken (Einstellungen)
- Wertschätzung von Demokratie fördern (Werte)
- Kompetenzen für selbstgesteuertes Lernen fördern (Fähigkeiten)
- Analytische und kritische Denkweise schärfen (Fähigkeiten)



LET'S PLAY DEMOKRATIEBAROMETER DREI SPIELVARIANTEN

Aufbauend auf dem Forschungsprojekt des Demokratiebarometers wurden drei Spielvarianten, mit unterschiedlichem Komplexitätsgrad, entwickelt:

Quartettspiel: Die einfachste Spielvariante nutzt nur das Set der 32 Quartettkarten (siehe Abb. 2 und 3), welche die Ausprägung der Demokratie in acht Ländern über jeweils vier Jahre hinweg abbildet. Diese Variante kann als Einstieg in Lehreinheiten verwendet werden und Diskussionen über die unterschiedliche Betonung demokratischer Funktionen zwischen Ländern und innerhalb von Ländern über Zeit anregen.

- Spiel-Level: einfach (Schule, Jugendgruppen, Universität, Erwachsenenbildung)
- Gruppengröße: 3 bis 7 Spieler*innen (pro Kartenset)
- Dauer: ca. 15-20 Minuten



Abb. 2: Quartett-Karten

Trumpfspiel: Diese Spielvariante nutzt ebenfalls nur die 32 Quartettkarten (siehe Abb. 2 und 3), geht aber intensiver auf die darauf abgebildeten Werte der jeweiligen Länder in den neun demokratischen Funktionen des Demokratiebarometers ein (siehe Abb. 1). Die Lernenden versuchen sich dabei mit unterschiedlichen Länderkarten zu übertrumpfen, indem sie demokratische Funktionswerte vergleichen.

- Spiel-Level: einfach (Schule, Jugendgruppen, Universität, Erwachsenenbildung)
- Gruppengröße: 3 bis 7 Spieler*innen (pro Kartenset)
- Dauer: ca. 15-20 Minuten

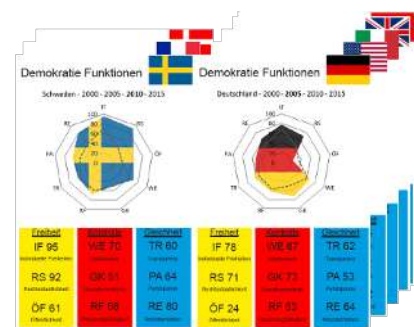


Abb. 3: Quartett-Karten

Kniffelspiel: Die dritte Variante nutzt alle zur Verfügung gestellten Materialien (Quartettkarten, Kniffelkarten, Kniffel-Tableaus, siehe Abb. 4). Dieses Spiel ermöglicht vertiefende Lerneinheiten zum Thema Demokratiequalität und Demokratiemessung. Durch das Spiel erhalten die Lernenden einen Einblick in den Aufbau des Demokratiebarometers und das Zustandekommen der demokratischen Funktionswerte (auf den Quartettkarten). Diese Variante bedarf einer thematischen Einführung in die konzeptuellen und methodischen Grundlagen des Demokratiebarometers.

- Spiel-Level: mittel bis schwer (Oberstufe, Universität, Erwachsenenbildung, Ausbildung Lehrer*innen & Trainer*innen)
- Gruppengröße: ab 3 Personen (Anzahl Spieler*innen begrenzt durch Tischgröße – alle Spieler*innen müssen in die Tischmitte greifen können)
- Dauer: ca. 45-50 Minuten

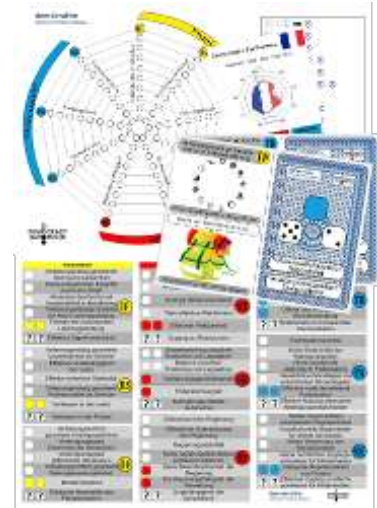


Abb. 4: Material – DB-Kniffel



EMPFEHLUNGEN FÜR LEHREINHEITEN

Nötige Vorbereitungen & Material (Lehrperson): Für die Quartett- und Trumpf-Spielvarianten muss das Dokument "Quartettkarten inkl. Anleitung" bunt ausgedruckt und die 32 Spielkarten ausgeschnitten werden. Das Dokument beinhaltet zwei Regelkarten, die sowohl die Quartett- als auch die Trumpf-Regeln erläutern.

Für die Kniffel-Spielvariante müssen die Dokumente "Spielanleitung DB-Kniffel", "Quartettkarten", "Kniffelkarten" und bunt ausgedruckt und alle Spielkarten ausgeschnitten werden. Bei den Kniffelkarten muss darauf geachtet werden, dass Vorder- und Rückseite der Karten korrekt zugeordnet und nicht vertauscht werden. Beide Seiten des Kniffel-Tableaus müssen je 1x pro Spieler*in bunt ausgedruckt werden. Des Weiteren werden Quizsteine (Anzahl Spieler*innen minus 2) benötigt.

Um Karten mehrfach benutzen zu können, empfehlen wir, diese entweder nach Fertigstellung zu laminieren oder Kartenhüllen samt Blankokarten¹ zu bestellen.

Ablauf der spielbasierten Sitzung (Lehrperson & Lernende): Die Quartett- und Trumpf-Spielvarianten sind ohne aufwendige thematische Einführung in der Sitzung spielbar. Sie können auch als Einstieg in das Thema „Demokratie“ verwendet werden.

Für die Kniffel-Spielvariante empfehlen wir, die Lernenden vorab bereits mit dem Konzept des Demokratiebarometers und der Grundidee der Demokratiemessung vertraut zu machen (siehe www.democracybarometer.org). Dies kann, beispielsweise, anhand der Lektüre einschlägiger Texte zum Thema und der Dokumentation des Demokratiebarometers erfolgen. Themenkomplexe, die in diesem Zusammenhang angesprochen werden könnten sind: die neun demokratischen Funktionen und welche Komponenten diese jeweils ausmachen, die drei demokratischen Prinzipien Gleichheit, Freiheit und Kontrolle und wie diese miteinander zusammenhängen. Hinweise zum Thema, sowie Literaturvorschläge zur Vorbereitung für Lehrende sind in der Literaturliste zu finden. Kurzbeschreibungen der Prinzipien, Funktionen und der verwendeten Indikatoren zur Messung von Demokratiequalität können ausserdem auf der Webseite des Projektes – www.democracybarometer.org – eingesehen werden.

¹ Kartenhüllen (Sleeves) für Standardkarten (Grösse 60x92) können als Spielmaterial kostengünstig bestellt werden. Zusätzlich empfehlen wir die Benutzung von Blankospielkarten (Grösse 59x91mm) zwischen den ausgedruckten Vorder- und Rückseiten der Spielkarten, um die Festigkeit der Karten zu erhöhen. Beides zu finden unter beispielsweise <https://www.spielmaterial.de/de/card-sleeves-13487.html> & <https://www.spielmaterial.de/de/spielkarten.html>.



VERWENDETE UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Zu spielbasiertem Lernen:

Sammelband zu analogen und digitalen spielbasierten Lehransätzen mit umfangreichen Praxisbeispielen und anwendungsorientierten Hinweisen und Empfehlungen (in Englisch):

Haag, Johann, Josef Weißenböck, Wolfgang Gruber, und Christian F. Freisleben-Teutscher (2015). *Game Based Learning - Dialogorientierung & spielerisches Lernen analog und digital. Beiträge zum 4. Tag der Lehre an der FH St. Pölten am 15.10.2015. St Pölten: Fachhochschule St. Pölten GmbH.*

In dieser Publikation wird die Lehrmethode «spielbasiertes Lehren und Lernen» mit einem Fokus auf Spielentwicklung im Unterricht thematisiert

Welge, Rebecca; Ruth, Saskia P.; Lovell, Robert A. (2018). *Spielentwicklung als Lehrinstrument. Eine Handreichung mit forschungsbasierten Beispielen zum Thema 'Demokratie'. Abschlusspublikation des Projektes 'Brettspiele in der Lehre - Das Forschungsthema Demokratie als Bildungsspiel', finanziell gefördert im Rahmen des kompetitiven Lehrkredits 2016 der Universität Zürich.*

Zweiseitige Übersicht zum Einsatz analoger Spiele und Spielelemente in der politischen Bildung:

Welge, Rebecca; Ruth-Lovell, Saskia P.; Lovell, Robert A. (2018): *Using (non-digital) games to teach and learn about Democracy*, in: Ramon Martinez; Georg Pirker (Hrsg.) *STEPS -Survival Toolkit for EDC in Post-factual Societies. STEPS project*, http://dare-network.eu/wp-content/uploads/2018/11/DARE-BLUE-LINES_STEPS.pdf, S. 93-94.

Zum Demokratiebarometer:

Zeitschriftenartikel zur Vorstellung des Konzeptes und der Messmethode des Demokratiebarometers mit detaillierten Beschreibungen der Prinzipien, Funktionen, Komponenten und Indikatoren:

Bühlmann, Marc, Wolfgang Merkel, Lisa Müller, Heiko Giebler, and Bernhard Weßels. 2012. "Demokratiebarometer: ein neues Instrument zur Messung von Demokratiequalität." *Zeitschrift für Vergleichende Politikwissenschaft*, 6(1):115-159.

Sammelband mit aktuellen Beiträgen zum Thema Demokratie und Anregungen für Diskussionen. Einige der Beiträge verwenden explizit die Daten des Demokratiebarometers:

Merkel, Wolfgang (Hrsg) (2015): *Demokratie und Krise. Zum schwierigen Verhältnis von Theorie und Empirie. Wiesbaden: Springer VS.*

Vierseitige Übersicht zum Konzept und der Messmethode des Demokratiebarometers mit knappen Beschreibungen der Prinzipien und Funktionen, sowie einem kurzen Abschnitt zum Vergleich von Demokratiequalität:

Merkel, Wolfgang und Marc Bühlmann (2011): *Die Vermessung freier Gesellschaften: das Demokratiebarometer bietet ein differenziertes Bild. WZB-Mitteilungen 131*, verfügbar über <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/30898>.

Politische Bildung und Demokratielernen:

Das Modell zur kompetenzorientierten Bildung des Europarats im Bereich Demokratie richtet sich an Bildner*innen aus der formalen und non-formalen Bildung:

Council of Europe, *Reference Framework of Competences of Democratic Culture, (three-volume box set)*

Europarat, *Kompetenzen für eine Demokratische Kultur, kurze Zusammenfassung in Deutsch:*

<https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=09000016806ccc0b>

Grundprinzipien Politischer Bildung werden in dem sogenannten Beutelsbacher Konsens beschrieben

Überwältigungsverbot, Kontroversitätsgebot und Handlungsorientierung

Widmaier, Benedikt und Zorn, Peter 2016. (Hrsg.) *Brauchen wir den Beutelsbacher Konsens?, Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn*, <http://www.bpb.de/shop/buecher/schriftenreihe/236903/brauchen-wir-den-beutelsbacher-konsens>

Projektinformationen

Projektverantwortliche: Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge und Robert Lovell.

Alle Materialien dürfen in vorliegender Form von Dritten im Bildungsbereich genutzt werden, dazu gehört insbesondere der Einsatz im Klassenunterricht, in nicht-kommerziellen Bildungsveranstaltungen, an Universitäten, sowie die Aus- und Weiterbildung von Lehrpersonen und Trainer*innen im Bereich Demokratielernen.

Die Rechte an den Materialien liegen bei Saskia Ruth-Lovell, Rebecca Welge und Robert Lovell. Bei Interesse an Verwendung in anderen Kontexten, an Weiterentwicklung oder Veränderung der Materialien kontaktieren Sie bitte eine*n Projektverantwortliche*n. Das gleiche gilt falls Sie die Materialien in einem kommerziellen Kontext verwenden möchten.

Bitte nutzen Sie folgenden Verweis auf diese Materialien:

Ruth-Lovell, Saskia; Rebecca Welge; und Robert Lovell (2019) «Demokratie und Spiele: Let's Play Demokratiebarometer, print & play Materialien», Demokrative – Initiative für politische Bildung, [<https://demokrative.ch/index.php/de-de/projekte/db-spiele>].

Danksagung:

Für ihre Mitarbeit bei der Erstellung der Spielkarten danken wir Olina Welge. Wir danken Judith Reicherzer für ihre Hilfe bei der Aufbereitung der zugrundeliegenden Demokratiebarometer Daten und Spider-Diagramme.

Für die Teilnahme an Spieltestrunden und Feedback danken wir den Teilnehmer*innen des Workshops „Demokratie & Spiele“ sowie den Studierenden der Seminare „Demokratische Werte und Normen“ und „Demokratie: Theoretische Modell und empirische Varianten“ (Wintersemester 2018/2019) an der Goethe Universität Frankfurt. Wir danken Stefan Jung für sein Feedback zu den Spielregeln.

Die hier vorgestellten Materialien sind im Rahmen eines Projekts des Vereins Demokrative – Initiative für Politische Bildung entstanden. Weitere Informationen über das Projekt können der Homepage <https://demokrative.ch> entnommen werden.

demokrative
Initiative für Politische Bildung



Das Projekt und insbesondere die Erstellung der Spielkarten wurden mit finanzieller Unterstützung des Zentrums für Demokratie in Aarau (ZDA) realisiert. Die verwendeten Länder und Jahresdaten basieren auf dem Demokratiebarometer Projekt (www.democracybarometer.org).

DEMOCRACY
BAROMETER

