



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG

# barcamp

15. MÄRZ 2025

**HERZLICHEN  
DANK**  
für das  
**#bcpbs2025**

**DOKUMENTATION**



Bezirksjugendring  
Schwaben



Bayerische Landeszentrale  
für politische Bildungsarbeit



poli tische  
bildung  
schwaben

2023 PIXEL JEFF

Thema:

# **GAMIFICATION und politische Bildung – Mögen die Spiele beginnen!**

Wie passen Gamification und politische Bildung zusammen? Um diesen Bereich in all seinen spannenden Facetten ging es beim Barcamp Politische Bildung Schwaben am 15.03.2025 in Augsburg.

## **„Das ganze Leben ist ein Spiel...“**

Spielerisch lernen wir als Kinder die Welt kennen. Spiele und Methoden mit Spaßfaktor sind daher ein wichtiger Bestandteil zielgruppenorientierter Bildungspraxis.

Bei Gamification geht es darum, was Menschen generell zum Handeln motiviert.

Für die Bildungs- und Jugendarbeit stellt sich deshalb die Frage, wie Games, virtuelle Realitäten und der Spaßfaktor beim Spielen mit politischer Bildung zusammenwirken können.

## **„Mensch ärgere dich nicht!“**

Die Motivation für inhaltliche Schwerpunkte kann beim Spielen ebenso im Fokus stehen wie ein Anreiz zur Kooperation. Spiele können das Autonomieerleben stärken und Kompetenzen fördern. Wenn unser tägliches Leben aus dem Erleben besteht, macht das auch das ganze Leben zu einem Spiel – oder nicht? Können wir also gemeinsam das Spiel des Lebens so spielen, dass am Ende alle gewinnen und sich kein Mensch ärgern muss? Inwiefern kann die Bildungs- und Jugendarbeit hier eine wertvolle Playerin sein?



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025

## **„Im Spiel oder in echt?“**

Gemeinsam die Welt gestalten.

Gemeinsam die Zukunft gestalten.

Gemeinsam die Welt verändern.

Auch das sind Ansprüche vieler politischer Bildnerinnen und Bildner. Im Spiel scheint das leicht – in echt und damit in der Realität oft ganz anders. Werden Impulse spielerisch in der Jugendarbeit und ihrer Bildungspraxis platziert, könnten politische Themen leichter mit Spaß erschlossen werden. Also wie kann eine Spielatmosphäre mit dem echten Leben ein Team bilden, sodass politisches Handeln entsteht?

## **„Spiele, damit du ernst sein kannst!“**

Der engagierte Einsatz in der Bildungs- und Jugendarbeit ist oft motiviert von den Gestaltungsmöglichkeiten für morgen. Hier kann Frieden ebenso wie Krieg gespielt werden. Hier gibt es Handlungsspielraum, um Strukturen immer wieder neu auszugestalten. Lasst uns beim Barcamp 2025 den Betatest zur Gamification starten, um zu erproben, wie Gamification und politische Bildung im echten Leben zusammenspielen können.

# IMPULS

Prof. Dr. Thomas Voit  
Wirtschaftsinformatiker  
Fakultät Informatik, TH Nürnberg

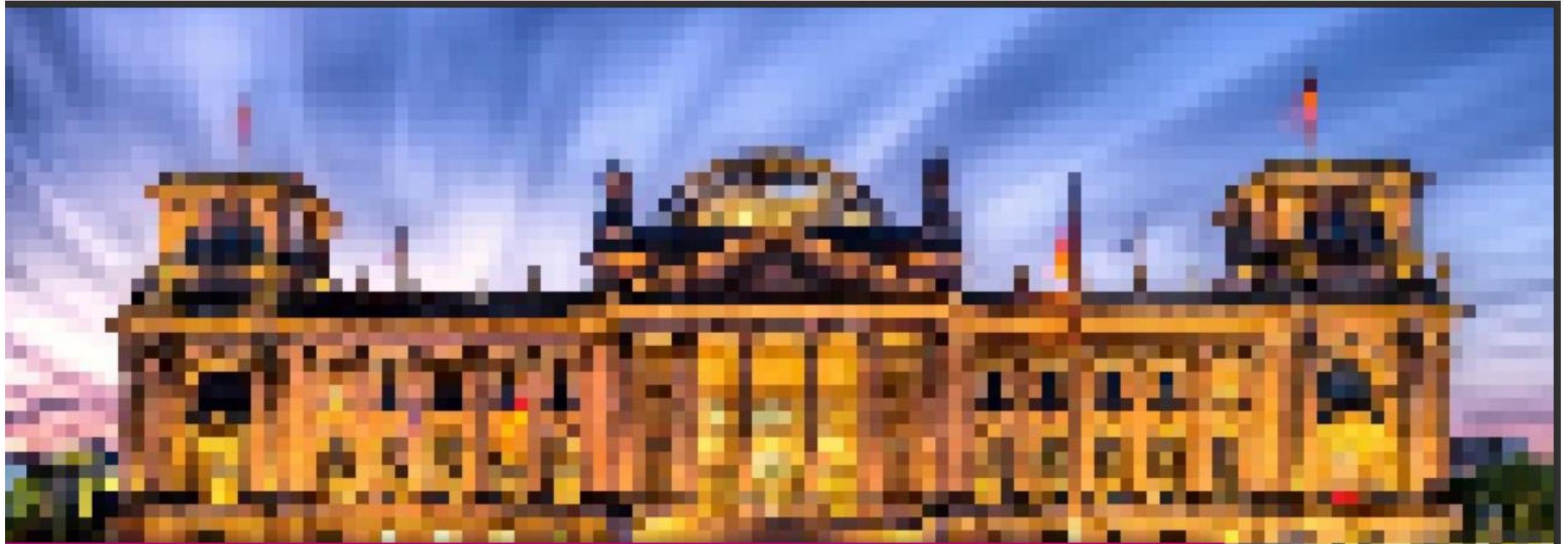


POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025

## **Demokratie: Ein Spiel, das keinen Spaß mehr macht?**



Unsere Demokratie baut darauf, dass sich möglichst viele an ihr beteiligen und sich engagieren. Aktuell scheint es, dass Vielen die Lust an der demokratischen Partizipation verloren geht und die Demokratie selbst auf dem Spiel steht. Doch wie wäre es, wenn wir tatsächlich Demokratie als ein Spiel betrachten würden? Wie würden Game Designer über Demokratie nachdenken? Ein kaputtes Spiel, das keinen Spaß mehr macht? In dem Vortrag soll eine spielerische Perspektive auf die Demokratie eingenommen werden, um besser zu verstehen, wo ihren Spielerinnen und Spielern die Lust an der Beteiligung verloren geht. Ausgehend von den Ergebnissen des Forschungsprojekts EMPAMOS wird gezeigt, was wir aus Spielen für eine motivierendere Gestaltung demokratischer Beteiligungsformate lernen können. EMPAMOS ist ein gemeinsames Projekt der Technischen Hochschule Nürnberg und dem Deutschen Spielearchiv Nürnberg, das die motivierende Strukturen von Spielen analysiert und prüft, wie sich diese auch in spielfremden Kontexten nutzen lassen, um Menschen mehr Spaß und Freude zu bereiten.



# DEMOKRATIE

*Ein Spiel, das keinen Spaß mehr macht?*

# Gamification+politische Bildung



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025

Mögen die Spiele beginnen

aha!

Politische Bildung ist ein MUSS

spass machen

Politische Bildung darf Spaß machen

Social Media wird nicht als Spiel wahrgenommen, enthält aber spielerische Elemente

Spielerische Haltung

»play«  
»game«

Was ist eigentlich ein Spiel?

Setzt der Spaß am Spiel unser kritisches Denken außer Kraft?

JA!

Impuls:  
Prof. Dr. Tomas ...Voit...

Wo steckt der Spaß im Spiel und wie kommt er dort hinein?

Man kann mit spielerischen Mitteln junge Leute ganz anders abholen

Fang den Hut

Juden raus

1938 | 2025

schreibt

"time on device" soll immer erhöht werden

wir können nur wachsam sein und auf die Gefahren für Demokratie aufmerksam machen

Eine Veranstaltung von



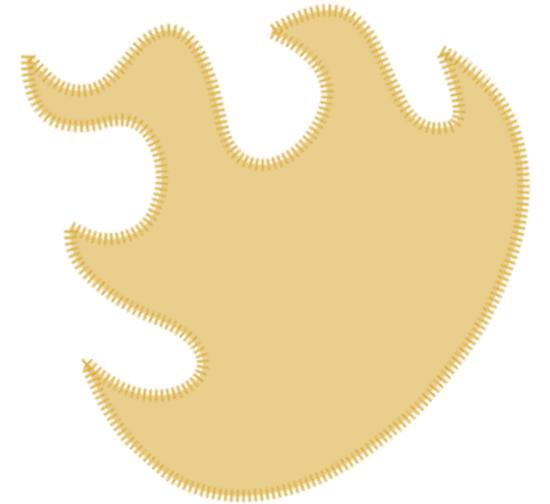
Graphic Recording by atelierhaas.de

# Unsere Sessions



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025

- 🔥 Was hat Minecraft mit Demokratie zu tun?
- 🔥 Eigene Kahoots erstellen
- 🔥 KI – Spielzeug, Gefahr oder Verbündete?
- 🔥 Spiele als Medium für Empathie und Bildung
- 🔥 Demokratievity
- 🔥 Kann man die Demokratie in der Schule retten?  
– ein Game für den Unterricht
- 🔥 Kann Demokratie Spaß machen?
- 🔥 Let's Game UTOPIA!
- 🔥 QUARARO – Demokratie erleben in der Gruppe und im Team
- 🔥 Was lässt sich aus der Bundestagswahl 2025 über Politik lernen?
- 🔥 Bildungsarena Zirbelnuss – einen tag lang die Schulbank drücken – aber nicht im Klassenzimmer, sondern im Stadion.
- 🔥 Gamification: Motivierende Methode oder „Bullshit“? Reflexionssession
- 🔥 Wahlwerkstatt – Demokratieplanspiel
- 🔥 Pre-Game 3.0 – Das Spiel vor dem Spiel
- 🔥 10000 Euro für alle – Du entscheidest!



# Gamification + politische Bildung



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG

## barcamp

15. MÄRZ 2025

## Barcamp - Sessions

**Kann Demokratie Spaß machen?**



Zufall zwingt uns, anders zu denken

**Spiele als Medium**

konkrete Probleme = konkrete Lösungsstrategien

Empathie & Bildung



Menschen und ihre Geschichten im Vordergrund, nicht Zahlen und Fakten

**DÖNER- PREIS- BREMSE**

**1000 Euro für alle - du entscheidest!**



Vorurteile erkennen und abbauen

Sehr Cool - zu wenig Zeit!

Planspiel für Schulen und andere Gruppen



Aufklärungsarbeit superwichtig!

Perspektivwechsel



**KI Spielzeug, Gefahr oder Verbündete**

**Kann man die Demokratie in der Schule retten?**

Vergleichen und Wahlen, Wandel und Parteiensysteme verstehen



Regeln zu brechen kann genauso gut sein wie sie einzuhalten

**Lets game Utopia**

Wettkampfcharakter steigert Produktivität

**EIGEN- WIRKSAM- KEIT**

**Wahlwerkstatt Demokratieplanspiel**

ausprobieren

Anwendung von Demokratie im Alltag



vielfältige Entscheidungsformen erleben und reflektieren

**Stadion als Motivationsfaktor**

**Brücken schlagen**



Bildungsarena Zirbelnuss

**Quararo**

**Schulbank drücken im Stadion**



Protest ist wichtig



Emotionen beeinflussen Wahlentscheidung

Was lässt sich aus der BT-Wahl 2025 lernen?

**Gamification motivierende Methode oder Bullshit**



Tool zum Einstieg

**Eigene Kahoots erstellen**

Lokale Probleme in digitale Utopien umwandeln



**Was hat Minecraft mit Demokratie zu tun?**

Eine Veranstaltung von



Spiel vs Social Media

**INKLUSION**

Methode in unterschiedlichen Kontexten anwendbar



**Pre-Game 3.0**

Förderung der Kreativität

zielgruppen flexibel

**Demokratievity**



Spezialfragen regen zur Diskussion an

angelehnt an Activity soll über Demokratie aufklären



Graphic Recording by atelierhaas.de

# Impressionen





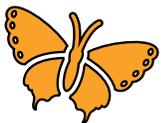
POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025





POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025





POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG

**barcamp**

15. MÄRZ 2025

**Gebt gerne noch  
Feedback ab!**

**Teilt uns eure  
Themenwünsche für 2026  
mit!**

Feedback zum Barcamp 2025



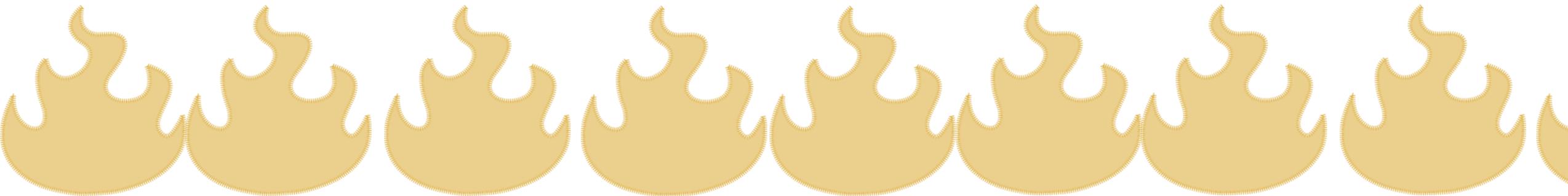


POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG

**barcamp**

15. MÄRZ 2025

# Protokolle



# Kann Demokratie Spaß machen?

by Thomas Voit

Unsere Demokratie steht auf dem Spiel?

Dann wird es höchste Zeit, dass wir sie auch mal als ein Spiel betrachten.

In der Session nehmen wir die Perspektive einer Game Designerin ein, um besser zu verstehen, warum immer mehr Menschen

die Lust an der Demokratie verlieren. Ausgestattet mit dem Kartenset aus der EMPAMOS-Toolbox versuchen wir, die motivationalen Schwachstellen aufzudecken, die dafür sorgen können, dass Demokratie keinen Spaß mehr macht.



## GAME THINKING - OUT OF THE BOX

Die **EMPAMOS®-TOOLBOX** ist Ihr kreatives Denkwerkzeug, mit dem Sie passgenaue Motivationskonzepte für Teams, Organisationen oder Ihre Klienten entwickeln. Die Box enthält Methoden und Materialien, mit denen Sie Lern- und Arbeitswelten motivierend gestalten können.

<https://www.empamos.de/de/>

## Empamos Tool-Box (Game Design Misfits-Modull-Misfitkarten)

### 4 Tische á 3-4 Personen

- Methodenmultiplikator\*innen werden gebrieft (Frage von Thomas Voit: Wer hat das letzte mal gespielt?; Diejenigen Personen werden zu Methodenmultiplikator\*innen gewählt und von Spielführer\*in gebrieft)  
- die restlichen Personen bekommen die Frage: Was für ein Verhalten würden wir uns für junge Menschen wünschen bezüglich politisches Engagement?  
-> Während die Multis gebrieft werden, Austausch in den Gruppen darüber. Eine Blanko-Karte liegt am Tisch, dort soll ein Punkt zu der Frage/eine Antwort festgehalten werden (stichpunktartig)

Multis kommen nach 5 Minuten zurück an die Tische und erklären die Spielregeln. Karten mit Störfaktoren/Demotivationsfaktoren werden verteilt, zB. Spiel könnte zu leicht sein. Es werden zwei Runden gespielt. Jede\*r legt eine Karte ab mit einem Störfaktor, danach werden die Kartenerklärungen reframed bezogen auf das konkrete Thema.

Diskussionsrunde an einem Tisch: Wunsch: Jugendliche sollen Relevanz für politische Themen erkennen.

-> Post-Its (Rot) reframen den Text auf den Spielkarten bezogen auf das Thema (hier Jugendliche sollen Relevanz für politische Themen erkennen).

Transfer/Übersetzungsarbeit der Spielkarten als schwer empfunden, jedoch richtig wichtig.

Next Level: Lösungs-Post-Its (grün)- Gemeinsam wird nun versucht Lösungsstrategien zu finden und die "Probleme" zu reframen.

Feedbackrunde:

### - **Wie habt ihr die Methode erlebt?**

- - Weiter in die Diskussion gehen wollen. Anschlussmethode: wie bedingen sich die "Probleme" gegenseitig?
- - Fokus auf konkrete Probleme gut
- - Sehr spannend, coole Idee.
- - Schwierigkeiten bei der Übertragung; ->für welches Klientel ist das Spiel gedacht?
- - Denkt mal an das Verhalten, das ihr euch von Jugendlichen wünscht; macht n Foto davon, was ist darauf zu sehen? Das ist ein konkreteres Verhalten, was das Spiel ein bisschen "leichter" macht.

Rückmeldung von Thomas Voit: Zufall zwingt uns anders zu denken, deshalb werden die Karten gemischt!

# Kann man die Demokratie in der Schule retten? - Ein Game für den Unterricht

In einer Zeit, in der Populisten und antidemokratische Strömungen immer lauter werden, braucht es ein Werkzeug, das junge Menschen nicht nur informiert, sondern sie aktiv erleben lässt, welche Konsequenzen politische Entscheidungen haben. Das Serious Game "Deine Stimme" zeigt, wie einfach populistische und antidemokratische Strategien gelingen können, und macht das Leben in einer Diktatur für junge Menschen erfahrbar. Das Game wurde für den Einsatz mit Schulklassen konzipiert und im Dezember 2024 veröffentlicht. In dieser Session spielen wir gemeinsam das Game und wir erzählen von unseren Erfahrungen in an Schulen und dem Feedback von Lehrkräften, die es bereits eingesetzt haben. Wir erzählen, warum die meisten Klassen in der Diktatur landen und warum das trotzdem keine schlechte Nachricht sein muss.

<https://www.blz.bayern.de/deine-stimme-game.html>



## Protokoll zu „DEINE STIMME“

- interaktiver Film mit Entscheidungsmöglichkeiten und unterschiedlichen Enden (Diktatur vs. Demokratie)
- Schwerpunkt Spiel: Populismus und populistische Strategien verstehen und erkennen
- spielerischer Umgang mit Wahlkampf von 4 Parteien (KI, Sport, Demokratie, Faschismus) in einem fiktiven Setting
- Thema: Gewalt und wie gehen wir damit als Gesellschaft um?
- Welche Rolle spielen Emotionen im Umgang mit Politik und wie kann damit die gesellschaftliche Stimmung manipuliert werden --> das erkennen die Spielenden an sich selbst (#Deepfake & FakeNews)
- Wenn Klassen das Diktatur Ende wählen, dann gibt es einen Punkt im Spiel wo die meisten Klassen gegen das neue faschistische System protestieren
- Wichtig! Nach Ende des Spiels wird die Frage geklärt wie konnte das (das jeweilige Ende) passieren, was hat dort hin geführt? (#Debriefing)
- großes Interesse der Teilnehmenden das Spiel in ihrer politischen Bildungsarbeit auszuprobieren
- sehr positives Feedback der Teilnehmenden
- Reflexion verschiedener Klassendynamiken und -strukturen (Mädchen- vs. Jungsklassen, Thema Gender etc.)

# Was hat Minecraft mit Demokratie zu tun?

by Gregor Walter

In den letzten drei Jahren haben wir super viele Workshops an Schulen mit Minecraft beziehungsweise Minetest (kostenlos) zum Thema Demokratie und Politik durchgeführt. Minecraft bietet coole Möglichkeiten für den Einsatz mit Jugendlichen im Bildungskontext. Ich stelle konkrete Praxisbeispiele wie Kurzprojekte, Zukunftsnächte und fächerübergreifende Ansätze vor.

## Was macht Minecraft aus?

→ Kein wirkliches Spielprinzip, unbegrenzte Möglichkeiten und besteht aus pixeligen Blöcken

KidsLab versucht Jugendlichen Politik und Demokratie näher zu bringen z.B. Im Rahmen von Workshops. Da Minecraft die Lebenswelt vieler Jugendlichen berührt, kann man diesen Server als Tool, um dies umzusetzen.

Erste Berührungspunkte der Jugendlichen mit diesem Spiel/Server haben zu Chaos geführt: Die Anonymität der Jugendlichen hat zu gegenseitiger Zerstörung der Server geführt.

Mögliche Lösungen:

→ Aufheben der Anonymisierung (es hilft wenn man den Mensch hinter dem Avatar sieht/ erkennt)

→ Aufstellen von Regeln untereinander, um das Spielerlebnis zu verbessern, um das Chaos einzudämmen (Entwicklung eines geregelten Sozialstruktursystems durch die Jugendlichen)

Entwicklung eines der vier Kernelemente des Minecraft – Demokratieprojektes, welches an Schulen stattfindet:

1. Spielerisch Politik entdecken

→ Kahoot Quiz zur Kommunalpolitik  
(Ziel: lokale Entscheidungswege den Jugendlichen näher bringen)

2. Zukunftswerkstatt

→ Man sucht gemeinsam lokale Probleme  
z.B. was stört uns an Augsburg (Kritikphase)

→ Übergang von Kritikphase dann in die Utopiephase  
„wie wäre es im optimal Zustand, was wünsche ich mir“

3. Digitale Umsetzung

→ Utopien in Minecraft bauen/ umsetzen, Jugendliche müssen sich selbst einigen wie sie ihren Server gestalten, was sie sich wünschen

4. Demokratischer Dialog

→ Austausch der Jugendlichen mit Kommunalpolitiker:innen, Vorstellen der Utopien, Darstellungen der Bedarfe von Seiten der Jugendlichen

→ Kinder- und Jugendbeteiligung ist gleichzeitig auch Demokratiebildung für Erwachsene,

da diese damit konfrontiert sind, auch auf die Ideen der Jugendlichen einzugehen bzw. auch in einem gewissen Rahmen umzusetzen (Entwicklung eines gemeinsamen Zukunftsplans)

Umsetzung z.B. im Rahmen einer Zukunftsnacht: → Umsetzung des vier Phasen Demokratieprojekt im Rahmen einer Schulübernachtung, erste Probe Zukunftsnacht im Jahr 2022, inzwischen Durchführung in Schulen in ganz Bayern. Ein Ziel des Projekts ist es unter anderem den Jugendlichen näher zu bringen, dass sie Einfluss auf die Politik und Demokratie haben

Wie wird Realität aus den virtuellen Welten:

→ Jugendliche teilen den kommunalen Politikern ihre Ideen mit und präsentieren ihre gebauten Utopien

→ Erstellen eines gemeinsamen Zukunftsplans zwischen Jugendlichen und Politiker:innen. Man einigt sich auf gemeinsame konkrete, umsetzbare Ziele. Es wird außerdem Zeitrahmen für die Umsetzung festgelegt (6-12 Monate) → Projekt endet an dieser Stelle

Was sagen die Politiker:

- viel Wertschätzung
- Beeindruckt und überrascht von dem Engagement
- „Jugendliche, die gemeinsam Städte bauen und Bürgermeister, die aufmerksam zuhören,“



# PRE-GAME 3.0 - Das Spiel vor dem Spiel

by Wolfgang Fänderl

Wie entstehen Regeln und welche Regeln tun uns gut, inspirieren zu neuen Lösungen, fördern den Gemeinsinn? PRE-GAME 3.0 ist so voraussetzungslos, dass es eigentlich jeder mit jedem überall spielen kann. Es begeistert durch ein einfaches Setting im komplexen Zusammenleben und macht bewusst, wie Regeln entstehen, wirken und weiterentwickelt werden können... wenn dies gewünscht wird ;-)

Es gibt viel zum Wundern, Nachdenken, Lachen und Sich-Einigen...

Auch die Varianten von PRE-GAME 3.0 sind sehr unterschiedlich:

vom Brettspiel bis zur Live-Aufstellung, von der Spielleitung (Joker) über Teilnehmende bis zum\* zur Beobachter\*in... ist vieles möglich.

Und heute ist auch ein experimenteller Ansatz mit dabei, der zum ersten Mal mit euch als Profis der Politischen Bildung und Pionieren der Gamification ausgetestet wird.

Wolfgang Fänderl Päd.M.A., Sozialforscher, Vernetzungsberater und Methodenentwickler, wird in dieser Session Kontext und Ablauf des "Spiels der Spiele" kurz vorstellen... dann wird schon gespielt und ausgewertet. Das Schwerpunkt-Thema im Rahmen der Veranstaltung, die Regeln und Gruppengrößen, Spielfeld und Spielfiguren dürft ihr selbst entscheiden.

Einstieg und Abschlussreflexion werden empfohlen.

Lasst euch inspirieren!



## Entstehung:

Ein leeres *Mensch ärgere dich nicht*-Spielbrett dient als Grundlage zur eigenständigen Entwicklung von Spielregeln.

## Einsatzbereiche:

Das Konzept wurde unter anderem im Themenfeld Arbeitslosigkeit eingesetzt.

## Funktion:

Es dient z.B. als Instrument zur Förderung von Kreativität und Austausch.

## Anwendung:

Zum Beispiel eingesetzt in Seminaren der TU München zur interkulturellen Zusammenarbeit.

## Erweiterung:

Durch zusätzliche Regeln und Handlungsanweisungen, wie beispielsweise Begrüßungen in der eigenen Herkunftssprache beim Betreten bestimmter Spielfelder, wird die Interaktion gezielt gefördert. Man kann während dem Prozess des Spielens Regeln etablieren, die einem helfen über Regeln zu reden -> man kann damit kreativ immer weiterarbeiten

## Einsatz von Joker im Spiel

Der **Joker** kann von der Gruppe bei Bedarf eingesetzt werden, sodass der Gruppenleiter nicht dauerhaft präsent sein muss. Dies ermöglicht den Teilnehmenden, sich eigenständig über die weitere Organisation auszutauschen und gemeinsam zu entscheiden, ob sie den Joker nutzen möchten. Der Einsatz des Jokers fördert den Austausch innerhalb der Gruppe, gibt Impulse zur Reflexion und unterstützt den Transfer der gewonnenen Erkenntnisse

## Fragen:

**Dauer des Spiels:** Für eine sinnvolle Durchführung, einschließlich Einführung und Auswertung, sollte etwa eine Stunde eingeplant werden. Besonders die Auswertung ist zentral für den Erkenntnisgewinn. Eine kürzere Spieldauer ist weniger empfehlenswert.

**Grundlage des Spiels:** Das Spiel muss nicht zwingend auf einem *Mensch ärgere dich nicht*-Brett basieren. Grundsätzlich funktioniert es so, dass beim Betreten eines Spielfelds eine zuvor platzierte Fragestellung aufgedeckt wird. Die nächste Person, die dieses Feld betritt, beantwortet die Frage – ähnlich einer Ereigniskarte.

**Eignung für die Teamentwicklung:** Die Methode eignet sich besonders für die Teamentwicklung, insbesondere in herausfordernden Situationen. Durch das gemeinsame Formulieren und Bearbeiten von Fragen entsteht ein strukturierter Reflexionsprozess. Im Fokus stehen die Analyse der erhaltenen Antworten, das Entwickeln von Lösungen und die Wahrnehmung der eigenen Wirksamkeit im gemeinsamen Prozess – zentrale Ziele des *Pre-Game*-Ansatzes

## Was wäre ein runder Abschluss von dem Spiel?

Die Abschlussrunde könnte sich auf folgende Fragen konzentrieren:

- Welche Erfahrungen habe ich während des Spiels gemacht?
- Welche Prozesse haben im Spiel stattgefunden, die möglicherweise nicht direkt wahrnehmbar waren, aber durch Austausch und Reflexion sichtbar werden?
- Welche Beobachtungen habe ich von außen gemacht?
- Welche Erkenntnisse lassen sich auf den Alltag übertragen



## Praxis-Einstieg in das Pre-Game

### 1. Themenfestlegung:

2. Einführung in das Thema der Sitzung, z. B. *Gamification in der politischen Bildungsarbeit*.

### 3. Regeldefinition:

- Festlegung grundlegender Spielregeln: Gibt es Aspekte, die vermieden werden sollen? Welche Elemente sind wünschenswert?
- Beispiel: *Keine Teilnahmeverpflichtung* (Regel), *Klarheit darüber, wen ich mit dem Spiel erreichen kann* (Motivation).

### 4. Spielsetting:

- Gruppenzusammensetzung: Acht Teilnehmende plus eine Joker-Person.
- Möglichkeit der Einteilung in kleinere Gruppen.

### 5. Spielablauf:

- Festlegung des Zeitrahmens, z. B. 30 Minuten.
- Jede Person erhält drei Kärtchen zur Themenreflexion und notiert drei Fragen.
- Die Möglichkeit zur passiven Teilnahme als Beobachter ist gegeben.
- Zeitrahmen zur Frageformulierung: ca. 5 Minuten.
- Spielfeldgestaltung: Bei neun Teilnehmenden ergeben sich etwa 27 Felder, sodass jede Person drei bis vier Fragen platzieren kann.



## die drei wichtigsten Erkenntnisse:

- Die Methode ist vielseitig einsetzbar und lässt sich an unterschiedliche Zielgruppen und Themen anpassen. Sie eignet sich für verschiedene Kontexte und bietet eine einfache Möglichkeit, kreative Prozesse zu fördern. Zudem unterstützt sie die Kommunikation und kann als effektiver Einstieg in ein Thema dienen

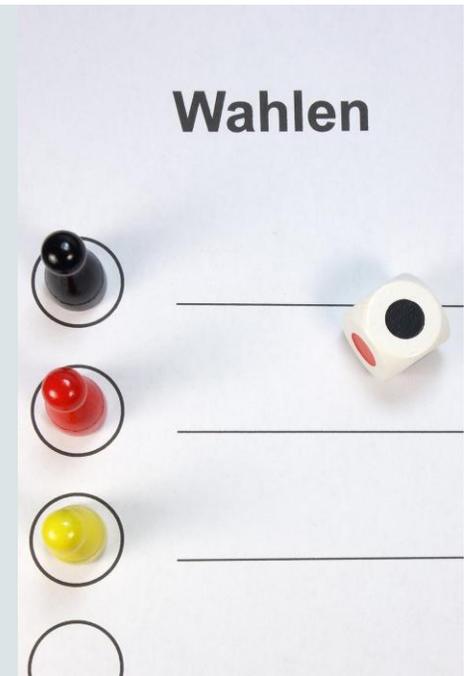
# Was lässt sich aus der Bundestagswahl 2025 über Politik lernen?

by Dr. Deniz Anan

Bundestagswahlen haben immer situative und situationsübergreifende Aspekte.

Die Didaktik der Politischen Bildung strebt an, aus der Beschäftigung mit konkreter Politik allgemeine Erkenntnisse über Politik abzuleiten.

Ziel der Session ist es daher, in der gemeinsamen Diskussion herauszuarbeiten, welche typischen Züge „des Politischen“ sich aus der Wahl bestimmen und in politischen Bildungsprozessen anwenden lassen.



Die Session beginnt mit einer kurzen Vorstellungsrunde.

Es wird diskutiert was an der Bundestagswahl 2025 bemerkenswert oder auffällig war.

- Die hohe Wahlbeteiligung
- Die radikaleren Parteien haben zusammen genommen sehr viele Prozentpunkte gesammelt
- Die großen Verschiebungen in der Abstimmung

Es wird auf die Statistiken der Wahl eingegangen.

Nun wird die Frage gestellt, wie man aus dem Wahlverhalten für die Zukunft lernen kann.

Hierbei wird auch auf das Wahlverhalten der jungen Menschen eingegangen.

Es werden Punkte für die Verallgemeinerbare Erkenntnisse für den Politik-Unterricht gesammelt.

# Spiele als Medium für Empathie und Bildung

by Lisley Viraphong

Causa Creations ist ein Gamestudio aus Wien, das sich auf die Entwicklung von Spielen mit Bildungshintergrund und komplexen sozialen Themen spezialisiert hat. Die Spiele befassen sich sowohl mit Erinnerungskultur als auch mit aktuellen Themen wie Klimawandel und Migration. Spiele können mehr sein als ein Unterhaltungsmedium. Vor allem für jüngere Generationen, die mit digitalen Spielen aufgewachsen sind, können Spiele durch ihre interaktive Natur einen nachhaltigen Effekt erzielen. In dieser Session sprechen wir über die Entwicklung des interaktiven Motioncomics "Songs of Travel", der 5 verschiedene Migrationsgeschichten unterschiedlicher Menschen erzählt.

Wir beschäftigen uns anhand von „Songs of Travel“ damit, wie politische Bildung und Games in Verbindung stehen können und wie Spiele dabei auf Jugendliche wirken. Songs of Travel kann dabei auch direkt mit in die Praxis genommen werden.



## Songs of Travel: interaktiver motion-comic

**Playstore:** [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CausaCreations.SongsofTravel&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.CausaCreations.SongsofTravel&pcampaignid=web_share)

**Das Besondere:** 5 verschiedene Leute wurden interviewt, die echte Migrationserfahrungen haben. Umsetzung im Comic anhand von unterschiedlichen Fragen. Videos und Interviews sind im Spiel vorhanden, damit Realitätsbezug dargestellt werden kann. Dieses Format gewählt, damit Menschen in den Vordergrund gestellt werden und nicht irgendwelche Zahlen und Fakten

**Verwendung in Schulklasse:** mensch spielt mit den SuS eine Geschichte durch.

**Workshopbeginn:** offene Frage. Was bedeutet Heimat für dich? Antwort beruht oft auf Emotionen/Werte. **Idee:** damit Leute, die keinen Migrationshintergrund haben, die verschiedenen kulturellen Facetten zu verstehen. **Dauer Spiel:** 45 Minuten, das heißt, mensch kann eine Geschichte auch gut in eine Schulstunde einbetten

Frage: Retraumatisierung? Trigger?

Antwort: Klar, es muss ein geschützter Raum geschaffen werden.

Generell für Jugendliche ab 10; haben bei Sprache aufgepasst; nicht zu graphisch

Frage: Kooperationsspiel?

Antwort: Einzelspiel (unterschiedliche Sprachen).

Übersetzungen in Zusammenarbeit mit verschiedenen EU-Ländern

Frage: Wie kann ich das genau im Unterricht einbringen? Gibt es Handbücher, Materialien?

Antwort: Bis jetzt eigentlich eigene Workshoperstellung/-konzeption.

Feedback ist erwünscht, wenn Workshop durchgeführt wurde.

Frage: Wie genau läuft das Spiel? Was wird "gespielt"?

Antwort: Kleine Minispiele, z.B. Sachen in den Koffer packen.

Empfehlung aus dem Publikum: falls Kinder/Jugendliche mit Fluchtgeschichte in der Klasse sind, mit diesen davor reden, dass das Thema heute besprochen wird und die Frage öffnen, ob Kind dabei sein möchte. Und dann auch ganz wichtig, da emotionales Thema:

Emotionen, die höchst wahrscheinlich aufkommen, gut auffangen!

Welche Themen könnten besser in interaktiven Medien eingebracht werden?

-kulturell bedingtes Anderssein. Buchempfehlung: Kanak Kids von Ana Dimitrova <https://www.thalia.de/shop/home/artikeldetails/A1073150018>

- Fake News; Medienkompetenz (Hinweis hierzu von Session-Geberin: es gibt zu Medienkompetenz noch ein anderes Spiel bezogen auf Klimawandel; daran wird momentan gearbeitet)

Frage: Wie setze ich es konkret im Unterricht um? Komplet in der großen Gruppe/in Kleingruppen?  
Was ist mit Hintergrundwissen?

Idee: Handreichung für Hintergrundinformationen kreieren.

Wie kann ich Sachen, die gesagt werden, wieder gut einfangen (z.B. Parolen gegen bestimmte Menschengruppierungen!)?  
Dafür sind vielleicht ein paar Infos hilfreich, um dagegen zu argumentieren bzw. den Raum gut halten zu können.

Bitte von Session-Geberin: Feedback an sie persönlich per Mail, wenn Workshops umgesetzt wurden.  
Damit vielleicht perspektivisch eine Handreichung erstellt werden kann.

# Gamification: Motivierende Methode oder "Bullshit"? Reflexionssession

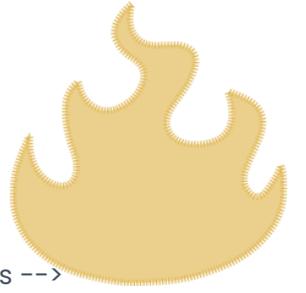
by Johannes Wessel-Bothe

In der europapolitischen Bildungsarbeit nutzen wir immer wieder Ansätze und Tools, die zumindest umgangssprachlich unter Gamification fallen. Etwa im Rahmen einer EU-Stadtrallye in Augsburg oder einem EU-Fake News-Workshop. Durch die Auseinandersetzung im Vorfeld des Barcamps stießen wir immer wieder auf Kritik am Gamification-Konzept. Gamification wird beispielsweise als „Bullshit“ (nach Harry Frankfurt) oder als „Destruktion von Schule und Lehrberuf“ bezeichnet. Die bpb schreibt dazu: „Es kann passieren, dass vorhandene Motivation durch Gamification nicht angeregt, sondern im Keim erstickt wird“. In unserer Session möchten wir mit euch über den Gamification-Begriff reflektieren und auf Grundlage von Praxiserfahrungen überlegen, wie das Konzept gewinnbringend eingesetzt werden kann.



Protokoll:

- Vorstellung Europa Büro (Europe Direct) Stadt Augsburg
- Diskussion:
- Vorteile von Gamification?
- Spaß, Motivation, Kreativität
- junge Menschen kennen sich mit der Methode (Gamification) gut aus --> nah an der Lebensrealität
- bietet die Möglichkeit Themen interaktiv verständlich zu machen (bspw. Kommunalpolitik 'kidsLab')
- Begriff 'Bullshit'
- Harry Frankfurt: #Verabschiedung von der Wahrheit
- im Gaming-Kontext bezieht sich der Begriff auf die Anfangsjahre des Gamificationdiskurs; dort wurden motivationale Elemente extrahiert um va. wirtschaftliche Ziele zu verfolgen, obwohl ein viel komplexeres System!
- Risiken von Gamification?
- mächtige Methode, die dem Zeitgeist unterworfen ist und zur Manipulation und Steuerung von Gesellschaften genutzt werden kann.
- Spiele lenken ab ('reale' Welt vs. digitale fantastische Welten)
- in Spielen werden Hierarchien eingeebnet (als Voraussetzung ein Spiel zu spielen unterwerfen wir uns den Regeln und Rollen) --> das kann für Personen ein Risiko bilden
- Abstand von Leistung und Belohnung wird geringer --> muss alles sofort belohnt werden? wie kann langfristiges Engagement belohnt werden? Frustrationstoleranz stärken?
- motivationale Elemente können eine Art motivationales Exoskelett bilden, welches dazu führt unseren eigenen motivationalen 'Muskel' schwächen bspw. Aufmerksamkeitsfähigkeit (#Belohnung)
- Selbstwirksamkeitstheorie (intrinsische Motivation #Autonomieerleben #soziale Eingebundenheit) vs. Behaviorismus (externe Motivation #Belohnung)
- Möglichkeit der Manipulation --> Lösung: Transparenz und Partizipation auf allen Ebenen
- kann Verlierer



# Eigene Kahoots erstellen

by Gregor Walter

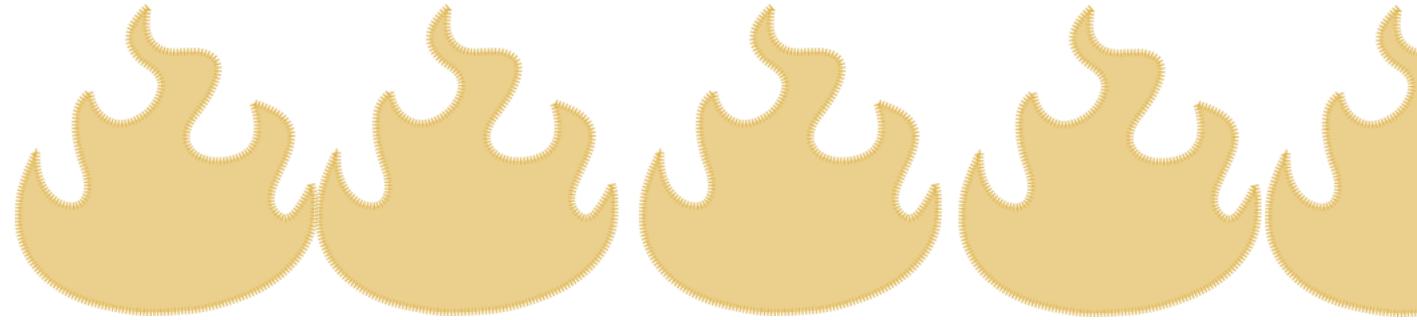
Jeder kennt es. (zumindest alle Jugendlichen) und es macht mega Spaß: Kahoot. Was die wenigsten wissen, man kann super einfach eigene Kahoot mit eigenen Inhalten erstellen und somit einschläfernde PowerPoint Präsentationen verhindern. Ich möchte das gemeinsam mit euch ausprobieren.



<https://kahoot.com/home/family-and-friends/>



Programmieren & IT für Kinder und Jugendliche



In der Session war das Ziel anhand eines Kahoots sich dem Thema „Kahoot selber erstellen“ anzunähern.

Was ist der Mehrwert von Kahoot?

- Anonymität (z.B durch das Verwenden von Fantasienamen)
- Steigert Aufmerksamkeit z.B als Einstieg von Präsentationen
- Gamingcharakter/ Wettkampfcharakter erhöht die Produktivität
- Menschliches Belohnungssystem wird aktiviert
- Folien/Präsentationen können in Kahoot eingefügt werden (Mischung aus Quiz & Präsentation)

Im folgenden hatten die Teilnehmer:innen die Möglichkeit unter Anleitung ihre eigenen Kahoots zu erstellen.

→ KI kann bei der Erstellung eines Kahoots unterstützen.

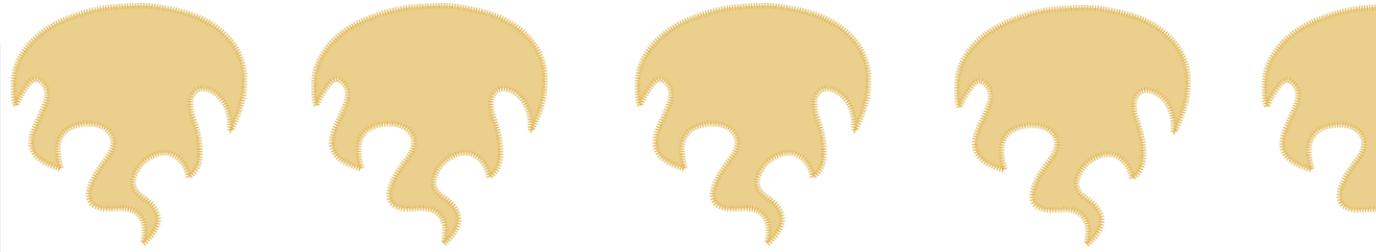
Fazit:

Es handelt sich um ein Tool zur Meinungsabfrage, gut geeignet für beispielsweise Einstiege in Thematiken.

# Wahlwerkstatt - Demokratieplanspiel

by Johanna Heckl

Das Planspiel wurde für Jugendliche in Schulen und Jugendverbänden entwickelt, kann aber mit vielen verschiedenen Gruppen durchgeführt werden. In der Session möchte ich euch das Spiel kurz vorstellen: wie es funktioniert und wie ihr es selbst durchführen könnt. Danach könnt ihr einzelne Teile des Spiels ausprobieren, die Materialien erkunden und Fragen dazu stellen.



## Ziel:

- Demokratie spielerisch erleben
- Demokratieverständnis stärken
- Interesse an politischen Prozessen wecken
- politische Grundbegriffe kennenlernen
- Erkenntnis meine Stimme bewirkt auch etwas
- Politikverdrossenheit vorbeugen



## Was brauch man dafür?

- 3-4 Std Zeit
- Personen mind. 13 Jahre
- 15-35 Personen
- Material bei Kolping Jugend Schwabmünchen erhältlich (ausleihen, kaufen oder aus einer cloud erhältlich),
- es gibt drei verschiedene Varianten

## Was noch wichtig ist

- ca 2-3 Leitungspersonen
- Ein großer Raum mit Tischen und Stühlen wird benötigt
- auch verkürzte Versionen möglich ca. 2,5-3 std



Kolpingsfamilie Schwabmünchen e.V.  
im Diözesanverband Augsburg

## Was ist es?

- Planspiel für SuS im Alter zw. 13-15
- Kurzer Einstieg mit Kennenlernen

## 3 Phasen:

Phase 1: Parteibildung ( Parteien erspielen sich ihr Parteiprogramm) -> Gruppen werden eingeteilt

Phase 2: Wahlkampf (Wahlplakat erstellen, SuS versuchen sich so gut, wie es geht zu präsentieren, 2min Zeit sich vorzustellen)

Phase 3: Gesetzes-Arbeit ( nach der Wahl, zwei Gesetzesentwürfe entwickelt)

- kurzer gemeinsamer Abschluss
- SuS lernen Grundbegriffe kennen

-> Spiel beinhaltet verschiedene Stationen mit Minispielen, um die Grundbegriffe kennenzulernen:

- Memories, Tabu, Wer wird Millionär, Kreuzworträtsel, Halt mal kurz

Link: [www.kolping-schwabmuenchen.de/wahlwerkstatt.JugendfeiltanihrerZukunft](http://www.kolping-schwabmuenchen.de/wahlwerkstatt.JugendfeiltanihrerZukunft)

# 10000 EURO FÜR ALLE - DU ENTSCHIEDEST!

Das Kartenspiel und die Entstehungsgeschichte werden erklärt.

Eine einzelne Runde dauert ca. 5 Minuten. Im Spiel müssen oft Entscheidungen aufgrund der gegebenen Informationen getroffen werden, diese müssen nach jeder neuen Info erneut überdacht werden.

Viele Jugendliche geben der fiktiven Person das Geld nur, wenn sich diese das Geld durch eine Tat auch verdient.

Die Sessiongebende gibt Einblicke in die tägliche Arbeit mit den Jugendlichen und zeigt deren Entscheidungsprozess auf.

Die Gruppe wandelt das Spiel nochmal etwas ab und spielt noch eine weitere Runde.



# 🎮 🤖 KI – Spielzeug, Gefahr oder Verbündete?

by Lorenz Semmler

KI ist überall – in unseren Taschen, in unseren Köpfen und vielleicht bald auch in unseren Bildungsformaten. Aber was bedeutet das für die politische Bildung? Ist KI eine kreative Spielerei, die unsere Methoden bereichern kann? Eine Bedrohung, die Machtstrukturen verfestigt? Oder eine nützliche Helferin für mehr Partizipation und kritische Reflexion? In dieser Session tauchen wir gemeinsam ein: 📍 Welche KI-Tools nutzt du bereits – bewusst oder unbewusst? 🏠 Wo lauern Herausforderungen und ethische Fallstricke? 🚀 Wie können wir KI machtkritisch und emanzipatorisch einsetzen? Ob KI-Fan oder Skeptiker\*in – schnapp dir einen Kaffee und lass uns spielerisch, kontrovers und praxisnah über Chancen & Risiken debattieren! 🗣️ ✨

## Offener Austausch zu Künstlicher Intelligenz

Einstiegsbeispiele: Einsatz bei Planspielen, Feedback, Evaluation

Bedenken des Sessiongebenden:

Bewusstmachung, dass hinter den Tools Profit- und Machinteressen steht. Wir bezahlen mit unseren Daten und Trainings der KI.

KI-Bias: KI bevorzugt bestimmte Denk- und Sichtweisen, und spuckt damit auch die Antworten an.

Massive Machtkonzentration bei einzelnen Unternehmen

Ressourcenverbrauch

Irrglaube: Wirklich Aufwand- und Zeitersparnis? Doppelte Ergebnisse, schnellere Arbeitsweise gefordert?



Öffnung des Gespräches/der Runde:

TNI: Unterstützung beim Studium, positive Erfahrung. Stoff kann verstanden werden.

Problem: Lehrkräfte sind nicht ausreichend ausgebildet, um Kompetenzen und Umgang damit zu schulen. Direkter Anschluss eines anderen TN hierzu: Lehrkraft; Haltung KI ist böse; wir müssen uns selbst und die SuS/Studis dazu befähigen, damit einen guten Umgang zu bekommen und damit zu arbeiten. Es ist nicht richtig, die KI zu verteufeln.

TN 3: Wettkampf gegen die Zeit? Wann fangen wir an, Lehrkräfte darin zu schulen?  
Programm: Schilf <https://www.schilf-akademie.de/> (Fortbildungen für Lehrkräfte uvm.)

Stimme einer Schülerin: viele Lehrkräfte streuben sich dagegen; wir als SuS benutzen es alle. KI hilft mir wirklich!

Impuls von TN 5: Politischer Schritt zur Unterscheidung der verschiedenen Quellen/Inhalten? Es fehlen viele politische Seiten darin, macht mir Sorgen

Meldung einer weiteren Schülerin: große Vorteile von KI; kritische bei emotionaler Unterstützung. Kein Ersatz von menschlichen Emotionen!

TN 7: Sozialarbeit; schwierig mit KI dort; was passiert genau in dieser "blackbox". Statistisch wahrscheinlichste Antwort wird ausgespuckt.

TN 8: Handlungsfrage. Was will ich damit machen?

Wichtiger Punkt auch: Misstrauen. Angst wird geschürt, weil wir keine Kontrolle mehr über produzierte Sachen haben; Arbeit wird einer Person abgesprochen!

Schülerin meldet sich hierzu: Ja, Missvertrauen ist da. Ich habe Angst, dass Lehrkraft mir nicht glaubt, dass ich Sachen selbst geschrieben habe.

Es gibt Vor- und Nachteile: ein Vorteil ist, dass ich mir Sachen auf mich zugeschnitten anschauen kann und so besser lernen kann. Aber KI soll keine Menschen ersetzen.

Aufklärungsarbeit ist super wichtig!

Und wie verwende ich es; was sind Prompts und welche/wie benutze ich (sie)?

## Ansatz-/Lösungspunkte:

- Strukturelles Problem? Hinterfragen der alten Kategorien
- Hype muss gestoppt werden. Programmierer sollten es so runterbrechen, damit ich es als Laie verstehe. Flächendeckend von der Regierung Kampagnen, um Verständnis und Kompetenzen zu generieren.
- Prüfungsformate anpassen (Beispiel: Podiumsdiskussion statt Hausarbeit). Prüfung nicht nur zur Wissensabfrage, sondern ein Lernprozess. In außerschulischer Bildungsarbeit: Beziehungsebene, Wertschätzung, Zeit in Beziehung zu gehen!
- KI als Spiegel unserer Gesellschaft. Ansatz auf die Körperebene zu gehen, auf Emotionen und Beziehungen
- Perspektivwechsel
- Spielerische Verwendung: z.B. suno: <https://suno.com/about>. Wie schauts da aber mit Rechten aus? Regularien/Leitlinien müssen sich teilweise erst entwickeln.

# Let's game Utopia!

by Tabea Widmann

Wie wollen wir in Zukunft miteinander leben? Welche Werte sollen unserem Zusammenleben – dem Zusammenspiel unserer Gesellschaft – zugrunde liegen? Spiele bilden spannende Medien, sich diesen Fragen anzunähern. Als lebendige soziale Räume können in ihnen Werte des Zusammenlebens vermittelt, ausgehandelt und hinterfragt werden. In dieser Session erkunden wir, wie Spiele in ihren entworfenen Zukunftsvisionen gesellschaftliche Normen und ethische Fragen reflektieren und welche Werte in ihren dystopischen oder utopischen Settings verhandelt werden. Daran anschließend wollen wir gemeinsam eigene Visionen über unsere Zukunft entwerfen. Wie sieht unsere gesellschaftliche „Utopia“ aus? Mithilfe der Grow A Game-Karten, einem bewährten Tool zur kreativen Spieleentwicklung, entwickeln die Teilnehmer\*innen eigene Spielkonzepte. Ob Nachhaltigkeit, Gleichberechtigung oder Kooperation – die Karten bieten Inspiration, um spielerische Mechaniken und Narrative zu entwerfen und miteinander in Austausch zu kommen.



## grow-a-game!



Explanation, Instructions, & Templates

The grow-a-game cards are a game design tool developed by Tiltfactor Lab as part of the Values at Play research project. They can be used a number of ways, depending on the size of the group using them and the group's design experience. While the cards can be used within the structure of a formal game, they can also be used to stimulate discussion or to provide constraints for brainstorming sessions. The cards can facilitate analysis of the values present in video games, or they can be used for imagining modifications to existing games or for designing entirely new games.

Description of Cards

There are six card categories in the grow-a-game cards: ACTIONS, CHALLENGES, GAMES, GOALS, WILDCARDS, & VOTES. With the exception of Wildcards, each category has a different color & symbol; the cards have an icon on one side and text on the other. Challenge, Game, & Goal cards all have brief explanations underneath their titles in case the player is unfamiliar with the topic. The cards focus on social values, but they are applicable in a variety of design tasks. Start discussion with the Goals cards, then brainstorm new games with the additional constraints.



[https://www.valuesatplay.org/wp-content/uploads/2007/09/grow-a-game\\_overview.pdf](https://www.valuesatplay.org/wp-content/uploads/2007/09/grow-a-game_overview.pdf)

Protokoll:

- Abfrage wie Gameaffin sind die Teilnehmenden
- Abfrage Zukunftsvisionen (Utopie vs. Dystopie?)
- Themenimpuls:
- Spielwelten sind dahingehend reizvoll, da sie 'extreme' Zukunftsvisionen darstellen können
- anhand von Beispielen erfahren die Teilnehmenden welche Zukunftsvisionen möglicherweise in bestimmten Logiken von Spielen stecken (Anno, Frostpunk, Stardew Valley)
- **'Grow Your Game' Cards** (Schwerpunkt: Werte) --> wie können Werte in Spielen implementiert werden?, welche Werte und Zukunftsvisionen stecken in Spieleklassikern, welche Regeln setzen Spiele?
- Arbeit in Gruppen
- Abschlussdiskussion und Vorstellung Gruppenarbeiten
- Gruppe 1: Spiel: Scrabble, Thema: Freiheit, Verb: integrieren, Extremismus
- Gruppe 2: Anno Reihe soll von einer Kriegs- und Wirtschaftssimulation zu einem Friedensspiel werden --> Anno 1949, Armut, Toleranz, Verzeihen
- Gruppe 3: Monopoly --> wie können wir einen Gerechtigkeitsaspekt in das Spiel bringen?
- Gruppe 4: Wie können Zoos im Sinne des Klimawandels umgestaltet werden?

# DemokratieVITY

by Sophia Sattler

Unser Spiel ist angelehnt an das Gemeinschaftsspiel "Activity". Es gibt vier verschiedene Kategorien (Pantomime, Umschreiben, Zeichnen und Special) bei welchen Begriffe zur Demokratie aber auch allgemeine Begriffe erraten werden sollen. Bedeutet also eine Menge Spaß, während gleichzeitig auch über Demokratie aufgeklärt und dafür sensibilisiert wird. In dieser Session könnt ihr das Spiel testen - wir freuen uns auf euch!



<https://www.kjr-ostallgaeu.de/demokratieivity>

Im Rahmen des Demokratiebudgets des Kreisjugendrings Ostallgäu wurde das Demokratiespiel „Demokratieivity“ entwickelt.

Das Spiel ist an das Gesellschaftsspiel „Activity“ angelehnt. Es sollen dabei Begriffe rund um das Thema Demokratie erraten werden. Um den Schwierigkeitslevel zu senken, sind jedoch auch allgemeine Begriffe zu erraten.

Ergänzend zu dem Gesellschaftsspiel Activity, es gibt bei Demokratieivity noch Spezialkarten. Dabei handelt es sich um Quizfragen, Diskussionsfragen und Aufgaben unterschiedlicher Art rund um das Thema Demokratie.

Im Folgenden wurde im Rahmen der Session das Spiel „Demokratieivity“ gespielt.



# QUARARO – Demokratie Erleben in der Gruppe und im Team

by Uta Manz

QUARARO bedeutet Entscheidung und leitet sich vom türkischen Wort „karare“ und dem arabischen Wort „qarar“ ab. Das Spiel wurde von muslimischen Jugendlichen während des Projekts „Extrem Demokratisch – muslimische Jugendarbeit stärken“, entwickelt. Quararo das innovative Demokratielernspiel, um sich mit den unterschiedlichen demokratischen Entscheidungsformen auseinanderzusetzen und spielerisch in der Gruppe zu erfahren wie die Entscheidungsprozesse sich auf die Gemeinschaft und einzelne Personen auswirken. Mit dem Spiel können die vielfältigen Aspekte von Demokratie erörtert, erprobt und erfahren werden. Im Gruppenprozess reflektieren und erproben die Teilnehmenden wie Entscheidungen getroffen werden und wie Vielfalt und Verschiedenheit respektiert werden kann. Die Session besteht aus einer verkürzten Spielsequenz, um Einblick in die Spielweise und die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen demokratischen Entscheidungsformen zu bekommen.

<https://quararo.de/>

## Quararo – Entscheide mit!

Quararo ist eine interaktive Methode zur Auseinandersetzung mit demokratischen Entscheidungsprozessen. Dabei erleben die Teilnehmenden nicht nur verschiedene Entscheidungsformen, sondern reflektieren auch die damit verbundenen Emotionen. Das Spiel wurde im Rahmen des Projekts *Demokratie leben!* von drei jungen muslimischen Frauen entwickelt und eignet sich ab 12 Jahren für Themen wie zum Beispiel Toleranz und Respekt.

## Ablauf und Methodik

- Dauer : 2-3 Stunden, um eine sorgfältige Einführung und Reflexion zu ermöglichen
- Einstieg: Fragen, wie "Wo werden Entscheidungen getroffen" oder "Welche Entscheidung hast du heute als erstes getroffen?"
- Bewusstmachung: die Mitspielenden reflektieren, was eigene Entscheidung ist und was eine fremdbestimmte Entscheidung bedeutet



## Entscheidungsformen

Zu Beginn werden verschiedene demokratische Entscheidungsformen erarbeitet und nacheinander im Spiel angewandt. Jede Entscheidungsform kann nur einmal genutzt werden:

1. **Systemisches Konsensieren** (die Option mit dem geringsten Widerstand wird gewählt)
2. **Mehrheitsentscheidung** (die Mehrheit bestimmt die Lösung)
3. **Konsens** (alle müssen zustimmen)
4. **Parlamentarische Vertretung** (eine gewählte Gruppe entscheidet stellvertretend) **Beispielhafte Szenarien:**
  - **A: Sachthema** – *Was bedeutet Entschuldigung?*
  - Die Gruppe gestaltet ein Plakat zum Thema „Entschuldigung“. Begriffe wie Ehrlichkeit, Verzeihen oder Wiedergutmachung werden gesammelt. Anschließend wird eine Entscheidungsform gewählt, z. B. die Mehrheitsentscheidung mit einer begrenzten Zeit von 5 Minuten.
  - **B: Persönliche Betroffenheit** – *Die Neuen*
  - Geflüchtete Jugendliche werden in der Schule ausgegrenzt. Wie reagiert die Gruppe auf Diskriminierung im Schulalltag?
  - **C: Faktenbasiertes Szenario** – *Der Rollstuhlfahrer*
  - Eine Person im Rollstuhl verpasst ihren Zug aufgrund einer Baustelle. Der nächste Zug ist nicht barrierefrei. Wie kann eine Lösung gefunden werden?
  - **D: Notfallsituation** – *Die Verfolgungsjagd*
  - Ein Freund wird von rechtsradikalen Jugendlichen verfolgt. Die Gruppe muss schnell eine Entscheidung treffen, wobei hier nicht zwingend Konsens erforderlich ist.

Quararo ermöglicht so eine praxisnahe Auseinandersetzung mit Entscheidungsprozessen und fördert die Reflexion über demokratische Werte im Alltag

## die drei wichtigsten Erkenntnisse aus der Session:

1. Vielfältige Entscheidungsformen erleben und reflektieren
2. Praktische Anwendung von Demokratie im Alltag
3. Förderung der Empathie und Reflexion durch emotionale Auseinandersetzung

Bildungsarena Zirbelnuss - Einen Tag lang die Schulbank drücken – aber nicht im Klassenzimmer, sondern an einem besonderen Lernort: im Stadion.

by Marlene Hartung

Das Projekt nutzt die Begeisterung für den (Profi-)Fußball, um Schülerinnen und Schüler aus Augsburg Stadt und Land ein einzigartiges Lernerlebnis zu ermöglichen. Dazu werden niederschwellige Workshops rund um die Themen politische und gesellschaftliche Bildung angeboten. Die Bildungsarena ist Mitglied im bundesweiten Netzwerk von Lernort Stadion. Die Bildungsarena Zirbelnuss startete im Frühjahr 2024. In der Session soll das Grundprinzip der Bildungsarena Zirbelnuss mit ihrem Angebot kurz erläutert werden. Danach werden wir uns einem neuen Workshopangebot, welches in Kooperation mit europe direct der Stadt Augsburg stattfindet, beschäftigen. Thema: EU vs. Fake News!

<https://www.fcaugsburg.de/page/bildungsarena-zirbelnuss-527>



Das Netzwerk Lernort Stadion e.V. wird kurz vorgestellt. Das Ziel ist die politische und gesellschaftliche Bildung für bildungsbenachteiligte Jugendliche zielgruppengerecht zu vermitteln. Der Standort im Stadion macht es für die Jugendlichen zusätzlich interessant.

Die Schnittstelle zu Europe Direct wird erklärt. In diesen Konzepten geht es darum, den Jugendlichen Europa näher zu bringen und das Thema "Fake News" zu behandeln.

Die Workshops sind von Schulklassen und anderen Institutionen sehr stark nachgefragt.



# Impressum



**Bezirksjugendring Schwaben** des Bayerischen Jugendrings  
Körperschaft des öffentlichen Rechts

Geschäftsstelle:  
Heilig-Kreuz-Str. 4 | 86152 Augsburg  
Telefon: 0821/455494-18  
E-Mail: [Lisa.Schnatterer@bezjr-schwaben.de](mailto:Lisa.Schnatterer@bezjr-schwaben.de)

V.I.S.D.P.: Frederik Schießl (Vorsitzender)

Umsetzung und Gestaltung: Lisa Schnatterer  
Verwendete Bilder ohne Angabe: [pixabay.com](https://pixabay.com)  
Logo: Kühe im Netz GmbH  
Grafiken: atelierhaas

Augsburg, im März 2025



POLITISCHE BILDUNG SCHWABEN  
DER NETZWERKTAG  
**barcamp**  
15. MÄRZ 2025

# DANKE FÜR EUREN BEITRAG zum #bcpbs2025



Bezirksjugendring  
Schwaben



Bayerische Landeszentrale  
für politische Bildungsarbeit



poli ti sche  
bildung  
schwaben

2023 PIXEL JEFF