

Das sind wir!



**Regina!
(Pädagogin, Junior Uni
Daun)**

Unsere Stimme für die Demokratie

Ein von Jugendlichen und Kindern erfundenes Spielprojekt zur politischen Bildung und nachhaltigen Förderung von regionaler Kinderpartizipation

Alexandra Daniel (16), Celia Triebe (12), Emelie Remsperger (18),

Kiana Akbary (11), Leon Konrad (17), Marlon Hubbert (13)

Daun (Landkreis Vulkaneifel), Rheinland-Pfalz

In Zusammenarbeit mit der Junior Uni Daun

Wer wir sind

Wir sind Alexandra Daniel (16), Celia Triebe (12), Emelie Remsperger (18), Kiana Akbary (11), Leon Konrad (17) und Marlon Hubbert (13): eine von Leon erst vor fünf Wochen zur Gestaltung des Wettbewerbsbeitrags, den wir bei einer Demokratieveranstaltung in Daun ausprobieren werden, einberufene Jugendgruppe aus dem Landkreis Vulkaneifel. Wir sind zwischen elf und achtzehn Jahre alt, besuchen unterschiedliche Schulen und kommen aus sehr verschiedenen Lebenssituationen. Was uns verbindet, ist nicht eine gemeinsame Institution oder eine Vorgabe von außen, sondern eine Frage, die uns alle beschäftigt: Warum haben Kinder in diesem Land eine Stimme, die indirekt gesetzlich verankert ist, aber im Alltag kaum gehört wird?

Die Junior Uni Daun, ein außerschulischer Lernort in unserer Region, der Kindern und Jugendlichen kostenfreien Zugang zu Bildung, Forschung und gesellschaftlichem Engagement ermöglicht, hat uns den Rahmen gegeben, dieser Frage gemeinsam nachzugehen. Aus dieser Zusammenarbeit ist unser Pilotprojekt entstanden. Wir haben uns zum Ziel gemacht, über das Jahr hinweg mit Kindern und Jugendlichen an unseren Schulen ein nachhaltiges Demokratiespiel zu entwickeln, das die Repräsentationslücke von uns in der Politik schließen soll, uns mit Demokratie und ihren Werten verbindet und Kindern und Jugendlichen in unserer ländlichen Region, die noch kein Kinder- und Jugendparlament hat, eine Stimme gibt.

Das Spiel als Teil unseres Projekts, das wir Ihnen und Euch hiermit vorstellen, ist in dieser Version fertig entwickelt, gestaltet und soll einen Zwischenstand von unserem diesjährigen Weg zeigen. Dafür haben wir uns fünf Wochen lang jeden Freitagabend nach der Schule für jeweils zwei Stunden in der Junior Uni Daun getroffen, wo wir unsere Materialien erhalten haben. Darüber hinaus haben wir in unserer Freizeit intensiv an dem Projekt weitergearbeitet.

Seinen ersten öffentlichen Test erlebt „Unser Demokratiespiel“ beim Demokratiefest der Junior Uni Daun: Kinder und Jugendliche sollen es dort direkt ausprobieren, gemeinsam spielen und uns ihre Rückmeldungen geben. Diese Erfahrungen wollen wir systematisch auswerten und das Spiel auf dieser Grundlage mit dem langfristigen Wunsch bzw. dem Zukunftsausblick, es dieses Jahr auch in unseren Schulen und anderen Bildungsorten der Region lebendig werden zu lassen, weiterentwickeln.

Warum wir uns engagieren

Kinder haben eine Stimme. Sie müssen sie sich nicht verdienen und sie müssen sie sich nicht von Erwachsenen erst verleihen lassen. Artikel 12 der UN-Kinderrechtskonvention, die Deutschland vor mehr als dreißig Jahren ratifiziert hat, hält das seit 1989 verbindlich fest:

Jedes Kind hat das Recht, seine Meinung frei zu äußern und diese Meinung muss in allen das Kind betreffenden Angelegenheiten angemessen berücksichtigt werden.

Doch wie weit der rechtliche Anspruch von der gelebten Realität entfernt ist, zeigt der Kinderrechte-Index des Deutschen Kinderhilfswerks von 2024 in aller Deutlichkeit: Nur vier Prozent der befragten Kinder und Jugendlichen gaben an, häufig mitbestimmen zu können. Dreiunddreißig Prozent sagten, dass sie nie mitbestimmen können. Nicht selten, nicht manchmal, sondern nie. Diese politische Kennziffer beschreibt eine Erfahrung, die viele von uns selbst kennen.

(Quelle:

Deutsches Kinderhilfswerk, Kinderrechte-Index 2025 – Ländersteckbrief Rheinland-Pfalz, S. 3.

https://www.dkhw.de/filestorage/1_Informieren/1.1_Unsere_Themen/Kinderrechte/Kinderrechte-Index/2025/Laendersteckbriefe/Kinderrechte-Index_2025-Laendersteckbrief_RP-Deutsches_Kinderhilfswerk.pdf

Wir engagieren uns daher über ein von uns Kindern und Jugendlichen getragenes Projekt, weil wir diese Lücke nicht als unvermeidlich akzeptieren. Und weil das Demokratiefest der Junior Uni Daun uns das Vertrauen gibt, dass sie sich schließen lässt, wenn die Bedingungen stimmen.

Das Demokratiefest der Junior Uni Daun („NextGen: Demokratie mitgestalten“) bietet jungen Menschen aus der Region eine Plattform, ihr gesellschaftliches Engagement zu präsentieren und Demokratie, Teilhabe und Partizipation unmittelbar zu erfahren. Kinder, Jugendliche und Erwachsene begegnen dort Initiativen und Projekten aus der Region und treten miteinander ins Gespräch darüber, wie Mitbestimmung praktisch aussehen kann.

(Quelle: JuniorUni Daun, „NextGen – Demokratie mitgestalten“, <https://junior-uni-daun.de/nextgen-demokratie-mitgestalten/>)

„Kinderrechte sind seit über dreißig Jahren verbindliches Recht. Ich will, dass sie auch im Alltag ankommen und nicht von oben verordnet werden, sondern von Kindern selbst erlebt und eingefordert werden. In unserer Gruppe sind wir daher schnell auf die Idee von einem Spielformat gekommen, mit dem wir zeigen, dass das möglich ist, wenn man die richtigen Bedingungen schafft. Wir freuen uns alle sehr darüber, dass uns das Demokratiefest eine Plattform dafür bietet.“

— Leon Konrad, 17 Jahre, Mitglied unserer Projektgruppe

Ein Kinder- und Jugendparlament gibt es im Kreis Daun bislang nicht. Wir wollen das hier nicht beklagen, sondern nüchtern festhalten, weil es uns auf unsere Idee gebracht hat, aufgrund der Konzeption von solchen Beteiligungsformaten etwas anderes auszuprobieren. Klassische Partizipationsformate wie Jugendparlamente arbeiten mit begrenzten Repräsentationsplätzen und setzen voraus, dass Kinder ihre Interessen bereits artikulieren können. Außerdem erreichen sie aufgrund von strukturellen Hürden manchmal nicht alle gesellschaftlichen Gruppen in unserem Alter, die sich in den Schulen aufhalten. Unser Spiel kennt diese Begrenzung nicht und hat Platz für alle. Jede spielende Person hat eine Stimme

und kann sich selbst erproben und ihre Fähigkeiten sowie Interessen kennenlernen, unabhängig von Redegewandtheit, schulischer Herkunft oder Selbstvertrauen. Die Anliegen, die im Spielverlauf entstehen, sind außerdem nicht nur pädagogische Übungsprodukte, sondern konkrete, aus der eigenen Lebenswelt gespeiste Forderungen von uns. Perspektivisch lassen sie sich systematisch erfassen und als verdichtetes Sprachrohr an politische Entscheidungsträger in unserer Region vermitteln. Dieses Sprachrohr soll eines sein, das weniger begrenzt und lebensweltlich präziser sowie niedrigschwelliger sein soll als es die uns bekannten Kinder- und Jugendbeteiligungskonzepte, sind.

Die doppelte Lücke

Bei der Beschäftigung mit dieser Frage sind wir auf zwei Probleme gestoßen, die sich gegenseitig verstärken und die zusammen erklären, warum bestehende Partizipationsangebote so viele Kinder nicht erreichen.

Das erste Problem ist eine Kompetenzlücke: Viele Partizipationsformate, wie Jugendparlamente, Anhörungsverfahren, Beteiligungswerkstätten, setzen voraus, dass Kinder ihre eigenen Interessen bereits klar benennen können, dass sie wissen, welche demokratischen Strukturen es gibt, und dass sie das Selbstvertrauen mitbringen, in einem formalen Rahmen zu sprechen. All das sind Fähigkeiten, die nicht selbstverständlich sind. Sie hängen stark davon ab, ob Kinder in ihrer Familie, in ihrer Schule und in ihrem Umfeld die Erfahrung gemacht haben, dass ihre Stimme gehört wird. Wer diese Erfahrung nicht gemacht hat, wird auch im schönsten Beteiligungsformat schweigen.

Das zweite Problem ist eine Identifikationslücke: Viele Kinder wissen nicht, dass sie überhaupt ein Recht auf Beteiligung haben. Demokratie wird für sie als etwas Erwachsenes, Abstraktes, Fernes wahrgenommen. Sie erleben nicht, dass ihre Meinung zählt: nicht zu Hause, nicht in der Schule, nicht in der Gemeinde. Das Ergebnis ist kein bewusster Rückzug, sondern die Annahme, dass ihre Stimme nicht gehört wird.

Ein konkretes Beispiel macht das deutlich: Ein zwölfjähriges Kind, das findet, dass der Schulhof zu wenig Grün hat und zu laut ist, hat eine valide politische Wahrnehmung. Aber wenn dieses Kind nicht weiß, dass es das Recht hat, diese Wahrnehmung einzubringen und wenn es nicht weiß, *wo* und *wie* es das tun kann, dann bleibt diese Wahrnehmung im Stillen und erreicht nicht die Menschen, die über das Schulgelände entscheiden. Hier ist der Punkt, an dem unser Projekt ansetzt.

Unsere Antwort lautet: Kinder sind durchaus in der Lage, ihre Interessen zu artikulieren und in demokratische Prozesse einzubringen, *wenn* die Rahmenbedingungen so gestaltet sind, dass diese Fähigkeiten entstehen und erprobt werden können. Unser Demokratiespiel schafft diesen Rahmen. Es vermittelt nicht zuerst Wissen über diese, sondern macht Demokratie erlebbar und ihre Werte schätzenswert durch das Spiel selbst.

„Ich hab ehrlich gesagt vor der Arbeit in unserer Gruppe nicht gewusst, dass ich in meinem Alter überhaupt ein Recht habe, mitzureden. Das klingt komisch, aber es hat sich für mich wirklich was verändert, als ich das verstanden hab.“

— Kiana Akbary, 11 Jahre, Mitglied unserer Projektgruppe

Wie unser Projekt entstanden ist

Die Projektidee begann nach Zusammenrufen des Jugendgremiums für die Gestaltung des Wettbewerbsbeitrages, den wir auf dem von der Junior Uni Daun initiierten Demokratiefest unserer Kleinstadt Daun vorstellen werden, mit einer Diskussion in unserer Gruppe über die Frage, warum Kinder in Deutschland zwar formal politische Rechte haben, diese aber im Alltag kaum wahrnehmen. Aus dieser Diskussion entstand der Wunsch, nicht nur darüber zu reden, sondern etwas zu bauen, das anderen Kindern die Erfahrung ermöglicht, die viele von uns selbst erst machen mussten: die Erfahrung, dass die eigene Stimme zählt.

Die Junior Uni Daun hat uns dabei von Anfang an unterstützt. Die Junior Uni ist ein außerschulischer Bildungsort im Landkreis Vulkaneifel, der nach dem Grundsatz arbeitet, dass der Zugang zu Wissen und gesellschaftlichem Engagement nicht von sozialer Herkunft oder finanziellen Möglichkeiten abhängen darf. Sie stellt uns alle Materialien kostenfrei zur Verfügung und gibt uns den institutionellen Rückhalt, den wir für das Projekt brauchen. Begleitet werden wir von der freiberuflichen Honorarprofessorin Regina Figalist-Güth, die uns organisatorisch unterstützt, ohne inhaltlich einzugreifen.

Alle inhaltlichen Entscheidungen – von der Grundstruktur des Spiels über die Themenfelder bis hin zu den einzelnen Karten und Spielmechaniken – wurden von uns selbst getroffen. Das war uns wichtig: Ein Spiel über Kinderpartizipation, das nicht selbst partizipativ entwickelt wurde, würde seinen eigenen Anspruch verfehlen. Der Entwicklungsprozess war damit kein Mittel zum Zweck, sondern selbst schon ein Teil des Projekts.

Das Spiel, als Teil unseres langfristigen Partizipationsprojekts, wird erstmals beim Demokratiefest der Junior Uni Daun der Öffentlichkeit vorgestellt. An einem eigenen Stand können Kinder und Jugendliche es direkt ausprobieren, gemeinsam spielen und ihre Rückmeldungen einbringen. Diese erste Begegnung des Spiels mit seiner Zielgruppe verstehen wir bewusst als offenen Prozess: Unser Spiel soll nicht für Kinder fertig sein, sondern durch sie fertig werden. Unsere Zielgruppe wird also zur Mitgestalterin des Produkts, das für sie entsteht.

Was das Spiel tut – und was nicht

Unser Demokratiespiel ist kein Lernspiel im klassischen Sinn. Es erklärt Demokratie nicht, testet kein Wissen ab und enthält keine richtigen oder falschen Antworten. Und es gibt nicht nur einen Sieger, sondern alle Spielenden können entscheiden, wann und was sie „gewonnen“ haben.

Alles in allem ist es ein Brettspiel für Kinder der vierten bis sechsten Klasse, das Demokratie erlebbar macht: durch das Formulieren eigener Anliegen, das Aushandeln unterschiedlicher Perspektiven und das Erleben, dass die eigene Stimme im Spiel tatsächlich in die Außenwelt verändern kann.

Dass wir uns zur Steigerung der Kinder- und Jugendpartizipation für ein Spiel entschieden haben, war keine zufällige Wahl. Spiele schaffen einen Rahmen, in dem Fehler keine Konsequenzen haben und Ausprobieren selbstverständlich ist. Sie setzen keine besonderen Vorkenntnisse voraus, sondern laden zum Mitmachen ein. Und sie erzeugen eine Eigenmotivation, die abstrakte Wissensvermittlung selten erreicht: Kinder wollen spielen. Das nutzen wir.

Der pädagogische Grundsatz, dem wir dabei folgen, lässt sich so zusammenfassen: Demokratische Haltungen entstehen nicht durch Belehrung, sondern durch Erfahrung.

Kinder sollen nicht zuerst lernen, was Demokratie bedeutet, und dann erleben, ob das stimmt: Sie sollen es im Spielverlauf selbst erfahren und erst danach verstehen, was sie dabei getan haben. Die Reihenfolge ist für uns also entscheidend.

Stand der Erprobung und Zukunftsausblick (Pilotphase)

Das Spiel ist Teil eines größeren Projektes und befindet sich zum Zeitpunkt der Einreichung dieses Beitrags, auch wenn es nach diesem Stand fertig entwickelt und spielbereit ist, als *erste* Version in einem laufenden Entwicklungsprozess. Die erste öffentliche Erprobung findet beim Demokratiefest der Junior Uni Daun statt. Ein systematischer Pilottest an unseren Schulen mit Gleichaltrigen und den Test in Grundschulen wünschen wir uns unmittelbar danach.

Das bedeutet, dass wir noch keinen abschließenden Wirkungsnachweis vorlegen können. Was wir vorlegen wollen, ist etwas anderes: ein Entwicklungsprozess, der selbst bereits partizipativ war. Wir Kinder und Jugendliche, die teilweise zum ersten Mal in einem strukturierten Rahmen über ihre eigenen Anliegen sprechen und erleben, dass unsere Perspektive ernst genommen wird, verändern sich in dieser Erfahrung.

Was uns zuversichtlich macht, dass das Spiel sowohl an unseren Schulen als auch mit Grundschulkindern funktionieren wird, ist vor allem der Prozess, durch den es entstanden ist. Wir haben es in einer Gruppe entwickelt, die in sich bereits vielfältig ist: unterschiedliche Altersklassen, unterschiedliche Schulen, unterschiedliche Herkunftsgeschichten und Weltbilder. Diese Vielfalt war Teil unserer Methode, denn sie hat uns erlaubt, Perspektiven, die sonst leicht übersehen werden, direkt in den Entwicklungsprozess einzubringen und einzelne Spielelemente daran zu prüfen und zu schärfen. Beispielsweise haben wir auch, weil Verwandte aus unserem Umfeld selbst farbenblind sind, etwa bei der Gestaltung des Spielfelds darauf geachtet, zusätzlich zu Farben mit Mustern und Symbolen zu arbeiten, damit das Spiel auch für farbenblinde Kinder ohne Einschränkung zugänglich ist. Bewusst haben wir außerdem das Spiel außerdem so gestaltet, dass es keine Vorkenntnisse voraussetzt und auf Anhieb verständlich ist. Die Rückmeldungen aus dem Demokratiefest werden der erste systematische Schritt sein, auf dem wir aufbauen möchten.

Wie es weitergehen könnte

Nach dem Demokratiefest und der ersten Pilotphase an unseren eigenen Schulen ist unser nächster Schritt eine von unserer Seite aus erstmal gewünschte Zusammenarbeit mit Grundschulen in der Region. Unser langfristiges Ziel ist es nämlich, das Spiel in ein festes AG-Programm zu überführen, das dauerhaft im Schulalltag verankert ist und neben pädagogischem Lerneffekt und Gestaltungsmut auch handfeste Forderungen von Kindern und Jugendlichen sammeln kann, sowohl an den weiterführenden Schulen, die wir selbst besuchen, als auch in den Grundschulen der Region.

Dabei gilt der zuvor genannte Grundsatz, der für uns nicht verhandelbar ist: Das Spiel soll nicht für Kinder fertig sein, sondern durch sie fertig werden. Spielerfahrungen, Reaktionen und Ideen der Kinder, die das Spiel spielen, fließen kontinuierlich in die Weiterentwicklung ein. Die Zielgruppe wird zur Mitgestalterin des Produkts, das für sie entsteht.

Wir wollen Partizipation nicht als ein „Ziel“ erreichen, das am Ende unseres Projekts steht. Sie ist die Methode. Das gilt für die Kinder, die das Spiel spielen werden und es gilt für uns selbst, die wir dieses Projekt als gleichberechtigte Gruppe entwickelt haben.

Eigenständigkeitserklärung

Dieses Projekt ist von Anfang bis Ende unsere eigene Arbeit. Wir haben uns fünf Wochen lang jeden Freitagabend nach der Schule getroffen, haben in unserer Freizeit weitergearbeitet, diskutiert, verworfen und neu angefangen. Die pädagogische Grundidee, der Aufbau des Spiels, die Themenfelder, die Spielmechaniken, das Demokratiemeter, jede einzelne Karte, das Regelwerk, die Spielanleitung; all das haben wir selbst erdacht, entwickelt und entschieden. In diesen Prozess floss neben unseren gemeinsamen Erfahrungen auch „unterstützend“ (innerhalb der Gruppe) konkretes Fachwissen zu dem Thema ein, etwa aus Leons Arbeit im Jugendbeirat der National Coalition Deutschland zur Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention, die im Staatenberichtsverfahren Deutschlands vor den Vereinten Nationen tätig ist. Wir alle haben bei diesem Austausch über das Projekt inhaltlich sehr viel voneinander lernen können und darüber hinaus neuen Mut und Gestaltungswillen gestiftet, mit dem wir weiter zusammenarbeiten wollen.

KI-gestützte Werkzeuge haben wir für eines und nur eines eingesetzt: die sprachliche Ausarbeitung und Vereinheitlichung, also die Ausformulierung unserer Ideen sowie die Übertragung in einen einheitlichen und je nach Zweck professionellen und kindergerechten Stil. Weil wir aus unterschiedlichen Altersklassen kommen und unterschiedlich schreiben und Notizen festhalten, wollten wir sicherstellen, dass unsere Ideen einheitlich und professionell kommuniziert werden und dass die Karten und Regeln für alle spielenden Kinder gleich gut verständlich sind. Kein einziger inhaltlicher Gedanke in diesem Projekt stammt aus einer KI. Was hier steht, haben wir gedacht. Was hier gespielt werden kann, haben wir gebaut.

Die Zitate in diesem Beitrag stammen von uns selbst. Sie wurden nicht konstruiert oder nachträglich formuliert, sondern entstanden in unseren gemeinsamen Gesprächen.

Junge Menschen setzen sich mit komplexen Fragen auseinander. Marlon etwa hat unsere Gruppe mit einem Exkurs über den Verlust von Identität im Zuge von Social-Media-Trends und Industrialisierung beeindruckt. Wir haben uns gegenseitig beeindruckt und das ist eine wichtige Erfahrung, die wir aus diesem Projekt mitnehmen möchten, da sie uns für Adultismus sensibilisiert.

Aufbau, Ablauf und pädagogische Konzeption

Einleitung und pädagogischer Rahmen

Der folgende Abschnitt dokumentiert das Spiel in seiner pädagogischen Konzeption und seinem konkreten Aufbau. Er richtet sich neben der Jury an Lehrkräfte, Pädagoginnen und Pädagogen sowie alle, die das Spiel in einem schulischen oder außerschulischen Kontext einsetzen möchten.

Das Demokratiespiel wurde entwickelt, um Kindern (erstmal im Speziellen) der vierten bis sechsten Klasse demokratische Prozesse in einer erfahrungsorientierten und alltagsnahen Form zugänglich zu machen. Es verbindet spielerische Elemente mit strukturierten Reflexionsphasen und orientiert sich an der Annahme, dass Demokratie am nachhaltigsten verstanden wird, wenn sie nicht abstrakt erklärt, sondern im gemeinsamen Handeln erlebt wird. Das Spiel richtet sich an Kleingruppen von drei bis vier Kindern und schafft einen Rahmen, in dem eigene Anliegen formuliert, Perspektiven ausgehandelt und Entscheidungen begründet getroffen werden können.

Zentrales pädagogisches Anliegen ist es, nicht zuerst Wissen über demokratische Strukturen zu vermitteln, sondern eine Haltung erfahrbar zu machen: die Überzeugung, dass die eigene Stimme Gewicht hat und dass Aushandlung besser ist als Durchsetzen. Strukturwissen – über Schülervertretung, Familienrat, Gemeinderat oder Kinder- und Jugendparlament – wird deshalb nicht als Block am Anfang vermittelt, sondern situativ im Spielverlauf eingeführt, wenn es für die Spielenden unmittelbar relevant ist.

Spielfeld und Themenfelder

Das Spielfeld besteht aus vier thematischen Außenfeldern, die ein zentrales fünftes Feld umrahmen. Bei der Entwicklung stand die Frage im Mittelpunkt, in welchen Lebensbereichen Kinder demokratische Werte wie Toleranz, Eigeninitiative und die Gleichwertigkeit jeder Stimme am unmittelbarsten erfahren können. Die vier Themenfelder, Grundrechte, Schule, Familie sowie Gemeinde und Nachbarschaft, sind das Ergebnis dieser Überlegung.

Das Grundrechtfeld nimmt dabei eine besondere Rolle ein: Es verknüpft die vier Erfahrungsräume mit dem normativen Rahmen der UN-Kinderrechtskonvention. Konkret bedeutet das, dass die Karten und Fragen dieses Felds immer auch eine Brücke schlagen zwischen dem, was Kinder in ihrem Alltag erleben, und dem, was ihnen rechtlich zusteht. Auf diese Weise wird deutlich, dass Kinderrechte keine abstrakten Versprechen sind, sondern Maßstäbe, an denen sich das Alltagsleben messen lässt.

Spielfiguren und Selbstaussdruck

Zu Beginn gestaltet jedes Kind seine eigene Spielfigur auf einer vorgegebenen Schablone, die es frei bemalen und in einen der im Spielset enthaltenen Pappständer stellen kann. Das Element dient der individuellen Identifikation mit dem Spielgeschehen, denn die Heterogenität der entstehenden Figuren macht Verschiedenheit sichtbar und rahmt das gesamte Spiel unter dem Vorzeichen individueller Perspektiven.

Wir wollen den Kindern zeigen: „Du bist einzigartig und das ist kein Hindernis für Demokratie, sondern ihre Grundlage!“ Wer weiß und zeigt, wer er ist, kann auch der Welt zeigen, was er will.

Wenn die Kinder ihre individuellen Figuren anschließend vergleichen, wird sichtbar, was Demokratie im Kleinen bedeutet: Verschiedene Menschen, verschiedene Perspektiven und trotzdem ein gemeinsamer Tisch. Der für die Demokratie dabei so grundlegende Wert der Toleranz entsteht durch die Begegnung und die Wertschätzung dessen, was anders ist.

„Die Gesellschaft erwartet von uns, dass wir uns Idealen anpassen und/oder Trends folgen. Es wird vereinheitlicht, wer wir sind, wie wir aussehen sollen, was wir präsentieren. Unser Spiel ist ein Ort, an dem das keine Rolle spielen darf. Wo Verschiedenheit einfach dazugehört und niemand erklären muss, wer er ist. Diese Diversität in den Vordergrund zu stellen, war uns von Anfang an sehr wichtig.“

— Marlon Hubbert, 13, Mitglied unserer Projektgruppe

Problemkarten und Infokarten

Auf den Aktionsfeldern der vier Themenfelder werden offene Fragen gestellt, auf die die Kinder ihre Antworten eigenständig auf leere Problemkarten schreiben. Das ist eine bewusste Entscheidung gegen vorgegebene Szenarien.

Ein Beispiel macht das deutlich: Im Schulfeld lautet die Frage nicht „Wie kannst du deinen Schulhof verbessern?“ sondern: „Was stört dich an deiner Schule am meisten?“ Ein Kind schreibt vielleicht: „Auf dem Schulhof gibt es keine Bäume und im Sommer ist es unerträglich heiß.“ Diese Wahrnehmung gehört ihm. Sie ist nicht richtig oder falsch. Sie ist der Ausgangspunkt für alles, was folgt: die Diskussion mit der Gruppe, die Suche nach einem Weg zur Umsetzung, die Entscheidung, wen man ansprechen könnte. Das Kind „erfährt“ nicht, wie man ein Problem formulieren soll, sondern es formuliert sein eigenes Problem und das Spiel gibt ihm dafür den Rahmen.

Bevor die Spielenden über das Demokratiefeld Lösungsansätze entwickeln, erschließen sie über Infokarten, welche Partizipationswege in ihrem jeweiligen Lebensbereich bestehen: die Schülervvertretung im Schulfeld, der Familienrat im Familienfeld, vielleicht ein Kinder- und Jugendparlament sowie der Gemeinderat im Gemeindefeld. Strukturwissen wird damit nicht vorab als Block vermittelt, sondern im Spielverlauf situativ in dem Moment, in dem das Kind bereits ein eigenes Anliegen hat und wissen will, wie es dieses einbringen kann, eingeführt. Die Motivation, zu verstehen, wie demokratische Strukturen funktionieren, entsteht aus dem Wunsch, die eigene Idee umzusetzen. Wir wollen, dass Kinder sich dadurch mit demokratischem Handeln und seinen Werten identifizieren, indem sie erkennen, dass ihre Partizipation nicht symbolisch, sondern selbstwirksam ist.

Diskussion und Demokratiemeter

Nach jeder Problemkarte diskutiert die Gruppe gemeinsam über das formulierte Anliegen des Spielers oder der Spielerin. Das Demokratiemeter, das alle Spielenden gleichermaßen betrifft, bewertet die Qualität dieser Diskussion anhand von drei Kriterien: ob alle Perspektiven zu Wort gekommen sind, ob niemand übergangen wurde und ob die Diskussion nicht vorzeitig zugunsten einer schnellen Lösung abgebrochen wurde.

Die Gruppe bewertet diese Kriterien gemeinsam und sammelt entsprechend Plus- oder Minuspunkte auf dem Demokratiemeter. Das Meter macht damit Gesprächsqualität messbar und es rückt den Prozess der Aushandlung in den Vordergrund, nicht nur sein Ergebnis. Im Spiel – wie in der Demokratie – zählt nicht nur, was am Ende entschieden wird, sondern wie

die Entscheidung zustande gekommen ist und wer dabei mitdiskutiert hat. Das Demokratiemeter arbeitet dabei bewusst nicht mit einer rot-grünen Farbskala. Eine solche Kodierung hätte impliziert, dass bestimmte Diskussionsstände als Versagen zu werten sind und das ist eine Rahmung, die dem pädagogischen Anliegen des Spiels widerspricht. Stattdessen verwenden wir ein Regenbogenfarbschema, das symbolisch auch die erwünschte Diversität widerspiegelt. Die Gruppe einigt sich zu Beginn gemeinsam auf einen Gegenstand als Marker und legt selbst fest, welches Ende der Skala für sie oben und welches unten steht. Die Bewertung der Diskussionsqualität und schon der erste Kontakt mit dem Meter liegen das ganze Spiel über als kollektiver, nicht normativer Akt in der Hand der gesamten Gruppe.

Demokratiefeld und Bauplättchen

Das Demokratiefeld bildet den Kern des Spiels. Es wird erst dann aktiviert, wenn das Demokratiemeter einen bestimmten positiven Stand erreicht hat, was voraussetzt, dass die Gruppe mindestens fünf Diskussionsrunden vollständig und regelkonform abgeschlossen hat. Diese Schwelle ist bewusst so gesetzt, dass das Demokratiefeld nicht zu Beginn erreichbar ist, sondern eine substanzielle gemeinsame Auseinandersetzung vorausgeht.

Das bedeutet: Wenn ein Kind das Demokratiefeld zum ersten Mal betritt, hat es bereits mehrere eigene Anliegen formuliert, diese mit anderen diskutiert, verschiedene Perspektiven gehört und verstanden, welche demokratischen Strukturen in seinem Lebensbereich existieren. Es tritt nicht als unbeschriebenes Blatt auf, sondern mit Erfahrungen und Ideen.

Im Demokratiefeld wählt jedes Kind aus seinen gesammelten Ideen zwei aus und begründet diese Auswahl gegenüber der Gruppe. Die Gruppe stimmt anschließend gemeinsam über die vorgestellten Ideen ab. Jedes Kind erhält danach ein Bauplättchen, auf dem es über Ankreuzen und die Ergänzung eigener Kategorien auf dem Plättchen festhält, wem das Projekt nützt und auf welchem Weg es umgesetzt werden könnte.

Ein Beispiel: Ein Kind hat im Schulfeld das Anliegen entwickelt, dass der Schulhof größer werden soll. Auf der Vorderseite des Bauplättchens trägt es den Projektnamen ein und kreuzt an, für wen das Projekt gedacht ist, z.B. etwa Kinder, Erwachsene oder alle. Zwei weitere Kategorien kann es selbst benennen. Auf der Rückseite hält es fest, wer das Projekt umsetzen könnte: die Spielenden selbst (!!!), die Schulleitung, der Gemeinderat oder eine andere Instanz. Die Bauplättchen sind laminiert und werden mit Folienstift beschriftet. Sie sind damit vollständig wiederverwendbar und für den dauerhaften Einsatz, im Schulalltag oder Zuhause und unterwegs, geeignet. Für die Foto-Dokumentation haben wir die Vorder- und Rückseite der Plättchen auf Papier gedruckt und untereinander gelegt. Auf das Laminieren haben wir aufgrund der Licht-Reflexion verzichtet.

Marktplatz der Zukunft

Parallel zum eigentlichen Spielverlauf arbeitet jedes Kind an einer zunächst leeren Karte, dem sogenannten Marktplatz der Zukunft. Mit jeder Spielrunde wird diese Karte durch neu erworbene Bauplättchen erweitert, sodass sich im Verlauf ein zunehmend dichter und vielfältiger Ideenraum entwickelt. Während die ersten Einträge häufig noch zurückhaltend formuliert sind, gewinnen die Beiträge im weiteren Verlauf an Konkretion und Selbstverständlichkeit.

Das Spiel kennt keinen Gewinner im klassischen Sinn. Es endet, wenn die Gruppe gemeinsam entscheidet, dass die individuellen Karten vollständig sind. Dieser Abschluss ist selbst ein demokratischer Akt: Er beruht auf gemeinsamem Konsens und nicht auf äußeren Vorgaben.

Im Anschluss stellt jedes Kind seinen Marktplatz der Gruppe vor. Die entstehenden Karten sind kein Spielergebnis im traditionellen Sinn, sondern eine dokumentierte Sammlung von Ideen, Forderungen und Projektansätzen, die während des Spiels entwickelt wurden. Sie enthalten Hinweise auf reale Ansprechpersonen und Gremien, wie die Schülerversammlung, vielleicht den Gemeinderat, die Nachbarschaft, die Familie oder die Umsetzung durch eigene Initiative. Der Marktplatz der Zukunft ist damit das Element des Spiels, das explizit über die Spielrunde hinausweist: Unser Spiel soll Kinder nicht nur befähigen, Probleme zu benennen, sondern sie auch dazu motivieren, diese weiterzuverfolgen mit dem Bewusstsein, dass das, was sie im Spiel geübt haben, in der Wirklichkeit möglich ist.



...und unsere Ideen realisieren!



Daraus entstand:



Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

„Unser Demokratiespiel!“

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!

Du bist du!



Die Platten lassen sich stapeln: Das ganze Spiel passt in diese Box:

Die Farbe der UN-Kinderrechtskonvention!



Info

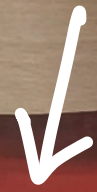
MOMENT MAL!
 Deine Stimme, ihr Anliegen
 Die Person links von dir nennt
 dir ein Problem aus ihrem
 Schulltag. Du hast 30
 Sekunden, um zu antworten –
 nicht mit deiner Meinung –
 sondern mit einer Frage, die
 das Problem besser
 verstehen hilft.
 Wechselt danach, die andere
 Person stellt dir die gleiche
 Aufgabe.
 Je 30 Sekunden. Kein
 Unterbrechen.



Demokratiemeter!

Die Vorderseite...

MOMENT MAL!
 Zehn Jahre spaeter
 Die Gruppe ueberlegt
 gemeinsam: Wie sieht euer
 Dorf in zehn Jahren aus –
 wenn das Problem, das ihr
 gerade besprochen habt,
 nicht geloeset wird?
 Jede Person sagt einen
 Satz. Kein Kommentar
 danach – nur zuhoeren.
 Jede Person einen Satz.
 Stille danach.



...und die Rückseite!



Schule

Meine Rechte

Familie

Schablonen, die vor dem
 Spielen ausgeteilt werden...
 Bereit für das Ausschneiden,
 Bemalen und individuelle
 Gestalten!



Nachbarschaft

Hier sind einige Beispiele von über 100 entwickelten Spielkarten!



MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Wurde jemand übergangen? Stopp. Bevor es weitergeht: Hatte in dieser Runde jede Person wirklich die Chance, etwas zu sagen? <i>Falls nicht: Diese Person bekommt jetzt das Wort – ohne Unterbrechung. Falls ja: Das Demokratiemeter steigt um einen Schritt.</i>	Ein Satz, der zählt Jede Person schreibt in einem Satz auf, was sie sich für ihre Schule am meisten wünscht – ohne nachzudenken, einfach drauflos. <i>Alle lesen gleichzeitig vor. Keine Diskussion danach – nur kurz innehalten.</i>	Erklär es so, als wäre ich fünf! Die Person, die diese Karte gezogen hat, wählt ein Problem, das sie gerade beschäftigt – egal ob schon auf einer Problemkarte oder neu. <i>Erklär es so, dass auch ein fünfjähriges Kind es verstehen würde. Die anderen sagen danach: Hat es funktioniert?</i>	Als niemand etwas gesagt hat Hast du schon erlebt, dass jemand in deiner Klasse ausgenutzt wurde – und alle geschwiegen haben? <i>Was hätte geholfen? Wer das kann: stellt seine Figur kurz in die Mitte.</i>	Danach nichts mehr Wann bist du nach der Schule so erschöpft, dass du nichts mehr machen kannst? <i>Woran liegt das – an einem bestimmten Tag, einer bestimmten Stunde?</i>	Dein idealer Schultag Du darfst für einen Tag entscheiden, wie ein Schultag abläuft. <i>Was änderst du zuerst?</i>	Fünf Minuten mit der Schulleitung Du hast fünf Minuten allein mit der Schulleitung deiner Schule. Was sagst du zuerst?	Das eine Fach Gibt es ein Fach, in dem du das Gefühl hast, dass du mehr könntest – wenn der Unterricht anders wäre? <i>Was wäre anders?</i>	Was die Schule vergisst Nenn in 30 Sekunden das eine Ding, das du gerne lernen würdest, das aber in der Schule nie vorkommt.
Gruppe prüft gemeinsam.	Alle schreiben, alle lesen vor.	Keine Fachbegriffe erlaubt.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	30 Sekunden. Dann Problemkarte.
MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Schweigen oder reden Die Person, die diese Karte gezogen hat, stellt der Gruppe eine Frage – eine Frage über Schule, die sie wirklich interessiert. Die anderen antworten der Reihe nach. Wer nicht antworten will, darf schweigen – ohne Erklärung.	Tauscht die Rollen Die jüngste Person in der Gruppe leitet die nächste Diskussionsrunde. Die anderen folgen ihren Regeln. <i>Nach der Runde: War es anders? Was hat sich verändert?</i>	Was hättest du gesagt? Die Person rechts beschreibt kurz eine Situation in der Schule, in der sie nicht gewusst hat, was sie tun soll. <i>Die Person, die diese Karte gezogen hat, sagt, was sie an ihrer Stelle gesagt oder getan hätte. Danach Rollentausch.</i>	Fair? Ist die Menge an Hausaufgaben, die du bekommst, fair – oder nicht? <i>Was belastet dich dabei am meisten?</i>	Keine faire Chance Wann hättest du zuletzt das Gefühl, bewertet zu werden – obwohl du keine faire Chance hattest? <i>Was ist passiert?</i>	Was die Schule nicht sieht Gibt es etwas, das du wirklich gut kannst – das in der Schule keine Rolle spielt, weil es nicht benotet wird? <i>Was ist das? Die anderen dürfen fragen.</i>	Der Moment, in dem Lernen stirbt Wann macht Lernen in der Schule für dich keinen Sinn mehr – und woran liegt das? <i>Wer in der Gruppe nicht: stellt seine Figur kurz in die Mitte.</i>	Der schlechteste Ort Welcher Ort in deiner Schule ist der Ort, an dem du dich am wenigsten wohlfühlst? <i>Beschreib ihn so, dass die anderen ihn sich vorstellen können.</i>	Der Raum, den es nicht gibt Du darfst einen neuen Raum in deine Schule bauen, den es noch nicht gibt. <i>Was ist das – und was passiert dort?</i>
Freiwillig, aber ehrlich.	Eine volle Runde lang.	Keine richtigen Antworten.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.
NEUE SPIELREGEL	NEUE SPIELREGEL	NEUE SPIELREGEL	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Eure Regel Die Gruppe erfindet jetzt selbst eine neue Spielregel für den Rest des Spiels. Sie muss fair sein, für alle gelten und in einem Satz erklärbar sein. <i>Ihr habt zwei Minuten. Wenn ihr in der Gruppe nicht einigen kann, gilt: keine neue Regel.</i> Zwei Minuten. Dann Abstimmung. Einstimmigkeit nötig.	Kein „aber“ Ab jetzt ist das Wort „aber“ verboten. Wer es sagt, gibt den Redestoff sofort ab – oder, wenn es keinen Redestoff gibt: setzt eine Runde aus. <i>„hinzufügt wird“, „und“, „auch“, „was ich noch“ ist verboten.</i> Kein „aber“. Kreativ bleiben.	Stille Runde Die nächste Diskussionsrunde findet komplett ohne Worte statt. Alle schreiben ihre Reaktion auf die Problemkarte auf einen Zettel und zeigen ihn gleichzeitig. <i>Danach darf jede Person in einem Satz sagen, was sie überrascht hat.</i> Schreiben statt sprechen. Gleichzeitig zeigen.	Deine Stimme, ihr Anliegen Die Person links von dir nennt dir ein Problem aus ihrem Schultag. Du hast 30 Sekunden, um zu antworten – nicht mit deiner Meinung, sondern mit einer Frage, die das Problem besser verstehen hilft. <i>Wechselt danach: die andere Person stellt dir die gleiche Aufgabe.</i>	Abstimmung Jede Person in der Gruppe nennt in einem Satz das größte Problem, das sie gerade an Schule denkt. Die Gruppe stimmt per Handzeichen ab: Welches ist am dringendsten? <i>Das Ergebnis kommt als gemeinsames Bauplättchen in die Mitte des Spielfelds.</i>	Bürgermeisterin für 30 Sekunden Die Person, die diese Karte gezogen hat, ist jetzt Schulbürgermeisterin oder Schulbürgermeister. Die Person rechts nennt ein Problem aus der Schule. <i>Du hast 30 Sekunden, um zu antworten. Danach darf die Gruppe sagen, ob sie die Antwort überzeugt – und warum.</i>	Pause Was müsste sich auf eurem Schulhof ändern, damit sich eine Pause wirklich wie eine Pause anfühlt?	Verbotene Räume Gibt es in deiner Schule Räume, die SchülerInnen und Schüler nicht nutzen dürfen – ohne dass du weißt warum? <i>Was denkst du darüber?</i>	Die ungerechteste Regel Welche Regel in deiner Schule findest du am ungerechtesten? <i>Begründe es in einem Satz. Die anderen dürfen danach fragen.</i>
30 Sekunden Redezeit.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Je 30 Sekunden. Kein Unterbrechen.	Gemeinsames Bauplättchen in die Mitte.	30 Sekunden Redezeit.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.
MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Der Ort, der fehlt Gibt es einen Ort in deinem Dorf oder deiner Gemeinde, den du dir wünschst – der aber nicht existiert? Spielen oder Erholen? <i>Beschreib ihn so genau, dass die anderen ihn sich vorstellen können.</i>	Zu Fuss oder gar nicht Gibt es Orte in deiner Gemeinde, zu denen du als Kind nicht alleine hinkommst – weil es keinen Bus gibt, keinen Radweg oder keinen sicheren Weg? <i>Was entgeht dir dadurch?</i>	Der vernachlässigte Ort Welcher öffentliche Ort in deinem Dorf oder deiner Gemeinde ist deiner Meinung nach am meisten vernachlässigt? (Also ein Ort, von dem sich niemand kümmert.)	Brief an den Gemeinderat Du schreibst einen Brief an deinen Gemeinderat – in dem du erklärst, warum Kinder und Jugendliche in Entscheidungen einbezogen werden müssen. <i>Du hast 45 Sekunden, um dein ersten Satz laut zu formulieren. Die Gruppe hört zu.</i>	Was jetzt? Du hast in diesem Spiel ueber deine Gemeinde nachgedacht. Gibt es etwas, das du danach wirklich tun willst – jemandem anzusprechen, etwas fragen, etwas organisieren? <i>Wenn eine Person oder Person oder Stelle, an die du dich wenden möchtest. Die Gruppe darf, wenn jemand nicht weiss, wählen.</i>	Wer vor dem Gemeinderat Die Person, die diese Karte gezogen hat, stellt der Gruppe ein Problem aus ihrer Gemeinde vor – so, als würde sie gerade vor dem Gemeinderat (den Leuten, die in der Gemeinde abstimmen) sprechen. Sachlich, überzeugend, in 30 Sekunden. <i>Die anderen sind der Gemeinderat. Sie dürfen danach eine Frage stellen.</i>	Deine Meinung zu Hause Gib es Entscheidungen in deiner Familie, bei denen du gerne mitbestimmen würdest – aber nicht gefragt wirst? <i>Was sind das fuer Entscheidungen?</i>	Der Familienrat Manche Familien haben einen Familienrat – das ist ein Gespräch, bei dem alle zusammen über Dinge entscheiden, die alle betreffen. Gibt es so etwas bei euch zu Hause? <i>Wenn nein: Was würdest sich ändern, wenn es ihn gäbe?</i>	Wenn du Nein sagen darf Gibt es Situationen zu Hause, in denen du Nein sagen möchtest – aber das Gefühl hast, dass du es nicht darfst? <i>Niemand muss antworten. Wer antwortet, wird nicht unterbrochen.</i>
Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	30 Sekunden Zeit. Dann Problemkarte.	45 Sekunden Zeit. Erster Satz laut. Dann Problemkarte.	Eine Person oder Stelle auf die Problemkarte. Das ist dein erster Schritt.	30 Sekunden Rede. Eine Rückfrage.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.
MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Für wen ist das Dorf gebaut? Schau dich in deinem Dorf um: Für wen sind die Plätze und Räume gebaut – für Kinder, für ältere Menschen, für Autos? <i>Schreib dir das darüber, wer in deiner Gemeinde zuehrt?</i>	Wenn ich planen dürfte Du darfst fur einen Tag Ortsbürgermeisterin oder Ortsbürgermeister sein. (Das ist die Person, die fuer ein Dorf verantwortlich ist.) Was ist das erste, das du in deinem Dorf veränderst?	Deine Nachbarschaft Kennst du deine Nachbarinnen und Nachbarn? Gibt es jemanden in deiner Nähe, der dir wichtig ist – oder der vielleicht Hilfe braucht, die er nicht bekommt?	Was ist am dringendsten? Die Person rechts nennt dir ein Problem, das du dir wünschst – das groesste Problem in ihrer Gemeinde, in einem Satz. Dann Handzeichen: Welches Problem ist am dringendsten? <i>Das Ergebnis kommt als gemeinsames Bauplättchen in die Mitte des Spielfelds.</i>	Zehn Jahre spaeter Die Gruppe ueberlegt gemeinsam: Wie sieht euer Dorf in zehn Jahren aus – wenn das Problem, das ihr gerade besprochen habt, nicht geloeset wird? <i>Jede Person sagt einen Satz. Kein Kommentar danach – nur zuhoeren.</i>	Wer hat noch nicht geredet? Stopp. Hat in dieser Runde wirklich jede Person etwas gesagt – oder wurde jemand uebergangen oder hat sich zurueckgehalten? <i>Diese Person bekommt jetzt das Wort. Was wurde sie in ihrer Gemeinde als erstes ueberdacht? Keine Unterbrechungen.</i>	Regeln zu Hause Wann findest du Regeln zu Hause sinnvoll – und welche nicht? Was ist der Unterschied zwischen den beiden?	Wenn du einen Tag bestimmen darfst Du darfst fur einen Tag alle Entscheidungen in deiner Familie treffen. Was änderst du als erstes?	Wann du wirklich zugehoert wirst Wann hast du zuletzt das Gefühl gehabt, dass dir jemand wirklich zugehoert hat – nicht nur, bis du fertig geredet hast, sondern wirklich? <i>Wer war das? Was hat diese Person anders gemacht als andere?</i>
Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	30 Sekunden Zeit. Dann Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Gemeinsames Bauplättchen in die Mitte.	Jede Person einen Satz. Stille danach.	Gruppe prüft. Demokratiemeter steigt.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	30 Sekunden Zeit. Dann Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.
MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME
Eine Person nach der anderen Jede Person in der Gruppe beantwortet dieselbe Frage: Was ist das Schwerste, das du je jemandem gesagt hast – obwohl es wichtig war? <i>Eine Person nach der anderen. Keine Kommentare zwischendurch. Wer nicht antworten moechte, sagt einfach weiter.</i>	Was alle kennen Die Person, die diese Karte gezogen hat, nennt eine Situation aus Familie oder Freundeskreis, die sie beschäftigt. <i>Die Gruppe hebt die Hand, wenn sie das kennt. Kein Kommentar nötig. Danach: Die Person mit dem Anliegen entscheidet, ob sie mehr sagen moechte – oder nicht.</i>	Rollentausch Die Person rechts beschreibt kurz eine Situation zu Hause oder unter Freunden, in der sie nicht gewusst hat, wie sie reagieren soll. <i>Die Person, die diese Karte gezogen hat, sagt, was sie an ihrer Stelle getan oder gesagt haette. Dann tauscht ihr.</i>	Rollenspiel: Ortsbürgermeisterin Die Person rechts in der Gruppe ist jetzt Ortsbürgermeisterin oder Ortsbürgermeister. Die Person rechts nennt ein konkretes Problem aus der Gemeinde. <i>Die Bürgermeisterin hat 30 Sekunden zum Antworten. Danach: Wer die Antwort ueberzeugend – und warum nicht?</i>	Ein gemeinsamer Brief Die Gruppe hat zwei Minuten, um gemeinsam einen Satz zu schreiben – eine Forderung an die Gemeinde, die alle unterschreiben wuerden. <i>Der Satz muss konkret sein, fuer alle gelten und in einer Minute erklarbar sein. Er kommt als gemeinsames Bauplättchen in die Mitte.</i>	Wer profitiert? Die Person links beschreibt eine Entscheidung, die in ihrer Gemeinde getroffen wurde – oder eine, die sie sich wuenscht. <i>Die Gruppe diskutiert. Wenn nutzt das? Wem schadet es? Wor wurde nicht gefragt?</i>	Wenn Erwachsene nicht zuhoeren Hast du schon einmal etwas gesagt, das Erwachsene einfach uebergangen oder nicht ernst genommen haben? <i>Was war das? Und was haette geholfen?</i>	Was du deinen Eltern sagen wuerdest Wenn du deinen Eltern oder der Person, bei der du lebst, einen Wunsch sagen koenntest – nicht um etwas zu bekommen, sondern darüber, wie ihr miteinander redet – was waere das?	Unter Freunden Fuehlt es sich anders an, mit Freunden zu reden als mit Erwachsenen? Was ist der Unterschied?
Keine Kommentare zwischendurch.	Keine Pflicht zu erklaren.	Keine richtigen Antworten.	30 Sekunden. Dann kurze Auswertung.	Zwei Minuten. Alle muessen zustimmen. Dann in die Mitte.	Gruppe diskutiert. Keine richtigen Antworten.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.
MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!
Hat jemand geschwiegen? Stopp. Hat in dieser Runde wirklich jede Person die Moeglichkeit gehabt, etwas zu sagen? <i>Falls nicht: Diese Person bekommt jetzt das Wort – ohne Unterbrechung. Falls ja: Das Demokratiemeter steigt um einen Schritt.</i>	Ein Satz fuer jemanden Jede Person in der Gruppe schreibt auf einen Zettel einen Satz fuer jemanden, dem sie etwas sagen wuerde – wenn sie koennte. <i>Alle lesen gleichzeitig vor. Kein Kommentar danach – nur kurz innehalten.</i>	Erklaer es wie einem Kleinkind Die Person, die diese Karte gezogen hat, waehlt ein Anliegen, das sie beschaeftigt – egal ob schon auf einer Problemkarte oder neu. <i>Erklaer es so einfach, dass auch ein fuenfjaehriges Kind es verstehen wuerde. Die anderen sagen: Hat es funktioniert?</i>	Wenn du schweigst Gibt es Situationen, in denen du schweigst – obwohl du eigentlich etwas sagen moechtest? <i>Niemand muss antworten.</i>	Wenn es ungerecht ist Hast du schon einmal etwas als ungerecht erlebt – zu Hause oder unter Freunden – aber niemand hat etwas gesagt? <i>Was ist passiert? Was haette geholfen?</i>	Streit und danach Wie laufen Streitigkeiten bei dir zu Hause oder im Freundeskreis meistens ab? Gibt es eine Moeglichkeit, Streit zu loesen, die bei euch gut funktioniert?	Erklaer es wie einem Kleinkind Die Person, die diese Karte gezogen hat, waehlt ein Recht aus einer bisher gespielten Karte – oder denkt sich selbst eines aus. <i>Erklaer es so einfach, dass auch ein fuenfjaehriges Kind es verstehen wuerde. Die anderen sagen danach: Hat es funktioniert?</i>	Recht oder Wunsch? Die Person links nennt etwas, das sie sich fuer ihr Leben wuenscht. Die Gruppe diskutiert kurz: Ist das ein Recht – oder ein Wunsch? <i>Kein richtiges Ergebnis nötig. Das Gespraech zaeht fur das Demokratiemeter.</i>	Stilles Voting Jede Person schreibt auf einen Zettel: Welches Kinderrecht wird in Deutschland deiner Meinung nach am schlechtesten umgesetzt? <i>Alle zeigen gleichzeitig. Gibt es Uebereinstimmungen? Das haeufigste Ergebnis kommt auf eine Problemkarte.</i>
Gruppe prüft gemeinsam.	Gleichzeitig vorlesen. Stille danach.	Keine schwierigen Woerter erlaubt.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Keine schwierigen Woerter erlaubt.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Gleichzeitig zeigen. Dann Problemkarte.
MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!
Jedes Kind hat das Recht, seine Meinung frei zu sagen. <i>Diese Meinung muss dann auch wirklich beachtet werden.</i>	Jedes Kind hat das Recht, in allen Dingen gehoert zu werden, die es selbst betreffen.	Kinder haben das Recht, auch vor Beoerhdern und in wichtigen Verfahren (also wenn Erwachsene ueber etwas Wichtiges entscheiden) gehoert zu werden.	Wer hat das letzte Wort? Wer hat in deiner Familie meistens das letzte Wort, wenn es um Entscheidungen geht? Findest du das fair?	Wenn sich jemand entschuldigt Wie fuehlt es sich an, wenn sich jemand wirklich bei dir entschuldigt – nicht nur, weil er muss? Ist das in deiner Familie oder unter deinen Freunden etwas, das vorkommt?	Deine Grenze Gibt es etwas, das andere mit dir machen oder sagen koennen, das eine Grenze fuer dich ueberschreitet – das du also nicht okay findest? Niemand muss Details nennen. Ein Satz reicht.	Hat jemand geschwiegen? Stopp. Wer hat in dieser Runde noch nichts gesagt – oder wurde unterbrochen? <i>Diese Person bekommt jetzt das Wort fuer eine Minute, ohne Unterbrechung. Thema: Welches Recht ist ihr am wichtigsten – und warum?</i>	Das wichtigste Recht Jede Person sagt in einem Satz, welches Kinderrecht sie fuer das allerwichtigste haelt. <i>Dann Handzeichen: Welches Recht hat die meisten Stimmen? Das Ergebnis kommt als gemeinsames Bauplättchen in die Mitte.</i>	Rollenspiel: Erwachsener und Kind Die Person, die diese Karte gezogen hat, spielt fuer zwei Minuten eine Erwachsene oder einen Erwachsenen, der einem Kind erkluert, warum Kinder kein Stimmrecht brauchen. Die anderen spielen die Kinder und widersprechen. Danach: Was sind Argumente waren staerker?
Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	30 Sekunden Zeit. Dann Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Gruppe prüft gemeinsam. Demokratiemeter steigt.	Gemeinsames Bauplättchen in die Mitte.	Zwei Minuten Rollenspiel. Dann kurze Auswertung.
MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MEINE STIMME	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!	MOMENT MAL!
Jedes Kind hat das Recht, seine Meinung frei zu sagen, – muenndlich, schriftlich oder durch Kunst. Sagen, was du denkst Gibt es etwas, das du oeffentlich sagen moechtest – ueber dein Leben, deine Stadt, deine Schule – aber bisher nicht gesagt hast? <i>Was haelt dich zurueck?</i>	Kinder haben das Recht, Informationen zu bekommen, die ihnen guetun. Informationen sind zum Beispiel Nachrichten, Buscher oder was man im Internet liest.	Kein Kind darf wegen seiner Herkunft, Hautfarbe, Sprache, Religion oder aus einem anderen Grund schlechter behandelt werden als andere.	Was Familie bedeutet Was bedeutet Familie fuer dich? Nur wer mit dir zusammenwohnt – oder auch andere Menschen? Die Gruppe hoert zu. Keine Kommentare.	Familien sind verschieden Familien koennen ganz unterschiedlich aussehen: mit einer Mutter und einem Vater, mit nur einem Elternteil, mit Grosseltern, Pflegeeltern oder anderen Personen. <i>Welche Art von Familie kennst du aus deinem Umfeld? Und macht es eine Unterschied, wie eine Familie aussieht.</i>	Was du von zu Hause mitbekommst Gibt es etwas, das du von deiner Familie mitbekommst – eine Einstellung, eine Gewohnheit, eine Ueberzeugung – das du selbst weitergeben wuerdest? Und etwas, das du lieber nicht weitergeben wuerdest?	Was wurde sich aendern? Die Gruppe ueberlegt gemeinsam: Was wuerde sich in eurem Alltag aendern, wenn alle Kinder wirklich wussten, dass Artikel 12 der UN-KRK fuer sie gilt? <i>Jede Person sagt einen Satz. Kein Kommentar danach – nur zuhoeren.</i>	Tauscht die Rollen Die jungste Person in der Gruppe leitet die naechste Diskussionsrunde. Thema: Welches Recht wuerde sie als erstes durchsetzen, wenn sie koennte? <i>Die anderen folgen ihren Regeln fuer diese Runde.</i>	30 Sekunden Mut Die Person, die diese Karte gezogen hat, hat 30 Sekunden, um der Gruppe etwas zu sagen, das sie noch nie oeffentlich gesagt hat – eine Einstellung, eine Unerguenigkeit, eine Erfahrung. <i>Niemand kommentiert danach. Die anderen nickten nur – oder nicht.</i>
Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Schreib dein Anliegen auf eine Problemkarte.	Jede Person einen Satz. Stille danach.	Eine volle Runde lang.	30 Sekunden. Keine Kommentare danach.

Spielregeln

Du bist du!

Ein Demokratiespiel für Kinder ab Klasse 4
Min. 3 bis 4 Spielende · ca. 45 bis 60 Minuten

Worum geht es?

In diesem Spiel geht es um dich und deine Meinung. Du wirst ueber Dinge nachdenken, die dich in deinem Alltag wirklich betreffen – in der Schule, zu Hause, in deinem Dorf oder in der Welt. Du wirst Ideen aufschreiben, mit anderen diskutieren und erleben, dass deine Stimme zählt.

Was ihr braucht

- Das Spielfeld
- Die Spielfiguren (eine pro Person, zu Beginn selbst gestalten)
- Die Kartenstapel für jedes Themenfeld (gemischt)
- Einen Würfel
- Leere „Problemkarten“ (Blätter Papier) und einen Stift pro Person
- Die Marktplatz-Karte (ein leeres weißes Blatt pro Person, auf dem ihr eure Ideen sammelt)
- Bauplättchen
- Das Demokratiemeter (liegt neben dem Spielfeld)

So wird gespielt

Vor dem Spiel: Figur gestalten

Jede Person nimmt eine leere Spielfigur-Schablone und bemalt sie frei. Die Figur soll zeigen, wer du bist – so oder so, wie du möchtest. Vergleicht eure Figuren miteinander, denn ihr habt ein Recht auf alles, was euch voneinander unterscheidet: Das Recht auf eine Identität! Denn ihr seid alle verschieden und das macht eure Gruppe stark! Danach stellt jede Person ihre Figur in den Pappständer und stellt sie auf das Spielfeld.

Wie eine Runde abläuft

Eine Person würfelt und zieht ihre Figur auf dem Spielfeld vorwärts. Je nachdem, auf welchem Feld sie landet, zieht sie die oberste Karte vom passenden Kartenstapel und liest sie laut vor.

Dann passiert eines von drei Dingen – je nach Kartentyp:

MEINE STIMME

Du beantwortest die Frage fuer dich und schreibst dein Anliegen auf eine Problemkarte.

MOMENT MAL!

Alle machen gemeinsam etwas – was auf der Karte steht.

NEUE SPIELREGEL

Die Gruppe aendert eine Spielregel. Die neue Regel gilt ab sofort.

Die Diskussion

Nach jeder Problemkarte sprecht (= „diskutiert“) die Gruppe kurz über das Anliegen. Dabei beobachtet ihr drei Dinge:

- Hat jede Person die Chance gehabt zu sprechen?
- Wurde niemand unterbrochen oder übergangen?
- Hat die Gruppe nicht einfach schnell abgehakt, um zu einem Ergebnis zu kommen, sondern wirklich diskutiert?!

Das Ergebnis tragt ihr auf dem Demokratiemeter ein. (Mehr dazu auf der nächsten Seite.)

Die Marktplatz-Karte

Jede Person hat eine eigene leere Karte: den Marktplatz der Zukunft. Mit jedem Bauplättchen, das du gewinnst, traegst du eine Idee ein: Was ist das Anliegen? Wem nuetzt es? Und wer koennte helfen, es umzusetzen? Am Ende des Spiels stellt jede Person ihren Marktplatz der Gruppe vor.

Demokratie?

Du bist du!

Das Demokratiemeter

Es zeigt, wie gut die Gruppe miteinander redet. Nach jeder Diskussionsrunde bewertet ihr gemeinsam per Handzeichen: War es fair? Dann steigt es. War es das nicht? Dann sinkt es.

Das Demokratiemeter gehört euch! Bevor ihr anfangt: Einigt euch auf einen Gegenstand, der als Zeiger dient (ein Stift, ein Stein, was auch immer ihr mögt). Dann entscheidet zusammen, welche Seite des Regenbogens oben sein soll und welche unten. Einigt euch außerdem darauf, wie groß ein Schritt ist, wenn das Meter nach jeder Diskussion steigt oder sinkt. Seid dabei fair zu allen :)

Das Meter steigt, wenn ...

- > ... alle zu Wort gekommen sind.
- > ... niemand unterbrochen oder übergangen wurde.
- > ... die Gruppe wirklich diskutiert hat, statt schnell weiterzugehen.

Das Meter sinkt, wenn ...

- > ... jemand nicht zu Wort gekommen ist.
- > ... jemand unterbrochen wurde.
- > ... die Diskussion einfach abgebrochen wurde, ohne dass alle fertig waren.

Die zwei Grenzen

Obere Grenze – das Demokratiefeld: Wenn das Meter die obere Grenze erreicht, wird das Demokratiefeld freigeschaltet. Das ist das Herzstück des Spiels – hier bringt ihr eure besten Ideen ein und stimmt gemeinsam ab.

Untere Grenze – die Gefahrenschwelle: Wenn das Meter die untere Grenze unterschreitet, werden alle Marktplätze umgedreht. Die Ideen sind noch da, aber für die Gruppe unsichtbar. Erst wenn das Meter sich durch gute Diskussionen wieder erholt, werden sie wieder aufgedeckt.

Wie ihr das Meter bewertet

Nach jeder Diskussionsrunde besprecht ihr kurz als Gruppe: Hat die Runde gut funktioniert? Jede Person kann Plus oder Minus sagen. Die Mehrheit entscheidet, ob der Zeiger steigt oder sinkt.

Das Demokratiefeld

Das Demokratiefeld ist das fünfte Feld in der Mitte des Spielfelds. Es wird erst aktiviert, wenn das Demokratiemeter die obere Grenze erreicht hat.

Was im Demokratiefeld passiert

Zwei Ideen auswählen

Jede Person schaut sich ihren Marktplatz an und wählt zwei Ideen aus, die ihr am wichtigsten sind.

Begründen

Jede Person stellt ihre zwei Ideen der Gruppe vor und erklärt, warum sie wichtig sind.

Abstimmen

Die Gruppe stimmt ab: Welche Ideen findet ihr am stärksten? Jede Person hat eine Stimme pro Abstimmung.

Bauplättchen erhalten

Jede Person erhält ein Bauplättchen und trägt auf ihrem Marktplatz ein: Wem nützt dieses Projekt? Und wer könnte helfen, es umzusetzen?

Wichtig zu wissen:

Das Demokratiefeld kann mehrmals im Spiel aktiviert werden, jedes Mal wenn das Meter die obere Grenze neu erreicht. Danach fällt das Meter auf 0.

Zu guter Letzt

Wie das Spiel endet

Ihr seid alle Gewinner. Das Spiel endet, wenn die Gruppe gemeinsam entscheidet, dass alle Marktplätze vollständig sind. Das entscheidet ihr zusammen – nicht eine einzelne Person. Stimmt doch ruhig ab!

Danach stellt jede Person ihren Marktplatz der Gruppe vor: Was sind deine Ideen? Wem könnte sie nützen? Und was wäre dein erster Schritt, um eine Idee wirklich umzusetzen?

Was ihr mitnehmen könnt:

Eure Problemkarten und Marktplätze gehören euch. Sie koennen echte Startpunkte sein – für ein Gespräch mit einer Lehrerin, einen Brief an den Gemeinderat oder eine eigene Initiative. Die Ideen, die ihr entwickelt habt, muessen nicht im Spiel bleiben.

Regelwerk auf einen Blick

Das Regelwerk gilt für alle – immer.

Bedenkt: Es kann durch Neue-Spielregel-Karten vorübergehend verändert werden.

Grundregeln

Ausreden lassen

Jede Person, die spricht, darf ausreden. Niemand wird unterbrochen.

Jede Stimme zählt gleich

Es gibt keine Meinung, die mehr wert ist als eine andere. Auch die jüngste Person hat dieselbe Stimme wie alle anderen.

Niemand muss

Niemand muss eine Frage beantworten, wenn sie ihm zu persönlich ist. Das gilt besonders für Karten aus dem Themenfeld Familie.

Eine Abstimmung ist eine Abstimmung

Was die Gruppe per Handzeichen entschieden hat, gilt. Wer nicht einverstanden ist, darf das sagen – aber das Ergebnis bleibt.

Das Demokratiemeter gehört allen

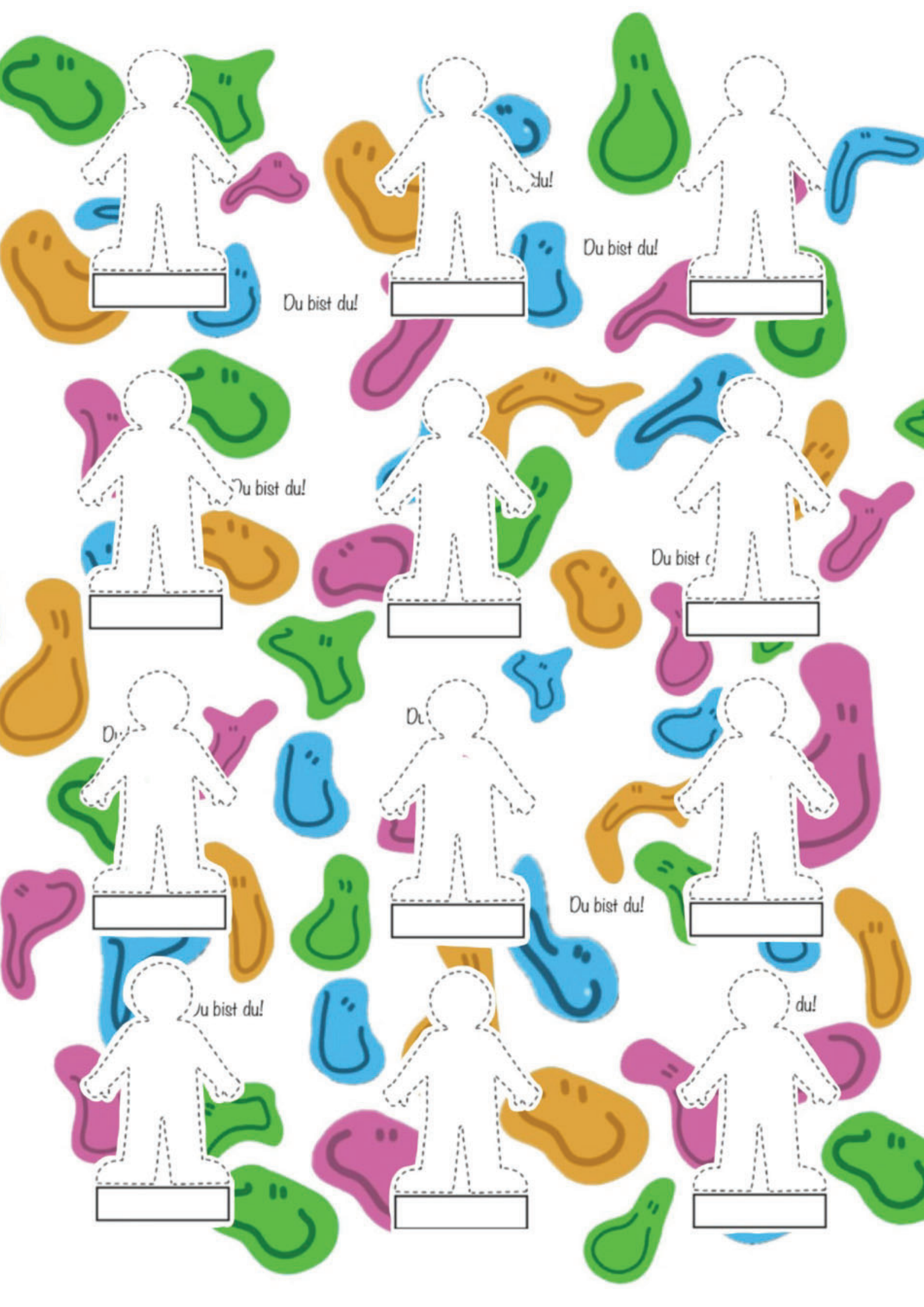
Alle beobachten gemeinsam, ob die Diskussion fair war. Keine Person allein entscheidet, ob das Meter steigt oder sinkt.

Neue-Spielregel-Karten

Wenn eine Neue-Spielregel-Karte gezogen wird, gilt die neue Regel sofort. Sie gilt so lange, bis die nächste Neue-Spielregel-Karte gezogen wird oder alle gemeinsam beschließen können, sie aufzuheben.

Die wichtigste Regel:

Das Spiel soll nicht für euch fertig sein – sondern durch euch fertig werden! Es ist „Unser Demokratiespiel“ und deswegen trauen wir uns, mutig und kreativ zu sein!



Du bist du!



Du bist du!



Du bist du!



Du bist du!



Du bist du!



Du bist du!

Du bist du!



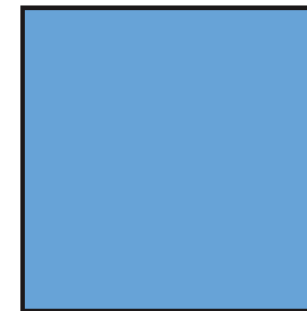
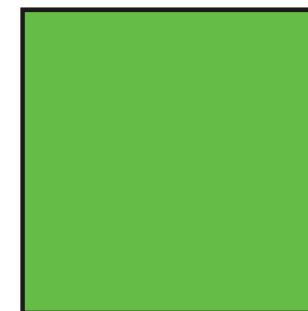
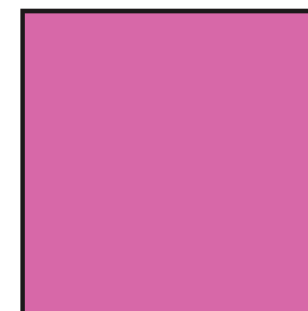
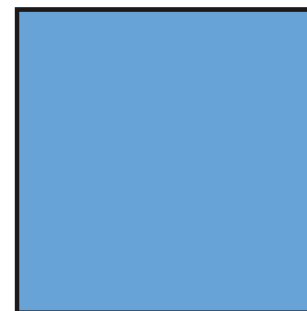
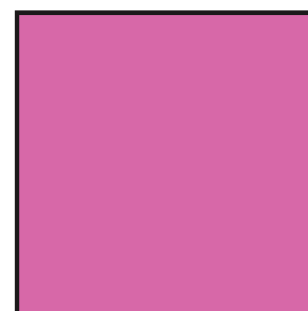
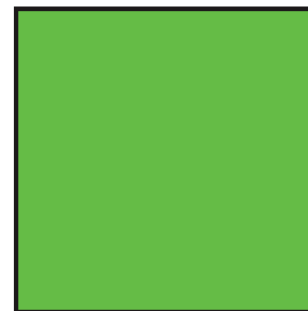
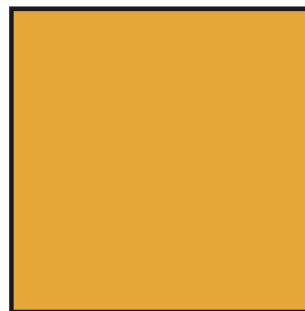
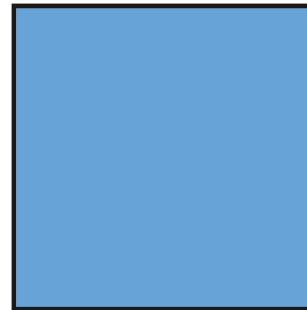
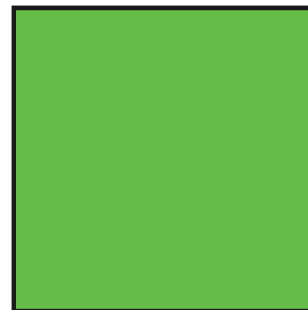
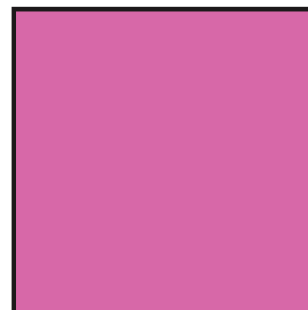
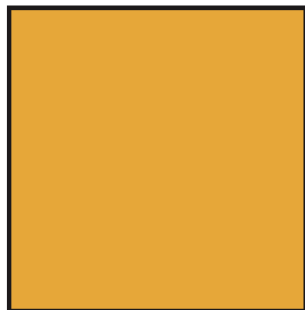
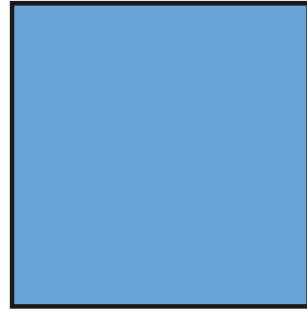
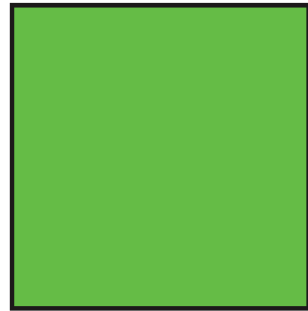
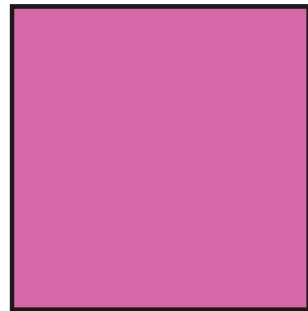
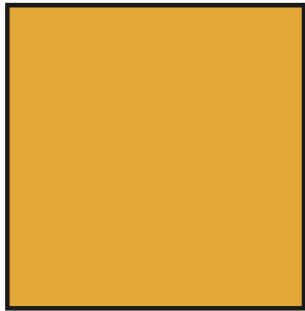
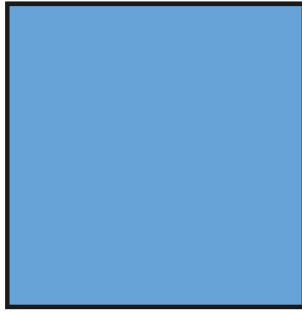
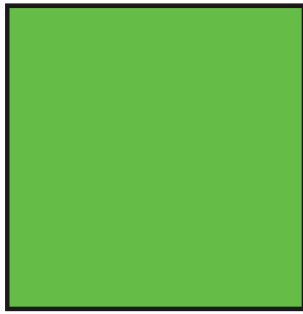
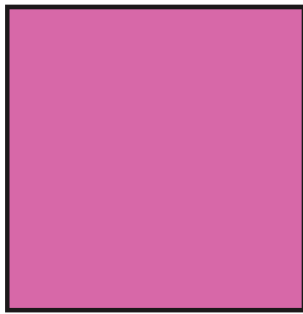
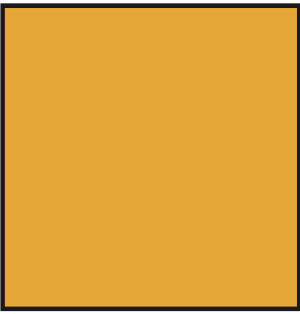
Du bist du!



Du bist du!



Wie die Spielfelder aussehen könnten...





Rückseite der Themenkarten...



Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Meine Rechte

Schule

Schule

Schule

Schule

Schule

Schule

Schule

Schule

Schule

Nachbarschaft	Nachbarschaft	Nachbarschaft
Nachbarschaft	Nachbarschaft	Nachbarschaft
Nachbarschaft	Nachbarschaft	Nachbarschaft

Familie

Familie

Familie

Familie

Familie

Familie

Familie

Familie

Familie