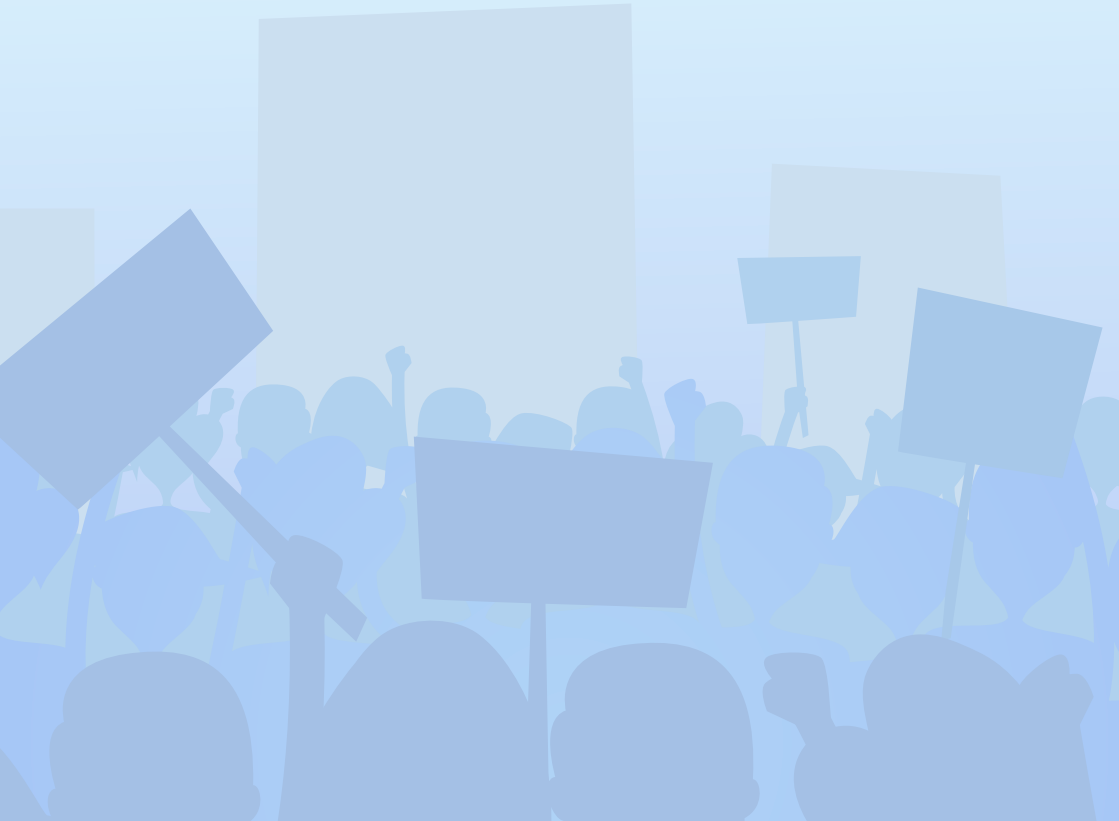
SHINE

Kofinanziert von der Europäischen Union



DEMOKRATIE (V)ERLEBEN

REGELN

DIE ZUKUNFT EUROPAS GESTALTEN
ERASMUS-YOUTH-2024-CB-101183602

Disclaimer

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. Der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

SHINE

Kofinanziert von der Europäischen Union

DEMOKRATIE (V)ERLEBEN

REGELN

Zusammenfassung	2
Regeln	3
Pädagogische Logik und Werte	13
Kernkonzept des Spiels	16
Lernergebnisse und pädagogische Wirkung	20
Ethische Überlegungen und Sicherheit der Teilnehmenden	22
Fazit	24

Zusammenfassung

Das Brettspiel „Demokratie (v)erleben“ ist ein Lernmittel, das darauf abzielt, politische Kompetenz, kritisches Denken und partizipative Fähigkeiten bei jungen Menschen zu fördern. Das Spiel nutzt Erfahrungslernen und rollenbasierte Simulationen. Diese Methoden fördern die aktive Beteiligung, ermöglichen es den Teilnehmern, politische Prozesse mitzugestalten und tiefere Einblicke zu gewinnen, als dies durch passives Lernen möglich wäre.

Das Spiel basiert auf der Idee, dass junge Menschen am effektivsten durch das Experimentieren lernen. Sie können Ideen ausprobieren, Annahmen hinterfragen und sich in einer kontrollierten, sicheren Umgebung mit den Konsequenzen auseinandersetzen. Das Spiel stellt politische Dilemmata vor, schränkt den Zugang zu vollständigen Informationen ein und erfordert strategische Entscheidungen. Es spiegelt die reale Gesellschaft wider, in der Informationen unvollständig sind, Interessen verborgen bleiben, Überzeugungskraft eine Rolle spielt und kollektive Entscheidungen aus konkurrierenden Weltanschauungen entstehen.

Regeln

1. **Überblick**

In „Demokratie (v)erleben“ hören sich die Spielenden zwei Regierungsansätze an, reagieren auf politische Dilemmata und stimmen in jeder Runde geheim ab. Alle Spielenden müssen beurteilen, welche Philosophie überzeugender ist. Die Spieler*innen begegnen den Ideen aus erster Hand in einem strukturierten Umfeld, das die politische Dynamik der realen Welt widerspiegelt. Das Spiel versetzt die Spieler*innen in Situationen, in denen sie Werte abwägen, Meinungsverschiedenheiten ausräumen und Risiken einschätzen müssen. Sie sehen, wie ihre Entscheidungen zu einem gemeinsamen sozialen Ergebnis beitragen.

Im Mittelpunkt stehen zwei Redner*innen, die gegensätzliche Regierungsphilosophien ohne ideologische Etiketten verteidigen und den Spieler*innen helfen, ein politisches Urteilsvermögen durch Argumentation, statt durch Stereotypen zu entwickeln. Die zentrale Idee des Spiels ist nicht der Sieg, sondern ein Bewusstsein, da sich die Entscheidungen zu einem kollektiven politischen Modell summieren, das als Grundlage für Reflexionen dient.

Letztendlich schlägt „Demokratie (v)erleben“ eine Brücke zwischen Theorie und gelebter Erfahrung und verwandelt den politischen Diskurs von etwas Abstraktem und Einschüchterndem in etwas Greifbarem, Zugänglichem und Partizipativem, das es jungen Menschen ermöglicht, Macht auszuüben, sich mit ihren Folgen auseinanderzusetzen und Regierungsführung als kollektiven Akt zu verstehen.

Am Ende werden die Spielenden mit dem von ihnen aufgebauten System konfrontiert und lesen zwei vollständig entwickelte Szenarien, die unterschiedliche Gesellschaften beschreiben. Der Prozess ist diagnostisch und lädt die Spieler*innen dazu ein, ihre Beziehung zu politischen Strukturen zu beobachten, zu bewerten und zu artikulieren.

2. **Spielbestandteile**

- Spielbrett
- 21 Rollenkarten (1 Karte „Sprecher*in 1", 1 Karte „Sprecher*in 2", 4 Karten „Geheime Unterstützung 1", 4 Karten „Geheime Unterstützung 2", 11 Karten „Neutrale Stimme").
- 42 Abstimmungskarten (21 Karten „Sprecher*in 1", 21 Karten „Sprecher*in 2").
- 70 Fragenkarten (10 Fragekarten pro Kategorie).
- 2 Punkteplättchen (1 pro Team)
- Spielanleitung

Rollenkarten

Rollenkarten legen fest, wie sich die Teilnehmenden während des Spiels verhalten, denken und abstimmen soll. Sie simulieren soziale Rollen, die in realen politischen Systemen vorhanden sind.

Sprecher*in 1: Vertritt eine Regierungsphilosophie, die auf öffentlicher Beteiligung, Offenheit, Rechenschaftspflicht und integrativer Entscheidungsfindung basiert. Sie oder Er muss die Gruppe davon überzeugen, dass gemeinsame Prozesse und vielfältige Beiträge zu einer stärkeren Gesellschaft führen.

Sprecher*in 2: Vertritt eine Regierungsphilosophie, die auf Stabilität, Entschlossenheit, Ordnung und zentraler Führung basiert. Sie oder Er muss zeigen, dass disziplinierte Koordination und effiziente Führung eine Gesellschaft vor Chaos und Krisen schützen.

Heimliche Unterstützung: Spieler*innen, die heimlich

einem der Sprecher*innen loyal sind. Sie geben ihre Identität nicht preis. Ihre Aufgabe ist es, die Diskussion und die Abstimmung subtil zu beeinflussen. Sie repräsentieren informelle Machtnetzwerke, Interessengruppen, ideologische Fraktionen und Lobbystrukturen. Heimliche Unterstützer*innen testen die Widerstandsfähigkeit der Gruppe gegenüber sozialem Druck, verdeckter Einflussnahme und Echokammer-Dynamiken.

Neutrale Stimme: Teilnehmende, die keine bestimmte Agenda verfolgen. Sie bewerten die vorgebrachten Argumente und stimmen nach ihrem eigenen Ermessen ab. Sie repräsentieren die allgemeine Öffentlichkeit und Wähler*innen:

• sie sind Überzeugungsversuchen ausgesetzt,

• sie lassen sich von Tonfall und emotionalen Appellen beeinflussen,

• sie sind auf begrenzte Informationen angewiesen,

• sie sind für kollektive Konsequenzen verantwortlich.

Neutrale Stimmen sind das Rückgrat der Simulation.

Abstimmungskarten

Abstimmungskarten sind das einzige Mittel, mit dem politische Präferenzen gemessen werden können. Alle Spielende haben zwei Stimmoptionen – eine für Sprecher*in 1 und eine für Sprecher*in 2 – und müssen in jeder Runde eine davon auswählen.

Die Abstimmung erfolgt gleichzeitig und anonym:

• Während der Abstimmung findet keine Debatte statt.

• Eine Begründung ist nicht erforderlich. (Auf Wunsch ist dies jedoch möglich.)

• Niemand erklärt seine Beweggründe. (Auf Wunsch ist dies jedoch möglich.)

Dieses Format verhindert Signalisierungen, Koalitionsdruck und performative Angleichung.

Stimmkarten simulieren:

• Wahlgeheimnis,

• strategisches Wählen,

• verinnerlichte Werte,

• die Kluft zwischen Absicht und Ergebnis.

Eine stillschweigend getroffene Entscheidung unterscheidet sich oft von einer öffentlich getroffenen Entscheidung. Der Abstimmungsmechanismus setzt dieses psychologische Phänomen in der Spielrealität um.

Fragenkarten

Diese Karten bilden den thematischen Anker für jede Runde. Sie stellen Dilemmata aus sieben Schlüsselbereichen vor, die für das bürgerliche und politische Leben relevant sind:

• Demokratie & Wahlen – Wahlbeteiligung, Legitimität, Vertrauen in Institutionen

• Rechte & Pflichten – Freiheiten, Grenzen, Bürgerpflichten, kollektive vs. individuelle Interessen

• Macht & Führung – Repräsentation, Autorität, Effizienz, Gewaltenteilung

• Gesellschaft & Inklusion – Minderheiten, Gleichheit, soziale Gerechtigkeit, kulturelle Identität

• Europäischer & globaler Kontext – supranationale Strukturen, Zusammenarbeit, Souveränität

• Ethik, Medien & Fehlinformationen – Informationskontrolle, Wahrheit, digitale Umgebung

• Jugend & Zukunft – bürgerschaftliches Engagement, Bildung, Stärkung junger Menschen

Punkteplättchen und Punkteleiste

Die Punkte stehen für den kumulativen Effekt des Überzeugungserfolgs. In jeder Runde erhält die oder der siegreiche Sprecher*in einen Punkt. Die Punkte werden

entsprechend auf der Punkteleiste nach vorne verschoben.

Die Punkteleiste ist nicht nur eine Anzeigetafel. Sie ist eine Aufzeichnung darüber, wie die Gruppe im Laufe der Zeit gemeinsam das Staatsmodell gestaltet hat.

Dies spiegelt reale Gesellschaften wider:

• Die Führungsdynamik wächst allmählich.

• Ideologische Dominanz sammelt sich Stimme für Stimme an.

• Selten definiert eine einzelne Politik ein Land; aber Muster tun es.

3. **Ziel des Spiels**

Im Mittelpunkt des Spiels stehen zwei die zwei Sprecher*innen, die gegensätzliche Regierungsphilosophien vertreten. Geheime Unterstützer*innen spiegeln die unsichtbaren Dynamiken der realen Gesellschaft wider: Lobbyarbeit, ideologische Gruppen, informelle Machtnetzwerke, parteipolitischer Einfluss und algorithmische Echokammern. Neutrale Stimmen repräsentieren die breite Öffentlichkeit – Personen, die unvollständige Informationen und den Druck konkurrierender Akteure interpretieren müssen.

Du wirst dir zwei unterschiedliche Regierungsansätze anhören, auf eine Reihe sozialer und politischer Dilemmata reagieren und nach jeder Runde geheim abstimmen. Du versuchst nicht, „die richtige Antwort" zu finden – Du bewertest, welcher Ansatz in jeder Situation überzeugender für dich war.

Das zentrale Ergebnis des Spiels ist nicht der „Sieg", sondern das Bewusstsein. Die Spielenden durchlaufen mehrere Runden mit Debatten, Überzeugungsarbeit und Abstimmungen; ihre Entscheidungen summieren sich zu einem kollektiven politischen Modell – einer Art simuliertem Staat.

4. **Aufbau des Spiels**

Anzahl der Spieler*innen: 7–21 Spielende. Das Spiel lässt sich durch Anpassung der Anzahl der neutralen Stimmen und geheimen Parteimitglieder skalieren:

- Bei Mindestens 7 Spieler*innen:
- Team 1 – 1 Sprecher*in, 1 geheimes Parteimitglied
- Team 2 – 1 Sprecher*in, 1 geheimes Parteimitglied
- 4 neutrale Stimmen

Bei größeren Spielen erhöht sich die Anzahl der geheimen Parteimitglieder*innen und neutralen Stimmen. Es sollte mehr neutrale Stimmen als geheime Parteimitglieder*innen geben. Also gilt es bei zusätzlichen 4 Spieler*innen: Team 1: 1 geheimes Parteimitglied, Team 2: 1 geheimes Parteimitglied und 2 neutrale Wähler.

Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Vorbereitung des Spiels:

Das Spiel verläuft in einer Reihe strukturierter Runden. Jede Runde besteht aus thematischen Inputs, vorgegebenen Interaktionen, Argumentationen und kollektiven Entscheidungen. Durch mehrmaliges Wiederholen dieses Ablaufs simulieren die Teilnehmenden, wie politische Narrative zu systemischen Ergebnissen führen.

Jede/r Teilnehmende zieht zufällig eine Rollenkarte. Nur die beiden designierten Sprecher*innen geben ihre Rollen offen bekannt. Alle anderen Spieler*innen halten ihre Identität geheim.

Sprecher*in 1

• Befürwortet einen Regierungsstil, der auf Offenheit, Zusammenarbeit und Beteiligung der Gemeinschaft basiert.

• Möchte zeigen, wie gemeinsame Entscheidungsfindung zu Vertrauen und kollektiver Verantwortung führen kann.

Sprecher*in 2

• Befürwortet einen Regierungsstil, der auf Effizienz, Struktur und koordinierter Führung basiert.

• Möchte zeigen, wie Entschlossenheit und Ordnung die Gesellschaft vor Instabilität und Chaos schützen können.

Geheime Unterstützung (versteckt)

• Unterstützen einen der Sprecher*innen, ohne dies offen zu zeigen.

• Ihr Ziel ist es, Meinungen stillschweigend zu beeinflussen – durch Argumente, Fragen, Tonfall oder sozialen Druck.

Neutrale Stimmen

• Haben keine festgelegte Präferenz.

• Bewerten jede Runde unabhängig und stimmen auf der Grundlage dessen ab, was sie persönlich überzeugend finden.

Diese anfängliche Rollenverteilung legt das politische Ökosystem des Spiels fest: sichtbare Führungspersönlichkeiten, unsichtbare Einflussnetzwerke und eine allgemeine Wähler*innenschaft.

Alle Spieler*innen erhalten zwei Abstimmungskarten:

• eine Karte für Redner*in 1,

• eine Karte für Redner*in 2.

Die Abstimmungskarten simulieren die private Wahl und die ideologische Ausrichtung im Laufe der Zeit. Sie stellen sicher, dass die Teilnehmenden in jeder Runde abstimmen können, unabhängig von der Rolle. Die Spieler*innen dürfen sie nicht tauschen, ihre Absichten bekannt geben oder sie während der Rednerphase öffentlich präsentieren.

Spielablauf

1. **Eine Fragekarte wird gezogen**

Eine Person liest die Frage laut vor. Keine Interpretation, keine zusätzliche Erklärung. Die Sprecher*innen 1 und 2 haben zwei Minuten Zeit, um ihre Argumente vorzubereiten.

2. **Sprecher*in 1 präsentiert Argumente (1–2 Minuten)**

Sie oder Er erläutert seinen Ansatz anhand von Beispielen, Logik, Erzählungen oder Werten.

3. **Sprecher*in 2 präsentiert Argumente (1–2 Minuten)**

Sie oder Er beantwortet dieselbe Frage aus der eigenen Sicht.

4. **Kurze offene Diskussion (bis zu 2 Minuten)**

Die Spieler*innen können Fragen stellen oder Kommentare abgeben. Die Sprecher*innen können kurz darauf antworten.

5. **Geheime Abstimmung**

Jeder stimmt geheim mit seiner Abstimmungskarte ab. Niemand erklärt oder begründet seine Wahl. (Auf Wunsch ist dies jedoch möglich.)

6. **Auswertung der Stimmen**

Die Mehrheit gewinnt die Runde – der/die siegreiche Sprecher*in rückt auf der Punktetabelle um einen Punkt vor.

Der Vorgang wiederholt sich dann mit der nächsten Fragekarte.

Wichtige Regeln

• Keine persönlichen Angriffe oder Beleidigungen.

• Gebe deine Rolle während des Spiels nicht preis.

• Übe keinen Druck auf andere aus, damit sie in einer bestimmten Weise abzustimmen.

• Die Sprecher*innen müssen Argumente vorbringen und dürfen andere Personen nicht beschuldigen oder angreifen.

• Die Präferenz kann sich in jeder Runde ändern.

Ende des Spiels – „Das Bild malen“

Nachdem alle Runden abgeschlossen sind:

1. Die Endpunktzahl wird ausgezählt.
2. Beide Staatsmodelle werden laut vorgelesen:

Staatsmodell von Sprecher*in 1:

*Stellen Sie sich einen Staat vor, in dem wichtige Entscheidungen durch öffentlichen Dialog, Konsultationen und kollektive Vorschläge getroffen werden. Die Bürger*innen haben Zugang zu Informationen, können die Machthaber*innen offen kritisieren und sich an Entscheidungsprozessen beteiligen – nicht nur bei Wahlen, sondern auch im Alltag ihrer Gemeinschaft. Die politische Macht ist auf mehrere Institutionen verteilt, um Missbrauch zu verhindern. Medien, soziale Netzwerke und öffentliche Foren haben das Recht, das Handeln der Führungskräfte zu analysieren und zu hinterfragen.*

Der Fortschritt kann manchmal langsamer sein und Debatten und Kompromisse erfordern, aber die Menschen werden Teil des Systems und sind nicht mehr nur dessen Untertanen. Minderheiten, Jugendliche und schutzbedürftige Gruppen haben die Möglichkeit, ihre Rechte durch rechtliche und soziale Mechanismen zu schützen.

Falsche Entscheidungen können durch Führungswechsel, öffentliche Kritik und Reformen korrigiert werden.

Ein solcher Staat wächst durch Dialog, Verhandlungen und Solidarität – manchmal unvollkommen, baut er dennoch kontinuierlich Vertrauen und gemeinsame Verantwortung auf.

Staatsmodell von Sprecher*in 2

Stellen Sie sich einen Staat vor, in dem Geschwindigkeit und Stabilität oberste Priorität haben.

*Wenn ein Problem auftritt, werden sofort Entscheidungen getroffen – von oben nach unten –, um Chaos und Unsicherheit zu verhindern. Die Bürger*innen verlassen sich auf eine Autorität mit einer klaren Vision und der Macht, diese ohne Hindernisse*

umzusetzen. Der Medienraum wird reguliert, um die öffentliche Ordnung zu schützen und die Verbreitung irreführender oder gefährlicher Informationen zu verhindern.

*Proteste, Störungen und individuelle Interessen sind auf die Gewährleistung der Sicherheit und eine funktionsfähige Gesellschaft beschränkt. Das System ist effizient – Projekte werden schnell umgesetzt, Krisen ohne Verzögerung gelöst, und die Bürger*innen wissen, wer die Verantwortung trägt und wem sie Bericht erstatten müssen.*

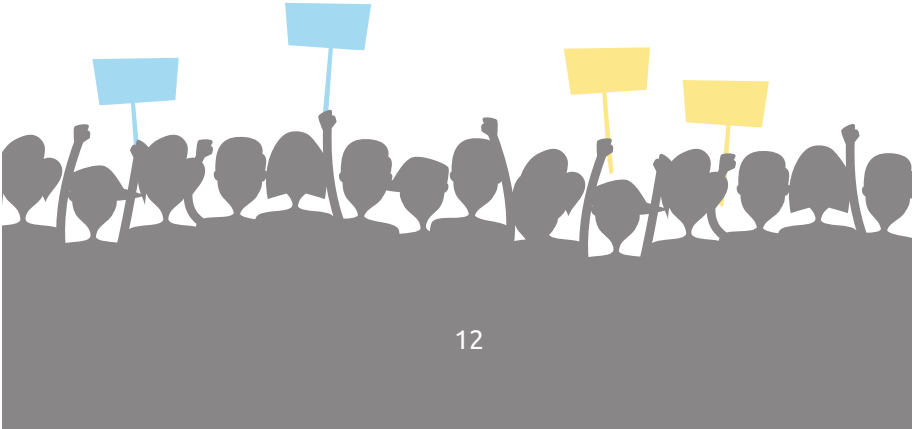
Minderheiten und schutzbedürftige Gruppen erhalten Schutz, solange sie die Regeln respektieren und zu den gemeinsamen Zielen beitragen. Ein solcher Staat wächst durch Disziplin, Ergebnisse und klare Vorgaben – manchmal streng, aber mit Ordnung und langfristiger Stabilität.

Beide müssen neutral vorgelesen werden. Ohne Interpretation oder Kommentar.

Nachdem beide Szenarien gelesen wurden, wird aufgedeckt, welches der beiden Modelle während des Spiels die meisten Stimmen erhalten hat.

Die Spieler*innen werden aufgefordert, still oder in einer offenen Diskussion zu reflektieren:

- Haben sie dieses Ergebnis bewusst unterstützt?
- Überraschen sie die kumulativen Konsequenzen?
- Hätten sie anders abgestimmt, wenn sie früher das Gesamtbild gesehen hätten?



Pädagogische Logik und Werte

Die pädagogische Grundlage von „Demokratie (v)erleben" basiert auf dem Prinzip, dass demokratische Kompetenzen nicht allein durch die Vermittlung von Informationen entwickelt werden können, sondern durch Kontext, Interaktion und Erfahrung gefördert werden müssen. Junge Menschen empfinden Politik oft als etwas Fernes, Abstraktes oder als etwas, das Erwachsenen, Institutionen oder formellen Experten vorbehalten ist. Das Spiel kehrt diese Perspektive um. Es bringt politisches Denken in einen Rahmen, in dem Teilnehmende zu aktiven Akteur*innen statt zu einem passiven Beobachter*innen werden.

Das Spiel integriert mehrere Lernebenen, die sich gegenseitig verstärken:

1. Politische Entscheidungsfindung unter Unsicherheit

Die Teilnehmenden werden mit komplexen Dilemmata konfrontiert, ohne die Folgen ihrer Entscheidungen vorhersehen zu können. Sie müssen konkurrierende Prioritäten abwägen: Sicherheit versus Freiheit, Effizienz versus Pluralismus, Klarheit versus Inklusion. Durch wiederholte Konfrontation lernen sie, dass das politische Leben selten perfekte Antworten bietet und dass verantwortungsvolle Entscheidungsfindung oft bedeutet, Unvollkommenheit zu akzeptieren.

2. Verhandlung zwischen persönlichen und kollektiven Werten

Die Spielenden gehen mit ihren eigenen Überzeugungen in jede Runde, müssen aber auch die Stimmung der Gruppe berücksichtigen. Die Abstimmung wird zu einer Verhandlung zwischen dem, was „ich für richtig halte" und dem, was „die Gruppe bevorzugt". Junge Menschen beobachten so, wie Identität, Empathie, Einfluss und Überzeugungskraft die Ergebnisse in realen Gesellschaften

beeinflussen.

3. Argumentation als demokratische Kompetenz

Das Spiel stellt Argumentation nicht als Wettstreit der Meinungen in den Mittelpunkt, sondern als Prozess zivilisierter Argumentation. Die Sprecher*innen, die mit den anderen nicht übereinstimmt, ist nicht der Feind, sondern ein alternativer Interpret der Realität. Dies hilft den Teilnehmenden, Respekt gegenüber abweichenden Meinungen zu entwickeln, selbst wenn sie eine Position ablehnen. Im Gegensatz zu simplen Modellen, in denen eine Seite von Natur aus gut und die andere von Natur aus schlecht ist, zeigt das Spiel, dass Regierungsführung ein Dialog zwischen konkurrierenden Ansätzen zum Umgang mit Risiken, Ressourcen und Menschen ist.

4. Soziales Lernen durch Rollenimmersion

Sprecher*innen und Wähler*innen erleben das Spiel aus unterschiedlichen sozialen Positionen heraus. Die Sprecher*innen müssen überzeugen, Aufmerksamkeit lenken und Glaubwürdigkeit vermitteln. Die Wähler*innen müssen zuhören, interpretieren und ohne vollständige Gewissheit eine Entscheidung treffen. Diese Dynamik fördert Empathie: Die Spielenden betrachten Politik aus verschiedenen Blickwinkeln, was Toleranz fördert, und Polarisierung verringert.

5. Strukturierte Reflexion statt Indoktrination

Das Spiel schreibt jungen Menschen nicht vor, was sie glauben sollen. Stattdessen bietet es ihnen einen Rahmen, um:

- ihre Werte zu artikulieren,
- ihre Überzeugungen zu überprüfen,
- sich mit Meinungsverschiedenheiten auseinanderzusetzen
- und zu erkennen, wie ihre Entscheidungen die Gesellschaft prägen.

Dieser Ansatz steht im Einklang mit den Prinzipien der nichtformalen Bildung, bei der Vermittler*innen keine Schlussfolgerungen vorgeben, sondern Möglichkeiten zur Selbstfindung schaffen. Die letzte Phase des Spiels veranschaulicht dies deutlich: Die Teilnehmenden sehen die Konsequenzen ihrer eigenen

Entscheidungen, ohne dass ihnen gesagt wird, welches Modell das bessere ist.

Während des gesamten Spiels üben die Teilnehmende wichtige demokratische Kompetenzen, die in der heutigen Jugendarbeit und in den Bildungsrahmenwerken der EU identifiziert wurden:

- kritisches und analytisches Denken,
- verbale Ausdrucksfähigkeit,
- Zuhören und Empathie,
- Teilnahme an kollektiven Entscheidungsprozessen,
- Verantwortung für gemeinsame Ergebnisse,
- Abwägen von Kompromissen,
- Erkennen von Manipulation und rhetorischen Strategien.

Dies sind keine theoretischen Werte – sie werden in jeder Runde wiederholt geübt. Dadurch verinnerlichen die Spielenden, wie sich politische Systeme durch Tausende kleiner Entscheidungen von Millionen gewöhnlicher Menschen entwickeln.

Schließlich schützt das Spiel junge Lernende vor ideologischem Unbehagen. Indem es explizite Namen politischer Modelle, Bezeichnungen politischer Identitäten oder normative Urteile vermeidet, lädt das Spiel die Teilnehmenden dazu ein, Ideen zu erforschen, ohne Angst haben zu müssen, mit Stereotypen in Verbindung gebracht zu werden. Die Übung wird sicherer, inklusiver und spiegelt die Vielfalt der realen Welt besser wider. Das Fehlen ideologischer Etikettierungen zwingt die Spielenden auch dazu, Argumente nach ihren eigenen Vorzügen zu bewerten und nicht nach dem wahrgenommenen moralischen Gewicht ideologischer Kategorien.

In diesem Sinne ist „Demokratie (v)erleben“ mehr als ein Spiel: Es ist ein kontrolliertes Experimentierfeld für Demokratie und Regierungsführung, in dem jungen Menschen die intellektuellen, emotionalen und sozialen Fähigkeiten entwickeln, die sie benötigen, um als informierte Bürger*innen an der Gesellschaft teilzunehmen.

Kernkonzept des Spiels

Das Kernkonzept von „Demokratie (v)erleben" basiert auf der Idee, dass politische Systeme nicht aus abstrakten Prinzipien entstehen, sondern aus der Interaktion mehrerer Akteur*innen, die unter Unsicherheit, konkurrierenden Interessen und unterschiedlichen Interpretationen des Gemeinwohls agieren. Das Spiel simuliert daher die sozialen Mechanismen der Regierungsführung, indem es die Teilnehmenden in drei miteinander verbundene Rollen versetzt – zwei öffentliche Sprecher*innen, eine Gruppe versteckter Unterstützer*innen und eine Gruppe neutraler Stimmen –, die jeweils unterschiedliche Verhaltensanreize und strategische Herausforderungen haben. Durch diese Triangulation modelliert das Spiel, wie politische Narrative gebildet, kommuniziert, angefochten und letztendlich durch kollektive Entscheidungsfindung legitimiert werden.

Im Gegensatz zu klassischen politischen Simulationen, die Ideologien explizit zuweisen (z. B. „liberal", „autoritär", „links", „rechts"), verzichtet dieses Spiel bewusst auf ideologische Etikettierungen. Den Teilnehmenden wird keine vordefinierte moralische Hierarchie von Systemen vorgegeben. Stattdessen begegnen sie zwei gegensätzlichen Regierungsphilosophien nur durch Argumentation und Überzeugungskraft. Diese Neutralität zwingt sie dazu, politische Ansätze anhand der wahrgenommenen Vorteile, Risiken, Konsistenz und rhetorischen Glaubwürdigkeit zu bewerten und nicht anhand ideologischer Identitäten. Dadurch wird das Spiel zu einer Übung in evaluativem Denken und nicht zu einer identitätsbasierten Ausrichtung.

Im Kern operationalisiert das Spiel drei grundlegende Dimensionen der politischen Erfahrung:

1. Konkurrierende Visionen von Regierungsführung

Zwei Akteur*innen treten als Sprecher*innen auf. Jeder

verkörpert eine eigene Regierungsphilosophie – eine orientiert sich an Partizipation, Inklusivität und Transparenz, die andere betont Stabilität, Effizienz und zentrale Steuerung. Diese Ansätze werden nicht als von Natur aus überlegen oder unterlegen dargestellt; sie sind Rahmenkonzepte zur Lösung sozialer Probleme, jedes mit seinen eigenen Stärken und Schwächen. Die Sprecher*innen müssen Argumente aufbauen, auf Kritik reagieren und ihr Modell als realisierbar und wünschenswert präsentieren. Damit tragen sie die Last der politischen Führung: Sie müssen komplexe Werte in begrenzter Zeit vermitteln, ihre Glaubwürdigkeit wahren und sich an die Stimmung des Publikums anpassen.

2. Verborgene Interessen und informelle Allianzen

Ein Teil der Spielenden erhält geheime Rollen, die die Unterstützung für einen der Sprecher*innen signalisieren. Diese „versteckten Akteur*innen" simulieren die Einflussnetzwerke, die häufig hinter den Kulissen politische Entscheidungen beeinflussen. Ihre Anwesenheit spiegelt Realitäten wie Lobbyismus, Fraktionsbildung, ideologischen Aktivismus und Agenda-Setting wider. Sie sprechen nicht öffentlich und geben ihre Zugehörigkeit nicht preis, sondern beteiligen sich, indem sie durch subtile Überzeugungsarbeit, Tonfall oder strategisches Abstimmungsverhalten den Diskurs beeinflussen. Ihr Einfluss spiegelt eine zentrale Wahrheit der modernen Politik wider: Unterstützung ist nicht immer sichtbar, und Legitimität wird oft indirekt hergestellt.

3. Die Öffentlichkeit als rationale, aber unvollkommene Entscheidungsträger

Neutrale Stimmen sind die entscheidende Kraft in diesem Spiel. Sie repräsentieren Bürger*innen und Wähler*innen, die Informationen angesichts von Unsicherheit bewerten müssen, oft geleitet von ihren eigenen Vorurteilen, Emotionen und unvollständigen Kenntnissen. Sie beobachten die Debatte, hören sich die Argumente an und wägen die Konsequenzen ab, ohne privilegierten Einblick in die Absichten oder versteckten

Unterstützer*innen einer der beiden Seiten zu haben. Damit reproduzieren sie das demokratische Dilemma: die Notwendigkeit, auch dann zu handeln, wenn das Wissen unvollständig, die Argumente unvollkommen und die Zukunft unvorhersehbar sind. Ihre Stimmen bestimmen den Verlauf des „Staates", der während des Spiels entsteht – nicht durch moralische Korrektheit, sondern durch kollektive Wahrnehmung.

4. Kollektive Entscheidungsfindung als dynamisches System

Über mehrere Runden hinweg führt das Zusammenspiel zwischen Sprecher*innen, versteckten Unterstützer*innen und neutralen Stimmen zu einer Abfolge von aggregierten Entscheidungen. Keine einzelne Runde bestimmt das Ergebnis; stattdessen prägt der kumulative Einfluss von Argumenten, Tonwechseln, strategischer Framing und Gruppenpsychologie nach und nach das endgültige Staatsmodell. Dies spiegelt wider, wie sich reale Gesellschaften entwickeln: nicht plötzlich, sondern durch schrittweise, iterative Entscheidungen, die kollektive Prioritäten und Toleranzen verkörpern.

Die Teilnehmenden erleben Politik daher nicht als binären Streit, sondern als ein fließendes Ökosystem, in dem sich Führung, Kommunikation, Loyalität und öffentliche Meinung ständig gegenseitig beeinflussen. Einzelpersonen können ihre Abstimmungsmuster während des Spiels ändern, ihre Meinung ändern, Loyalitäten verschieben oder die Bedeutung des „Gemeinwohls" neu interpretieren. Diese Verhaltensdynamiken sind keine zufälligen Nebenwirkungen des Spiels, sondern dessen wertvollste pädagogische Komponente.

5. Legitimität ergibt sich aus dem Prozess, nicht aus Autorität.

Ein zentrales konzeptionelles Element des Spiels ist, dass Legitimität verdient und nicht gewährt wird.

Kein Spieler, keine Spielerin hat Vorrechte gegenüber anderen, außer durch Überzeugungskraft.

Die Sprecher*innen können ihre Entscheidungen nicht durchsetzen, sondern müssen die Mehrheit überzeugen.

Die versteckten Unterstützer*innen können ihre Zugehörigkeit nicht offenlegen, sondern müssen indirekt Einfluss nehmen.

Die neutralen Stimmen müssen ihre Entscheidungen nicht rechtfertigen, sondern üben einfach ihr Urteilsvermögen aus.

Das Fehlen einer Autorität von oben zwingt die Teilnehmenden dazu, sich mit der Realität auseinanderzusetzen, dass politische Legitimität aus kollektiver Akzeptanz entsteht, selbst wenn das akzeptierte Modell unvollkommen, riskant oder umstritten ist. Das Spiel lehrt somit, dass Regierungsführung prozedural und nicht idealistisch ist: Sie entsteht durch Prozesse der Kommunikation, Mobilisierung, Unsicherheit und Verhandlung.

6. Politische Bildung durch kontrollierte Mehrdeutigkeit

Die konzeptionelle Stärke des Spiels liegt in seiner Mehrdeutigkeit. Es gibt den Teilnehmenden keine Anweisungen, was richtig oder falsch ist, sondern zeigt, wie Gesellschaften entscheiden.

• Wenn die Spielenden Sicherheit vor Rechten priorisieren, spiegelt das Ergebnis eine Präferenz für Ordnung wider.

• Wenn sie Diskussionen gegenüber Effizienz priorisieren, spiegelt das Ergebnis eine Präferenz für Partizipation wider.

• Wenn Überzeugungskraft Prinzipien übertrumpft, spiegelt das Ergebnis die Macht der Rhetorik wider.

• Wenn versteckte Einflüsse die Ergebnisse verändern, spiegelt das Ergebnis die Auswirkungen von Interessensnetzwerken wider.

Dieses Design vermeidet ideologische Indoktrination und fördert stattdessen politische Kompetenz durch Selbstfindung, Gruppenverhandlungen und konsequenzbasiertes Lernen.

Lernergebnisse und pädagogische Wirkung

Das Spiel bietet eine Erfahrungslernumgebung, in der die Teilnehmenden aktiv erforschen, wie sich politische Systeme durch öffentliche Überzeugungsarbeit, institutionelle Gestaltung und kollektive Entscheidungsfindung entwickeln. Anstatt sich auf theoretische Definitionen oder ideologische Etiketten zu verlassen, lernen die Spielenden, indem sie sich in Echtzeit mit moralischen Dilemmata, Ressourcenbeschränkungen, rhetorischen Entscheidungen und Unsicherheiten auseinandersetzen. Dieses Design ermöglicht es den Teilnehmenden, komplexe politische Dynamiken instinktiv zu verstehen, bevor sie lernen, diese konzeptionell zu artikulieren.

Die primären Lernergebnisse sind sowohl individueller als auch kollektiver Natur:

1. Persönliche Handlungsfähigkeit und politische Kompetenz

Die Teilnehmenden werden wiederholt mit konkurrierenden Standpunkten konfrontiert. Sie müssen nicht nur beurteilen, welches Argument „richtig klingt", sondern auch:

- dessen langfristige Konsequenzen,
- dessen Übereinstimmung mit gemeinsamen Werten,
- dessen versteckte Kompromisse,
- dessen Auswirkungen auf schutzbedürftige Gruppen.

Die Spielenden entwickeln politische Kompetenz, indem sie erleben, wie Narrative die öffentliche Wahrnehmung prägen, selbst wenn sie unvollständig oder emotional motiviert sind. Sie lernen, zwischen emotionaler Beruhigung und struktureller Sicherheit, zwischen kurzfristigem Komfort und systemischer Resilienz zu unterscheiden.

2. Verhandeln mit Unsicherheit

Im Gegensatz zu formellen Debatten gibt es in diesem Spiel keine „richtigen Antworten". Die Teilnehmenden bewegen sich in mehrdeutigen Situationen, in denen:

• beide Optionen Risiken bergen,

• es keine perfekten Lösungen gibt,

• Prioritäten miteinander in Konflikt stehen

• und persönliche Werte mit kollektiven Bedürfnissen kollidieren.

Das Ziel ist nicht, eine Debatte zu gewinnen, sondern sich mit Unbehagen, Einschränkungen und Verantwortung auseinanderzusetzen.

3. Bürgerliches Einfühlungsvermögen

Da die Spielenden vorübergehend unterschiedliche soziale Rollen einnehmen – Führungskräfte, versteckte Einflussnehmer oder normale Wähler –, werden sie dazu angeregt, darüber nachzudenken, wie unterschiedliche Perspektiven dasselbe Problem betrachten.

Dieses Eintauchen hilft ihnen zu verstehen:

• warum bestimmte Gruppen Effizienz und Stabilität befürworten,

• warum andere Freiheit und Inklusion verteidigen

• und wie legitime Interessen miteinander in Konflikt stehen können, ohne feindselig oder böswillig zu sein.

Das Spiel zeigt, dass Meinungsverschiedenheiten kein Versagen der Gesellschaft sind, sondern eine Grundlage für demokratisches Zusammenleben.

4. Ethische Verantwortung bei der Entscheidungsfindung

Jede Stimme im Spiel hat Konsequenzen. Stimmen sammeln sich an, beeinflussen den Verlauf und bestimmen letztendlich das „Staatsmodell", das die Gruppe schafft. Das Spiel offenbart eine wichtige Erkenntnis, die in der traditionellen Bildung oft verloren geht: Kollektive Ergebnisse entstehen aus individuellen Entscheidungen, die zum Zeitpunkt ihrer Entstehung unbedeutend erscheinen.

Die Teilnehmenden lernen, dass Macht nicht nur institutioneller Natur ist, sondern auch emotional, narrativ, still, informell und relational.

Ethische Überlegungen und Sicherheit der Teilnehmenden

Obwohl das Spiel sensible Themen behandelt – Rechte, Führung, öffentlicher Druck, kulturelle Identität –, steht das Wohlergehen der Teilnehmenden und ein respektvoller Austausch im Vordergrund. Die Umgebung ist bewusst so gestaltet, dass die Spielenden emotional und sozial geschützt sind.

1. Neutrale Sprache und ideologiefreie Gestaltung

Die im Spiel verwendeten Begriffe vermeiden politische Etikettierungen. Die Sprecher*innen werden einfach als Sprecher*in 1 und Sprecher*in 2 bezeichnet und repräsentieren jeweils eine Regierungsphilosophie und keine Ideologie oder politische Fraktion.

Dadurch werden Stigmatisierungen wie die folgenden vermieden:

- „Gut gegen Böse“,
- „Links gegen rechts“,
- „Demokratisch gegen autoritär“.

Stattdessen bewerten die Spieler*innen:

- Partizipation vs. Effizienz,
- Überlegung vs. Entschlossenheit,
- persönliche Freiheit vs. kollektive Stabilität.

Durch diese neutrale Gestaltung ist die Simulation für verschiedene Länder, Kulturen und Bildungshintergründe zugänglich.

2. Psychologische Sicherheit

Die Teilnehmenden müssen ihre persönlichen Überzeugungen nicht offenlegen. Sie stimmen geheim ab und geben ihre Meinung nicht laut kund. Dies reduziert den Gruppendruck und verhindert soziale Ausgrenzung.

Das Spiel fragt nicht:

- Wer ist „richtig“,
- wer ist „moralisch“,
- wer ist „schwach“ oder „stark“.

Es fragt: Welche Argumentationsweise hat zu dem Zustand geführt, den Sie gemeinsam geschaffen haben?

3. Schutz vor Manipulation und Schikane

Das Spiel verbietet ausdrücklich persönliche Beleidigungen, identitätsbasierte Angriffe, Demütigungen, Nötigungen und das Zwingen von Teilnehmenden, ihre Identität zu rechtfertigen.

Selbst die Wettbewerbselemente konzentrieren sich auf Regierungsmodelle – nicht auf Charakterurteile.

4. Moderation durch Struktur, nicht durch Autorität

Das Spiel erfordert keine dominante Spielleitung oder Lehrkraft, welche die Diskussion leitet. Die Moderation ist in den Regeln verankert: feste Redezeit, Abstimmungen, strukturierte Runden und vorformulierte Dilemmata.

Dies verringert das Risiko zwischenmenschlicher Konflikte und verhindert, dass die charismatischste Person die Umgebung dominiert.

5. Kulturelle Anpassungsfähigkeit

Die Methodik ist bewusst so konzipiert, dass sie grenzüberschreitend eingesetzt werden kann. Die Staatsmodelle sind Metaphern und beziehen sich nicht auf reale Länder oder aktuelle Regierungen. Dies verhindert politische Anschuldigungen und ermöglicht es den Spielenden, über universelle Prinzipien, statt über nationale Politik nachzudenken.

6. Entspannung nach dem Spiel

Die Reflexionsphase ist nicht konfrontativ. Die Teilnehmenden werden nicht bewertet. Sie werden aufgefordert, ein simuliertes Ergebnis zu analysieren, nicht ihre eigenen persönlichen Werte. Die Distanz zwischen der Rolle und dem Selbst wird während des gesamten Spiels aufrechterhalten, wodurch die Verinnerlichung von Kritik verhindert wird.

Fazit

Das Spiel „Demokratie (v)erleben" zeigt, dass Erfahrungslernen das Verständnis junger Menschen für politische Prozesse, bürgerschaftliches Engagement und Entscheidungsfindung erheblich verbessern kann. Durch die Kombination von versteckten Rollen, Debatten und interaktiven Abstimmungen geht das Spiel über den theoretischen Unterricht hinaus. Es lässt die Teilnehmenden die Komplexität von politischem Einfluss, Überzeugungskraft und kollektiver Verantwortung hautnah erleben. Das Spiel zeigt, dass Ergebnisse nicht nur von Argumenten abhängen, sondern auch von sozialen Dynamiken, individuellen Motivationen und der Wahrnehmung anderer. Durch diesen Prozess entwickeln die Teilnehmende kritisches Denken und analytische Fähigkeiten. Außerdem erwerben sie in einer sicheren, ansprechenden Umgebung ein differenziertes Verständnis für ideologischen Pluralismus.

Aus Sicht des Projekts unterstützt das Spiel die Ziele, die politische Kompetenz junger Menschen zu fördern, sie zur Teilnahme zu ermutigen und zum Nachdenken über demokratische und alternative Regierungsmodelle anzuregen. Es verwandelt abstrakte Konzepte in greifbare Erfahrungen und schafft so eine nachhaltige pädagogische Wirkung. Die Methodik lässt sich für Workshops, Jugendaustausche und Bildungsprogramme reproduzieren. Letztendlich zeigt das Spiel, dass sinnvolles staatsbürgerliches Lernen nicht nur durch Beobachtung, sondern auch durch aktive Beteiligung entsteht. Die Teilnehmende verlassen das Spiel mit einem größeren Bewusstsein dafür, wie Entscheidungen Ergebnisse beeinflussen, wie soziale und politische Strukturen Entscheidungen beeinflussen und wie wichtig ein informiertes Engagement ist.

Kofinanziert von der Europäischen Union



SHINE

DEMOKRATIE (V)ERLEBEN

REGELN