

Erschienen in der Zeitschrift „Außerschulische Bildung. Zeitschrift der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung“ 1/2018. Herausgeber: Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e.V. (ISSN 0176-8212)

Spiel (nicht) mit den Grundrechten

Erfahrungen in der Demokratiebildung mit dem Kartenspiel „GG20“

„Menschenwürde“, „Meinungsfreiheit“, „Gleichheit aller Menschen vor dem Gesetz“ - einige Grundrechte des bundesdeutschen Grundgesetzes fallen jedem ein. Aber alle? Und was genau meint das „Recht auf Vergesellschaftung“ oder was das „Petitionsrecht“? Obwohl das Grundgesetz für unsere Demokratie so wichtig ist, wissen viele erstaunlich wenig darüber.

Mit dem von der Evangelischen Akademie der Nordkirche und ihren Regionalzentren für demokratische Kultur entwickelten Spiel wurden umfangreiche Erfahrungen in der Bildungsarbeit mit Kindern, Jugendlichen, Geflüchteten und Fachkräften gesammelt.

Mit dem Essen spielt man nicht und mit den Grundrechten auch nicht! ABER im viersprachigen Spiel „GG20“ ist Letzteres doch erlaubt! Denn das Grundrechte-Spiel eröffnet Wege zur lebhaften Politikdiskussion. Das Kartenspiel im Memory-Format lädt ein, die im deutschen Grundgesetz verankerten Grundrechte zu entdecken und (besser) kennen zu lernen.

In dem Kartenspiel lauern Gefahren. So treibt DEMOKRITIS, ein gruseliges Monster, sein Unwesen. Es entreißt den Menschen die Schätze der Demokratie, ein Grundrecht nach dem anderen. Es stiftet Verwirrung und organisiert Rückschläge. Die Spielerinnen und Spieler haben die Aufgabe, so viele Schätze wie möglich zusammenzutragen und sie an einen Ort zu bringen, an dem sich alle Menschen gut entwickeln und leben können. Dieser Ort wird „Ort der gemeinsamen Entfaltung“ genannt und entspricht dem Artikel 20 des Grundgesetzes (GG). Die Schätze sind die Artikel 1 bis 19 GG, die sogenannten Grundrechte. Erscheint DEMOKRITIS aber vorher, so wird es zum Leben erweckt und entfaltet seine furchterregende Wirklichkeit. Die Spielenden müssen sich in die Diktatur von DEMOKRITIS begeben und haben gemeinsam verloren.

Auch andere Spielvarianten sind möglich, wie zum Beispiel das klassische Memory oder eine erweiterte Form des Memorys, in dem DEMOKRITIS auch aktiv ist.

Das Kartenspiel eignet sich für zwei bis zehn Mitspielende ab 12 Jahren und dauert etwa 10-30 Minuten. Es ist viersprachig spielbar: Deutsch, Arabisch, Englisch und Farsi.

Durch das Spielen ist es möglich, ein Verständnis dafür zu entwickeln, welcher gesellschaftliche Wertekanon hier verankert ist, was es zu bewahren gilt und wie wichtig die Grundrechte für unser Zusammenleben sind. So erfährt man einiges über unsere rechtlichen Grundlagen.

Das Spiel

- ermöglicht, gut miteinander ins Gespräch zu kommen,
- baut eine Brücke in die reale Welt,
- macht Mut und vermittelt Wissen, um sich selbst als mündige Bürgerin und als mündiger Bürger in unsere demokratische Gesellschaft einzubringen und sie mitzugestalten.

Denn Demokratie beschränkt sich nicht auf die parlamentarischen Mitbestimmungsrechte, sondern sie ist auch eine Lebensform.

Ziel des Spiels ist es, mehr über unser Grundgesetz bzw. die darin verankerten Grundrechte zu erfahren. Spielerisch wird Wissen erworben, wenn die witzigen Abbildungen auf den Karten dazu einladen, im Grundgesetz zu lesen und scheinbar ganz nebenbei Diskussionen über die Bedeutung des Inhalts entstehen.

Diese Erfahrung machten wir immer wieder in unserem demokratiepädagogischen Arbeitsfeld. In sehr verschiedenen Veranstaltungsformaten konnten wir mit Kindern, Jugendlichen, Geflüchteten und Fachkräften der Kinder- und Jugendarbeit und anderen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren arbeiten.

Dafür boten sich vielfältige Gelegenheiten, die mitunter messeartigen Charakter hatten, wie ein Ökumenischer Kirchentag in Pommern, das Eröffnungsfest der Interkulturellen Woche im Landkreis Rostock oder der Weltmarkttag in Schwerin an. Um das Spiel bei diesen Veranstaltungen zu spielen, ist es unerlässlich, auf die Besucherinnen und Besucher zuzugehen, sie einzuladen und neugierig auf das Spiel zu machen. Besonders praktikabel dafür ist, dass die Spielvarianten unterschiedlich viel Zeit beanspruchen und sich für unterschiedliche Altersgruppen eignen.

Veranstaltungen zum Spiel „GG20“ sind auch ohne einen großen Veranstaltungsrahmen möglich. Wir organisierten Spielabende und Workshops mit jungen Menschen und Fortbildungen für Fachkräfte der Kinder- und Jugendarbeit. Auch in Sprach- und Integrationskursen für Migrantinnen und Migranten konnten wir das Spiel methodisch einsetzen. Das Spiel kann zudem im privaten Rahmen gespielt werden.

Für Kinder im Grundschulalter ist Memory eine beliebte Spielart. Oft sind die Regeln bekannt oder schnell zu lernen. Kinder haben viel Freude an den Motiven und können sie gut voneinander unterscheiden. Kurze Erklärungen bei den Karten sind hilfreich, da die Lesekompetenz unterschiedlich ausgeprägt ist. Die Kinder staunen und erfreuen sich beim Aufdecken der Karte oder dem Finden des Paares. Auch wenn man eine Karte in einen Zusammenhang mit ihrem Leben bringt und eine einfache sprachliche Übersetzung anbietet, zum Beispiel: „Die Karte meint, dass du und alle anderen Kinder das Recht haben, eine Schule zu besuchen.“ oder „Diese Karte sagt aus, dass du in deiner Familie aufwachsen darfst und deine Eltern für dich da sind.“ usw.

Viele Erwachsene sind beim Klassiker Memory etwas zurückhaltend, wenn sie schon früher die Erfahrung gemacht haben, dass sie sich Dinge nicht so gut merken können. Für sie sind die anderen Spielvarianten oft attraktiver.

Ein wichtiges Moment ist, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen, wenn die dargestellten Rechte als ihre eigenen Rechte begriffen werden. So hat ein junges Mädchen beim Kennenlernen der Rechte Meinungsfreiheit und Freizügigkeit festgestellt, dass der von den Eltern geplante Umzug auch ihre Rechte betrifft und sie davon Gebrauch machen würde, ihre Meinung einzubringen, da auch ihre Freizügigkeit betroffen sei. Ein Jugendlicher brachte im Verlauf eines Spiels ein, dass er ein Pflegekind sei und sehr froh darüber, dass Artikel 6 die Familien unter einen besonderen Schutz stellt und es auch Pflegefamilien gibt, die diesen Schutz genießen.

Echte Aha-Effekte bei den Spielenden sind spürbar, wenn sie etwas Neues im Spiel kennenlernen und es mit ihrem Leben verknüpfen können. Es gelingt einfach, im Spiel einen Zusammenhang zwischen rechtlicher und Lebensweltperspektive herzustellen, weil die Frage im Raum steht: „Was hat das mit mir zu tun?“. Die Antworten sind immer andere, aber sie werden mit rechtlichen Grundlagen verknüpft.

Die Grundwerte im GG, die als Wesensmerkmale unserer Demokratie gelten, bekommen für die Kinder und Jugendlichen eine persönliche Bedeutung und bleiben nicht abstrakt. Gleichzeitig entsteht ein Rechtsbewusstsein.

In den Fortbildungen für die pädagogischen Fachkräfte aus der Kinder- und Jugendarbeit und anderen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nutzten wir die eingangs beschriebene kooperative Spielvariante. In den Rückmeldungen ist erkennbar geworden, dass es eine große Bereitschaft gibt, „GG20“ in die eigene pädagogische Arbeit einfließen zu lassen. Benannte Hindernisse für den Einsatz stellen aber die Komplexität der Gesetzestexte dar.

Besonders spannend und hilfreich war die Arbeit an der eigenen Haltung. Diese Haltung, aus der heraus pädagogische und politische Arbeit gemacht wird, ist äußerst wichtig. Viele gruppendynamische Prozesse laufen während des Spielprozesses ab und sind von außen zu beobachten. Diese können aufgegriffen und reflektiert werden.

Fragen wie

Was bedeutet Menschenwürde für dich?

In welche Reihenfolge würdest du die Grundrechte von ihrer Bedeutung her anordnen?

Worin bestehen Gefahren für die Demokratie?

Wer oder was ist für dich das Monster?

Wie sieht für dich der Ort aus, an dem du dich gut entwickeln kannst?

Wo begegnen dir Verletzungen der Grundrechte?

helfen, die Brücke in die erlebte politische Realität zu bauen.

Auch Fragen danach, wie man sich als Gruppe im Spiel kooperierend erlebt hat, können aufgeworfen werden. Nach mehrmaligem Spiel werden die Spielrunden oft strategischer und die Kooperation funktioniert immer besser. Aber wie sind die Strategien verabredet worden? Waren sie gewinnbringend? Warum gab es (keine) Abweichler? Ausgrenzungs- oder Abwertungstendenzen sind mitunter in der Gruppe bemerkbar, wenn jemand mehr als einmal zufällig eine „böse“ Karte aufgedeckt hat.

Für eine solch umfangreiche Auswertung empfehlen wir eine geschützte Atmosphäre, professionelle Begleitung oder die Einbettung in demokratiepädagogische Konzepte, wie etwa das Demokratielernprogramm „BETZAVTA“. Denn auch im Spiel gerät man immer wieder in Konflikte, die Dilemmata auslösen und damit unlösbar scheinen.

Beispielsweise hatte ein Spieler die Rechtmäßigkeit der Rückschlag-Karte angezweifelt. Beim Aufdecken dieser Ereigniskarte muss ein bereits gefundenes Grundrecht abgegeben werden und gilt als verloren. Er meinte, diese Regel wäre verfassungswidrig, weil im Artikel 20 GG, Absatz 4 festgelegt sei: „Gegen jeden, der es unternimmt, diese Ordnung zu beseitigen, haben alle Deutschen das Recht zum Widerstand [...]“. Widerstand hätte bedeutet, die Spielregeln zu ändern und das GG ernst zu nehmen. Dies löste die Debatte aus, ob die Gruppe die Spielregeln ändern darf. „Spielregeln kann man nicht so einfach ändern. Dann funktioniert das Spiel nicht mehr.“, war dagegen ein starkes Argument. Diese Annahme ist in vielen Köpfen tief verankert. Das Hinterfragen von Regeln ist ziemlich unüblich. Zumindest ist es sehr schwer, eine Änderung von Regeln herbeizuführen, manchmal ist es sogar ein Tabu. Aber was geschieht wirklich, wenn die Demokratie angegriffen wird oder wenn man sich nicht genügend für sie engagiert?

Auch in der Arbeit mit Geflüchteten verschiedener Altersgruppen und Herkunft haben wir das Spiel eingesetzt. So lernen sie das bundesdeutsche Grundwertesystem kennen. Es folgen schnell Vergleiche zu bekannten oder fehlenden Regelungen im Herkunftsland oder Erlebnisse aus ihrer Biografie. Auffallend ist in diesem Zusammenhang, wie schnell existentielle Themen eine Rolle spielen. So verschwinden die Grenzen zwischen Spiel und Realität oft schneller, wenn die aktuellen Lebensweltbezüge hergestellt werden. Denn wenn das Monster DEMOKRITIS zuschlägt, werden Grundwerte entrissen und Geflüchtete haben diese Erfahrung oftmals schmerzhaft in ihrem Leben kennen gelernt und berichten auch im Spielverlauf darüber.

Nachdenklich stimmte uns, als ein palästinensischer Flüchtling aus Syrien während des Spiels berichtete, dass er staatenlos sei. Er dürfe seinen Beruf als Journalist nicht ausüben, da die Meinungsfreiheit unter dem IS nicht gegeben ist. Einen Rechtsweg gibt es nicht, Geldzahlungen bestimmten darüber, wer Recht bekommt. Nur die jetzige Gewissheit, in Deutschland das Recht auf Asyl nach Artikel 16 a zu besitzen, klingt hoffnungsvoll. Und gerade als diese Karte aufgedeckt wird, erscheint auch schon DEMOKRITIS und entreißt ihm auch dieses Recht.

Solche biografisch-existentialen Dimensionen waren Grenzerfahrungen für uns als politische Bildnerinnen und Bildner. Hier wurde deutlich, dass das reale Leben eben kein Spiel ist und Gespräche an dieser Stelle viel wichtiger sind. „GG20“ war hier der Türöffner für das Erzählen dieser Lebensgeschichte.

Der Redebedarf kann je nach den Teilnehmenden sehr unterschiedlich sein und wir empfehlen in jedem Fall, die Möglichkeit zum Reden einzuräumen.

Fazit

Es ist äußerst hilfreich, das Grundgesetz zu kennen, wenn Demokratie, Vielfalt und Toleranz im Alltag gelebt werden sollen. Wer die klugen Festlegungen des GG einmal kennengelernt hat, wird leicht zum Fan. Das Spiel „GG20“ bietet einen niedrighwelligen Zugang zu einem ernsthaften Thema. Spiele sind meist sehr beliebt bei Jung und Alt. Viele Menschen waren überrascht und erstaunt, dass es auf spielerische Weise gelingt, einen Gesetzestext kennen zu lernen. Das Spiel macht den Teilnehmenden meist sehr viel Spaß, wenn sie sich gut auf das Spielen einlassen. So entsteht eine angeregte und lebhaft Atmosphäre im Seminarraum.

Diskussionen vor, während und nach dem Spiel sind ausdrücklich erwünscht, genauso wie der Blick ins Grundgesetz. Dabei geht es darum, die Idee von Demokratie zu verstehen und über die derzeitige erlebte demokratische Praxis ins Gespräch zu kommen.

Demokratie kann somit als Staats-, Gesellschafts- und Lebensform begriffen werden.

Das Spiel bietet sich als Kommunikationsmedium für verschiedene Themen an, wie zum Beispiel Familie, Asylrecht oder Bildungspolitik.

Ob als Einstieg oder Abschluss einer Unterrichtseinheit im Politik- oder Sprachunterricht, als variabler Baustein in der politischen Jugend- und Erwachsenenbildung, eingebettet in Jugendseminare oder Tagungen, das Spiel ist vielfältig einsetzbar. Selbst bei interkulturellen Seminaren oder Tagungen hat es sich durch die Mehrsprachigkeit bewährt.

Eine Moderation durch eine externe Person, z. B. einen Bildungsreferenten oder eine Bildungsreferentin wird dafür ausdrücklich empfohlen. Sie ist insbesondere hilfreich in der Spielreflexion, denn dabei entfalten sich die demokratiepädagogischen Potentiale des Spiels.

Informationen

Die Spielidee ist auf einer Tagung der Evangelischen Akademie der Nordkirche und deren Regionalzentren für demokratische Kultur umgesetzt worden. Verantwortlich für die Spielentwicklung sind Claudia Carla und Claudia Kühhirt.

Die thematisch anspruchsvollen Grundwerte des GG wurden von der Rostocker Grafikerin Steffi Böttcher erfrischend leicht und auch witzig illustriert. Selbst jüngere Spielerinnen und Spieler können sich daher unter Begriffen wie „Freizügigkeit“ oder „Vereinigungsfreiheit“ etwas vorstellen.

Das Kartenspiel kann bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche, Am Ziegenmarkt 4, 18055 Rostock, rostock@akademie.nordkirche.de für eine Schutzgebühr von 5 Euro erworben werden. Zudem steht eine PDF-Datei zur Verfügung, die es ermöglicht, ein eigenes Spiel zu entwerfen, dabei können die Spielkarten selbst kreativ gestaltet werden und eigene Symbole für die Grundgesetzartikel gefunden werden oder kleine Bildgeschichten. An Rückmeldungen zu Spielerfahrungen, neuen Erkenntnissen oder neuen Spielvarianten sind die Spielentwicklerinnen sehr interessiert.

Autorin

Claudia Carla arbeitet als Studienleiterin für gesellschaftspolitische Jugendbildung bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche in Rostock. Ihr Anliegen ist es, Jugendlichen zu vermitteln, dass Demokratie, Vielfalt und Toleranz zum Lebensalltag gehören. Sie entwickelt gern demokratiebildende und –pädagogische Methoden.

claudia.carla@akademie.nordkirche.de

Literaturhinweise

Deutscher Bundestag (Hrsg.) (2015): Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland

Himmelman, G. (2004): Demokratie-Lernen. Was? Warum? Wozu? In: Edelstein, W.;

Fausser, P. (Hrsg.): Beiträge zur Demokratiepädagogik. Eine Schriftenreihe des BLK-Programms „Demokratie lernen & leben“, Berlin.

Ulrich, Susanne u.a. (2001): Miteinander – Erfahrungen mit BETZAVTA. Ein

Praxishandbuch für die politische Bildung auf der Grundlage des Werks „Miteinander“ von Uki Maroshek-Klarmann, Adam Institut, Jerusalem, Gütersloh.