

Veröffentlichung in POLIS 1/2019
Didaktische Werkstatt

Claudia Carla, Claudia Kühhirt

Spiel mit den Grundrechten

Kreative Zugänge zum Grundgesetz der Bundesrepublik
Deutschland

„Menschenwürde“, „Meinungsfreiheit“, „Gleichheit aller Menschen vor dem Gesetz“ – einige Artikel unseres Grundgesetzes fallen vielen Menschen ein. Aber alle?

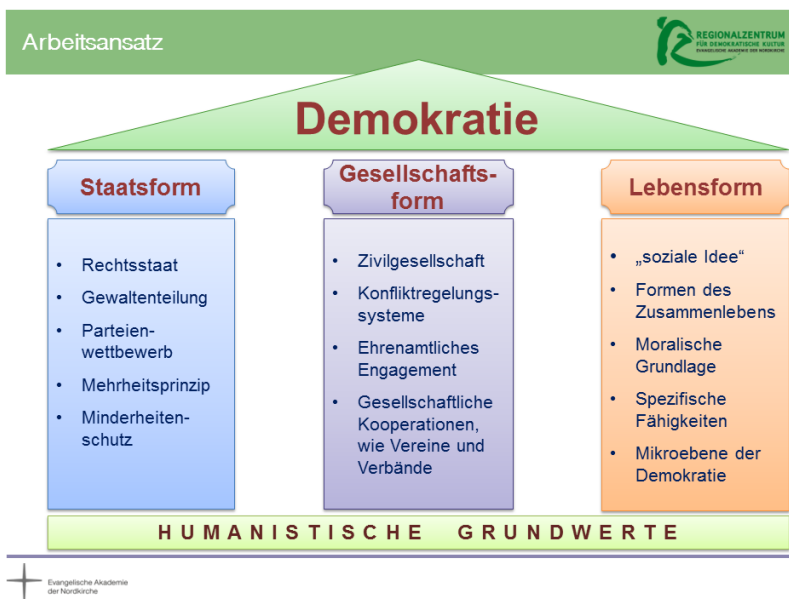
Was genau meint das "Recht auf Vergesellschaftung"? Oder was beinhaltet das "Petitionsrecht"? Obwohl das Grundgesetz und die dort verankerten Grundwerte die Basis unserer offenen und pluralistischen Gesellschaft darstellen, wissen viele oftmals recht wenig darüber. Der Griff zum Grundgesetz lässt spätestens nach der Schulzeit auch rapide nach, wenn nicht gerade ein Jurastudium ansteht.

Zu vermitteln, dass es aber sogar richtig Spaß machen und interessant sein kann, sich mit den Grundrechten auseinander zu setzen, und insbesondere deren Bedeutung für das eigene Leben und das gesellschaftliche Miteinander zu erkennen, war das Ziel bei der Entwicklung des mehrsprachigen Grundgesetz-Spiels „GG20“. Und nicht zuletzt eröffnet der spielerische Zugang wunderbare Möglichkeiten zu lebhaften Politikdiskussionen. Unter der Regie der Evangelischen Akademie der Nordkirche und ihren Regionalzentren für demokratische Kultur wurde das Spiel „GG20“, ein Kartenspiel im Memory-Format, zum Kennenlernen der Grundrechte entwickelt. Zunächst eigentlich für junge Menschen gedacht, bewährt sich das Spiel schon längst auch in der Praxis der politischen Erwachsenenbildung.

Inzwischen sind eine Plakat-Ausstellung sowie ein analoges und digitales Quiz dazu gekommen und für 2019 ist die Veröffentlichung einer digitalen Spielmöglichkeit geplant, um auch in dieser Form die Spielfreude mit dem Grundgesetz zu erleben.

Die Illustration der Grundrechte hat die Rostocker Grafikerin Steffi Böttcher gestaltet. Erfrischend leicht und witzig sind die Motive, sodass sich Menschen aller Altersgruppen und sozialer Hintergründe unter "Freizügigkeit" oder "Vereinigungsfreiheit" etwas vorstellen können bzw. Lust bekommen, sich ausführlicher damit zu beschäftigen.

Mit dem Spiel und den weiteren daraus hervor gegangenen Materialien, möchten wir deutlich machen, dass unsere Grundrechte das Fundament der bundesdeutschen Demokratie bilden und dass sie nicht „nur“ zu unserer Staats- und Gesellschaftsform gehören, sondern tatsächlich wichtigen Einfluss auf unser alltägliches Miteinander haben und als ‚Leitplanken‘ einer demokratischen Lebensform zu verstehen sind. Die Gestaltung der Grundrechte ist spannend und es finden sich garantiert für jede und jeden persönliche biografische Bezüge in den einzelnen Themen und Aspekten. Dies wird spätestens dann deutlich, wenn nach dem Spiel oder bereits währenddessen reflektiert und diskutiert wird. Faszinierend ist es auch, die persönlichen Handlungsspielräume bei der Gestaltung des eigenen Lebens und Wirkens in der Gesellschaft zu erkennen.



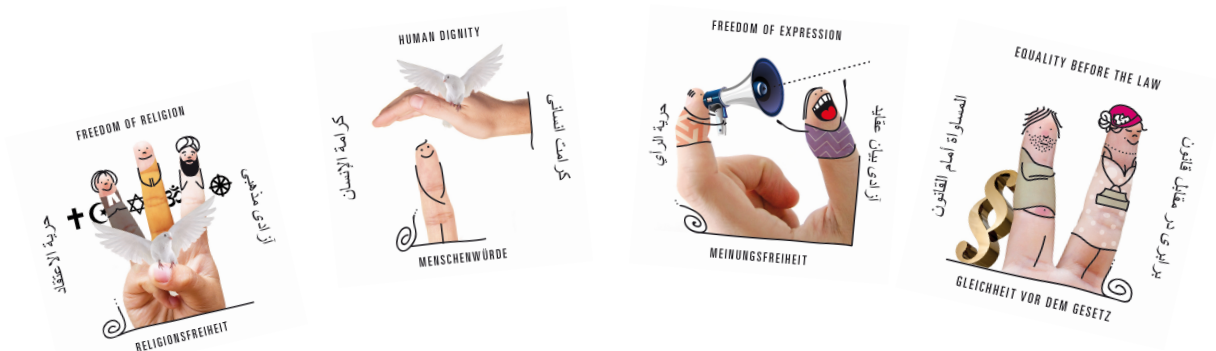


Unsere Erfahrungen zeigen, dass durch das Spiel fast immer automatisch ein lebhafter Diskurs über eigene und gesellschaftliche Wertvorstellungen entsteht oder engagierte Debatten mit wenigen kleinen Impulsfragen angeregt werden können. Es lassen sich Verbindungen zwischen den persönlichen Wertvorstellungen, der eigenen gesellschaftlichen Teilhabe und dem staatlichen Rechtssystem herstellen. Dies geschieht im positiven Sinn, aber auch mit allen Defiziten und Dilemmata, die in dem Diskurs sichtbar werden.

Das Spiel kann ein wichtiger und variabler Baustein bei der Wissensvermittlung zum Grundgesetz sein. Es eignet sich entweder als niedrighschwelliger Einstieg in das Thema, ist aber auch „mittendrin“ oder zum Abschluss gut einsetzbar.

Die Spielanleitung und die Karten sind auf Deutsch, Englisch, Arabisch und Farsi beschriftet. Die Mehrsprachigkeit bietet insbesondere die Chance, das Spiel in multilingualen Kontexten einzusetzen. Es kann Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund ins Gespräch bringen und ist ebenso in internationalen Bildungszusammenhängen nutzbar.

Das Spiel „GG20“



Motive aus dem Kartenspiel: Meinungsfreiheit, Religionsfreiheit, Gleichheit vor dem Gesetz und Menschenwürde. Illustration: Steffi Böttcher – Bildcollagen und Grafikdesign

Spielidee

Die Grundrechte unserer Demokratie sind ein hohes Gut, mit denen keiner „spielen“ sollte. GG20 bietet die Möglichkeit, die Grundrechte Artikel 1 bis 20 GG spielerisch kennen zu lernen.

Spielgeschichte

In unserem schönen Land treibt ein gruseliges Monster sein Unwesen: DEMOKRITIS. Es entreißt den Menschen ein Grundrecht nach dem anderen, stiftet Verwirrung und organisiert Rückschläge. Die Menschen bekommen krumme Rücken und hängende Mundwinkel, verfallen in ständiges Aber-Gelaber und dem Land droht der Verlust der Demokratie. Findet die Schätze der Demokratie und entschlüsselt ihre Botschaft! Nur so kann das Monster besiegt und die Demokratie gerettet werden.



„GG20“ - Kooperationsspiel (Variante 1)

Das Kartenspiel im Memory-Format eignet sich ab ca. 12 Jahren und kann mit 2 bis 10 Personen gespielt werden. Eine Spielrunde dauert zwischen 10 und 30 Minuten. Für große Gruppen empfehlen wir die Bildung von Kleingruppen.

Ziel des Spiels ist es, sich als Gruppe gemeinsam gegen das Monster DEMOKRITIS zu verbünden und die Schätze des Grundgesetzes zu finden, bevor diese von dem Monster unwiederbringlich geschluckt werden.

„GG20“ - Memory in Teams (Variante 2)

Bei dieser Kartenspielvariante spielen die Teilnehmenden in zwei Teams gegeneinander und gegen das Monster. Ziel jedes Teams ist es, möglichst viele Kartenpaare mit Grundrechten/ Schätzen der Demokratie aufzudecken, um zu gewinnen. Aber das Monster erscheint nach und nach und pro Monsterkarte verliert das Team ein Grundrecht. Diese Spielvariante weckt den Wettkampf-, aber auch den Teamgeist. Durch die einfachen und meist bekannten Spielregeln ist ein schneller und niedrighschwelliger Zugang für alle Teilnehmenden schon ab 8 Jahren möglich. Am Ende des Spiels muss pro Team entschieden werden, welche Grundrechte an das Monster abgegeben werden.



„GG20“ für eine große Gruppe – Indoor- und Outdoor-Spiel mit großen Karten



Outdoor-Spiel

Bei dieser Spielvariante ist es möglich, in einer Gruppe mit bis zu etwa 30 Personen zu arbeiten und die oben beschriebene Variante 2 zu spielen, gern auch an der frischen Luft. Die Spielerfahrung ist ähnlich, aber die Perspektive ist für die Spielenden eher ungewohnt. Denn das Spielfeld zu betreten und zwischen den Karten zu stehen und zu gehen, ist oft eine neue spannende Erfahrung.

„GG20“ - selbst gebaut und illustriert

Die Möglichkeit, sein eigenes Spiel zu kreieren, und mit Zeichnungen, Collagen, Fotos etc. eigene Motive für die Grundrechte zu finden und zu gestalten, steht hier im Mittelpunkt. Dafür bieten wir eine PDF-Version an, in der drei Sprachen und die Spielanleitung mitgegeben werden. Es besteht dadurch die Möglichkeit, eine weitere Sprache aufzunehmen. Die eigene Visualisierung lässt viel Freiraum für Assoziationen und kann dadurch eine sehr intensive Diskussion darüber anstoßen, was die zentrale Aussage des jeweiligen Grundrechtes ist und wie dies dargestellt werden kann. Entweder entsteht durch Einigungs- und Aushandlungsprozesse ein gemeinsames Gruppenspiel oder jede und

jeder entwickelt und gestaltet für sich ein eigenes Spiel. Letzteres liefert eine Bandbreite verschiedener Motive, die ebenfalls das Gespräch anregen können.

„GG20“ - Die Ausstellung

Bestehend aus 20 Plakaten im DIN A3 Format ermöglicht die Ausstellung einen intensiven Blick auf die Grafiken von Steffi Böttcher.

Sie können entweder auf Pinnwänden oder auch gerahmt gezeigt werden. Gut eignen sich Anlässe wie das kommende Jubiläum zum 70jährigen Bestehen des Grundgesetzes, Veranstaltungsreihen wie Interkulturelle Wochen oder „weltwechsel“ in Mecklenburg-Vorpommern und die Friedensdekade. Natürlich kann die Ausstellung auch flankierend bei Fachtagungen und Kongressen, die sich mit einem Grundrecht auseinandersetzen, gezeigt werden. Die Motive können weiterhin visuell Aufmerksamkeit einfangen, z. B. auf Fluren von Mehrgenerationenhäusern oder als Veranstaltungsankündigung für das gemeinsame Spielen des „GG20“.

„GG20“ – Das Quiz

Zusätzlich zur Ausstellung oder nach dem Spielen von „GG20“ gibt es die Möglichkeit, das eigene Wissen zum Grundgesetz zu testen. Dafür steht eine Quiz-Version im Multiple-Choice-Verfahren zur Verfügung. Gern kann das Quiz auch als Gruppe bearbeitet werden. Hierbei gibt es oftmals sehr überraschende Momente für die Teilnehmenden und ebenfalls einen Wettbewerbscharakter, den viele mögen. In der Gruppe kommt man zu den Fragen in einen interessanten Austausch oder wird zur Recherche animiert.

Eine digitale Quizvariante gibt es mit der App „Actionbound“. Hier wird mit dem Smartphone oder dem Tablet gespielt und man lernt erste Motive des Kartenspiels kennen. Weiterhin ist eine kleine Meinungsumfrage eingebaut. Diese Variante kann Lust auf das Spiel und die weitere Auseinandersetzung mit den Grundrechten machen.



Spielen Sie unser digitales Quiz „GG20“ mit der Actionbound

Die intensive Reflexion der Spieleinheiten

Nach dem Spiel ist eine Diskussion und Auswertung mit den Teilnehmenden sehr gut möglich und außerordentlich wichtig. Dazu ist eine Moderation durch eine Spielleitung sinnvoll. So können die Gruppendynamik, die (gemeinsame) Entscheidungsfindung bzw. die statt gefundenen Aushandlungsprozesse in den Blick genommen werden. Der Verlust von Grundrechten, die sich das Monster holt, löst oft (konstruktive) Streitgespräche aus. Da hier angesichts des drohenden Verlusts meist erstmals der Wert des Grundrechtes wahrgenommen wird, und sich die Bandbreite der Aspekte eröffnet, die mit dem Grundrecht in Verbindung stehen. Die Debatten darüber, was warum als wichtig oder als unwichtig empfunden wird, sind meist sehr lebhaft. Es zeigt sich, dass es immer Konsequenzen hat, wenn ein Grundrecht fehlt.

Der Verlust von Grundrechten ist eine besonders spannende und emotionale Phase des Spiels und wird meist als schmerzhaft empfunden. Damit bietet sich eine große Chance für die anschließende Reflexion, weil in dieser authentischen emotionalen Erfahrung viele Lernerkenntnisse über demokratische Prozesse für die Teilnehmenden stecken.

Fragen wie:

- Wie sieht das Land aus, in dem es bestimmte Grundrechte (nicht) gibt?
- Haben alle im Team mitentschieden, welches Grundrecht abgegeben wird?
- Welche Bezüge hat das Spiel zum eigenen Leben?
- Welches Grundrecht ist für jeden einzelnen von Euch besonders wichtig und warum?
- Von welchem Grundrecht hast Du schon Gebrauch gemacht?
- Hast Du schon Einschränkungen von Grundrechten erlebt?

und viele andere Fragen mehr, lassen die Teilnehmenden ihre Lebenserfahrungen in Kontext zum Grundgesetz stellen und darüber ins Gespräch kommen.

Unsere Erfahrung zeigt, dass hier eine Verknüpfung z. B. mit dem Demokratielernprogramm „Betzavta“ empfehlenswert ist und das Spannungsfeld von Grundwerten, die auch gegeneinander stehen können, gut sichtbar macht.

Ein wichtiger Aspekt ist die Gesprächsatmosphäre, in der die Politikdiskussionen stattfinden. Die Spielleitung sollte Streitgespräche um die Demokratie ermöglichen und die Stärken, aber auch die Defizite der erlebten Demokratie zu Wort kommen lassen. Dabei ist der Beutelsbacher Konsens mit dem Kontroversitätsgebot und dem Überwältigungsverbot eine hilfreiche Stütze. Oft wird den Spielenden klar, dass es auch an ihnen selbst liegt, wie ein demokratisches Miteinander aussieht.

Das geschickte Zusammenspiel all dieser beschriebenen Einsatzmöglichkeiten führte in unserer politischen Bildungsarbeit zu einer sehr positiven Resonanz in der Arbeit mit jungen und älteren Menschen. Mit einem großen Spektrum von Zielgruppen gelang es bisher, den spielerischen Zugang zum Grundgesetz zu nutzen: egal, ob es sich um Seniorinnen, Schulklassen, politische Bildner, Lehrerinnen, Gruppen mit Geflüchteten oder Eltern handelte. Die Methode ist flexibel einsetzbar.

Informationen zum Spiel:

Das Kartenspiel „GG20“ kann bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche, Am Ziegenmarkt 4, 18055 Rostock, Email: rostock@akademie.nordkirche.de kostenfrei bestellt werden. Weitere Informationen finden sich auch unter www.akademie-nordkirche.de/regionalzentren/demokratiepaedagogik/

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.

Für eigene kreative Ideen ist hier schon Platz. Viel Spaß!



Wie sieht Ihre Version vom Grundrecht der Meinungsfreiheit aus?

An Rückmeldungen zu Spielerfahrungen, neuen Erkenntnissen oder neuen Spielvarianten sind die Spielentwicklerinnen sehr interessiert.

Literatur

- Bundesamt für Migration und Flüchtlinge: Grundgesetz in verschiedenen Sprachen zum Download:

<http://www.bamf.de/SharedDocs/Anlagen/DE/Publikationen/Broschueren/das-grundgesetz.html>

- Volleritsch, Andreas/ Wurm, Oliver (2018): Das Grundgesetz als Magazin, www.dasgrundgesetz.de
- Deutscher Bundestag (Hrsg.) (2017): Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland, www.bundestag.de/grundgesetz
- Himmelmann, Gerhard (2004): Demokratie-Lernen. Was? Warum? Wozu? In: Edelstein, Wolfgang/ Fauser, Peter (Hrsg.): Beiträge zur Demokratiepädagogik. Eine Schriftenreihe des BLK-Programms „Demokratie lernen und leben“, Berlin: FU Berlin
- Ulrich, Susanne u.a. (2001): Miteinander – Erfahrungen mit BETZAVTA. Ein Praxishandbuch für die politische Bildung auf Grundlage des Werks „Miteinander“ von Uki Maroshek-Klarmann, Adam Institut, Jerusalem, Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung

Weitere Materialien

Film „GG19 – 19 Gute Gründe für die Demokratie“ (2009) sowie das Begleitbuch von Siebler, Harald (2007): GG19 - 19 Gute Gründe für die Demokratie

Film „Sternstunde ihres Lebens“ (2014)

Autorinnen

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.

Claudia Kühhirt ist als Studienleiterin für Demokratiebildung bei der Evangelischen Akademie der Nordkirche im Regionalzentrum für demokratische Kultur in Roggentin tätig. Sie berät Institutionen, Vereine und Schulen unter anderem bei der Umsetzung von demokratiepädagogischen Methoden.

Beide Autorinnen entwickeln gern demokratiebildende und -pädagogische Methoden.