



Neue Ansätze für die Europa-Bildung

Acht Lernspiele zur EU
entwickelt und getestet
im Projekt *Have Your Say*

2019-2022



Impressum

Dieses Buch wurde im Rahmen des Projekts *Have Your Say* veröffentlicht, finanziert 2019-2022 aus dem Programm Erasmus+ der Europäischen Union 2019-2022.

An dem Projekt waren beteiligt:

Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule Hannover, Deutschland
West London Equality Council, London, UK
Nevelők háza egyesület, Pécs, Ungarn
CEPA San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien
Consorzio OPEN, Verona, Italien
Folksuniversitetet Uppsala, Schweden
COOP SAPSE, Bastia (Korsika), Frankreich
Europahaus Aurich, Deutschland

Die in diesem Buch vertretenen Meinungen sind ausschließlich die des Redaktionsteams. Sie entsprechen nicht unbedingt der Meinung der Europäischen Kommission oder anderer EU-Einrichtungen.

Autoren

Dieses Buch wurde von den Mitarbeitern der acht Partner-Organisationen im *Have Your Say*-Konsortium geschrieben, darunter maßgeblich Joseph Karauli, Heike Pilk, Jenna Hartmann, Csilla Anna Vincze, Réka Szalóki, Alina Vakoliuk, Manuel Ortiz Cruz, Jorge Melian Garcia, Christian Geiselmann, Anja Kobus, Aurora Dallolio, Alessandra Minesso, Stefano Scuppini und Laura Cardi.

Urheberrecht

Dieses Buch wurde, wie im Förderprogramm vorgesehen, unter einer Creative-Commons-Lizenz zur freien Verwendung durch die Öffentlichkeit veröffentlicht, Lizenzart CC AT.



Have Your Say – New Ways to European Citizenship Literacy for Adults

www.haveyoursay-erasmus.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder einer ihrer Einrichtungen wider. Weder die Europäische Union noch ihre Einrichtungen können für sie verantwortlich gemacht werden.





Inhalt

Einführung	5
Das Projekt <i>Have Your Say</i>	7
Das Konsortium	8
Die Spiele	9
Asteroidenalarm!	10
Rettet die EU!	25
Generation Europa	37
Das EU-Gesetze-Spiel	45
Taschen fürs Leben.....	58
Bleiben oder Gehen?	69
Escape Brexit	81
EU Power Tower	94



Einführung

Dieses Buch stellt acht Lernspiele vor, die von acht Einrichtungen der Erwachsenenbildung und der Zivilgesellschaft in sieben europäischen Ländern im Zeitraum 2020-2022 entwickelt wurden. Die Spiele sollen den Spielenden helfen, ihr Verständnis für die Europäische Union (EU) zu entwickeln, ihr Wesen und ihren Zweck zu verstehen, sowie über die Frage nachzudenken, ob eine solche Organisation sinnvoll ist oder nicht.

Die EU ist ein schwieriges Thema. Sie ist kompliziert, mit Strukturen und Entscheidungsverfahren, die vielen Menschen undurchschaubar wirken. Die Institutionen der EU scheinen weit weg vom Alltag der Menschen zu sein, und Menschen, die kaum verstehen, wie Entscheidungen in ihrem eigenen örtlichen Gemeinderat getroffen werden, stehen vor um so größeren Hürden, wenn sie sich der EU gegenüber sehen. Obwohl es ein Leichtes wäre, die EU einfach aber treffend als „einen Club von Ländern, die auf diese Weise ihre Gesetze und Politiken koordinieren“ zu definieren, sind sich die Menschen dessen in der Regel nicht bewusst, nicht zuletzt deshalb, weil sich das Image der EU (noch) nicht auf ein populäres und umfassendes Narrativ stützen kann, das die Existenz einer solchen Einrichtung rechtfertigen würde – ein Narrativ, wie es die Nationalstaaten nun schon seit fast 200 Jahren verwenden, um sich als quasi naturgegebene Gebilde darzustellen.

Es ist also eine Herausforderung, die EU im Unterricht zu behandeln. Die meisten Menschen sind nicht von Natur aus daran interessiert, die EU zu verstehen. Das gilt nicht zuletzt für Menschen mit niedrigerem Bildungsniveau.

Wie Sie in der kurzen Vorstellung des Projekts *Have Your Say* (siehe unten) sehen werden, war der Ausgangspunkt dieses Projekts die Fülle von Mythen und falschen Behauptungen über die EU, die in der Öffentlichkeit kursierten, als „Brexit“ 2016 ff auf der Tagesordnung stand – die Idee, dass das Vereinigte Königreich seine Mitgliedschaft in der EU aufkündigen sollte. Wir, eine Reihe von Erwachsenenbildungseinrichtungen aus verschiedenen europäischen Ländern, begannen zu überlegen, was wir selbst tun könnten, um solche Fehlinformationen (und die Bereitschaft der Menschen, diese unkritisch zu übernehmen) zu bekämpfen. Da wir uns bewusst waren, dass die EU für die meisten Menschen ein trockenes Thema ist, fanden wir, dass es hilfreich wäre, Instrumente zur Hand zu haben, um den Menschen Gelegenheiten zu



bieten, sich auf unterhaltsame und ansprechende Weise über die EU zu informieren.

Als wir uns um einen Zuschuss für eine strategische Partnerschaft im Rahmen von Erasmus+ bewarben, ließen wir noch offen, welche Art von Bildungsaktivitäten das sein sollten. Wir dachten an Seminare, Theater, Workshops, öffentliche Aktionen, Happenings und so weiter. Bei der konkreten Arbeit an solchen Formaten wurde uns jedoch schnell klar, dass, mit dem gesetzten Ziel vor Augen, ein spielerischer Ansatz der beste wäre.

Und so machten sich die acht an dem Projekt beteiligten Einrichtungen daran, Spiele über die EU zu entwickeln, zu testen und weiterzuverbreiten.

In diesem Buch finden Sie acht Berichte über die Spiele. Die Berichte geben Ihnen einen Einblick in die Art der Spiele, wie sie entwickelt wurden, wie sie gespielt werden, welche Vorteile sie haben, welche Schwierigkeiten bei der Durchführung auftreten können, welche Fähigkeiten die Spielleiter haben sollten, usw. Die Berichte enthalten auch Kommentare aus der Sicht des Pädagogen zu den beobachteten Lernergebnissen. Bitte beachten Sie, dass Lernergebnisse nicht unbedingt bedeuten, dass die Schüler in der Lage sind, Sachinformationen zu reproduzieren. In der Erwachsenenbildung (aber nicht nur dort) wird ein wichtiges Lernergebnis darin gesehen, dass Menschen ihre Einstellungen ändern und in einen Erfahrungsaustausch mit anderen treten.

Die acht Berichte geben einen Überblick und richten sich vor allem an Pädagogen in der Erwachsenenbildung oder in allgemeinen Bildungseinrichtungen. Mit den Berichten allein können Sie die Spiele noch nicht spielen. Um sie zu spielen, benötigen Sie in den meisten Fällen ein Set von Spielmaterialien. Diese werden auf der Website des Projekts www.haveyoursay-erasmus.eu zur Verfügung gestellt. Einige sind einfach herzustellen (nur eine Anleitung für ein Rollenspiel), andere sind aufwendiger (Spielbrett aus Pappe, Stapel von 100 Spielkarten, ausdrückbar nach unseren Vorlagen), und einige, insbesondere unsere beiden realweltlichen Escape-Räume, erfordern eine aufwendige Ausstattung mit Requisiten, deren Herstellung diejenigen, die sie bauen wollen, trotz der von uns bereitgestellten Vorlagen viel Zeit und handwerkliches Geschick kosten wird; die Anleitungen sind jedoch veröffentlicht.

August 2022

Christian Geiselman (VHS Hannover)



Das Projekt *Have Your Say*

Die Brexit-Debatte in Großbritannien seit 2016 hat es deutlich gemacht: Viele Bürgerinnen und Bürger in der EU sind schlecht darüber informiert, was die EU ist, was sie tut und wie Entscheidungen in ihr getroffen werden. Das Misstrauen gegenüber der Idee der internationalen Zusammenarbeit und der Rückgriff auf nationalistische Auffassungen nehmen in vielen der 28 EU-Mitgliedstaaten zu, und Populismus ist überall ein Problem geworden. Der so genannte Euroskeptizismus ist besonders weit verbreitet, nicht zuletzt unter den weniger gebildeten Menschen.

Im Projekt *Have Your Say* gehen wir diese Probleme an, indem wir innovative Formen von Bildungsaktivitäten für gering qualifizierte Erwachsene entwickeln, um ihnen zu helfen, ihre Einstellung zur EU in einem Prozess der Reflexion, des Diskurses und des faktenbasierten Denkens zu überdenken, der auf eine aktivierende, kommunikative, möglicherweise freudige und inspirierende Weise vermittelt wird. Die neuen Methoden, die in 8 Pilotprojekten in 7 Partnerländern erprobt wurden, sind allesamt Aktivitäten, die über den Standardunterricht hinausgehen: Spiele, Interaktion, Bewegung und Kreativität. Sie werden auch in anderen Kontexten der Erwachsenenbildung anwendbar sein.

Der Projekttitle – *Have your Say* – weist darauf hin, dass es nicht darum geht, den Menschen eine Meinung aufzuzwingen. Es geht darum, den Menschen Raum und Freiheit zu geben, ihre Gedanken zu formulieren und auszudrücken, sie durch einen Prozess zu führen, in dem sie diese Gedanken in der Interaktion mit anderen testen, und ihnen dabei zu helfen, ihre Meinungen mit nachprüfbaren Fakten zu untermauern, anstatt mit Hörensagen oder populären Mythen. Wir gehen davon aus, dass dies bei den meisten Teilnehmern schließlich zu einer Änderung ihrer Einstellung führen wird, aber das ist kein zwingendes Ergebnis. Obligatorisch ist jedoch, dass die Teilnehmer die Pilotprojekte mit einer verbesserten Fähigkeit zum faktenklaren Denken und zur Reflexion über die Motive ihrer Einstellungen und Meinungen verlassen. Dies wird die europäische staatsbürgerliche Bildung auf der Ebene der Grundfertigkeiten stärken.

(Text geschrieben 2019)



Das Konsortium



CEPA San Cristóbal



VHS Hannover – Volkshochschule der Stadt Hannover, Deutschland. Ihr vollständiger Name lautet Ada-und-Theodor-Lessing-Volkshochschule

Consorzio OPEN – Netz von acht Einrichtungen, die Erwachsenenbildung, Berufsbildung und soziale Aktivitäten in mehreren Städten vor allem in Norditalien anbieten.

Folkuniversitetet ist ein landesweiter Anbieter von Erwachsenenbildung in Schweden. An diesem Projekt ihre Zweigstelle Uppsala teil.

CEPA San Cristóbal – Kommunales Erwachsenenbildungszentrum in San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien. Bietet viele Kurse für den zweiten Bildungsweg und Grundkurse der beruflichen Bildung an.

West London Equality Centre – zivilgesellschaftliche Organisation in London, Großbritannien, die für den Schutz der Menschen- und Bürgerrechte arbeitet, insbesondere zur Unterstützung von unterprivilegierten Teilen der Bevölkerung.

Nevelők Háza Egyesület – zivilgesellschaftliche Organisation in Pécs, Ungarn, die verschiedene Formen von Bildung, staatsbürgerlichen und kulturellen Aktivitäten sowie Unterstützung für andere zivilgesellschaftliche Organisationen und Vereine anbietet.

Coop SAPSE – Sozialgenossenschaft mit Sitz in Bastia, Korsika (Frankreich). Bietet Bildung und Ausbildung für Menschen am unteren Ende der Bildungsleiter an.

Europahaus Aurich – Erwachsenenbildungseinrichtung mit Beherbergungsbetrieb, in Ostfriesland an der Grenze zu den Niederlanden, spezialisiert auf internationalen Austausch und Versöhnungsarbeit. Gäste des Hauses sind sowohl Jugendliche als auch Erwachsene.



Die Spiele

Berichte aus der Entwicklung und Erprobung



Asteroidenalarm!

**Ein Escape Room um die Welt zu retten
und die EU zu verstehen**



Statt einer Einführung

Die Erde ist in großer Gefahr.

Ein Asteroid rast auf sie zu. Es bleibt nicht mehr viel Zeit bis zum Einschlag. Das ist das Ende der Menschheit.

*Oder doch noch nicht? Ein Team von Wissenschaftler*innen hat Pläne für einen Asteroidenschutzschild entwickelt. Aber der Schild müsste erst einmal gebaut werden, und der Bau kostet viel Geld. Wer kann das bezahlen?*

Die Wissenschaftler grübeln: Die USA fragen? Nein, die sind mit einem Bürgerkrieg beschäftigt. Russland fragen? Nein, die haben ihr ganzes Geld verschossen. China fragen? Nein, dort liegen ja alle mit Corona im Bett. Wer bleibt also übrig?

Die Länder der Europäischen Union haben Geld, und mit der EU haben sie eine Organisation, um gemeinsam zu handeln. Aber wie würde man die EU dazu bringen, das Geld zu bewilligen? Die Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler müssen schnellstens herausfinden, wie die EU funktioniert! Dann können sie vielleicht die Erde retten!

Die Wissenschaftler, das seid Ihr. – LOS!



Praktischer Einsatz

Asteroidenalarm ist ein Escape-Spiel für Gruppen von 4-10 Teilnehmern. Gruppen können sich mit der VHS Hannover in Verbindung setzen und einen Termin für das Spiel vereinbaren. Die VHS Hannover bietet über das Jahr verteilt bestimmte Wochen an, in denen das Spiel in einem der Seminarräume installiert wird. Auf Anfrage ist es auch möglich, den Escape Room an anderen Orten zu installieren, z.B. in Schulen oder an jedem anderen geeigneten Ort. Für die Rolle des Spielleiters werden Mitarbeiter der VHS Hannover (zwei Personen) benötigt, die als „Weltraumhilfe“ das Spiel von außen steuern.

Es gibt aber auch eine andere Möglichkeit: Die VHS Hannover hat alle Materialien, die für das Spiel entwickelt wurden, veröffentlicht: Spielanleitungen, ausdruckbare Materialien, Anleitungen zum Bau von Körperrequisiten. Jeder kann damit die Requisiten selbst bauen. Das ist allerdings sehr zeitaufwendig und erfordert einiges an handwerklichem Geschick.

In der Praxis wenden sich die Bildungseinrichtungen daher an die VHS Hannover, um die Spielmöglichkeiten zu nutzen.

Die Requisiten für das Spiel sind derzeit auf Deutsch und auf Englisch verfügbar. Andere Sprachen können gestützt darauf relativ einfach erzeugt werden.

Wie macht es die EU greifbarer?

Mit diesem Spiel tauchen Lernende in die Fantasie einer globalen Gefahr aus dem Weltraum ein und kämpfen im Team gegen die Uhr. Konzentriert auf das Ziel, die Welt vor einem Asteroideneinschlag zu retten, merken sie zunächst nicht, was sie eigentlich tun: Schritt für Schritt verstehen, wie in der EU Gesetze gemacht werden, wie die großen Entscheidungen getroffen werden und welche Institutionen dabei eine Rolle spielen. Am Ende des Spiels werden die Spieler aktiv und kommunikativ darüber nachgedacht haben, welche Länder Mitglied der EU sind und welche nicht, wo sich das EU-Parlament befindet, wie viele Minister im Rat der Europäischen Union sitzen, und sie werden jeden einzelnen der 705 Europaabgeordneten einmal angefasst haben.

Entwicklungs-Geschichte

Die Idee, ausgerechnet ein Escape-Spiel zu entwickeln, entstand schon früh im Projekt. Wir wollten etwas schaffen, das die Lernenden wirklich fesselt und ihre Aufmerksamkeit erregt. Das ist eine schwierige Aufgabe, vor allem bei einem so langweiligen, abstrakten und verwirrenden Thema wie der EU (aus der Sicht des Normalbürgers). Escape-Spiele sind in den letzten



Jahren nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch im Bildungsbereich sehr beliebt geworden. Und: Wir hatten in den Jahren zuvor in einer Partnereinrichtung eines anderen Erasmus+ Partnerschaftsprojekts (MobileBE) einen pädagogischen Escape Room erlebt, ja sogar seine Entwicklung miterlebt: Der französische Partner hatte einen Escape Room entwickelt (basierend auf einer Geschichte über ein gefährliches Virus; dies übrigens geraume Zeit vor dem Auftreten von SARS-CoV-2), um Schulabbrecher in Grundbildungskursen zu motivieren, sich mit Lesen und Rechnen zu beschäftigen. Wir hatten die Gelegenheit, diesen Escape Room in Cherbourg selbst zu spielen. Dies ermutigte uns, selbst einen Escape Room zu entwickeln.

Die konkrete Idee wurde in einer Reihe von Workshops entwickelt, bei denen wir mit improvisierten Requisiten aus Pappe und Papier experimentierten. Es erforderte etliche Tüftelei, die Abfolge aus Rätseln und Aufgaben so zu gestalten, dass sie den Spieler*innen verschiedene Einstiegspunkte bietet und sie dennoch letztlich jedes einzelne Rätsel lösen müssen, um zum Ziel zu gelangen – der Rettung der Erde vor dem Asteroideneinschlag.

Wir gingen auch Irrwege, mussten den Spielablauf mehrmals überarbeiten und schon entwickelte Teile wieder verwerfen. Zum Beispiel planten wir anfangs, die Spieler am Ende des Spiels die Rolle wechseln zu lassen. Waren sie bisher Wissenschaftler, die einen Asteroidenschild bauen, sollten sie nun als Minister im Rat der Europäischen Union agieren, um ihre Nationalstaaten zu vertreten und für deren separate Interessen zu kämpfen. Aber natürlich erwies sich ein solcher Rollentausch im Spiel schnell als unsinnig, schon aus Sicht der Gruppendynamik. Also verwarfen wir dies und fanden eine viel bessere Lösung gefunden: Die Minister im Rat sollten durch 27 Schlümpfe repräsentiert werden, die zunächst aus einer Kiste befreit werden mussten. Die Schlümpfe aus der Kiste zu holen und sie in einem großen Kreis auf dem Ratstisch zu plazieren, erwies sich dann für alle Gruppen, die wir bisher spielen sahen, als einer der attraktivsten Momente des Spiels.

Als das Konzept klar war und die Requisiten in praktikabler Form vorlagen, wurden erste Tests mit Lehrerkollegen der VHS Hannover durchgeführt. schon bald konnten wir damit beginnen, das Spiel den Teilnehmer*innen unserer Grundbildungsnachholkurse und der Öffentlichkeit anzubieten.



Es gibt im Spiel eine Reihe von Requisiten mit technischen Funktionen (elektrische oder magnetische Mechanismen), deren Entwicklung uns viel Zeit kostete hat – nicht so sehr wegen der konkreten technischen Umsetzung mit Säge und Lötkolben, sondern eher, um überhaupt die richtige Mechanik für den gewünschten Effekt zu finden. Zum Beispiel gibt es die Aufgabe für die Spielenden, alle EU-Abgeordneten im Parlament zu versammeln und ihre Stimmen zu „wiegen“, und dies aber am richtigen Parlamentsort. Die im Raum vorhandene Waage sollte also nur an einem bestimmten Ort funktionieren (Strasbourg), ohne dass den Spielenden erkennbar wäre, wie und warum. Bis dies ertüfelt war, vergingen etliche Stunden des Nachdenkens, Experimentierens und Beratschlagens mit Hobby-Elektronikern und Mikrocomputer-Bastlern. Die endgültige Lösung (die wir hier nicht verraten wollen) war dann denkbar einf. Aber wie so oft: Man braucht am meisten Zeit, um die einfachste Lösung zu finden.

Innovation

Die Innovation dieses Escape-Spiels liegt nach unserem Verständnis in der Kombination eines intensiven Gruppenerlebnisses mit herausfordernder Teamarbeit und der (zunächst unbewussten) Aufnahme und Verarbeitung von Fakten über die EU – ein Thema, für das sich Menschen normalerweise nur schwer begeistern lassen. Das Asteroidenalarm-Escape-Spiel endet jedoch in der Regel damit, dass die Lerngruppen sehr aufgeregt sind und sich über ihren Erfolg freuen (die Spielleiter versuchen sicherzustellen, dass die Gruppen die Aufgaben erfolgreich lösen, aber erst im letzten Moment). Wir nutzen dann eine Reflexionsphase – in einem anderen Raum, mit einem Stuhlkreis – um über die Erfahrung zu reflektieren und von der Spielerfahrung zum Wissen über die EU überzuleiten.

Zielgruppe

Wir haben dieses Spiel vor allem für (junge) Erwachsene entwickelt, die Kurse besuchen, um einen Hauptschulabschluss zu erreichen, den sie in den normalen Schulen bisher nicht geschafft haben. Oft kommen sie aus sozialen Verhältnissen, die für formale Bildung nicht günstig sind.

Das Spiel setzt ausdrücklich nicht voraus, dass die Spieler über Kenntnisse in Bezug auf die EU oder die Politik verfügen. Die einzigen Fähigkeiten, die benötigt werden, sind ein Minimum an Lese- und einfachen Rechenkenntnissen (hauptsächlich Addition). Wichtiger sind soziale Fähigkeiten, kommunikative Fähigkeiten und die Fähigkeit, scheinbar unzusammenhängende



Dinge zu kombinieren.

Das Spiel ist Gruppenarbeit, und jede Gruppe besteht aus Personen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kompetenzen. Gruppen sind stark, wenn sie jedem Mitglied die Möglichkeit geben, seine spezifischen Fähigkeiten einzusetzen.

Obwohl das Spiel mit Blick auf eine bestimmte Kategorie von Lernenden entwickelt wurde, hat uns das Testen mit verschiedenen Personen gezeigt, dass es für alle Arten von Menschen geeignet ist. Wir haben es mit 13-jährigen Kindern gespielt, wir haben es mit Lehrern, mit Akademikern, mit Beamten des mittleren Dienstes, mit Gymnasiasten usw. gespielt, und es hat sich für alle als gut erwiesen. Wir haben einige Möglichkeiten, das Spiel etwas schwieriger oder leichter zu gestalten, aber es hat sich als fast unmöglich erwiesen, die „Fitness“ einer Gruppe im Voraus anhand ihres Bildungshintergrunds einzuschätzen.

Lernen und Lehren (Ablauf)

Asteroidenalarm! ist ein typischer realer (nicht virtueller) Escape Room. Ein Raum in der Größe eines typischen Klassenzimmers oder Seminarraums wird mit Requisiten dekoriert, um das Labor eines Teams von Wissenschaftlern zu präsentieren, die einen Asteroidenschutzschild entwickelt haben und nun versuchen, herauszufinden, wie die EU funktioniert. Daher ist der Raum mit Postern und Gegenständen dekoriert, die eine „Weltraum“-Atmosphäre schaffen (Weltraumfotografie, Teleskop, Modell einer Saturn-V-Rakete usw.), und mit vielen Dingen, die mit der Europäischen Union zu tun haben, z. B. Pappbögen mit Karten der europäischen Länder, die eine bestimmte Anzahl von Meeples enthalten, Holztablets, ein Pappzylinder, der dem Gebäude des Europäischen Parlaments in Straßburg ähnelt usw.

Bevor sie diesen Raum betreten, versammeln sich die Spieler in einem anderen, angrenzenden Raum, um Anweisungen zu erhalten. Der Spielleiter führt sie in die allgemeine Idee eines Escape Rooms ein, erwähnt also, dass Teamarbeit entscheidend ist, dass nur begrenzte Zeit zur Verfügung steht, und dass Teams am besten sind, wenn sie viel kommunizieren. Er kann die Frage einflechten, ob die Teilnehmenden schon einmal Escape Games gespielt haben, zum Beispiel als Freizeitbeschäftigung. Die Antworten werden dann in die weitere Spieleinführung eingebaut. Schließlich stellt der Spielleiter die Geschichte für das Spiel vor, die lautet:

Der Planet Erde ist in großer Gefahr.



Ein Asteroid rast auf sie zu. Es bleibt nicht mehr viel Zeit bis zum Einschlag. Das ist das Ende der Menschheit.

*Oder doch nicht? Ein Team von Wissenschaftler*innen hat Pläne für einen Asteroidenschutzschild entwickelt. Aber der Schild müsste erst einmal gebaut werden, und der Bau kostet viel Geld. Wer kann ihn sich leisten?*

Die Wissenschaftler grübeln: Die USA fragen? Nein, die sind in einem Bürgerkrieg. Russland fragen? Nein, die haben ihr ganzes Geld verschossen. China fragen? Nein, dort liegen alle mit Corona im Bett. Wer bleibt also übrig?

Die Länder der Europäischen Union haben Geld, und mit der EU haben sie eine Organisation, mit der sie zum gemeinsamen Handeln fähig sind. Aber wie würde man die EU dazu bringen, das Geld zu bewilligen? Die Wissenschaftler müssen herausfinden, wie die EU funktioniert! Dann können sie vielleicht die Erde retten!

*Die Wissenschaftler*innen – das seid Ihr. – LOS!*

Die Spieler werden dann aufgefordert, sich als Wissenschaftler*innen zu verkleiden, also die vorbereiteten weißen Laborkittel anzuziehen. Dann werden die Spieler*innen ins Labor geführt.

In der Regel gibt es zunächst einen Moment des Erstaunens, da die Spieler*innen in einer gewöhnlichen Schule nicht mit einem so gänzlich umgestalteten „Labor“ rechnen.

Der Spielleiter gibt dann einige zusätzliche Hinweise, z. B. dass grundsätzlich alle Gegenstände im Raum Teil des Spiels sind; dass praktisch alle Gegenstände irgendwann im Spiel eine Bedeutung haben; aber dass die Spieler bitte nicht die im Raum installierte technische Ausrüstung berühren sollen: Kameras, Mikrofone und zwei große Computer- oder Fernsehbildschirme. Der eine, größere, Bildschirm zeigt den Weltraum (mit Tausenden von Sternen, aber vorerst nichts weiter) und eine Uhr (die dann von 60 Minuten auf 0 herunterzählt, um die verbleibende Zeit für die Lösung der Aufgabe anzuzeigen). Auf dem kleineren Bildschirm ist zunächst nur ein Bild des Planeten Erde zu sehen. Der Spielleiter erklärt, dass dies die Kommunikationsplattform der Wissenschaftler ist, um mit einem Team von Assistenten im Weltraum Kontakt aufzunehmen, die den Asteroiden beobachten und vielleicht gelegentlich Informationen oder andere Unterstützung geben werden. Dieser Video- und Audiokanal (realisiert mit einem der heute gängigen Videokonferenz-Tools) ist das Instrument, mit dem der Spielleiter die Gruppe beim Spielen überwachen kann. Über diesen Kommunikationskanal kann er dem Team schriftliche oder mündliche Hinweise geben wenn es sich



verrannt hat und nicht weiterkommt. Ein mit dem Spiel vertrauter Spielleiter kann den Fortschritt der Gruppe so steuern, dass sie die Aufgabe zwar rechtzeitig, aber im Idealfall eben doch erst im allerletzten Moment löst. Das sorgt für viel Spannung in der Gruppe und intensiviert das Erlebnis.

Nachdem alles erklärt wurde, verlässt der Spielleiter das Labor, und die Gruppe beginnt, gemeinsam den Raum zu erkunden und einen Einstiegspunkt in die Rätselreihe zu finden.

Außer den verschiedenen Postern an den Wänden und Gegenständen auf den Tischen gibt es im Raum eine Reihe von verschlossenen Behältern (Holzkisten und ähnliches). Mit Hilfe der verschiedenen Hinweise, die in den Materialien im ganzen Raum versteckt sind, muss die Gruppe Schlüssel und Codes finden, um die Kisten zu öffnen. Wenn es ihr gelingt, eine Kiste zu öffnen, findet sie darin neue Hinweise, Gegenstände oder schriftliche Botschaften mit zusätzlichen Ratschlägen oder Aufträgen.

Die Rätsel, die es zu lösen gilt, drehen sich alle um die Struktur und Funktionsweise der EU. Von den Spielern wird nicht erwartet, dass sie etwas über die EU wissen. Vielmehr befinden sich alle Informationen, die zur Lösung der Rätsel benötigt werden, irgendwo im Raum, versteckt oder offen sichtbar, und die Aufgabe besteht darin, die Informationen zu sammeln und zu kombinieren. Alle wichtigen Informationen werden in einer sehr einfachen Sprache gegeben, so dass auch Gruppen von Spielenden mit geringer formaler Bildung und wenig Übung im Lesen das Spiel mit Erfolg spielen können. Wir haben sogar beobachtet, dass Menschen mit höherer formaler Bildung manchmal mehr Mühe haben als andere, weil sie anfangen, zu kompliziert zu denken, anstatt einfach das Naheliegende oder Einfachste zu tun. Andere benötigte Fähigkeiten sind sehr einfache Berechnungen, z. B. einfache Additionen. Die anspruchsvollste mathematische Aufgabe im Spiel besteht darin, die Quersumme eines gegebenen vierstelligen Codes zu finden; und wir stellen fest, dass der Begriff der Quersumme für Menschen mit niedriger und hoher formaler Bildung gleichermaßen eine Herausforderung darstellt. Aber keine Sorge: Wenn die Gruppe nicht weiterkommt und niemand im Team eine Idee hat, was jetzt zu tun ist, erscheinen die Assistenten aus dem Weltraum auf dem Kommunikationsbildschirm und geben Unterstützung.

Während die Zeit läuft, beginnt auf dem großen Bildschirm, der



den Weltraum zeigt, ein Asteroid zu wachsen. Am Ende des Spiels füllt er den gesamten Bildschirm aus, rote Alarmlichter leuchten auf und eine Sirene heult, was den Stress für die Gruppe am Schluss dramatisch erhöht.

Die Rätsel im Spiel sind so miteinander verbunden, dass es a) verschiedene Einstiegspunkte gibt, so dass größere Teams von Spielern sich aufteilen und verschiedene Dinge parallel tun können, aber b) niemand die letzten Schritte tun kann, ohne die früheren Schritte vorher gemacht zu haben. (Dieses Labyrinth aus miteinander verbundenen Rätseln zu schaffen, war eine der größeren Herausforderungen bei der Spielentwicklung.)

Zu den Informationen über die EU, die das Team verarbeiten muss, gehören

- Welche Länder sind Teil der EU?
- Wo befindet sich das Europäische Parlament?
- Wie werden in der EU Gesetze gemacht (sehr vereinfachtes Verfahren)
- Wie viele Kommissare gibt es?
- Wie viele Sitze gibt es im Rat der Europäischen Union?
- Wie viele Abgeordnete gibt es im Parlament?
- Identifizieren Sie die Arbeitsbereiche einiger Kommissare (stark vereinfacht)
- usw.

So banal diese EU-Basisinformationen in der Aufzählung auch erscheinen mögen, im Spiel selbst beschäftigen sich die Spielerinnen und Spieler recht angeregt mit ihnen. Die Idee ist eigentlich, dass sie sich gar nicht bewusst sind, dass sie sich mit verschiedenen „langweiligen“ Fakten über die EU und ihre Funktionsweise beschäftigen. Die Spielenden konzentrieren sich voll und ganz darauf, ihre Aufgaben zu lösen, um schließlich die Mittel für ihren Asteroidenschild zu erhalten und damit die Welt zu retten.

Erst im nächsten Schritt werden diese verschiedenen kleinen Fakten über die EU für konkrete Lernzwecke genutzt: Nachdem das Team die Rätsel gelöst und die letzte Kiste geöffnet hat, in der sich die Nachricht befindet, dass die Finanzierung bewilligt wurde, sowie Schokoladen-Euro-Münzen, die sie essen können, und die „Ode an die Freude“ gespielt wird, um die gute Nachricht zu feiern, führt der Spielleiter das Team zurück in den zweiten Seminarraum, und, in einem Stuhlkreis sitzend, hat die Gruppe



nun die Möglichkeit, ihre Erfahrungen zu reflektieren. Normalerweise werden die ersten 10 Minuten genutzt, um die Aufregung und die Erfahrung der Arbeit in einer Gruppe auszudrücken; die Spieler erzählen, was ihnen gefallen hat, was sie schwierig fanden, wie sie Lösungen gefunden haben und so weiter. Dann leitet der Spielleiter (oder Lehrer) zu einer Diskussion über, die sich mehr und mehr auf die Ebene der politischen Bildung konzentriert: Was ist die EU, wie funktioniert sie, usw. Die Art und Weise, wie dies geschieht, ist bei jeder Gruppe anders und hängt von den Vorkenntnissen der Gruppe sowie von der Beziehung zwischen Gruppe und Lehrer (oder Spielleiter) ab.

Für uns an der VHS Hannover hat es sich bewährt, diese Reflektionsphase in Anwesenheit sowohl des Spielleiters als auch des (regulären) Lehrers der Gruppe durchzuführen, also wenn es sich um eine Klasse aus einem unserer Zweite Chance-Kurse handelt oder um eine Schulklasse aus einer Schule die das Spiel bei uns gebucht hat.



Ein kleiner Seminarraum in der VHS Hannover, dekoriert für das Spiel.



Der große Bildschirm sorgt für eine Weltraumatmosphäre und erzeugt Stress durch die tickende Uhr ... und einen Asteroiden, der mit der Zeit wächst.



Ein Team von Schülerinnen und Schülern spielt das Fluchtspiel „Asteroidenalarm“. Hier ist es in einem normalen Klassenzimmer aufgebaut. Aufnahme aus einer der Beobachtungskameras für den Spieleiter.

Verwendete Lehrmittel

Für dieses reale Escape-Spiel werden relativ viele Requisiten und Materialien benötigt, um einen Seminarraum zu dekorieren. Die Requisiten und Materialien werden in der separat veröffentlichten Spielanleitung ausführlich beschrieben (siehe die Projektwebsite www.haveyoursay-erasmus.de). Die meisten Materialien sind druckbar (wir stellen PDF-Dokumente zum Herunterladen zur Verfügung), aber einige sind Objekte, die gebaut oder gebastelt werden müssen, meist aus Holz oder Karton. Einige der Requisiten erfordern Grundkenntnisse in praktischer Elektronik, z. B. das Einlöten eines Magnetschalters in eine (handels-

übliche) elektronische Küchenwaage.

Einige der von uns verwendeten druckbaren Materialien stammen aus dem „Easy Book on the EU“, das als Teil einer anderen Aktivität des Projekts *Have Your Say* verfasst und publiziert wurde. Auch dieses Buch steht zum Download zur Verfügung. Das Buch selbst ist außerdem eine der Requisiten im Raum. Wir legen es offen auf einem Tisch aus, und im Idealfall beginnen die Spieler, es zu benutzen, um darin Informationen zu finden, die sie brauchen. Dies ist jedoch nicht obligatorisch; alle Informationen, die zur Lösung der Rätsel benötigt werden, können auch anderswo im Raum gefunden werden.

**Kontaktaufnahme und
Motivierung der
Teilnehmer*innen**

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Lernenden in das Spiel einzubeziehen.

Eine Möglichkeit besteht darin, es Schulklassen oder festen Gruppen in Einrichtungen der Erwachsenenbildung anzubieten. Dies ist einfach, da Escape-Spiele als willkommene Abwechslung in der Schule angesehen werden. In der Praxis veranstalten die Lehrerinnen und Lehrer der Klassen des Zweiten Bildungswegs an der VHS Hannover einmal im Jahr eine „Projektwoche“ mit ihren Klassen und buchen das Spiel in diesem Zeitraum.

Die VHS Hannover bietet auch an, das Spiel an Schulen in der Stadt zu installieren.

Drittens können sich Bürgerinnen und Bürger an die VHS Hannover wenden und das Spiel für sich buchen. Das können Leute aus bestimmten Vereinen sein oder Mitarbeiter aus einer Firma, die eine teambildende Maßnahme durchführen wollen.

Die Herausforderung besteht nicht so sehr darin, Leute zu finden, die es spielen wollen, sondern vielmehr darin, den Raum für das Spiel vorzubereiten. Die VHS Hannover verfügt derzeit nicht über einen separaten Raum, in dem das Spiel dauerhaft installiert werden könnte, sondern wir müssen es in wechselnden Räumen aufstellen, wenn eine Spielveranstaltung geplant ist. Deshalb versuchen wir, Spielewochen zu organisieren, bei denen wir das Spiel in einem Klassenraum installieren und mit mehreren Gruppen nacheinander spielen können.

**Erwartete Auswirkungen
auf die Lernenden**

Wir haben dieses Spiel bisher mit vielen Gruppen gespielt, die aus fast allen Teilen der Gesellschaft, allen Altersgruppen und allen Bildungsniveaus stammen. Das Spiel wurde ursprünglich speziell für Menschen mit geringer formaler Bildung entwickelt, aber es hat sich herausgestellt, dass es für alle geeignet ist. Es



gibt auch Möglichkeiten, das Spiel für einzelne Durchgänge schwieriger oder einfacher zu gestalten, je nach Gruppe.

Wir beobachten, dass alle Gruppen begeistert sind von der Intensität der Teamwork-Erfahrung, die sie in der Stunde, die sie spielen, machen. Das Erleben und die Überwindung von Frustration (durch bisher nicht gelöste Rätsel) ist ein wichtiges Element des Spiels, und dies wird auch in der anschließenden Reflexionsphase zum Ausdruck gebracht.

Der wichtigste EU-bezogene Lerneffekt wird in der Regel nicht so sehr während des Spiels selbst erzielt (da die Spieler ganz darauf konzentriert sind, die Rätsel rechtzeitig zu lösen, so dass sie EU-bezogene Informationen zwar verarbeiten, aber nicht reflektieren), sondern in der anschließenden Reflexionsphase, wenn alle in einem anderen, ruhigeren Raum im Kreis sitzen. Wir nutzen diese Reflexionsphase dann, um die Lernenden dazu zu bringen, über die Funktionsweise der EU nachzudenken, ausgehend von den Informationen, die sie während des Spiels gesammelt haben.

Die im Spiel enthaltenen Informationen über die EU mögen sehr elementar erscheinen, aber es stellt sich heraus, dass die meisten Menschen, und zwar unabhängig vom Bildungshintergrund, nur wenig davon wissen. Lehrer eines Gymnasiums, an dem wir das Spiel für alle Zehntklässler angeboten haben, sagten uns, dass die Informationen über die EU im Spiel eigentlich alles sind, was sie für ihr Abitur wissen müssen.

Das herausragende Element dieses Spiels im Hinblick auf das Bewusstsein zur EU liegt jedoch nicht auf der kognitiven Ebene sondern auf der – ja! – physischen: Die Spielenden müssen im wahrsten Sinne des Wortes mit allem im Spiel umgehen, indem sie es berühren, bewegen, umdrehen, an die richtige Stelle bringen. Sie müssen herausfinden, wo sich diese Abgeordneten befinden, und schließlich entdecken sie das Offensichtliche: dass die 705 hölzernen Spielfiguren, die auf Länderkarten aus Pappe überall im Raum herumstehen, die EU-Abgeordneten dieser Länder sind; dass sie im Parlamentscontainer gesammelt werden müssen; und dass das Messen des Gewichts dieser Abgeordneten nur funktioniert, wenn sich das Parlament wirklich in Straßburg und nicht etwa in einer anderen Stadt befindet. Es gibt viele Elemente im Spiel, die einen solchen physischen Kontakt zu EU-bezogenen Themen erfordern, und wir glauben, dass dies die besondere Stärke dieses Spiels ist.



Beobachtungen aus den Spielrunden

(Siehe Spielanleitung, separat publiziert)

Wie haben wir es getestet?

Dieses Spiel wurde während der Entwicklungsphase bis August 2022 in 12 Spielrunden mit verschiedenen Gruppen getestet, angefangen von Kollegen (Pädagogen und anderen Mitarbeitern) der VHS Hannover und Teilnehmern unserer Zweite-Chance-Kurse, aber auch anderen Mitarbeitern anderer Bildungsorganisationen sowie zivilgesellschaftlichen Gruppen. Die Gruppen zählten 4-10 Teilnehmer, durchschnittlich 8, so dass wir 96 Teilnehmer*innen während der Entwicklungsphase zählten.

Seitdem haben wir das Spiel vielen Gruppen angeboten, vor allem der gesamten Klasse 10th des Gymnasiums Hannover mit 150 Schülern, die das Spiel in 15 Runden (über eine ganze Woche) spielten.

Schwierigkeiten

Um dieses Spiel anbieten zu können, braucht man zunächst einmal die Requisiten (die man mit etwas handwerklichem Geschick selbst bauen kann), aber dann muss man auch wirklich „drin“ sein und die interne Funktionsweise des Spiels verstanden haben. Alles im Raum muss perfekt eingerichtet sein, denn sobald das Spiel läuft, blockiert jedes falsch eingestellte Schloss oder jedes fehlende Teil, jedes nicht funktionierende technische Gerät usw. das Spiel, und der Spielleiter müsste eingreifen.

Außerdem nutzt das Spiel – in der von uns an der VHS Hannover bevorzugten Ausbauvariante – eine Reihe von Computern für Audio- und Videofunktionen, bei denen sichergestellt sein muss, dass sie einwandfrei funktionieren.

Es ist jedoch auch möglich, das Spiel ohne den Einsatz von IT-Technik zu spielen; z.B. wenn der Spielleiter (oder Lehrer) im Raum anwesend ist und den Spielern bei Bedarf hilft. Die Wirkung auf die Gruppe und der Spielspaß sind jedoch deutlich größer, wenn zusätzlich Video- und Audiowerkzeuge zum Einsatz kommen.

Mit anderen Worten: Die Ausbildung eines Spielleiters für *Asteroidenalarm!* ist recht anspruchsvoll. Man wird das Spiel etliche Male aufgebaut und geleitet haben müssen, um alle Fallstricke zu kennen und zu vermeiden.

Besondere Vorteile

Asteroid Alarm! hat zwei große Vorteile:



Das Spiel ist fesselnd, besonders für jüngere Menschen. Sie sind vom Spiel in der Regel begeistert. Ein Gymnasiallehrer sagte uns: „Ich unterrichte Sport und Politik. Das ist das erste Mal, dass ich Schüler in der politischen Bildung am Ende der Stunde Jubeln sehe.“

Das Spiel ermöglicht es den Spielern, einfache (oft als lästig und langweilig empfundene) Grundtatsachen über die EU auf eine praktische Art und Weise zu verarbeiten: Die Spieler berühren und bewegen physische Objekte, die bestimmte Elemente des institutionellen Aufbaus der EU darstellen. So berühren, bewegen und wiegen sie alle 705 Mitglieder des Europäischen Parlaments und versammeln 27 Minister aus allen Mitgliedsländern im Rat der Europäischen Union; die Minister werden mit Schlümpfen dargestellt, die zunächst aus einer verschlossenen Box befreit werden müssen.

Der Asteroidenschild steht ebenfalls für praktische Aktionen zur Verfügung: Er wird durch einen großen blauen Schirm dargestellt und muss zum Schutz eines ebenfalls im Raum platzierten Globus verwendet werden (Wasserball mit Globus-Motiv, aufblasbar). Der physische Kontakt mit diesen (und anderen) Dingen lässt die Spieler*innen eine Beziehung zu ihnen entwickeln.

Wir beobachten auch, dass die Spieler*innen viel aus Fehlern lernen, die sie während des Spiel machen. Die meisten Teams verlegen zum Beispiel das Europäische Parlament (seinen offiziellen Sitz) nach Brüssel, wo dann jedoch die Waage nicht funktioniert, und sie brauchen eine ganze Weile, um herauszufinden, wo das Problem liegt. Die Tatsache, dass das EU-Parlament seinen offiziellen Sitz in Straßburg hat (und nicht etwa in Brüssel) hatte sich hernach allen Gruppen unauslöschlich eingeprägt.

Ein ähnlicher Effekt stellt sich ein, wenn die Spieler versehentlich Spielfiguren von den Länderplättchen der Türkei, der Schweiz oder der Ukraine (die keine Mitglieder der EU sind) in den Parlaments-Behälter schütten und diese später, wenn der Fehler entdeckt wurde, wieder entfernen müssen, wobei sie akribisch die 99 falschen Abgeordneten der Türkei abzählen müssen oder die 56 der Ukraine.

Follow-up

Die VHS Hannover bietet dieses Spiel nicht nur für ihre internen Klassen von Lernenden des Zweiten Bildungsweges an, sondern auch für Schulen in der Stadt, um ihren Unterricht in politischer Bildung attraktiver zu gestalten. Dies wurde bereits einmal



mit einem der Gymnasien der Stadt praktiziert (150 Schüler nahmen teil) und wird fortgesetzt. Die Schule hat bereits darum gebeten, die Aktion in den kommenden Jahren zu wiederholen.

Außerdem bietet die VHS Hannover das Spiel bei verschiedenen Anlässen für die Öffentlichkeit an. Eine davon ist eine Tagung von Pädagoginnen und Pädagogen (aus ganz Deutschland) über den Einsatz von Escape Rooms in der Bildung, die für Juni 2023 in Zusammenarbeit mit der Agentur für Erwachsenen- und Weiterbildung in Hannover geplant ist.

Praktische Ratschläge

Tipps zum Aufbau

(Siehe die gesondert publizierte Anleitung auf der *Have Your Say*-Website).

Autoren

Wer hat es entwickelt?

Die VHS Hannover ist der größte Anbieter von Erwachsenenbildung in der niedersächsischen Landeshauptstadt Hannover. Die VHS Hannover ist Teil der Stadt Hannover.

VHS Hannover
Burgstraße 14
30159 Hannover, Deutschland

Kontaktperson

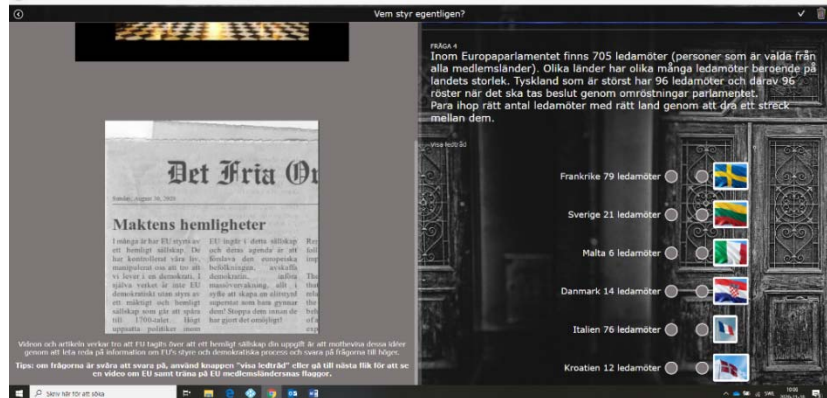
Christian Geiselmann
christian.geiselmann@hannover-stadt.de
Anja Kobus
anja-kobus@web.de



Rettet die EU!

Online-Escape-Spiel, um die EU vor der totalen Auflösung zu retten

Die Europäische Union befindet sich in der Zustand der Auflösung. Mehrere Mitgliedstaaten erwägen den Austritt. Aber warum? Helfen Sie dem Expertenteam, das Rätsel zu lösen, um die Union zu retten.



Einer der Bildschirme im Spiel.

Zusammenfassung

Dieser Online-Escape-Room wurde entwickelt, um Gruppen von Lernenden spielerisch mit grundlegende Fakten zur EU vertraut zu machen. Das Spiel gehört zur Klasse der *Mystery Escape Rooms*. Entlang einer geheimnisvollen Geschichte (siehe unten) müssen die Teilnehmer*innen Aufgaben lösen und Fragen über die EU beantworten und so in der Geschichte vorankommen. Die Escape-Room-Situation motiviert sie, sich mit der EU zu beschäftigen.

Als Online-Escape-Room kann *Rettet die EU* alleine gespielt werden (eine Person mit ihrem Computer), oder man kann es in Gruppen spielen, z. B. wenn sich alle mit ihren Laptops um einen größeren Tisch versammeln. Oder das Online-Spiel wird auf einem großen Bildschirm im Raum angezeigt, und das Team arbeitet auf diese Weise zusammen, um die dort angezeigten Rätsel zu lösen. Die Spieler spielen nicht gegeneinander, sondern kooperieren und lösen die Aufgaben als Team.

Dies ist die Geschichte:

Die EU befindet sich im Zustand der Auflösung. Das Vereinigte Königreich ist bereits ausgetreten, Polen hat damit begonnen, seine Austrittsunterlagen einzureichen, und mehrere andere der verbleibenden Mitgliedstaaten erwägen, diesem Beispiel zu folgen. In Schweden



kommt es zu gewalttätigen Protesten, bei denen die Menschen einen Austritt aus der EU fordern. Die Demonstrationen haben sich auf alle EU-Mitgliedstaaten ausgeweitet. Ursula von der Leyen, Präsidentin der EU-Kommission, ruft in einer Live-Ansprache an die Union zu Ruhe und Zusammenarbeit auf. Die Nachrichten berichten über Korruption, Geheimbünde und Machtmissbrauch. Die Propaganda verbreitet sich in ganz Europa, schwärzt die EU an und fordert ihre Auflösung.

Die EU sieht untätig zu. Wie konnte es so weit kommen? Die Anschuldigungen gegen die Union kommen aus dem Nichts, nicht wahr? – Die EU setzt eine externe Expertengruppe für Krisenmanagement ein, um zu verstehen, wie die Situation so ausarten konnte. Die Arbeit hat begonnen – doch plötzlich verschwindet das Expertenteam spurlos.

Die EU bittet nun um Ihre Hilfe, um zu verstehen, warum die EU-Mitglieder so wütend und verärgert sind, um herauszufinden, wo die Experten geblieben sind, und um einen Weg zu finden, die Nationen wieder zusammenzubringen!

Sie erhalten Zugang zum passwortgeschützten Computer der Experten, zu ihren Geheimnissen und zu Hinweisen, die an unerwarteten Orten versteckt sind. Ihre Aufgabe ist es, alle Hinweise zu finden, das Geheimnis Schritt für Schritt zu lüften und die EU zu retten. Aber Sie müssen sich beeilen, das Rätsel zu lösen, bevor zu viele Länder die Union verlassen!

Wie macht das Spiel die EU greifbarer?

Das Escape-Spiel *Rettet die EU* bezieht sich direkt auf das Thema Europäische Union. Die Aufgabe im Spiel ist es, der EU zu helfen, indem man ihre Auflösung in einer schweren Krise verhindert.

Der Schauplatz und die Stimmung sind dramatisch: Wir sind nur noch wenige Schritte von der Auflösung der EU entfernt, mehrere Länder sind auf dem Weg, sie zu verlassen. Diese dramatische Kulisse wurde geschaffen, um das Spiel für Erwachsene und Jugendliche attraktiv zu machen.

Das Ziel ist es, den Spieler mit seinem Wissen zu stärken. Durch die Beantwortung der Fragen und die nächsten Schritte haben sie das Gefühl, dass sie der Rettung der EU näher sind.

Es gibt Fragen zu den Flaggen der EU-Länder, den EU-Institutionen wie der Kommission, der Europäischen Zentralbank, dem Parlament und verschiedenen Persönlichkeiten in der EU.

Während der Recherchen und der ersten Phasen des Projekts haben wir festgestellt, dass die EU von vielen Bürgern der



Geschichte

Mitgliedsstaaten (in unserem Fall: Schweden) als selbstverständlich angesehen wird. Viele Menschen, vor allem diejenigen mit geringer formaler Bildung, verstehen die Bedeutung und die Funktionen der EU nicht wirklich. Einige unserer Teilnehmer äußerten Zweifel, ob es sich „lohnt“, diese riesige Institution zu finanzieren.

Diese Reaktionen zeigten deutlich die Dringlichkeit des Themas. Wir wollen die Zielgruppe erreichen und in ansprechender und interessanter Form erklären, was die EU ist, ihre Funktionen und Vorteile für die Mitgliedstaaten und ihre Bürger.

Die Idee war, ein interaktives Spiel zu entwickeln, mit dem die Lernenden sowohl Spaß haben als auch Fakten über die EU lernen können. Der Inhalt des Spiels mit einem Katastrophenszenario wurde absichtlich gewählt. Wir haben versucht, besonders kontroverse und zweideutige Themen auszuwählen – solche, die mit vielen Verschwörungstheorien und Fake News einhergehen, und Themen, die oft für Spekulationen genutzt werden (z. B. Einwanderung oder Klimawandel). Wir glauben, dass das Ansprechen dieser Themen den Lernenden helfen wird, die konkreten Fakten zu erfassen, die globalen und europäischen Abläufe besser zu verstehen und somit in Zukunft faktenbasierter zu denken.

Zunächst wurden die einzelnen Fragen entworfen. Später wurden sie zu einem zusammenhängenden Schritt-für-Schritt-Spiel verbunden, bei dem die Spieler das Rätsel lösen oder das Quiz freischalten müssen, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

Die Entscheidung, ein Online-Spiel zu entwickeln, anstatt eines, bei dem die Teilnehmer in einem Raum anwesend sein müssen, geht auf die Covid-19-Pandemie zurück. Mit dem Online-Spiel hatten wir die Möglichkeit, den Schülern eine Lernaktivität zur EU anzubieten, die sie auch während der pandemiebedingten Betriebsschließungen durchführen konnten.

Für die Online-Implementierung des Spiels haben wir die Bookwidgets-Plattform genutzt, einen Online-Dienst, der die Erstellung interaktiver Lerninhalte ermöglicht. Wir verwendeten den „Teacher“-Tarif, der zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels 55 Euro pro Jahr kostete und eine unbegrenzte Anzahl von Nutzern (Spielern) zulässt (allerdings nicht mehrere Administratoren-Zugänge).



Innovation

Das Escape-Spiel *Rettet die EU!* ist innovativ, da er unseres Wissens nach einer der ersten digitalen Escape Rooms ist, der sich mit einem EU-Thema befasst. Das Spiel ist dynamisch und interaktiv, so dass es auch für erwachsene Lernende interessant ist.

Ein weiterer innovativer Aspekt dieses Spiels ist, dass es emotional ist, nicht zuletzt durch die dramatische Geschichte, auf der es basiert: Das Thema einer EU, die sich in Auflösung befindet, berührt viele Teilnehmende persönlich. Es reizt sie zu spielen und zu versuchen, die EU zu retten.

Zielgruppe

Die Hauptzielgruppe für das *Rettet-die-EU*-Online-Spiel sind junge Erwachsene mit geringerem Qualifikationsniveau.

Das Spiel kann aber auch von anderen Lernertypen gespielt werden, auch von solchen mit besseren formalen Bildungsabschlüssen.

Um das Spiel zu spielen, benötigen die Teilnehmenden ein Online-Gerät (Computer, Tablet, o.ä.) und einen Internetzugang, und natürlich die Fähigkeit, diese Geräte zu benutzen, also auch eine grundlegende Lesefähigkeit.

Testgruppe

Bei den Lernenden, mit denen wir das Spiel hier an *Folkuniversitetet Uppsala* getestet haben, handelte es sich um junge Erwachsene, die gerade ein Studium in verschiedenen Bereichen absolvierten, z. B. Schwedisch oder Englisch oder politische Bildung mit Schwerpunkt auf den sozialen und staatsbürgerlichen Regelungen in Schweden.

Das Spiel wurde im Netzwerk der Lernenden von *Folkuniversitetet* und anderer Erwachsenenbildungseinrichtungen in Uppsala, Stockholm und Lund, Schweden, eingesetzt.

Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmer

Wir haben die Zielgruppe über unsere Netzwerke kontaktiert, und zwar online über das Online-Netzwerk der Lernenden von *Folkuniversitetet* und offline in den Räumlichkeiten von *Folkuniversitetet* während des Unterrichts.

Die erwachsenen Lernenden erhielten Informationen über das HYS-Projekt, seine Ziele und die Bedeutung eines besseren Verständnisses der EU im Allgemeinen.

Das Lernen und Lehren

Rettet die EU! ist eine Online-Lernaktivität. Während unserer Testphase haben wir Lernende, die an unserer Schule eingeschrieben waren, mit einbezogen, indem wir ihnen einen Link zum Spiel geschickt haben. Einige Lernende spielten das Spiel



mit Unterstützung des Moderators in den Räumlichkeiten der Schule.

Das Spiel dauert etwa 1 Stunde. Danach bieten wir in der Regel eine Nachbesprechung an, die ebenfalls etwa eine Stunde dauert, um alle Fragen zu beantworten, die während des Spiels aufgetaucht sind. Die Nachbesprechung wurde von einem Moderator geleitet.

Verwendete Elemente

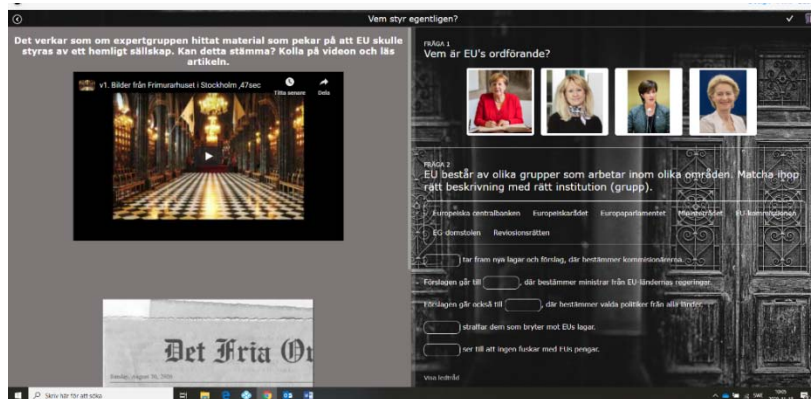
Die im Online-Spiel verwendeten Elemente sind:

- Flaggen der EU-Mitgliedsstaaten mit Namen der Mitgliedsstaaten zum Erlernen der Symbolik der EU-Länder
- Kurze Lesetexte zu relevanten gesellschaftlichen Themen wie:
 - Migration (Artikel von Amnesty International)
 - Analyse der Push- und Pull-Faktoren
 - Der Klimawandel
 - Flüchtling oder Migrant – Unterschiede verstehen
 - Informationen über die Struktur der EU (Kommission, Zentralbank, Parlament)
 - Chemtrails Artikel (Verschwörungstheorie)
 - Artikel über die Illuminaten (Verschwörungstheorie)
- Videos über die EU, die EU-Mitgliedstaaten, die EU-Struktur, Migration, relevante EU-Herausforderungen
- Audiobotschaft über die Migration, Push- und Pull-Faktoren der Migration





Der Startbildschirm zeigt das düstere Bild einer brennenden Stadt.



Die Aufgaben und die zu ihrer Lösung benötigten Materialien werden in einer Reihe von ebenfalls dunkel gestalteten Bildschirmen präsentiert.

Wie wird gespielt?

Sie können das Spiel spielen mit Hilfe dieses Links:

<https://www.bookwidgets.com/play/3JN1R3ZG-iQAEAYnJnAAAA/UBPDSU4/radda-eu?>

Wenn Sie dieses Spiel Ihren Schülern zur Verfügung stellen und die eingebauten Überwachungsfunktionen des Online-Lerndienstes *Bookwidgets* nutzen möchten, benötigen Sie einen Lehrerzugang. Sie können unseren benutzen. Bitte kontaktieren Sie uns, um die Zugangsdaten (Benutzername, Passwort) zu erhalten.

Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden

Die wichtigsten erwarteten Auswirkungen auf die Teilnehmer waren:

- Besseres Verständnis von Struktur, Funktionen und Aufgaben der EU
- Klarer Blick auf die Vorteile der EU für die Mitgliedsstaaten und ihre Bürger



- Weniger „Euroskeptizismus“.
- Geringeres Risiko, Opfer irreführender Informationen durch Politiker, extreme Organisationen, radikale und marginale Gruppen zu werden

Beobachtungen beim Testen mit den Lernenden

Die Teilnehmer gewannen durch das Spiel viele neue Informationen über die EU. Sie verstanden, dass es bei der EU mehr um Zusammenarbeit, Struktur und konkrete Rollen geht als um Verschwörungen und Spekulationen, wie einige von ihnen zuvor glaubten.

Die Aktivität war für die Teilnehmer sehr ansprechend, die wichtigsten Rückmeldungen der Teilnehmer waren:

- Sie haben einen neuen Blick auf die EU
- Peinlich, wenn man die wichtigsten Fakten über die EU nicht kennt
- Motivation, mehr zu lernen und ein besseres Verständnis der Funktionsweise der EU zu erlangen

Einige der Teilnehmenden waren vor dem Spiel eher neutral gegenüber der EU eingestellt. Der Online-Escape-Room half ihnen, die Vorteile und den Nutzen der EU zu erkennen. Dadurch wurden sie EU-freundlicher und EU-positiver.

Wie wurde getestet?

Die Tests begannen im Oktober 2021 und endeten im April 2022.

Sie fand teils in den Räumlichkeiten von *Folkuniversitetet* statt, teils nahmen Lernende von zuhause aus teil.

40 Erwachsene haben das Spiel getestet (Registrierung auf der Bookwidgets-Plattform.)

Das Alter der Teilnehmenden lag zwischen 18 und 27 Jahren. Die Teilnehmenden waren hauptsächlich Lernende von *Folkuniversitetet* und anderen Erwachsenenbildungseinrichtungen in Uppsala.

Die getestete Spielversion war auf Schwedisch.

70 % der Teilnehmer schafften es, das Spiel allein oder mit Unterstützung von Gleichaltrigen abzuschließen (Selbstlernen)

30 % brauchten Hilfe vom Spielleiter, um das Spiel zu beenden

95 % nutzten zusätzliche Hilfen aus Internetquellen und Hilfe/Tipps von Gleichaltrigen

Teilnehmende

Die meisten Teilnehmenden in der Pilotphase des Spiels wa-



ren arbeitslose Erwachsene, Erwachsene mit geringerem Qualifikationsniveau, neu angekommene Einwandernde und Flüchtlinge.

Wir haben auch Mitglieder örtlicher Vereine und der lokalen Erwachsenenbildungseinrichtungen in die Tests einbezogen.

Das Pilotprojekt bei *Folkuniversitetet* wurde mit einer Einführung in das HYS-Projekt und seine Ziele begonnen. Die internationale Partnerschaft des Projekts wurde kurz vorgestellt, um den Studierenden eine bessere Vorstellung über den Ursprung und den Kontext des Spiels zu geben.

Als die Teilnehmer mit dem Online-Spiel begannen, baten sie den Moderator um Hilfe, falls sie nicht weiterkamen.

Fazit aus der Testperiode

Das Spiel stieß bei den Lernenden auf großes Interesse.

Im Großen und Ganzen war das Spiel für die meisten Teilnehmer*innen machbar. Einige Schüler*innen nutzten die Hilfe ihrer Mitschüler*innen bei der Durchführung, andere wiederum suchten sich Hilfe im Internet. Wir ermutigten die Schüler jedoch, so viel wie möglich selbst zu tun.

Schwierigkeiten

Wir stießen auf Schwierigkeiten mit Lernenden, die die Rätsel im Online-Escape-Room nicht lösen konnten und deshalb nicht weiterkamen.

Einige Teilnehmende hatten Probleme mit dem Lesen von Artikeln und dem Anhören der Informationen. Die Lernenden wollten das Lesen und Zuhören überspringen, um weiterzukommen, in der Hoffnung, die Fragen im Online-Spiel mit Hilfe von Glück zu beantworten. Dies war jedoch ineffektiv; die Lernenden konnten die Fragen nicht beantworten, ohne die vorherigen Schritte gelöst zu haben. Daher mussten sie zu den vorherigen Schritten zurückgehen und die dafür bereitgestellten Materialien erneut lesen oder anhören.

Die Moderatoren lösten dieses Problem, indem sie die Teilnehmenden daran erinnerten, wie wichtig jeder Schritt des Spiels ist und wie wichtig es ist, die bereitgestellten Informationen zu lesen und zu hören.

Einige Lernende waren auf der Suche nach einfachen und schnellen Lösungen, was in diesem Online-Escape-Room jedoch nicht hilfreich ist. Die Moderatoren erklärten den Lernenden, dass alle Schritte wichtig sind und ausgeführt bzw. beachtet werden müssen, um das Spiel zu beenden.



Besondere Vorteile

Ein besonderer Vorteil dieses Spiels liegt in seiner Struktur nach dem Schema:

Lesen/Hören → Beantworten Sie die Fragen → Lernen
Dies erwies sich als effektiv, da dieser Lernprozess in Form eines Spiels angeboten wurde; er wurde von den Teilnehmern als nicht zu stressig empfunden, und sie lernten leichter.

Follow-up

Einbindung des Spiels in den regulären Unterricht

Wir planen, einen runden Tisch von Pädagogen bei *Folkuniversitetet* einzuberufen und Möglichkeiten zu diskutieren, das Spiel in der täglichen Praxis einzusetzen. Teilnehmer des runden Tischen sollen insbesondere Pädagogen sein, die mit Themen wie Sprache, Soziales und Zivilgesellschaft arbeiten.

Einsatz der Spiele in Projekten der politischen Bildung

Eine weitere Möglichkeit, die Projektergebnisse (das *Rettet die EU*-Spiel und auch andere von den Partnern entwickelte Spiele) nachhaltig zu nutzen, ist die Verwendung in anderen Projekten (sowohl auf EU- als auch auf nationaler Ebene). *Folkuniversitetet* hat derzeit mehrere Projekte in den Bereichen Menschenrechte, Bürgergesellschaft, Erwachsenenbildung und freie Bildung.

Studienkreise

Eine weitere Möglichkeit, das Thema aufrechtzuerhalten, besteht darin, einen EU-Studienkreis zu gründen. Ein Studienkreis ist eine Gruppe, die sich regelmäßig trifft, um gemeinsam etwas zu lernen. Zum Beispiel Englisch lernen, Umweltthemen diskutieren oder Gitarre spielen. Die Gründung eines Studienkreises ist kostenlos, jeder kann einen Studienkreis unter dem Dach von *Folkuniversitetet* oder eines anderen Erwachsenenbildungsanbieters in Schweden gründen.

In einem Studienkreis trifft sich eine kleine Gruppe (typischer 3-12 Personen), um gemeinsam zu lernen. Der Studienkreis hat mindestens drei Treffen, typischerweise dauert er aber länger. Alle Studienkreise haben einen Studienkreisleiter, einen Studienplan für das, was die Gruppe erreichen will, und spezifisches Studienmaterial.

Praktische Ratschläge

Benötigte Materialien

Um das Online-Spiel „*Rettet die EU*“ einzurichten, benötigt der Erzieher/die Erzieherin:

- Laptop/Computer mit Internetzugang



- Zugang zur Bookwidgets-Plattform, mit Login und Passwort.
- Die Schlüssel und Antworten zum Spiel für den Fall, dass sowohl Lehrende als auch Lernende nicht weiterkommen.

Einzelheiten mit Anmeldung und Antworten finden Sie in der *Checkliste für die Umsetzung*.

Benötigte Fähigkeiten

Erforderliche Qualifikationen für Moderatoren:

- Digitale Kompetenzen
- Grundkenntnisse über die EU-Struktur, falls Lernende Fragen haben

Wie man es spielt

Der Online-Escape-Room ist auf dieser Plattform zu finden:

<https://www.bookwidgets.com>

Um Zugang zum Spiel mit Lehrerrechten zu erhalten, wenden Sie sich bitte an die Kontaktperson bei *Folkuniversitetet* Uppsala (siehe unten), um den Kontonamen und das Passwort zu erhalten.

Klicken Sie auf „Widgets“ und wählen Sie die Option „Rädda EU“.

Um das Spiel zu spielen, klicken Sie auf „Vorschau oben rechts“ oder auf „Teilen“, um es an andere weiterzugeben.

Um zu sehen, wie viele Personen nach dem Spiel ihren Namen und ihre E-Mail-Adresse eingegeben haben, gehen Sie zu „Noten and Berichte“ und wählen Sie *Meine Kurse* → *(Keine Kurse)* → *(Keine Klassen)* → *Lösungen*. Unter *Antwort* sehen Sie die Personen, die am Ende des Spiels ihren Namen angegeben haben.

Lösungen zu den Rätseln

Zur Nutzung durch die Lehrperson veröffentlichen wir hier die Codes (Lösungswörter) für die Spielschritte:

Kennwort 1: 668

Kennwort 2: 7

Kennwort 3: Asyl

Kennwort 4: 5G

Passwort 5: Push

Kennwort 6: Experterna



Hintergrundinformationen für die Spielentwicklung

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2022). *EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education*. Retrieved 11 August 2022.

Decentralised Agency (2022). *European Border and Coast Guard Agency (Frontex)*. Retrieved 11 August 2022.¹

Hopgood, S. (2010). DIGNITY AND ENNUI: *Amnesty International, Amnesty International Report 2009: The State of the World's Human Rights*, London: Amnesty International Publications. *Journal Of Human Rights Practice*, 2(1), 151-165. doi: 10.1093/jhuman/hup025

Refugees, Asylum-seekers and Migrants. (2022). Retrieved 11 August 2022.²

Autoren

Wer hat das entwickelt?

Dieses Spiel wurde von *Folkuniversitetet* mit ihren Mitarbeitern in Uppsala entwickelt.

Folkuniversitetet (FU) hat eine lange Tradition bei der erfolgreichen Einführung neuer Lehrmethoden in der Erwachsenenbildung und der Ausbildung von Menschen mit geringerem Qualifikationsniveau, einschließlich der neuesten Entwicklungen in den Bereichen IKT und Ausbildung. Die FU bietet sowohl formale als auch nicht-formale Bildung für Behörden, Unternehmen und Einzelpersonen an.

Die FU organisiert spezifische Ausbildungsprogramme und/oder Ausbildungskurse für verschiedene benachteiligte Zielgruppen wie Arbeitslose, Geringqualifizierte, Einwanderer, Flüchtlinge, Menschen mit körperlichen und geistigen Behinderungen, jugendliche Schulabbrecher und NEETS. Besonderes Augenmerk wird auf die Eingliederung und Unterstützung gering qualifizierter Erwachsener durch die Ausbildungsmethoden gelegt. Die Organisation konzentriert sich auf die Entwicklung von Maßnahmen, die sich mit sozialen Fragen für verschiedene benachteiligte Zielgruppen befassen, um die soziale Eingliederung zu fördern.

Insgesamt organisieren und führen wir jährlich über 67000 Stunden formale und nicht formale Ausbildung für verschiede-

¹ https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/institutions-and-bodies-profiles/frontex_en

² <https://www.amnesty.org/en/what-we-do/refugees-asylum-seekers-and-migrants/#:~:text=Amnesty%20has%20championed%20the%20human,of%20people%20on%20the%20move.>



ne Gruppen durch. Etwa 30 Vereine mit über 25 000 Mitgliedern im ganzen Land führen Aktivitäten in Zusammenarbeit mit dem Folkuniversitetet durch. Die Aktivitäten bestehen größtenteils aus Studienkreisen und Vorträgen.

Kontaktperson

Alina Vakoliuk

alina.vakoliuk@folkuniversitetet.se



Generation Europa

Brettspiel, das zum Nachdenken und Diskutieren über die EU anregt



Zusammenfassung

Generation Europa ist ein Brettspiel, das die Spieler zum Nachdenken und Diskutieren über die EU, ihren Zweck, ihre Vorteile und möglichen Herausforderungen anregt. Es vermittelt auch viele detaillierte Informationen über verschiedene Aspekte der EU: warum die EU gegründet wurde, wie sie organisiert ist und was sie mit Relevanz für das tägliche Leben der Bürgerinnen und Bürger tut.

Das Spielbrett zeigt eine Karte Europas mit einem Pfad durch alle Ländern. Die Spieler würfeln und bewegen ihre Spielfiguren entlang des Pfads. Je nach Landefeld ihres Spielzugs müssen sie Aufgaben lösen: eine Frage auf einer Karte beantworten oder eine Aktivität durchführen, etwa ein politisches Thema diskutieren.

Es gibt verschiedene Varianten der praktischen Ausgestaltung des Spielablaufs. So können die Spieler die Erlaubnis haben, für eine schnelle Recherche zu den Kartenfragen ihr Smartphone zu benutzen. Oder die Lehrkraft kann die Themen, die auf den Karten auftauchen, nutzen, um die Klasse im mündlichen Vortrag mit verschiedenen Aspekten der EU-Politik vertraut zu machen. Dies erfordert natürlich eine sachkundige Lehrkraft.



Materialien

Die Materialien für dieses Spiel bestehen aus:

- Spielplan: zeigt eine Europakarte mit einem Spielpfad von 50 Feldern, davon:
 - 35 Fragenfelder („Karte“)
 - 10 Icon-Felder
 - 5 Debattenfelder;
 - 1 Feld „Abschlusszeugnis“ (das Ziel)
- 108 Karten. Darin:
 - 68 Fragekarten
 - 14 Icon-Karten
 - 14 Kartenpaare für Debatten (Duelle)
 - 10 Karten zum Nachdenken

Im physischen Produkt (das in Italien erhältlich ist, in italienischer Sprache) sind auch 10 Spielfiguren (für 10 Spieler oder Spieler-Teams) und ein Würfel enthalten. Benutzer, die das Spielmaterial dagegen nur herunterladen (z.B. von der Have-Your-Say-Website) und ausdrucken, müssen selbst für Spielfiguren und einen Würfel sorgen.

Lehren und Lernen

Dieses Spiel behandelt vier Themenkomplexe:

- Geschichte der Europäischen Union: von der EWG zur EU
- Das gemeinsame europäische Haus: die europäischen Institutionen und ihre Aufgaben
- Europa zu Hause: wie Europa in unser tägliches Leben eintritt; z.B. Mobilität, Dokumente, gemeinsame Währung...
- Ein Europa der Werte: unter besonderer Berücksichtigung der *Charta der Grundrechte der Europäischen Union*

Wie man spielt

Je nach Größe der Klasse kann die Lehrkraft entscheiden, ob das Spiel von Einzelpersonen (empfohlen für bis zu 6 Personen) oder, bei größeren Gruppen, von (bis zu sechs) Teams mit jeweils 2-4 Personen gespielt wird.

Die Lehrkraft legt das Brett auf den Tisch und entscheidet, wer das Spiel beginnt. Die Spieler machen dann im Uhrzeigersinn weiter. In kleineren Gruppen bewegen die Spieler ihre Spielfiguren selbst, in größeren Gruppen kann die Lehrkraft das Ziehen übernehmen.

Je nach Gruppe/Klasse (Schulniveau, Sprachniveau usw.) entscheidet die Lehrperson über die Zeit, die für jede Aktivität zur Verfügung steht, und beendet die Aktivitäten nach Ablauf



der vorgesehenen Minuten.

Der erste Spieler würfelt und rückt mit seiner Spielfigur so viele Felder vor, wie der Würfel angibt, beginnend auf Feld 1. Auf dem Landefeld wird die jeweilige Aktion ausgeführt: Auf einem Kartenfeld muss die Spielerin eine Karte ziehen und die Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, darf sie ein Feld weiterziehen. (In den Materialien befindet sich ein Antwortschlüssel, der der Lehrkraft hilft zu entscheiden, ob die Antwort korrekt ist.) Auf einem Debattenfeld gibt die Lehrkraft dem Spieler eine Debattenkarte (Karte A), die Spielerin wählt eine beliebige andere Spielerin als Debattengegnerin aus, die Lehrkraft gibt dieser Spielerin die entsprechende zweite Debattenkarte (Karte B), und sie debattieren über das Thema.

Sollten die Spieler ein einfacheres Niveau benötigen, kann die Karte „Debatte“ durch die Karte „Nachdenken“ ersetzt werden. Hier ist die Aufgabe nicht, ein Thema zu debattieren, sondern zu einem Thema eigene Gedanken zu entwickeln und vorzutragen.

Einzelheiten finden Sie in der separaten Anleitung in den herunterladbaren Materialien.

Wie macht das Spiel die EU greifbarer?

Die Spieler werden in eine unterhaltsame Mischung von Aktivitäten geführt, um ihr Wissen über EU-bezogene Themen zu mobilisieren oder neues Wissen zu erlangen und dieses mit ihren Mitspielern zu diskutieren.

Das Spiel wurde entwickelt für eine Zielgruppe, die dazu neigt, Fake News und populistische Mythen über die EU für bare Münze zu nehmen. Die Erfahrung mit diesem Spiel zeigt, dass ein erweitertes Wissen über die EU, ihre Instrumente und Resultate, das durch das Spiel erreicht wird, die Einstellung der Lernenden gegenüber der EU und EU-Themen verändern kann.

Geschichte

Das Brettspiel *Generation Europe* hat seine Wurzeln in einem Spiel, das eine unserer Mitgliedsorganisationen (CEFAL in Bologna) bereits im Bereich des Erlernens der italienischen Sprache getestet hat (IDEA: *Interazioni Dialogiche e Affini*). Es wurde im vom *Europäischen Integrationsfonds* finanzierten Projekt *Linc* entwickelt. Es regt Lernende zum Üben verschiedener Bereiche der Sprache anregt, um die Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern.

Wir haben das Spiel an das Thema EU angepasst und dabei



den praktischen und greifbaren Ansatz beibehalten. Das Spiel zielt darauf ab, zu zeigen, welche Rolle die EU im Alltag eines jeden Einzelnen spielt.

Co-Kreation mit Studenten

Eine Besonderheit dieses Spiels ist, dass es nicht von Pädagogen für Lernende entwickelt wurde, sondern dass die Entwicklung des Spiels eine Aktivität war, die mit und durch zwei Gruppen von Lernenden (jeweils 14 Personen) durchgeführt wurde. Ausgehend von der Grundstruktur des IDEA-Spiels erarbeiteten die Klassen Themen und Verbesserungen, einschließlich einer Option zur Anpassung des Spiels an den vorhandenen Kenntnisstand der Spieler:

Es handelte sich um erwachsene Lernende, die sowohl in der ersten als auch in der zweiten Stufe des CPIA (Zentrum für Erwachsenenbildung) in Bologna eingeschrieben waren: die erste Stufe zielte auf den Erwerb des *Licenza Media*-Zertifikats ab; die zweite Stufe war auf den Erwerb eines Zertifikats ausgerichtet, das den Erwerb von Schlüsselkompetenzen bescheinigt, die mit der Erfüllung der Schulpflicht und mit Aktivitäten verbunden sind, die von den verschiedenen Typen von technischen und beruflichen Bildungseinrichtungen angeboten werden.

Damit die Lernenden die Hauptakteure bei der Entwicklung des Spiels waren, wurde der Unterricht wie folgt strukturiert: Die erste Klasse hatte das Ziel, das Spiel zu entwickeln, nachdem sie von der Lehrperson Einführungen zu den im Spiel angesprochenen Themen erhalten hatte, etwa 5 Stunden pro Thema. (Geschichte der EU, EU-Institutionen und -Funktionen, EU im täglichen Leben und EU-Herausforderungen und Zukunft). Die zweite Klasse testete, überprüfte und korrigierte, was in der ersten Klasse erarbeitet worden war.

Beide Klassen bestanden aus jeweils 14 Personen, die alle im CPIA-System eingeschrieben waren: die meisten waren gebürtige Italiener, aber es gab auch einige Teilnehmende, die erst vor kurzem die italienische Staatsbürgerschaft erworben hatten oder gerade dabei waren, sie zu erwerben. Dieser Aspekt machte die Diskussion über die europäischen Werte sehr viel vielfältiger, da diese Teilnehmenden ihre europäische Staatsbürgerschaft nicht als selbstverständlich ansahen, sondern die Verbesserungen, die sie in ihrem Alltag mit sich brachte, wirklich wahrnehmen konnten.

Da es sich bei den Teilnehmenden um Erwachsene handelte,



musste die Lehrmethode entsprechend ausgerichtet werden. Großer Wert wurde auf Partizipation, kooperatives Lernen und Gruppendiskussionen gelegt, um die Reflexion über Erfahrungen aus dem wirklichen Leben anzuregen.

Da der Unterricht mit beiden Klassen pandemiebedingt online stattfand (Plattform Google Meet), nutzte die Lehrkraft die Instrumente von Google Classroom, um Videos, Zeitungsartikel, Bilder, Infografiken und andere Materialien zu präsentieren: Ausgehend davon hielt die Lehrkraft einen Vortrag über das Thema des Tages (z. B. die Geschichte der EU) und erteilte kurze Hausaufgaben. Nach dieser ersten Phase begann die Spiel-Entwicklung, indem die Schüler*innen zunächst Fragen und Antworten vorschlugen, die in das Spiel aufgenommen werden sollten, und dann das Spiel in der Klasse ausprobieren.

Innovation

Das Spiel richtet sich speziell an schlecht ausgebildete und gefährdete Menschen. Das Spiel fördert die Entwicklung von Soft Skills, kooperatives Lernen und strategisches Denken.

Diese Aspekte haben sich in der Arbeit mit jungen Erwachsenen und in der Erwachsenenbildung bewährt, wo die Lehrkraft den Lernprozess fördert und die einzelnen Akteure stärkt.

Zielgruppe

Die Hauptzielgruppe von *Generation Europe* sind junge Erwachsene mit einem niedrigeren formalen Bildungsniveau. Das Spiel kann aber auch von Personen mit höherem Bildungsstand gespielt werden. Die Fragen auf den Karten und die Aufgaben für die Diskussion sind auch für Spieler mit höherer Bildung ausreichend anspruchsvoll.

Bei der Ausarbeitung verwendete Lehrmittel

Alle Unterrichtsstunden im Zuge der Spieleentwicklung begannen mit einem von der Lehrkraft bereitgestellten externen Input, z. B. Zeitungsartikeln, Videos und Texten von Gesetzen, Verträgen oder anderen Rechtsakten der EU. Diese stellen den Dreh- und Angelpunkt der Unterrichtsstunde dar.

Frontalunterricht wurde so gut wie nie angewandt, im Gegenteil, vielmehr wurde soweit wie möglich die Methode des umgedrehten Klassenzimmers (*Flipped Classroom*) eingesetzt.

Ein umgedrehtes Klassenzimmer ist eine Unterrichtsstrategie die darauf abzielt, das Engagement und den Lernerfolg der Schüler zu steigern, indem die Schüler während der Unterrichtszeit selbständig Lesestoff bearbeiten und aktiv an Problemlösungen arbeiten. Mit dieser pädagogischen Methode



werden Aktivitäten in den Klassenraum verlagert, auch solche, die traditionell als Hausaufgaben betrachtet wurden. Beim *Flipped Classroom* sehen sich die Schüler Online-Vorträge an, arbeiten in Online-Diskussionen mit oder recherchieren zu Hause, während sie sich im Klassenzimmer unter Anleitung des Lehrers aktiv mit den Konzepten auseinandersetzen. Über die Google Classroom-Suite wies die Lehrperson den Lernenden kurze Hausaufgaben zu, damit sie sich schnell mit dem Thema der Stunde vertraut machen können.

Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmenden

Hauptakteure der gemeinschaftlichen Spieleentwicklung von *Generation Europa* waren Schüler*innen von Second-Chance-Klassen am CPIA (Zentrum für Erwachsenenbildung) in Bologna und die daher bereits motiviert waren, sich weiterzubilden: Die für die Spieleentwicklung verwendeten Unterrichtsstunden fügten sich in die regulären Veranstaltungen zur politischen und staatsbürgerlichen Bildung ein.

Die Lehrperson unterstützte jedoch das Engagement, indem sie einen interaktiven, dynamischen Unterricht organisierte, der wirklich alle zur Teilnahme anregte.

Die meisten Lernenden stellten fest, dass sie nur sehr wenig über die EU wussten, und je mehr sie erfuhren, desto interessierter waren sie an diesem Thema.

Schließlich förderten die Wertschätzung und das Vertrauensverhältnis mit der Lehrperson die Teilnahme am Unterricht.

Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden

Die Spieler*innen lernen die EU, ihre wichtigsten Institutionen und Werte, aber auch ihre entscheidende Rolle im täglichen Leben besser kennen. Sie entwickeln auch einen bewussteren Umgang mit den Themen der politischen Tätigkeit der EU.

Dies gilt außer für die Spieler*innen in besonderem Maße für die an der Spieleentwicklung beteiligten Schüler*innen. Diese entdeckten viele Instrumente und Forschungswerkzeuge, die auf den Websites und Ressourcen der EU bereitgestellt werden.

Beobachtungen beim Testen der Aktivität mit den Lernenden

Allen Teilnehmern wurde ein Eingangstest vorgelegt, um ihr anfängliches Wissen über die EU zu überprüfen. Obwohl die meisten von ihnen angaben, über ausreichende Informationen zu diesem Thema zu verfügen, zeigten die Ergebnisse des Eingangstests eindeutig das Gegenteil: Insbesondere war fast niemandem bewusst, dass es Wahlen zum Europäischen Parlament gibt und welche aktive Rolle die Bürger in der



	<p>EU spielen können.</p> <p>In den Unterrichtsstunden, die die Grundlage für die Entwicklung des Spiels durch die Schüler bildeten, zeigten viele Lernende großes Interesse. Viele Fakten zur EU überraschten sie, insbesondere Fakten zum Einfluss der EU auf das tägliche Leben.</p>
Beteiligte der Spielentwicklung	<p>Das Spiel wurde in zwei Kursen entwickelt und getestet, die jeweils 20 Stunden Online-Unterricht umfassten.</p> <p>Für den ersten Kurs hatten sich 14 Personen angemeldet, davon 9 italienische Staatsbürger*innen und 5 aus anderen EU-Ländern. Zehn davon haben mindestens 70 Prozent des Kurses besucht.</p> <p>Für den zweiten Kurs waren ebenfalls 14 Personen angemeldet, davon 11 aus Italien und 3 aus anderen EU-Ländern. 12 Teilnehmer haben mindestens 70 Prozent des Kurses besucht.</p>
Besondere Schwierigkeiten	<p>Die größte anfängliche Schwierigkeit, auf die wir bei der Entwicklung des Spiels zusammen mit den Schülern stießen, war deren geringes oder fehlerhaftes Wissen über die EU: Sie waren sich nicht nur der grundlegenden Funktionen der Europäischen Union nicht bewusst, sondern neigten auch dazu, jede Vertiefung der Themen zu vermeiden. Sie glaubten oft an Fake News und Falschbehauptungen (Mythen) über die EU und begegneten den Gegenargumenten und Quellen für sachliche Informationen, die die Lehrperson einführte, mit anfänglichem Unglauben und Misstrauen.</p>
Besondere Vorteile	<p>Die Flipped-Classroom-Methode war äußerst erfolgreich: Durch die Zuweisung spezifischer Aufgaben (für den Unterricht und für die Heimarbeit) erlangten die Schüler mehr Sicherheit im Umgang mit den verfügbaren Werkzeugen, Materialien und Instrumenten, während sie gleichzeitig bereit waren, die Themen zu vertiefen und sich derer Komplexität zu stellen.</p> <p>Die Interaktion und die Diskussion unter ihnen förderten einen präzisen Sprachgebrauch (hier: des Italienischen) und verbesserten ihre Recherche- und Analysemethoden.</p> <p>Schließlich förderte die Tatsache, dass sie ein gemeinsames Ziel hatten – nämlich die Entwicklung und Herausgabe eines Lernspiels – ihre Fähigkeit, im Team zu arbeiten.</p>
Follow-up	<p>Seitdem das Brettspiel <i>Generation Europa</i> verfügbar ist, setzt CEFAL es in sowohl in seinen CPIA-Klassen als auch in Be-</p>



rufsbildungsklassen für den Politik-Unterricht ein.

Tipps zum Spielen

Das Spiel dauert 60 bis 90 Minuten.

Der Spielleiter (Lehrer) sollte ein solides Hintergrundwissen über Geschichte, Struktur und Funktionsweise der EU und ihrer Institutionen haben, um die Fragen der Teilnehmer beantworten zu können.

Die Spieler sollten eine grundlegende Vorstellung von diesen Themen haben.

Autoren

Wer hat es entwickelt?

CEFAL Emilia Romagna, Italien.

CEFAL Emilia Romagna ist ein Berufsbildungszentrum, das seit 1993 in Italien tätig ist. Es hat mehrere Standorte in Norditalien, darunter Bologna, Faenza und Parma.

Die Werte, auf denen die Tätigkeit von CEFAL beruht, sind Solidarität, Wertschätzung und Verständnis für jeden Menschen, Gleichheit, ein offenes Ohr und Offenheit für den Dialog. CEFAL ist bestrebt, ein Umfeld zu schaffen, in dem jeder – auch die Schwächsten – persönliche Befriedigung in seiner Arbeit finden kann.

Website:

<https://www.cefal.it>

Kontaktperson

Aurora Dallolio

info@opernconsorzio.org



Das EU-Gesetze-Spiel

The Law Game

Erlebe den verschlungenen Weg, den ein Vorschlag nehmen muss, um in der EU Gesetz zu werden



Zusammenfassung

The Law Game ist ein Rollenspiel, das den Spielern einen Einblick in das Netz der Institutionen gibt, die in der EU die Gesetzgebung vornehmen: Europäisches Parlament, Kommission und Rat der Europäischen Union.

Die Spieler erleben am eigenen Leibe den Weg, den ein Gesetzesvorschlag in der EU nehmen muss, um zum Gesetz zu werden. Sie schlüpfen in verschiedene Rollen, entwickeln Gesetzesinitiativen, legen Prioritäten fest und versuchen, die Gesetzesentwürfe durch die zuständigen Institutionen zu bringen, damit schließlich ein Gesetz in Kraft treten kann.

Alle Phasen der europäischen Gesetzgebung werden abgedeckt. Das Spiel baut dabei auf dem sogenannten „ordentlichen Gesetzgebungsverfahren“ der EU auf (andere Verfahren, die es für Sonderfälle auch gibt, werden ausgelassen).³

Das Ziel ist es, zu begreifen, wie in der EU Gesetze gemacht

³ Ordinary legislative procedure, wie dargestellt z.B. hier: <https://www.consilium.europa.eu/en/council-eu/decision-making/ordinary-legislative-procedure/>

Wie macht dies die EU greifbarer?

werden. Das heißt vor allem, zu erleben, dass an der Gesetzgebung mehrere Institutionen beteiligt sind, in denen auch widerstreitende Interessen zum Ausdruck kommen können und die ihre Legitimation aus unterschiedlicher Quelle ziehen.

Das Spiel ist ein Einstieg ins Verständnis des Gesetzgebungsverfahrens der EU.

Die Teilnehmer müssen im Spiel Wissen zu den Strukturen der EU anwenden, das ihnen zuvor (im Unterricht oder in einer längeren Einführungsrunde) vermittelt wurde.

Konkret treten auf

- die Rolle der Europäischen Kommission
- die Rolle des Rats der Europäischen Union (Ministerrat)
- die Rolle des Europäischen Parlaments
- und deren jeweilige Interaktion in der Gesetzgebung.

Verschiedene Hilfsmittel stehen bereit, um die Institutionen und Abläufe des Gesetzgebungsverfahrens im Spiel parat zu halten. (Siehe dazu unten.)

Die Spieler erhalten einen Einblick in die Zusammensetzung dieser Organe, ihre jeweiligen Befugnisse und Aufgaben im Gesetzgebungserfahren.

Das Zusammenspiel dieser drei großen Institutionen ist Normalbürger*innen erfahrungsgemäß wenig bekannt, und es ist auch nicht für jedermann leicht zu durchschauen. Die Annäherung daran über ein Rollenspiel erwies sich für die Lernenden als sehr nützlich. Besonders wichtig sind die Erkenntnisse, dass

- mit dem Europäischen Parlament die Bürger der EU-Mitgliedsstaaten eine direkte Vertretung haben, die von den Regierungen der Mitgliedsländer unabhängig ist.
- nicht „die EU“ etwas entscheidet, sondern die Entscheidungen immer den gemeinsam erzielten Willen der Mitgliedsländer, vertreten durch ihre gewählten Regierungen, wiedergeben.

Um diese Erkenntnisse zu aktualisieren, ist es natürlich nötig, auf die Zusammensetzung von EU-Parlament und Rat einzugehen. Dies kann im vorbereitenden Unterricht oder in der nachbereitenden Reflexionsphase geschehen.

Vorgeschichte

Zu Beginn des *Have-Your-Say*-Projekts durchdachten wir verschiedene Möglichkeiten, wie wir unseren Schülern die EU auf



	<p>spielerische Weise vermitteln könnten. Wir kamen zum Schluss, dass ein Rollenspiel ein attraktiver und zweckmäßiger Weg wäre, um die Schüler nicht nur intellektuell, sondern auch emotional und sozial einzubinden und die Interaktion in der Gruppe als Kristallisationspunkt der Lernerfahrung zu nutzen.</p>
Innovation	<p>Wir wollten einen Weg zu schaffen, um geringqualifizierte Erwachsene in Aktivitäten einzubinden, die ihnen helfen, ihre Einstellung zur EU in einem Prozess der Reflexion, des Diskurses und des faktenbasierten Denkens zu überdenken. Das EU-Gesetze-Spiel ermöglicht es ihnen, sich dem Thema auf aktive, kommunikative, unterhaltsame und anregende Weise zu nähern.</p>
Zielgruppe	<p>Das Spiel wurde speziell mit Blick auf Schüler (16 bis 18 Jahre) als auch auf jungen Erwachsenen in der Berufsausbildung entwickelt. Es kann aber auch mit anderen Gruppen gespielt werden, auch mit solchen deutlich höheren formalen Bildungsstands.</p>
Wie wird gespielt?	<p>In dem Spiel geht es um Gesetzgebungsverfahren in der EU – ein Thema, das viele Menschen als per se wenig attraktiv empfinden. Aber als Rollenspiel kann die Beschäftigung damit Spaß machen.</p> <p>Das Spiel wurde für 10-15 Teilnehmende entwickelt, doch können bei funktionierendem Gruppenverhalten auch mehr teilnehmen. Die Teilnehmenden übernehmen die Rolle jeweils einer bestimmten europäischen Institution (Europäisches Parlament, Kommission, und Rat, ggf. auch weitere), bei größerer Zahl von Mitspielenden tun sie das in Teams.</p> <p>Auch der Gesetzesvorschlag selbst wird durch einen Teilnehmer dargestellt. Dieser bewegt sich in dieser Rolle im Laufe des Spiels auf den vom Verfahren vorgegebenen Bahnen zwischen den Institutionen hin und her. Das veranschaulicht den Gang des Gesetzgebungsverfahrens.</p> <p>Das Ziel besteht darin, zu lernen, wie ein Gesetz zustande kommt und wie es schließlich durch eine Abstimmung zwischen allen Institutionen beschlossen wird, so dass es in Kraft treten kann.</p> <p>Zum Lerneffekt trägt bei:</p> <ul style="list-style-type: none">- Die Teilnehmenden müssen ihre Rolle finden und entsprechend handeln. Dazu ist eine relative aufmerksame Be-



schäftigung mit den Kompetenzen der einzelnen Organe notwendig.

- Die Teilnehmenden müssen auch entscheiden, welches Gesetz überhaupt eingebracht werden soll, und warum dieses und nicht ein anderes. Außerdem sind Details zu diesem Gesetz zu diskutieren, die sich voraussichtlich im Laufe des Spiels noch ändern werden.

Wenn das Gesetz schließlich angenommen und das Spiel beendet ist, leitet der Moderator die Gruppe dazu an, die Erfahrungen zu diskutieren, Fragen zu sammeln und das Thema EU-Gesetzgebung eingehend zu erörtern.

Vor dem Spiel sollte die Lehrperson zunächst in einfacher Weise die Funktionsweise der EU erklären, z.B. mithilfe geeigneter Präsentationsfolien. Die Vorgehensweise ist der Lehrperson überlassen.

Verschiedene Materialien im Raum (Poster an den Wänden, Handouts) helfen den Spielenden, sich auch im Spielverlauf über ihre Rollen zu orientieren.

Etappen des Spiels

Das Spiel verläuft in den folgenden Phasen:

1) Die Moderationsperson gibt eine Einführung in die EU-Institutionen, insbesondere in das Parlament, die Kommission und den Rat und erklärt, wie sie zusammenarbeiten, um sich auf ein neues Gesetz zu einigen. Der Umfang der Erläuterungen muss an die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Klasse angepasst werden. Poster und Infographiken im Klassenzimmer helfen den Teilnehmenden dabei, sich wichtige Themen einzuprägen.

2) Die Moderationsperson erläutert die Regeln des Spiels. Hierbei helfen eine Reihe von Materialien, die wir dafür vorbereitet haben. Siehe unten im Abschnitt „Materialien“.

3) Die Klasse sollte nun als erstes sich Gedanken machen, welches neue Gesetz (oder ggf. mehrere) sie auf den Weg bringen will. Dies kann im Klassenplenum geschehen oder auch in Kleingruppen, z.B. in den gleichen Gruppen wie sie dann auch für die Institutionen gebildet werden (siehe unten).

Beim Vorschlagen von Gesetzesprojekten können die Teilnehmenden gerne phantasievoll und spielerisch sein. Die vorgeschlagenen neuen Gesetze können unterhaltsamen Charakter



ter haben. Das Ziel ist einfach, einen konkreten Gesetzesvorschlag zu haben, der später mit Pro und Contra diskutiert werden kann und zu dem die verschiedenen Teilnehmende (in ihrer Rolle als EU-Institutionen) unterschiedliche Meinungen einnehmen, präsentieren und diskutieren können.

In der einfachsten Form des Spiels wird nur ein einziger Gesetzesvorschlag benötigt. Bei fortgeschrittenen Spielformen kann man sukzessive mehrere unterschiedliche Gesetzesentwürfe auf die Reise schicken, deren Wege sich dann dauernd kreuzen.

4) Die Teilnehmenden bekommen eine Institution zugewiesen (oder suchen sie sich aus), welche sie vertreten werden. Bei größerer Teilnehmendenzahl bildet man Teams, für jede Institution eines. Die Teams haben dann die zusätzliche, reizvolle Herausforderung, ihre jeweiligen Schritte und Entscheidungen als Institution zunächst untereinander abzustimmen.

Benötigt werden Spielende oder Teams (mindestens) für:

- EU-Parlament
- EU-Kommission
- Rat der Europäischen Union
- Vermittlungsausschuss

Weitere Teams können gebildet werden für:

- Ausschuss der Regionen
- Europäischer Wirtschafts- und Sozialausschuss
- Etc. – Hier ist es der Moderationsperson überlassen, die Einflussmöglichkeiten dieser Gremien im Gesetzgebungsverfahren in geeigneter Weise in den Spielverlauf einzubauen.

Theoretisch kann man das Spiel spielen, indem jede Institution nur von einem einzigen Teilnehmenden besetzt wird. Es ist jedoch vorteilhaft, wenn jede Institution von mehreren Teilnehmenden besetzt ist, die dann als Team agieren. Dadurch sind die Teilnehmenden gezwungen, die Position, die sie als Institution nach außen vertreten, untereinander abzustimmen. Dies erhöht den Lerneffekt.

Eine Person erhält die Rolle des Gesetzentwurfs zugewiesen. (Wenn mehrere Gesetzesentwürfe parallel auf den Weg verabschiedet werden, wird jeder einzelne Gesetzentwurf von einem eigenen Teilnehmenden gespielt.)



4) Die verschiedenen Institutionen werden in verschiedenen Teilen des Raumes plaziert, und die Spieler werden mit ihren jeweiligen Handouts versehen.

5) Die Gesetzesentwürfe werden dann von Institution zu Institution geschickt, entlang der Weges, den sie auch in der Realität nehmen (siehe das Schema dazu in de Spielmaterialien). Das Gesetz wandert somit zwischen den Institutionen hin und her, und die Teilnehmenden diskutieren darüber, wie sie damit weiter vorgehen. Sie können eigene Entscheidungen treffen, müssen sich aber an die prozeduralen Regeln halten. So schreitet der Gesetzentwurf im Verfahren voran, bis es schließlich verabschiedet oder abgelehnt wird.

Theoretisch sollten die Spieler mithilfe des Ablaufschemas (siehe oben) sowie der Handouts in der Lage sein, ihre Aufgaben korrekt zu erfüllen; doch ist es ratsam, dass die Lehrperson darüber wacht und Hilfestellung gibt.

Der Spielleiter sollte sich mit dem Gesetzgebungsverfahren gut auskennen und das Spiel aufmerksam beobachten; es kann Situationen geben, in denen den Spielern Verfahrensfehler unterlaufen oder sie einfach nicht wissen, was sie als nächstes tun sollen; in solchen Fällen muss der Spielleiter eingreifen und helfen.

5) Nach einer Pause bietet der Moderator der Gruppe die Möglichkeit, das Thema – wie Gesetze in der EU gemacht werden – vertieft zu diskutieren.

Option zur Erweiterung des Spiels: Es können weitere Institutionen (Interessengruppen) einbezogen werden, z. B. Lobbygruppen oder einflussreiche Länder, die Öffentlichkeit, die Medien usw. Dies muss im Hinblick auf die realen Verfahren in der EU eingerichtet werden.

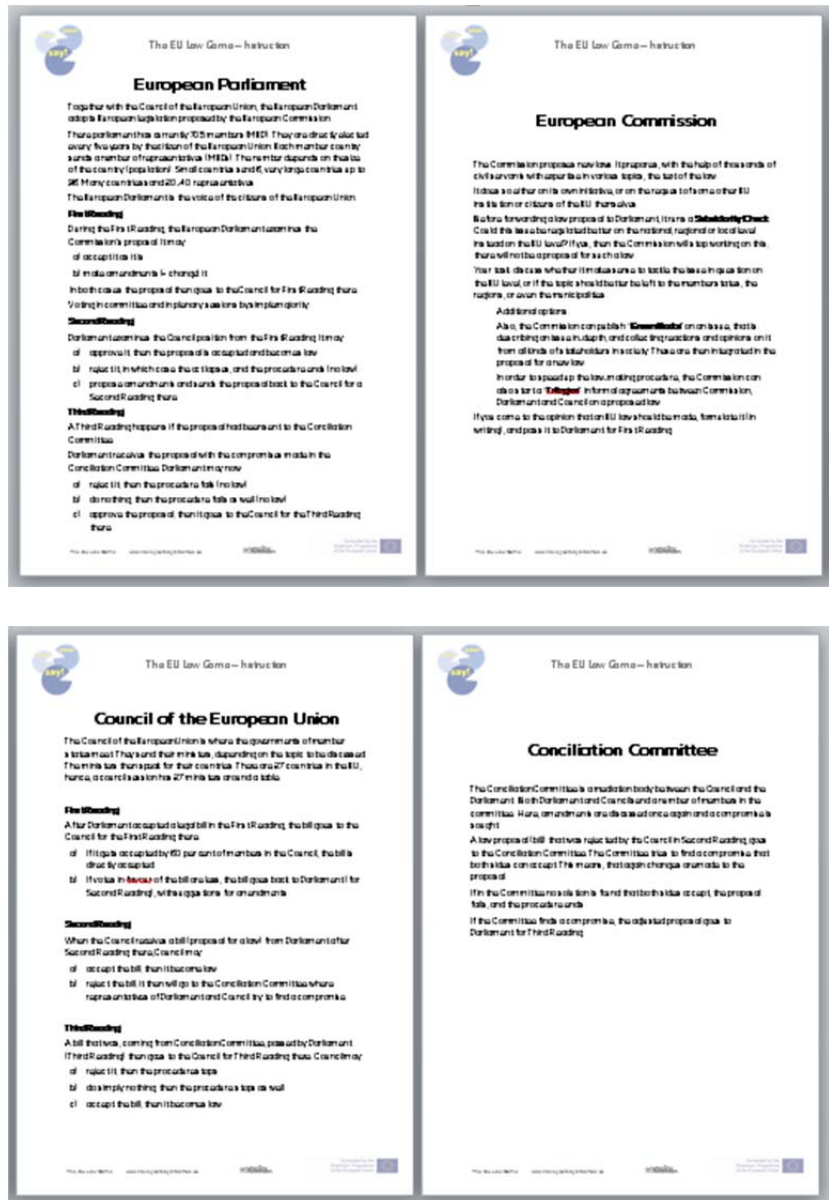
Eine gute Quelle für die Modellierung einer komplizierteren Interaktion ist das Spiel „Legislativity“, ein Brettspiel, das für 20 Euro beim Europahaus Stuttgart erhältlich ist. Eine ausführlichere Beschreibung des Spiels findet sich auch in der vom HYS-Projekt veröffentlichten Sammlung guter Praxis.

Verwendete Materialien

Schema des Gesetzgebungsverfahrens: Ein zentrales Material für das Spiel ist eine graphische Übersicht über das Gesetzgebungsverfahren der EU (siehe oben). Das von uns erstellte Diagramm zur Veranschaulichung des Gesetzgebungsverfahrens (vereinfacht für die Zwecke des Spiels) sieht fol-



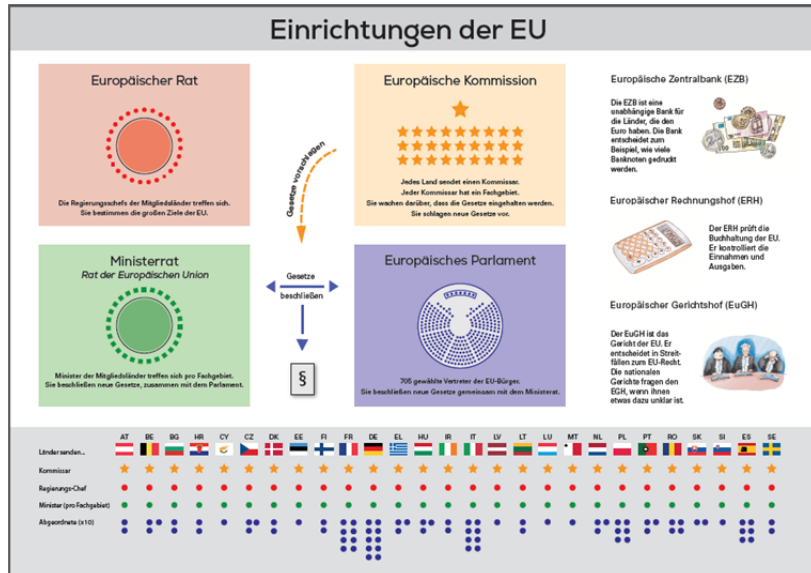
welche Rolle hat diese Institution, was soll die Person, die die Institution vertritt, tun und wie. Da es sich hier um nicht wenige Details handelt, brauchen die Spieler in der Praxis eine schriftliche Handreichung, in der sie bei Bedarf nachschauen können. Zu diesem Zweck sind Handouts für die verschiedenen Rollen im Spiel vorbereitet. Darin finden die Teams Anweisungen, welche Regeln für ihre Institution in in welcher Situation gelten.



Vier Handouts für die vier Institutionen: Damit orientieren sich die Darsteller*innen dieser Institutionen über ihre Rechte und Pflichten in den unterschiedlichen Spielphasen. Diese Handouts können Sie von der HYS-Website herunterladen (www.haveyoursay-erasmus.eu).



Plakat „EU-Institutionen“: Ein weiteres sinnvolles Hilfsmittel ist das vom HYS-Projekt publizierte Wandplakat „Einrichtungen der EU“. Dieses gibt zwar nur sehr basale Auskunft über das Gesetzgebungsverfahren, macht dafür aber die wichtigsten Institutionen der EU anschaulich, insbesondere im Hinblick darauf, wie sie sich zusammensetzen.



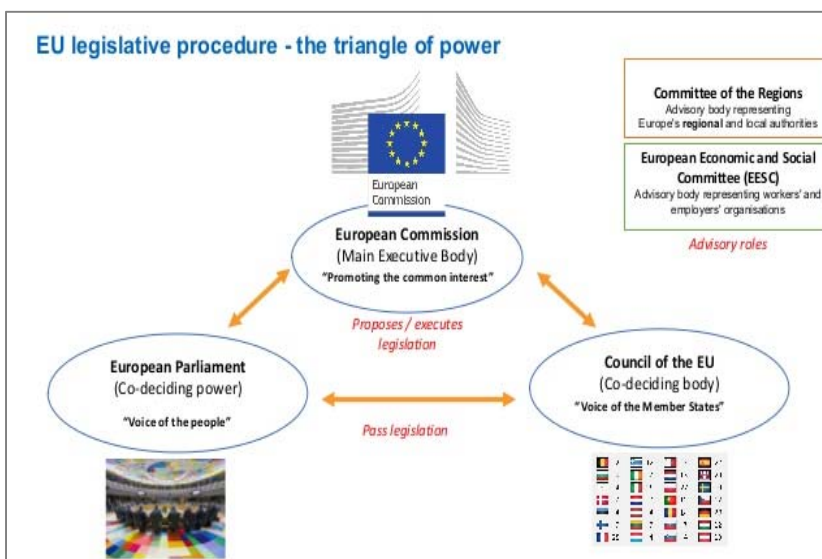
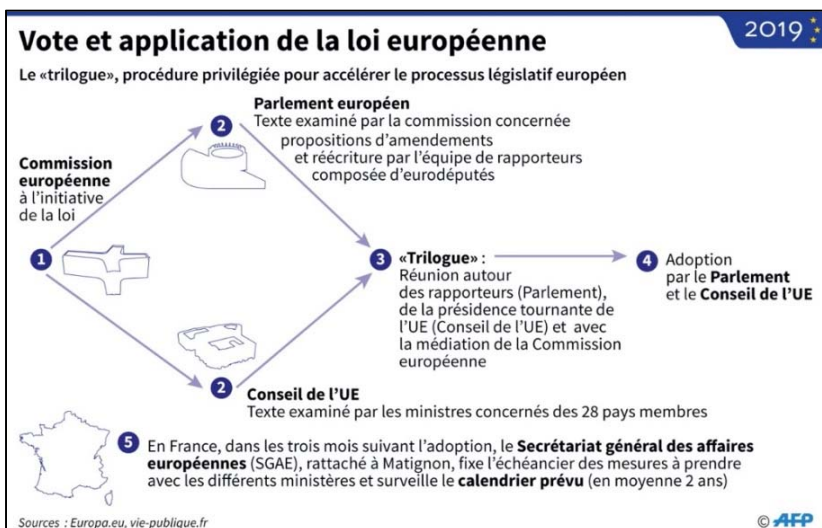
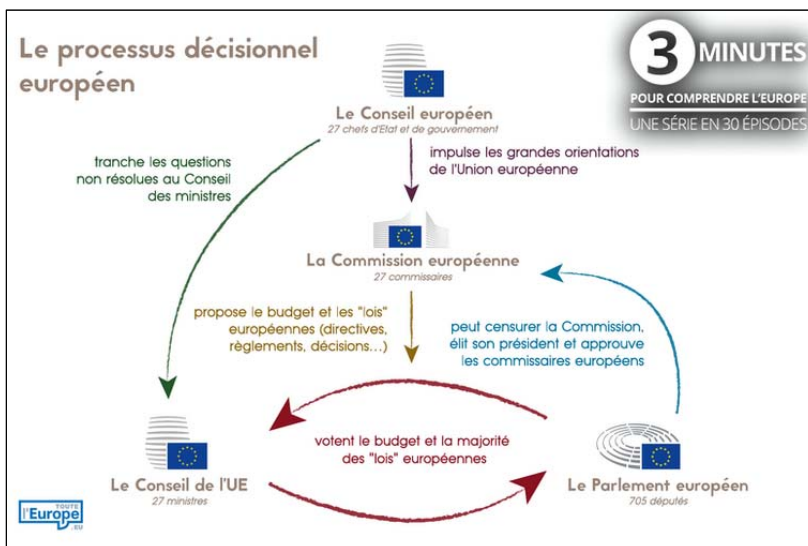
Wandplakat „Einrichtungen der EU“, publiziert vom Have-Your-Say-Projekt, erhältlich in 7 Sprachen auf der Website des Projekts.

Materialien von Dritten

Was den Gesetzgebungsweg angeht (siehe oben, erstes Material) hatten wir zunächst mit Darstellungen aus dritter Quelle experimentiert. Diese haben sich aber für das Spiel als nicht klar genug herausgestellt. Gleichwohl können sie im Unterricht verwendet werden, um weitere Aspekte des Gesetzgebungsverfahrens und der EU-Institutionenkunde zu beleuchten.⁴

⁴ <https://www.behance.net/gallery/19117169/Infographic-Legislative-procedure-of-EU>





Darstellungen des Gesetzgebungsverfahrens in der der EU, aus verschiedenen Quellen, mit denen wir in der Spielentwicklung experimentiert haben.



Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmer	<p>Das Spiel wurde mit Schülern einer Berufsschule in Ajaccio (Korsika) getestet.</p> <p>Eine Pädagogin von COOP SAPSE besuchte die Klassen und leitete das Spiel an, wobei die regulären Lehrkräfte anwesend waren.</p> <p>Wir empfehlen, das Spiel mit bereits bestehenden Lerngruppen (Klassen, Seminargruppen usw.) umzusetzen.</p>
Erwartete Wirkung auf die Lernenden	<p>Die Spielsituation ist für die Schüler eine deutlich positivere Erfahrung als herkömmlicher Unterricht. Indem sie in die Rolle verschiedener EU-Institutionen schlüpfen, die bei der Verabschiedung eines neuen Gesetzes zusammenarbeiten, erleben sie den Gesetzgebungsprozess selbst.</p>
Testläufe	<p>Das erste Mal testeten wir das Rollenspiel mit einer Klasse von 16- bis 18-jährigen Schülern in einer Berufsschule für Tourismus in Ajaccio. Da die Klasse für das Spiel zu groß erschien, wurde sie in zwei Gruppen aufgeteilt, von denen die eine das Rollenspiel durchführte und die andere mit dem Klassenlehrer die Auswirkungen der EU auf lokaler Ebene und die Rolle der Institutionen diskutierte.</p> <p>Eine weitere Testrunde wurde mit Lehrern und Pädagogen von Erwachsenenbildungsorganisationen aus mehreren Ländern bei einem Treffen in Bastia durchgeführt.</p>
Beobachtungen beim Testen der Aktivität mit den Lernenden	<p>Beim Spielen beobachteten wir in den Gruppen kollektive Beteiligung, manchmal auch Erstaunen, Interesse und sogar den Wunsch, weitere Runden anzufügen.</p> <p>Auch auf der Metaebene gab es Interesse für den <i>gamification</i>-Ansatz. Wir nutzten das in der Nachbesprechung gerne, denn das Sichbewusstmachen der eigenen Lern-Erfahrung ist selbst eine nicht zu unterschätzende Lern-Erfahrung.</p>
Schwierigkeiten	<p>Am Anfang hatten wir Probleme mit der Größe des Klassenzimmers. Es ist wichtig, im Klassenzimmer genügend Platz zu haben, damit sich die Teilnehmer frei bewegen können. Das Spielen sollte nicht unter physischen Barrieren leiden.</p> <p>Wir haben darum auch gute Erfahrungen damit gemacht, das Spiel unter freiem Himmel zu spielen, etwa draußen im Garten oder Schulhof, wo immer Platz ist, u einen Stuhlkreis oder Sitzgruppen zu bilden.</p>



Wir haben bessere Erfahrungen mit Gruppen gemacht, die ein höheres formales Ausbildungsniveau hatten, weil sie sich eher in die Rolle einer europäischen Institution hineindenken konnten. Die Teilnehmer des Testlaufs in der Berufsschule verhielten sich dagegen am Ende unkoordiniert, und die abschließende Diskussion führte uns nicht dorthin, wo wir es uns gewünscht hätten.

Besondere Vorteile

Die Spielmethode provoziert die Lernenden zu viel größerer Aufmerksamkeit. Die konkrete Aufgabe, in der Gesamtgruppe eine bestimmte Rolle zu übernehmen, stellt einen hohen Anreiz für die Lernenden dar, sich mit ihrer Rolle aktiv zu beschäftigen und nicht zuletzt das Handout mit ihrer Aufgabenbeschreibung genau zu lesen – etwas, das sie sonst, schon angesichts der abstrakten Materie – kaum täten. Auf die Handouts wird während des Spiels notwendigerweise immer wieder zurückgegriffen.

Das Spiel öffnet die Gruppe weiterhin für Erfahrungsaustausch und Diskussion und bietet den Teilnehmern die Gelegenheit, im Anschluss Fragen zu stellen.

Den Weg eines Gesetzes zu erleben, indem man es selbst spielt und sich mit ihm im Klassenzimmer von Ort zu Ort bewegt, gibt den Schülern einen sehr greifbaren Zugang zur EU. Sie finden es auf diese Weise deutlich interessanter, die Logik und den Prozess der EU zu verstehen.

Wie geht es weiter?

Stand August 2022: Coop SAPSE befindet sich im Gespräch mit anderen Bildungsakteuren am Ort, um das Spiel im Unterricht einzusetzen. Wir bieten unsere Mitarbeiter als Moderatoren an. Wir setzen dabei auf einen Schneeballeffekt durch Mundpropaganda.

Tipps für die Umsetzung

Hier einige praktische Hinweise:

- Die Vorbereitung kann die Lehrperson einige Stunden Zeit kosten, wenn sie sich erst selbst mit den Abläufen einer EU-Gesetzgebung befassen muss.
- Man braucht genügend Platz.
- Es ist gut, Stifte und Papier bereitliegen zu haben für den Fall, dass ein Team sich Notizen machen will.
- Um die Fragen, die im Spiel aufkommen, beantworten zu können, muss der Spielleiter gut informiert sein. Je mehr der Spielleiter über die EU weiß, desto besser für das Spiel.



Wichtig ist, dass der Spielleiter belastbares Wissen über die Funktionsweise der europäischen Institutionen und des Gesetzgebungsprozesses hat.

- Bleiben Sie als Spielleiter in Ihrer Rolle. Erklären Sie, leiten Sie an, dokumentieren Sie und liefern Sie fehlende Informationen.
- Der Spielleiter sollte auch auf tagesaktueller Ebene über die Vorgänge in der EU informiert sein.

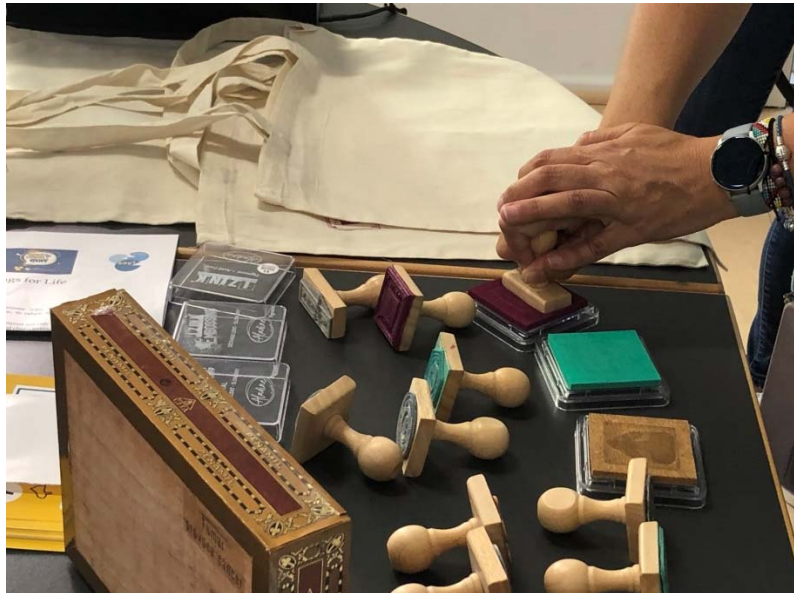
Autoren

Wer hat das entwickelt?	Coop SAPSE <i>Coopérative d'Activité et d'Emploi dans les Services A la Personne et la Silver Economie.</i> Les Terrasses du Fango – Batiment D Rue du juge Falcone 20200 Bastia, Korsika, Frankreich Tel.. +33 603 615379
Kontaktperson	Laura Cardi prid.laura@gmail.com



Taschen fürs Leben

Ratespiel zum Kennenlernen von Institutionen und nützlichen Diensten in der EU



Zusammenfassung

Früher zeigten Reisende gerne, an welchen Orten sie waren, indem sie Souvenir-Etiketten auf ihre Koffer klebten. In diesem Spiel verzieren die Teilnehmenden Stoffbeutel mit Pintadera-Stempeln, wenn Sie Quizfragen richtig beantworten. Die Fragen beziehen sich auf das Leben in der Europäischen Union. Gewonnen hat, wer als Erste*r alle sechs *Pintaderas* auf der Tasche hat. Die Tasche ist eine bleibende Erinnerung an den Erfolg beim Verstehen der Europäischen Union. Die Tasche kann man mitnehmen auf Reisen durch Europa. Aber vergiss nicht: Der eigentliche Gewinn in diesem Spiel ist, dass Du etwas über die EU gelernt hast.

Die Fragen im Quiz konfrontieren die Spielenden mit Situationen aus dem täglichen Leben, die mit der Europäischen Union zu tun haben. Es geht zum Beispiel um Reisebestimmungen und darum was man tun sollte, wenn man im Ausland Hilfe benötigt, zum Beispiel von Institutionen und Diensten, die sich von denen unterscheiden, die man von zu Hause gewohnt ist.

Von den Spielern wird nicht erwartet, dass sie die Antworten auf Anhieb wissen. Vielmehr bietet das Quiz mehrere Lösungen zur Auswahl, und die Spieler*innen können nachdenken und diskutieren, welche davon am realistischsten ist. Sie können auch versuchen, die benötigten Informationen im Internet

zu finden.

Bevor die Spielenden eine Quizkarte ziehen, müssen sie das „Glücksrad“ auf einem Tablet-Computer benutzen. Dieses bringt sie dazu, einige Ausdrücke aus der kanarischen Sprache zu lernen – ein Hinweis daran, wo das Spiel entwickelt wurde (auf Teneriffa), und an die kulturelle Vielfalt in Europa, wo es noch deutlich mehr Sprachen gibt als man gemeinhin kennt.

Auch die Pintadera-Stempel sind ein Hinweis auf den Teil der Welt, in dem das Spiel entwickelt wurde: die Kanarischen Inseln, einer der wichtigen Fundorte solcher prähistorischer Kunst- und Gebrauchsgegenstände.⁵

Wie wird die EU dadurch greifbarer?

Wir stellen fest, dass die Menschen in Europa oft nicht wissen, welche Leistungen direkt oder indirekt von der EU und ihren verschiedenen Institutionen erbracht werden, z. B. durch Zuschüsse, Subventionen oder andere Formen der Unterstützung. Dieses Spiel soll das Bewusstsein für solche Dienstleistungen schärfen und dazu ermutigen, sie zu nutzen, wo auch immer in der EU man gerade leben mag.

Geschichte

Die Idee für dieses Spiel entstand in einem längeren Prozess des Experimentierens. Im Rahmen des Projekts *Have Your Say* (2019-2022) bestand die Aufgabe, kurz gesagt, darin, eine neue Lernumgebung zu schaffen, die den Menschen hilft, die EU besser und faktenbezogener zu verstehen.

Wir, die Mitarbeiter von CEPA San Cristóbal auf Teneriffa, sahen viele Möglichkeiten dafür, aber anfangs waren wir uns nicht sicher, in welche Richtung wir gehen sollten. Also haben wir experimentiert. Zunächst versuchten wir, mit einem lebensgeschichtlichen Ansatz zu arbeiten, indem wir unsere Lernenden (Erwachsene, oft mit geringer formaler Bildung) aufforderten, ihre Lebensgeschichte vor der Kamera zu erzählen. Das Ergebnis war eine Reihe sehr persönlicher Videos; sie halfen den Menschen, sich selbst, die Orte, an denen sie lebten, und die Beziehung, die sie (wissentlich oder unwissentlich) zur Europäischen Union haben, bewusst zu machen. Biografisches Erzählen erfordert jedoch viel Vertrauen zwi-

⁵ *Pintaderas* sind Stempel aus prähistorischer (meist paläolithischer) Zeit, meist aus Stein oder Ton. Sie zeigen einfache Formen und Symbole. Ihr genauer Zweck ist umstritten. Möglicherweise dienten sie zur Verzierung von Körperteilen oder zur Kennzeichnung des Eigentums an den gestempelten Gegenständen. Prähistorische Stempel des Typs *Pintadera* wurden an verschiedenen Orten der Welt gefunden, nicht zuletzt auf den Kanarischen Inseln, und sie werden dort als Zeugnisse für die lange Geschichte der menschlichen Zivilisation vor Ort geschätzt. Der Begriff „*Pintadera*“ wird manchmal auch für ähnliche Stempelformen aus anderen Teilen der Welt verwendet.



schen den Beteiligten, hier: den Lernenden und den Lehrkräften. Dies war (und ist) bei uns in Hohem Maße gegeben, jedoch schien uns die Methode darum nicht unbedingt in allen Umgebungen der Erwachsenenbildung reproduzierbar, und wir gaben den Ansatz dann (für das HYS-Projekt) auf.

Weiter experimentierten wir dann mit einem kunsthandwerklichen Ansatz: Wir haben unsere Lernenden gebeten, ihre Gefühle, ihre Einstellungen und Werte (mit oder ohne EU-Bezug) auf verschiedene künstlerische Weise auszudrücken. Die Ergebnisse dieser Experimente sind an den Wänden der Korridore und im Innenhof unserer Volkshochschule zu sehen.

Diese Experimente mit Biografie und Kunst mögen auf den ersten Blick etwas weit von den Zielen des HYS-Projekts entfernt erscheinen. Aber da es sich bei unseren Lernenden meist um erwachsene Menschen handelt, die oft nur über ein sehr geringes formales Bildungsniveau verfügen, sowie um Flüchtlinge aus afrikanischen Ländern, die die Bürde ihrer Erfahrungen von der Reise unter oft grausamen Umständen tragen, waren wir der Meinung, dass ein intellektueller Ansatz zum Thema „Was ist die EU“ ungeeignet wäre und es besser wäre, Aktivitäten auf der Ebene persönlicher Erfahrungen, Einstellungen und Gefühle anzubieten.

Ein Nachteil war, dass solche sozialpsychologisch untermauerten Ansätze ein hohes Maß an Vertrauen in der Gruppe voraussetzen, was die Reproduktion des Ansatzes in anderen Bildungseinrichtungen erschwert. Außerdem fanden wir es schwierig, die Umsetzung solcher Ansätze im Nachhinein so zu beschreiben, dass andere Pädagogen sie selbst umsetzen könnten. Dies würde jeweils eher ein ganzes Buch erfordern.

Daher beschlossen wir, uns daran zu orientieren, wie die anderen Partner im HYS-Projekt vorgegangen waren und entwickelten ein klassisches Lernspiel.

Wir begannen mit einem Quiz, bei dem die Schüler andere europäische Länder kennenlernen sollten – ein Geographie-spiel über Europa. Dies war noch mit unserem ersten, biographieorientierten Versuch verbunden: den Schülern zu helfen, eine positive Einstellung zu Europa als einem vielfältigen und facettenreichen Teil der Welt zu entwickeln.

Schließlich kamen wir jedoch zu dem Schluss, dass wir uns mehr auf die EU als Institution konzentrieren sollten, und so änderten wir das Thema des Quiz so, dass es sich auf die EU-



	<p>Institutionen, die von der EU angebotenen Dienstleistungen und den Nutzen, den der Einzelne daraus ziehen kann, bezog. So entstand das Spiel „Taschen fürs Leben“.</p>
Zielgruppe	<p>Das Spiel wurde mit besonderem Augenmerk auf erwachsene Lernende mit niedrigem formalem Bildungsstand entwickelt (wie es das Projekt <i>Have Your Say</i> vorsieht). Es kann aber problemlos auch mit allen anderen Arten von Erwachsenen gespielt werden.</p>
Testphase	<p>Dieses Spiel wurde mit zwei unterschiedlichen Gruppen getestet. Erstens eine Gruppe Einheimischer, die über den Zweiten Bildungsweg bei uns einen Hauptschulabschluss erwerben. Sie haben Probleme mit der sozialen Integration haben haben oft wenig Kenntnis von Institutionen, seien es lokale, nationale oder supranationale, und welche Rolle sie in ihrem Leben spielen könnten. Zweitens eine Gruppe von Einwanderern, die erst kürzlich auf den Kanarischen Inseln angekommen waren. Die Ziele, die wir mit den beiden Gruppen verfolgten, waren unterschiedlich (siehe nächster Abschnitt).</p>
Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden	<p>Das Spiel verbessert die Vertrautheit der Spieler mit staatlichen Institutionen im allgemeinen und mit denen der EU im Besonderen. Dazu gehört vor allem das Bewusstsein für die Bedeutung dieser Institutionen im täglichen Leben.</p> <p>In unseren Testrunden hatten wir unterschiedliche Lernziele mit unterschiedlichen Gruppen von Lernenden.</p> <p>Bei der Gruppe der einheimischen (langfristig aufenthaltsberechtigten) Lernenden waren unsere Hauptziele die gleichen wie im Urkonzept des HYS-Projekts:</p> <ul style="list-style-type: none">- Verbesserung der Kenntnisse zu europäischen Institutionen- sich der Rechte und Möglichkeiten bewusst zu werden, die die Mitgliedschaft in der EU mit sich bringt- Kenntnis einiger Aspekte des EU-Rechts, insbesondere in Bezug auf Arbeitsrecht und Grundrechte. <p>Mit der Gruppe der (erst kürzlich eingetroffenen) Zuwanderer haben wir Fragen einfacheren Charakters bearbeitet (siehe unten, unter „Praktische Ratschläge“). Angestrebt wurde die Verbesserung der allgemeinen Kenntnisse über</p> <ul style="list-style-type: none">- die Struktur der EU, und- Fragen des grenzüberschreitenden Verkehrs von Waren,



Dienstleistungen und Personen.

Verwendete Lehrmittel

Für dieses Quiz verwendete Materialien:

- Satz mit 24 Fragekarten.⁶ Jede Frage stellt eine Situation aus dem täglichen Leben mit einem zu lösenden Problem dar, bei dem die Lösung europäische Institutionen oder Dienste betrifft. Die Karten enthalten auch mögliche Antworten zur Auswahl (Multiple Choice).
- Ein Tablet-Computer zur Darstellung des *Glücksrads*. Dieses ist eine Präsentationsdatei (.pptx) mit (recht anspruchsvoller) Animation. Die Verwendung des Glücksrads ist optional, aber das Spiel macht damit mehr Spaß und bekommt einen besonderen „kanarischen“ Charakter.
- Einfarbige Stofftaschen, auf die die Spieler ihre Stempel drucken können. Diese muss die Spielleitung aus dem lokalen Handel besorgen.
- Sechs Stempel mit einem Durchmesser von etwa 6 bis 8 Zentimetern mit Pintadera-Symbolen (siehe Sammlung druckbarer Materialien auf der *Have Your Say*-Website). – Die Stempel können mithilfe der bereitgestellten Designs in Schreibwarengeschäften bestellt werden. Oder man können sie selbst mit einer der üblichen Hochdrucktechniken wie Linolschnitt, Xylographie, Kartoffeldruck usw. herstellen (idealerweise vielleicht sogar als Teil des Unterrichts). – Wir stellen zwei verschiedene Vorlagensätze zur Verfügung: a) sechs Designs mit Symbolen für die sechs anderen Länder des HYS-Projekts; b) sechs Designs mit traditionellen Pintadera-Motiven aus der Steinzeit auf den Kanarischen Inseln. Sie können zwischen diesen Stempeln wählen. Oder Sie können sich Stempel mit ganz eigenen Motiven machen.
- Stempelkissen oder andere geeignete Farbe zum Stempeln
- Eine Sanduhr (Eieruhr).
- Computer oder Smartphones, die die Spieler ggf. nutzen können, um zur Lösung der Fragen aus dem Spiel zu recherchieren (optional, je nach Fähigkeiten der Spielenden).
- Lösungsblatt – ein Dokument für den Spielleiter, in dem die richtigen Antworten sowie ggf. zusätzliche Erklärungen aufgeführt sind, damit die Lehrkraft zusätzliche Informatio-

⁶ In den auf der HYS-Website zum Download bereitgestellten Vorlagen finden sich noch ein paar mehr.



nen zu den Fragen geben kann.

Beobachtungen beim Testen der Aktivität mit den Lernenden

Das Spiel kann sehr lebhaft werden, und die Spieler werden oft laut. Das ist gewünscht. Es ist gut, wenn der Spielleiter auch Animators-Qualitäten hat und die Gruppe zu stürmischem Applaus bewegt, wenn ein Spieler die richtige Lösung für eine Frage findet oder wenn er sich ein Wort aus der kanarischen Sprache richtig merkt.

Besondere Vorteile

Das Spiel ist für die Schüler sehr motivierend. Sie mögen es, dass es am Ende eine Belohnung und ein physisches Mitbringsel gibt: die Tasche mit den sechs *Pintaderas*, die ihren Erfolg zeigt.

Ein weiterer Vorteil, den wir bei der Erprobung festgestellt haben, ist, dass, wie grundsätzlich bei themenbasierten Ratespielen, Anpassungen bei Inhalt, Schwierigkeit oder Art der Fragen sehr einfach vorgenommen werden können: Neue Fragekarten kann jede Lehrkraft leicht gruppenbezogen herstellen.

Praktische Ratschläge

Anweisungen

Eine ausführliche Anleitung ist im Download-Paket auf der HYS-Website enthalten. Hier ist nur eine kurze Version:

Alle Utensilien werden auf einem Tisch ausgebreitet, insbesondere die einfachen Stoffbeutel, die Stempel, die Stempelkissen, die Quizkarten und die Sanduhr. Die Spieler versammeln sich um den Tisch, entweder im Stehen oder im Sitzen. Stehen macht das Spiel lebendiger.

Das Spiel kann von sechs Einzelspielern gespielt werden. Wenn die Gruppe größer ist, können sie bis zu sechs Teams bilden.

Der Spielleiter (Kordinator) erklärt das Spiel, insbesondere die Taschen und die *Pintaderas*.

Der Spielleiter teilt die Karten an die Spieler aus, wobei jeder Spieler (oder jedes Team) die gleiche Anzahl an Karten erhält. (Einzelheiten siehe Anleitung.)

Der erste Spieler dreht das Glücksrad (auf dem Tablet)⁷, löst die Aufgabe zu dem ihm präsentierten kanarischen Wort und darf bei Erfolg eine Karte ziehen. Entweder liest er die Frage laut vor, so dass alle sie hören können, oder der Spielleiter

⁷ Zur Verwendung des Glücksrads finden Sie zusätzliche Anweisungen im Download-Paket.



liest sie laut vor. Die Leute im Raum sollten still sein, um nicht die Antwort zu verraten (falls sie sie wissen). Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht, die richtige Antwort zu erraten. Wenn er oder sie es nicht weiß, kann er oder sie versuchen, die Antwort mit dem Smartphone oder Rechner zu finden. Die Zeit dafür ist durch die Sanduhr begrenzt, die der Spielleiter jeweils umdreht wenn die Frage vorgelesen wird.

Wenn der Spieler die richtige Antwort gibt, darf er sich einen Stempel auf seinen Stoffbeutel drucken. Ziel ist es, sechs verschiedene Stempel auf den Beutel zu bekommen, indem man sechs Fragen richtig beantwortet.

Wenn eine Frage richtig beantwortet wurde, kann der Spielleiter zusätzliche Erklärungen geben (einige Erläuterungen finden sich auf dem Lösungsblatt). Außerdem haben wir die Erfahrung gemacht, dass Fragen und Antworten oft eine lebhaftige Diskussion über das Thema in den Gruppen auslösen.

Beispiele für Fragen

Alle Fragen sind in den Download-Materialien enthalten, sowohl als Textdatei als auch als hübsch gestaltete Quizkarten.

Hier sind einige Beispiele für Fragen:

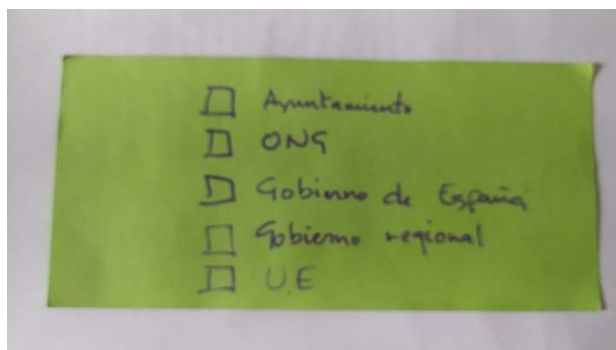
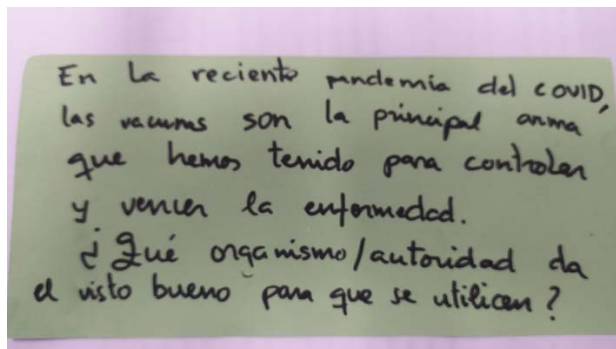
- *Bei der jüngsten COVID-19-Pandemie sind Impfungen das wichtigste Mittel zur Kontrolle und Bekämpfung der Krankheit geworden. Wissen Sie, welche Institution die Verwendung dieser Impfstoffe genehmigt hat?*
- *Sie sind ein Einwanderer, der gerade in diesem Land (Land, wo gerade gespielt wird) angekommen ist. Sie sind dabei, einen Antrag auf politisches Asyl zu stellen. Aber Sie haben seit zwei Tagen Husten, Fieber, Unwohlsein und andere Symptome. Welche Stelle/Institution kann Ihnen sagen, ob Sie ein Recht auf medizinische Hilfe haben?*
- *Muss man eine vorherige Genehmigung bei den Behörden einholen, bevor man sich im Ausland medizinisch behandeln lassen kann?*
- *Ich reise mit meiner Familie in einen anderen EU-Mitgliedstaat. Wenn einer von uns eine medizinische Notfallbehandlung benötigt – welches Dokument muss ich vorlegen?*

Die vorgefertigten Quizkarten sehen wie folgt aus:





Bei der Entwicklung des Spiels hatten wir anfänglich einfache handgeschriebene Karten verwendet, die so aussahen:



Jeder kann solche Karten leicht erstellen, vorausgesetzt, man verfügt über das nötige Faktenwissen. Das gibt Ihnen unendlich viele Möglichkeiten, das Spiel zu erweitern.

Auf der Rückseite finden Sie eine Reihe von Multiple-Choice-Antworten, von denen eine die richtige ist. Die Anzahl der Antworten kann variieren. Das Spiel wird schwieriger, je mehr

Einige weitere Tipps zum Spielen

falsche aber plausibel klingende Antworten vorgegeben sind.

- **Team oder Einzelspieler:** *Bags for Life* ist ein tolles Teamspiel, kann aber auch allein gespielt werden.
- **Gruppengröße:** Wenn Sie eine große Gruppe haben, empfehlen wir, sie in (bis zu sechs) Teams aufzuteilen.
- **Zeit:** Wenn Sie mit größeren Teams spielen, benötigen Sie möglicherweise mehr Zeit für die Beantwortung der Fragen. In diesem Fall warten Sie 10-20 Sekunden länger, bevor Sie die Sanduhr umdrehen.
- **Spielen auf niedrigerem Niveau:** Ursprünglich hatten wir geplant, zwei komplette Kartensätze mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu erstellen. Beim Testen der Fragen mit unseren Lernenden wurde uns aber klar, dass dies nicht wirklich notwendig war. Das Spiel wurde in einem Kontext der „leichten Sprache“ entwickelt. Es richtet sich an Menschen mit eher geringen Kenntnissen über die EU. Einige haben sogar Schwierigkeiten beim Lesen und Schreiben. Im Spiel sollen sie jedes beliebige Hilfsmittel nutzen können, um die Antwort auf die Fragen zu finden: Man kann mit Mobiltelefonen o.ä. im Internet nach Auskünften suchen, man kann andere Leute fragen, etc. Der einzige Druck soll die Zeit sein, die dafür zur Verfügung steht. Viel vom Spiel-Setting sollte die Spielleitung mit Blick auf die Eigenart der jeweiligen Gruppe anpassen. – Abgesehen davon: Für langsame Lernende sind besonders die Fragen **1, 6, 7, 8, 11, 13, 14, 20** und **27** geeignet. Die übrigen Fragen sind schwieriger zu beantworten, und es würde mit eigener Recherche länger dauern, bis die Teams die richtige Antwort gefunden haben.
- **Austeilen der Karten:** Das Spiel kann auf verschiedene Arten aufgebaut werden. Zum Beispiel können die Karten im Voraus an die Spieler verteilt werden, oder die Spieler können zufällige Karten von einem Stapel ziehen usw. Dies liegt ganz im Ermessen der Spielleitung. Auch hier kommt es an auf die Anzahl der Spieler, ihren kulturellen Hintergrund, ihre Erfahrung mit Spielen, etc.
- **Stempeln der Taschen:** Vorgesehen ist, dass sofort nach einer richtigen Antwort der jeweilige Spieler den jeweiligen Stempel auf seine Tasche drucken kann. Um den Ablauf zu entflechten kann man das Stempeln aber auch ans Ende verlegen. – Für den Fall, dass jemand gar keine Antwort



richtig hat, schlagen wir vor, mindestens eine *Pintadera* oder ein anderes Symbol zu stempeln, damit der Spieler gleichwohl eine gestempelte Tasche mitnehmen kann. Wie wir in der Anleitung gesagt haben: niemand verliert, jeder gewinnt. Durch das Spiel erwerben die Lernenden Wissen über Europa, das sie vorher nicht hatten.

Blanko-Beutel



BAGS
FOR
LIFE

Wir verwenden einfache Einkaufstaschen aus Baumwolle (nicht dekoriert), um unsere *Pintaderas* als Teil des Spiels darauf zu drucken.



Wir haben auch Taschen mit dem Logo des HYS-Projekts verwendet.





Rückseite gestempelt mit Pintaderas, zeigt den Fortschritt eines Spielers.

Kosten

- Stempelanfertigung kostet im Schreibwarengeschäft etwa 10 Euro pro Stück (2022)
- Einfache Stofftaschen sind je nach Qualität für etwa 2 Euro pro Stück erhältlich.
- Stempelkissen: Sie haben vermutlich sowieso welche im Büro.
- Tablet-Computer für das Glücksrad: Verwenden Sie einen, den Sie ohnehin haben.
- Ausdrucken der Quizkarten: auf Ihrem Bürodrucker

Autoren

Wer hat das entwickelt?

CEPA San Cristóbal

San Cristóbal de la Laguna, Teneriffa, Spanien

Die Idee für dieses Spiel wurde vom CEPA-Team entwickelt, das eine Gruppe von Einwanderern aus dem Senegal und Mali im Rahmen eines sprachlichen und sozialen Immersionsprogramms (Clara und Manuel) begleitet.

Später wurde die Idee so angepasst, dass sie auch in anderen von Jorge und Saray besuchten Grundkursen verwendet werden konnte.

Kontaktperson

Manuel Ortiz Cruz

manuel.baudolino@gmail.com

Jorge Melian Garcia

jorge.meliangarcia@gmail.com



Bleiben oder Gehen?

Escape Room über die Zukunft der EU: ... und schon wieder Drohen Austritte!



Zusammenfassung

Die Brexit-Debatte in Großbritannien seit 2016 hat es deutlich gemacht: Viele Bürgerinnen und Bürger in der EU sind schlecht darüber informiert, was die EU ist, was sie tut und wie Entscheidungen in der EU getroffen werden. In vielen der 28 EU-Mitgliedsstaaten wächst das Misstrauen in die Idee der internationalen Zusammenarbeit und der Rückgriff auf nationalistische Doktrinen, und Populismus ist überall ein Problem geworden. In unserem Projekt *Have Your Say* setzen wir uns mit diesen Problemen auseinander, indem wir innovative Formen von Bildungsaktivitäten für gering qualifizierte Erwachsene entwickeln, um ihnen zu helfen, ihre Einstellung zur EU in einem Prozess der Reflexion, des Diskurses und des faktenbasierten Denkens zu überdenken, der auf eine aktivierende, kommunikative, potenziell freudige und inspirierende Weise vermittelt wird.

Ausgehend von der Projektidee, die aktuellen Bemühungen um den Austritt aus der Europäischen Union mit der eher kommerziell genutzten Methode *Escape Room* zusammenzubringen, haben wir einen *Escape Room* entwickelt, der öffentlich zugänglich gemacht und genutzt werden soll.

Wie wird die EU dadurch greifbarer?

Das Format *Escape Room* erlebt in Deutschland derzeit eine Blütezeit, und ein Ende ist nicht in Sicht. Während es bei einigen *Escape Rooms*, dem Namen entsprechend, einfach nur darum geht, aus einem Raum zu entkommen,



nutzen andere es als didaktische Möglichkeit, um Themen spielerisch zu behandeln. Letzteres ist auch in diesem Fall der Fall. Durch die Gestaltung des Raumes und die Rätsel, die gelöst werden müssen, um die Situation aufzulösen, wird das Thema Europäische Union auf spielerische Art und Weise angegangen. In diesem Spiel geht es explizit darum, was für und was gegen die Zugehörigkeit von Staaten zur EU spricht, aber auch um den eigenen lebensweltlichen Bezug zu diesem Thema.

In Zeiten zunehmender Politikverdrossenheit, in denen viele Menschen Politik als lästiges Thema empfinden, mit dem sie sich in ihrer Freizeit nicht beschäftigen wollen, kann dieses Format Türen öffnen. Es bietet durch seinen spielerischen Charakter einen Zugang zu komplexen oder unpopulären Themen. Dabei ist es wichtig, dass die Teilnehmer nicht das Gefühl haben, etwas zu lernen, sondern dass dieser Prozess unbewusst und ganz nebenbei abläuft.

Geschichte

Es war relativ schnell klar, dass wir einen Escape Room entwickeln wollten. Da ein gewöhnlicher Escape Room aber in der Regel nur für 3-8 Personen geeignet ist, haben wir uns entschlossen, ein Spiel mit mehreren voneinander abhängigen Räumen parallel zu entwickeln, um auch größere Gruppen beherbergen zu können.

Nach einer längeren Erkundungs- und Vorbereitungsphase haben wir uns auf zwei Räume konzentriert und diese so gebaut, dass bis zu 8 Teilnehmende jeden Raum entspannt nutzen können.

Es gibt eine detaillierte Beschreibung, damit Sie die Räume selbst nachbauen können (Download von der Website des HYS-Projekts). Die Dokumentation ist so aufbereitet, dass sie auch von Dritten genutzt werden kann. Seien Sie sich aber bewusst, dass es viel Vorbereitung und Geld kostet, das Material zu beschaffen und die Räume auszustatten.

Nach einer Phase des internen Probens haben wir mehrere Probespiele mit der Zielgruppe organisiert und das Spiel jedes Mal neu justiert. Auch der Austausch mit den Partnern im HYS-Projekt half uns, unsere Räume weiter zu verbessern. Einmal kamen HYS-Partner zu uns zu Besuch, um das Spiel zu testen und Hinweise zu geben.

Schließlich gab es verschiedene Multiplikatorenveranstaltungen zur Einführung der Methode bei Kollegen aus der



Erwachsenenbildung und der Jugendarbeit.

Eine volle Dokumentation des Spiels ist auf der Website des Have-Your-Say-Projekts verfügbar.⁸

Innovation

Ein Escape Room ist eine neue, spielerische Methode. Einen pädagogischen Escape Room zum Thema EU-Austrittspläne gab es bisher noch nicht außer als Online-Variante. Der Raum kann genutzt werden, um auch andere EU-Themen zu vertiefen. Er kann insbesondere als Eisbrecher eingesetzt werden, da er das Thema EU für eine Zielgruppe öffnet, die in ihrem Alltag wenig Bewusstsein für die EU hat.

Zielgruppe

Unser Escape Room ist nicht auf eine bestimmte Altersgruppe ausgerichtet. Sowohl die Rätselfragen als auch die anderen Aufgaben können an Spieler jeden Alters angepasst werden, z. B. ab dem späten Kindesalter. Das bedeutet, dass der Escape Room sowohl von homogenen Gruppen ab 12 Jahren gespielt werden kann, als auch von Gruppen mit heterogener Altersstruktur. Im letzteren Fall sollte auf gegenseitige Rücksichtnahme und Respekt geachtet werden, damit sich vor allem die jüngeren Spieler einbringen und so zum Erfolg der Gruppe beitragen können. Die Aufgaben und Rätsel des Escape Rooms sind so gestaltet, dass unterschiedliche Fähigkeiten gefordert werden, was ein integratives Klima innerhalb der Gruppen fördern soll.

Das Lernen und Lehren

Während es in manchen Escape Rooms, wie der Name schon sagt, nur darum geht, aus einem Raum zu entkommen, sind andere als didaktische Möglichkeit angelegt, wichtige Themen spielerisch zu behandeln. In unserem Fall trifft Letzteres zu. Das Thema Europäische Union wird durch die Raumgestaltung und die Rätsel, die zur Aufklärung der Situation gelöst werden müssen, auf unterhaltsame Art und Weise angegangen. Es wird sehr deutlich, welche Elemente des Erlebnisses für und welche gegen die Prämisse der Zugehörigkeit von Staaten zur EU sprechen, ebenso wie das eigene Verhältnis zu diesem Thema. In Zeiten zunehmender Politikverdrossenheit, in denen viele Menschen Politik als ein lästiges Thema empfinden, mit

⁸ www.haveyoursay-erasmus.eu



dem sie sich in ihrer Freizeit auf keinen Fall beschäftigen wollen, kann dieses Format Türen öffnen. Durch seinen Kernaspekt der Unterhaltung ermöglicht es den Zugang zu komplexen oder unpopulären Themen.

Es ist wichtig, dass die Teilnehmer nicht das Gefühl haben, dass sie tatsächlich etwas *lernen*. Vielmehr findet der Lernprozess unbewusst und beiläufig statt.

Die Nachbereitung mit den Teilnehmern gibt ihnen die Möglichkeit, zu reflektieren und offene Fragen zu präzisieren.

Außerdem ist dieses Spiel eine Gruppenleistung, bei der jeder Einzelne seine eigenen Fähigkeiten einsetzt. So kann sich jeder Einzelne als selbstwirksam erleben und von der Gruppe Wertschätzung erfahren.

Der Titel *Bleiben oder Gehen* ist für dieses Format in zweierlei Hinsicht zentral und bezieht sich nicht nur auf die Zusammenarbeit der Staaten im Rahmen der EU. Vielmehr besagt er auch, dass Einzelkämpfer in diesem Spiel keinen Erfolg haben werden. Eine gute Kommunikation untereinander und die Bereitschaft zur Kooperation sind Garantien für ein erfolgreiches Escape-Room-Erlebnis, so dass nicht nur die thematische Bildung, sondern auch die soziale Kompetenz und die Kooperation im Vordergrund stehen.

All dies kann in der anschließenden Reflexionsphase der Gruppe bewusst gemacht werden.

Die Story

Die folgende Einführungsgeschichte wird der Gruppe vom Spielleiter (auf möglichst dramatische Weise) erzählt:

Die parteilose Europaabgeordnete Sofia Novak⁹ wird heute an einem Treffen zum möglichen Austritt Deutschlands aus der EU teilnehmen. In den letzten Wochen hat sie alle relevanten Informationen zusammengetragen und zwei Anträge vorbereitet. In dem einen wird der Austritt Deutschlands aus der EU gefordert, in dem anderen die Auflösung des Gremiums, das sich mit einem möglichen Austritt befassen soll.

Aufgrund der Brisanz des Themas und ihrer Affinität zu Rätseln sind die Anträge gut versteckt und zum Teil auch verschlüsselt. Da sie vor diesem Termin nicht im Büro sein wird und sie diese wichtigen Dokumente nicht vorher mit sich führen möchte, hat sie ihre Praktikantin

⁹ Novak ist ein sehr verbreiteter Name in der EU, der keine eindeutigen Rückschlüsse auf die Nationalität des Trägers zulässt.



gebeten, sie ihr kurz vor dem Termin zu bringen. Sie hat ihnen die Zahlenkombination zum Öffnen des Tresors gegeben, in dem sich die Dokumente befinden, aber sie haben sie vergessen.

Aus Scham darüber, dass sie sich nicht einmal vier Zahlen merken kann, schafft es die Praktikantin nicht, ihren Vorgesetzten anzurufen und nach der Zahlenkombination zu fragen. Aber sie weiß, dass ihr Chef immer für alle Eventualitäten vorsorgt und nichts dem Zufall überlässt. Deshalb müssen die Hinweise auf den Zahlencode im Büro versteckt werden. Doch die verzweifelte Praktikantin ist im Moment nicht in der Lage, klar zu denken. Da sie dringend Hilfe braucht und ihr nur noch 60 Minuten bleiben, bevor die Dokumente zum Vertreter gebracht werden müssen, bittet sie eine Gruppe von Kollegen, ihr zu helfen, die Kombination zu finden. Und: Wenn der Tresor rechtzeitig geöffnet wird, kann die Gruppe sogar noch das Ergebnis beeinflussen, indem sie nur einen der beiden Anträge weiterleitet. Das hätte entscheidenden Einfluss auf das Schicksal der EU. Es liegt in der Hand der Gruppe.

Die Erfahrung zeigt, dass die meisten Gruppen im Moment so sehr auf die Rätsel fixiert sind, dass sie diesen letzten Hinweis gar nicht bemerken oder ihm keine Beachtung schenken. Auch dies kann in der Nachbesprechung aufgearbeitet werden.

Verlauf des Spiels

Frau Novak ist ein großer Fan von Rätseln und hat in ihrem Büro und im Büro der Sekretärin verschiedene Hinweise auf die Zahlenkombination versteckt, die zum Öffnen des Tresors notwendig ist. Somit ist es am sinnvollsten, wenn sich zwei Gruppen bilden und eine Gruppe im Büro von Frau Novak und die andere im angrenzenden Büro nach Hinweisen sucht.

Im Laufe von 60 Minuten müssen beide Gruppen jeweils einen Schlüssel finden, mit dem sich die Schlösser der Schreibtische in den Büros öffnen lassen, in denen der Tresor zur zusätzlichen Sicherheit eingeschlossen ist.

Außerdem muss jede Gruppe zwei Ziffern für den Safe bestimmen.

Nach der anfänglichen Trennung der Gruppen ist es gegen Ende notwendig, dass sich die Gruppen wieder zusammen-



finden. Die Auflösung der Kombination für den Tresor ist der Hauptfokus der Gruppe im Verlauf des Escape Rooms.

Letztlich liegt ein weiterer Schwerpunkt jedoch darin, dass der Escape Room relevante und aktuelle Informationen über die EU im Allgemeinen sowie über mögliche Folgen eines „Dexit“ (Deutschland-Austritt) im Allgemeinen vermittelt.

Das Spiel kann auf zwei Arten enden: Entweder wird der Safe geöffnet oder nicht. Wenn die Teilnehmer erfolgreich sind, werden sie darauf hingewiesen, dass sie die Möglichkeit haben, einen der Antragsentwürfe verschwinden zu lassen. In diesem Fall kommt es in der Gruppe idealerweise zu einer Diskussion pro oder kontra EU-Verbleib oder EU-Austritt, oder jedenfalls kann das Thema hernach in der Reflexionsrunde angesprochen werden.

Wird der Tresor nicht geöffnet, können die Teilnehmer immer noch vor die Wahl gestellt werden, für welchen Antrag sie sich entscheiden sollen, nur dass sie dann zusätzliche Informationen zu den jeweiligen Entscheidungen erhalten.

Das Zimmer

Die vorgesehene Umgebung ist ein möglichst authentisches Büro. Neben kleineren üblichen Büroutensilien wie Regalen, Ordnern, Stifthaltern usw. umfassen die Bereiche auch größere Möbel wie Schreibtische, Schreibtischstühle, Computer, Regale, eine Sitzecke usw.

Wie die Büroausstattung im Einzelnen zusammengestellt wird, hängt immer vom Budget, den Gegebenheiten und den bereits vorhandenen Gegenständen ab. Dennoch haben wir eine Liste möglicher Utensilien zusammengestellt, die als Ideenquelle dienen kann (siehe das separate Heft mit Anleitungen). Da es sich um das Büro eines Europaabgeordneten handelt, sollte die Dekoration entsprechend gewählt werden.

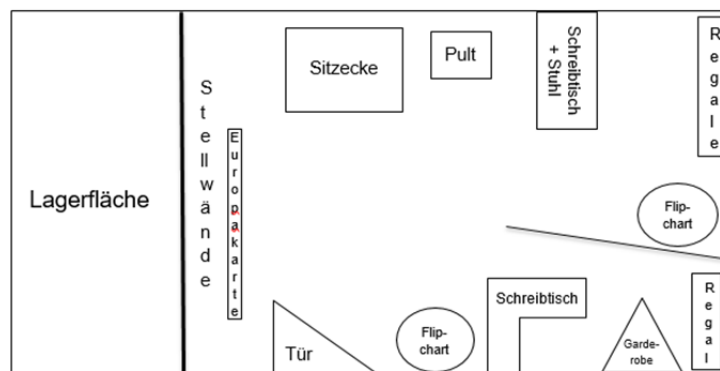
Im Interesse der Authentizität und um der Gruppe genügend Platz zu geben, sollte der Raum nicht zu klein sein. Hier (siehe Abbildungen 1 und 2) ist die Struktur für zwei Gruppen mit jeweils sechs Personen, also insgesamt 12 Personen, abgebildet.

Der Raum ist durch Trennwände in zwei Bereiche unterteilt. Jeder Bereich nimmt etwa ein Drittel des Raumes ein. Der dritte Bereich ist aus zwei Gründen notwendig: a) als Lager-



raum, in dem die Spielrequisiten aufbewahrt werden, wenn sie nicht gebraucht werden, und b) als Platz für die Spielleiterin, damit sie leicht hören kann, was die Gruppe tut, und gegebenenfalls eingreifen kann.

Wie in Abbildung 2 dargestellt, gibt es insgesamt drei Spielbereiche, wobei die aktuelle Version dieses Escape Rooms zwei Gruppen umfasst. Dies geschieht, um den Gruppen zusätzlichen Platz zu bieten. Der in den Abbildungen 1 und 2 gezeigte Raum ist etwa sechs mal sieben Meter groß, d. h. 42 Quadratmeter – ein typisches Klassenzimmer. Dies ist ausreichend Platz für die geplante Gruppengröße von 10-12 Personen.



Eine detaillierte Liste der Requisiten finden Sie in der separaten Spielanleitung, die Sie auf der Have Your Say-Website finden.¹⁰

Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmer

Teilnehmer für einen Escape Room zu finden, war für uns nicht schwer. Wir haben dieses Projekt bei unseren Netzwerkpartnern (Freiwilligenagenturen, Schulen, BBS) vorgestellt und so Teilnehmer gewonnen. Dies ist eine Praxis, die wir auch im Zusammenhang mit unseren Jugendbegegnungen gewohnt sind.

Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden

Wir erwarten von den Lernenden, dass sie ein besseres Verständnis für die EU in verschiedenen Aspekten entwickeln. Außerdem erwarten wir, dass sie durch eine freudige Spielerfahrung in der Gruppe eine positive Einstellung entwickeln (falls sie diese noch nicht haben).

Beobachtungen aus den Tests

- Die Teilnehmer unterstützen sich gegenseitig.
- Das Spiel ist auch für größere Gruppen geeignet.

¹⁰ www.haveyoursay-erasmus.eu

- Es wird empfohlen, verschiedene Fragensets für Gruppen mit besseren und schlechteren Vorkenntnissen und kognitiven Fähigkeiten bereitzuhalten.

Testläufe (Statistik)

Der Escape Room „Soll ich bleiben oder soll ich gehen“ wurde Anfang 2022 an drei Tagen mit insgesamt 48 Teilnehmern getestet:

- 09.02.22, 9:00-16.30: 9 Teilnehmende
- 14.06.22, 9:00-16.30: 18 Teilnehmende
- 16.06.22, 9.00-16.30: 23 Teilnehmende

Zeitaufwand für die Tests: Das Spiel ist für eine Stunde angesetzt. Danach haben wir eine Reflexionsphase angeboten, deren Dauer von der Art der Gruppe und ihrem sonstigen Programm abhängt. In diesen Reflexions- und Diskussionsrunden wurde das Thema der Zukunft Europas vertieft.

Schwierigkeiten

Nach dem ersten Durchlauf wurde klar, dass die verschiedenen Rätselaufgaben europäischer, d. h. mit mehr Bezug zur EU, gestaltet werden mussten.

Keine prinzipielle Schwierigkeit, aber eine Herausforderung für den Spielleiter: Während des Spiels sollte der Spielleiter durch geeignete Interventionen dafür sorgen, dass die Gruppe ihr Ziel rechtzeitig erreicht, um eine positive Erfahrung zu machen. (Kommerzielle Escape Rooms lassen im Gegensatz dazu auch zu, dass die Aufgabe nicht gelöst wird und das Team somit scheitert.)

Besondere Vorteile

Ein Escape Room ist eine sehr geeignete Methode, um junge Menschen für das Thema Europa zu gewinnen.

Dies ist natürlich mit einer zeitaufwendigen Vorbereitung verbunden, um die Requisiten bereitzustellen und sich mit der Spielmechanik vertraut zu machen. Aber einmal installiert, kann das Spiel sehr leicht für viele Gruppen verwendet werden.

Weiterverfolgung

Der Escape Room wird seit seiner Installation im Europa-haus Aurich sowohl für internationale Seminare als auch für Aktivitäten in regionalen Strukturen wie der *Fachstelle Frühpädagogik in Europa* und *Europe Direct* bei uns im Hause genutzt.

Wir haben unsere Mitarbeiter (Pädagogen) für die Nutzung des Spiels qualifiziert. Es wird auch auf der Website des Projekts „Have Your Say“ zur öffentlichen Nutzung angebo-



ten.

Praktische Ratschläge

Tipps

Nähere Informationen zu Ausrüstung, Platz und Einrichtung finden Sie in der separaten Broschüre mit Anweisungen, die Sie von der Have-Your-Say-Website herunterladen können.

Hier sind nur einige Hinweise von besonderem Interesse:

Möblierung und Utensilien

Das Layout eines Büros sollte so authentisch wie möglich gestaltet werden. Es ist jedoch nicht notwendig, genau festzulegen, wie es aussehen soll. Dennoch gibt es einige grundlegende Möbelstücke, die vorhanden sein sollten, siehe Tabelle unten.

Einige Gegenstände sind für das Spiel wichtig. Andere werden hauptsächlich verwendet, um eine authentische Atmosphäre zu schaffen.

Grundausstattung

Bereich A : Möbel zur Einrichtung eines Sitzbereichs

Bereich B: Schreibtisch, Schreibtischstuhl, Schreibtischlampe, Computer, Tastatur, Maus und Drucker; Regale; Schreibutensilien (Stifttopf und Stifte), Büroutensilien (Locher, Hefter), Büroklammern, Mappen und Ordner.

Bereich C: Schreibtisch, Schreibtischstuhl, Schreibtischlampe, Computer, Tastatur, Maus und Drucker, Regale, Schreibutensilien (Stift und Papier), Bücher mit Schwerpunkt Europa und Politik, Büroklammern, Mappen und Ordner

Für das Spiel unerlässliche Requisiten:

Bereich A

- ein Schreibtisch, ein Rednerpult, ein Podium oder ein ähnliches Möbelstück, das mit zwei Schlössern verschlossen werden kann
- einen Tresor mit einem Zahlenkombinationsschloss (Zwei Dokumente liegen bei, eines für und eines gegen „Dexit“)
- Europakarte für/gegen „Dexit“-Entscheidungen
- Magnetbox mit vier Magneten

Bereich B



- Flipchart
- Wortspirale
- Vorhängeschloss, 5-stellig
- 3 Boxen, die mit einem Vorhängeschloss verschlossen werden können
- Vorhängeschloss mit Schlüssel
- Zwei identische Zeitungen
- Aktentasche, 6-stellig
- Vorhängeschloss, 4-stellig
- Bild mit einer Zeitangabe
- Geldkassette mit Zahlenkombinationsschloss, 3-stellig
- Tabelle mit verschiedenen Informationen über die EU-Mitgliedstaaten
- „Gefälschter Brief“ bezüglich einer Delegiertenreise
- Richtungsabhängige Sperre
- Mappe mit einem Loch, das zum Aufhängen eines Vorhängeschlosses geeignet ist
- Logikpuzzle, blau
- Falsches Buch mit Zahlenkombinationsschloss, 3-stellig
- Vorhängeschloss, 3-stellig
- Eine Europakarte, auf der die Wolga der längste Fluss Europas ist
- Fragekarten: 1. wie viel Uhr ist es dort, wo der Eisbär schwitzt? 2. wie viele Nicht-EU-Staaten gibt es, die den Euro als Währung verwenden? 3. wie lang ist der längste Fluss Europas? (Tipp: Verdoppeln Sie den Wert der Buchstaben!)
- Magnet an einem Band

Bereich C

- Pappröhre an einem Ende offen und am anderen geschlossen
- Jacke oder Tasche, etwas, das man an die Garderobe hängen kann
- Kleiderständer
- Buch-Attrappe (Behältnis), mit einem Schlüssel zum Öffnen
- Aktenordner mit Länderinformationen zu den EU-



- Mitgliedsstaaten mit Infokarte „Nimm dir das Klima zum Vorbild“ (Vorlagen dafür und für alles andere, was auszudrucken ist, sind im Spielpaket enthalten.)
- Ein Bild mit Flaggen verschiedener Länder, die das Wort „CLIMATE“ ergeben
 - Laptop mit siebenstelligem Passwort, das ein Word-Dokument enthält, in dem steht: „Die dritte Ziffer für den Safe ist 3“.
 - Codierter Brief mit Dekodiergerät
 - Aktentasche, 6-stellig
 - Maus-Pad
 - Briefkasten
 - EU-Quiz mit 5 Fragen
 - 3 Boxen, die mit einem Vorhängeschloss verschlossen werden können
 - Vorhängeschloss, 5-stellige „Fake Mail“ über einen Sommerurlaub
 - Vorhängeschloss mit Vier-Richtungs-Code (gibt es im Versandhandel)
 - Vorhängeschloss mit Key-Logic-Code, schwarz
 - Geldkassette
 - Jigsaw-Puzzle
 - UV-Licht-Stift
 - Vorhängeschloss, 4-stellig
 - Fragekarte: „Welches Gründungsmitglied der EU hat derzeit die wenigsten Europaabgeordneten, und wie viele sind es?“
 - Hinweiskarte mit der Aufschrift: „Die Antwort ist die 4. Ziffer der Kombination“.

Optionales Zubehör

- Wasserkanne und Gläser (für die Spieler, zur Erfrischung)
- Schale mit Süßigkeiten oder Obst
- Tischflaggen
- Schreibtischunterlagen
- Zeitschriftenständer



- Karteikartenhalter
- Fotorahmen mit Foto/Poster
- Tischkalender
- Altpapier

Es ist ratsam, alle Puzzles, Bilder, Grafiken usw. zu laminieren, um sie haltbar zu machen. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Teilnehmer, die unter Zeitdruck stehen, die Objekte möglicherweise grob behandeln. Die Laminierung sorgt dafür, dass Sie die Materialien nicht so schnell neu drucken müssen.

Hinweis

Um den Escape Room durchzuführen, sollte man Kenntnisse über die EU und die Escape Room-Methode haben.

Autoren

Wer hat das entwickelt?

Europahaus Aurich – EHA
Von-Jhering-Str. 33
D-26603 Aurich, Deutschland

Das Europahaus Aurich ist eine Einrichtung der Erwachsenenbildung und der politischen Bildung in Aurich, dem Hauptort der Region Ostfriesland, direkt an der Grenze zu den Niederlanden. Es verfügt über einen Beherbergungsbetrieb für bis zu 80 Gäste und bietet Bildungsveranstaltungen (in der Regel einwöchige Seminare und Workshops) sowohl für die Menschen in der Region als auch für internationale Gäste an, wobei Jugendliche und junge Erwachsene zu den häufigsten Nutzern gehören.

Kontaktperson

Heike Pilk
pilk@europahaus-aurich.de
Jenna Hartmann
hartmann@europahaus-aurich.de



Escape Brexit

Eine Zeitmaschine, die uns an den Tag vor dem Brexit-Referendum im Vereinigten Königreich zurückversetzt



Zusammenfassung

Unsere Partner im Vereinigten Königreich haben einen virtuellen Escape Room entwickelt, der die Spieler dazu anregt, die Argumente für und gegen die EU, die vor einigen Jahren in ihrem Land so viele Emotionen aufgewühlt haben, zu überdenken. Das Spiel kann als Selbstlernaktivität oder in Teams gespielt werden, entweder in einem Klassenzimmer oder mit Lernenden, die per Videokonferenz verbunden sind.

Hintergrund

Das Vereinigte Königreich wurde nach vorangegangenen Debatten im Unterhaus Mitglied der Europäischen Union. Der Beitritt zur EU wurde am 1. Januar 1973 voll wirksam.

Am 31. Januar 2020, also 17 196 Tage später, traf das Vereinigte Königreich im Rahmen eines politischen Diskurses eine beispiellose Entscheidung, die unter anderem den Verlauf der internationalen Beziehungen, des Handels und des Reiseverkehrs nachhaltig verändern sollte. Die Abstimmung über den *Brexit* (eine Abkürzung für die Worte „Britain“ und „Exit“) fand am 23. Juni 2016 statt, und die Entscheidung, die Europäische Union als Institution zu verlassen, wurde am 31. Januar 2020 in Kraft gesetzt.

Es war eine Entscheidung, die sich trotz des stattgefundenen Referendums als höchst umstritten erweisen würde.



Diese Ungewissheit hat dazu geführt, dass einer von fünf Wählern die Entscheidung heute (2022) bereut¹¹ und obwohl dies nicht die Meinung aller Wähler widerspiegelt, zeigt es das Gewicht der Fehlinformationen, die während der Brexit-Kampagne verbreitet wurden.

WLEC als britischer Partner im Have-Your-Say-Projekt kümmerte sich während der gesamten Projektdauer um die Förderung faktisch richtiger Informationen über die EU, nicht zuletzt durch intensive Arbeit am Buch „The Easy Book on the EU“, in einfacher Sprache.¹²

Die Frage bleibt: Was wäre, wenn wir vor dem Brexit alle Fakten gehabt hätten? Und „Was wäre, wenn wir wüssten, was wir jetzt wissen?“ – Würde die britische Öffentlichkeit für den Brexit stimmen?

Dieser virtuelle Escape Room versucht, diesem Szenario auf den Grund zu gehen.

Wie wird die EU dadurch greifbarer?

Aufgrund der Unsicherheit, die sich während und als Ergebnis der Brexit-Kampagne manifestiert hat, und der überwältigenden und primären Kritik an den „Leavers“, d. h. denjenigen, die die EU verlassen wollten, hat das WLEC eine rückblickende virtuelle Zeitreiseerfahrung entwickelt, bei der die Teilnehmer die Möglichkeit hatten, in Bezug auf den Brexit für „Leave“ oder „Remain“ zu stimmen.

Die Lernenden sollen eine Reise erleben, auf der sie sich Informationen und Wissen zur EU aneignen und diese objektiven Informationen nutzen, um zu einer Schlussfolgerung zu gelangen, ob ein EU-Austritt letztendlich von Vorteil wäre.

Das Konzept der Rückschau ist ein wichtiger Faktor für die Lernerfahrung, wobei die teilnehmenden Lernenden nicht unbedingt aus einer unvoreingenommenen oder neutralen Position heraus handeln. Daher legt der Escape Room den Schwerpunkt auf sachliche Informationen und nicht auf Informationen, die mit Meinungen verwoben sind.

Geschichte

Ursprünglich hatten wir geplant, einen physischen Escape Room zu schaffen, in dem die Teilnehmer den Raum erkunden und versuchen sollten, die Aufgaben zu lösen, wobei sie

¹¹ <https://yougov.co.uk/topics/politics/articles-reports/2022/11/17/one-five-who-voted-brexit-now-think-it-was-wrong-d>

¹² Download von der Website des Projekts, www.haveyoursay-erasmus.eu



visuelle, auditive, lesende und schreibende sowie kinästhetische Lerntechniken einsetzen sollten.

Leider erwies sich dieser Plan aufgrund von Covid-19 als nicht mehr durchführbar, da es im Vereinigten Königreich zu einer Reihe von Abriegelungen kam. Um den Fortgang des HYS-Projekts zu gewährleisten, begann der WLEC daher mit der Entwicklung eines virtuellen Escape Rooms, der den Schülern die Möglichkeit bieten sollte, unabhängig von den Abriegelungsmaßnahmen teilzunehmen.

Vor Covid-19 wurde virtuelles Lernen von akademischen Einrichtungen nur in Universitätsprogrammen oder postgradualen Studiengängen eingesetzt, doch hat sich die Nutzung von Online-Ressourcen verlagert.

Eine weitere Änderung gegenüber den ursprünglichen Plänen betraf den Inhalt des virtuellen Escape Rooms. Die ursprüngliche Idee war, eine Umgebung zu schaffen, in der man etwas über die Europäische Union lernen kann.

Infolge des Brexit verlagerte der WLEC jedoch seinen Schwerpunkt von einem Escape Room mit EU-Thema hin zu einem, der das Thema auf die Institutionen und das Recht des Vereinigten Königreichs ausweitet und den Lernenden möglicherweise mehr für das Vereinigte Königreich relevante Informationen bietet.

Innovation

Die Umstellung auf einen Escape Room, der virtuell zugänglich ist, hat sich als erfolgreich erwiesen, da dadurch eine größere Anzahl von Teilnehmern an der Lernerfahrung teilnimmt. Die Freiheit und Flexibilität, die eine Online-Lernerfahrung bietet, hat dazu geführt, dass mehr Teilnehmer den virtuellen Escape Room absolviert haben, wodurch die Kosten, die normalerweise durch einen physischen Escape Room anfallen, gesenkt werden konnten.

Die Vorteile des Online-Ansatzes sind z. B. Kostenersparnis, Zeitersparnis, Lösung der Standortfrage, ruhige Lernumgebung, Vorteile für die Vereinbarkeit von Beruf und Privatleben und die Möglichkeit, den Ansatz auch in Schließungssituationen zu nutzen.

Ein weiteres innovatives Element ist, dass das Thema EU und Brexit nun als Online-Spiel verfügbar ist, das sich speziell an Nutzer im Vereinigten Königreich richtet.

Zielgruppe

Unsere Zielgruppe für den virtuellen Raum „Escape Brexit“



waren zunächst Personen mit einem sehr niedrigen formalen Bildungsstand, z. B. mit fehlendem Schulabschluss. Im Laufe der Entwicklung des Spiels haben wir in die Zielgruppendefinition jedoch auch auf Personen mit Schulabschluss ausgeweitet.

Teilnehmer

In der Praxis bestand die Hauptnutzerguppe während der Tests aus Lernenden, die noch kein Grundstudium absolviert hatten, aber britische Staatsbürger waren.

Wir haben auch Personen einbezogen, die ein Grundstudium absolviert haben, jedoch keine Themen studiert haben, die mit dem Thema des Projekts, insbesondere der Europäischen Union, in Zusammenhang stehen.

Das Lernen und Lehren

Was die Lehrmethode betrifft, so basierte der methodische Ansatz auf dem metakognitiven Lernen, d. h. die Lernenden sollten die notwendigen Fähigkeiten und Kenntnisse erwerben, die sie anschließend im Lernprozess anwenden können.

Escape Rooms zielen darauf ab, eine Reihe verschiedener zwischenmenschlicher Fähigkeiten zu fördern, insbesondere Teamarbeit, da die Teilnehmenden zusammenarbeiten und ihre unterschiedlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten bei der Lösung der Aufgaben einsetzen müssen, um die Aufgaben erfolgreich zu lösen.

Das Besondere an der virtuellen Escape-Room-Erfahrung, die dieses Pilotprojekt bietet, ist, dass die Lernenden sowohl in einer Gruppe als auch unabhängig voneinander arbeiten können.

Vorkenntnisse über die Europäische Union und/oder das britische Rechtssystem sind nicht erforderlich.

Der *Escape Brexit*-Escape-Room konzentriert sich darauf, dass die Lernenden ihr Wissen über die oben genannten Themen vertiefen, indem sie kurze Texte lesen, kurze Videos ansehen und durch den Escape-Room gehen, indem sie Aufgaben erfüllen, Fragen beantworten und Rätsel lösen, die so gestaltet sind, dass sie die Lernenden herausfordern.

Die Themen der Europäischen Union und des britischen öffentlichen Rechtssystems werden im Vereinigten Königreich in der Regel auf Universitätsebene studiert. Daher war ein wichtiger Faktor, der auf allen Ebenen der Projektdurchführung – von der Planung über die Gestaltung bis hin zur



Umsetzung – berücksichtigt wurde, die Frage, wie man die Lernenden bei der Stange hält und das Interesse an den oben genannten Themen weckt: „Wie kann man die Lernenden bei der Stange halten und ein anfängliches Interesse an den oben genannten Themen entwickeln?“. Dies bezog sich sowohl auf den Inhalt des virtuellen Escape-Rooms als auch auf die Durchführung des Projekts, d. h. darauf, wie der Ausbilder die Lernenden durch eine interaktive und fesselnde Lernreise führen würde, die auch eine Herausforderung darstellt.

Den Ausbildern wurde geraten, bei der Durchführung der Sitzungen einen bestimmten Stil und eine bestimmte Methodik anzuwenden. Obwohl alle Lernenden den virtuellen Escape Room absolviert haben, lag der Nutzen des Engagements des Ausbilders in der Diskussionsphase, d.h. nach Beendigung des Spiels selbst, das die Lernenden dazu bringen sollte, über die folgenden Szenarien/Fragen nachzudenken:

- Waren Sie von etwas überrascht, das Sie heute gelernt haben? Wenn ja, was haben Sie gelernt?
- Hat sich Ihre Entscheidung geändert, nachdem Sie die Aufgabe gelöst haben?
- Glauben Sie, dass die britische Öffentlichkeit vor der Abstimmung über den Brexit über die gleichen Informationen verfügte?
- Glauben Sie, dass sich ihre Brexit-Entscheidung geändert hätte, wenn sie diese Informationen gehabt hätten?

Die Lernenden brauchen im Durchschnitt etwa 30-45 Minuten, um den „Escape Room“ zu absolvieren. Daran schließt sich dann eine bis zu einstündige Reflexionsphase an.

Die Mehrheit der Lernenden arbeitete von zu Hause aus, um den virtuellen Escape Room zu absolvieren, mit einigen Ausnahmen, was die Flexibilität der Online-Aktivität unterstreicht. Die Reflexionssitzung wurde ebenfalls virtuell über Online-Kommunikationsplattformen durchgeführt.

Verwendete Lehrmittel

Der Großteil der Informationen, die für das Lösen des virtuellen Escape-Rooms benötigt werden, können beim Spielen im Raum selbst gefunden werden, jedoch wurden den Spielenden auch einige externe Links und Ressourcen zur Verfügung gestellt. Dazu zählen:



- The Easy Book on the EU, ein E-Book in leicht zugänglicher Sprache, das ebenfalls im Rahmen des Projekts *Have Your Say* entstanden ist. Das Buch bietet sowohl umfassende als auch detaillierte Informationen über die EU und ist in einer leicht verständlichen Sprache verfasst, die für eine breitere Zielgruppe von Lernenden zugänglich ist;
- Ein leicht zu lesender Online-Artikel, veröffentlicht auf der Europa-Website https://european-union.europa.eu/easy-read_en;
- Informationen über das Referendum und die Brexit-Abstimmung;
- Videos über die Europäische Union, die nicht im Escape Room enthalten waren;
- Artikel zum Thema Einwanderung im Vereinigten Königreich;
- Artikel/Auszüge aus dem öffentlichen Recht des Vereinigten Königreichs; und
- Eine von der EU veröffentlichte Infografik über den Zweck und die Vorteile des EU-Binnenmarktes.





Infografik der EU über den gemeinsamen Markt. Diese wird im Spiel unter anderem als Informationsquelle verwendet.

Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmer

Durch die Vernetzung mit den Arbeitsämtern in London sowie mit führenden Vertretern der Erwachsenenbildung und Anbietern konnte der Vermittler mit einer großen Zahl von Lernenden arbeiten.

Wie bereits erwähnt, sind die EU, das britische Rechtssystem und das öffentliche Recht Themen, die in der Regel auf Universitätsebene studiert werden, und es war nicht schwer, diejenigen zu identifizieren oder zu ermutigen, die sich in diesen Bereichen nicht gut auskannten.

Das Hauptaugenmerk bei der Ermutigung der zukünftigen Lernenden, sich an der Aktivität zu beteiligen, lag darin, die Bedeutung des Treffens informierter Entscheidungen her-



vorzuheben; dabei wurde die Analogie verwendet, dass im Leben viele Entscheidungen getroffen werden müssen, von denen einige wichtiger sind als andere, und dass politische Entscheidungen sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene, in wirtschaftlicher, rechtlicher und politischer Hinsicht Auswirkungen haben können.

Das Brexit-Votum war ebenfalls ein wichtiger Faktor, der die Lernenden zur Teilnahme ermutigte, zumal große Teile der Bevölkerung verunsichert und besorgt über die Folgen waren, die das Brexit-Votum nach sich ziehen würde. Die Euro-Skepsis, die seit der Gründung der EU theoretisch diskutiert wurde, wurde mit der Entscheidung des Vereinigten Königreichs, die EU zu verlassen, zu einer Realität.

Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden

Im Einklang mit den Zielen des *Have-Your-Say*-Projekts waren einige der erwarteten bzw. gewünschten Auswirkungen auf die Teilnehmer:

- Ein besseres Verständnis und Wissen über die Geschichte der Europäischen Union, ihre Institutionen, Funktionen und Prozesse;
- Ein klares Narrativ zu schaffen, das zwischen sachlichen Informationen einerseits und Fehlinformationen und Desinformationen andererseits unterscheidet;
- Hervorhebung der Bedeutung einer unabhängigen Analyse und Bewertung, insbesondere im Hinblick auf den politischen Diskurs;
- den Euroskeptizismus herauszufordern; und
- die Lernenden mit objektiven Informationen über die EU versorgen und ihnen das Kriterium an die Hand geben, auf der Grundlage der ihnen vorliegenden Informationen fundierte Entscheidungen zu treffen.

Testphase

WLEC begann mit der Pilotierung der Aktivität vom 1. September 2021 bis zum 9. September 2022. Das Pilotprojekt fand bei den Lernenden zu Hause statt, da der Ausbilder durch die Nutzung einer Online-Plattform für die Durchführung des Unterrichts virtuell flexibel war.

Innerhalb des oben genannten Zeitrahmens nahmen etwa 150 Personen an den Aktivitäten teil, wobei es zu einigen Problemen kam, weil sich einige Lernende mehr als einmal anmeldeten und andere ihre Daten nicht registrierten, bevor



sie die Aktivität abgeschlossen hatten.

Sämtliche Teilnehmenden kamen im Spiel bis ans Ende wobei es aber große Unterschiede gab beim Maß der nötigen Hilfestellung durch den Spielleiter.

Die Lernenden wurden ermutigt, zusätzliche Lernmaterialien und Ressourcen zu nutzen, die von der Lehrkraft zur Verfügung gestellt wurden, oder Ressourcen, die sie im Internet erworben hatten.

Bei den Teilnehmern, die in Gruppen an der Aktivität teilnahmen, leitete der Trainer die Sitzung und initiierte Gruppendiskussionen über die Europäische Union schon während der Aktivität und nicht erst nach deren Abschluss, um sicherzustellen, dass die Lernenden von einer ganzheitlichen Lernerfahrung profitieren.

Beobachtungen beim Testen der Aktivität mit den Lernenden

Die Teilnehmer äußerten sich im allgemeinen positiv über ihre Lernerfahrung. Obwohl einige Teilnehmer den Wunsch äußerten, eine ähnliche Lernerfahrung in einem herkömmlichen Klassenzimmer oder Seminarraum zu machen, fand die überwältigende Mehrheit der Teilnehmer die Online-Umgebung positiv.

Viele äußerten sich besorgt darüber, dass viele Informationen über die Europäische Union als Institution während der Brexit-Kampagne nicht zugänglich gemacht oder in der Öffentlichkeit geäußert wurden. Andere Teilnehmer äußerten die Sorge, dass sie in der Schule, Hochschule oder Universität nie die Gelegenheit hatten, etwas über das Thema zu lernen.

Die Lernenden waren während der Sitzungen engagiert dabei, vor allem, wenn die Lehrkräfte offene Fragen stellten, bei denen die Schülerinnen und Schüler zunächst ihre Meinungen diskutieren und anschließend auf der Grundlage von Belegen objektive Antworten und Antworten geben mussten, wodurch eine Weiterentwicklung ihrer Ideen gefördert wurde.

Dauer

Im Allgemeinen wurde der Escape Room in 30 bis 60 absolviert, je nach Niveau des Lernenden und insbesondere dann, wenn der Lernende selbstständig arbeitete.

Ist der Pädagoge und Spielleiter jedoch anwesend und führt eine interaktive Unterrichtsstunde mit Gruppendiskussionen durch, kann die Sitzung bis zu zwei Stunden dauern.



Besondere Schwierigkeiten und Probleme

Wie bereits hervorgehoben wurde, waren die übergreifenden Herausforderungen das Ergebnis der Covid-19-Pandemie, bei der die Abriegelungsmaßnahmen im Vereinigten Königreich eine persönliche Interaktion verhinderten. Daher wurde eine Aktivität entwickelt, die online genutzt werden konnte und die Teilnehmer dazu ermutigte, sich aktiv daran zu beteiligen, da die traditionelle Lernmethodik auf persönlichem Lernen basiert.

Besondere Vorteile

Die im Vereinigten Königreich gebräuchlichen Lehrmethoden sind im Allgemeinen die, die unter AFL (Assessment for learning) zusammengefasst werden. In Anbetracht der Verlagerung des Schwerpunkts von einem typischen (physischen) Klassenzimmer auf ein virtuelles Lernumfeld könnte man jedoch argumentieren, dass sich auch die Vorteile sowie die in die Lernsituation integrierten Methoden unterscheiden.

Da die Lernenden die Möglichkeit hatten, die Aktivität bequem von zu Hause aus zu machen, fühlten sie sich entspannter und konnten sich bei der Erledigung der Aufgaben Zeit lassen, anstatt unter Zeitdruck zu stehen.

Ein weiterer Vorteil der virtuellen Arbeit und des Zugangs zu Online-Ressourcen besteht darin, dass die Lernenden die unbegrenzten Ressourcen nutzen können, um ihr Verständnis und ihr Wissen zu einem bestimmten Thema zu vertiefen.

Außerdem profitierten die Lernenden von den Sitzungen, die es ihnen ermöglichten, ihr Verständnis zu vertiefen.

Wie geht es weiter?

Das Konzept der Nutzung eines virtuellen Escape-Rooms in der Bildung wurde seit der Veröffentlichung und Erprobung des WLEC-Modells Lehrkräften, Pädagogen und Erziehungswissenschaftlern gleichermaßen nahegebracht und beworben. Wir haben den Nutzen dieser Lehrmethode hervorgehoben, insbesondere weil sie den Lehrkräften die Flexibilität bietet, sowohl Einzelpersonen als auch Gruppen in einem Klassenzimmer oder virtuell oder in einer Mischung aus beidem zu unterrichten.

Wir haben sichergestellt, dass der Escape Room an einer privaten Schule in London während Workshops für die Schüler eingesetzt wird. Das zeigt auch, dass „Escape Brexit“ die Flexibilität bietet, ein breites Spektrum von Altersgruppen



und Lehrfähigkeiten zu unterrichten.

Darüber hinaus will auch eine private Erwachsenenbildungsstätte den Raum in ihr Angebot integrieren.

Praktische Ratschläge

Spielen Sie das Spiel

Das Spiel ist verfügbar auf:

https://www.bookwidgets.com/play/V290ARAE-iQAFYtYxfAAAA/ECLNKEY/escape-brexit?teacher_id=5843228875030528

Die einfachste Form des Spiels ist, es einfach so zu starten, wie es ist. Sie werden nach Ihrem Namen und einer E-Mail-Adresse gefragt.

Sie erhalten keine speziellen Ratschläge, wie Sie das Spiel spielen sollen. Es ist Teil der Aufgabe, die Website zu erkunden, um herauszufinden, wo Sie anfangen können.

Für komplexere Bildungssituationen, in denen ein Lehrer den Lernfortschritt und die Noten der Teilnehmer verfolgen möchte, wenden Sie sich bitte an die Autoren (E-Mail-Adresse siehe unten) und bitten Sie um Zugang zum Lehrerbereich.

Tipps für die Lehrkräfte

- Man sollte die Passwörter für die verschiedenen Phasen des Spiels bereit haben, um den Teilnehmern zu helfen, wenn sie bei einer Aufgabe nicht weiterkommen. Eine Liste der Passwörter ist in den Materialien zum Herunterladen auf der HYS-Website enthalten.
- Der virtuelle Escape Room kann so eingerichtet werden, dass die Lernenden entweder physisch, virtuell oder in einer Mischung aus beidem daran teilnehmen können. Ratschläge an die Spielleitung differenzieren sich entsprechend. Auf jeden Fall sollte der Spielleiter eine gewisse Vertrautheit mit der Bookwidgets-Plattform haben. Technisch gesehen muss der Spielleiter während des Spiels weder physisch noch online anwesend sein, da der Escape-Room im Grunde alles enthält, was die Spielenden brauchen. Die Erfahrung hat jedoch gezeigt, dass es hilfreich ist, wenn die Lehrkräfte den Lernenden die Möglichkeit geben, sich an einer offenen Diskussion über den im Escape Room behandelten Inhalt zu beteiligen und so ein Gefühl des aktiven Lernens zu schaffen.



Wie man ein solches Spiel selbst einrichtet

Wenn Sie selbst ein solches Spiel erstellen oder unseres in anderen Sprachen nachbauen möchten, benötigen Sie Zugang zu folgendem:

- einen Computer/Laptop;
- Ein Bookwidgets-Konto. Bookwidgets ist eine kommerzielle Internetplattform, die Werkzeuge zur Erstellung und Verwaltung von Spielen anbietet.
- Internetzugang;
- Zugang zu einer Videokonferenzplattform wie MS Teams, Google Classroom, Zoom usw., um virtuelle Klassenzimmer mit einer Gruppe von Lernenden abhalten zu können.

Erforderliche Fähigkeiten: Die Person oder die Gruppe von Personen, die für die Gestaltung und Erstellung der virtuellen Aktivität verantwortlich ist, benötigt einige Kenntnisse in Bezug auf Bookwidgets, eine solide Grundlage des Themas, auf dem die Aktivität basiert (hier: die EU und der Brexit) und schließlich ein grundlegendes Verständnis von IT.

Autoren

Wer hat das entwickelt?

Das West London Equality Centre (WLEC)

84 Uxbridge Road
Ealing, London, W18 8RA,
Vereinigtes Königreich

WLEC ist eine gemeinnützige Organisation, die sich in erster Linie auf die kostenlose Rechtsberatung von Bürgern konzentriert, wobei der Schwerpunkt auf den Menschenrechten liegt.

Die Organisation arbeitet als Basisinstitution, die diejenigen unterstützt, die oft als schutzbedürftig oder nicht in der Lage sind, einen Rechtsbeistand zu suchen. Obwohl die Organisation nicht im engeren Sinne eine Bildungseinrichtung ist, hat sie Wurzeln auch in der Ausbildung von Studenten, in der Vermittlung von Praktika und in der Freiwilligenarbeit und in der Verbreitung juristischer Kenntnisse auch an Laien.

Die Organisation bietet auch wöchentliche Schulungen an und organisiert Veranstaltungen zu projektbezogenen Themen wie Hasskriminalität, Einwanderung, Wohnen und Diskriminierung und anderen. Es werden sowohl allgemeine als auch spezielle Beratungs- und Unterstützungsleistungen



angeboten.

WLEC arbeitet auch eng mit der University of West London zusammen und bietet den Studenten die Möglichkeit, sich in der juristischen Praxis ausbilden zu lassen.

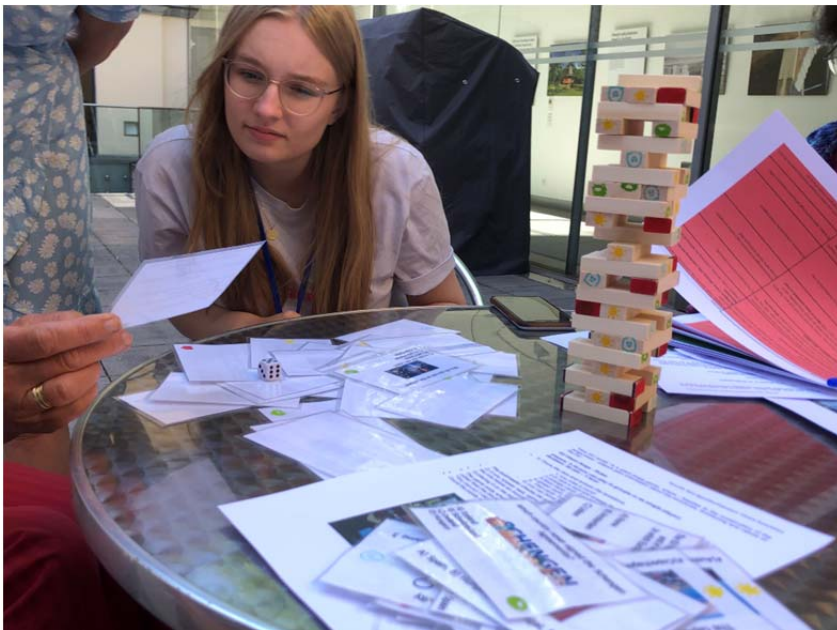
Kontaktperson

Joseph Karauli, Projektleiter bei WLEC, London
Josephkarauli@gmail.com



EU Power Tower

Bauen Sie einen Holzturm und erfahren Sie mehr über die Funktionsweise und die Werte der EU.



Zusammenfassung

Sowohl Jugendliche als auch Erwachsene sind oft verlegen, wenn sie nach der EU gefragt werden. Aber mit Bauklötzen spielt jeder gerne. Das von uns entwickelte Spiel ist eine Kombination aus einem Holzklötzeturm und einem Quiz auf Kartenbasis, bei dem die EU im Mittelpunkt der Fragen steht. Wir haben dieses Spiel als eine unterhaltsame Art des Lernens sowohl mit jungen Erwachsenen als auch mit Senioren getestet.

Hintergrund in Ungarn

Jüngste Untersuchungen zeigen, dass die Wahrnehmung der Europäischen Union in der ungarischen Gesellschaft grundsätzlich positiv ist.¹³ Fast zwei Drittel der Ungarn (65 %) haben eine positive Meinung von der EU, während nur jeder Vierte (25 %) eine negative Sicht auf die EU hat. Die Studien zeigen, dass die eindeutig euroskeptische Regierungskommunikation seit 2010 die überwältigend positive Wahrnehmung der EU in Ungarn nicht umkehren konnte. Die mit Abstand häufigste Antwort (51 %) war „eher positiv“, was darauf hindeutet, dass die europäische Integration nur von einer Minderheit der einheimischen Befürworter der EU-Integration unterstützt wird. Es überwiegt

¹³ Studie der Friedrich-Ebert-Stiftung, 2019
https://www.policysolutions.hu/userfiles/Policy_Solutions_15_ev_utan_EU_es_a_magyar_tarsadalom.pdf

eine mäßig positive Einstellung.

Die negativen Meinungen zur EU zeichnen hauptsächlich das Bild einer dysfunktionalen, riesigen, überregulierten Maschine, während die positiven Antworten eine starke, unterstützende, friedliche Gemeinschaft zeigen.

Darüber hinaus gab es Hinweise darauf, dass Menschen in Ungarn meinen, die Europäische Union „greife“ Ungarn an.

Mit steigendem Bildungsniveau steigt auch die Neigung, die EU als positiv zu sehen und für die Mitgliedschaft in ihr zu stimmen. Während etwas mehr als die Hälfte der Personen mit einem Bildungsabschluss der 8. Klasse den Beitritt Ungarns Landes bestätigen würde, sind es bei den Personen mit einem Hochschulabschluss fast drei Viertel.

Männer (68 %) äußern sich etwas positiver über die EU als Frauen (63 %), wobei jedoch hinzuzufügen ist, dass bei letzteren die Quote der Nichtbeantwortung deutlich höher ist. Obwohl die positiven Meinungen in allen Altersgruppen überwiegen, gibt es einen deutlichen Altersunterschied zwischen jungen und älteren Menschen. Während 73 % der unter 30-Jährigen positiv über die EU denken, liegt der Anteil der älteren Menschen, die positiv denken, bei 73 %. Die höhere Quote bei den jungen Menschen könnte darauf zurückzuführen sein, dass diese Altersgruppe die meiste Erfahrung mit dem Studium oder der Arbeit im Ausland hat oder potenziell am ehesten von einem der Hauptvorteile unserer EU-Mitgliedschaft – der Mobilität innerhalb der EU – profitieren kann.

**Wie wird die EU
dadurch greifbarer?**

Wer das Power-Tower-Spiel spielt, macht sich Gedanken über die wichtigsten Fakten der Europäischen Union. Die Fakten als solche mögen „trocken“ und „langweilig“ erscheinen, aber das Setting mit einer Gruppe von Menschen, die um einen Tisch herum sitzen und mit den Holzstäben jonglieren, um den Turm zu verändern und höher zu bauen, ist eine angenehme Erfahrung. Die Leute fangen an, über die auf den Karten gestellten Fragen zu diskutieren und machen so eine positive „europäische“ Erfahrung.





Mehr Spaß mit größeren Türmen: Hier sieht man unsere selbstgefertigten Holzriegel. Sie sind sowohl für Junioren als auch für Senioren attraktiv und ziehen die Leute bei öffentlichen Veranstaltungen an.

Geschichte

Wir – *Nevelök Háza Edyesület* in Pécs, Ungarn – verwenden seit mehreren Jahren ein Holzturm-Spiel¹⁴ für Bildungszwecke, insbesondere um Fragen der Chancengleichheit zu diskutieren. Eine verbesserte Version unseres Ansatzes ist nun das Spiel *Tower Power*, das im Rahmen des Projekts *Have Your Say* entwickelt wurde.

Das EU-Power-Tower-Spiel wurde zunächst mit jungen Erwachsenen getestet. Dann hatten wir das Bedürfnis, es mit angepassten Fragen auf die Altersgruppe der Senioren auszuweiten. Der Grund dafür ist, dass wir festgestellt haben, dass die beiden Altersgruppen einen unterschiedlichen Zugang zu Wissen über die EU haben: Die jüngere Gruppe ist noch nicht mit der EU vertraut, während die älteren noch nicht in der Lage waren, sie zu verstehen oder sich ausreichend mit ihr vertraut zu machen, aber eine breitere Lebenserfahrung haben.

In Ungarn ist es besonders wichtig, sich mit der Funktionsweise der EU zu befassen, da die ungarische Regierung über die Medien viele negative und irreführende Informationen über die EU

¹⁴ Bekannt und kommerziell erhältlich unter dem Namen „Jenga“, aber man kann die Holzklötze leicht selber anfertigen.

verbreitet, was in den Köpfen der ungarischen Bevölkerung zu vielen falschen Vorstellungen führt. Dies kann nur durch einen informellen, nicht erzwungenen Dialog und Meinungs austausch korrigiert werden.

EU-Power-Tower wurde entwickelt, um dies zu unterstützen.

Innovation

Ein Aspekt der Innovation besteht darin, dass mit den extra-großen Holzriegeln jeder spielen will, wenn er sie sieht. Zweitens haben wir Spaß und Spielfreude mit Grundwissen kombiniert, und da wir stets in Teams spielen, vermeiden wir die Situation, dass jemand sich schämen müsste, wenn er eine Antwort nicht weiß.

Die Fragen und Aufgaben (auf Papierkarten gedruckt) wurden so konzipiert, dass sie den Bildungsbedürfnissen verschiedener Nutzergruppen entsprechen. Wir haben Fragen zu vier verschiedenen Ebenen der Erfahrung mit der EU erstellt.

Zielgruppe

Zielgruppe von EU-Power-Tower sind Erwachsene jeden Alters. Auch Kinder können es spielen, obwohl das Thema natürlich zumindest ein gewisses Interesse am Thema der politischen Bildung voraussetzt.

Prüfung

Während der Entwicklung und Erprobung dieses Spiels haben wir es mit zwei verschiedenen Altersgruppen getestet: Studenten und Senioren (im Ruhestand). Wir spielten mit den Studenten auf dem Campus bei Festen und mit den Senioren bei Clubaktivitäten in unserem Gemeindezentrum.

Erfahrungen aus den Testläufen

Der Spielleiter sollte die Art und Weise, wie das Spiel geleitet wird, immer an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen.

Wir haben festgestellt, dass jüngere Spieler den Spielleiter brauchen, um das Spiel so angenehm und spannend wie möglich zu gestalten. Jungen Menschen sollten so viele Herausforderungen wie möglich gestellt werden, damit sie bei der Sache bleiben.

Im Gegensatz dazu brauchen die Senioren mehr Geduld und Ruhe, um über die Probleme zu sprechen und gemeinsam darüber nachzudenken. Sie müssen auch ermutigt werden, sich zu trauen zu antworten.

Benötigte Zeit

Ein Spiel dauert im Durchschnitt 1,5 Stunden, wobei der Turm mehrmals umfallen kann und das Spiel dann mit denselben Spielern neu beginnt. Die Spieler erhalten für verschiedene gelöste Aufgaben verschiedene Punkte, und am Ende werden



die Punkte zusammengezählt und ein Gewinner ermittelt (die Punktevergabe wird in den Regeln unten beschrieben).

Materialien

Sie benötigen:

- Ein Würfel mit farbigen Flächen. Oder wenn Sie nur gewöhnliche Würfel mit 1-6 Augen haben: Legen Sie ein Blatt Papier für alle sichtbar auf den Tisch, das die Zahlen mit sechs Farben verbindet; verwenden Sie rot, blau, grün, gelb, plus zwei weitere, z.B. schwarz und weiß.
- Holzturm-Spiel: gleich große, stabförmige Holzklötze, um daraus einen Turm zu bauen; Sie können ein handelsübliches Set verwenden („Jenga“) oder ein eigenes Set herstellen. Die Klötze sind an den Schmalseiten mit sechs Farben markiert (wie der Würfel). – Für unsere Riesenversion verwenden wir Holzstäbe von 18 x 6 x 3 Zentimetern.
- Ein Satz Karten mit Fragen und Aufgaben. Diese stehen auf der *Have Your Say*-Website zum Download bereit.¹⁵ Sie können sie ausdrucken. Sie müssen sie auf der Rückseite mit den Farben beschriften und sich dabei an die im Download-Paket enthaltene Referenztafel halten.
- Wenn Sie als Spielleiter nicht sicher sind, ob die Antworten richtig sind, verwenden Sie das Lösungsblatt, das in der Anleitung (zum Herunterladen) enthalten ist.

Vier Kategorien von Karten

In unserem Kartensatz gibt es Aufgaben mit vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden, die durch Farben gekennzeichnet sind (rot, grün, gelb, blau).

- Rot kennzeichnet die schwierigsten und komplexesten Fragen; die Spieler können die richtige Antwort aus bis zu 4 Optionen wählen. Für die Beantwortung dieser Frage gibt es 5 Punkte.
- Grün kennzeichnet leichtere Fragen zum Grundwissen; auch hier können die Spieler aus mehreren Optionen wählen. – 4 Punkte.
- Gelb sind die einfachsten Fragen; wieder mit Multiple Choice, aber am leichtesten zu beantworten. Sie vermitteln den Teilnehmern ein Erfolgserlebnis. – 2 Punkte.
- Die blauen Karten nehmen die Teilnehmer aus dem Frage-

¹⁵ www.haveyoursay-erasmus.eu



Antwort-Spiel heraus; stattdessen fordern sie die Teilnehmer auf, entweder ein genanntes Konzept (z. B. Diskriminierung) zu erklären oder darüber zu diskutieren (z. B. „Diskutiere: Alle Menschen sind frei und gleich“). Die Diskussion findet dann mit den anderen Spielern statt. – 3 Punkte.



Karten aus der Vorlage ausgedruckt und zugeschnitten.

Anzahl der Spieler

Das Spiel kann mit 3-16 Spielern gespielt werden, technisch gesehen sogar mit mehr, aber wie würde man sie um einen Tisch versammeln und sie bei der Stange halten? Ein typischer Aufbau wäre für 4-8 Spieler.

Wie man es spielt

Aufbau

In der Mitte des Tisches wird ein Turm aus Holzstäben aufgebaut, in der Regel mit sich kreuzenden Lagen von je 3 Stäben.

Die Karten werden in Stapeln für jeweils eine Farbe (rot, grün, gelb, blau) mit der Rückseite (farblich markierte Seite) nach oben auf den Tisch gelegt.

Die Spielleiterin erklärt die Regeln des Spiels. Sie erklärt auch, warum es wichtig ist, die grundlegende Funktionsweise und die Institutionen der EU zu kennen, versichert den Teilnehmern aber, dass das Erlernen der Spielregeln dieses Mal sehr viel Spaß machen wird.

Spielregeln

Die erste Spielerin würfelt. Dann muss sie zwei Dinge nacheinander tun:

- 1) Welche Farbe auch immer geworfen wird, sie muss einen Stein dieser Farbe aus dem Turm nehmen, ohne dass der Turm



zusammenbricht.

2) Dann zieht sie eine Karte der gleichen Farbe und beantwortet sie.

Beantwortet sie die Frage richtig, darf sie ihren Klotz auf die Spitze des Turms setzen (+1 Punkt). War die Antwort falsch, bleibt der Klotz bei der Spielerin (-3 Punkte), es sei denn, sie entscheidet sich für eine zusätzliche 5-Punkte-Frage (rote Karte) und beantwortet diese richtig.

Blöcke, die mit dem Spieler auf dem Tisch liegen bleiben, zählen bei der Wertung -3 (minus 3) Punkte, es lohnt sich also, sie zurückzustellen.

Würfeln und die schwarze Seite (oder eine 1) erhalten: die Runde überspringen.

Wenn du würfelst und die weiße Seite (oder eine 6) erhältst, nimmst du eine Karte deiner Wahl oder würfelst erneut.

Ein Klotz, der vom Turm fällt (außer dem, den der Spieler gerade bewegt): -5 (minus 5) Punkte.

Das Einstürzen des Turms schlägt mit -10 (minus 10) Punkten zu Buche.

Wenn der Turm zusammenbricht, endet das Spiel und kann mit einer neuen Aufstellung wieder begonnen werden.

Das Spiel wird idealerweise mehrmals mit der gleichen Gruppe gespielt. Die Wiederholung hilft dann, das erworbene Wissen zu verankern.

Am Ende des Spiels zählt der Spielleiter die Punkte zusammen und führt eine Abschlussdiskussion mit den Spielern darüber, wie sie das Spiel fanden, was sich ihrer Meinung nach verändert hat und welche Fakten für sie am interessantesten waren.

Aufgaben des Spielleiters

Die Rolle des Spielleiters ist wichtig. Dies sollte eine Person mit guter staatsbürgerlicher Bildung und Vertrautheit mit der EU sein, die bereit ist, alle Fragen zu beantworten und in der Lage ist, den Spielern mit zusätzlichen Informationen, interessanten Fakten und Zahlen zu helfen und so den Lernprozess zu erleichtern. Der Spielleiter regt Diskussionen und Debatten an und hilft dabei, die Teilnehmer so weit wie möglich einzubinden.

Eine Aufgabe des Spielleiters ist es auch, die Spielenden auf freundliche, einfühlsame Weise zu den richtigen Antworten zu führen und sie zum Dialog zu ermutigen. Es ist sehr wichtig, die Informationen in einer leicht verständlichen, spielerischen Art



Kontaktaufnahme und Motivierung der Teilnehmer	<p>und Weise zu vermitteln, so dass die Menge an Informationen für die Teilnehmer nicht entmutigend ist.</p> <p>Unsere eigene Methode ist es, das Spiel an Orten zu spielen, an denen die Menschen (Zielgruppe) standardmäßig versammelt sind. Für junge Menschen sind dies Universitäten, Schulen, Festivals usw. Für Senioren gehen wir in Seniorenclubs und zu öffentlichen Veranstaltungen wie Stadtfesten. Unser Riesenturm aus Holz lädt alle zum Spielen ein.</p> <p>Auf Festivals bieten wir auch Geschenke wie Kugelschreiber, Notizbücher, Schokolade und Informationsmaterial über die EU an.</p> <p>Das Spiel kann zu zweit oder in kleinen Gruppen gegen andere Gruppen gespielt werden, so dass die Teilnehmer bei der Beantwortung der Fragen zusammenarbeiten können. Das stärkt das Engagement und hilft, Schüchternheit zu überwinden.</p> <p>Die Aufgabe des Spielleiters besteht darin, die Teilnehmer zum Spiel einzuladen und eine Umgebung zu schaffen, in der sich alle wohl fühlen. Sich wohl zu fühlen ist ein wichtiger Teil des Lernprozesses.</p>
Erwartete Auswirkungen auf die Lernenden	<p>Das Spiel macht den Spielern klar, dass das Lernen über die EU interessant und aufregend sein kann und dass sie nicht etwas Unfassbares und Unverständliches ist. Es weckt Neugier, Erfolgserlebnisse und Sympathie für die Funktionsweise der EU. Wenn ich etwas verstehe, macht es mir weniger Angst oder Furcht. Das Spiel macht mich mit grundlegenden Informationen vertraut, aber es legt auch den Grundstein für kritisches Denken; es bringt mich auf den Weg des Wissens.</p>
Testdurchgänge (Statistik)	<p>Im Rahmen des HYS-Projekts haben wir 14 Spieltests mit jeweils 10-12 Teilnehmern durchgeführt,¹⁶ darunter 3 Mal mit Universitätsstudenten (jungen Erwachsenen) und 3 Mal mit älteren Menschen.</p> <p>Gelegenheiten, bei denen wir das Spiel angeboten haben, waren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 x Festival „Lernende Stadt“, Pécs, 2022 - 2 x Universität von Pécs - 1 x Orfú Musikfestival, Orfú - 2 x Clubaktivität im Haus der Bürgergemeinschaften, Pécs

¹⁶ Zeit, die der Einzelne für die Tätigkeit aufwendet, insgesamt 210 Stunden.





Das Spiel mit einer Gruppe von Senioren zu spielen. Hier wird statt unseres großen Turms ein kleiner aus käuflichen Klötzchen verwendet.

**Beobachtungen
aus den Tests**

Die ungewöhnliche Größe unseres selbstgebauten Holzklötzturms ist die große Attraktion des Spiels. Wenn es keine Möglichkeit gibt, so große Klötze zu beschaffen oder anzufertigen, kann das Spiel natürlich auch mit einem handelsüblichen Bauklötz-Satz (Jenga) gespielt werden. Allerdings haben wir festgestellt, dass es vor allem für Senioren schwierig sein kann, die normal großen (sprich kleinen) Klötze zu plazieren, was ein weiteres Argument dafür ist, sich die Mühe zu machen und selbst einen größeren zu bauen.

Besondere Vorteile

Wie wir gehofft hatten, war das Spiel bei allen Gruppen ein großer Erfolg. Sie fanden es informativ und unterhaltsam und wollen es gerne wieder spielen. Aufgrund der Einfachheit des Spiels ist die Methode leicht weiterzugeben und kann eigentlich überall eingesetzt werden.

Anstelle des riesigen *Jenga* kann auch ein normal großer Satz Holzklötze verwendet werden.

**Besondere
Schwierigkeiten und
Probleme**

Das größte Hindernis für uns war die Ausbreitung des Corona-Virus während der Durchführung des HYS. Wir mussten viele der geplanten Programme und Veranstaltungen absagen. Es hat einige Zeit gedauert, bis sich das Leben wieder normalisiert hat und wir wieder persönliche Gruppen organisieren konnten. Dieses Spiel kann nicht online gespielt werden.

Wie es weiter geht

Das Spiel wurde in die Spielebibliothek des Vereins aufgenommen, so dass wir es bei verschiedenen Ausflügen, Festen und Schulprojekten einsetzen können.

Wir verleihen sie auch an andere Vereine und Organisationen zum Testen und Benutzen.

Außerdem organisieren wir Aktivitäten mit Senioren, da wir planen, ein Seniorenservicezentrum mit verschiedenen Dienstleistungen für ältere Menschen einzurichten, um sie aktiv zu halten, z. B. Gesellschaftsspiele, Seniorentanzclubs, Bridge / Kartenspiele, soziale Hilfe usw. Der EU-Power-Tower ist eines unserer neuesten Projekte in diesem Bereich.

Praktische Ratschläge**Anweisungen**

Ausführliche Anweisungen finden Sie in der separaten Pdf-Datei in den Materialien zum Herunterladen.

Tipps zum Spielen

- Je nach Altersgruppe kann das Spiel auch so gespielt werden, dass die schwierigeren Fragen zuerst übersprungen werden. In unserem Fall in Ungarn haben sich zum Beispiel die roten Fragen oft als zu schwierig für Senioren erwiesen.
- Wenn möglich, lohnt es sich, mehrmals mit einer bestimmten Gruppe zu spielen, um das Wissen zu festigen.
- Jeder kann dem Spiel neue Karten (Fragen) hinzufügen und so den Schwierigkeitsgrad an eine bestimmte Gruppe von Spielern anpassen. Eine der Vorlagen zum Download ist ein Word.docx, das leicht bearbeitet werden kann.

DIY-Materialien**Holzklötze**

Die große Version des Holzklotzturms (Jenga) ist nicht im Handel erhältlich. Er muss von einem Schreiner oder Heimwerker aus Holz gefertigt und dann bemalt werden (Bemalung auf den Endflächen). Unsere Version besteht aus 60 Holzklötzen im Maße 18 x 6 x 3 Zentimeter (Seitenverhältnis 6 x 2 x 1). Die Endflächen der Blöcke sind in vier verschiedenen Farben (rot, grün, gelb, blau) bemalt.

Großer Würfel

Für noch mehr Spaß benutzen wir auch einen selbstgebauten großen Würfel aus Holz, dessen Seiten blau, gelb, grün und rot bemalt sind.



Autoren

Wer hat es entwickelt?

Nevelők Háza Egyesület (NHE) – Verein des Bildungszentrums
„Haus der Bürgergemeinschaften“

Szent István tér 17
7624 Pécs, Ungarn

NHE ist seit 1993 auf der Grundlage einer Vereinbarung mit der Stadtverwaltung von Pécs (Ungarn) als gemeinnütziger Verein tätig und betreibt das Haus der Bürgergemeinschaften (www.ckh.hu), das sich zu einer Hochburg der Gemeindearbeit hat: Es vereint an die 100 registrierte Bürgerorganisationen.

Wir setzen uns dafür ein, dass der Grundsatz der Chancengleichheit für alle Bürgerinnen und Bürger als fester Bestandteil der Demokratisierung und der Schaffung einer offenen Gesellschaft in der öffentlichen Politik und den damit verbundenen Praktiken verankert wird.

Mehr über uns: siehe unser Porträt auf der HYS-Website.

Kontaktperson

Csilla Anna Vincze
csilla.vincze@ckh.hu

