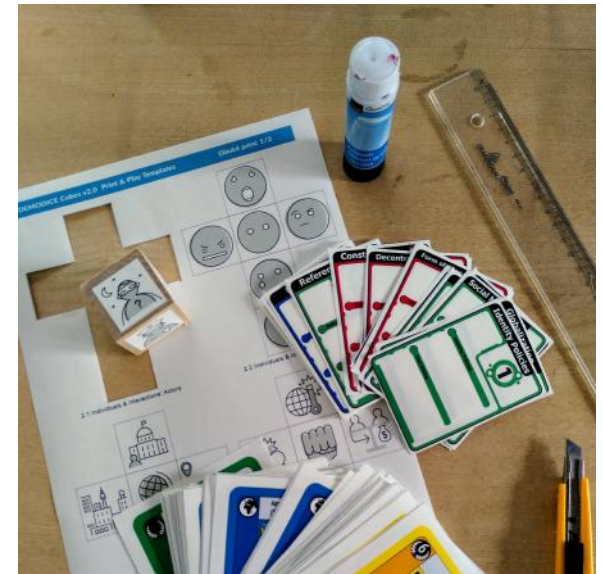


# DEMOGAMES

Demokratie und Spiele: Analoge und digitale  
spielbasierte Lerninstrumente für die Jugendarbeit  
(2019-22)



# DEMOGAMES



Konsortium

GIGA (D)

Demokreative (CH)

Intercultural Institute IIT (RO)

DARE (NL)

DA2 Trucados (ESP)

CGE Erfurt (D)

Finanzierung:

Erasmus+ Programm der EU

# DEMOGAMES



Ziele: Demokratie-Kompetenzen durch wirkungsvolle, spielbasierte Instrumente fördern

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene mit oder ohne Vorwissen zu Demokratie

Ergebnisse:

- Democracy-Game-Box
- Handbuch für Trainer:innen
- Trainingswochen für Zielgruppe
- Ausbildungswoche für Praktiker:innen

# DEMOGAMES



Ziele: Demokratie-Kompetenzen durch wirkungsvolle, spielbasierte Instrumente fördern

Zielgruppe: Jugendliche und junge Erwachsene mit oder ohne Vorwissen zu Demokratie

Ergebnisse:

- **Democracy-Game-Box**
- Handbuch für Trainer:innen
- Trainingswochen für Zielgruppe
- Ausbildungswoche für Praktiker:innen



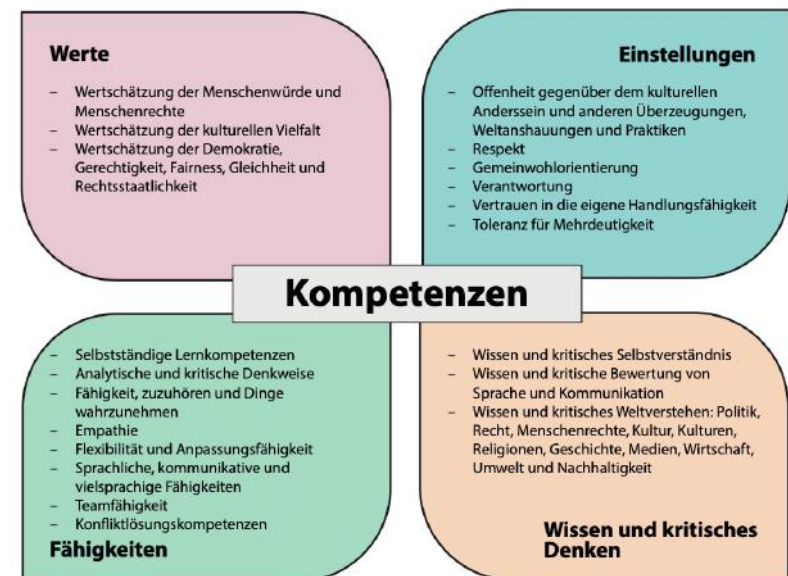
# Demokratie- Kompetenzen und die



DEMOCRACY  
GAME BOX

## Wozu der Referenzrahmen Kompetenzen für eine demokratische Kultur?

- Internationales Setting
- Ganzheitlichkeit
- Praxisorientierung
- Handlungsorientierung



# Demokratie- Kompetenzen und die



DEMOCRACY  
GAME BOX

- DEMODICE – Demokratie-Erlebnisse erzählen
- DRAW-THE-LINE – Ein- und Ausschluss erfahren
- OBSERVERS (1) - Demokratie-Geschichten erraten
- OBSERVERS (2) - Demokratie-Geschichten erraten
- PARTICIPEDIA – Partizipationsformen entdecken
  
- VERTIEFUNG – Demokratie-Kompetenzen und Projekt  
DEMOGAMES

→ Spiele und Vertiefung in Breakout-Räumen



DEMOCRACY GAME BOX  
*by demogames*

# DEMODICE

*Präsentiert von Sabine Jenni, Co-Projektleiterin DEMOGAMES Demokrative*

- Würfelspiel zum Story-telling
- Spieler:innen tauschen sich aus und reflektieren ihre Erfahrungen mit Demokratie sowie ihre Wünsche und Ideen für eine demokratische(re) Zukunft
- Material: 3 Würfel politisches System  
3 Würfel Individuen und Interaktionen  
3 Würfel Kontext  
2 Spezialwürfel (Pandemie und Nachhaltigkeit)



## Spielsituationen und Demokratie-Kompetenzen:

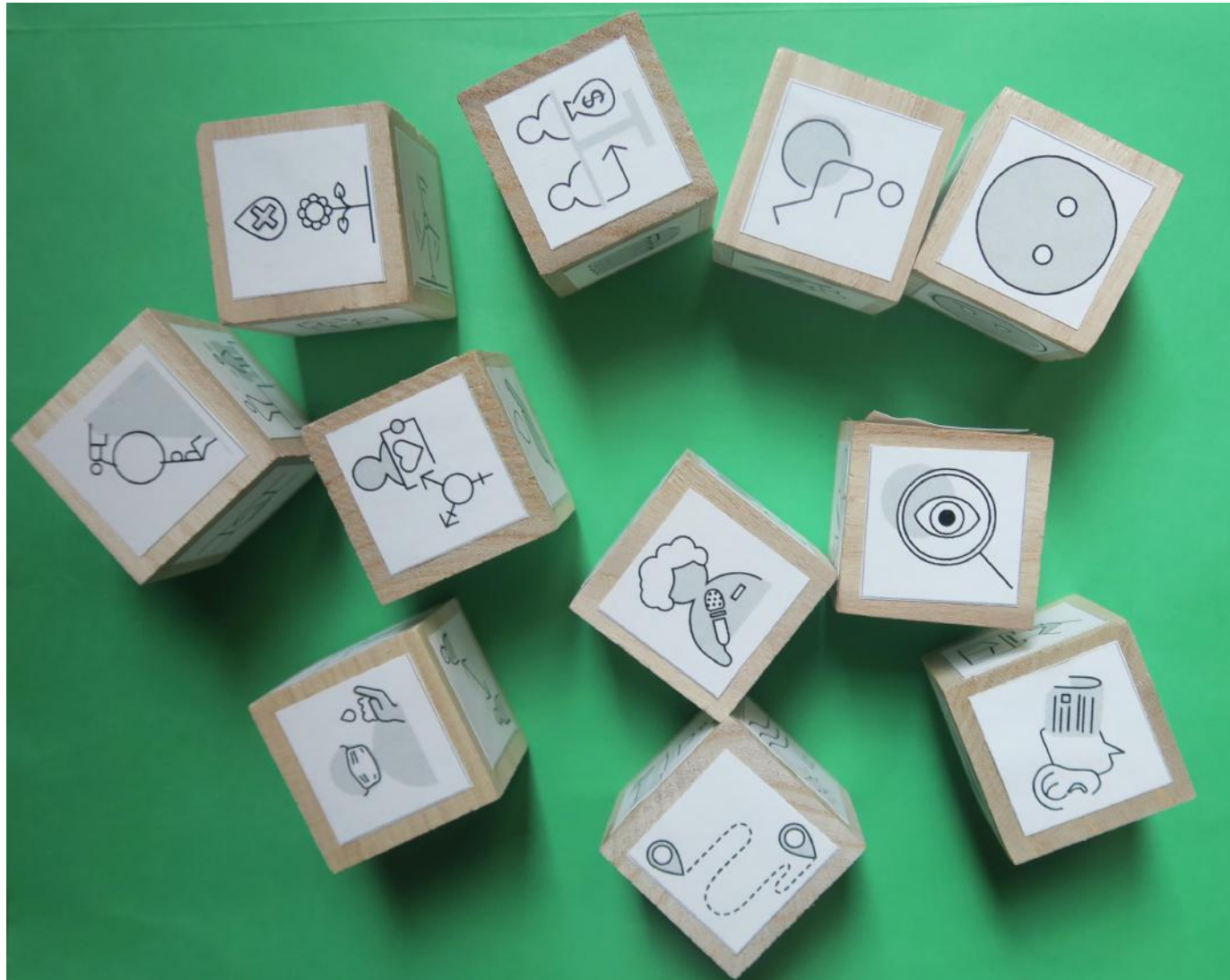
- Die Spieler:innen erzählen eine persönliche Erfahrung mit Demokratie und fördern somit ihr **kritisches Selbstverständnis**.
- Der/die Erzähler:in trainiert **sprachliche und kommunikative Fähigkeiten**, die Zuhörer:innen trainieren **Zuhör- und Wahrnehmungsfähigkeiten**.
- In der Reflexionsphase werden die Vorteile der Unterschiedlichkeit der Geschichten und damit die **Wertschätzung von kultureller Vielfalt** und die **Offenheit gegenüber dem Anderssein** vermittelt.



# DEMODOICE



DEMOCRACY  
GAME BOX





DEMOCRACY GAME BOX  
*by demogames*

# DRAW THE LINE

*Präsentiert von Patrik Kessler, Entwicklungsteam Draw-the-line  
& Vorstandsmitglied Demokrative*

- Spiel über Ein- und Ausschluss von Einzelpersonen und Gruppen, über den Wettbewerb zwischen Akteuren in der Gesellschaft und im politischen System.
- Der Spielablauf ist einfach - die Schwierigkeit besteht darin, zu entscheiden, wie man handelt. Mit oder gegen die anderen Spieler? Werden Pläne und Versprechen gemacht? Wird Wort gehalten?

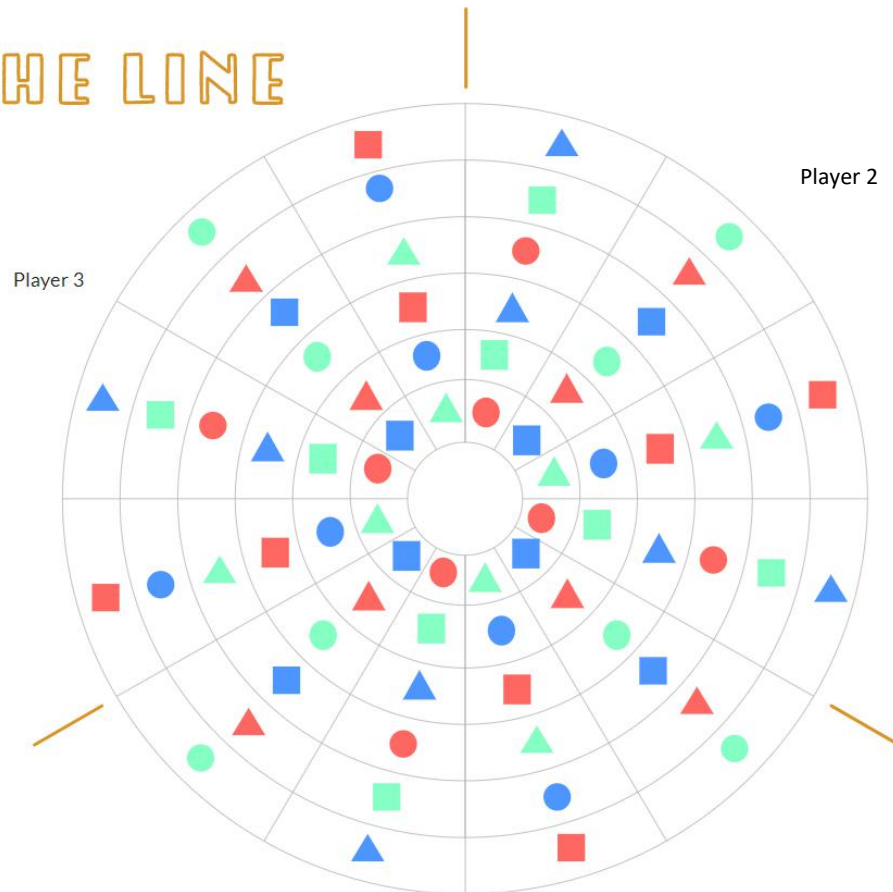
# DRAW THE LINE



DEMOCRACY  
GAME BOX

## DRAW THE LINE

For 3 players, use the indicated marks.  
For a different number of players, create equal shares (e.g. quarters for 4 players) before you start.



Player 1

Draw The Line prototype v1.0 board2



## Spielsituationen und Demokratie-Kompetenzen:

- **Flexibilität und Anpassungsfähigkeit:** Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler:innen ihre Strategie aufgrund der Konsequenzen von eigenen Entscheidungen sowie als Reaktion auf veränderte Umstände anpassen.
- **Gemeinwohlorientierung:** Je nach Spielvariante müssen die Spieler:innen mit anderen zusammenarbeiten (601) und sich mit den Mitspieler:innen für ihr gemeinsame Interessen einsetzen.



DEMOCRACY GAME BOX  
*by demogames*

# OBSERVERS

*Präsentiert von Johanna Flach und Laura Junglas, Entwicklungsteam Observers*

- Kartenbasiertes Rätselspiel mit dem Ziel über Werte und Herausforderungen in demokratischen Ländern und Gesellschaften nachzudenken
- Basierend auf realen Geschichten
- Weckt Neugierde und trainiert analytisches und kritisches Denken in Bezug auf aktuelle Entwicklungen in Demokratien



## Spielsituationen und Demokratie-Kompetenzen:

- Die Notwendigkeit, mit unklaren Situationen und unvollständigen Informationen umzugehen, fördert die **Toleranz gegenüber Mehrdeutigkeiten** und eine **analytische und kritische Denkweise**.
- Durch das Zuhören und die Suche nach Hinweisen entwickeln die Spieler:innen ihre **Zuhör- und Wahrnehmungsfähigkeiten**.
- Durch die Reflexion herausfordernder Situationen in Demokratien erarbeiten Spieler:innen **Wissen und kritisches Verstehen in Bezug auf Demokratie**.



# OBSERVERS



DEMOCRACY  
GAME BOX





DEMOCRACY GAME BOX  
*by demogames*

# PARTICIPEDIA

*Präsentiert von Saskia Ruth-Lovell, Projektleiterin DEMOGAMES*

- **Kartenbasiertes Sammelspiel** mit dem Ziel über Werte und Herausforderungen demokratischer Gesellschaften nachzudenken
- Basierend auf realen Geschichten (***participedia.net***)
- Weckt Neugierde und trainiert analytisches und kritisches Denken in Bezug auf **aussergewöhnliche Partizipationsmöglichkeiten** in Demokratien







## Spielsituationen und Demokratie-Kompetenzen:


- Der Fokus auf verschiedenste Formen politischer Partizipation vermittelt die **Wertschätzung jedes Einzelnen als Teil einer demokratischen Gemeinschaft.**
- Die Auseinandersetzung mit realen Beispielen politischer Partizipation aus der ganzen Welt fördert die **Offenheit für kulturelles Anderssein und andere Praktiken.**
- **Flexibilität und Anpassungsfähigkeit** wird trainiert, wenn die Spieler:innen ihre eigene Strategie an die Handlungen der Mitspieler:innen anpassen müssen.

# PARTICIPEDIA



## Working with the Participedia webpage

 **The Democracy Project:**   
Youth Participation & Democratic Education



Select identical icons ● for VP.  
Scoring: Your largest Set scores  
0/3/9/16/20/36/42 VP.

Select different icons ● for VP.  
Scoring: Your largest Set scores  
0/1/3/5/9/16/25/36 VP.

**CASE**

*Experiential and immersive Education*

A youth-led project which allowed a group of high school students to become more democratically involved in the regional school board. The project changed the way high-level school decision are made by including student representatives in the process.



CASE

The Democracy Project:  
Youth Participation and  
Democratic Education  
(Burnaby, British Columbia)

Updated June 13, 2020

# DEMOGAMES



## Nächste Schritte



- **Jugendaustausch Demokratie & Spiele**  
Almunecar (ESP) 28.11. – 04.12. 21  
(ausgebucht)
- **Train-the-trainers Woche** in Timisoara (RO) im März 2022, Ausschreibung folgt im Januar
- **DEMOGAMES SwissEdition**,  
Erstellung eines Begleithefts für  
Einsatz der Demogames in der Schweiz,  
Kooperationspartner willkommen

## Weitere Infos & Kontakt

- [www.demokreative.ch/demogames](http://www.demokreative.ch/demogames)
- Newsletter Demokreative abonnieren:  
[newsletter-join@demokreative.ch](mailto:newsletter-join@demokreative.ch)