



## Spielend Demokratie erlernen

In einer wöchentlichen Arbeitsgemeinschaft setzen sich die Schüler\*innen der siebten bis neunten Klasse mit Demokratie und diskriminierender Sprache auseinander. In der AG werden zwei Spiele entwickelt, die von allen Klassenstufen der Schule gespielt werden können. Ein Ziel der Spiele ist das Vertiefen von Verständnis über Demokratie und diskriminierende sprachliche Äußerungen sowie Vorurteile aufzudecken und sich spielerisch mit ihnen auseinanderzusetzen. Zu Beginn werden mögliche Spielideen der Schüler\*innen gesammelt und weiterentwickelt. Auf dieser Grundlage entsteht ein Memoryspiel, bei demen Fotos von Prominent\*innen Karten mit Zuschreibungen zugeordnet werden sollen. Im Spiel setzen sich die Spieler\*innen mit dem Thema „Vorurteile“ auseinander. Eine zweite, von den Schüler\*innen umgesetzte Idee ist als Brettspiel angelegt. In der ersten Spielebene geht es um Basiswissen zu Demokratie; in einer zweiten Ebene müssen Fälle des Schulalltags möglichst demokratisch geregelt werden. Während des AG-Zeitraums sind die Schüler\*innen bei einem Theaterstück und bei einem Empfang des Openion-Projekts im Schloss Bellevue. Diese Veranstaltungen dienen dazu, den Horizont der Teilnehmer\*innen zu erweitern und die Auseinandersetzung mit demokratischen Fragestellungen von mehreren Blickwinkeln zu betrachten. Die Schüler\*innen der AG helfen dabei, die Spiele in anderen Klassen vorzustellen und binden die Schulgemeinschaft mit ein. (MB)



### Wo fand das Projekt statt?

Carl-Diercke-Oberschule Kyritz  
(Brandenburg)

### Wie lange dauerte das Projekt?

Jahresprojekt



### Kontakt zum Projekt

Pritzwalker Straße 19  
16866 Kyritz

### Webseite der Schule/des Projekts

<https://www.dierckeschule.de/>

