

QUARARO – Mit Spiel und Spaß Demokratie erlebbar machen

Tanja El Ghadouini

Als 2017 drei junge Musliminnen im Heilbronner Büro der RAA Berlin (Regionale Arbeitsstellen für Bildung, Integration und Demokratie e.V.) saßen und an ihrem Spiel tüftelten, war noch nicht absehbar, welch große Kreise ihr Projekt ziehen würde. Der Wunsch nach einer Spielentwicklung entstand in einem Präventionsprojekt, bei dem muslimische Jugendleitungen in ihrer Jugendarbeit weiter qualifiziert und in der darauffolgenden Phase vor die Aufgabe gestellt wurden, ein eigenes Projekt zur Stärkung ihrer Jugendarbeit umzusetzen. Esra, gerade fertig mit ihrem Lehramtsstudium, äußerte Anfang 2017 den Wunsch, im Rahmen dieser Projektphase ein Spiel zu entwickeln, mit dem sie auch in Schulklassen arbeiten könnte. Groß sollte es sein und nicht am Tisch gespielt werden. Es sollte Menschen zusammenbringen und Spaß machen. Dass es am Ende ein Demokratielernspiel werden würde, war ein überraschender Plot Twist. Kann Demokratie Spaß machen? QUARARO zeigt, dass es geht.



Abbildung 1: © RAA Berlin

QUARARO heißt entscheiden

Der Name QUARARO leitet sich ab vom türkisch-arabischen Wort für »Entscheidung« und trägt so das muslimische Erbe der Entwicklerinnen in die demokratiepädagogische Welt. Allein diese Geschichte ist bereits eine Besonderheit, denn Musliminnen und Muslime erleben oft die Zuschreibung, dass sie Demokratie erst noch lernen müssten. Dass sie einen wertvollen Beitrag zu Demokratie leisten und Demokratiebildung mit innovativen Ansätzen unterstützen können, zeigt unter anderem QUARARO.

Das Spiel kommt in einer überdimensionalen, gelben Filztasche, enthält eine ca. 2m x 3m große Plane, 12 große QUARARO-Karten und mehrere Moderations- und Informationskarten. Ziel ist es, dass eine Gruppe von 10-15 Personen sich durch die vier Spielebenen spielt und dabei vier Hilfsmittel demokratischer Entscheidungsformen nutzt: Den Mehrheitsentscheid, die Parlamentarische Vertretung, den Konsens oder das Systemische Konsensieren (1). Die Aufgaben, auf die die Entscheidungsformen angewendet werden müssen, sind Dilemma-Aufgaben aus einem gewählten Themengebiet. Besonders gemeinschaftsstärkend dabei ist, dass die Gruppe nicht gegeneinander spielt, sondern als Gesamtgruppe agiert und als solche eine Entscheidung fällen muss. Da es Dilemma-Aufgaben sind, gibt es dabei weder richtig noch falsch, sondern die Lösung, die die Gruppe für sich erarbeitet, ist die Lösung, die für sich richtig ist.

»Das sind Fragen, die aus der Lebenswelt der Jugendlichen stammen. Da geht es in der ersten Stufe vielleicht um das Thema Freundschaft, in der nächsten Stufe um ein Mobbing-Problem. Es wird immer schwieriger und in der allerletzten Stufe kommt dann eine Notfallsituation. Zum Beispiel: Bei einer Bergwanderung ist ein Unfall passiert: Wen schickt die Gruppe, um Hilfe zu holen? Den schnellsten Läufer? Den erfahrensten Wanderer? Den zuverlässigsten Freund? Die Gruppe muss gemeinsam eine Entscheidung treffen. Eine andere Aufgabe ist: Ihr macht eine Reise und habt noch eine Fahrkarte übrig. Wem würdet Ihr sie geben? Jemandem, der seine Oma lange nicht gesehen hat; jemandem, dessen Eltern geschieden sind... und so weiter. Da muss die Gruppe abwägen.«

(Esra im Interview, Jugendarbeit-staerken.de – 2019)

Spannend wird im Spielverlauf die Reflexion einer jeden Entscheidung, die in Bezug auf Gruppendynamik, Entscheidungsform und/oder Inhalt neue Erkenntnisse für die Gruppe bereithält. So wird jede Spielerunde ein wertvolles und sehr individuelles Spielerlebnis, in dem die Spielenden sich mit neuen Themen, ihrer sozialen Kompetenz und ganz spielerisch auch mit demokratischen Prozessen auseinandersetzen. Für die meisten Spielenden ist besonders Letzteres ein Lichtblick.

»Aus dem Spiel nehme ich mit, dass ich meine Meinung nicht aufgeben muss, um zu einer gemeinsamen Entscheidung zu kommen.«

(15-jährige Schülerin aus Weinsberg nach einer QUARARO-Spielerunde)

Demokratie kann mehr als Mehrheit

Spricht man mit den Spielenden vor Spielbeginn, so kommen oft Sätze wie »Demokratie ist, wenn die Mehrheit entscheidet« oder »Zwei Stunden Demokratiespiel wird bestimmt langweilig«. Nach dem Spiel hingegen, dessen Ende für viele stets zu früh kommt, blicken alle erstaunt in die Runde, was Demokratie alles kann und wie viel Spaß es macht, die demokratische Haltung in alltäglichen Fragestellungen zu erproben.

»Wir haben die Schulung gerockt... die Leute haben nicht genug bekommen. Wir mussten am Ende länger spielen, als der Workshop geplant war.«

(QUARARO-Trainerin von JUMA e. V. beim Evangelischen Kirchentag in Dortmund)

Vielleicht liegt gerade hier die Erfolgsgeschichte von QUARARO – Demokratiebildung zu entstauben, sie erlebbar zu machen und den Bezug zum Alltag spielerisch herzustellen.

Das Potential ihres Spiels war den jungen Entwicklerinnen Esra, Maide und Dilara anfangs nicht bewusst. Die Leiterin der Stabsstelle Partizipation und Integration der Stadt Heilbronn und die Mitarbeiterinnen des Kreisjugendreferats Heilbronn sahen das anders. Durch den Zugang zu ihren Netzwerken und einer Pilotförderung durch die Landeszentrale für Politische Bildung Baden-Württemberg konnte QUARARO 2019 erstmals in der Region Heilbronn flächendeckend ausprobiert werden. Und es sprach sich schnell herum. Es kamen vermehrt überregionale Anfragen, die mit den zehn produzierten Spielen der ersten Auflage nicht zu bedienen waren. So hinkten Produktion und Angebot ständig der Nachfrage hinterher.

QUARARO eröffnet bundesweite Standorte

Da die jungen Entwicklerinnen auch den Verein JUMA – jung, muslimisch, aktive.V. kannten und ihr Spiel gerne weiterhin in den Händen von Jugendarbeiter/innen wussten, stellte sich JUMA Baden-Württemberg (2) als Träger zur Verfügung, um das Projekt auf ein nächstes Level zu heben. Mit finanzieller Unterstützung aus dem Programm »Förderfonds Demokratie« war es möglich, interessierte Vereine und Institutionen im ganzen Bundesgebiet mit einer Tasche und einer Spielleitungsausbildung zu versorgen. Trotz der Einschränkungen und Unsicherheiten durch die Pandemie war es 2020 möglich,



Abbildung 2: © RAA Berlin

Standorte in Nordrhein-Westfalen, Thüringen, Sachsen, Hessen, Bayern und weitere in Baden-Württemberg zu eröffnen (3), die nach der Förderung selbstständig QUARARO anbieten können – darunter Partnerschaften für Demokratie, Jugendringe, freie Vereine und kommunale Strukturen. Die Anfragen überstiegen auch weiterhin die Möglichkeiten der Projektförderung.

Wiederum gab es Unterstützende, die an den innovativen Ansatz des Spiels glaubten. Die Jugendstiftung Baden-Württemberg war bereit, die Taschen in größerer Stückzahl zu produzieren und sie zum Selbstkostenpreis in ihrem Onlineshop (4) zur Verfügung zu stellen. Das Demokratiezentrum Baden-Württemberg (5) etablierte QUARARO als Angebot in ihrem Portfolio und bietet zusammen mit der RAA Berlin Schulungen und Spielerunden an. So steht QUARARO Ende 2021 vor einer möglichen dritten Auflage. Es gibt Anfragen für eine europaweite Zusammenarbeit. Zudem besteht die Vision einer Digitalisierung und es werden weitere Themenmodule (6) mit interessierten Partnerorganisationen aufgelegt.

Demokratiebildung braucht neue Formate

Vier Jahre Projektarbeit mit QUARARO haben gezeigt, wie groß der Bedarf nach spielerischen Ansätzen in der Demokratiebildung ist. Gerade junge Menschen berichten, dass sich politische Bildung und Demokratiepädagogik im schulischen Kontext auf die Vermittlung der politischen Strukturen konzentriert – meist im medienunterstützten Frontalunterricht mit ein wenig Diskussion. Der alltägliche Bezug zum Thema Demokratie, deren Freiheiten und Möglichkeiten als gesellschaftliches Lebensmodell gehen bei dieser Reduzierung immer wieder verloren. Demokratie wird ein Anschauungsobjekt und die Protagonist/innen sind Erwachsene des Bildungsbürgertums. Die eigene demokratische Haltung als eminenter Bestandteil gelebter Demokratie zu verstehen und zu leben, wird selten erlebbar und nur manchmal hörbar. Stille Teilnehmende bleiben unsichtbar. Dass Demokratie ein Teil unseres täglichen Miteinanders ist, dass Aushandlungsprozesse im Alltag im besten Fall demokratisch gelöst werden und der Diskurs, um zu Lösungen zu finden, vielfältig und partizipativ sein muss, wird selten thematisiert und noch seltener werden diese Umstände und Anforderungen deutlich benannt.

Der Erfolg von QUARARO ist unter anderem dieser Lücke geschuldet. QUARARO setzt mit seinem spielerischen Ansatz am Miteinander einer gelebten Demokratie an, theoretisiert sie nicht, sondern macht sie erlebbar. Es benennt alltägliche Prozesse als demokratisch und zeigt deren Tragweite auf. So bringt das Spiel eine Niedrigschwelligkeit mit, die für alle Altersgruppen ab 10 Jahren geeignet ist, ohne ältere Altersgruppen dabei auszuschließen. Vielleicht wurde es auch deshalb mit einem »Aktiv für Demokratie und Toleranz Award 2021« ausgezeichnet.

Die Idee geht weiter

Aufgrund des Erfolgs von QUARARO und der Erkenntnis, dass es im demokratiepädagogischen Bereich einen Bedarf an spielerischen Methoden gibt, entwickelte die RAA Berlin am Standort Heilbronn im Rahmen eines vom Land Baden-Württemberg geförderten Jugendprojekts den kleinen Bruder von QUARARO. Kleiner, handlicher und schneller sollte er sein. Diesmal wurde der Bereich thematisiert, der bei QUARARO wichtiger Bestandteil ist, aber aufgrund der Komplexität nicht im Detail besprochen werden kann: Die demokratischen Tugenden. Aufbauend auf den Werten des Deutschen Grundgesetzes ist daraus das Kartenspiel »Der Tugendvogel« (7) geworden, das im Familien- und Freundeskreis, aber auch im Jugendhaus, Verein oder Klassenzimmer gespielt werden kann. Wiederum wird ein komplexes Thema alltagsnah und spielerisch umgesetzt. Es erklärt mit Witz und Spaß die Grundrechte der Artikel 1 – 8, die Relevanz dieser Werte für unseren Alltag, nimmt Aspekte kritisch in den Blick und verweist auf aktuelle Beispiele aus dem Lebensumfeld der Spielenden. Das Kartenspiel war in seiner Auflage von 200 Stück nach wenigen Monaten vergriffen. Eine Neuauflage ist aktuell in der Produktion. Es wird gerne als Ergänzung zu QUARARO genutzt und wurde 2020 und 2021 insgesamt dreifach ausgezeichnet.

Dass beide Projekte von Jurymitgliedern unterschiedlicher Organisationen als besonders auszeichnungswürdig bewertet wurden, ist ein Indiz – Demokratie braucht mehr spielerische und innovative Ansätze, um das Potential unserer Gesellschaftsform für alle wieder lebens- und unterstützenswert zu machen. Der Bedarf ist groß und die Möglichkeiten der kreativen Umsetzung bei weitem noch nicht ausgeschöpft. Wir sind gespannt, wer sich dieser Idee noch anschließt.

Anmerkungen

- (1) <https://www.konsenslotsen.de/>
- (2) <https://www.juma-ev.de/quararo-das-demokratielernspiel/>
- (3) <https://quararo.de/standorte/>
- (4) <https://www.jugendstiftung.de/onlineshop/quararo/>
- (5) <https://demokratiezentrum-bw.de/angebote/quararo-das-interaktive-demokratiespiel/>
- (6) <https://quararo.de/module/>
- (7) <https://quararo.de/tugendvogel/>

Autorin

Tanja El Ghadouini arbeitet bei den Regionalen Arbeitsstellen für Bildung, Integration und Demokratie (RAA Berlin) e.V. und leitet dort seit 2015 das Projektbüro in Heilbronn. Als gelernte Antidiskriminierungsberaterin und überzeugte Demokratin liegen ihr besonders Empowerment- und Demokratieprojekte für Jugendliche am Herzen.

Kontakt:

Regionale Arbeitsstellen für Bildung, Integration und Demokratie (RAA Berlin) e.V.

Projektbüro Heilbronn

Schützenstr. 16

74072 Heilbronn

E-Mail: tanja.el-ghadouini@raa-berlin.de

E-Mail: info@quararo.de

Redaktion

Stiftung Mitarbeit

Redaktion eNewsletter Wegweiser Bürgergesellschaft

Björn Götz-Lappe, Ulrich Rüttgers

Ellerstr. 67

53119 Bonn

E-Mail: newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de