

# Peace Games: Der Einsatz von Spielen zur Förderung der Friedenserziehung und Stärkung demokratischer Werte

Maja Pivec, Ursula Lagger, Anika Kronberger, FH JOANNEUM

**Abstract.** Der Einsatz von Spielen zur Förderung von Friedenskompetenzen und zur Stärkung demokratischer Werte wurde im Rahmen des von der EU geförderten Projekts Peace Games in einem zweistufigen, sechs europäische Länder umfassenden Piloting erprobt. Ziel war es herauszufinden, wie und unter welchen Bedingungen Spiele, die dem Erwerb von Friedenskompetenzen dienen, zielführend in den Unterrichtsalltag integriert werden können. Anhand der Spiele „Tokio, Nagano, Kobe“, „Hanabi“ und „The Mind“ wird gezeigt, wie spielbasiertes Lernen gestaltet werden kann und wie die jugendlichen Testpersonen die Spielerfahrung verbalisierten und reflektierten. Basierend auf den sowohl qualitativen als auch quantitativen Rückmeldungen und Erhebungen unter den Schüler:innen und Studierenden sowie auch Lehrkräften wurde ein Leitfaden für die Implementierung von Spielen in unterschiedlichen Unterrichtsettings erstellt.

**Keywords:** Peace Games, Spielbasiertes Lernen, serious games

## **1 EINLEITUNG**

Spiele haben eine lange Tradition; so sind z.B. mehr als 150 antike Vasen aus dem 6. und 5. Jh. v. Chr. bekannt, auf denen die Heroen Achill und Ajax beim Brettspiel zu sehen sind – offensichtlich während einer Kampfpause, denn sie tragen ihre Rüstungen [1]. Quer durch die Jahrhunderte sind Spiele integraler Bestandteil im Leben von Jugendlichen und jungen Erwachsenen, meist als beliebte Form der Freizeitgestaltung, während sie im Regelschulbetrieb bzw. im Studienalltag eine eher marginale Rolle spielen. Das von der EU geförderte Projekt Peace Games (ERASMUS+, <http://eiplab.eu/peace-games>) hat sich zum Ziel gesetzt, das kreative Potential spielebasierten Lernens zur Entwicklung von staatsbürgerlichen, demokratischen und sozialen Kompetenzen zu nutzen, denn Spiele können dazu beitragen, die Motivation, Kommunikation und Integration von Schüler:innen und Studierenden zu steigern. [2] Darüber hinaus können auch explizite Anliegen, wie z.B. die Förderung von Friedenskompetenzen, über den Einsatz spielebasierten Lernens in den Schul- bzw. Studienalltag integriert werden. Die Bedeutung einer nachhaltigen Integration von Friedenserziehung in den Unterricht wird auch durch das „Manifesto for peace education as a public good“ der Solidar Foundation unterstrichen. [3]

Der Beitrag befasst sich mit den Herausforderungen, die bei der Integration von Spielen in den Schul- und Studienalltag auftreten und versucht zu zeigen, wie mit vorhandenen Ressourcen zur Stärkung friedensbezogener bzw. staatsbürgerlicher, demokratischer und sozialer Kompetenzen beigetragen werden kann. Im Weiteren stehen folgende Fragen im Zentrum: Wie können Spiele erfolgreich für den Erwerb friedensbezogener Kompetenzen und zur Stärkung demokratischer Werte in verschiedenen Lernumgebungen eingesetzt werden? Welche Erfolgsfaktoren können für die spielebasierte Vermittlung von Friedenskompetenz festgestellt werden?

## **2 Methodik**

### **2.1 Peace Games-Spielekatalog**

Die neun Projektpartner und das Laboratory for Education Inspiring Peace (EIP Lab) sammelten, testeten und bewerteten auf Grundlage eines detaillierten Fragebogens 119 digitale und analoge Spiele bezüglich ihres Potentials für den Einsatz im informellen und formellen Bildungsbereich zur Förderung der Friedenskompetenzen und Stärkung demokratischer Werte. In einer zweiten Phase wurden fünfundfünfzig Spiele durch das Projektkonsortium ausgewählt und in einem Spielekatalog gesammelt, [4] der – bezugnehmend auf den „Referenzrahmen für demokratische Kultur“ des Europarates (Reference Framework of Competences for Democratic Culture - RFCDC) [5] – in sieben Themenbereiche untergliedert wurde: (1) Kinderrechte, Demokratie, Staatsbürgerschaft, (2) Entscheidungsfindung, (3) Zusammenarbeit, (4) Prävention von Mobbing, Behinderungen, (5) Vorurteile und Stereotypen, kulturelle Vielfalt, interkulturelles Verständnis, (6) Frieden und Krieg, (7) Gefühle und Emotionen.

## 2.2 Piloting

In einem zweistufigen Piloting, durchgeführt in Deutschland, Frankreich, Italien, Malta, Österreich und Spanien, wurden die ausgewählten Spiele auf ihre Tauglichkeit für einen Einsatz in unterschiedlichen Schultypen, Schulstufen und Unterrichtsettings als auch außercurricularen Lernumgebungen und Angeboten, wie z.B. Summerschools, erprobt und getestet. Eine Voraussetzung, auf die besonderes Augenmerk gelegt wurde, war die Gewährleistung, dass die Einbindung des spielebasierten Lernens unter Berücksichtigung und Einhaltung der vorhandenen Ressourcen möglich war.

Die erste Pilotingphase (Jänner bis März 2022) war ergebnisoffen gestaltet. Ziel war, zu eruieren, wie Lehrende analoge und digitale Spiele in den Unterricht integrieren können bzw. welche Schwierigkeiten dem Einsatz entgegenstehen. Den Lehrkräften wurde zur Unterstützung in der Vor- und Nachbereitungsphase der Spielsession ein Leitfaden für den Ablauf der Testung zur Verfügung gestellt. Anschließend wurden sie gebeten, in einem Feedbackbogen das Potential von Spielen zur Friedenserziehung und zur Vermittlung von demokratiepolitischen Kompetenzen zu bewerten und die Umsetzbarkeit einzuschätzen. Auch die Eindrücke der Testteilnehmer:innen wurden in einem online-Fragebogen dokumentiert.

In der zweiten, vertiefenden Pilotingphase (Frühjahr bis Herbst 2022) lag der Schwerpunkt darauf, zu verifizieren, ob kulturelle Unterschiede in der Bewertung und Akzeptanz der Spiele im Zusammenhang mit den zu erwerbenden demokratischen und sozialen sowie friedensstiftenden Kompetenzen in den einzelnen Partnerländern feststellbar sind. Darüber hinaus fanden die Rückmeldungen Eingang in einen Teacherguide, eine Sammlung von Good Practice-Beispielen und Empfehlungen für den Einsatz von Spielen in unterschiedlichen Settings.

## 2.3 Ablauf der Spieletestung

Der Ablauf der Spieletestung wurde in drei Hauptphasen unterteilt – vor, während und nach dem Spiel. Für die Durchführung der spielebasierten Lerneinheit wurde den die Tests durchführenden Personen bzw. Lehrkräften ein Leitfaden für den Ablauf der Spieletestung zur Verfügung gestellt.

Der konkrete Ablauf des Piloting konnte je nach Schultyp und Erfordernis flexibel gestaltet werden. Für einen problemlosen und die unterschiedlichen zeitlichen Ressourcen berücksichtigenden Einsatz wurden vier Varianten vorgeschlagen, wie die Spiele in den Unterrichtsalltag integriert werden können. Variante I sieht vor, dass in einer Unterrichtseinheit (45 Minuten) ein Spiel gespielt wird und im Anschluss daran eine Reflexionsrunde stattfindet. Die Einheit wird mit einem schriftlichen Feedback der Testteilnehmer:innen abgeschlossen.

In Variante II sind zwei Unterrichtseinheiten (à 45 Minuten) vorgesehen: Nach einem Warm-up wird Spiel 1 getestet, im Anschluss daran folgt eine Reflexionsphase, danach wird Spiel 2 getestet. Der Unterricht endet mit einer Nachbesprechung und einem anschließenden schriftlichen Feedback bzw. dem Ausfüllen des Fragebogens.

Variante III sieht ebenfalls zwei Unterrichtseinheiten zu je 45 Minuten vor, allerdings unterbrochen durch eine Hausübung. Nach einem Warm-up wird Spiel 1 gespielt, mit

anschließender Reflexionsphase im Klassenverband. Spiel 2 wird von den beteiligten Tester:innen zu Hause gespielt, mit anschließender schriftlicher Reflexion. In der darauffolgenden Unterrichtseinheit werden die Erfahrungen und schriftlichen Reflexionen im Klassenverband diskutiert und die Unterrichtseinheit mit der online-Umfrage abgeschlossen.

Variante IV sieht ebenfalls zwei Unterrichtseinheiten (à 45 Minuten) vor. In der ersten Unterrichtsstunde wird der Themenbereich Frieden, Demokratie etc. besprochen, als Hausübung spielen die Schüler:innen ein von der Lehrperson ausgewähltes Spiel, um über ihre Erfahrungen und die Verbindung zu Frieden bzw. Demokratie in der darauffolgenden Unterrichtseinheit zu diskutieren und zum Abschluss den online-Fragebogen auszufüllen.

Die Lehrkräfte konnten selbst darüber entscheiden, welches Spiel bzw. welche Spiele sie mit ihren Schüler:innen testen wollten. Es gab diesbezüglich keine Einschränkung, die Spiele mussten lediglich aus dem Peace Games-Spielekatalog gewählt werden. Auch Vorerfahrungen mit dem Spiel, sowohl bei den Lehrkräften als auch bei den Schüler:innen standen einer Testung nicht entgegen. Die Auswahl der Spiele war, das zeigt die Wahl, stark vom Alter der Schüler:innen abhängig, so z.B. im Zusammenhang mit online-Spielen. Bei diesen mussten auch grundsätzliche Fragen geklärt werden, z.B. ob die erforderlichen Endgeräte an der Schule zur Verfügung stehen bzw. eigene Handys im Rahmen des Schulunterrichts überhaupt genutzt werden dürfen oder ob die Kosten für die Software einem Einsatz entgegenstehen. Spiele wie „Tokio, Nagano, Kobe“ wurden z.B. auch deshalb häufig gewählt, da es sich hier um ein Gruppenspiel handelt, das ohne Einsatz von Mitteln schnell und unkompliziert in den Unterricht integriert werden kann.

## **2.4 Ergebnisse: Piloting**

An der Pilotstudie nahmen sechzehn Einrichtungen, darunter Schulen, Universitäten und gemeinnützige Organisationen, teil. Insgesamt wurden im Rahmen des Pilotings 613 online-Fragebögen von Schüler:innen und Studierenden ausgefüllt, davon entfallen 290 auf Italien, 232 auf Österreich, 70 auf Malta, 11 auf Spanien und 2 auf Frankreich. Neben den online-Fragebögen erfolgte die Rückmeldung auf das Spielerlebnis z.T. auch in von den Moderator:innen und Lehrkräften im Anschluss an die Testung durchgeführten Gruppenreflexionen bzw. Gruppenpräsentationen sowie Feedbackgesprächen, die schriftlich dokumentiert wurden. Insgesamt haben 834 Personen, davon 142 Personen über 17 Jahren, an der Testung teilgenommen. Die Aufteilung nach Ländern sieht wie folgt aus: 281 Personen aus Italien, 189 aus Österreich, 147 aus Frankreich, 117 aus Spanien, 70 aus Malta sowie 30 aus Deutschland. Die Schüler:innen und Studierenden haben in den meisten Fällen mehrere Spiele im Rahmen des Pilotings getestet, sodass insgesamt 2231 Spielekontakte zustande kamen.

Die Feedbacks aller Beteiligten zeigen deutlich, dass spielebasiertes Lernen hinsichtlich der Sensibilisierung für und des Erwerbs von Friedenskompetenzen sowie Stärkung demokratischer Werte erfolgreich eingesetzt werden kann. Spielebasiertes Lernen ist dabei nicht auf einen bestimmten Schultyp oder eine Alterskohorte beschränkt, sondern ist bei entsprechender Vor- und Nachbereitung in allen Schulstufen und -typen sowie auch bei altersheterogenen Gruppen zielführend. Thematische Lernwochen, Themenschwerpunkte innerhalb eines Halbjahres sind ebenso denkbar wie

außerschulische Aktivitäten im Rahmen von Workshops oder Sommerschulen. Nationale Unterschiede konnten nicht festgestellt werden.

### **3 Best Practice Beispiele: „Tokio, Nagano, Kobe“, „Hanabi“, „The Mind“**

Im Folgenden werden der Ablauf und die Ergebnisse des Pilotings dreier Spiele - „Tokio, Nagano, Kobe“, „Hanabi“ und „The Mind“ - näher vorgestellt. Alle drei Spiele finden sich im Peace Games-Spielekatalog und wurden sowohl im schulischen als auch universitären Kontext mehrfach getestet. [6]

#### **3.1 „Tokio, Nagano, Kobe“**

Wir leben in mobilen Welten. Durch Migration und digitale Medien sind wir zunehmend weltweit vernetzt, was einerseits zu einer Erweiterung des eigenen Denkens und des Verständnisses von Kulturen führt, andererseits aber auch sehr schnell zu Missverständnissen führen kann. Denn wo Menschen mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen aufeinandertreffen, können Irritationen und Missverständnisse auftreten, auch im schulischen Kontext. „Tokio, Nagano, Kobe“ ist ein sprachunabhängiges Spiel, bei dem die Teilnehmer:innen ihre eigene Sprache mithilfe dreier Wörter – Tokio, Nagano, Kobe – entwickeln müssen. Ob Teambuilding, interkulturelle Kompetenz, Kommunikationsfähigkeit, Kreativität und Verhandlungsführung tatsächlich durch den Einsatz des Spiels gefördert und gestärkt werden, sollte im Rahmen der Testung eruiert werden.

Das Spiel kann sowohl im Klassenzimmer als auch als online-Aktivität in Gruppenräumen gespielt werden. Die erste Phase des Spiels besteht darin, dass die Spieler:innen sich in einer Gruppe zusammenfinden und in einer vorgegebenen Zeit (30 Minuten) eine eigene neue Sprache entwickeln, die lediglich aus den unterschiedlichen Kombinationen der drei Wörter Tokio, Nagano, Kobe besteht („Tokio“ = Ja; „Tokio Tokio“ = Nein; „Nagano“ = rechter Arm, ...). Die Sprache soll so weit entwickelt sein, dass man im Anschluss an die 30 Minuten einem Gruppenmitglied eine Bewegungsabfolge ansagen kann (z.B. „Drehe dich um deine eigene Achse und hebe dein linkes Bein, ...“). In einem Wettkampf treten die einzelnen Gruppen gegeneinander an, mit dem Ziel, als erste die Bewegungsabfolge korrekt auszuführen. Im Anschluss an das Spiel folgt eine Reflexionsphase, dabei geht es um grundsätzliche Fragen, „wie kommuniziere ich mit meinen Kolleg:innen“, aber auch um konkrete Erlebnisse, z.B. ob und in welchen Kontexten man bereits ähnliche (ev. frustrierende) Erfahrungen gemacht hat.

„Tokio, Nagano, Kobe“ wurde in unterschiedlichen Settings und mit unterschiedlichen Alterskohorten getestet. Die Testungen fanden sowohl im Klassenverband als auch online statt, wobei weder im Ablauf noch in der Reflexionsphase Unterschiede feststellbar waren. In allen Gruppen gab es anfänglich Schwierigkeiten und z.T. Hemmungen, eine neue Sprache mit limitiertem Zeichenvorrat zu entwickeln. Nach anfänglichem Zögern bei einigen Gruppen war ein konzentriertes Spielen zu beobachten, wobei sich in einigen Gruppen ein/e „Leader/in“ hervortat. Aufgrund der begrenzten Möglichkeiten kam es zu Problemen, einzelne Körperteile zu benennen, was dazu führte, sich auf eine einfache Grundstruktur zu besinnen und die Sprache so einfach und klar wie möglich zu gestalten. Dennoch gab es Schwierigkeiten, z.B. sich die Wortkombinationen und deren Bedeutung

zu merken und in eine Bewegungsabfolge umzusetzen. Viele griffen auf die Möglichkeit zurück, eine Wortliste anzufertigen, mit deren Hilfe sie sich verständigten. Augenscheinlich wurde allerdings, dass die neue Sprache nicht dazu geeignet war, sogenannte „Zwischentöne“ oder Ironie, Sarkasmus, Humor etc. auszudrücken. Da alle in der gleichen Situation waren, unterstützte man sich jedoch kollegial. In der Gruppe versuchte man die bestmögliche Lösung zu erarbeiten und entwickelte ein Gemeinschaftsgefühl.

### 3.2 „Hanabi“ und „The Mind“

Hanabi [7], benannt nach dem japanischen Wort für „Feuerwerk“, ist ein kooperatives, aus 50 Karten bestehendes Spiel, bei dem die Spieler:innen gemeinsam versuchen Feuerwerke aufzubauen, indem sie ihre Karten in der richtigen Reihenfolge (1 bis 5) ausspielen. Das Herausfordernde und Ungewöhnliche liegt darin, dass man zwar die Karten der Mitspielenden, nicht aber die eigenen Spielkarten sieht. Durch Hinweise auf die Zahlen oder Farben der Karten versucht man den Mitspieler:innen Anregungen für den nächsten Spielzug zu geben. Gute Kommunikation und kooperatives Agieren sind für das gemeinsame Gelingen entscheidend.

Legt man den Referenzrahmen für demokratische Kultur an, so kommen bei diesem Spiel „Fähigkeit zum analytischen und kritischen Denken“, „Fähigkeiten des Zuhörens und Beobachtens“, „Kooperationsfähigkeit“, „Konfliktlösungskompetenz“ sowie „Offenheit für kulturelle Andersartigkeit und andere Überzeugungen, Weltanschauungen und Praktiken“, „Respekt“, „Verantwortungsbewusstsein“, „Selbstwirksamkeit“ und „Ambiguitätstoleranz“ zum Tragen. Aus pädagogischer Sicht kann das Spiel die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten der Spielenden verbessern, dazu beitragen, nonverbale Hinweise und die Körpersprache anderer zu lesen, die Gedächtnisleistung zu verbessern, da man sich die Hinweise der anderen merken und die gespielten Karten im Auge behalten muss, und es kann schließlich auch dazu beitragen, Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln, da auf Grundlage der zur Verfügung stehenden Informationen Strategien entwickelt und Entscheidungen getroffen werden müssen, welche Karten ausgespielt werden sollen. [8]

„The Mind“ [9] ist ein non-verbales, kooperatives Kartenspiel für 2–4 Spieler:innen mit dem Ziel, alle Karten (1–100) in aufsteigender Reihenfolge in der Mitte des Tisches abzulegen, ohne dabei miteinander zu sprechen oder sich gegenseitig Tipps zu geben. Die Spieler:innen versuchen intuitiv zu spüren, welche Karte als nächstes gespielt werden sollte, d.h. sie versuchen „eins miteinander zu werden“. Das Spiel erfordert hohe Konzentration und Intuition, da während des Spiels eine Synchronisierung des Zeitgefühls stattfinden soll. Alle Spieler:innen spüren intuitiv, wann sie an der Reihe sind. Das Gefühl für die Gruppe und das Einlassen auf ein non-verbales Verständnis sind für den Spielerfolg wesentlich. Zu den zu erwerbenden Fähigkeiten dieses Spiels zählen neben der Fähigkeit zu Lernen, Selbsteinschätzung, aber auch die Anwendung von Konzepten und Regeln sowie soziale Interaktion.

Im Folgenden wird eine Spieletestung, die im Rahmen einer Summerschool in Österreich erfolgte, genauer beschrieben. Insgesamt haben 20 Schüler:innen drei Stunden lang die

beiden kooperativen Spiele „Hanabi“ und „The Mind“ getestet. Die Kinder waren zwischen 10 und 14 Jahren alt und wurden von zwei Moderator:innen unterstützt. Die Spieletestung gliederte sich in drei Abschnitte: Einführung, Spielphase, Nachbesprechung.

Einführungsphase: Die Kinder wurden in fünf Gruppen eingeteilt. Fünf Friedenssymbole (z.B. Taube, Friedenszeichen, Herz usw.) wurden im Vorfeld von den Moderator:innen vorbereitet und auf fünf Tische geklebt. Jedes Kind zog ein Friedenssymbol und ging zu seinem Tisch. Dort tauschten sich die Kinder über die Symbole aus und teilten ihre Eindrücke und Erfahrungen. Auf diese Weise wurden die Teilnehmer:innen auf das Thema Frieden eingestimmt. Die Moderator:innen versuchten, über die Symbole einen Konnex zu Frieden und Krieg herzustellen und gaben eine kurze Einführung in das Thema Krieg und Frieden in der Gegenwart und in der Vergangenheit; sie verwiesen auch auf den für alle sichtbar im Raum ausgehängten Referenzrahmen für demokratische Kultur (RF CDC). Im Anschluss daran begann die Spielphase.

Spielphase: Die Moderator:innen stellten das Spiel „Hanabi“ und die Spielregeln vor. Die Spielanleitungen waren auf den Tischen aufgelegt, sodass die Kinder bei Unklarheiten jederzeit nachschlagen konnten. Die Kinder spielten an fünf Tischen das Spiel „Hanabi“, wobei die Spieldynamik sehr gut war und bei allen Gruppen der Wunsch erkennbar war, zusammenzuarbeiten. Nachdem die Kinder den Fragebogen ausgefüllt hatten und sich mit einer Jause gestärkt hatten, ging es in die zweite Spielrunde, in der das Spiel „The Mind“ gespielt wurde; eine Gruppe spielte freiwillig nochmals „Hanabi“, um ihre Kompetenzen zu verbessern. Die Gruppeneinteilung wurde umgestellt, da „The Mind“ nur für zwei zur Verfügung stand. Während der Spielsituation kehrte Ruhe in die Gruppen ein und die Schüler:innen waren sehr konzentriert. Das Feedback zum Spiel war sehr gut. Nach „The Mind“ wurde der Fragebogen erneut ausgefüllt.

Reflexionsphase: Nach den beiden Spielrunden folgte die Nachbearbeitungsphase. Jede Gruppe arbeitete gemeinsam an einem Plakat zum Thema Frieden bzw. Demokratisierung. Dabei sollten die Erfahrungen, die während des Spiels gemacht worden waren, in die Präsentation einfließen. Am Ende der Session präsentierten alle Gruppen ihre Ergebnisse vor dem Plenum.



Abbildung 1. Plakate zum Thema „Frieden“, Reflexionsphase im Anschluss an die Testung von „Hanabi“ und „The Mind“, FUNtech Holidays, 12.07.2023, FH JOANNEUM, Graz, Österreich. (Photo von U. Lagger)

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die Kinder sehr selbstständig agierten und während des Spielverlaufs großen Ehrgeiz entwickelten. Die Reflexionsphase zeugte von einem hohen Reflexionsniveau und der Fähigkeit, das Erlebte mit zeitgeschichtlichen Geschehnissen und täglichen Erfahrungen aus dem Schulalltag zu verknüpfen. Die von den Moderator:innen angestrebte Stärkung der folgenden Kompetenzen wurde erreicht: Kooperation, aufeinander aufpassen, sich in den anderen einfühlen, auf die Bedürfnisse und Wünsche des anderen eingehen, eigene Wünsche zugunsten eines gemeinsamen Ziels zurückstellen. Auffallend war, dass die beiden Spielphasen für die jüngeren Kinder (10–12 Jahre) sehr ermüdend waren und die vorbereiteten Snacks der Stimmung und Motivation sehr guttaten. Aufgrund dessen wird für diese Altersgruppe eine kürzere Spielphase empfohlen, damit die Reflexionsphase genutzt werden kann, das Erlebte zu reflektieren. Wichtig ist zudem, dass die Moderator:innen jederzeit auf Fragen oder Unklarheiten reagieren, damit der Spielablauf nicht zu lange unterbrochen wird.

### 3.3 Spieletestung: Ergebnis

„The Collaboration part of the game really makes it interesting to play, removing the idea of ‚competition‘ completely.“ (Studierende/r, Hanabi)

„Hanabi“ und „The Mind“, zwei kooperative Spiele, sind ebenso wie „Tokio, Nagano, Kobe“ einfache und sehr schnell in den Unterricht zu integrierende Spiele. Bei allen drei Spielen zeigte sich bei den Testungen, dass sie die angestrebten Ziele – Förderung vernetzten Denkens, Schärfung des Bewusstseins, dass man als Gruppe zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten soll, dass Probleme und Schwierigkeiten gemeinsam bewältigt werden können, indem man in einen Dialog tritt und Verhandlung anstrebt, um nur einige zu nennen – erreicht wurden. Sowohl die Testpersonen als auch die Lehrkräfte

bekräftigten dies in ihren Rückmeldungen. So wurde bei „Hanabi“ der Spaßfaktor u.a. damit begründet, dass man gemeinsam auf ein Ziel hingearbeitet habe. Analytisches und kritisches Denken sowie Hör- und Beobachtungsfähigkeit, Einfühlungsvermögen, Kooperations- und Konfliktlösungsfähigkeit werden den Spieler:innen zufolge gefördert. Darüber hinaus werden durch das Spiel Wissen und kritisches Verständnis für sich selbst sowie für Sprache und Kommunikation vermittelt. 95% Prozent der über 17-jährigen Testteilnehmer:innen geben an, dass sie durch das Spiel etwas über das Thema Frieden gelernt haben. 57% von ihnen fühlen sich motiviert, sich direkt und aktiv mit dem Thema Frieden weiter zu beschäftigen. Im Vergleich dazu geben von den unter 17-Jährigen 48% an, dass sie durch das Spiel etwas über Frieden gelernt haben, 58% fühlen sich nach dem Spiel motiviert, sich aktiv mit Frieden auseinanderzusetzen. Die Lehrperson einer italienischen Volksschule fasste die Spieletestung folgendermaßen zusammen: „HANABI, could be a good game to learn to take decision, to design a strategy, to understand what and how communicate with your friends. Hanabi knows how to make children uncomfortable and fear players of their next turn in pressure situations.“

„The Mind“ wurde ausschließlich von Schüler:innen unter 17 Jahren getestet, wobei mehr als 70% das Spiel lustig und unterhaltsam fanden. Mehr als die Hälfte der Testteilnehmer:innen gab an, dass sie durch das Spiel etwas über das Thema Frieden gelernt hat, und mehr als 70,5% fühlten sich durch das Spielerlebnis motiviert, sich aktiv mit dem Thema Frieden auseinanderzusetzen. Nahezu 53% hatten das Gefühl, durch das Spiel etwas über Konfliktvermeidung gelernt zu haben: Das Einlassen auf Andere, der Respekt gegenüber den Mitmenschen, sich auf Teamarbeit zu konzentrieren und die Gefühle anderer zu verstehen.

Interkulturelle Kommunikation und Interkulturalität erfordern ein Verständnis für kulturelle Unterschiede, damit friedliches Zusammenleben und Handeln möglich ist. Das Spiel „Tokio, Nagano, Kobe“ kann in verschiedenen Bereichen eingesetzt werden, z.B. im Turnunterricht (Gruppendynamik, Konfliktvermeidung) oder im Ethikunterricht (Rollen, Gruppendynamik, Sprache, kulturelle Vielfalt, ...), aber auch in außerschulischen Workshops, in denen Schüler zusammenkommen, die sich noch nicht kennen. Neben der Teambildung und dem Knüpfen von Kontakten dient das Spiel auch dazu, die Kommunikation in multikulturellen und interdisziplinären Gruppen zu erleben und über die Auswirkungen zu reflektieren, wenn man eine Sprache nicht oder nur rudimentär versteht. Das Spiel ist sprachunabhängig, da die Teilnehmer:innen ihre eigene Sprache erfinden müssen. So schreiben Spieler:innen der Testung in einem internationalen Kontext: „We felt frustrated, the things are so clear in your head, but the word don't come up.“ bzw. „It felt freeing – because we knew it is not a problem if there is a misunderstanding.“ Ein Vorteil des spielebasierten Lernens zeigt sich hier deutlich, eine spielerische Situation eröffnet Raum für einen „trial-and-error“-Ansatz. „The same situation occurs when you come to a new country and try to learn the language. It's so difficult to communicate when you don't know their language, at the end we communicate with signs. It's an extreme feeling of insecurity.“ Auch wenn 73% der unter 17-jährigen Tester:innen von „Tokio, Nagano, Kobe“ das Gefühl hatten, durch das Spiel nichts zum Thema Frieden gelernt zu haben, fühlten sich dennoch 46% von ihnen durch das Spielerlebnis motiviert, sich mit dem Thema Frieden zu beschäftigen. Im Gegensatz dazu gaben 52% der über 17-Jährigen an, dass sie beim Spielen etwas über Frieden gelernt

haben und 50% fühlen sich voll und teilweise motiviert, sich aktiv mit dem Thema Frieden zu beschäftigen.

Bei allen drei Spielen zeigte sich sowohl im schulischen als auch im universitären Kontext, dass sich die Testteilnehmer:innen während der Spielsession und im Anschluss daran intensiv mit Demokratie und Frieden auseinandersetzten. Dabei ist zu berücksichtigen, dass in Hinblick auf die aktuellen politischen Konflikte Frieden und Krieg aktuelle Themen sind, die die Lebensbereiche der Schüler:innen und Studierenden unmittelbar berühren. Vor allem in Bezug auf jüngere Kinder ist ein sensibler und behutsamer Umgang mit dem Themenkomplex erforderlich, wobei die Lebensrealität der Spielenden immer Berücksichtigung finden sollte.

#### **4 Spielebasiertes Lernen – ein erfolgreicher Weg?**

Die Testungen haben gezeigt, dass sich spielebasiertes Lernen in unterschiedlichen Settings sinnvoll in den Unterricht integrieren lässt. Die vier Varianten haben sich im Laufe der Testungen als praktikable Anleitungen herausgestellt. Die Erreichung der im Lehrplan vorgesehenen Lernziele kann durch den Einsatz analoger, aber auch digitaler Spiele unterstützt werden. Dabei ist es wichtig, dass die Lehrkraft das Spiel im Vorfeld testet. Ihre Spielerfahrung ist notwendig, um beurteilen zu können, wieweit das Spiel für den Unterricht und den angestrebten Kompetenzerwerb geeignet ist. Zudem muss sie das Spiel in einem Umfang beherrschen, dass sie die Spielenden während des Spiels schnell unterstützen kann.

Spiele können die Entwicklung einer Vielzahl verschiedener kognitiver Fähigkeiten fördern und unterstützend zur Friedens- und Demokratieerziehung herangezogen werden, auch wenn dies vielleicht nicht immer auf den ersten Blick für alle Beteiligten ersichtlich erscheint. Aus diesem Grund kommt der Reflexionsphase eine große Bedeutung zu. Die Schüler:innen können und sollen über ihre Spielerfahrung und den Inhalt sowie Ablauf des Spiels reflektieren. Nicht nur neu erworbenes Wissen, sondern auch Erfolge, Enttäuschungen und vielleicht unerwartete Erfahrungen sollen benannt und mit den Kolleg:innen geteilt werden. Bestimmte strategische Spielentscheidungen, aber auch Spielcharaktere und deren Verhalten können als Ausgangspunkt für die Diskussion dienen. Das Verhalten einzelner Spieler:innen und die Konsequenzen aus deren Handlungen können reflektiert und kommentiert werden, ebenso können im Plenum oder in Kleingruppen alternative Lösungsvorschläge erarbeitet werden. Durch Fragen der Lehrkraft und gezielte Diskussionsanregungen kann ein für alle Beteiligte sichtbarer Konnex zwischen dem Spiel und den angestrebten Lernzielen hergestellt werden. Die Ergebnisse der Diskussion und des Austausches sollten am Ende der Einheit von der Lehrperson zusammengefasst bzw. von den Jugendlichen in einer schriftlichen Reflexion, z.B. in Form eines Briefs an die Spieleentwickler:innen, festgehalten werden. Die in der Nachbesprechung aufgeworfenen Fragen und Problemzonen können in den nächsten Unterrichtsstunden behandelt oder als Ausgangspunkt für eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex Frieden und Demokratie genutzt werden. Diese Vertiefung kann auch darin bestehen, dass in einem nächsten Schritt bekannte Spiele, wie z.B. UNO, durch von den Schüler:innen zum Thema Frieden oder Demokratie gestaltete Zusatzkarten erweitert werden oder im Anschluss an die Reflexionsphase die

Schüler:innen eigene, Friedenskompetenzen ins Zentrum stellende Spiele entwickeln.

Um die Implementierung von Spielen zur Förderung von Demokratie- und Friedenskompetenzen in den Schulalltag zu erleichtern, wurde ein Leitfaden für Lehrkräfte inklusive Lernpfade für unterschiedliche Altersgruppen erarbeitet sowie ein Roadmap-Tool zur Entwicklung von Spielen mit Schwerpunkt Friedenskompetenzen als Unterstützung für Lehrer:innen und Spieledesigner:innen erstellt.

## 5 CONCLUSIO

Die Spieletestungen haben gezeigt, dass Spiele in verschiedenen Kontexten erfolgreich sowohl zur Förderung der Friedenserziehung als auch zur Stärkung demokratischer Werte eingesetzt werden können, so z.B. im Rahmen von Staatsbürgerkunde oder in einem fächerübergreifenden Unterricht (Geschichte, Sprachen, Ethik, Kunsterziehung u.v.m.). Darüber hinaus können Spiele in altersheterogenen Gruppen, aber auch im Klassenverband in unterschiedlichen Schultypen (Volksschule, Mittelschule, Gymnasium, Berufsbildende Schulen usw.), aber auch auf universitärer Ebene sowie im Kindergarten zum Einsatz kommen. Daneben zeigte sich, dass die Spiele auch in außercurricularen und außerschulischen Angeboten wie Workshops, Summerschools oder Projekttagen geeignet sind, den Kompetenzerwerb anzuregen und zu ermöglichen. Durchgängig zu beobachten war, dass die Testteilnehmer:innen unabhängig von Alter, Herkunft oder Geschlecht mit Engagement und Ausdauer bei der Sache waren. Hervorzuheben ist, dass es bei altersheterogenen Gruppen, aber auch durch Lehrkräfte angeregt, zu einer „generationen“übergreifenden Unterstützung zwischen den Testteilnehmer:innen kam, indem Jugendliche jungen Schüler:innen die Spiele erklärten und das Thema „Frieden“ näherbrachten. Durch die Nachbetrachtungen, Reflexionsphasen und anschließenden Übungen wurde deutlich, dass die intendierten Lernziele und der Erwerb von Friedenskompetenzen durch den Einsatz von spielebasiertem Lernen angeregt und, wie die Ergebnisse der qualitativen und quantitativen Erhebungen nahelegen, erzielt werden können. Spielebasiertes Lernen kann, wie die Ergebnisse des in sechs europäischen Ländern durchgeführten Pilotings zeigen, eine bedeutende Rolle zur Förderung der Friedenskompetenzen und Stärkung demokratischer Werte im formellen als auch informellen Bildungsbereich einnehmen.

## 6 REFERENZEN

- [1] Vgl. dazu beispielsweise Lucia Romero Mariscal: Ajax and Achilles playing a board game: Revisited from the literary tradition. In: Classical Quarterly NS 61,2 (2011), 394-401; zur Amphora des Exekias, die Ajax und Achilles beim Spiel zeigt, siehe Khan Academy, <https://www.khanacademy.org/humanities/ancient-art-civilizations/greek-art/greek-pottery/v/exekias-attic-black-figure-amphora-with-ajax-and-achilles-playing-a-game> (zuletzt zugegriffen am 20.März 2023).
- [2] Vgl. dazu beispielsweise M. Agogué, K. Levillain, S. Hooge: Gamification of Creativity: Exploring the Usefulness of Serious Games for Ideation. In: Creativity & Innovation Management 24,3 (2015), S. 415-429.
- [3] „Manifesto for peace education as a public good“. In: Solidar Foundation, <https://www.solidar.org/en/news/solidar-foundations-manifesto-for-peace-education-as-a-public-good> (zuletzt aufgerufen am 27.03.2023). Die Friedenserziehung steht im Zentrum der Arbeit der SOLIDAR-Stiftung.
- [4] Der Spielekatalog wurde von den Projektpartnern erarbeitet und ist online abrufbar <http://eiplab.eu/peace-games-catalogue-and-info> (zuletzt aufgerufen am 27.3.2023).
- [5] Council of Europe. Reference Framework of Competences for Democratic Culture. In: <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture> (zuletzt aufgerufen am 27.03.2023).
- [6] Erste Ergebnisse bezogen auf Schüler:innen wurden bereits im Rahmen der INTED2023 (17th annual International Technology, Education and Development Conference) vorgestellt und publiziert, vgl. Maja Pivec, Ursula Lagger, Anika Kronberger: Peace Games: Games as promoters of democratic culture and peace related competences. In: Proceedings of INTED2023 Conference. 6th-8th March 2023. Valencia: IATED 2023, S. 2969-2976, <10.21125/inted.2023.0829>. Der hier vorliegende Beitrag stellt weitere Ergebnisse unter Berücksichtigung der Spieletestungen bei Schüler:innen und Studierenden vor.
- [7] Zum Spiel „Hanabi“ siehe <https://www.cocktailgames.com/en/game/hanabi/> (zuletzt aufgerufen am 11.04.2023).
- [8] Zu diesen Ergebnissen gelangt Alicia Martínez López, Studierende am Studiengang Communication, Media and Interaction Design der FH JOANNEUM, die im Rahmen ihrer von Maja Pivec betreuten Masterarbeit mit dem Arbeitstitel „Designing a boardgame to enhance memory retention“ das Spiel „Hanabi“ analysiert.
- [9] Zum Spiel „The Mind“ siehe <https://nsv-spiele.de/the-mind-das-original/> (zuletzt aufgerufen am 11.04.2023).
- [10] In Kürze aufrufbar unter <http://eiplab.eu/peace-games>.