

Beispiel Guter Praxis: Wertekompetenz „hautnah erleben“ – ein Wertespiel

Jungen Menschen vermitteln, wie wichtig eigene Werte, Mut und Mitbestimmung sind

Das Projekt „JUGEND STÄRKEN: Brücken in die Eigenständigkeit“ in Kempten begleitet Jugendliche dabei, ihre individuellen Ziele zu entdecken, Herausforderungen zu meistern und ihren eigenen Weg zu gestalten. In einem eigens entwickelten Escape-Game werden für die Jugendlichen spielerisch sieben Werte erlebbar: Toleranz, Mut, Mitbestimmung, Vielfalt, Nachhaltigkeit, Freiwilligkeit und Wertschätzung.

Steckbrief

Institution	Stadt Kempten und Stadtjugendring Kempten
Programm	JUGEND STÄRKEN: Brücken in die Eigenständigkeit (BMBFSFJ)
Förderperiode	2021 – 2027
Querschnittsthemen	Gleichstellung der Geschlechter, Antidiskriminierung, Ökologische Nachhaltigkeit
Kontakt	Emelie Abt, Amt für Jugendarbeit, Koordination der Jugendbeteiligung/ESF-Programmkoordination emelie.abt@kempten.de

Um welche Herausforderung geht es?

In Zeiten von zunehmendem Social Media-Konsum und starken Angriffen auf zentrale Werte der Gleichstellung, der Vielfalt und der Nachhaltigkeit ist es eine große Herausforderung, für ein wertebasiertes Miteinander zu werben und die Menschen davon zu überzeugen, dass es sich lohnt, für Toleranz, Mut, Mitbestimmung, Vielfalt, Nachhaltigkeit, Freiwilligkeit und Wertschätzung einzutreten. Um u.a. die Querschnittsthemen Gleichstellung der Geschlechter, Antidiskriminierung und Ökologische Nachhaltigkeit zu vermitteln, ist es wichtig, gute Zugänge zu den Menschen zu finden, damit sie verstehen, warum die Themen wichtig sind.

Was wird gemacht?

In der Stadt Kempten wurde in Zusammenarbeit des Stadtjugendrings mit dem Room of Secrets (Escape-Room in Kempten) ein Wertespiel entwickelt, in dem die Teilnehmenden im Stil von Escape-Spielen Lösungen für ganz konkrete Situationen finden müssen. Sie sollen sich dabei mit ihren eigenen Werten beschäftigen und herausfinden, auf welcher Basis sie zu bestmöglichen Lösungen kommen. Hierfür ist ein Koffer mit Spielmaterialien erarbeitet worden. In dem Spiel begleiten die Teilnehmer*innen fiktive Charaktere und müssen sich in deren Lage hineinversetzen, wie z.B.

- in Chimi, die auf der Suche nach einer eigenen Wohnung ist und dabei vor verschiedenen Herausforderungen steht,
- in Sami und wie er Fragen von Mülltrennung und -vermeidung bei der Geburtstagsparty lösen kann,
- in Sawera, die einen Weg zum Fußballtraining sucht, das die Eltern verbieten,
- in Marc, der wegen Kiffens die Ausbildung abbrechen will,
- in Luca, der mit einer hohen psychischen Belastung kämpft oder
- in Pia, deren Kasse am ersten Arbeitstag im Café nicht stimmt.

In Kleingruppen lösen die Teilnehmer*innen Rätsel, treffen Entscheidungen und öffnen nach und nach Schlösser – bis am Ende das große Werteschloss geknackt wird. Dabei beschäftigen sie sich auch mit Fragen rund um Zukunft, persönliche Entwicklung, Identität oder Unterstützung im Alltag.

Im Rahmen des Spiels lernen die Teilnehmer*innen auch die Teilprojekte „Zukunfts(t)raum“, „Vielfalts(t)raum“ und „Lebens(t)raum“ kennen. In diesen drei Projekten werden junge Menschen aus Kempten im Alter von 14 bis einschließlich 26 Jahre begleitet, ihre individuellen Ziele zu entdecken, Herausforderungen zu meistern und ihren eigenen Weg zu gestalten. Zum Abschluss werden die Erfahrungen reflektiert.

Warum ist das gute Praxis?

Alle drei Querschnittsthemen werden häufig als etwas angesehen, was nichts mit dem eigenen Projekthalt, mit dem eigenen Leben zu tun hätte. Für viele ist die Frage nach den Querschnittsthemen etwas Zusätzliches, oftmals etwas, womit man sich auseinandersetzen soll, ohne genau zu verstehen, warum. Es ist sehr hilfreich, mit spielerischen Mitteln und mit Spaß einen Zugang zu den dahinterliegenden Werten zu vermitteln, um auf diese Weise deutlich zu machen, dass diese Werte handlungsleitend sind. Alle Menschen haben eigene Werte, die beeinflussen, wie man sich in bestimmten Situationen verhält. Dies transparent zu machen und für die Jugendlichen greif- und verstehbar zu machen, ist ein wichtiger Schlüssel, um die Querschnittsthemen mit Leben zu füllen. Genau dies schafft das entwickelte Wertespiel.

Bislang haben ca. 170-200 Schüler*innen das Spiel gespielt – mit sehr positiven Reaktionen. Sowohl die Mischung der Themen als auch der spielerische Charakter führen dazu, dass alle – so die Auskunft von Emelie Abt, Koordinatorin der Jugendbeteiligung bei der Stadt Kempten - gebannt mitmachen und anfangen, sich über die fiktiven Charaktere mit ihrer eigenen Situation auseinanderzusetzen.

Was ist für einen Transfer zu beachten?

Das Wertespiel des JUGEND STÄRKEN-Projekts in Kempten ist ein typischer [Gamification-, bzw. Game-based Learning-Ansatz](#), der versucht, mit spielerischen Mitteln Inhalte des Projekts zu transportieren. Dieser Ansatz ist grundsätzlich auf viele Kontexte übertragbar, allerdings braucht es ein gutes Know-

How für Spielentwicklung, damit der spielerische Ansatz von den Teilnehmenden auch angenommen wird und diese sich wirklich auf das Spiel einlassen. Wenn dies geschieht, können solch spielerische Ansätze zu einer wirksamen Methode werden, um Themen wie Werte gut und lebensnah zu vermitteln. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg schreibt hierzu: „... (es wird) (...) dabei ein Lernabenteuer entwickelt, das die Lernenden aktiv erleben und mitgestalten können. Fehler werden als Lernchancen betrachtet, nicht als Misserfolge, was Selbstbestimmung und Selbstwirksamkeit fördert. Im Gegensatz zum traditionellen Unterricht, bei dem Herausforderungen und Regeln vorgegeben sind und Fehler oft sanktioniert werden, bietet Game-based Learning den Lernenden die Freiheit, ihren eigenen Weg zum Erfolg zu finden, ihre Talente zu nutzen und Kompetenzen zu entwickeln.“

Im Fall dieses Beispiels Guter Praxis ist es gelungen, die Expertise aus einem Escape-Room und dem jugendspezifischen Know-How zu verbinden, um querschnittsthemen-relevante Aspekte zu vermitteln. Wer dies auch tun möchte, sollte sich Expertise von außen dazu holen und gut herausarbeiten, welche Inhalte mit solchen spielerischen Ansätzen besser als auf traditionellen Wegen vermittelt werden können.

Fachstelle Querschnittsthemen im ESF Plus

Gleichstellung der Geschlechter – Antidiskriminierung – Ökologische Nachhaltigkeit

www.fagt-esf.de