

Spielend die EU und Europa kennenlernen

Schüler und Schülerinnen der BBS Westerburg entwickeln politisches Lernspiel

Von unserem Mitarbeiter
Willi Simon

■ **Westerburg.** Wie kann man das Thema Europa und die Europäische Union vertiefen und dabei auch noch spielerisch darstellen? Hierzu stellten Schüler der gymnasialen Oberstufe der Berufsbildenden Schulen (BBS) Westerburg Überlegungen an. Heraus kam die Kreierung eines Brettspieles, das man „eudentity“ nannte.

„Eudentity“ ist das Endprodukt einer mehr als ein Jahr andauernden Entwicklungsphase, an welcher sich eine kleine, engagierte Gruppe von Schülerinnen und Schülern beteiligt hat. Alle involvierten Schüler sind als Juniorbotschafter des Europäischen Parlaments an der BBS Westerburg aktiv.

Als sich vor ziemlich genau einem Jahr der Gedanke auftat, ein Spiel rund um die Europäische Union zu entwickeln, waren sofort alle begeistert und machten sich mit ihren Lehrern Nico Verbeck und Björn Bergmann an die Arbeit, Ideen in die Tat umzusetzen. Bereits nach kurzer Zeit waren die ersten Hürden genommen. Man visualisierte die erste Idee. Als offensichtliches Element zieren das Spielfeld die Umrisse des europäischen Kontinents, der umlaufen werden muss, um seine Spielfiguren sicher ins europäische Haus zu bringen. Chronologisch nach Beitrittsjahr geordnet, passieren die

Spieler, wenn auch von unterschiedlichen Startpunkten aus, einmal jeden Mitgliedsstaat der Europäischen Union. Die Beitrittsphasen, die üblicherweise summarisch besprochen und dann schnell wieder vergessen werden, sollen so deutlicher werden und vielleicht auch besser im Kopf bleiben, je häufiger das Spielfeld umrundet wird.

Auch die hierzu notwendigen 16 Spielfiguren, so will es das Konzept des Spiels, stellen den im Spielnamen bereits angedachten dezidierten Bezug zur europäischen Identität her, indem sie Sehenswürdigkeiten zeigen, die symbolisch für das jeweilige Land stehen. Der besondere Clou des Spiels besteht al-

Schülerfirma setzt theoretisches Wissen praktisch um

Als schließlich der Prototyp produziert war, wurde „eudentity“ am 17. Oktober 2019 beim rheinland-pfälzischen Landesdemokratietag in Ingelheim am Stand der rheinland-pfälzischen Europaschulen vorgestellt und stieß auf großes Interesse. Folglich entschied man sich, Angebote für eine größere Serienproduktion einzuholen, um die Spiele schließlich auch verkaufen zu können. Es erfolgte die Gründung der Schülerfirma „Explore Europe“, die als eingetragener Verein nun dazu dient, das im Wirtschaftsunterricht erworbene theoretische Wissen praktisch zu erproben. Das



In einem Pressegespräch an der BBS in Westerburg wurde das Lernspiel „eudentity“ von Lehrern und Teilnehmern der Schul-AG vorgestellt, stehend v. links: Björn Bergmann und Nico Verbeck, vorne v. links: Louis Beul, Kai Sturm, Hannah Schilling, Stella Lange und Tim Luca Zirfas.

Foto: Willi Simon

lerdings nicht allein aus den vielen, in langer Konzeptionsarbeit entstandenen Details, sondern viel-

mehr in dem Prinzip des Spiels, das den Status als Lern- und Gesellschaftsspiel begründet: So bestimmt nämlich nicht nur der Würfel, wie weit die Spielfiguren sich auf dem Spielfeld bewegen, sondern auch das Wissen der Spielenden. Gelangen die Spieler etwa auf ein Feld, das mit einem Fragezeichen versehen ist, müssen sie eine von über 50 Fragen beantworten, die aus den Bereichen Politik, Geschichte, Geografie oder Kultur stammen. So erfährt der Spieler zum Beispiel nicht nur, wann der Euro eingeführt wurde, sondern auch, aus welchem Land Lego kommt. Die Spielkarten werden außerdem in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt, von dem einfachsten (1) bis zum schwierigsten (3) Grad, müssen sich die Spielenden willkürlich allen Themen und Schwierigkeiten stellen. Je schwie-

riger die Frage, desto schneller gelangt die Figur um das Feld. Als die Arbeit an den Fragen abgeschlossen war, stellte sich allerdings die folgerichtige nächste Frage: Warum sollte ein Spiel, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, sich der europäischen Identität auf eine spielerische Art und Weise zu nähern, nur in deutscher Sprache, also mit deutschsprachigen Fragen, erscheinen, wenn doch der europäische Gedanke ganz offensichtlich nicht an Sprachgrenzen endet? Also nahmen die AG-Teilnehmer ihre Fremdsprachenkenntnisse zusammen und übertrugen die Fragen ins Englische, Französische und Spanische, so dass das Spiel auch über den fremdsprachlichen Unterricht in Deutschland hinaus Element einer spielerischen Vermittlung europäischer Identität werden könnte. Die gesamte Entwicklung des Spiels

zog sich über mehrere Monate hin, und die verschiedenen Stadien, in denen sich das Spiel zwischenzeitlich befand, wurden nach und nach optimiert, um den eigenen Anspruch gerecht zu werden. Je näher man dem Ziel aber kam, desto mehr wurde den Beteiligten bewusst, einen vernünftigen und nachhaltigen Zukunftsplan für das Spiel gestalten zu wollen.

Die Erlöse fließen zunächst in die Vereinskasse der Schülerfirma und werden für zukünftige Schulfahrten zur Förderung des europäischen Gedankens verwendet. Auch der soziale Aspekt spielt eine Rolle.

Wer sich für die Schülerfirma interessiert, kann sich über die Internetseite www.explore-europe.de oder das Instagram-Profil [instagram.com/explore.europe.ev](https://www.instagram.com/explore.europe.ev) der Schülerfirma informieren.

➔ Wer sich für die Schülerfirma interessiert, kann sich über die Internetseite www.explore-europe.de oder das Instagram-Profil [instagram.com/explore.europe.ev](https://www.instagram.com/explore.europe.ev) der Schülerfirma informieren.