

## EU-Kartenspiel

Das EU-Kartenspiel, von Schüler\*innen für Schüler\*innen designt, dient der Förderung des politischen Wissens Jugendlicher. Das Spiel schafft ein Kennenlernen der Europäischen Union und übt schon jung Demokratie.

Das EU-Kartenspiel basiert auf dem Gesellschaftsspiel Kuhhandel und lässt Jung und Alt spielerisch die Institutionen, sowie die Parteien der EU kennenlernen. Das Ziel des Spiels ist es so viele Abgeordnete hinter sich zu haben, um so zu gewinnen. Die Idee zu diesem Spiel entstand im Parlament in Straßburg selbst, wo unsere Schule zur Übergabe des Friedenslichts jedes Jahr hinfahren darf. Von Gleichaltrigen wissen wir, dass sich nur wenige Jugendliche mit Politik/Demokratie auseinandersetzen, obwohl wir das Privileg besitzen, jung wählen zu dürfen. Davon ausgehend diskutierten Schüler\*innen und Lehrer\*innen gemeinsam, wie man Demokratie durch Spaß näher an Jugendliche bringen kann und dachten dabei an ein Kartenspiel. Aus Spaß wurde Ernst, sodass innerhalb weniger Monate die ehrgeizigen Pläne umgesetzt wurden. Mithilfe des Designs und Kultur Zweiges unserer Schule war unser Projekt schneller realisiert als geplant. Nach einigen Hürden mit dem Drucken des Spiels hatten wir aber dann das fertige Spiel in der Hand und es wurde seitdem von den Schülern\*innen unserer Schule kaum mehr aus der Hand gelegt. Besonders vor der EU-Wahl wurde begeistert gespielt.

Die ersten Erfolge unseres Spieles sehen wir darin, dass wir zum Wählen gehen animiert haben, da dies für unsere Projektgruppe immer das wichtigste Ziel war. Nebenbei konnten wir uns auch diverse Interessen von politischen Organisationen und Parteien sichern.

Ein absolutes Highlight war die Vorstellung unseres EU-Kartenspiels bei einer EU-Podiumsdiskussion, die unsere Schule veranstaltete. Dadurch stieg die Nachfrage unseres Spieles sofort, als sich die Kandidaten zur EU-Wahl auch einige Kartenspiele sichern wollten.

Als Schwierigkeit, aber keinesfalls Hindernis, kann man wohl die Unerfahrenheit im Spieldesign unseres Projektteams bezeichnen. Natürlich erlitten wir immer wieder Rückschläge, aber durch diese lernten wir auch viel. Ich bin mir sicher, dass niemand so schnell vergessen wird, das Urheberrecht bei Bildern zu checken, bevor man die Karten in den Druck gibt. Jeder anderen Projektgruppe können wir nur raten Fehler mit Leichtigkeit zu nehmen, sie passieren sowieso, was man daraus lernt und wie man damit umgeht, ist das was am Ende des Projektes zählt.

Persönlich konnten wir alle kennenlernen, wie es ist in einem bunt zusammen gewürfelten Team zu arbeiten, die Freude, wenn man das fertige Kartenspiel in den Händen hält und die Vorfreude auf das, was es Jugendlichen in den nächsten Jahren vielleicht beibringen kann. Wenn wir alle mehr mitgestalten und mitentscheiden, mehr Demokratie leben, können wir viel in dieser Welt beitragen und zusammen statt allein in die Zukunft gehen. Die Perspektive, die Zukunft unseres Projekts ist es diesen Gedanken möglichst vielen Menschen näher zu bringen. Und wie geht das bitteschön besser als mit einem Kartenspiel?