

# Dag vun der politescher Bildung

30.05-  
31.05.2018

Tag der politischen Bildung  
*Journée de l'éducation à la citoyenneté*

## Atelier N°11

**Intitulé:** Méi wéi just spillen. Spiller an der politescher Bildung

**Modérateur/-trice:** Pascale Worré & élèves du LCE

**Rapporteur/-trice:** Christian Theis

### Sujets discutés ou présentés (état des lieux, questions):

Den Atelier huet zwou interessant Säite vum Projet *Pandoura's Box* gewisen.

#### 1. Projetssäit: Entwécklung vun de Spiller

Déi bedeelegt Schüler hunn d'Elaboratioun vu Spiller, déi politesch Themen als Basis hunn erkläert. Dobäi ass déi gréisste Schwierigkeet eng Spillmechanik ze entwéckelen, déi op enger Säit Spaass mécht, awer trotzdem seriöse politeschen Theme gerecht gëtt. Fir d'Schüler war et en immense Challenge d'Themen esou erofzebriechen, datt d'Problematik sech iwwerhaupt spilleresch verschaffe gelooss huet, an dono d'Spill och nach e Léiereffekt produzéiert (didaktesch Reduktioun).

Aus pädagogescher Siicht, ass de Projet immens flott, well d'Schüler duerch déi vill Versich en spillbart Spill aus engem Thema ze formen (trial an error), déi Thematiken aus ganz verschiddene Bléckwénkelen hu missten analyséieren (Perspektivewiessel). Well dat kloert Zil war och en reale Produit erauszébréngen an ze verdeelen, goufen si immens responsabiliséiert an hu geléiert mat Drock a Kritik ëmzegoen (Service Learning). Dofir ass fir si als Entwéckler de Léiereffekt och immens héich gewiescht.

#### 2. D'Spill am Unterrecht

Mir hunn d'Spiller am Workshop ausprobéiert an dobäi selwer erausfonnt, wat da während dem Spille geschitt. Dobäi si vill Froen opkomm, déi mer awer net all ofschléissend beäntwert hunn.

De generelle Fazit war, datt Spiller eng ganz interessant Méiglechkeet si fir Thematiken emol aus engem anere Bléckwénkel ze betruechten oder fir Wësse ganz einfach an engem anere Kontext opzefrëschen, ze widderhuelen oder ofzefréifen.

D'Spiller fënnt ee gratis mat Spilluleedung als Print & Play op [www.pandourasbox.eu](http://www.pandourasbox.eu)

**Défis futurs / Pistes à élaborer:**

Déi grouss Themen a Froestellungen, déi beim Spillen opkomm sinn, ware folgend:

- Wéi a wéini kann een esou e Spill asetzen (Ufank/Schluss, Einführung/Widderhuelung etc.)
- Wéi stellen ech e Bezug zur Realitéit hier? Wat ass den Narrativ vum Spill a wéi kann ech d'Schüler domadder un e Sujet eruféieren an interesséieren?
- Wéi vermeiden ech, datt et just Gespills am Cours ass, an de Sujet awer net verdéift gëtt?
- Kënne Spiller mam Perspektivewiessel hëllefen, wann se en Element vu Rollespill oder Simulatioun vun enger Realitéit enthalen?
- Hëlleft z.B. e Froëspill Wësse besser ze verankeren? Geschitt do och eng Vernetzung mat anerem Wëssen oder gëtt et zu "Trivia"?