



# QUARARO – ENTSCHEIDE MIT!

## DAS SPIEL FÜR VIELFALT UND DEMOKRATIE

Klassen und Jugendgruppen können mit QUARARO spielerisch erleben, wie demokratische Entscheidungsprozesse ablaufen, welche unterschiedlichen Entscheidungsformen es gibt und wie sich diese im Alltag anwenden lassen.

**lpb**

Landeszentrale für politische Bildung  
Baden-Württemberg



**juma**  
jung · muslimisch · aktiv

# QUARARO

## DAS SPIEL

Wir freuen uns, dass Sie sich für QUARARO interessieren. Die Idee für das Spiel, entstand im Rahmen eines Kreativseminars des Projekts „Extrem Demokratisch – Muslimische Jugendarbeit stärken“,

In dem Seminar hatte sich eine Gruppe aus engagierten Heilbronner Muslim\*innen mit der Frage beschäftigt, wie in Gruppen Entscheidungen auf eine demokratische Weise gefunden werden können. Wenn Jugendliche gefragt werden, wie denn eine demokratische Entscheidung aussieht, kommt erfahrungsgemäß als erste Antwort, dass “die Mehrheit entscheiden soll. Dass es noch weitere, möglicherweise demokratischere Wege der Entscheidungsfindung gibt, ist oft weniger bekannt. Das QUARARO-Team beschloss deshalb eine Methode zu entwickeln mit der jungen Menschen auf spielerische Weise Möglichkeiten einer demokratisch(eren) Entscheidungsfindung vermittelt werden können. Bei der Ausarbeitung der Spielkonzeption arbeitete die Gruppe eng mit der demokratiepädagogischen Betzavta-Ausbilderin und Beraterin und erfahrenen Spieleentwickler/innen zusammen.

Die Stabsstelle Partizipation und Integration der Stadt Heilbronn unterstützte das Team in der Testphase u.a. mit der Finanzierung eines ersten Prototypen. Schon früh planten sie QUARARO im „bunten Klassenzimmer“ der BUGA Heilbronn einzusetzen. Da war das Spiel noch nicht einmal ganz fertig. Das Team musste sich beeilen. Im November war das Projekt soweit vorbereitet, dass es offiziell auftreten konnte und mit der Ipb Baden-Württemberg einen passenden Förderer und mit JUMA einen Träger für Jugendprojekte fand.

Das Spiel steht jetzt seit April 2019 für Lehrer\*innen, Jugendleiter\*innen und Gruppenleiter\*innen in Kreismediestellen, Bibliotheken und Jugendverbänden ausleihbar in der Region Heilbronn zur Verfügung. Über 600 Interessierte haben bisher QUARARO gespielt, 34 Trainer\*innen wurden ausgebildet und es liegen Anfragen aus dem gesamten Bundesgebiet für Spielesets, Trainings und Spielrunden vor. Wir sind fest davon überzeugt, dass QUARARO eine erwiesenen wirksame Methode ist, um Demokratiebildung interaktiv und praxisnah zu vermitteln. Die bisherigen Umfrageergebnisse, Interviews und Interessensbekundungen sprechen für sich.

Ihr QUARARO Team

Esra Üstün, Dilara Ergen und Maide Gülal



## TEAM

**Esra Üstün**  
Lehrerin IRU  
Heilbronn

**Maide Gülal**  
Studentin Soziale Arbeit

**Dilara Ergen**  
Schülerin

## PARTNER

**Sabine Sommer**  
Betzavta-Ausbilderin  
und Beraterin

**Tanja El Ghadouini**  
Projektkoordination der  
RAA Berlin (Heilbronn)

**Kofi Ohene-Dokyi**  
Projektleitung Extrem  
Demokratisch - Muslimische  
Jugendarbeit stärken (RAA Berlin)

**Roswitha Keicher**  
Leiterin der Stabsstelle  
für Integration und Partizipation  
der Stadt Heilbronn

## KONTAKT

JUMA Heilbronn  
% RAA Berlin  
Am Wollhaus 1  
74072 Heilbronn  
QUARARO@juma-ev.de

[QUARARO.juma-ev.de](http://QUARARO.juma-ev.de)

# WAS IST QUARARO

Das Wort QUARARO leitet sich ab vom arabischen *qarar* bzw. türkischen *karar*. Es bedeutet in beiden Sprachen „entscheiden“. Es ist ein Lernspiel zur Förderung der Fähigkeit zur Entscheidungs- und Meinungsbildung, mit dem Kinder und Jugendliche im Alter ab 10 Jahren die Themen Vielfalt, Demokratie und Toleranz nähergebracht werden können. Das Spiel enthält viele Anregungen zum aktiven Diskutieren und Reflektieren, wodurch die Kinder und Jugendlichen spielerisch Möglichkeiten demokratischer Entscheidung in Gruppen herangeführt werden. Dabei werden zentrale Fragestellungen und Grundwerte unserer Gesellschaft sowohl theoretisch als auch praktisch thematisiert. Die Jugendlichen erproben, wie faire Entscheidungen getroffen werden, diese die Gemeinschaft stärken und man gleichzeitig Vielfalt und Verschiedenheit der Meinungen respektieren kann.

QUARARO kann in Klassen, Workshop- und Jugendgruppen eingesetzt werden. Ein Spieldurchgang dauert mit Reflexionsphasen ca. 1,5 Stunden. Nutzt man das Spiel als Lernmittel (inkl. theoretischen Phasen - und alltagsbezogene Nachbereitung) muss man mit einer Dauer von bis zu 2,5 Stunden rechnen.

---

**Alter:** 10-99 Jahren

**Anzahl:** 5-15 Personen

**Ort:** Schule, Jugendzentrum, Workshop

**Dauer:** 90 min bis 2,5 Std

---



# DEMOKRATIEPÄDAGOGISCHE LERNZIELE

QUARARO kombiniert Theorie und Praxis in einem leicht zugänglichen pädagogischen Angebot, das es den Teilnehmenden ermöglicht, die Theorie der demokratischen Entscheidungsformen während des Spielens selbst zu erleben. Dabei werden folgende Lernziele verfolgt:

- Die Konflikt-, Kritik- und Entscheidungsfähigkeit als Voraussetzung demokratischen Handelns wird im Spielprozess direkt gefördert.
- Die Spielenden lernen das Verhältnis von Minderheit und Mehrheit in der Demokratie nicht nur theoretisch kennen, sondern erleben es praxisnah in seinen direkten Auswirkungen der spielenden Gruppe.
- Reflexionsphasen vertiefen das Erlebte und verknüpfen demokratische Entscheidungsformen mit den alltäglichen Erfahrungen der Spielenden
- Die Artikel 1-5 des Grundgesetzes sind die Reflexionsgrundlage und der Bewertungsmaßstab der gefällten Gruppenentscheidung. An ihren Vorgaben zu Würde, freie Entfaltung, Unversehrtheit, Gleichheit etc. kann die Gruppe ihre Entscheidung bewerten und ausrichten.



## METHODEN DES SPIELS

In Form eines lebensgroßen Brettspiels, das Raum für Spaß und Bewegung bietet, werden gruppendynamische Prozesse angeregt, über die die Teilnehmenden reflektieren. Über die Reflexion lernen die Spielenden Grundlagen der Demokratie kennen und sie erhalten Anregungen für den Transfer des Gelernten in den Alltag.

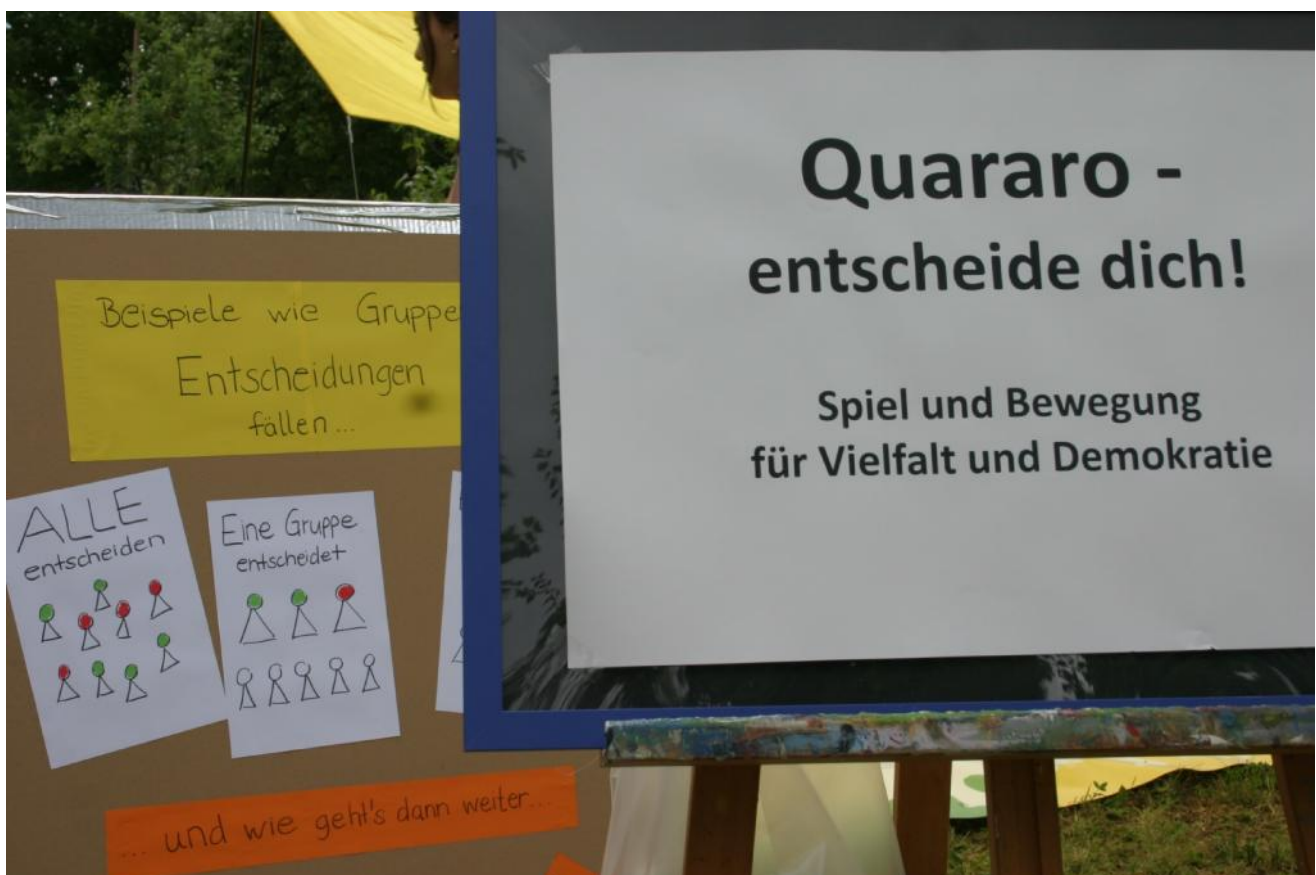
Gruppeninteraktion steht im Vordergrund im Spielprozess. Die Lerninhalte werden mit dem Gruppenprozess verbunden und damit auch emotional gekoppelt. Damit prägt sich die Theorie besonders gut ein.

## ZENTRALE INHALTE

QUARARO fördert die Auseinandersetzung mit Wissen um demokratischen Entscheidungsformen, deren Vor- und Nachteile, Anwendung im Alltag. Das Spiel fokussiert vier die Entscheidungsformen: 1. **Mehrheitsentscheid**, 2. **Systemisches Konsensieren**, 3. **Konsensverfahren** und 4. **Parlamentarische Vertretung**. In der Erprobung hat sich gezeigt, dass die Teilnehmenden in der Regel nur den Mehrheitsentscheid oder die Parlamentarische Vertretung als Grundlage der deutschen Demokratie kannten. Das Konsensverfahren war eher unbekannt. Das Systemische Konsensieren ist ein innovatives Entscheidungsmodell, das bisher noch kaum bekannt ist, sich aber großer Beliebtheit in Testspielen erfreut hat. Hierbei wird nicht der Zustimmungswert als Grundlage der Entscheidung ermittelt, sondern der Grad des Widerstands. Mit QUARARO lassen sich alle vier Partizipationsformen nicht nur kennen- sondern auch anwenden lernen.

Moralische Wertgrundlage und Bezugsrahmen des Spiels sind die ersten fünf Artikel des Grundgesetzes. Sie bestimmen die Regeln zum Umgang innerhalb der Gruppe und sind der Maßstab an dem sich jede getroffene Entscheidung messen lassen muss.

Im Rahmen der Entscheidungsprozesse legt QUARARO viel Wert auf freie und gleichberechtigte Meinungsäußerung und Argumentation. Damit fördert QUARARO auch die Meinungsbildung und differenzierte Argumentation.



# INNOVATIONSPOTENTIAL

Noch immer gibt es sehr wenige Spiele, mit dem demokratische Entscheidungsformen in dieser Form und Intensität erlebt und erlernt werden können. QUARARO gelingt es, die komplexe Theorie der Entscheidungsformen kind- und jugendgerecht zu vermitteln und die Inhalte sowohl kognitiv als auch emotional zu verankern.

Das QUARARO-Spiel bietet vielfältige Möglichkeiten, vor allem sehr jungen Menschen demokratiepädagogische Inhalte und Kompetenzen zu vermitteln.

Der modulare Aufbau ermöglicht es, das Spiel an die Fähigkeiten und Bedürfnisse der Spielenden anzupassen. Ausgehend von dem Grundmodul

Zum Grundmodul, in dem es um Freundschaft und Zivilcourage geht, können weitere Themen eingefügt, z.B. Bürgerbeteiligung (Erwachsenenmodul), Rassismus (Jugendmodul), Gender (Jugendmodul) und Naturschutz eingefügt werden. Die Themenbereiche und Kooperationsmöglichkeiten sind theoretisch unendlich erweiterbar und ohne die Produktionskosten von QUARARO zu erhöhen, da die Themenmodule als Download auf der Webseite von QUARARO bereitgestellt werden und dann in das Spielset ausgedruckt eingefügt werden können. Interessierte Gruppenleiter\*innen können sich so aus den Themenkomplexen das Modul auswählen, das sie am liebsten mit ihrer Gruppe spielen möchten.

So kann QUARARO nicht nur demokratisches Handeln erlebbar machen, sondern zusätzlich unterschiedliche Themen integrieren. Die thematischen Schwerpunkte der Aufgaben können immer wieder angepasst und aktualisiert werden. Damit ist es zeitlos aktuell, erweiterbar bei niedrigem Verwaltungs- und Produktionsaufwand.



## ERFAHRUNGEN

QUARARO wurde mittlerweile in unterschiedlichen Gruppen getestet. Dabei konnten die Spielentwicklerinnen feststellen, dass es sich für alle Arten von Gruppen eignet. Sowohl reine Kinder – und Jugendgruppen als auch gemischte Altersgruppen konnten das Spiel gut spielen.

Denkbar ist auch, dass das Spiel für Gruppen mit körperlichen und geistigen Einschränkungen geeignet ist. Dafür müssten jedoch noch unter fachkundiger Anleitung entsprechende Module entwickelt werden.

Hier einige Zitate der Spielenden:

---

„Ich find es gut, weil Meinungen nicht untergehen.“

„Man redet sehr viel miteinander, das ist gut.“

Das Reden über Demokratie ... war gut, man lernt auch was dabei.

„Ich war so schön drin, da war es schon zu Ende.“

---

Bei Vorstellungen in Arbeitskreisen und bei potentiellen Kooperationspartnern stößt das Konzept von QUARARO auf sehr großes Interesse. Viele warten darauf, dass mehr Spielsets einsatzbereit sind und/oder sie ihre Module gemeinsam mit dem QUARARO-Team entwickeln können. Die Stabsstelle Partizipation und Integration bot QUARARO im Rahmen des Angebots „Buntes Klassenzimmer“ in Zusammenarbeit mit ausgebildeten QUARARO-Trainer\*innen des Mediatorennetzwerks auf der **Bundesgartenschau (BuGa) 2019** in Heilbronn interessierten Schulklassen aus ganz Baden-Württemberg als Workshopangebot an.



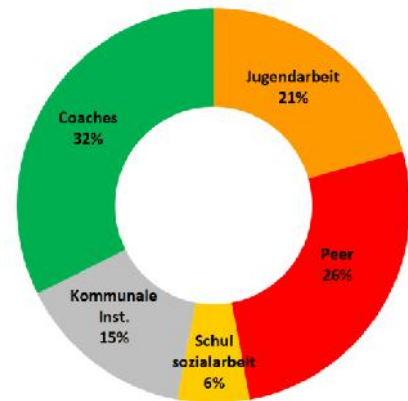
Die Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg fördert QUARARO in der Pilotregion Heilbronn, so dass 10 Spieletaschen zum Verleih hergestellt werden konnten. Die aktuellen Auswertungen ergeben folgendes Bild:

# ZAHLEN UND FAKTEN

Stand 7.10.2019

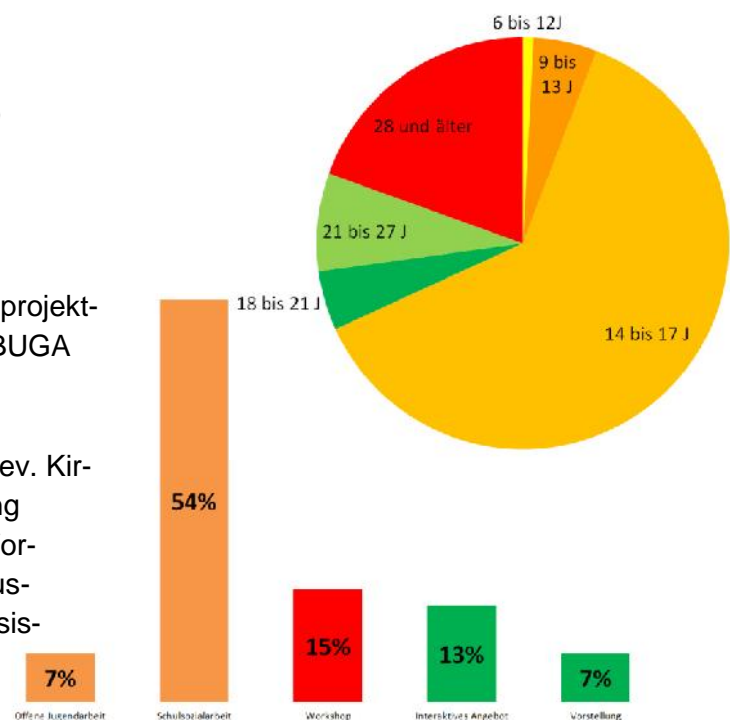
## Trainer\*innen

- In Baden-Württemberg stehen aktuell **34 ausgebildete Trainer\*innen** zur Verfügung,
  - **32%** aus der Coachingbranche
  - **27%** aus der Jugend- und Schulsozialarbeit
  - **26%** Jugendliche für den Einsatz auf Peerbasis



## Spieleinsätze seit April 2017

- **610 Teilnehmende**
- 67% Kinder- und Jugendliche (6-17 J.)
- 13% junge Erwachsene (18-27J.)
- 20% erw. Multiplikator\*innen (28J.+)
- **46 Einsätze**
- 54% in der Schulsozialarbeit bei Schulprojekttagen, im bunten Klassenzimmer der BUGA Heilbronn
- 7% in der offenen Jugendarbeit
- 15% in Workshops und Trainings z.B. ev. Kirchentag in Dortmund, JuleiCa-Schulung
- 20% bei interaktiven Angeboten und Vorstellungen auf Fachtagen, Märkten, Ausstellungen, Heimatwochen gegen Rassismus



## Beispiele zu Umfrageergebnisse zu QUARARO

Wie würden Sie die Lernqualität von QUARARO einstufen?

Sehr hohe Qualität	Hohe Qualität	Weder hohe noch geringe Qualität	Geringe Qualität	Sehr geringe Qualität
33%	66%	0%	0%	0%

Welche Änderungsvorschläge würden Sie den Entwicklerinnen für die nächste Auflage machen?

Preis	Verpackung	Spielablauf	Info-Material	Erhältlichkeit	Webseite
100%	50%	0%	0%	100%	0%

83% geben an, dass sie das Spiel brauchen bzw. unbedingt brauchen



# AUSSICHT

Aktuell sind mehrere Module in der Bearbeitung, um noch mehr Themengebiete mit QUARARO anbieten zu können. Auch finden bis Ende 2019 weiterhin öffentliche Spielerunden und Trainerschulungen statt. Es bestehen bereits Anfragen für 2020.

Im Dezember 2019 endet die Pilotförderung durch die Landeszentrale für politische Bildung. Die vielen Spieleinsätze und Vorstellungen auf Fachveranstaltungen seit April 2019 zeigen Wirkung und QUARARO wird aktuell nicht nur vermehrt aus Baden-Württemberg sondern auch aus dem gesamten Bundesgebiet angefragt. Der Bedarf ist groß und die Ergebnisse lassen erkennen, dass QUARARO gerne eingesetzt wird und nachhaltige Lernerfolge aufweist. Deshalb wurde QUARARO auch als Partizipationsmodul der JuleiCa-Schulung erstmalig mit guten Erfolgen eingesetzt.

Nach Aussage der Spielenden erleben sie mit QUARARO, dass Demokratie nicht immer nach dem Mehrheitsprinzip funktionieren muss, sondern es auch andere demokratische Entscheidungsmodelle gibt, die Minderheiten stärker einbinden und auch stillen Meinungen mehr Gehör geben. Damit wird die Motivation an Partizipation gestärkt und die Vielfalt der Gruppenzusammensetzung proaktiv berücksichtigt. Diesen neuen Umgang mit Entscheidungsformen, die je nach Ausgangslage differenziert eingesetzt werden können, erleben die Spielenden als Bereicherung und praxisnahe Hilfestellung für ihren Alltag. Die Reflexionsebenen im Spielverlauf ermöglichen es, auch geschlossene Weltbilder von Teilnehmer\*innen zu öffnen und Demokratieskepsis abzubauen.

Demokratiebildung steht auf der Agenda vieler Schulen und Jugendeinrichtungen. Mit QUARARO liegt eine erprobte und erfolgreiche Methode vor, um diesen Bedarf jugendgerecht und interaktiv zu bedienen.

Mit JUMA jung, muslimisch, aktiv e.V. hat QUARARO einen Träger, der an verschiedenen Standorten in Baden-Württemberg vertreten ist und QUARARO demnächst auch bundesweit anbieten kann.

Trainer\*innen stehen zum Einsatz bereit bzw. können in kurzer Zeit ausgebildet werden.

Es fehlt nur das Geld, um weitere Spiele produzieren zu können.

## **Mehr Informationen zu QUARARO finden Sie unter**

- Alles rund um QUARARO: <https://QUARARO.juma-ev.de/>
- Werden Sie ein Fan: <https://www.facebook.com/QUARARO>
- So ist QUARARO entstanden: <https://www.jugendarbeit-staerken.de/heilbronn/quararo>
- Das Video zu QUARARO: <https://www.youtube.com/watch?v=qGaeRDdzv-c>

Ausgesuchte Presseberichte finden Sie auf den folgenden Seiten:

- Pressebericht zum Auftakt in der Stadtbibliothek Heilbronn
- Pressebericht zum Einsatz auf der BUGA von Mai bis Juli 2019 Heilbronn

## Demokratie spielerisch lernen

Drei Musliminnen haben für Schulklassen und Jugendgruppen „Quararo“ erfunden

Von Linda Saxena

**HEILBRONN** Eine große gelbe Plane liegt auf dem Boden der Stadtbibliothek. Darauf sind zwölf Karten in einem Quader angeordnet: Quararo – so heißt ein Spiel, das drei junge Musliminnen aus der Region entwickelt haben.

Im Rahmen des Modellprojekts „Extrem Demokratisch – Muslimische Jugendarbeit stärken“ der Bundeszentrale für Familie, Senioren, Frauen und Jugend haben sie zwei

„Die Kinder lernen  
so mehr.“  
Esra Üstün

Jahre lang in Unterstützung des Vereins Juma (jung muslimisch aktiv) getüftelt und getestet. Jetzt war es soweit: Die ersten Spiele wurden an verschiedene Standorte in der Pilotregion Heilbronn überreicht – und ausprobiert.

**Grundgesetz** „Quararo“ setzt sich aus dem türkischen Wort „karare“ und dem arabischen Wort „qarar“ zusammen und bedeutet Entscheidung, erklärt Mitwirkende Tanja El Ghadouni von der RAA, was für Regionale Arbeitsstellen für Bildung, Integration und Demokratie steht. Das Spiel ist für Gruppen von fünf bis 15 Personen ab zehn Jahren gedacht und wird direkt auf dem Bo-

den gespielt. „Die Kinder lernen so mehr“, findet Erfinderin Esra Üstün (28). Die Lehrerin aus Obersulm hatte die Idee zu dem Projekt. Unterstützt wird sie von der Studentin Maide Güllal (25) aus Flein und der Schülerin Dilara Ergen (17) aus Obersulm.

Die Quararo-Spieler sind aufgefordert, Entscheidungen auf der

Grundlage des Grundgesetzes und demokratischer Tugenden zu treffen. Dabei müssen sie in der Gruppe diskutieren, während sich der Schwierigkeitsgrad erhöht: Auf vier Ebenen muss zum Beispiel die Frage beantwortet werden. Mal ist eine szenisch dargestellte Alltagssituation Grundlage der Entscheidung, mal einigt sich die Gruppe anhand

von Fakten und unter Zeitdruck. „Dabei gibt es kein richtig oder falsch“, sagt El Ghadouni.

Wie die Gruppe ihre Entscheidung findet, wird zu Spielbeginn festgelegt, vier Methoden stehen zur Verfügung: Mehrheitsentscheid, Konsens, Parlamentarische Vertretung und systemisches Konsensieren, also gemeinsam eine Entscheidung finden. Für Quararo wurden Spielleiter ausgebildet, die durch das Spiel leiten und den Überblick über die Diskussion behalten. In Heilbronn gibt es 20 Spielleiter.



In der Stadtbibliothek Heilbronn haben sie das Demokratiespiel ausprobiert. Hier kann es auch ausgeliehen werden.

Foto: Mario Berger

**Leihstellen** Besonders für Schulklassen und Jugendgruppen ist das Spiel gedacht. Es lassen sich viele Themen setzen, es gibt zum Beispiel Module zur Genderfrage, Umwelt und zu Jugendkonflikten. Das Themenspektrum wird mit Hilfe von Experten erweitert. Das Quararo-Team hat mit der Tore-Ag aus Weinsberg ein Modul über Toleranz und Respekt entwickelt.

Hat das Spiel Erfolg, soll es in ganz Deutschland eingesetzt werden, sagt El Ghadouni. Auch auf der Bundesgartenschau wird es das Spiel im bunten Klassenzimmer für Schulklassen geben. „Ausleihen kann es sich in der Bibliothek aber jeder“, sagt Denise Faraq, Projektmanagerin für interkulturelle Bibliotheksarbeit und Vielfalt in der Stadtbibliothek. Auch im Landratsamt, bei der Stadt und im Kreismedienzentrum ist jeweils ein Exemplar des Spiels verfügbar.

### BUNTES KLASSENZIMMER

## Stimmt!

Quelle:

[www.stimmt.de/news/webreporter/vorort/2018/august/art6752,110463](http://www.stimmt.de/news/webreporter/vorort/2018/august/art6752,110463)

Dafür sorgt **Roswitha Keicher**, Leiterin der Stabsstelle **Partizipation und Integration**, und ihr Team im **Heilbronner Rathaus**. Sie bieten bei der Buga 2019 einige (Mitmach-)Aktivitäten an, die jetzt schon feste Konturen angenommen haben.

Eines der Projekte heißt: **buntes Klassenzimmer**. Es richtet sich mit zwei Formaten an Schüler ab der **8. Klasse und an Grundschüler**. Bei dem Angebot für die **älteren Schüler** handelt es sich "um ein **spannendes Entscheidungsspiel**", berichtet Roswitha Keicher. Das Spiel heißt "**Quararo**" und lehrt en passant **Toleranz, Teilhabe und Werte**. Und so funktioniert es: Eine Klasse oder Gruppe muss sich mit **Fragen auseinandersetzen**, auf die es **keine richtige oder falsche** Antwort gibt. Zum Beispiel, wem die Schüler bei einer Ausflugsfahrt ein übriges Ticket geben, wenn es dafür mehrere Kandidaten gibt.



Nicht nur Blumen werden Farbe in die Heilbronner Bundesgartenschau bringen. Foto: privat

Bevor die Klasse/Gruppe anfängt, darüber zu diskutieren, müssen sie festlegen, **wer** am Ende der Debatte **entscheidet**: ein **Einzelner**, die **Mehrheit**, eine Zwei-Drittel-Mehrheit, der **Älteste**, der **Jüngste**. "Entscheidend ist der **Diskussionsprozess**", erklärt **Roswitha Keicher**. Das Spiel wird von einer Aufsichtsperson der Stabsstelle begleitet.