



**GEM IN**

# Leitfaden zum methodischen Ansatz

612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

WP 2.4

**CESIE**

**EMBRACE**

**INTERCULTURAL  
EDUCATION**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Erasmus+ Programme 2014-2020  
EACEA/21/2018 Social Inclusion and Common Values: The  
Contribution in the Field of Education and Training  
[Project Number: 612209-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN]



INOVA+ symplexis



## Table of contents

Kapitel 1: Einführung in den Ansatz des spielerischen Lernens und der interkulturellen Bildung.....	3
Kapitel 2: Leitlinien für Lehrer und nicht-formale Pädagogen (TG1) zur Durchführung der Aktivität .....	5
Kapitel 3: Erläuterung der Verwendung des GEM IN Brettspiels und der Anpassung an die jeweilige Bildungssituation .....	10
Kapitel 4: Einblicke in die Themen des GEM IN Brettspiels: Factsheets für die Einführung der Spielsitzungen .....	14
Kapitel 5: De-briefing: Wie kann die Reflexion über die europäische Identität und ihre Wurzeln gefördert werden?..	18



# Kapitel 1: Einführung in den Ansatz des spielerischen Lernens und der interkulturellen Bildung

Kreativität ist ein grundlegender Wert für die Erzielung von Ergebnissen und deren Erreichung. Allerdings wird Kreativität oft als spontaner Prozess bezeichnet, der nicht mit Bildungsprozessen verbunden ist und weniger mit dem Einfluss eines pädagogischen oder methodischen Prozesses, der Kreativität fördern, beschleunigen, unterstützen und anregen kann. Es zeigt sich also, dass die Kreativität durch das Umfeld, in dem wir leben, angeregt wird, dass aber der Lehrer nicht viele Instrumente hat, um ihre Entwicklung zu unterstützen. Mit dem Projekt GEM IN versuchen wir, eine Methode und Werkzeuge zu entwickeln, die für die Förderung der Kreativität wichtig sind und von Lehrern und Erziehern in verschiedenen Kontexten eingesetzt werden können.

In jungen Jahren sind die Lernfähigkeiten höher, und die Welt muss täglich erkundet und erfahren werden. Außerdem ist, wie bereits erwähnt, Neugier einer der Motoren, der junge Menschen zum Entdecken, Wachsen und damit zum Lernen antreibt. Schulen sind einer der zentralen Orte, an denen junge Menschen täglich aufwachsen, und deshalb müssen sie darauf vorbereitet sein, das Wachstum junger Menschen zu unterstützen, um sie auf die Zukunft vorzubereiten und sie auf die Dynamik der Welt, ihre Komplexität und Vielfalt vorzubereiten. Man ist sich der Schwierigkeiten bewusst, mit denen die Schulen konfrontiert sein können, wie z. B.: Mangel an Ausrüstung oder Werkzeugen zur Förderung der Kreativität mit ausreichenden Standards; wirtschaftliche und/oder soziale Unterschiede zwischen den Schülern in den Klassenräumen. Aus diesem Grund ist das von den GEM IN-Partnern entwickelte Tool einfach, zugänglich, einsatzbereit und wertvoll für Lehrer, um auf eine andere und ansprechende Weise zu unterrichten, selbst in den beschriebenen Kontexten.

Die Spieldynamik, die das Lernen durch "spielerisches Lernen" unterstützt, ist die grundlegende Methodik von GEM IN, die als absolute Ergänzung zur formalen Bildung angesehen wird, die wir alle in der Schule oder in anderen Bildungs- und Lernkontexten erfahren haben.

Die auf Kreativität basierende Dynamik ist für die Lernenden wichtig, weil sie ihnen ermöglicht, sich auf subjektive Weise mit divergentem Denken zu beschäftigen. Es ist wichtig, eine Brücke zwischen kritischem und kreativem Denken zu schlagen, um die Schüler auf das Leben vorzubereiten und sie zu unabhängigen Individuen zu machen, die einen Beitrag zur Gesellschaft leisten.

Wenn die Kreativität nicht Teil dieses Prozesses ist, wird das kritische Denken nicht in der Lage sein, für sich selbst zu stehen.

Aus kreativem Denken entstehen Innovation und Reaktion, die beide in einer fortschrittlichen Gesellschaft notwendig sind. Wenn Schüler nur lernen, kritisch zu sein, werden sie nicht die gleiche Innovationskraft haben wie Schüler, die sowohl kreativ als auch kritisch denken können.

"Lernen durch Spielen" ist ein Begriff, der in der Pädagogik und Psychologie verwendet wird, um zu beschreiben, wie ein Kind lernen kann, sich die Welt um sich herum zu erschließen. Durch das Spiel können Kinder "soziale und kognitive Fähigkeiten entwickeln, emotional reifen und das Selbstvertrauen gewinnen, sich auf neue Erfahrungen und Umgebungen einzulassen". (Kahn und Wright, 2013)

"Spielen ist einer der wichtigsten Wege, auf denen Kinder grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten erwerben" (Unicef, 2018)

Der Mensch lernt am besten, wenn mindestens eine dieser vier Säulen vorhanden ist:

- Der Einzelne nimmt eine aktive Rolle in der Lernumgebung ein
- Sie sind engagiert



- Die Informationen sind sinnvoll
- Sie interagieren in einem sozialen Kontext

Die Methodik des "spielerischen Lernens" ist jedoch nicht nur auf die Welt der Kinder beschränkt, sondern alle, die offen für Wissen sind, können davon profitieren. Die Schaffung eines dynamischen Umfelds, das reich an sozialen Interaktionen ist und die Menschen zu einem aktiven Teil des Lernprozesses macht, sind einige der Prinzipien, die GEM IN durch diese nicht-formale Methode unterstützen möchte.

Die Methode "Lernen durch Spielen" fördert

- kreatives Denken
- Problemlösungsfähigkeit
- Selbstständigkeit
- Durchhaltevermögen
- Freiheit des Ausdrucks
- Emotionale Entwicklung
- Abbau von Stress und Ängsten
- Verbessert Konzentration und Aufmerksamkeit
- Fördert lebenslanges Lernen

Die Methodik des spielerischen Lernens kann daher in vielen Bildungs- und Lehrkontexten eingesetzt werden. Die Erfahrungen, die die Lernenden machen, sind nachhaltig und mit den positiven Energien verbunden, die mit dem Spiel verbunden sind. Noch mehr praktischen Wert hat diese Methodik in ihrem Ansatz des interkulturellen Dialogs.

Das Kennenlernen neuer Kulturen, anderer Traditionen als der eigenen, neuer Sprachen und neuer Denkweisen kann faszinierend sein, erfordert jedoch große Anstrengungen und vor allem eine Aufgeschlossenheit, die den Lernenden frei von Vorurteilen macht, um etwas kennenzulernen, das sich von dem unterscheidet, was ihn normalerweise umgibt.

Das Spiel und die Dynamik des kreativen Denkens, die mit dem Lernen durch einen spielerischen Ansatz verbunden sind, können gewinnbringende Lösungen sein, um das Lernen über das, was weit von uns entfernt ist und manchmal scheinbar anders ist als wir, zu stimulieren.

Der interkulturelle Dialog findet auf spielerische, unterhaltsame und dynamische Weise statt. Durch den Ansatz des spielerischen Lernens kann man mit Kulturen spielen, neue kennen lernen, spielerisch etwas über die Geschichte, die Traditionen, das Essen, den Sport in fernen Ländern erfahren und viele Gemeinsamkeiten zwischen den Menschen entdecken.

Durch die Dynamik des Spiels werden Vorurteile abgebaut und die Neugierde gefördert, wodurch die gefährlichen Muster durchbrochen werden, die durch Konformismus, Vorurteile und mangelnden Dialog mit dem, was anders ist als wir, entstehen.

Auf diese Weise können junge Menschen durch das Spiel und den spielerischen Ansatz nicht nur Neues lernen, sondern auch ihr kritisches Denken, ihre Toleranz und ihren Respekt für das, was oft als Feind bezeichnet wird, nur weil es anders ist als wir, verbessern, in der Hoffnung, integrativere und einladendere Gemeinschaften schaffen zu können.

## Kapitel 2: Leitlinien für Lehrer und nicht-formale Pädagogen (TG1) zur Durchführung der Aktivität

Der Ansatz des spielerischen Lernens ist eine innovative und ehrgeizige Methode, die das traditionelle Konzept und die traditionellen Lehrmethoden dekonstruiert. Das traditionelle Schulsystem basierte schon immer auf einem binären Schüler-Lehrer-Code; ein Code, der offensichtlich geboren wurde, um auf bestimmte Reize zu reagieren und bestimmte Ergebnisse zu erzielen.

Der Fortschritt bringt jedoch Veränderungen mit sich oder sollte sie zumindest mit sich bringen, die einen Perspektivwechsel erfordern; es gibt andere Anreize, die unser Leben beeinflussen und folglich auch in das schulische Umfeld passen, und daher werden andere neue Ergebnisse zu erzielen sein.

Aus diesem Grund ist es zunehmend notwendig, den Stil des klassischen binären Schüler-Lehrer-Codes zu ändern.

Die Herausforderungen der heutigen Welt veranlassen uns, an immer größere Räume zu denken, die in der Lage sind, neue und unterschiedliche Erfahrungen und Kulturen aufzunehmen und einzubeziehen; daher ist es notwendig, sich der Vielfalt zu öffnen und sie als Chance für Wachstum zu begreifen und Botschaften auf eine direktere und nicht formale Weise zu erwerben und zu vermitteln.

Mit der von GEM IN angewandten Methode versuchen wir, diesen Weg im Spiel nachzuvollziehen, was nicht als Widerspruch zum akademischen Unterricht gesehen werden muss; im Gegenteil, das Vorschlagen von konstruktiven Spielen könnte es den Schülern ermöglichen, ein tieferes Wissen zu erlangen als die klassische Methode des Lernens.

Die Schüler, die sich mehr im spielerischen Bereich entwickeln, sind eher geneigt, sich das Gelernte einzuprägen und zu verinnerlichen.

Spielbasiertes Lernen zielt darauf ab, Fähigkeiten wie **kritisches** und **kreatives** Denken, Problemlösung und Kooperationsfähigkeit zu verbessern. Durch spielerisches Lernen wollen wir ein Modell entwickeln, das es ermöglicht, ein zirkuläres Lernsystem zu schaffen, in dem der Lehrer ein Teil des Systems selbst ist und nicht ein externes Subjekt, das lediglich eine Botschaft oder einen Begriff zu übermitteln hat.

Der Schlüssel zum Verständnis dieses Modells liegt in der Fähigkeit, von dem zu lernen, der uns umgibt, der uns zur Seite steht; jede Erfahrung stellt ein weiteres Stück unseres kulturellen Gepäcks dar und **jede Sprache ist ein Fahrzeug dieser Kultur**.

Bei der Methode des spielerischen Lernens kommt nur ein Element zum Einsatz: die Klasse/Lerngruppe! In der Tat ist es die Klasse, die zum "Lehrer" wird, in ihrer Gesamtheit, in ihrer Vollständigkeit und Vielfalt; und die Schüler, die Teil davon sind, sind zusammen mit dem Lehrer der rote Faden, der die Erfahrung des Lernens und die Entwicklung von Fähigkeiten ermöglicht.

Indem wir das Spiel als Vehikel für den Erwerb von Fähigkeiten und das Lernen vorschlagen, wollen wir den Weg des Lernens erleichtern, indem wir die direkten Empfänger aktiv einbeziehen, aber auch die Pädagogen



selbst, die eine grundlegende Rolle spielen und diesen "Kreis" schließen, indem sie ein gemeinsames Lernen ermöglichen.

Die Aktiv- und Workshop-Didaktik bedient sich eines flexiblen Beziehungsstils, der den Interessen der Schüler und ihren Erfahrungen Raum gibt. Sie stellen die Schüler in den Mittelpunkt, fördern ihre Fähigkeiten und ihr Wissen und begünstigen ein gemeinschaftliches Lernen in der Gruppe, das sich als produktiver erweist und es den Schülern ermöglicht, den "**kognitiven Konflikt**" und die kollektive Suche nach Antworten auf die auftretenden Probleme einzuschalten.

Dies ist nicht nur wichtig, um den Schülern das Lernen zu ermöglichen, sondern auch und vor allem, um Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, darunter die Fähigkeit, "das Lernen zu lernen", und zwar auf eine alternative Art und Weise mit dem Ziel, Neues zu erproben.

**Lernen erfordert Prozesse, die die gesamte Person des Schülers einbeziehen: Intellekt, Emotionen und Erfahrungen, es ist nicht nur eine Frage kognitiver Prozesse.**

Diese Art des erfahrungsbasierten Lernens ist von besonderer Bedeutung für die Entwicklung jener Fähigkeiten, die für eine aktive demokratische Beteiligung erforderlich sind, eine Beteiligung, die dem Aufbau einer persönlichen und kollektiven Identität zugrunde liegt; diese Kooperationsfähigkeiten können in einem interaktiven oder kollaborativen Lernumfeld besser entwickelt werden.

In diesem Tugendkreis muss der Lehrer also die klassische Kleidung des Wissensrichters ablegen und den Schüler anleiten, indem er den Dialog fördert, der dieser Lernmethode zugrunde liegt.

Im GEM IN Projekt gibt es keinen Lehrstuhl, keine Note, keinen Klassenprimus; und deshalb wird der Lehrer aufgefordert, seine Rolle als Fachmann zu verlassen und die eines Erziehers einzunehmen, der bereit ist, die Schüler zu gemeinsamen Erfolgen anzuregen, aber auch Fehler zu machen und aus ihnen zu lernen.

Der einzige Weg, um zum Ende des Spiels zu gelangen, ist, gemeinsam zu spielen.

In diesem Zusammenhang wird der Lehrer derjenige sein, der die Schüler anleitet, der Gastgeber des Spiels; und er wird dies durch eine positive und proaktive Haltung tun, indem er die Schüler zum Sieg begleitet, und er wird dies aus dem Prozess des Teilens und Lernens heraus tun.

Die Lehrkraft muss die Fragen kennen, um während der Aktivität nicht nur die richtige Antwort erklären zu können, sondern auch und vor allem die Debatte, die sich daraus ergibt, anzuregen und zu motivieren.

Aber noch wichtiger für den Lehrer, um diesen Dialog und diesen Kommunikations- und Wissensfluss zu schaffen, ist seine Fähigkeit, alle Barrieren zu überwinden, die zwischen den Teilnehmern im Spiel selbst, aber auch zwischen ihnen und dem Moderator entstehen können.

Der Charakter der Flexibilität und der positiven Einstellung muss während der gesamten erforderlichen Zeit eine Konstante sein, nicht nur während des Spiels selbst, sondern auch während der Diskussionen, die vor oder nach dem Spiel stattfinden können.

In diesem Zusammenhang wurden einige Beispiele für Aktivitäten entwickelt, die die LehrerInnen/ErzieherInnen mit den SchülerInnen durchführen können und die eine entspannte Atmosphäre schaffen können, wobei immer das Ziel des Spiels im Auge behalten werden sollte: ein innovatives, nicht-formales Instrument zu nutzen, das den Erwerb sozialer und staatsbürgerlicher Kompetenzen der Jugendlichen

fördert und das Wissen der Jugendlichen über Staatsbürgerschaft, EU, gemeinsame Werte, Grundrechte, interkulturelle Staatsbürgerschaft und Dialoge verbessert.

✓ Aktivität 1:

Der Pädagoge bittet die Jugendlichen, ein kurzes Brainstorming zu der Frage zu machen: "Was ist ein guter Bürger?"

Diese Aktivität dauert 10 Minuten und zielt darauf ab, das Konzept der Bürgerschaft einzuführen und über die Rolle der TeilnehmerInnen als BürgerInnen und ihre Rolle als BürgerInnen ihrer Gemeinde/Stadt/Land nachzudenken.

Die Reflexion nach dem Brainstorming könnte folgendermaßen aussehen:

- Welche Gemeinsamkeiten gibt es bei den Antworten?
- Worin bestehen die Unterschiede?
- Was sind die wichtigsten Merkmale eines guten Bürgers?
- Was würde passieren, wenn es zu Hause oder in der Schule keine Regeln oder Gesetze gäbe?

✓ Aktivität 2:

Der Pädagoge fordert die Jugendlichen auf, ihr Bild eines europäischen Bürgers zu zeichnen.

Für diese Aktivität werden 10 Minuten benötigt. In diesem Fall kann der Pädagoge darüber nachdenken, was Staatsbürgerschaft und Bürger ist, und das Konzept des europäischen Bürgers auf das tägliche Leben der Teilnehmer übertragen, wodurch es weniger abstrakt wird.

Die Reflexion nach der Aktivität könnte folgendermaßen aussehen:

- Why did you draw him/her in this way?
- What is important for a European citizen to have/not have?
- What is your role and place in the community in relation to your family/to your classmates/to your countrymen?

✓ Aktivität 3:

Der Pädagoge bittet die Jugendlichen, in Zweiergruppen über das Thema "Die EU in meinem täglichen Leben?" zu diskutieren.

Der Zeitaufwand für diese Aktivität beträgt 15 Minuten und zielt darauf ab, eine Reflexion über die Beziehung der Teilnehmer zur EU anzustoßen und ein Gefühl der Zugehörigkeit und der Zugehörigkeit zu einer größeren Gemeinschaft zu fördern.

Die Reflexion nach der Aktivität könnte folgendermaßen aussehen:

- Was bedeutet es, Teil der EU zu sein?
- Hat dies Auswirkungen auf meine Nachbarschaft, meine Stadt, mein Land?
- Hat es Auswirkungen auf meine Schule/Bildung?
- Was kann ich als EU-Bürger tun bzw. nicht tun?
- Was kann ich als EU-Bürger für meine Gemeinschaft tun?

✓ Aktivität 4:

Der Pädagoge bittet die Jugendlichen, in Zweiergruppen darüber zu diskutieren: "Was ist eine multikulturelle Gesellschaft?"



Diese Aktivität dauert 15 Minuten und zielt darauf ab, die Konzepte der Kultur und des Multikulturalismus einzuführen; darüber nachzudenken, ob und wie wir in einem multikulturellen Umfeld leben; darüber nachzudenken, wie wir mit verschiedenen Kulturen umgehen.

Die Reflexion, die nach der Aktivität durchgeführt werden kann, könnte sein:

- Haben Sie Freunde/Nachbarn aus verschiedenen Ländern/Religionen/ethnischen Gruppen?
- Verwenden Sie andere Sprachen als Ihre Muttersprache?
- Wie kommunizieren Sie mit Menschen, die nicht Ihre Muttersprache sprechen?

✓ Aktivität 5:

Der Erzieher teilt die Jugendlichen in zwei Gruppen ein und bittet sie, eine Geschichte zu erfinden, die mit der folgenden Zeile beginnt:

1. Gruppe - Es war einmal ein Junge namens Antonio, er ...
2. Gruppe - Es war einmal ein Junge namens Ali, der ...

Diese Aktivität dauert 15 Minuten und zielt darauf ab, darüber nachzudenken, wie unser kultureller Hintergrund unsere Wahrnehmung der Umgebung beeinflusst, wie wir auf andere Kulturen zugehen und unbewusste Vorurteile einführen.

Die Reflexion nach der Aktivität könnte folgendermaßen aussehen:

- Haben Sie Freunde/Nachbarn aus verschiedenen Ländern/Religionen/ethnischen Gruppen?
- Verwenden Sie andere Sprachen als Ihre Muttersprache?
- Wie kommunizieren Sie mit Menschen, die nicht Ihre Muttersprache sprechen?
- Interessieren Sie sich für andere Kulturen? Wie lernen Sie andere Kulturen und Menschen mit anderen Hintergründen kennen?

□ Aktivität 6:

Der Pädagoge teilt die Teilnehmer ein: einige sind Reporter, andere sind Bürger.

Die Reporter müssen zwischen den Bürgern umhergehen und ihnen Fragen zu verschiedenen Themen stellen. Es soll eine schnelle Frage-Antwort-Situation mit jedem Bürger sein (z.B. wie eine Blitzbefragung). Am Ende muss jeder Reporter eine kurze Zusammenfassung der Antworten erstellen. Der Zeitaufwand für diese Aktivität beträgt 30 Minuten (hängt aber von der Anzahl der Teilnehmer ab); sie zielt darauf ab, eine ansprechende Art des Brainstormings für das Peer-Learning zu ermöglichen; herauszufinden, was Gleichaltrige über bestimmte Themen denken; unterschiedliche Ansichten zu erkunden.

Die zu stellenden Fragen könnten sein:

- Was wissen Sie über die EU?
- Was fällt Ihnen als erstes ein, wenn Sie an Spanien/Dänemark denken...?
- Sprichst du Fremdsprachen?
- Möchten Sie eine weitere Sprache lernen?
- Welche Länder sind Teil der EU?
- Was bedeutet es, ein Teil der EU zu sein?
- Welches Land würdest du gerne besuchen? Warum?
- Über welche Kultur/Land/ethnische oder religiöse Gruppe würden Sie gerne mehr erfahren?
- Haben Sie Freunde aus anderen Kulturen/Religionen?
- Was ist Kultur?



- Was ist ein Wert?
- Was ist Gemeinschaft?

Die Lehrkraft hat zwei Ziele:

- Einerseits muss sie/er diesen Moment des Austauschs zwischen den Studierenden managen, der zwar spielerisch sein wird, aber dennoch Themen ansprechen kann, die tiefgreifende und komplexe Diskussionen anregen können.

In diesem Fall ist der Dozent nicht als Experte gefragt (wie wenn er am Lehrstuhl sitzt), sondern als derjenige, der, obwohl er ein Gleichgestellter der Studenten ist, in der Lage ist, die Beziehungen zu managen, die im Klassenzimmer entstehen, weil er ein größeres Bewusstsein für die Kommunikationsprozesse hat, die in einer Gruppe entstehen.

Gerade diese Rolle des Vermittlers und Moderators führt dazu, dass sie/er von ihren/seinen eigenen Schülern als Peer akzeptiert wird.

- Andererseits muss sie/er in der Lage sein, ein gemeinsames Klima zu schaffen, das für die Studierenden eine Komfortzone darstellt; sie/er muss in der Lage sein, eine zirkuläre Kommunikation zu erleichtern und zu entwickeln, die die Selbsterkenntnis fördert und den freien und aktiven Ausdruck von Ideen, Meinungen, Gefühlen und persönlichen Erfahrungen unterstützt.

Auf diese Weise haben die beteiligten Schüler das Gefühl, im Rahmen des normalen Schulunterrichts einen Moment des informellen Lebens zu erleben, in dem das Lernen von Neugier, Interesse und Erkundung angetrieben wird.

Die Schüler werden jedoch eine Art des Lernens ausprobieren, die auf **Werten und Erfahrungen** basiert, die es ihnen ermöglichen, die menschliche Wahrnehmung in Bezug auf wichtige Themen zu vertiefen.

Die Pädagogen werden sehen, wie ihre Schüler zusammenarbeiten, um Fragen zu beantworten, die für sie relevant und vielleicht faszinierend sind, und sie ermutigen, keine Angst vor falschen Antworten zu haben, sich darauf zu konzentrieren, was sie aus den Fehlern der anderen lernen können und dass Lernen ein Prozess ist, und nicht auf den Fehler selbst.

Jede in GEM IN enthaltene Frage hat vier Antwortmöglichkeiten, aber nur eine davon ist die richtige, und der Dozent muss in der Lage sein, in der richtigen Option den Input zu erkennen, der eine Diskussion unter den Studierenden auslösen und zu Wissen führen kann.

Es gibt aber auch andere Mittel, um die Diskussion anzuregen: die falschen Antworten.

In der Tat enthalten viele Fragen als Antwortmöglichkeiten Namen oder Ereignisse, die für die Geschichte der Länder wichtig sind und für Pädagogen den Schlüssel zur Behandlung bestimmter Themen darstellen können.

In dieser letztgenannten Überlegung finden wir die Theorie, für die der Pädagoge neben der Förderung des Wissens auch in der Lage sein muss, mit den Fehlern seiner Schüler umzugehen und sie zu einer Gelegenheit zum Lernen zu machen.



# Kapitel 3: Erläuterung der Verwendung des GEM IN Brettspiels und der Anpassung an die jeweilige Bildungssituation

## Wie man das Brettspiel GEM IN benutzt

Das Spiel ist für maximal 8 Spieler oder mehr ausgelegt, wenn in Teams gespielt wird.

Es erfordert die Anwesenheit eines Spielmoderators, der eine andere Rolle als die Spieler hat, aber weitgehend Teil des Spiels selbst ist: Der Moderator ist derjenige, der den Spielern die Fragen vorliest.

Das Spiel folgt einem geometrischen Pfad, der eine Spirale bildet (das Thema des Logos).

Die Spieler legen ihre Spielsteine auf den Startpunkt und nachdem ausgelost wurde, wer der erste Spieler ist, beginnt das Spiel, das im Uhrzeigersinn fortgesetzt wird (Spieler auf der linken Seite).

Wer als erster die Mitte mit dem GEM IN-Logo erreicht, hat gewonnen!

Für das Spiel benötigen die Spieler alle Bestandteile des Brettspiels: das Spielbrett, zwei Kartenpakete und die Würfel; Papier und Stifte, falls die Spieler etwas aufschreiben oder zeichnen müssen, und einen Timer, um die Antworten der Spieler zu stoppen.

Das Spielbrett hat eine Spirale in der Mitte, die aus kleinen Dreiecken besteht, die farbig oder weiß sein können.

Die Farben der Dreiecke stehen für die verschiedenen Themen, die bei GEM IN behandelt werden:

Orange	Geisteswissenschaften
Braun	Musik und Kunst
Rot	Logik
Grün	Wissenschaft
Hellblau	Europa
Lila	Soziale Werte
Grau	Medien und Technologien
Blau	Sport und Freizeitbeschäftigung

Die Teilnehmer werden aufgefordert, Fragen zu den oben genannten Themen zu beantworten und/oder mit anderen Spielern in kreativeren Aktivitäten zusammenzuarbeiten; alles hängt von der Position ab, die sie durch das Würfeln und die erreichte Box erreichen.

Das Spiel enthält zwei verschiedene Kartendecks: Das Fragenspiel und das Sprungspiel

### Fragen-Pack:

Jede Karte ist doppelseitig, nummeriert und enthält 8 Multiple-Choice-Fragen, eine für jedes Thema. Wenn die Spieler würfeln, bewegen sie ihre Spielsteine um eine Anzahl von Feldern, die der gewürfelten Zahl entspricht. Wenn sie auf den verschiedenen Kästchen stehen bleiben, nimmt die Lehrkraft/Moderatorin eine Karte aus dem Fragenpaket und liest die Frage vor, die dem Kühler des von den Spielern erreichten Kästchens entspricht.

- Wenn der Spieler richtig antwortet, darf er erneut würfeln und seinen Zug fortsetzen;
- Beantwortet er/sie die Frage falsch, bleibt er/sie in dem Kästchen, in dem er/sie sich befindet, und das Spiel wird mit einem anderen Spieler fortgesetzt; wenn er/sie wieder an der Reihe ist, muss er/sie

10

jedoch vor dem Würfeln eine weitere Frage zu dem Thema beantworten, zu dem er/sie die vorherige falsche Antwort erhalten hat. In diesem Fall nimmt der Lehrer/Moderator eine Karte und liest die Frage in der Farbe des Feldes vor, in dem sich der Spieler befindet. Wenn er/sie richtig antwortet, würfelt er/sie und macht nach den Regeln weiter, andernfalls bleibt er/sie wieder stehen, und so weiter, bis er/sie die richtige Antwort zu dem Thema gibt, in dem er/sie sich befindet.

- Zeit: Ab dem Zeitpunkt, an dem der Moderator die Frage vorliest, haben die Spieler nur 1 Minute Zeit, um zu antworten. Für alle logischen und/oder naturwissenschaftlichen Fragen, die komplexes Denken oder mathematische Berechnungen erfordern, stellt der Moderator Zettel und Stifte für die Niederschrift bereit (falls nötig) und die Spieler haben 2 Minuten Zeit, um zu antworten.

### Jump Pack:

Es gibt auch einige weiße Dreiecke mit einem Pfeil, der auf ein anderes Kästchen hinweist: Wenn die Spieler ein weißes Kästchen erreichen, nimmt die Lehrkraft keine Karte aus dem Fragespiel.

Die Spieler, die das weiße Kästchen erreichen, ziehen eine Karte aus dem "Sprung"-Spiel, die ihnen die Möglichkeit gibt, einen Sprung nach vorne zu machen, ohne den klassischen Weg zu gehen.

Die Sprungkarten sollen eine kooperative Methode anregen.

Der Spieler, der eine Sprungkarte zieht, hat die Möglichkeit, einen Partner zu wählen (wenn das Spiel in Teams gespielt wird, muss er/sie einen Partner aus dem anderen Team wählen) und zusammen zu spielen, das heißt, sie werden zusammen gewinnen oder verlieren.

Jede Karte im Jump Pack enthält ein einzelnes Wort, und die Spieler, die die Karte ziehen, müssen kreativ sein, damit ihr gewählter Partner das Wort erraten kann.

- Wie:

Nach dem Ziehen der Sprungkarte, ohne sie jemandem zu zeigen, muss der Spieler würfeln und je nach der Zahl, die dabei herauskommt, das Wort der Karte mimen, zeichnen oder singen.

- Wenn die Zahlen 1 oder 2 erscheinen, muss der Spieler den Gegenstand/die Handlung/die Bezeichnung auf der Karte zeichnen.

- Wenn die Zahlen 3 oder 4 auftauchen, muss er/sie den Gegenstand/die Handlung/die Bezeichnung auf der Karte nachahmen.

- Wenn die Zahlen 5 oder 6 auftauchen, muss er/sie eine Strophe eines Liedes erfinden und singen, in dem es um das Wort geht, das auf der Sprungkarte steht, ABER ohne das Wort selbst zu erwähnen.

- Wenn der Partner das Wort richtig errät, springt der Spieler, der die Sprungkarte genommen hat, auf das mit dem Pfeil gekennzeichnete Feld und setzt seinen Zug fort, indem er erneut würfelt.

Der Partner, der das Wort erraten hat, rückt stattdessen zum nächstgelegenen Sprungfeld vor und zieht, wenn er an der Reihe ist, eine Karte aus dem Sprungstapel nach den Regeln des Sprungs.

(Befindet sich der Partner, der das Wort richtig erraten hat, in einer Position, in der es keine weiteren Sprungkästen gibt, rückt er/sie 3 Positionen vor).

- Wenn der Partner versagt und das Wort nicht errät, bleiben beide Spieler auf den Feldern, auf denen sie sich befinden, und das Spiel wird mit einem anderen Spieler normal fortgesetzt.

Die Option "Springen" kann nur einmal verwendet werden!

- Zeit:

Der Spieler, der die Sprungkarte spielt, hat maximal 2 Minuten Zeit, um seinen Partner das Wort erraten zu lassen.

## Digitales Archiv:

GEM IN bietet den Spielern eine zusätzliche Möglichkeit des Wissens. Es wurde nämlich eigens ein digitales Archiv eingerichtet, in dem die Spieler zu jeder Frage eine kurze Erklärung finden und weitere Details erfahren können.

Das Archiv erfüllt einen doppelten Zweck: Es ist nicht nur dann nützlich, wenn die Spieler die Antwort nicht kennen und daher das Archiv nutzen, um zum ersten Mal zu erfahren, worauf sich die Frage bezieht<sup>3</sup>, sondern auch dann, wenn die Spieler die Antwort kennen, aber einen Einblick in das bekommen wollen, was hinter einer einfachen Multiple-Choice-Frage steckt.

Das Wissen, das GEM IN anstrebt, ist ein tiefes Wissen, das den Wurzeln nachspürt, in die Tiefe geht und den Menschen bewusst macht, was sie in der Diskussion lernen.

GEM IN basiert auf der sokratischen Maieutik, das Ziel ist nicht einfach Wissen, sondern der Weg zum Wissen: der Dialog, um zu lernen.

Das Archiv wird daher einen weiteren Beitrag zu den Überlegungen leisten, die während des Spiels angestellt werden, und die Spieler dazu ermutigen, stets nach weiteren Informationen zu suchen, um ihr Wissen zu erweitern.

Der Zugriff auf das digitale Archiv wird über eine App möglich sein, die die Spieler herunterladen und mit der sie den Q-Code auf dem Spielbrett einrahmen können.

Für jedes Thema gibt es einen eigenen Q-Code, und im digitalen Archiv können die Spieler die jeweilige Frage finden und die Erklärung dazu lesen.

### Wie lässt sich das Spiel an die jeweilige Bildungsumgebung anpassen?

GEM IN ist ein Spiel, das die soziale Eingliederung durch seine spielerische Methodik fördert, die wir mit "Learning by doing" übersetzen können.

Es ist ein nicht-formales Werkzeug, das in verschiedenen interkulturellen Kontexten eingesetzt werden kann: Die einzige Voraussetzung für seinen Einsatz ist die Absicht, einen Austausch zwischen den Teilnehmern anzuregen und der Wille, einen Dialog zwischen ihnen zu eröffnen.

Die Nichtformalität des Spiels macht GEM IN zu einem Werkzeug, das junge Menschen leicht in Kontakt bringen kann, indem es all jene Barrieren abbaut, die oft zu Ungleichheiten führen oder die kulturelle Kommunikation zwischen jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund behindern.

Das Ziel von GEM IN ist es, sich der Reflexion zu öffnen, verschiedene Geschichten kennenzulernen und in der Vielfalt das zusätzliche Element zu finden, das uns wachsen und lernen lässt; GEM IN möchte neue Geschichten schreiben und erzählen, in denen die Teilnahme und der Austausch von Erfahrungen und Wissen den Weg zu einer gemeinsamen europäischen Identität weisen.

Die soeben beschriebenen Regeln sind in verschiedenen Kontexten anwendbar, vom formalen bis zum nicht-formalen; von der Schule bis zum Bildungszentrum kann GEM IN ein perfekter Schlüssel sein, um unsere multikulturelle Gesellschaft durch ein Spiel zwischen Gleichaltrigen und unter gleichen Bedingungen zu verstehen.

In einem schulischen Kontext wird der Lehrer eine grundlegende Rolle spielen, obwohl er in diesem Fall eher ein Erzieher sein wird, der das Spiel moderiert und jede Art von Beurteilung ausschließt.

Der Pädagoge muss in der Lage sein, den Austausch zwischen den Spielern immer wieder anzuregen, um zu lernen; die ad hoc für GEM IN erstellten Fragen enthalten viele Ideen, die zur Diskussion anregen. In der Tat



ist es bei vielen von ihnen auch möglich, dank der falschen Antwortmöglichkeiten Lernerfahrungen zu machen.

Der Pädagoge muss ein angenehmes Umfeld schaffen, in dem sich die Jugendlichen wohl fühlen, auch wenn sie eine falsche Antwort geben. In einem schulischen Umfeld, das für seine Formalität bekannt ist, würde die Einführung einer solchen Methodik unter anderem bedeuten, den Schülern die Möglichkeit zu geben, positiv auf Fehler zu reagieren.

GEM IN verteuft Fehler nicht, im Gegenteil, es verbindet sie mit einem Gefühl der Herausforderung, das die Spieler dazu anspornt, den gesunden Wettbewerb, der Spielen innewohnt, anzunehmen, der sie dazu ermutigt, mehr zu tun und weiter zu gehen.

Eine der Spielregeln ist eben, dass die Spieler, wenn sie die Fragen nicht beantworten, keinen Schritt zurück machen, niemand geht in GEM IN jemals zurück, alle Erfahrungen, die den Spieler in die Box geführt haben, in der er sich befindet, sind immer das Ergebnis von Schritten nach vorne.

GEM IN sieht ein Anhalten vor, wenn jemand eine falsche Antwort bekommt, aber niemals einen Rückschritt. GEM IN ist ein zukunftsorientierter Ansatz, bei dem es keine Strafen, keine Unzulänglichkeiten oder Fehler gibt; wenn der Spieler scheitert, bleibt er stehen und versucht es in der nächsten Runde erneut!

Diese Konzepte gelten natürlich auch, wenn GEM IN in anderen Lernkontexten als der Schule eingesetzt wird (z. B. in Jugendverbänden, Bürgervereinen, Studentenvereinigungen usw.) oder in Kontexten, in denen es überhaupt keine Lehrkräfte gibt.

Es ist jedoch wichtig, dass, selbst wenn die Gruppe von Spielern sich selbst verwaltet, einer der Teilnehmer des Spiels als Moderator des Spiels identifiziert wird.

Der/die Moderator/in ist wichtig, weil er/sie einen Einblick in die Gruppe als Ganzes hat; er/sie ist nicht als Spieler/in da, sondern als "Motivator/in". Er/sie muss gut beobachten und bei Bedarf eingreifen können, um eine Brücke zwischen den Erfahrungen und dem Wissen der Spieler zu schlagen.

Außerdem ist es wichtig, daran zu denken, dass nur der Moderator die Fragen, die den Spielern gestellt werden sollen, vorlesen kann, da die richtige Antwort bereits auf den Karten vermerkt ist, so dass es für die Zwecke des Spiels nutzlos wäre, wenn die Spieler die Fragen selbst lesen würden.

Der Moderator muss in der Lage sein, detailliertere Erklärungen zu den diskutierten Themen zu geben, auch unter Verwendung des digitalen Archivs von GEM IN, das zur Vertiefung der diskutierten Themen erstellt wurde.

Er/sie muss die Zeiten angeben, die für jede Frage vorgesehen sind, und auch die Aktivitäten, die im Falle des Ausspielens einer Jumpkarte durchgeführt werden sollen.



## Kapitel 4: Einblicke in die Themen des GEM IN Brettspiels: Factsheets für die Einführung der Spielsitzungen

GEM IN stützt sich auf ein anderes Projekt, **GEM** - <https://gameforeuromed.eu>, das die gleichen Ergebnisse durch ein Spiel erzielen wollte, bei dem die Teilnehmer auf der Suche nach Wissen spielten und das sich im Wesentlichen um präzise und umrissene Themen drehte, die auf den Austausch von Wissen abzielten und Themen wie Geschichte, allgemeine Kultur, Küche und aktuelle Ereignisse betrafen.

Durch diesen Austausch konnten die Teilnehmer des Spiels mehr über ihr Land erfahren und hatten die Möglichkeit, andere Kulturen zu erkunden, um schließlich nach einem sokratischen, auf dem Dialog basierenden Ansatz zu Wissen zu gelangen.

GEM IN wurde also bereits in dem Bewusstsein geboren, dass die kulturelle Begegnung zwischen mehreren Ländern zu wichtigen Ergebnissen führt und dass die Interkulturalität nur dann besser werden kann, wenn die Möglichkeiten des Austauschs erweitert werden.

Die Aufnahme von Themen wie die Europäische Union oder die sozialen Werte in die Spielkarten entspricht der Notwendigkeit, ein immer solideres Fundament für eine offene Gemeinschaft zu legen, die zwar die unterschiedlichen Ansichten anerkennt, aber dem roten Faden folgt, der alle verbindet und der zur Grundlage der Einheit zwischen den Völkern wird.

Die Makrobereiche, die von den Partnern bei der Formulierung der Fragen des Spiels abgedeckt werden, sind:

- Geisteswissenschaften
- Musik und Kunst
- Wissenschaft
- Logik
- Europa
- Soziale Werte
- Medien und Technologien
- Sport und Hobbys

Jeder dieser Makrobereiche kann sich mit verschiedenen Aspekten befassen, die wir bald im Einzelnen sehen werden.

Es ist jedoch wichtig, den Prozess zu verstehen, der zur Definition dieser Themen geführt hat.

Während des internationalen Workshops zwischen den Partnern war das angestrebte und erreichte Ziel die Schaffung einer Umgebung des Austauschs und der Integration, die GEM IN selbst in den Schulen und in all jenen Umgebungen, in denen es funktionieren kann, vermitteln möchte.

Wir fragten uns, was das Wissen sein könnte, das, wenn es durch einen kreativen Prozess entwickelt oder gefördert wird, uns erlaubt, Teile unserer Persönlichkeit zu aktivieren, die einen kollaborativen kognitiven Ansatz begünstigen könnten.

Jede einzelne Frage zielt darauf ab, eine Diskussion in Gang zu setzen, die die verschiedenen Facetten der einzelnen Antworten umfasst; wir haben versucht, den behandelten Themen ein "spielerisches Kleid" zu geben, aber jedem von ihnen ist eine spezifische Bedeutung inhärent.

Nach der Analyse der Makrobereiche gehen wir nun der Frage nach, mit welchen Themen sich GEM IN beschäftigen wird.

Im ersten Bereich, den Geisteswissenschaften, werden wir uns mit Themen wie:



Literatur  
Sprache  
Geschichte  
Geografie  
Denkmäler

Warum wollten wir diese Themen in diesen Bereich aufnehmen?

Im Grunde genommen, weil der Ausgangspunkt für die Entwicklung dieses Projekts in der Überzeugung liegt, dass wir nichts anderes sind als unsere Kultur.

Wir müssen immer wissen, woher wir kommen, aber nicht nur, um uns selbst besser kennenzulernen und anderen zu ermöglichen, uns besser kennenzulernen; sondern auch, weil wir nur durch die Kenntnis der verschiedenen Geschichten aus unterschiedlichen Kulturen schließlich erkennen können, wie viele Gemeinsamkeiten zwischen uns bestehen.

Sehr oft finden wir unsere Wurzeln in der Geschichte anderer Gemeinschaften, und viele Dinge können uns dies zeigen: die Etymologie eines Wortes, ein typisches Gericht, der Klang eines Volksliedes.

Glücklicherweise gibt es in der Welt nur noch wenige Mauern der Schande, die niedergerissen werden müssen, aber es gibt viele Brücken, die gebaut werden müssen, um Geschichten, Geschmäcker, Sprachen und Gerüche zu vermitteln.

Mit dem zweiten Makrobereich wollen wir stattdessen die Noten von Musik und Kunst berühren, immer mit dem Wissen um unsere künstlerische und musikalische Vergangenheit als Referenz, aber vor allem mit dem Konzept der "Zeitgenossenschaft" der Kunst!

GEM IN wollte künstlerische Themen einbeziehen, um auf ein primäres Bedürfnis zu reagieren: zu wissen, wer wir durch unser künstlerisches und kulturelles Erbe sind.

Die Kunst zu kennen, in welcher Form auch immer sie dargestellt wird, bedeutet, die Sprache einer Gemeinschaft zu kennen; der künstlerische Ausdruck war in der Tat das erste Kommunikationsmittel des Menschen; arte lehren bedeutet, die Schüler zur Sensibilität zu erziehen.

Die Kunst identifiziert unseren Kontinent; Europa ist wie eine große Leinwand, an der einige der größten Künstler der Welt gearbeitet haben, die heute noch leben, obwohl sie vor Jahrhunderten gelebt haben.

Zu lernen, wer Michelangelo war, ist so viel mehr als nur das Studium seiner Kunstwerke, denn es bedeutet auch, die Geschichte der Zeit, die Besonderheiten des lokalen Kontextes, die Machtkämpfe und die Mathematik seiner Linien zu studieren.

Aus all diesen Gründen stellen Themen wie Musik und Kunst für uns einen Meilenstein in unserem Projekt dar.

Das dritte Thema, das wir behandelt haben, ist die Wissenschaft, zu der wir folgende Themen gehören

Mathematik  
Gesundheit  
Finanzielle Bildung  
Natur und Ökologie  
Tiere  
Chemie, Physik und Biologie.

Das nächste Thema ist die Logik, die sowohl die präpositionale als auch die mathematische Logik umfasst.

Warum sollten diese Themen in ein Spiel integriert werden, dessen Ziel die Interkulturalität ist?

Der Ansatz des spielerischen Lernens stellt für uns den richtigen Weg dar, um das Lernen von Begriffen mit einem Denkprozess zu verbinden, der die Kreativität und den Spieltrieb nutzt, um sich Wissen anzueignen.



Wenn also einerseits den Schülern geholfen wird, sich mit wissenschaftlichen Themen zu beschäftigen, die von Natur aus auf starren und vorgegebenen Regeln beruhen, wollen wir andererseits bei ihnen eine Denkübung anregen.

Dies könnte es ihnen ermöglichen, zu Lösungen zu gelangen, die nicht notwendigerweise mit einem Vorwissen zu tun haben, sondern das Ergebnis einer Argumentation und eines Arguments sein können, so wie es uns der Ursprung des Wortes Logik - logos - nahelegt.

Ein weiteres Thema von GEM IN ist Europa. Innerhalb dieses Bereichs wollen wir uns mit folgenden Themen beschäftigen:

Gemeinsame EU-Werte

EU-Politik

Demokratie und Bürgerbeteiligung

Nachhaltige Entwicklung.

Die Europäische Union ist eine echte Chance für alle Bürgerinnen und Bürger, besonders aber für die neuen Generationen!

Um zu verhindern, dass Europa aus dem Leben der Bürgerinnen und Bürger verschwindet und nur eine Institution bleibt, die für Haushalts- und Schuldenthemen bekannt ist, muss man sich bemühen, die Werte der Solidarität zu vermitteln, die dem Projekt Europa zugrunde liegen.

Die Herausforderung der modernen Welt besteht darin, die nationalen Grenzen zu überwinden, um zu leben und sich vor allem als Teil einer erweiterten Gemeinschaft zu fühlen; einer Gemeinschaft, die zwar verschiedene Sprachen spricht, aber in ihrer Verschiedenheit offiziell anerkennt, dass sie dieselbe Vision von Europa, dieselbe Vision der Zusammenarbeit und dieselbe Weltanschauung hat.

Der gleichen Logik folgend werden wir uns mit dem Thema der sozialen Werte befassen, wobei wir auch die international anerkannten Rechte hervorheben wollen, um auch die europäischen Grenzen zu überwinden.

Innerhalb dieses Themas werden wir Fragen zu folgenden Themen finden

Frieden und Sicherheit

den Menschenrechten

Gleichstellung der Geschlechter.

Dies sind Themen, von denen die junge Generation viel hört, aber vielleicht nicht genug; mit einem internationaleren Blick wollen wir wesentliche und unbestreitbare menschliche Werte hervorheben, die die Grundlage der Gemeinschaft sein müssen.

Die letzten beiden Makrobereiche sind vielleicht diejenigen, die dem Alter der unmittelbaren Empfänger dieses Projekts am nächsten kommen, nämlich Medien und Technologien sowie Sport und Hobbys.

Bei Medien und Technologien liegt der Schwerpunkt sicherlich auf der Entstehung der virtuellen Welt und den Vorteilen, die sie uns bringt.

Dennoch wollten wir mit diesem Thema ein heikles Phänomen behandeln, das leider sehr weit verbreitet ist: das Problem der Fake News.

Wir haben uns für dieses Thema entschieden, um einem sich ausbreitenden sozialen Phänomen zu begegnen, das nicht nur Desinformation und Fehlinformation fördert, sondern auch zu gewalttätigen Einstellungen im Internet führen kann.

Wenn wir über gewalttätige Einstellungen sprechen, beziehen wir uns auf Cybermobbing, Online-Hassreden und all jene lästigen Handlungen, die in der virtuellen Welt stattfinden und Gewalt gegen bestimmte Personen oder Gemeinschaften auslösen können.



Wir wissen, dass die Generation, die unsere Zielgruppe darstellt, sehr verletzlich ist, wenn es um Online-Bedrohungen und Mobbing geht, da die Zahl der Fälle in Schulen und Jugendzentren zunimmt, und aus diesem Grund möchten wir eine Debatte darüber anregen.

In einem Versuch, eine neue und spielerische Sichtweise auf die erwähnten Themen zu bieten, möchte GEM IN ein Werkzeug für die Schüler sein, um sich selbst und die anderen kennenzulernen, sich ihrer Vergangenheit bewusster zu werden und zu lernen, wie man eine Zukunft aufbaut, wenn man den Grundstein in der Gegenwart legt.

Die Gespräche über junge Menschen beziehen sich auf ihre Zukunft, aber GEM IN möchte sie für ihre Gegenwart sensibilisieren, indem es sie dazu bringt, sich mit ihrer Geschichte und Kultur auf eine ansprechende Weise zu beschäftigen. Dies könnte dazu führen, dass sich Institutionen den Problemen der Jugendlichen nähern, indem sie sich in ihre Lage versetzen.



## Kapitel 5: De-briefing: Wie kann die Reflexion über die europäische Identität und ihre Wurzeln gefördert werden?

Die wichtigste und grundlegende Herausforderung, die es heute zu bewältigen gilt, ist die Frage der europäischen Identität.

Die Stärkung des Gemeinschaftsgefühls ist das Ziel, das es zu erreichen gilt, um nicht nur jedem europäischen Bürger, sondern auch den Menschen zwischen den Kontinenten ein Zusammenleben zu garantieren, das auf Werten wie Frieden und Solidarität beruht, die die Grundlage des gesamten europäischen Projekts bilden.

Wenn wir jedoch in der Geschichte zurückgehen, um den Ursprung von allem zu ergründen, finden wir gerade in den Werten und Idealen die Grundlage des europäischen Aufbaus.

Werte wie Frieden, Einheit, Gleichheit, Freiheit, Sicherheit und Solidarität waren die Architekten dieser Union, die aufgrund der Grundsätze, auf denen sie beruht, niemals ihre freiheitliche und demokratische Rolle verlieren kann.

GEM IN wird von diesen Überlegungen ausgehen, um schließlich jene europäischen Wurzeln ans Licht zu bringen, die schließlich immer zu unserer Geschichte gehört haben.

Die Identität eines Volkes, in diesem Fall des europäischen Volkes, beruht also auf einer Reihe von Werten und Grundsätzen, die von allen geteilt werden, die zu diesem Volk gehören und deren Vertreter die Pflicht haben, sich gegen jede Verletzung zu wehren.

Das Teilen dieser Werte und Grundsätze muss dazu beitragen, alle europäischen Bürger in einem Gefühl der Brüderlichkeit und des Austauschs zu vereinen und das Nachdenken über das Konzept der europäischen Identität zu fördern.

Beginnen wir jedoch mit dem Wort "Identität", das sich vom lateinischen *identitas* ableitet und ein Konzept der "Gleichheit" impliziert, das natürlich die Gemeinsamkeiten derer, die eine Gemeinschaft bilden, hervorhebt. Was diese Etymologie in der Diskussion über eine europäische Identität aufwirft, ist genau die Frage, wie Identität und Vielfalt in Einklang gebracht werden können.

Obwohl alle Mitgliedstaaten den Namen des Kontinents teilen, haben sie unterschiedliche Wurzeln, und auch wenn sie alle aus einer einzigen Matrix entstanden sind, haben sie im Laufe der Zeit Besonderheiten erworben, die sie zu einem Zeichen der Identität für ihre Bevölkerung machen.

Dieser Multikulturalismus hat jedoch von Anfang an die erste Schicht der europäischen Kultur gebildet.

Die Koexistenz mehrerer Kulturen, Sprachen und Traditionen hat Europa als Ganzes geprägt und seine Geschichte bereichert, und die Achtung der individuellen kulturellen Identitäten war stets von großer Bedeutung.

Ein Beispiel für diesen Respekt ist die Tatsache, dass alle Landessprachen als Amtssprachen der Europäischen Union anerkannt wurden; der Grund dafür liegt in dem Grundsatz, dass die Union alle Sprachen ihrer Staaten sprechen muss und nicht umgekehrt.

Ein weiteres Beispiel ist, dass jeder Bürger alle europäischen Institutionen um Rat fragen kann, um seine eigenen Rechte geltend zu machen, und jeder Bürger hat das Recht, die Antwort in seiner eigenen Sprache zu erhalten.

Was also unsere Identität mit unserer Vielfalt in Einklang bringt, ist die friedliche Koexistenz unseres Multikulturalismus.

Unsere Identität hängt in erster Linie davon ab, was wir gewesen sind, denn ohne unsere Geschichte wären wir staatenlose Menschen in einem Land; aber sie hängt auch davon ab, was wir gemeinsam vorhaben zu sein.



Das Gefühl der Zugehörigkeit zu einem einzigen "europäischen Volk" würde es ermöglichen, die Barrieren abzubauen, die in den letzten Jahrhunderten durch die Selbstbehauptung eines Territoriums gegenüber einem anderen errichtet wurden, das Risiko von Konflikten zwischen Regierungen und Bürgern verschiedener Mitgliedstaaten zu beseitigen und das Schutzniveau der Bürger und ihrer Rechte zu erhöhen.

Um dies zu erreichen, müssen wir der neuen Generation erzählen, was wir vor der Gründung der Europäischen Union waren.

Die Geschichte ist in der Tat das Instrument schlechthin, um dieses Zugehörigkeitsgefühl in einem heterogenen Kontinent wie Europa zu stärken, und aus diesem Grund wollten wir in allen Makrobereichen, von denen wir uns für die Fragen des Spiels inspirieren ließen, historische Bezüge einfügen.

Von den Geisteswissenschaften bis zu den Naturwissenschaften hat jeder Bereich unseres Lebens mit Geschichte zu tun, und GEM IN möchte mit seiner Innovationskraft das Interesse an Wissen wecken.

Die europäische Identität kann die Traditionen der einzelnen Nationen nicht ignorieren, aber sie muss aus ihnen ihre vitale Nymphe schöpfen und sich in Bezug auf diese konfigurieren.

Sie darf nicht die alten Traditionen ersetzen, die sich im Laufe der Jahrhunderte herausgebildet haben; sie muss vielmehr dafür sorgen, dass jede nationale Identität die Werte der Einheit, der Freiheit und der Gleichheit in sich aufnehmen kann, die es erlauben, ihre kulturellen Grenzen zu öffnen, um eine europäische Identität zu schaffen.

Europa gilt seit jeher als die Wiege der Kultur, ein Land, das die Geschichte seiner Völker aufgebaut hat, indem es sich nach und nach von den äußeren Einflüssen ernährt hat, die im Laufe der Jahrhunderte aufeinander folgten.

Der bereits erwähnte europäische Multikulturalismus hat die Grundlage für ein zivilisiertes Land geschaffen, in dem heute Demokratie und die Achtung der Menschenrechte herrschen; eine Gesellschaft, in der Integration, Toleranz, Gerechtigkeit, Solidarität und Nichtdiskriminierung vorherrschen.

Die europäische Identität ist eines der Konzepte, an denen wir nahtlos arbeiten müssen und für die sich alle Bürger in ihren unterschiedlichen Rollen einsetzen müssen.

Die besondere Herausforderung für die Akzeptanz und das Teilen einer europäischen Identität spielt sich in der Tat auf verschiedenen Ebenen ab. Es handelt sich um einen demokratischen Prozess, der aus zwei wesentlichen Elementen besteht: einerseits die Institutionen und andererseits ein ständiges bürgerschaftliches Engagement der Gemeinschaft.

Während die Institutionen die Grundlage für die Entwicklung einer kollektiven Identität bilden, können die Möglichkeiten der Menschen, sich mit diesen Institutionen zu identifizieren, nur durch bürgerschaftliches Engagement und Beteiligung gegeben sein.

Was ist die Voraussetzung für bürgerschaftliches Engagement? Politische Bildung.

Die Europäische Union mag zwar an sich existieren, aber sie wurde nicht geboren, um einfach nur zu sein.

Die Europäische Union ist aus dem Wunsch heraus entstanden, Staaten zusammenzubringen, die sich entschieden haben, auf Teile ihrer Souveränität zu verzichten, um eine gemeinsame Zukunft für die neuen Generationen zu gestalten.

Wir müssen daher an die Wurzeln anknüpfen, die bereits unter unseren Füßen liegen, an unsere Denkmäler, an die künstlerischen und literarischen Strömungen, die den ganzen Kontinent durchzogen haben, an die Dichter, an die Kriege, die gegeneinander geführt wurden, und an die Kämpfe, die man führte, um den Feind des anderen zu besiegen.

Es sind Wurzeln, die wir in der Herkunft der Wörter, in den unterschiedlichen Zügen unserer Gesichter, in der Vielfalt der Farben unserer Haut verfolgen können.



Wurzeln, die von Norden nach Süden reichen und die Meere und Ozeane überqueren können; Wurzeln, die sich verflechten und aus der Vielfalt Leben schöpfen.

GEM IN fügt sich perfekt in diese Vision ein, indem es den Austausch von Wissen durch eine Art von Bildung fördert, die ausdrücklich mit der Idee des Teilens und des Lernens frei von jeglicher Beurteilung verbunden ist.

Die Methodik von GEM IN stellt die Verteidigung und die ständige Suche nach der Bestätigung der Menschenrechte in den Mittelpunkt und folgt damit einer Logik, die sich an den Idealen der Demokratie orientiert.

Diese Grundsätze sind von besonderer Bedeutung für die Entwicklung von Kompetenzen zur aktiven Teilnahme an der Demokratie.

All dies hat also eine doppelte Zielsetzung: Es stärkt implizit die Werte, die der europäischen Gemeinschaft zugrunde liegen, und es legt den Grundstein für ein wichtiges Nachdenken darüber, was wir mit der Europäischen Union tun wollen, wie wir sie weiterentwickeln wollen.

Wir sind uns bewusst, dass die Adressaten dieses Projekts gerade in dieser seltsamen und besonderen Zeit diejenigen sein werden, die in Zukunft immer größere Anstrengungen auf der Suche nach einem Gefühl der Zugehörigkeit unternehmen müssen.

Wir wissen aber auch, dass das Wissen um die eigene Geschichte und das Erkennen der eigenen Wurzeln in der Geschichte und der Kultur der anderen bedeuten würde, dass wir in der Lage wären, die Grundsätze zu bekräftigen, für die die Europäische Union gegründet wurde.

Es würde bedeuten, sich als eine einzige Gemeinschaft zu etablieren, der es in ihrer Vielfalt gelungen ist, einen gemeinsamen Nenner zu finden, der es ermöglicht, alle Mitgliedstaaten auf eine Linie zu bringen, ohne Diskriminierung und unter Beibehaltung des Grundsatzes der Gleichbehandlung, der allen europäischen Politiken zugrunde liegt.

