peDOCS
Open Access Erziehungswissenschaften

DIPF

Langhof, Julia Kristin

Spielend Demokratie lernen. Partizipatives Spieldesign mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Lehren & Lernen 52 (2026) 1, S. 24-29

Quellenangabe/ Reference:
Langhof, Julia Kristin: Spielend Demokratie lernen. Partizipatives Spieldesign mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen - In: Lehren & Lernen 52 (2026) 1, S. 24-29 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-366529 - DOI: 10.25656/01:36652

https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-366529
https://doi.org/10.25656/01:36652

in Kooperation mit / in cooperation with:

Neckar-Verlag

https://neckar-verlag.de

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.
Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.
This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der Leibniz-Gemeinschaft

Dieser Beitrag ist in der Ausgabe 1-2026 erschienen.



Neckar-Verlag

Neckar-Verlag GmbH • Klosterring 1 • 78050 Villingen-Schwenningen
Telefon +49 (0)77 21 / 89 87 -49 (Fax -50)
bestellungen@neckar-verlag.de • neckar-verlag.de

Heft 1 – 2026 (Februar) | 52. Jahrgang

Lehren & Lernen

Zeitschrift für Schule und Innovation aus Baden-Württemberg

Hinweise zur Redaktion und zu unserer Zeitschrift finden Sie auch unter www.lehrenundlernen.eu

Impressum

Herausgeber
Neckar-Verlag GmbH, Villingen-Schwenningen

Redaktionsleitung
Carmen Huber (V. i. S. d. P.)

Redaktion
OStD Johannes Baumann, Wilhelmsdorf
Prof. Rolf Dürr, Reutlingen
Prof. Dr. Eva-Kristina Franz, Brühl
Dr. Viktoria Franz, Trier
Dr. Joachim Friedrichsdorf, Grünstadt
Carmen Huber, Salem
Dr. Barbara Krebs, St. Gallen
Robert Poljak, Donaueschingen
Prof. Dr. Volker Reinhardt, Freiburg
Prof. Dr. Anabelle Thurn, Freiburg
Dr. Helmut Wehr, Malsch
Silke Weiß, Lorsch
Dr. Johannes Zylka, Weingarten

Zuständig für das Thema dieses Heftes:
Prof. Dr. Volker Reinhardt, Dr. Helmut Wehr

Manuskripte an den Verlag erbeten.
Über die Annahme entscheidet die Redaktion.
Rücksendung unverlangt eingesandter Manuskripte, Bücher und Arbeitsmittel erfolgt nicht.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag
Neckar-Verlag GmbH, Klosterring 1
D-78050 Villingen-Schwenningen
Tel: +49 (0)7721/8987-0
info@neckar-verlag.de; www.neckar-verlag.de
Die Datenschutzbestimmungen der Neckar-Verlag GmbH können Sie unter www.neckar-verlag.de einsehen.
Anfragen gemäß EU-Verordnung über die allgemeine Produktsicherheit (EU) 2023/988 (General Product Safety Regulation – GPSR) richten Sie bitte an:
produktsicherheit@neckar-verlag.de

Marketing/Anzeigenleitung:
Rita Riedmüller, Tel: +49 (0)7721/8987-44
E-Mail: werbung@neckar-verlag.de

Anzeigenverkauf:
Alexandra Beha, Tel: +49 (0)7721/8987-42
E-Mail: anzeigen@neckar-verlag.de
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.1.2026

Bestellungen: beim Verlag
E-Mail: bestellungen@neckar-verlag.de

Lehren & Lernen erscheint 6 x im Jahr (Febr., April, Mai, Juni, Okt., Nov.) und ist in gedruckter sowie in digitaler Form erhältlich.
Einzelheft *print oder digital*: 9,50 €,
Jahresabonnement *print oder digital*: 50,– €
Jahresabonnement *print & digital*: 53,60 €
Mehrplatzlizenz *online (+ print)*: 100,– €
Printausgaben jeweils zzgl. Versandkosten

Kündigungen nur schriftlich, spätestens 8 Wochen vor Ende des aktuellen Bezugszeitraumes (nach Ablauf der Mindestvertragslaufzeit).
Für Verbraucher/innen gilt: Nach Ablauf der Mindestvertragslaufzeit verlängert sich das Abonnement bis auf Widerruf und kann mit Frist von 4 Wochen jederzeit gekündigt werden.
© 2026 Neckar-Verlag GmbH

Druck
jetoprint GmbH, 97080 Würzburg

INHALT

Demokratie gestalten

Editorial 3

Kurzvorstellung: Volker Reinhardt / Helmut Wehr 4

Markus Gloe
„Ich dachte, wir machen Politik." Ambiguitätserfahrungen als Ausgangspunkt für Demokratiebildung durch Service-Learning 6

Silvia-Iris Beutel, Maike Drewes, Michaele Geweke
Leistungen für und mit Schüler/innen beurteilen 10

Volker Reinhardt
Demokratielernen im Politikunterricht. Was wirkt? 14

Astrid Carrapatoso
Was bedeutet politische Bildung für nachhaltige Entwicklung? 20

Julia Kristin Langhof
Spielend Demokratie lernen
Partizipatives Spieldesign mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen 24

Panorama

Hans-Jürgen Kobus
Rechtspopulistische Rede entlarven
Didaktische Überlegungen und methodische Vorschläge zum Umgang mit rechtsextremer Sprache 30

Michael Blume
Antisemitismus vor und nach dem 7. Oktober 2023 – eine Gefahr für unsere gesamte Demokratie 37

Für Sie gelesen

Helmut Wehr zu:
Sinia Mailin Hensel, Marc Partetzke, Anja Schade (Hrsg.): Emotionen in der Politischen Bildung. Schriftenreihe der GPJE 39

Helmut Wehr zu:
Ralf Lankau (Hrsg.): Die pädagogische Wende
Über die notwendige (Rück-)Besinnung auf das Unterrichten 41

Foto Titelseite: Dr. Helmut Wehr

Themen der nächsten Hefte:

- G9
- Verliebt ins Gelingen
- Neugier
- Unterrichtsplanung zwischen Curricula & Kernpraktiken

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt von LernKulturZeit Akademie GmbH, Lorsch bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Julia Kristin Langhof

Spielend Demokratie lernen

Partizipatives Spieldesign mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen

Im Beitrag wird das Potenzial von Spieldesign und Spielen für Demokratie lernen erörtert. Mit „Snaddering" (Davis & Schwarz 2019, 2020) wird eine einfache, analoge Methode vorgestellt, mit der Laien mit wenig Materialien in kurzer Zeit Brettspiele erfinden, gestalten und spielen können. Zudem werden Einblicke in das digitale Game Design mit Hilfe Künstlicher Intelligenz und dem kostenlosen Open-Source-Tool Twine gegeben, mit dem interaktive Spiel- und Lernarrangements entwickelt werden können. Beide Vorgehensweisen eignen sich für den Schulkontext sowie die außerschulische politische Bildung, können genauso aber auch in anderen Bereichen (u. a. Soziale Arbeit) mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen wie auch generationenübergreifend zur Anwendung kommen.

▸ Stichwörter: Demokratiebildung, Game-Based Learning, Künstliche Intelligenz, Snaddering, Spiele, Spieldesign, Spielend lernen, Twine

„Snaddering" – Brettspiele gemeinsam erfinden, gestalten und spielen

„Snaddering" (Neudeutsch „Schnaddern") ist eine vom britischen Spieldesigner *Kevan Davis* und der deutschen Autorin, Illustratorin und Spieldesignerin *Viviane Schwarz* erfundene Methode, mit der Laien zu jedem Thema ihrer Wahl in kurzer Zeit ein Brettspiel entwickeln können. Hierfür braucht es einen Spielplan (Vorlagen findet man u. a. im Internet oder bei Davis/Schwarz 2020), einige Regeln, die man selbst aufstellt (oder als Anregung u. a. ebd. findet), sowie eine Geschichte, und schon kann es losgehen. „Snaddering" ist eine Wortkreation aus Snakes (Schlangen) und Ladders (Leitern) und steht symbolisch für die einfach zu gestaltende Brettspielform eines Schlangen- und Leiterspiels wie auch für das möglichst einfach gehaltene Grundgerüst für den Spielentwicklungsprozess mit Spielbrett(vorlagen), wenigen, einfachen Spielregeln und eigenen Verzierungen (Davis/Schwarz 2019). Dabei geht es nicht um perfekte Spielpläne, sondern um im Austausch entstandene kreative Ideen, Kritzeleien und Improvisation. In kurzer Zeit soll ein Spiel gemeinsam entwickelt und gespielt werden, einzelne Spielmechanismen werden nicht vorab getestet (ebd.). Nach den Snaddering-Erfahrungen von *Davis & Schwarz* (2019) entwickeln Spieldesign-Laien die unterhaltsamsten Brettspiele. Auch Kinder können bereits snaddern und Erstaunliches designen, was niemand zuvor erwartet hatte. Jüngere Kinder unter zwölf Jahren können mit Hilfe von Erwachsenen mitsnaddern (Hinweise hierzu finden sich im Buch) bzw. unabhängig davon eigene Schlangen- und Leiterspiele entwerfen. Alle Anwesenden können in einem kreativen Snadderingprozess ihre Ideen auf dem Spielbrett zusammenbringen und eine unerwartete Geschichte kreieren. Nach dem Autorenduo *Davis & Schwarz* (2019) braucht es im Schnitt eine halbe bis eine Stunde, um ein Spiel zu erfinden, und 30 Minuten, um dieses zu spielen. Vorteil ist, dass man keine Regeln lernen muss, da man sie selbst aufstellt und genau das Brettspiel entwickeln kann, das man gerne spielen möchte. Im Buch „Brettspiele erfinden, gestalten, spielen" (Davis/Schwarz 2020) finden sich über 100 heraustrennbare Spielfeldbögen, die individuell weitergestaltet werden können, indem z. B. Kästchen beschriftet (u. a. Aktionsfelder), Regeln festgelegt und das Spielbrett thematisch verziert wird. Hierfür überlegt man sich gemeinsam ein Thema: „Wer sind die Spielfiguren, was machen sie und wo sind sie?" (ebd., 132) Zahlreiche Ideenimpulse inklusive einem Themengenerator finden sich im Buch, verbunden mit dem Hinweis, „dass man aus allem ein Spiel machen kann" (Davis/Schwarz 2020, 134). Vorlage kann z. B. auch ein Buch oder ein Film sein (ebd.). Ggf. benötigte Spielmaterialien, wie Spielfiguren, Karten, Gegenstände und Würfel, können leicht ergänzt werden, z. B. aus alten nicht mehr gespielten Brettspielen. Zudem finden sich Inspirationen, wie Spielmechanismen entwickelt und wenige Regeln für eine grundlegende Spielmechanik formuliert werden können (z. B. Spiel ohne Würfel mit Karten, Hindernisse, Teamspiele, Spiele mit Währung, Rollenspiele, Zeitlimits, Spielsteine sammeln). Spielpläne können natürlich auch komplett selbst entworfen werden, nachdem man mit der Gruppe entschieden hat, wovon das eigene Spiel handeln soll. Hierfür wählt man am besten ein leeres A3-Papier, auf das labyrinthartig ca. 40 bis 60 leere Spielfelder gezeichnet werden, die z. T. anschließend mit eigenen Kritzeleien gefüllt

werden. Hierzu wird ein überschaubarer Regelkatalog aufgestellt. Sobald die Gruppe der Ansicht ist, dass das Spiel spielbereit ist, wird gespielt (Davis/Schwarz 2019). *Davis & Schwarz* (2020) geben auch Tipps bei Problemen in der Spielentwicklung und -durchführung.



Abb. 1: Snaddering-Spiel „#WIRgestaltenZUKUNFT“ (© Julia Kristin Langhof, Spielbrettvorlage aus Davis & Schwarz 2020)

Snaddering & Demokratiebildung

Was hat Snaddering mit Demokratiebildung zu tun? Die Methode Snaddering kann spielerisch zum Demokratielernen genutzt werden, da sie eine kreative, partizipative Herangehensweise fördert, bei der alle Mitspielenden aktiv eingebunden sind und als Gruppe Spielinhalte und Spielregeln entwickeln. Snaddering bietet das Potenzial, dass aus der anfänglichen Mitwirkung eine Kokonstruktive Kooperation (Grosche et al. 2020) wird, bei der das individuelle Wissen und Können aufeinander bezogen werden, um einen kollektiven Wissens- und Kompetenzzuwachs zu ermöglichen. Durch das gemeinsame Erfinden und Anpassen von Spielregeln sowie das Aushandeln von Gewinnen und Strategien können demokratische Prinzipien und Haltungen wie Kommunikation, Mitbestimmung, Respekt für ein wertschätzendes Miteinander, Toleranz gegenüber anderen Meinungen, Konfliktfähigkeit, Konsensfindung und Verantwortungsübernahme praktisch erlebt und nachvollzogen werden. Im Rahmen von Snaddering können auch politische und gesellschaftlich relevante Themen aufgegriffen werden, so wie im abgebildeten Snaddering-Spiel „#WIRgestaltenZUKUNFT“ (siehe Abb. 1). Im Spieldesign kamen hier multiperspektivische Überlegungen zur Stadt der Zukunft zum Tragen, die politische Interessenkonflikte illustrieren.

Damit auch andere, die am Spieldesignprozess nicht beteiligt waren, das durch Snaddering entstandene Spiel mitspielen können, ist es möglich, ergänzend eine Spielanleitung und einen didaktischen Spielekommentar zu erstellen, um Lernziele zu definieren. Um sich das Erlebte und Gelernte bewusst zu machen und zu vertiefen, empfiehlt es sich, die Snaddering-Spiele mit Reflexionsfragen abzuschließen.

Welche zentralen Informationen gehören in eine Spielanleitung & einen didaktischen Spielekommentar?

Spielanleitung:
- Zeitbedarf
- Anzahl der Spielenden
- Benötigte Materialien
- Ziel des Spiels
- Spielvorbereitung
- Spielverlauf/Spielregeln
- Mögliche Spielvarianten
- …
- Reflexionsfragen zum Spiel

Didaktischer Spielekommentar:
- Alter/Klassenstufe(n), für die das Spiel geeignet ist
- Benötigte Vorkenntnisse
- So kann … durch das Spiel gefördert werden
- …

Neben dem partizipativen analogen Spieldesign wird nachfolgend eine digitale Variante in Verbindung mit Künstlicher Intelligenz (KI) vorgestellt, da KI die Art und Weise, wie Menschen kommunizieren, sich informieren und politische Entscheidungen treffen, grundlegend verändert.

Digitales Gamedesign mit Twine & Künstlicher Intelligenz

Künstliche Intelligenz transformiert Leben in unserem Universum – die Frage, wie wir die Geschichte unserer Zukunft mit KI schreiben, ist essentiell (Tegmark 2021). „Mensch sein im Zeitalter Künstlicher Intelligenz“ (ebd.) erfordert eine „KI-Pädagogik“ (König 2024) und eine „Bildung für das Zeitalter von KI“ (Fadel et al. 2024). Eine kompetente KI-Nutzung setzt fundierte KI-Kompetenzen voraus. Wie diese im Rahmen von Spielend Demokratie lernen gefördert werden können, wird nachfolgend aufgezeigt.

Die Kombination der kostenlosen Open-Source-Software Twine mit generativer KI ermöglicht die Konzeption einer großen Bandbreite interaktiver Spiel- und Lernarrangements für unterschiedlichste Themenfelder und Zielgruppen. An technischen Voraussetzungen werden ein internetfähiges Endgerät sowie Zugang zu generativer KI benötigt. Hierbei sind qualitative Unterschiede in den Ergebnissen zwischen der Nutzung kostenloser bzw. KI-Bezahlversionen zu beachten, u. a. bedingt durch ältere KI-Modelle, eine geringere Bearbeitungsgeschwindigkeit bzw. eine begrenzte tägliche

Nutzungsmöglichkeit. Eine wachsende Übersicht an KI-Tools findet sich hier:
▶ https://t1p.de/MiroboardHSRheinMain
Zugang zu Twine erhält man über: ▶ https://twinery.org

Es empfiehlt sich, die App downzuloaden. Twine ist aber auch als browserbasierte Anwendung nutzbar und für die Betriebssysteme Windows, macOS und Linux verfügbar.

Eine Kombination von generativer KI und Twine kann z. B. im Rahmen ursprünglich analog angedachter Planspiele ein hybrides Lernformat schaffen, das sowohl digitale (Zugang z. B. über QR-Codes) als auch analoge Elemente integriert und die Entscheidungsfindung interaktiver gestaltet. Mit Twine können interaktive Geschichten in Form von klickbaren Textadventures programmiert werden. Neben Texten ist auch das Einfügen von Bildmaterial, Audiodateien und Videos sowie die Verlinkung von Websites auf Twine möglich. D. h. auch eine generative KI kann auf Twine verlinkt werden. Durch eine API-Integration (Application Programming Interface, Schnittstelle verschiedener Softwareanwendungen) kann ein Chatbot direkt in ein Twine-Projekt integriert werden (siehe hierzu das Twine-Cookbook, Twine 2025).

Durch die Kombination von Twine und KI kann ein adaptives Lernsystem geschaffen werden, das es ermöglicht, Lernen personalisierter zu gestalten und individuelle Lernpfade zu gehen. Mithilfe der Künstlichen Intelligenz können nicht nur unterschiedlichste Inhalte generiert (z. B. Charakterentwicklung, Entscheidungsstränge, Ideengenerierung, Rätsel, unterschiedliche Szenarien), sondern auch dynamische Interaktionen (z. B. in Echtzeit generierte Texte entsprechend der getroffenen Spielentscheidungen, Dialoge, zufällige Ereignisse, unterschiedliche Enden) sowie Feedback und Unterstützung ermöglicht werden. Die Nutzung von generativer KI im Spiel- und Lerndesign sowie in der Spieldurchführung und im Rahmen von Lernarrangements kann eine Förderung von KI-Kompetenzen in den Kompetenzbereichen KI verstehen (u. a. Funktionsweise von KI), KI anwenden (u. a. Bedienung von KI), KI reflektieren (u. a. KI-Output & Auswirkungen kritisch reflektieren) und KI mitgestalten (u. a. KI-Entwicklung) ermöglichen (Alles et al. 2025).

Künstliche Intelligenz in der Lehrkräftebildung

Im Kontext der Lehrkräftebildung kommt generative KI in unterschiedlichen bildungswissenschaftlichen Seminaren an der Universität Trier im Rahmen von Planspielen sowie der Entwicklung und Erprobung von weiteren digitalen bzw. hybriden Spiel- und Lernarrangements zur Förderung von Zukunftskompetenzen (siehe hierzu u. a. Langhof 2024, 2025a) mit Studierenden zum Einsatz. Nur ein sehr geringer Anteil an Studierenden kommt vorab im eigenen Schulkontext bzw. an der Hochschule mit KI in Berührung, weshalb die Unsicherheit im Hinblick auf den Umgang mit KI aufgrund mangelnder Erfahrung zu Beginn der Lehrveranstal-

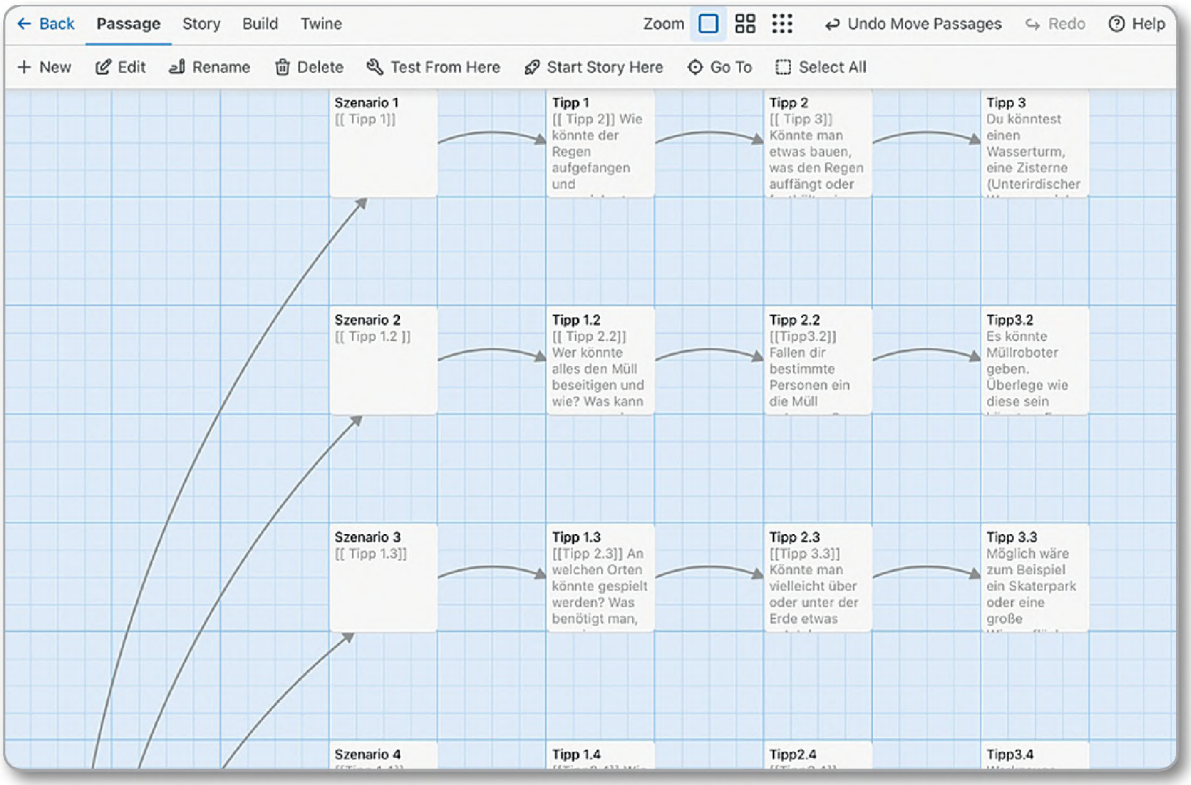


Abb. 2: Ausschnitt aus einem von Studierenden erstellten Pfadbaum in Twine (© Elona Metaj)

tungen durchgehend hoch ist. Bevor die generative KI zum Einsatz kommt, befassen wir uns intensiver damit, was KI ist, wo ihre Ursprünge liegen, wo KI in unserem Alltag bereits vorhanden ist, wie KI trainiert wird und wie sie funktioniert. Wir lernen verschiedene KI-Tools für unterschiedliche (hoch)schulische Anwendungsfelder inklusive Prompting-Frameworks kennen wie z. B. CRAFT (Context – Role – Audience – Format – Task) nach *Cubero*. Eine Übersicht der „CRAFT Prompts for Educators" findet sich hier:

- https://t1p.de/CRAFT_Prompts.

Wer das Prompting danach einüben will, kann dafür den Prompt-Generator von *Alexander Wellner* nutzen:

- https://t1p.de/CraftPrompting.

Grundkenntnisse im Prompt Engineering sind hilfreich, um hochwertigere Ergebnisse zu erzielen. Wir orientieren uns an den fünf Dimensionen für Lernen und KI bzw. Prüfen und KI nach *Falck* (2023, 2024a). Unterschieden werden hierbei das Lernen trotz KI, das Lernen mit KI, das Lernen über KI, das Lernen durch KI und das Lernen ohne KI (Falck 2023) bzw. das Geprüftwerden trotz KI, das Geprüftwerden mit KI, das Geprüftwerden über KI, das Geprüftwerden von KI, das Geprüftwerden ohne KI (Falck 2024a). Dabei setzen wir uns auch mit den rechtlichen Grundlagen sowie ethischen und datenschutzrechtlichen Aspekten inklusive der Dokumentation und Reflexion von KI-Nutzung auseinander. Nach der eigenen KI-Anwendung, bei der wir uns an den „Rules for Tools" nach *Spannagel* (2025) orientieren, reflektieren wir die Chancen und Risiken von KI für das Lehren und Lernen.

Die Lehramtsstudierenden verfügen i. d. R. über keine Programmierkenntnisse. In Kleingruppen entwickelten sie in Twine interaktive Spiel- und Lernangebote im Bereich der Demokratie- und Menschenrechtsbildung (siehe Abb. 2).

Die Studierenden durften selbst entscheiden, mit welcher KI sie arbeiten wollen. Sie nutzten die KI zur Ideenentwicklung, zur Schreibunterstützung, zur Generierung von Ideen, Bildern, Videos, Rätseln, Texten sowie zur Strukturierung für einen logischen Geschichtenaufbau. Sie ließen sich Stylesheets (z. B. Hintergrundfarbe, Schriftfarbe), Templates (z. B. Struktur, Funktionen wie der Typing-Effekt, bei dem der Text Wort für Wort eingeblendet wird, Verknüpfung von Elementen) und Programmiercodes für Twine erstellen. Zudem griffen sie zur Problem- und Fehlerlösung auf die Hilfe der KI zurück und ließen sich technische Tipps geben. Außerdem wurde die KI für Feedback genutzt.

Zur Erstellung interaktiver Geschichten nutzt Twine HTML (Struktur), CSS (Aussehen) & JavaScript (Interaktivität). Die Storys werden als HTML-Dateien veröffentlicht (Twine 2025). Für Twine sind keine Programmier- und Vorkenntnisse erforderlich, lediglich die Bereitschaft, sich auf das Tool einzulassen. Das Nicht-Vertrautsein mit den Computersprachen hat in der anfänglichen Entwicklungsphase bei den Studierenden zu einer (zu erwartenden) Überforderung geführt, beispielsweise wenn die Studierenden im Hinblick auf Gestaltung, Layout und die interaktiven Elemente auf spezifische Anforderungen/Fehler gestoßen sind und die Ursache nicht selbst identifizieren bzw. keine benutzerdefinierte Lösung eigenständig finden konnten. Diese Unsicherheit sollte im Sinne einer Zukünftebildung konstruktiv genutzt werden (siehe hierzu u. a. Bergheim 2022, 277). Hilfestellung im iterativen Spiel- und Lerndesignprozess boten zum einen die in diesem Beitrag aufgeführten Quellen, die KI sowie im Sinne einer Kokonstruktiven Kooperation (Grosche et al. 2020) die anderen Lernenden bzw. die Dozierende. Für die Studierenden war es eine wertvolle Lernerfahrung, ihre Komfortzone zu verlassen und sich auf etwas Unbekanntes einzulassen. An den anfänglichen Schwierigkeiten sind die zukünftigen Lehrkräfte gewachsen, was auch ihr eigenes Growth Mindset (siehe hierzu Langhof 2026) gefördert hat. Bei der erstmaligen Nutzung von Twine sollte daher etwas mehr Zeit eingeplant werden. Die Trierer Studierenden haben über mehrere Wochen mit Twine gearbeitet.

Die Inhalte, die in Twine erstellt wurden (für Beispiele siehe Abb. 3–6), können frei verwendet und geteilt werden, indem man die HTML-Datei exportiert. Diese kann anschließend z. B. in ein Padlet oder eine TaskCard integriert werden. In Verbindung mit der Nutzung generativer KI bei der Erstellung interaktiver Spiel- und Lernarrangements sind hierbei besonders ethische und datenschutzrechtliche Aspekte (u. a. Jobin et al. 2019; Coeckelbergh 2020; Hagendorff 2020) in den Blick zu nehmen, und zwar sowohl im Hinblick auf das, was in die KI eingespeist wird, als auch im Hinblick auf die Ergebnisse, die die KI generiert. Hierfür sollte der KI-Einsatz inklusive des Promptverlaufs vollständig dokumentiert und die Koaktivität sowie der Prozess und der Output reflektiert werden (siehe hierzu u. a. Falck 2024b).

Die Einarbeitung in Twine erfordert etwas Zeit und Durchhaltevermögen, das sich auszahlt, da man ohne Programmierkenntnisse sehr schnell Erfolge erzielen kann und das Programm großes Potenzial bietet, d. h. das Programm eignet sich auch, um mit Schüler/innen interaktive Spiele und Geschichten zu gestalten. Auf YouTube finden sich hierzu zahlreiche Erklärvideos, eine hilfreiche Befehle-Übersicht zum Kopieren gibt es z. B. hier: ⇨ https://t1p.de/ProgrammierhilfeTwine. Eine Einführung in die Erstellung von digitalen Gamebooks findet sich u. a. bei *Mösslein-Tröppner/Bernhard* 2018. Für die Codegenerierung ist generative KI eine wertvolle Unterstützung, da sie das Spiel- und Lerndesign in Twine deutlich beschleunigen und bereichern kann.



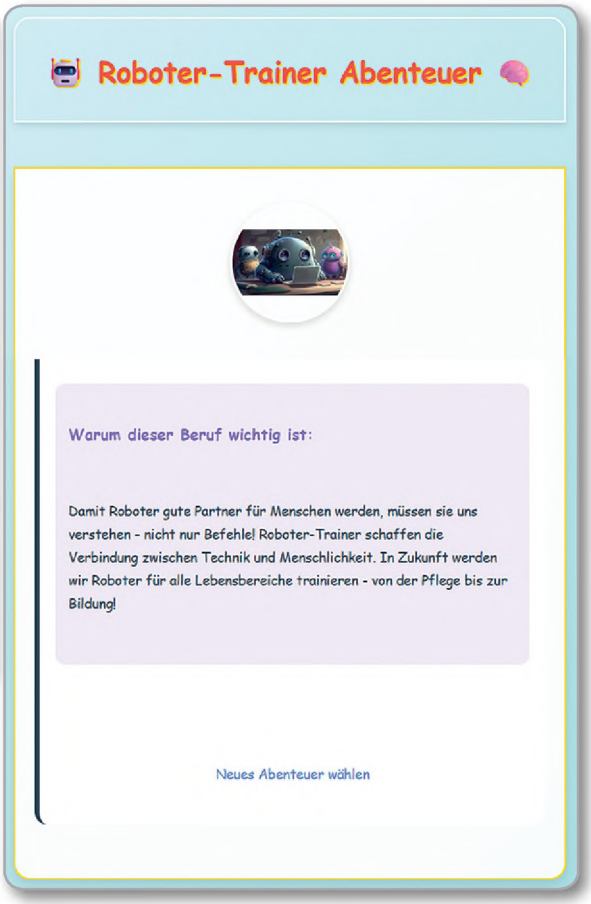
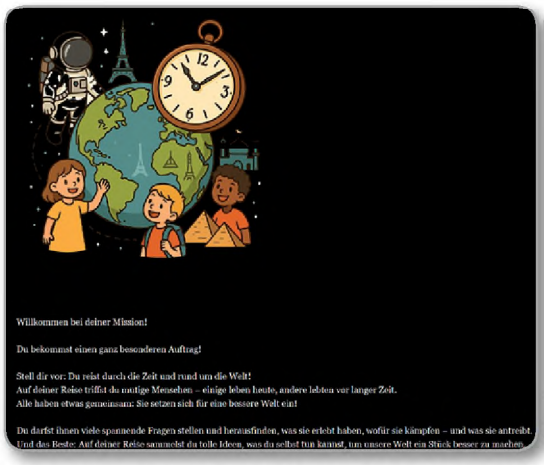


Abb. 3 u. 4:
Ausschnitte eines in Twine erstellten interaktiven Lernangebots zum Thema Zukunftsberufe
(© Janek Kalcik_erstellt mit lizenzfreiem Bildmaterial von Pixabay, Code- & Layoutgenerierung unterstützt durch DeepSeek R1)



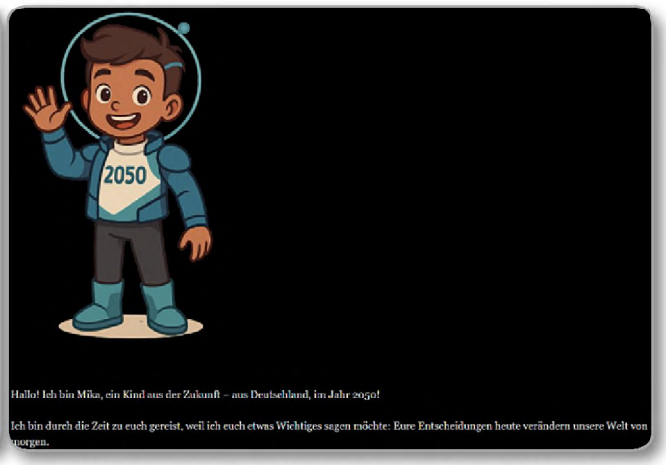


Abb. 5 u. 6: Ausschnitte einer von Studierenden erstellten, interaktiven Twine-Geschichte zum Thema Zukunft
(© Valentina Infantolino, Kristin Lauer, Linda Verkoyen, Johanna Wachs_Bildgenerierung über Chat GPT-4o)

Das angewandte Spiel- und Lerndesignkonzept ist fächerübergreifend auf vielfältige Inhaltskontexte übertragbar, z. B. im Rahmen von Plan- und Rollenspielen, interaktiven Lernmodulen und -spielen oder virtuellen Tutorien. Auch Übersetzungen in andere Sprachen sind möglich. Im (Hoch-)Schulkontext ist eine Übertragung der Methodik auf weitere Fachdisziplinen denkbar (z. B. Sprachen, Sozialwissenschaften, Wirtschaft). Die vorgestellte Methode, die auch als Baustein für digitale und hybride Lernarrangements verwendet werden kann, ist in der Konzeption und Durchführung von Lehr- und Lernprozessen vielfältig von Lehrenden und Lernenden nutzbar, beispielsweise auch im Rahmen von Flipped Classrooms. Sie ist Teil einer Zukünftebildung (siehe hierzu u. a. Bergheim 2022; Sippl et al. 2023) und Demokratiebildung, die im Zeitalter Künstlicher Intelligenz auch verstärkt KI-Kompetenzen in den Blick nimmt (siehe hierzu auch Langhof 2025b).

Demokratie lernen durch Spieldesign und Spielen

Game Design & Play durch Snaddering oder digital mit Twine und KI kann spielerisch Demokratie lernen fördern, indem es partizipative und interaktive Lernformate schafft, komplexe Entscheidungsprozesse abbildet und demokratische Themen spielerisch vermittelt. Im Spiel können demokratische Werte, Prozesse und Kompetenzen erfahrbar gemacht, gesellschaftlich kontroverse Fragen diskutiert, unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt, Regeln vereinbart und Kompromisse gefunden werden. Die beiden Jugendredakteure *Wettig* und *Aras* verdeutlichen, dass es bei Games nicht nur ums Zocken geht, sondern dass Gaming einen unkomplizierten Zugang zu Demokratie bieten kann und Jugendliche durch Spiele besser zu erreichen sind als durch theoretische Erklärungen, da Games Teil ihrer Alltagskultur sind (Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ 2025). In diesem Sinne sollten wir (in der (Hoch-)Schule) mehr Spiele(n) wagen.

Fertige Spiele zum Demokratielernen

Wer keine eigenen Spiele designen mag, findet u. a. auf folgenden Seiten bereits entwickelte Spiele zur politischen Bildung:

Spiele der Bundeszentrale für politische Bildung:
- https://www.bpb.de/shop/materialien/spiele/

Digitale Games zur politischen Bildung:
- https://www.bpb.de/lernen/games/

Datenbank mit Planspielen zur politischen Bildung:
- https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele/

Literatur

Davis, K./Schwarz, V.: Brettspiele erfinden, gestalten, spielen. Stuttgart 2020.

Davis, K./Schwarz, V.: Snaddering. 2019. https://www.snaddering.com

Twine: Twine is an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories. 2025. https://twinery.org.

Ein ausführliches Literaturverzeichnis erhalten Sie über diesen QR-Code.

https://download.neckar-verlag-vs.de/SCHULE/LuL/11-2026-01_langhof.pdf

Dr. Julia Kristin Langhof
Akademische Rätin, Abt. Grundschulforschung und Pädagogik der Primarstufe, Universität Trier
julia.langhof@uni-trier.de

Lehren & Lernen: Mehrplatzlizenzen für Schulen, Seminare und Institutionen



Mit einer Lehrplatzlizenz erhalten alle Kolleginnen und Kollegen Ihrer Instituion Zugriff auf die jeweilige Online-Version.

- Der Zugriff erfolgt wahlweise per URL, mit Login-Daten oder über eine IP-Range.
- Onlinezugriff für alle Mitarbeitenden oder Studierenden
- Wahlweise mit oder ohne zusätzliche Printausgabe

Weitere Abo-Varianten finden Sie in unserem Webshop unter www.neckar-verlag.de

Neckar-Verlag GmbH
bestellungen@neckar-verlag.de
www.neckar-verlag.de