

— DAS —

ILLIOS

EXPERIMENT



BEGLEITMATERIAL

für Lehrkräfte und Multiplikator:innen
der non-formalen Bildung

Willkommen bei

DAS

ILIOS

EXPERIMENT

– ein Adventure Game zu den Themen Toleranz und Teilhabe!



KOSTENLOS HERUNTERLADEN:

ilios-kiga-berlin.org/



Das Mobile Game nimmt Sie und Ihre Teilnehmenden mit auf eine Entdeckungsreise in die Zukunft: Sie lernen Ilios kennen – laut Selbstbezeichnung die toleranteste Stadt der Welt. Die Spieler:innen werden mit unterschiedlichen Auffassungen von Toleranz konfrontiert und nehmen am Pilotprojekt „Tolerance Score“ teil, bei dem sie für tolerantes Verhalten belohnt und für nicht akzeptiertes Verhalten bestraft werden. Im Spiel diskutieren sie, was eine gleichberechtigte Gesellschaft ausmacht, und sie lernen aktiv die Rolle demokratischer Beteiligungsprozesse kennen.

Das vorliegende Begleitheft dient als Unterstützung und informiert über Ansätze und Einsatzmöglichkeiten des Spiels in der formalen und non-formalen Bildung. Wir zeigen mögliche Barrieren auf und erläutern den inhaltlichen Schwerpunkt des Spiels, mit Hintergründen und Bezügen zu gesellschaftlichen Realitäten. Außerdem stellen wir modulare Methoden zur Einführung, Begleitung und Reflexion des Spiels vor.

Das Begleitheft besteht aus drei inhaltlichen Blöcken:

- **Informationen** zum Einsatz des Spiels, Lehrplanbezüge und Barrieren im Spiel
- **Hintergrundartikel** über zugrunde liegende Toleranzverständnisse und Beteiligungs- sowie Protestmöglichkeiten in demokratischen Gesellschaften
- Konkrete **Methoden** zur Reflexion und Vertiefung der Spielinhalte im Unterricht und in Workshop-Formaten

Viel Spaß beim Spielen und Ausprobieren!



001	Hinweise zur Nutzung sensibler und inklusiver Sprache	06
002	Nutzung und Ziele des Spiels	08
2.1	Formale Bildung: Einbindung in den Lehrplan	10
2.2	Non-Formale Bildung: Nutzung im Workshop-Setting	12
2.3	Barrieren im Spiel	13
2.4	Reflexion des Spiels	16
003	Hintergrundtexte	
3.1	Toleranz – mehr als nur ein Wort?	18
3.2	Demokratie: Von Beteiligung zu Protest	20
004	QUERSCHNITTAUFGABEN – Methoden & Workshops	
M1	Einstieg I: Checkliste / Ground Rules	24
M2	Einstieg II: Positionierung	26
M3	Test: Welcher Toleranztyp bist du?	28
M4	Toleranz – Was bedeutet das?	30
M5	Zitate im Fokus – Toleranz diskutieren	34
M6	Wissenspeicher: Steckbrief	36
M7	Transfer: Ilios, Ideen und Wirklichkeit	38
M8	Diskurs: Formen des Widerstands	42
M9	Quiz: Demokratie & WIR	46
M10	Kreativübung I: Ilios, 2050	48
M11	Kreativübung II: Nachricht an dich	52
M12	Reflexion des Spiels	54
M13	Evaluation & Feedback	57
W1	Workshop 1: Ilios entschlüsseln – Demokratie, Toleranz & WIR	58
W2	Workshop 2: Ilios weiterdenken – Demokratie, Toleranz & Zukunft	59



GELEITWORT

In welcher Welt wollen wir leben? Welche Rolle spielt Toleranz in unseren Vorstellungen von einem guten Miteinander? Wie sieht tolerantes Handeln konkret aus? Und kann Toleranz auch Grenzen haben? Diese Fragen sind für das gelingende Zusammenleben in freiheitlichen Demokratien grundlegend und sollten zentraler Bestandteil politischer Bildung sein. Gerade in Zeiten, in denen die Demokratie durch extremistische, rassistische und antisemitische Kräfte gefährdet ist. Mit dem narrativen Adventure-Game „Das Ilios Experiment“ liegt nun ein niedrigschwelliger Zugang für Menschen ab 14 Jahren vor, der Funktionsweisen und Folgen von Toleranz und Intoleranz in einem spannenden Zukunftsszenario direkt und immersiv erfahrbar macht, von den Spielenden weitreichende Entscheidungen einfordert und damit eine wichtige Brücke vom Wissen zum Handeln schlägt.

Miriam Menzel,
Alfred Landecker
Foundation



INKLUSIVE SPRACHE

In der Konzeption des Spiels wurde darauf geachtet, keine Fremdbezeichnungen zu verwenden und die Nutzung von Selbstbezeichnungen zu stärken. Begriffe und Beschreibungen, die den Spielenden nicht bekannt sein können, werden im Spiel erklärend eingeführt.

Ein sensibler Umgang mit Sprache und die Möglichkeit, unterschiedliche (geschlechtliche) Identitäten durch Sprachgebrauch sichtbar zu machen, kann im Unterricht besprochen werden. Ferner empfehlen wir, bei der Besprechung des Spiels und der Themenkomplexe auf eine inklusive Sprache zu achten.

REPRODUKTION MENSCHENFEINDLICHER AUSSAGEN

Im Spiel reproduzieren NPCs (Non-Playable Character; Personen, die nicht gespielt werden können) an einigen Stellen menschenfeindliche Aussagen und diskriminierende Sprache. Außerdem werden misogynne, queerfeindliche, rassistische und antisemitische Handlungen dargestellt und/oder angedeutet. Taten physischer Gewalt werden nicht direkt gezeigt, aber thematisiert.

Wir raten dringend dazu, darauf aufmerksam zu machen, dass diese Reproduktion lediglich der pädagogischen Auseinandersetzung dient und nicht mit einer Legitimation dieser Taten, Bilder und/oder Handlungen gleichzusetzen ist. Vor Spielbeginn sollte die Reproduktion thematisiert werden.

Betroffene Schüler:innen müssen im besonderen Maße geschützt werden. Wir empfehlen, gewaltvolle Szenen des Spiels gemeinsam zu besprechen.

In der beigefügten Methodensammlung findet sich ein Vorschlag, wie ein entsprechender Einstieg gestaltet werden kann:

S. 24 | **M1** | Einstieg I: Checkliste / Ground Rules

DAS ILIOS EXPERIMENT kann auf vielfältige Weise in die formale und non-formale Bildung integriert werden. Primäre Zielgruppe des Spiels ist die **Sekundarstufe I (7.–10. Klasse)** aller Schulformen. Das Spiel zeichnet sich durch leicht verständliche Texte, individuelle Reflexion und kritische Auseinandersetzung aus – und ist ein idealer Einstieg in die Themen Toleranz, vielfältige Gesellschaft und Grenzen, Potenziale sowie Herausforderungen demokratischer Beteiligungsinstrumente.

Konkretes Ziel des Spiels ist die inhaltliche **Reflexion der Thematiken Toleranz und Teilhabe**. Dabei soll insbesondere die eigene Meinungs- und Willensbildung der Spielenden gestärkt werden.

Teilnehmende bekommen die Möglichkeit, selbst Position zu beziehen, diese aber auch zu reflektieren und zu verändern. Soziopolitische und gesellschaftliche Positionierungen werden dabei im Spiel als plural und prozesshaft verstanden, Möglichkeiten der Teilhabe exemplarisch vorgestellt und erlebbar gemacht. Darüber hinaus werden Grenzen toleranten Verhaltens, Diskriminierung und gesellschaftliche Marginalisierung abgebildet und können somit thematisiert werden.

Das **Reflektieren über gesellschaftliche Verhältnisse** – im Spiel abgebildet durch den Konflikt über die Ausgestaltung eines „Tolerance Scores“ – zeigt sich als individuelles sowie gesellschaftliches Momentum und als wichtiger Aspekt politischen Werdens.

Damit stellt das Spiel **zwei Kernfragen**:

1. Welche Rolle spielen Toleranz und Teilhabe für eine demokratische (Stadt-)Gesellschaft?
2. Welche Aspekte aus dem Spiel lassen sich in unser Zusammenleben übertragen?

Das Spiel ermöglicht eine multiperspektivische Auseinandersetzung mit Begriffen wie Demokratie, Toleranz und Teilhabe und fördert so Handlungs- und Urteilskompetenz. Menschenfeindliche Äußerungen, Haltungen und Handlungen können im Spiel erkannt und diskutiert werden, der (spielerische) Umgang damit zeigt den Spielenden eigene reelle Handlungsoptionen auf. Da das Spiel von der Interaktion mit fiktiven Charakteren lebt, fördert es soziale Kompetenzen (Soft Skills) durch das gemeinsame Arbeiten an (politischen) Zielen und zeigt die Notwendigkeit der Kooperation in demokratischen Gesellschaften auf.

Das Spiel wurde nach den Grundsätzen des *Beutelsbacher Konsens (1977)* sowie der *Frankfurter Erklärung für eine kritisch-emanzipatorische Politische Bildung (2015)* konzipiert.





2.1 | FORMALE BILDUNG: EINBINDUNG IN DEN LEHRPLAN

Digitales Spielen ermöglicht es Menschen, zu lernen, kreativ zu sein und neue Dinge zu erschaffen. Spielende lernen andere Lebensweisen kennen, erleben virtuelle Welten oder probieren einfach aus, jemand anderes zu sein. Ähnlich wie im realen Leben können die Spielenden sich mit gesellschaftlichen wie individuellen Konflikten und Herausforderungen auseinandersetzen. Spielen als Weg des kreativen Prozesses zu verstehen, in dem auch gesellschaftliche Debatten thematisiert werden, bietet einen didaktischen Mehrwert.

DAS ILIOS EXPERIMENT setzt sich mit der Frage auseinander, wie eine Stadt gleichermaßen tolerant, offen und demokratisch sein kann. Dabei steht eine **utopische Zukunftserzählung** im Zentrum, die sich im Spielverlauf in konflikthafter Schattierung und oftmals als Fassade offenbart. Die Spielenden erleben gesellschaftliche Konflikte auf individueller Ebene und in politischen Gruppierungen und können dabei selbst aktiv mitbestimmen. Dass **Mitbestimmung** und **Teilhabe** als zwei elementare Aspekte demokratischer Gesellschaften auch stark an die Aushandlung von Toleranz geknüpft sind, kann so im Spiel selbst „durchlebt“ werden.

Der Begriff der **Toleranz** wird im Spiel anhand des „Tolerance Scores“ und des „Toleranzgraphen“ sowohl gamifiziert als auch materialisiert. Konzepte wie Toleranz, Teilhabe und Demokratie werden durch das Spiel erlebbar gemacht – und selbst mit Leben gefüllt.

Das Spiel kann in den Unterricht verschiedener Fächer (Geschichte, Politik, Sozialkunde sowie Religion, Ethik) integriert werden: Es ermöglicht wertorientierende Diskussionen über den Zusammenhalt in Gesellschaften. Zudem bietet es Anknüpfungspunkte, um über Toleranz und ihre Grenzen sowie **über individuelle und kollektive Möglichkeitsräume in der Demokratie** zu diskutieren. Demokratische Kompetenzen werden somit gestärkt.

Beispiele für den Einbezug in den Unterricht

Die Themen Toleranz, Teilhabe und Demokratie sind zentrale Bestandteile diverser Kerncurricula in Deutschland und finden sich in Sekundarstufe I und II. Ziele der Thematisierung sind hierbei **Förderung der Demokratiefähigkeit, Erziehung zur Mündigkeit und Stärkung von Toleranz als soziale Kompetenz**.

Im **Geschichtsunterricht** kann das Spiel eingesetzt werden, um Entwicklungen von Demokratie und politischer Teilhabe (z. B. Weimarer Republik, soziale Bewegungen) im Laufe der Geschichte zu thematisieren.

DAS ILIOS EXPERIMENT ermöglicht einen Ausflug in die Zukunft, in der demokratische Prozesse (neu) verhandelt werden.

Zum anderen bietet das Spiel Anknüpfungspunkte, um sich historisch mit dem Begriff der Toleranz zu befassen. Es bietet sich an, die vorgestellten Toleranzverständnisse des Spiels mit aktuellen und historischen zu vergleichen: Toleranz als pragmatische Duldung in der Antike, über das aufklärerische Verständnis eines universalen moralischen Prinzips bis hin zu aktuellen Debatten über die Gleichzeitigkeit von Toleranz als Form der Anerkennung und Herrschaftsinstrument (mehr zu Toleranzverständnissen ab Seite 18).

Im Fach **Politische Bildung / Sozial- und Gemeinschaftskunde** kann Ilios als Modellstadt gesehen werden; die Schüler:innen können die demokratischen Verfahren dieser Stadt analysieren, mit realen Gegebenheiten auf kommunaler Ebene vergleichen und bewerten.

Dies fördert das Verständnis demokratischer Prozesse und Entscheidungsfindungen. Im Spiel wird dabei insbesondere aus der bisher eher unterrepräsentierten zivilgesellschaftlichen Perspektive auf ebenjene Prozesse geschaut. Dies hilft, die Bedeutung zivilgesellschaftlichen Engagements für die Demokratie aufzuzeigen, thematisiert aber auch die Herausforderungen dieser Arbeit.

Ferner lässt sich besprechen, wie und in welchen Politikfeldern aktuell Teilhabe und Toleranz diskutiert und politisch verhandelt werden.

Hierzu eignen sich zum Beispiel die Themen Asyl und Migration, Klimapolitik oder Fragen nach sexueller und körperlicher Selbstbestimmung.

Ab **Seite 24** finden sich Beispiele, wie das Spiel in Unterrichtseinheiten sowohl der Sekundarstufe I als auch der Sekundarstufe II eingebunden werden kann.

Wir empfehlen einen Abgleich mit den Lernzielen laut Kerncurricula nach Fach, Schulform und Bundesland.

2.2 | NON-FORMALE BILDUNG: NUTZUNG IM WORKSHOP-SETTING

Der Einsatz von Spielen und spielerischen Ansätzen ist in der non-formalen Bildung weit verbreitet und fester Bestandteil der pädagogischen Arbeit. Gerade als Angebot, das nah an der Lebenswelt Jugendlicher ist und die Ausbildung eigener (politischer) Positionierungen unterstützt, eignet sich das Spiel gut für den Auftakt von Workshop-Formaten.

DAS ILIOS EXPERIMENT bietet einen **innovativen Ansatz aus fiktional-utopischem Erzählen, Entscheidungsfindung und Selbstwirksamkeit**. Durch das offene Gerüst unterschiedlicher Erzählstränge werden verschiedene Ausgänge und demokratische Teilhabemöglichkeiten aufgezeigt. Ferner bietet das Spiel eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Konfliktfeldern und Herausforderungen.

Dieser breite Rahmen ist anschlussfähig für verschiedene Schwerpunkte, die in Formaten der non-formalen Bildung aus diversitätssensibler und/oder rassismus- und antisemitismus-kritischer Perspektive behandelt werden können.

Ab **Seite 24** finden sich weiterführende Methoden und zwei exemplarische Workshop-Formate, die das Spiel zum zentralen Ausgangspunkt machen.



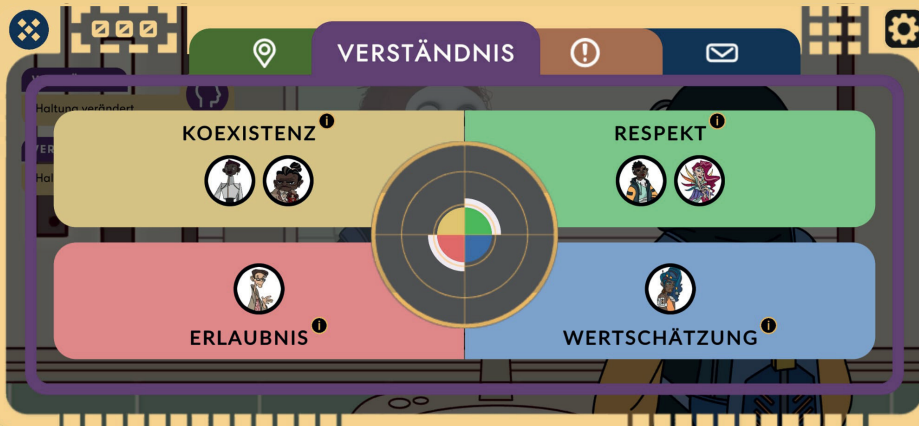
2.3 | BARRIEREN IM SPIEL

DAS ILIOS EXPERIMENT wurde unter Berücksichtigung möglicher Barrieren konzipiert. Dabei wurde sowohl auf Aspekte des Game Designs, der visuellen Darstellung sowie des Sound Designs geachtet.

Game Design

- Das Spiel zeichnet sich durch intuitive Bedienung und einfache Interaktionsmöglichkeiten aus.
- Zwei Spielmodi, die während des Spiels angepasst werden können, sprechen unterschiedliche Bedürfnisse an:
 - » **Abenteuermodus:**
Minispiele in den Dialogen bereichern Reflexionsprozesse durch interaktive Herausforderungen, wie im Verteidigungsspiel oder im Atmungsspiel. Diese Mechaniken erfordern Reaktionsgeschwindigkeit und strategisches Geschick.
 - » **Storymodus:**
Alternative für Spieler:innen, die Schwierigkeiten mit reaktionsbasierten Minispielen haben oder einfach den Fokus auf die Geschichte legen wollen.





Visuelle Darstellung

- Das **User Interface** nutzt eine durchdachte Farbkodierung, die funktional und orientierend ist:
 - » Aussagen der Stadt erscheinen in Grün, um sie von NPC-Dialogen abzuheben.
 - » Die inneren Stimmen der Spielenden nutzen Rosa- und Rot-Töne, die je nach Emotion variieren und Zustände wie Optimismus, Trauer oder Wut symbolisieren.
 - » Antwortoptionen werden durch Gelb hervorgehoben, was die Interaktion intuitiv macht.
- Das farbenfrohe, kontrastreiche Design der Charaktere mit klaren Outlines sorgt für optimale Sichtbarkeit.

Sound Design

- Die Texte sind in kurze, gut verständliche Abschnitte unterteilt. Die Spielenden haben die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wann sie auf „Weiter“ klicken möchten. Dadurch wird unterschiedlichen **Lesegeschwindigkeiten** Rechnung getragen.
- Alle Texte sind **vollständig geschrieben und vertont**. Die Texte sind von professionellen Sprecher:innen gesprochen. Zusätzlich gibt es Lautstärkeinstellungsoptionen, mit denen die Spielenden die eingesprochenen Texte lauter stellen können, um ein individuelles und bedürfnisorientiertes Hörerlebnis zu ermöglichen.

Das Spiel kann dennoch für manche Personen nicht zugänglich sein und Ausschlüsse produzieren. Es wurde nicht nach Vorgaben der Leichten Sprache konzipiert. Die Macher:innen freuen sich über Feedback und Anregungen, wie das Spiel barriereärmer gestaltet werden kann. Melden Sie sich dafür gerne via E-Mail an games@kiga-berlin.org.



2.4 | REFLEXION DES SPIELS

Das Erleben des narrativen Spielverlaufs, den die Spieler:innen aktiv beeinflussen können, ist der Kern von DAS ILIOS EXPERIMENT. Doch trotz des interaktiven und immersiven Game Designs verbleiben die Spieler:innen in der Position von Zuschauer:innen, da das Spiel fiktiv und die Auswahl der Entscheidungsmöglichkeiten begrenzt ist.

Im Rahmen eines individuellen oder gemeinsamen Nachdenkens und Nachfühlers kann im Spiel Erlebtes erinnert und mit eigenen Emotionen, Erfahrungen und der eigenen Lebenswelt in Verbindung gebracht werden. Widersprüche und Fragen können so aufgedeckt und Handlungsoptionen diskutiert werden.

Tip: In der Szenenauswahl, die im Spiel über die Einstellungen angewählt werden kann, können Spielende, nachdem sie das Spiel bereits einmal durchgespielt haben, an einzelne Stellen des Spiels zurückspringen. Dies kann nützlich sein, um einzelne Aspekte des Spiels noch einmal gemeinsam in der Reflexion zu besprechen oder Vorkommnisse wieder in Erinnerung zu rufen.



In diesem Begleitmaterial finden Sie verschiedene konkrete Methoden, die eine Reflexion der Themen des Spiels mit Schüler:innen anregen können. Gleichzeitig stellen diese Methoden eine vertiefende Auseinandersetzung dar.

Eine weitere Ebene der Reflexion kann das gemeinsame Feedback zum Spiel sein. DAS ILIOS EXPERIMENT versteht sich als lernendes Projekt und die Macher:innen freuen sich über Anregungen, Ideen und eine kritische Auseinandersetzung mit dem Material.

Sie sind daher eingeladen, allein oder in der Gruppe den QR-Code zu scannen und das digitale Feedback auszufüllen.

FEEDBACK GEBEN

survey.ifkw.lmu.de/KigAFeedbackDS/



Im Folgenden finden sich Hintergründe zu den im Spiel verwendeten und vorgestellten Verständnissen von dem Begriff der Toleranz sowie eine Erörterung, wie demokratische Prozesse, Partizipation und Protest in DAS ILIOS EXPERIMENT thematisiert werden.

3.1 | TOLERANZ – MEHR ALS NUR EIN WORT?

Toleranz und Respekt sind zentrale Voraussetzungen für das Zusammenleben in einer vielfältigen Gesellschaft. Der Begriff der Toleranz leitet sich vom Lateinischen „tolerare“ ab, was so viel wie „ertragen“ oder „Geduld haben“ bedeutet. Mit der europäischen Aufklärung wurde Toleranz zu einer wichtigen gesellschaftlichen Idee, die die Freiheit des Glaubens, Denkens und der Meinungsäußerung garantieren sollte. Heute bildet Toleranz die Grundlage für den Umgang mit unterschiedlichen Überzeugungen und Lebensweisen. Sie ermöglicht es, Konflikte zu regulieren, Perspektiven zu wechseln und Vielfalt als Bereicherung zu begreifen. Allerdings stößt Toleranz an ihre Grenzen, wenn sie lediglich als Duldung verstanden wird. Eine weitergehende Akzeptanz kann notwendig sein, um echte Gleichberechtigung und gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern – insbesondere, wenn das Toleranzverständnis von denen definiert wird, die die gesellschaftliche Deutungshoheit besitzen.

Rainer Forst unterscheidet in seiner 2003 entwickelten Theorie **vier Dimensionen der Toleranz**, die als Grundlage für die Auseinandersetzungen in DAS ILIOS EXPERIMENT dienen:

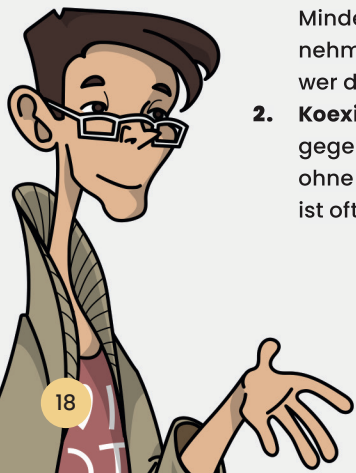
- 1. Erlaubnistoleranz:** Eine Mehrheit oder Autorität gewährt einer Minderheit Rechte oder Freiheiten, die sie kontrollieren oder zurücknehmen kann. Diese Form ist hierarchisch und wirft die Frage auf, wer das Recht hat, zu tolerieren oder nicht zu tolerieren.
- 2. Koexistenz-Toleranz:** Verschiedene Gruppen tolerieren sich gegenseitig, um ein friedliches Zusammenleben zu gewährleisten, ohne dass dies auf tiefem Respekt basiert. Diese Form der Toleranz ist oft pragmatisch motiviert.

- 3. Respekttoleranz:** Diese Dimension beruht auf gegenseitiger Anerkennung als Gleiche, selbst wenn es in zentralen Fragen unterschiedliche Überzeugungen gibt. Respekttoleranz baut auf gemeinsamen demokratischen Werten wie Freiheit und Gerechtigkeit auf.
- 4. Wertetoleranz:** Diese Form geht über den gegenseitigen Respekt hinaus und schließt die Wertschätzung anderer Lebensweisen ein, selbst wenn sie von den eigenen abweichen.

In DAS ILIOS EXPERIMENT spiegeln sich diese Dimensionen in den Positionen und Konflikten der Spielwelt wider, auch wenn sie nicht direkt als solche benannt werden. Die Spieler:innen begegnen Personen und Situationen, die unterschiedliche Toleranzhaltungen repräsentieren, und müssen sich positionieren. Sie lernen, Ablehnung, Akzeptanz und Zurückweisung – die zentralen Komponenten von Toleranz – auszuhandeln.

Toleranz auf individueller Ebene erfordert zudem eine sogenannte **Widerspruchstoleranz**, die von Else Frenkel-Brunswik auf Grundlage ihrer Forschung (1950) entwickelt wurde. Diese meint die individuelle Fähigkeit, Uneindeutigkeit und Widersprüche zu ertragen, ohne in absolute Wahrheiten zu verfallen. Sie fordert Empathie, Konfliktfähigkeit und die Bereitschaft, demokratisch zu debattieren. Gleichzeitig bedeutet Toleranz nicht, alles zu akzeptieren – menschenfeindliche Haltungen bedrohen das Zusammenleben und müssen entschieden zurückgewiesen werden.

DAS ILIOS EXPERIMENT verdeutlicht, dass Toleranz keine passive Akzeptanz von allem ist, sondern ein aktiver und reflektierter Prozess, der ständige Aushandlung erfordert. Es fordert die Spieler:innen auf, über ihre eigenen Werte und Grenzen nachzudenken, und eröffnet damit neue Perspektiven auf die Chancen und Herausforderungen einer vielfältigen Gesellschaft.





3.2 | DEMOKRATIE: VON BETEILIGUNG ZU PROTEST

Demokratie lebt von Beteiligung. Politische Partizipation ist die zentrale Grundlage unserer Gesellschaft und umfasst mehr als die Teilnahme an Wahlen. Gleichzeitig verlieren Parteien und das politische System an Vertrauen, während das Interesse an alternativen Beteiligungsformen wächst, die eine direktere Einflussnahme ermöglichen.

Vor diesem Hintergrund fordern viele Menschen zusätzliche Möglichkeiten der Mitbestimmung, um Demokratie lebendiger und zugänglicher zu gestalten. Dies umfasst nicht nur direkte demokratische Verfahren wie Volksentscheide, sondern auch vielfältige Formen gesellschaftlichen Engagements – von ehrenamtlicher Arbeit in Initiativen und Vereinen bis hin zu Protestbewegungen und zivilgesellschaftlichen Bündnissen.

Es ist wichtig, dass alle Menschen die gleichen Chancen zur Teilhabe haben, denn sonst kann es zu Ungleichheiten und einer Unterrepräsentation bestimmter Perspektiven kommen. Besonders marginalisierte Gruppen sind dabei oft weniger sichtbar, obwohl ihre Anliegen ebenfalls Teil demokratischer Aushandlungsprozesse sein sollten. Neben Zugängen zu Informationen über Beteiligungsmöglichkeiten spielt auch die Frage eine Rolle, wie niedrigschwellig diese gestaltet sind und inwiefern sie unterschiedliche Lebensrealitäten berücksichtigen.

Um demokratische Prozesse inklusiver zu gestalten, ist es daher wichtig, **Beteiligungskompetenzen** zu vermitteln und sicherzustellen, dass politische Bildung, Information und Zugänglichkeit für alle gewährleistet sind. Demokratische Mitbestimmung ist nicht nur ein Recht, sondern auch eine Fähigkeit, die gelernt und geübt werden muss.

Protest ist ein weiteres zentrales Element der Demokratie. Er ermöglicht es, Unzufriedenheit auszudrücken, Missstände anzuprangern und gesellschaftliche Debatten anzustoßen.

Protest kann viele Formen annehmen – von Demonstrationen und zivilem Ungehorsam bis hin zu Online-Kampagnen oder künstlerischen Interventionen. Bewegungen wie „Fridays for Future“ oder die „Letzte Generation“ zeigen, dass insbesondere junge Menschen Protest als Mittel nutzen, um politische Veränderungen anzustoßen. Gleichzeitig stellt sich die Frage: Welche Formen des Protests sind legitim? Wo verläuft die Grenze zwischen berechtigtem Widerstand und rechtswidrigem Handeln?

Diese Frage lässt sich sowohl rechtlich als auch moralisch betrachten. Während Gesetze klare Grenzen für Protesthandlungen setzen, gibt es auch eine gesellschaftliche Aushandlung darüber, welche Protestformen als legitim oder notwendig angesehen werden. In diesem Zusammenhang spielt Toleranz eine wichtige Rolle: Gesellschaften müssen immer wieder aushandeln, welche Formen von Protest akzeptiert oder gar geschützt werden, und wo die Grenze zwischen Meinungsfreiheit, zivilem Ungehorsam und unerlaubtem Handeln verläuft.

DAS ILIOS EXPERIMENT greift diese Fragen auf und macht sie spielerisch erfahrbar. Die Spieler:innen werden dazu eingeladen, über ihre Rolle in der Gesellschaft, ihre Möglichkeiten zur Mitgestaltung und die Verantwortung, die damit einhergeht, nachzudenken. Dabei geht es nicht nur um institutionalisierte Partizipationswege, sondern auch um die Bedeutung von zivilgesellschaftlichem Engagement, Protest und solidarischem Handeln. Ihre Entscheidungen beeinflussen die Spielwelt und thematisieren unterschiedliche Formen politischer Teilhabe.

Im Spiel wird deutlich: Demokratie ist kein statisches System, sondern ein dynamischer Prozess, der ständiger Aushandlung und aktiver Beteiligung bedarf.

Indem die Spieler:innen erleben, wie ihre Entscheidungen Konflikte lösen oder verschärfen können, regt DAS ILIOS EXPERIMENT dazu an, über die eigene Rolle in der Gesellschaft nachzudenken und neue Perspektiven auf politisches Engagement, Protest und demokratische Teilhabe zu entwickeln.



Auf den folgenden Seiten finden sich weiterführende Methoden, die den Einstieg, die Reflexion und Evaluation des Spiels begleiten. Die Methoden sind modular angelegt und können miteinander kombiniert werden.

Ab Seite 58 finden sich darüber hinaus zwei exemplarische Workshop-Angebote (3-stündig und 5-stündig), die die Nutzung des Spiels in den Mittelpunkt stellen.



ÜBERSICHT

METHODEN


- M1** | Einstieg I: Checkliste / Ground Rules
- M2** | Einstieg II: Positionierung
- M3** | Test: Welcher Toleranztyp bist du?
- M4** | Toleranz – Was bedeutet das?
- M5** | Zitate im Fokus – Toleranz diskutieren
- M6** | Wissensspeicher: Steckbrief
- M7** | Transfer: Ilios, Ideen und Wirklichkeit
- M8** | Diskurs: Formen des Widerstands
- M9** | Quiz: Demokratie & WIR
- M10** | Kreativübung I: Ilios, 2050
- M11** | Kreativübung II: Nachricht an dich
- M12** | Reflexion des Spiels
- M13** | Evaluation & Feedback

WORKSHOP-ANGEBOTE

- W1** | Workshop 1: Ilios entschlüsseln –
Demokratie, Toleranz & WIR
- W2** | Workshop 2: Ilios weiterdenken –
Demokratie, Toleranz & Zukunft



M1 | EINSTIEG I: CHECKLISTE / GROUND RULES

Kategorie	ERKENNEN
Methode	Angeleitete Diskussion
Arbeitsmodus	Plenum 
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vermitteln • Sensibilisierung für das Erkennen menschen- und demokratiefeindlicher Aussagen und Handlungen • Stärkung der Sachkompetenz, Perspektivübernahme
Vorbereitungszeit	5 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Moderationskarten • Flipchart • Marker

ca.
10-25
Min.

KURZBESCHREIBUNG

Um die Teilnehmenden (TN) auf die Inhalte des Spiels vorzubereiten, bietet es sich an, einige kurze Informationen zu den Inhalten zu teilen, dafür kann der Trailer des Spiels gezeigt werden. Die Checkliste bezieht sich auf die Inhalte des Spiels.

ABLAUF


- 1 Stellen Sie die Inhalte des Spiels vor. Hintergründe zu den Inhalten finden Sie in diesem Begleitmaterial.
- 2 Fragen Sie die TN, was sie über die Themen GEWALT, DISKRIMINIERUNG und AUSGRENZUNG wissen. Die Begriffe können auf Moderationskarten im Raum verteilt oder an die Wand/Tafel gehängt werden.
- 3 Lassen Sie die Antworten der TN ggf. auf Moderationskarten sammeln.
- 4 Weisen Sie die TN darauf hin, dass in dem Spiel Gewalt und Diskriminierung abgebildet sein könnten. Fragen Sie die TN, wie sie damit umgehen können und wie alle eine gute Spielerfahrung haben können.
- 5 Lassen Sie die Antworten der TN ggf. auf Moderationskarten sammeln oder schreiben Sie eine Checkliste / Ground Rules zum Umgang miteinander an die Tafel/ Smartboard/Flipchart (Tipps für Ground Rules s. u.).
- 6 Weisen Sie währenddessen oder nach dem Spiel auf die Checkliste / Ground Rules hin, falls diese nicht beachtet oder übergangen werden.

TIPPS FÜR GROUND RULES:

- Wir vergleichen Personen des Spiels nicht mit echten Personen/Mitschüler:innen.
- Wenn wir in Gruppen spielen, achten wir aufeinander und lassen jede Person einmal aktiv spielen.
- Wir achten darauf, dass wir uns respektvoll begegnen.
- Wir erkennen an, dass dargestellte Situationen im Spiel Menschen wehtun können.
- Wir hören einander zu, besonders wenn wir eigene Erfahrungen teilen.
- Wir nutzen Beleidigungen oder Bedrohungen, die im Spiel dargestellt werden, nicht selbst.

TN sollten die Möglichkeit bekommen, eigene Ground Rules aufstellen zu können.

M2 | EINSTIEG II: POSITIONIERUNG

Kategorie	ERKENNEN	URTEILEN
Methode	Positionierungslinie, angeleitete Diskussion	
Arbeitsmodus	Plenum 	
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar	
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg in die Thematik • Förderung von Meinungsbildung und Reflexion zu Toleranz und gesellschaftlichen Themen • Sensibilisierung für verschiedene Perspektiven auf Toleranz • Anregung zu kritischer Diskussion über gesellschaftliche Werte und Herausforderungen 	
Vorbereitungszeit	5 Min.	
Material	Klebeband oder Schnur zur Markierung der Positionierungslinie	

ca.
25
Min.

KURZBESCHREIBUNG

Die Methode lädt die TN ein, sich zu vorgelesenen Fragen oder Aussagen über Toleranz und gesellschaftliche Themen zu positionieren. Sie wählen eine Stelle entlang einer Linie aus, die von starker Zustimmung („Ja“) bis zu starker Ablehnung („Nein“) reicht. Die Mitte signalisiert, dass sie keiner der Seiten eindeutig zustimmen oder widersprechen. Ziel ist es, unterschiedliche Meinungen sichtbar zu machen und in einer moderierten Diskussion zu reflektieren.

ABLAUF

- 1 Im Raum wird eine Positionierungslinie auf dem Boden markiert, die von „Ja“ (Zustimmung) bis „Nein“ (Ablehnung) reicht. Die Lehrkraft/Workshopleitung erklärt den Ablauf: Die TN positionieren sich zu vorgelesenen Fragen oder Aussagen entlang der Linie. Nach der Erklärung liest die Moderation folgende vorbereitete Fragen bzw. Aussagen vor:

Aussagen für Sekundarstufe I

1. Man sollte immer nett sein, auch wenn andere es nicht sind.
2. Toleranz bedeutet, dass jede Meinung akzeptiert werden muss.
3. Ausgrenzung beginnt schon bei kleinen Dingen, wie Kleidung oder Hobbys.
4. In Deutschland gibt es heute kaum noch Ausgrenzung.
5. Man kann tolerant sein, ohne alles zu mögen.
6. Kinder und Jugendliche sollten mehr über Toleranz in der Schule lernen.
7. Man kann nicht von allen erwarten, tolerant zu sein.

Aussagen für Sekundarstufe II

1. Deutschland ist ein tolerantes Land.
2. Diskriminierung entsteht oft durch Unwissenheit.
3. Vielfalt in der Gesellschaft bringt mehr Vorteile als Herausforderungen.
4. Toleranz sollte man nicht erzwingen, sondern fördern.
5. Ausgrenzung fängt oft schon in kleinen Alltagssituationen an.
6. Eine tolerante Gesellschaft kann nur entstehen, wenn jeder Verantwortung übernimmt.

Die Aussagen können kombiniert/ergänzt werden.

- 2 Nach jeder Frage oder Aussage bittet die Lehrkraft/Workshopleitung einzelne TN, ihre Position zu begründen:
 - Warum hast Du dich für diese Position entschieden?
 - Welche Argumente stützen deine Meinung?
 - Gibt es Beispiele aus deinem Alltag oder gesellschaftliche Bezüge?



Andere TN können auf die Argumente reagieren und ihre Perspektiven einbringen. Wichtig ist, dass die Moderation eine respektvolle Diskussion sicherstellt.





M3 | TEST: WELCHER TOLERANZTYP BIST DU?

ca.
25
Min.

Kategorie	ERKENNEN	ANALYSIEREN
Methode	Positionierungsübung	
Arbeitsmodus	Einzelarbeit 	Kleingruppenarbeit 
Alter	Ab 8. Klasse durchführbar	
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Begriff der Toleranz erlernen • Eigene Position ergründen 	
Vorbereitungszeit	5 Min.	
Material	M3.1 Poster M3.2 Erläuterung Toleranztyp	

POSTER M3.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M3.1-Welcher-Toleranztyp-bist-du_Poster.pdf



ARBEITSBLATT M3.2:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M3.2-Welcher-Toleranztyp-bist-du_Erlauterungen.pdf



ABLAUF


- 1 Ordnen Sie die TN in Kleingruppen (2–4 Personen) oder machen sie die Übung in Einzelarbeit. Jede Gruppe erhält ein Poster (bevorzugt in A3).
- 2 Die TN diskutieren die Fragen und positionieren sich zu ihnen.
- 3 Die Ergebnisse können nun im Plenum diskutiert werden – hierzu erhalten die TN das Arbeitsblatt M3.2. Es ist auch möglich, das Arbeitsblatt nicht auszuhändigen und die Erläuterungen nur vorzustellen.
- 4 Abschließend kann mit den TN reflektiert werden, wie sie die Ergebnisse bewerten und was ihnen dies über Toleranz und zugrunde liegende Überlegungen aussagt. Es bietet sich etwa ein Abgleich mit Verständnissen von Toleranz in der Geschichte von der Antike bis zur Moderne an.

KURZBESCHREIBUNG

Die TN erhalten einzeln oder in kleinen Gruppen das Poster als Vorlage (M3.1). Sie beantworten die Fragen aus persönlicher Perspektive und erhalten am Ende eine Erläuterung (M3.2), welcher Toleranztyp sie sind.



M4 | TOLERANZ – WAS BEDEUTET DAS?

Kategorie	ERKENNEN
Methode	Angeleitete Diskussion, Kreativübung
Arbeitsmodus	Plenum und Gruppenarbeit 
Alter	Ab 8. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg in die Thematik • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vermitteln
Vorbereitungszeit	10 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Flipchart • Stifte • M 4.1 Toleranzdefinitionen

ca.
75
Min.

ARBEITSBLATT M4.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M4.1-Toleranzdefinitionen.pdf



KURZBESCHREIBUNG

Diese Methode eignet sich als Einstieg in die Themen des Spiels, aber auch als Reflexion des Erlebten im Spiel. Sie kann somit vor Beginn des Spiels oder nach Spielende durchgeführt werden. Die Schüler:innen setzen sich im Rahmen einer stummen Diskussion niedrigschwellig mit ihren eigenen Vorstellungen von Toleranz auseinander, um dann verschiedene Formen von Toleranz kennenzulernen und diese im Rahmen eines Rollenspiels mit eigenen alltäglichen Erlebnissen in Verbindung zu bringen.

ABLAUF

1 Stille Assoziation (10 Minuten)

In der Mitte eines Tisches wird ein Plakat mit dem Begriff „Toleranz“ ausgelegt. Die TN notieren rund um den Begriff ihre Gedanken und Assoziationen, ohne dabei zu sprechen. Zusätzlich können sie Gedanken anderer durch ein „+“ markieren, wenn sie zustimmen, oder sie durch Ergänzungen erweitern.

2 Auswertung und Reflexion im Plenum (10 Minuten)

Nach der stillen Diskussion werden die notierten Begriffe und Gedanken gemeinsam im Plenum ausgewertet.

Dabei kann die Moderation folgende Fragen aufwerfen:

- Welche Begriffe wurden besonders häufig genannt?
- Gibt es unterschiedliche Perspektiven?
- Welche Aspekte fallen besonders auf?

3 Einführung der vier Toleranzformen (10 Minuten)

Im nächsten Schritt werden die Teilnehmenden mit den vier Verständnissen von Toleranz vertraut gemacht. Diese sind:

- **Erlaubnis:** „Befolge meine Regeln und wir haben kein Problem.“
- **Koexistenz:** „Wir denken unterschiedlich und das ist in Ordnung.“
- **Respekt:** „Wir achten einander und tauschen uns aus.“
- **Wertschätzung:** „Jede Meinung ist wertvoll und wichtig.“

Zu jeder Toleranzform werden kurze Definitionen (Material M4.1) auf Karten oder Arbeitsblättern ausgelegt, sodass sie für alle gut zugänglich sind.

M4 | Toleranz –
Was bedeutet
das?



4 Gruppenarbeit: Alltagssituationen und Rollenspiele
(15 Minuten)

Die Gruppe wird in vier Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält eine der vier Toleranzformen (Erlaubnis, Koexistenz, Respekt, Wertschätzung) und setzt sich mit deren Bedeutung auseinander. Aufgabe der Kleingruppen ist es, die Definition der zugewiesenen Toleranzform zu lesen, mit eigenen Alltagserfahrungen zu verknüpfen und ein kurzes Rollenspiel zu entwickeln. Dieses soll eine Situation darstellen, in der diese Form von Toleranz sichtbar wird.

5 Präsentation der Rollenspiele (15 Minuten)

Die Kleingruppen führen ihre Rollenspiele nacheinander vor. Die übrigen Teilnehmenden überlegen dabei, welche Toleranzform dargestellt wird, und beobachten, wie diese im Rollenspiel angewendet wurde.

6 Gemeinsame Reflexion (15 Minuten)

Im Anschluss an die Präsentationen erfolgt eine gemeinsame Reflexion im Plenum. Dabei können folgende Fragen den Diskurs leiten:




- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sind zwischen den Toleranzformen erkennbar?
- Welche Herausforderungen und Grenzen zeigt jede der Formen auf?
- Wo begegnen diese Toleranzformen im Alltag?

Abschließend wird über die Frage diskutiert, wie Toleranz das gesellschaftliche Zusammenleben stärkt und welche Rolle sie in einer diversen Gesellschaft spielt.



M5 | ZITATE IM FOKUS – TOLERANZ DISKUTIEREN

ca.
45
Min.

Kategorie	ANALYSIEREN URTEILEN
Methode	Gallery Walk, Diskussion
Arbeitsmodus	Einzelarbeit  Gruppenarbeit  Plenum 
Alter	Ab 8. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit verschiedenen Perspektiven auf Toleranz • Förderung der Diskussionsfähigkeit und kritischen Reflexion • Verständnis für die Komplexität des Begriffs Toleranz entwickeln
Vorbereitungszeit	5 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • M5.1 Zitate • Klebeband oder Materialien, um die Zitate im Raum auszulegen

ZITATE M5.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M5.1-Zitate.pdf



KURZBESCHREIBUNG

Diese Methode nutzt Originalzitate aus DAS ILIOS EXPERIMENT, um die TN zur Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Perspektiven auf Toleranz anzuregen. Sie bewegen sich durch den Raum, lesen die Zitate und wählen das für sie interessanteste aus. Anschließend wird im Plenum darüber gesprochen und diskutiert.



ABLAUF

- 1 Auslegen der Zitate** (5 Min.)
Die Moderation platziert Zitate (M 5.1) aus DAS ILIOS EXPERIMENT gut sichtbar im Raum (z. B. an Wänden, auf dem Boden oder auf Tischen).
- 2 Individuelle Auseinandersetzung** (10 Min.)
Die TN bewegen sich frei im Raum und lesen die Zitate aufmerksam durch. Jede:r wählt ein Zitat aus, das sie/ihn besonders anspricht, herausfordert oder Fragen aufwirft, und bleibt dort stehen.
- 3 Plenumsdiskussion** (30 Min.)
Nach der individuellen Auswahl kommen alle im Plenum zusammen. Die Moderation leitet ein gemeinsames Gespräch zu den Zitaten, indem sie folgende Fragen aufwirft:
 - Warum hat euch dieses Zitat angesprochen?
 - Welche Bedeutung oder Botschaft seht ihr darin?
 - Welche Verbindung seht ihr zu eurem Alltag oder zu gesellschaftlichen Themen?
 - Gibt es Zitate, die besonders polarisieren? Warum?


VARIANTE

Wenn es mehr Interaktion in Kleingruppen geben soll, können die TN nach Schritt 2 zunächst in Kleingruppen an „ihrem“ Zitat diskutieren, bevor im Plenum eine Zusammenfassung der Ergebnisse erfolgt (siehe Hauptmethode oben).

Folgende Fragen können als Arbeitsauftrag in die Kleingruppen gegeben werden:

- Warum habt ihr euch für dieses Zitat entschieden?
- Welche Bedeutung oder Botschaft hat das Zitat für euch?
- Gibt es Fragen oder Unklarheiten, die das Zitat aufwirft?

M6 | WISSENSPEICHER: STECKBRIEF

Kategorie	ERKENNEN
Methode	Kreativübung
Arbeitsmodus	Einzelarbeit (als Hausaufgabe) 
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vertiefen • Stärkung der Sachkompetenz, Perspektivübernahme
Vorbereitungszeit	5 Min.
Material	• M6.1 Vorlage Steckbriefe

ca.
15
Min.

VORLAGE STECKBRIEF M6.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M6.1-Vorlage-Steckbrief.pdf



KURZBESCHREIBUNG

Diese Übung bietet sich als Hausaufgabe nach dem Spiel oder als Einzelübung während des Unterrichts an. Die TN bekommen jeweils ein Arbeitsblatt, auf dem sie den Steckbrief zu einer Person des Spiels ausfüllen können. Es bietet sich an, in der nächsten Unterrichtsstunde den Steckbrief vorzustellen oder die Steckbriefe an die Wand zu pinnen. Als Transfer zum ICH kann in einem weiteren Schritt der Steckbrief aus persönlicher Perspektive ausgefüllt werden.

ABLAUF


- 1 Die TN erhalten M6.1 Vorlage Steckbriefe.
- 2 Die TN suchen sich eine Person aus dem Spiel aus. Die TN füllen den Steckbrief passend zu ihrer Person aus.
- 3 Die Steckbriefe können in der Gruppe vorgestellt und aufgehängt werden.

optional:

- 4 Die TN können einen weiteren Steckbrief aus ihrer eigenen Perspektive ausfüllen.



M7 | TRANSFER: ILIOS, IDEEN UND WIRKLICHKEIT

Kategorie	ANALYSIEREN	URTEILEN
Methode	Recherche und Stadtratssimulation	
Arbeitsmodus	Kleingruppe, Plenum 	
Alter	Ab 10. Klasse durchführbar	
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren der Inhalte des Spiels • Vergleichen von Ideen, Konzepten und Ausgestaltungen zwischen ILIOS und realen Angeboten • Bewertung gesellschaftlicher Verhältnisse • Stärkung der internationalen Perspektive • Förderung der Argumentationsfähigkeit 	
Vorbereitungszeit	ca. 15 Min.	
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativmaterial (Namensschilder) • Mögliche Quellen 	

ca.
120
Min.

FÜR CHINA



FÜR USA



FÜR EU



KURZBESCHREIBUNG

Die Methode lässt sich gut an M12 Reflexion des Spiels anknüpfen. Die TN vergleichen das fiktive „Tolerance Score“-System aus dem Spiel mit realen gesellschaftlichen Entwicklungen in China, Europa und den USA. Anschließend simulieren sie eine Debatte über die Einführung eines solchen Systems in ihrer eigenen Stadt und nutzen dabei ihre Rechercheergebnisse als Argumentationsgrundlage.

Dabei folgt die Methode folgenden Aspekten:

1. Erarbeiten und Abgleichen der Situation in Ilios mit realen Entwicklungen in der Welt.
2. Transfer der Debatte über die Einführung eines Tolerance-Score-Systems in die eigene Stadt mithilfe der recherchierten Informationen.
3. Simulation einer Argumentation im nachgestellten Stadtrat der eigenen Stadt.

ABLAUF

- 1 Die TN finden sich in Gruppen (5–6 Personen) zusammen und suchen sich eine Region aus oder werden dieser zugeteilt.

2 Gruppenarbeit: Recherche & Analyse (40 Minuten)

Jede Gruppe analysiert ein reales Beispiel, das als Argumentationsgrundlage für die anschließende Debatte dienen soll:

China: Sozialkredit-System (Beispiel: Überwachung)

- Wie funktioniert das Sozialkredit-System?
- Welche Verhaltensweisen werden belohnt oder bestraft?
- Welche Auswirkungen hat es auf das Leben der Menschen?

Europa: KI-Regulierung

(Beispiel: Technologie und Datenschutz)

- Welche Regeln gibt es für KI in der EU?
- Welche Technologien könnten für eine „Toleranz-Bewertung“ genutzt werden?
- Wie wird Datenschutz gewahrt?

USA: Macht von Tech-Konzernen (Beispiel: Soziale Kontrolle durch private Unternehmen)

- Wie beeinflussen Unternehmen wie Meta oder X (ehemals Twitter) das soziale Verhalten?
- Welche Rolle spielt Social Scoring in Algorithmen und Werbung?
- Gibt es bereits Belohnungs- oder Bestrafungssysteme in sozialen Netzwerken?

Arbeitsauftrag für die Gruppen:

Bereitet eine 2–3-minütige Präsentation zu eurem Thema vor:

- Was sind die zentralen Merkmale des Systems?
- Wie wird Verhalten reguliert?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede gibt es zum „Tolerance Score“ aus dem Spiel?
- Welche Erkenntnisse könnte eine Stadt aus diesem Beispiel ziehen?

3 Präsentation & Übertragung auf die anstehende Stadtratsdebatte (40 Minuten)

- Jede Gruppe präsentiert ihre Ergebnisse
- ggf. kann ein Tafelbild oder digitales Mindmap-Diagramm entstehen, um Ähnlichkeiten und Unterschiede gemeinsam herauszuarbeiten
- Überleitung zur Debatte: „Soll ein solches System in unserer Stadt eingeführt werden?“

Verknüpfung zur Debatte:

- Die Erkenntnisse aus der Recherche werden zur Argumentation genutzt.
- Die Gruppen entscheiden, ob sie sich als Befürworter:innen oder Gegner:innen des „Tolerance Scores“ positionieren
- Sie entwickeln ihre Argumente mithilfe der analysierten Länder (z. B.: „Wie in China könnte es zu massiver Überwachung führen“, „Wie die EU zeigt, braucht es klare Regeln für Datenschutz“, „Wie in den USA könnten private Firmen Kontrolle über unser Leben gewinnen“).

4 Simulation einer Stadtratsdebatte (40 Minuten)

Die TN simulieren eine öffentliche Debatte in einer fiktiven Stadtverwaltung. Rollen werden eigenverantwortlich gewählt:

- Bürgermeister:in/Stadtverwaltung (Moderation der Debatte): wird von der Lehrkraft/Workshopleitung selbst übernommen oder zugewiesen
- Befürworter:innen des Tolerance Scores (z. B. Vertreter:innen der Wirtschaft, Sicherheitspolitik)
- Gegner:innen des Systems (z. B. Datenschutzaktivist:innen, Bürgerrechtsorganisationen)
- Besucher:innen der Debatte / Journalist:innen, die Fragen stellen

Ablauf der Stadtratsdebatte:

1. Eröffnungsstatements der Gruppen (jeweils 1 Min.).
2. Freie Debatte, in der die TN auf die Argumente der anderen reagieren.
 - » Sie bringen ihre recherchierten Beispiele aus China, der EU und den USA als Beweise ein.
 - » Sie ziehen Parallelen oder Unterschiede zum „Tolerance Score“ und formulieren mögliche Konsequenzen.
3. Abschluss-Abstimmung: Soll der „Tolerance Score“ eingeführt werden?



5 Reflexion & Abschluss (20 Minuten)

Nun kann die Simulation mit den TN evaluiert und reflektiert werden. Fragen können dabei sein:

- Welche Argumente waren besonders überzeugend?
- Hat die Simulation eure Meinung verändert?
- Welche Rolle spielte die vorangegangene Recherche bei eurer Positionierung?
- Wie würde eine ideale Balance zwischen Überwachung und Gemeinwohl aussehen?

M8 | DISKURS: FORMEN DES WIDERSTANDS

ca.
60
Min.

Kategorie	ERKENNEN	ANALYSIEREN	URTEILEN
Methode	Recherche, Textarbeit, Gruppendiskussion, Präsentation		
Arbeitsmodus	Gruppenarbeit 	Plenum 	
Alter	Ab 9. Klasse durchführbar		
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für die Rolle von Protest und Widerstand in einer Demokratie entwickeln • Argumente für verschiedene Protestformen analysieren • Reflexion über die Legitimität und Grenzen von Widerstand • Verbindung zwischen spielerischen und realen Protestformen herstellen 		
Vorbereitungszeit	ca. 10 Min.		
Material	<ul style="list-style-type: none"> • M8.1 Protestbewegungen • Eddingstifte • Moderationskarten 		

PROTESTBEWEGUNGEN M8.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M8.1-Dossier-Protestformen.pdf



KURZBESCHREIBUNG

Diese Methode ermöglicht eine kritische Auseinandersetzung mit Protestformen und Widerstand in demokratischen Gesellschaften. Anhand einer Szene aus DAS ILIOS EXPERIMENT setzen sich die TN mit verschiedenen Argumenten für und gegen Protest auseinander. Anschließend analysieren sie reale Protestbewegungen wie „Fridays for Future“, die „Letzte Generation“ und Demonstrationen gegen rechte Aufmärsche. Die Methode regt dazu an, Protestformen zu bewerten, deren gesellschaftliche Bedeutung zu diskutieren und sich über die Grenzen des Protests auszutauschen.

ABLAUF

1 Einstieg in das Thema (15 Minuten)

Die TN springen über den Debug-Modus in DAS ILIOS EXPERIMENT zu der Szene, in der die Citylooter über Protest und Widerstand diskutieren. Sie hören sich die Argumente für verschiedene Protestformen an und reflektieren deren Plausibilität.

Leitfragen:

- Welche Argumente für Protest werden in DAS ILIOS EXPERIMENT genannt?
- Welche Protestformen werden dort thematisiert?
- Welche Argumente erscheinen überzeugend, welche weniger?
- Warum gibt es unterschiedliche Meinungen darüber, wie Protest aussehen sollte?

2 Auseinandersetzung mit realen Protestbewegungen (30 Minuten)

In Kleingruppen setzen sich die TN anhand des ausgeteilten Materials (M8.1) mit verschiedenen aktuellen Protestbewegungen auseinander. Jede Gruppe analysiert eine Bewegung anhand der folgenden Fragen:

Themenbereiche:

- **Fridays for Future:** Warum werden als Protestformen Klimastreiks und Schulstreiks gewählt?
- **Letzte Generation:** Warum werden radikalere Protestformen gewählt, wie Festkleben oder Blockaden?
- **Demonstrationen gegen Rechtsextremismus:** Warum finden Gegendemonstrationen und Blockaden rechter Aufmärsche statt?

Arbeitsaufträge:

- Was sind die zentralen Argumente der jeweiligen Bewegung?
- Welche Protestformen nutzen sie?
- Welche Ziele verfolgen sie mit diesen Aktionen?
- Welche Kritik gibt es an diesen Protestformen?
- Jede Gruppe bereitet eine kurze Präsentation vor.

3 Vorstellung und Diskussion (25 Minuten)

Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse im Plenum. Danach folgt eine moderierte Diskussion über Protestformen, deren gesellschaftliche Bedeutung und die Frage nach ihren Grenzen.

Leitfragen für die Reflexion:

- Warum ist Protest wichtig für eine Demokratie?
- Welche Formen von Widerstand sind legitim?
Welche sind umstritten?
- Wann ist ziviler Ungehorsam gerechtfertigt?
Wo liegen die Grenzen?
- Welche Rolle spielen Medien und Öffentlichkeit bei der Wahrnehmung von Protesten?
- Welche Erfahrungen haben die TN selbst mit Protest oder Widerstand gemacht?



M9 | QUIZ: DEMOKRATIE & WIR



ca.
45
Min.

Kategorie	ERKENNEN
Methode	Pubquiz
Arbeitsmodus	Gruppenarbeit
Alter	Ab 9. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Fakten und Wissen über Demokratie in Vergangenheit und Gegenwart erlernen • Bedeutung zivilgesellschaftlicher Prozesse erkennen
Vorbereitungszeit	ca. 10 Min.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • M9.1 Powerpoint-Präsentation • Beamer und Laptop

PRÄSENTATION M9.1:

kiga-berlin.org/wp-content/uploads/2025/04/M9.1-Demokratie-und-WIR.pptx



KURZBESCHREIBUNG


Die TN erweitern ihre Kenntnisse über demokratische Prozesse, Demokratiegeschichte und die Bedeutung sozialer Bewegungen und zivilgesellschaftlichen Engagements. Sie setzen sich spielerisch und kritisch mit Fakten und Gegebenheiten auseinander. Zudem fördert die Methode die Partizipation, Sprach- und Kooperationsfähigkeit der TN.

ABLAUF

- 1 Die TN finden sich in Kleingruppen (4–6 Personen) an Gruppentischen zusammen. Sie geben ihrem Team einen Namen.
- 2 Die Lehrkraft/Workshopleitung notiert alle Teamnamen und erklärt die Regeln:
 - a. Jedes Team muss gemeinsam eine Antwort geben, wenn es aufgerufen wird.
 - b. Für jede richtige Antwort gibt es einen oder mehrere Punkte.
 - c. Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten.
- 3 Nun stellt die Lehrkraft/Workshopleitung das jeweilige Themenfeld vor und erklärt, wie viele Punkte in jedem Feld erreicht werden können. Themen sind:
 - I. Demokratie IxI
 - II. Geschichte und Gegenwart
 - III. Bewegung und Zivilgesellschaft
 - IV. Ich und die Demokratie
- 4 Die Felder werden nacheinander durchgespielt. Nach jeder Frage oder jedem Feld können die Inhalte erläutert und diskutiert werden.
- 5 Zum Abschluss wird das Team mit den meisten Punkten zum Siegerteam gekürt. Außerdem kann eine Diskussion oder anschließende Reflexion angeschlossen werden.

M10 | KREATIVÜBUNG I: ILIOS, 2050

ca.
90
Min.

Kategorie	ERKENNEN	URTEILEN
Methode	Kreativübung, Künstlerische Gestaltung und/oder Rollenspiel	
Arbeitsmodus	Gruppenarbeit und Plenum 	
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar	
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Visionen für ein tolerantes und gerechtes gesellschaftliches Zusammenleben • Reflexion über Regeln, Normen und Werte • Förderung von Kreativität und Zusammenarbeit in Gruppen 	
Vorbereitungszeit	5 Min.	
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Variante 1 (Stadtplaner:innen): Plakate, Flipchart-Papier, Stifte, Marker, Collagenmaterial (z. B. Zeitschriften, Kleber, Scheren) • Variante 2 (Reporter:innen): Smartphones oder Tablets mit Kamerafunktion, optional Requisiten (z. B. Mikrofone, Stichpunktarten) 	

KURZBESCHREIBUNG

Die TN entwickeln in Kleingruppen eine Zukunftsvision der Stadt Ilios im Jahr 2050. Dabei wählen sie zwischen zwei Varianten:

Variante 1 – Stadtplaner:innen: Die Gruppen entwerfen einen Stadtplan, der zeigt, wie die Stadt im Jahr 2050 aussieht, welche Regeln gelten und wie Toleranz gelebt wird.

Variante 2 – Reporter:innen: Die Gruppen erstellen ein Video, das als Nachrichtenbeitrag über das Leben in Ilios 2050 berichtet.

Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum vorgestellt und diskutiert.

ABLAUF

1 Einführung und Szenario (10 Minuten)

Das Szenario wird vorgestellt: Es ist das Jahr 2050, und Ilios hat sich weiterentwickelt. Die TN überlegen, wie sich die Stadt verändert hat, welche gesellschaftlichen Regeln gelten und welche Rolle Toleranz spielt.

Leitfragen:

- Wie wird Toleranz in Ilios 2050 gelebt?
- Welche Normen und Regeln bestimmen das Zusammenleben?
- Existiert der „Tolerance Score“ noch, und wenn ja, in welcher Form?
- Wie ist das Stadtbild gestaltet? Gibt es Orte für Begegnung und Austausch?

2 Kreative Gestaltung: Ilios, 2050 (50 Minuten)

Die TN wählen eine von zwei Varianten:

Stadtplanung: Erstellung einer Stadtkarte mit Gebäuden, Straßen und öffentlichen Plätzen. Gesellschaftliche Regeln werden als Ergänzung vermerkt, um das Zusammenleben und die Rolle von Toleranz in Ilios 2050 darzustellen.

Berichterstattung: Entwicklung eines Nachrichtenbeitrags über das Leben in Ilios im Jahr 2050. Der Beitrag kann als Video aufgenommen oder als Live-Reportage vorgetragen werden. Themen wie gesellschaftlicher Wandel, neue Gesetze und soziale Dynamiken können im Fokus stehen.

3 Präsentation der Ergebnisse (20 Minuten)

Die Gruppen stellen ihre Zukunftsvisionen im Plenum vor.

Rückfragen:

- Welche Aspekte der Zukunftsvision fördern Toleranz und gesellschaftliches Zusammenleben?
- Welche Herausforderungen könnten aus den entwickelten Strukturen entstehen?
- Welche Auswirkungen hätten die erarbeiteten Regeln und Mechanismen?

4 Reflexion und Diskussion (10 Minuten)

Vergleich der entwickelten Zukunftsvisionen und Diskussion über mögliche Übertragungen auf die Gegenwart.

Leitfragen:

- Welche Ideen erscheinen besonders realistisch oder inspirierend?
- Welche Ansätze könnten bereits heute umgesetzt werden?
- Welche Herausforderungen wären in einer Zukunft wie Ilios 2050 zu bewältigen?



M11 | KREATIVÜBUNG II: NACHRICHT AN DICH

ca.
30
Min.

Kategorie	ERKENNEN
Methode	Kreativübung
Arbeitsmodus	Einzelarbeit (als Hausaufgabe) 👤 Gruppenarbeit 👥
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vertiefen • Stärkung der Sachkompetenz, Perspektivübernahme
Vorbereitungszeit	ca. 5 Min.
Material	-

KURZBESCHREIBUNG

Diese Übung bietet sich als Hausaufgabe nach dem Spiel oder als Einzelübung an. Die TN erhalten hier die Möglichkeit, die Inhalte des Spiels selbst zu reflektieren und mit den fiktiven Personen in einen Dialog zu treten. Zur Umsetzung der Übung können verschiedene Medien verwendet werden: So können die TN Instagram-Stories, TikTok-Videos für und an die fiktiven Personen des Spiels gestalten oder eine Sprachnachricht / einen Brief an sie verfassen.

Die Übung kann ebenso in Kleingruppen (2–3 Personen) durchgeführt werden.



ABLAUF

- 1 Die TN suchen sich eine Person aus dem Spiel aus. Dies sollte im besten Fall eine Person sein, mit der im Spiel viel interagiert wurde. Hierfür eignen sich etwa folgende Personen: Bürgermeisterin Tasha, Nachbar Manfred, Spielcafésbesitzerin Lana oder die Citylooter Ray, Okto oder Shark.
- 2 Die TN überlegen sich, was sie der Person mitteilen und was sie sie fragen wollen.
- 3 Die TN setzen ihre Inhalte in einem Medium ihrer Wahl um.
- 4 Exemplarisch können einzelne Nachrichten vorgestellt werden. Im Plenum kann die mögliche Antwort diskutiert werden.



M12 | REFLEXION DES SPIELS



Kategorie	ERKENNEN	ANALYSIEREN
Methode	Reflexionsgespräch	
Arbeitsmodus	Einzelarbeit 	Gruppenarbeit 
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar	
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erinnern des Erfahrenen • Verbindung zwischen Erlebtem im Spiel und eigenen Erfahrungen und Wissen • Reflexion von Handlungsoptionen 	
Vorbereitungszeit	ca. 5 Min.	
Material	-	

ca.
15-30
Min.

KURZBESCHREIBUNG

Diese Übung bietet sich als unmittelbarer Gesprächseinstieg zur Auseinandersetzung mit dem Spiel und dessen Themen an. Die TN erhalten hier die Möglichkeit, die Inhalte des Spiels zu reflektieren und sich auszutauschen. Die Übung kann sowohl als Einzelarbeit oder auch als Gruppenarbeit durchgeführt werden.

Es wird empfohlen, auf drei Ebenen der Reflexion (Reflexion des Erlebten, Reflexion der Inhalte, Reflexion in Verbindung mit eigener Lebenswelt) einzugehen.

Tipp: In der Szenenauswahl, die über die Einstellungen im Spiel angewählt werden kann, können Spielende, nachdem sie das Spiel bereits einmal durchgespielt haben, an einzelne Stellen des Spiels „zurückspringen“. Dies kann nützlich sein, um einzelne Aspekte des Spiels noch einmal gemeinsam in der Reflexion zu besprechen oder Vorkommnisse wieder in Erinnerung zu rufen.

Mögliche Reflexionsfragen finden sich im Folgenden exemplarisch.

Reflexion des Erlebten

- Wie fandet ihr es, ein Spiel auf dem Handy/Tablet zu spielen?
- Wie ging es euch während des Spiels?
- Wie ging es euch am Ende des Spiels?
- Wie seid ihr im Spiel vorgegangen?
- Was ist euch besonders in Erinnerung geblieben?
- Was fandet ihr gut, was fandet ihr schwierig?

Reflexion der Inhalte

- Welchen Menschen seid ihr im Spielverlauf begegnet?
- Welche Konflikte gab es im Spiel?
- Welche Herausforderungen müssen die Menschen im Spiel meistern? Wie schaffen sie das?
- In welchem Bezug stehen die Menschen in Ilios zueinander?
- Wo begegnet euch im Spiel Toleranz?
- Welche Bedeutung hat Toleranz für die Menschen in Ilios? Gibt es Gemeinsamkeiten, gibt es Unterschiede?
- Welche (Entscheidungs-)Möglichkeiten hattet ihr im Spiel?

Reflexion in Verbindung mit Lebenswelt

- Was macht für euch eine tolerante Stadt aus?
- Welche Aspekte des Zusammenlebens in Ilios fandet ihr gut/schlecht und warum?
- Was bedeutet für euch Toleranz? In welchen Situationen ist euch Toleranz begegnet? Wann wart ihr selbst einmal tolerant?
- Was ist euch wichtig für ein gutes Zusammenleben?
- Welche Herausforderungen haben wir derzeit in der Gesellschaft? Wie können wir diesen begegnen?
- Welche Formen der Beteiligung („Mitmachen in einer Demokratie“) kennt ihr?
- Welche Formen der Mitbestimmung gibt es in eurer Schule oder in eurer Stadt- und welche würdet ihr euch (noch) wünschen?





ABLAUF

- 1 Die TN erhalten nach dem Durchspielen des Spiels einen kurzen Moment, um über das Erlebte nachzudenken. Dies kann entweder anhand von (aufgeschriebenen) Fragen oder frei geschehen.
- 2 Daraufhin finden sich die TN entweder im Stuhlkreis oder in Kleingruppen zusammen und die Fragen der verschiedenen Ebenen werden miteinander diskutiert.
- 3 Hat die Übung in Kleingruppen stattgefunden, kommen nach einer bestimmten Zeit (bspw. 20 Min.) alle Gruppen im Plenum wieder zusammen und stellen sich die wesentlichen Diskussionspunkte aus der Gruppenarbeit vor.

M13 | EVALUATION & FEEDBACK

ca.
25
Min.

Kategorie	ANALYSE
Methode	Evaluations- und Feedbackumfrage
Arbeitsmodus	Einzelarbeit  Gruppenarbeit 
Alter	Ab 7. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit dem Erlebten und Reflexion • Formulierung eigener Standpunkte und Ideen
Vorbereitungszeit	5 Min.
Material	M13.1 Digitale Fragebögen

FRAGEBÖGEN M13.1:

<https://survey.ifkw.lmu.de/KigAFeedbackDS/>


KURZBESCHREIBUNG

DAS ILIOS EXPERIMENT versteht sich als lernendes Projekt und die Macher:innen freuen sich über Anregungen, Ideen und eine kritische Auseinandersetzung mit dem Material. Daher sind Sie eingeladen, allein oder in der Gruppe, den beigefügten QR-Code zu scannen und das digitale Feedback auszufüllen.

ABLAUF

- 1 Zunächst wird mit den TN eine Reflexion auf mündlicher Ebene durchgeführt. Dafür können die Fragen aus der vorangegangenen Übung als Impuls dienen, auch Aspekte aus den Übungen können evaluiert werden.
- 2 Im Anschluss können die TN entweder als Gruppe oder einzeln über ihre mobilen Endgeräte, per Smartboard oder Computer die beiden Fragebögen für Feedback und Evaluation ausfüllen. Die Fragen zum Feedback zielen stärker auf Leerstellen und erste Reaktionen ab, während der Fragebogen zur Evaluation stärker auf die Wirkweise des Spiels eingeht.

W1 | WORKSHOP 1: ILIOS ENTSCHLÜSSELN – DEMOKRATIE, TOLERANZ & WIR

180
Min. inkl.
pausen

Alter	Ab 7. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vermitteln • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vertiefen • Stärkung der Sachkompetenz, Perspektivübernahme
Material	<ul style="list-style-type: none"> • M3.1 Poster • M3.2 Erläuterung Toleranztyp • M5.1 Zitate • M6.1 Vorlage Steckbriefe <p>Ggf.: Klebeband, Marker, Moderationskarten, Flipcharts</p>

EXEMPLARISCHER ABLAUFPLAN

15'	M1	Einstieg I: Checkliste / Ground Rules
25'	M2	Einstieg II: Positionierung <i>oder</i>
	M3	Welcher Toleranztyp bist du?
10'	Pause	
50'		Freies Spielen von DAS ILIOS EXPERIMENT (in Gruppen oder einzeln)
15'	M6	Wissensspeicher: Steckbrief
20'	Pause	
30'	M5	Zitate im Fokus – Toleranz diskutieren
15'	M13	Evaluation & Feedback

W2 | WORKSHOP 2: ILIOS WEITERDENKEN – DEMOKRATIE, TOLERANZ & ZUKUNFT

320
Min. inkl.
pausen

Alter	Ab 10. Klasse durchführbar
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen über Inhalte des Spiels vertiefen • Analysieren der Inhalte/Bilder des Spiels • Stärkung der Sachkompetenz, Perspektivübernahme • Auseinandersetzung mit dem Erlebten und Reflexion • Formulierung eigener Standpunkte und Ideen
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Moderationskarten • Eddingstifte • Flipchart • M7.1 Quellen

FÜR CHINA



FÜR USA



FÜR EU



EXEMPLARISCHER ABLAUFPLAN

10'	M1	Einstieg I: Checkliste / Ground Rules
25'	M4	Toleranz – Was bedeutet das?
20'	Pause	
45'		Freies Spielen von DAS ILIOS EXPERIMENT (in Gruppen oder einzeln)
15'	Pause	
15'	M12	Reflexion des Spiels
60'	M7	Transfer: ILIOS, Ideen und Wirklichkeit – Recherche
20'	Pause	
60'	M7	Transfer: ILIOS, Ideen und Wirklichkeit – Simulation & Reflexion



Impressum:

Herausgeber:in:

Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus – KIgA e.V.

Zossener Straße 56–58, Haus D

D – 10961 Berlin

kiga-berlin.org

V.i.S.d.P. Dervis Hizarci, Vorstandsvorsitzender KIgA e.V.

Redaktion: Tabea Böker, Fadl Speck

Autor:innen: Tabea Böker, Fadl Speck

Layout Begleitmaterial: Anna Rother

Design und Illustration: Karolin Kraut, Karlotta Nowak

Lektorat: Sara Strüßmann

Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus KIgA e.V.

ilios-kiga-berlin.org | playinghistory.de | toleranzraeume.org | alfredlandecker.org

Ein Projekt der Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus KIgA e.V.

in Kooperation mit Toleranz-Tunnel e.V. & Playing History

Gefördert von der Alfred-Landecker-Foundation.

Ein Projekt von:



kiga-berlin.org

Gefördert durch:



alfredlandecker.org

In Kooperation mit:



toleranzraeume.org



PLAYING HISTORY

playinghistory.de