



Ein Projekt für Mädchen mit Migrationshintergrund

Ein Überblick für (pädagogische) Einrichtungen

Inhaltsverzeichnis

1	Projektbeschreibung.....	1
2	Ziel des Projekts	1
3	Methodisches Vorgehen	1
3.1	<i>Qualitative Methoden.....</i>	2
3.2	<i>Quantitative Methoden.....</i>	2
4	Rollen und Verantwortlichkeiten	1
5	Spielauswahl	2
6	Nachhaltigkeit und Transfer.....	2
7	Überblick über wissenschaftliche Grundlage.....	2
8	Fazit.....	3
	Kontakt.....	3

1 Projektbeschreibung

PowerGame ist ein Transferprojekt der Universität Koblenz, Fachbereich 1: Bildungswissenschaften in Kooperation mit dem Jugendzentrum ‚Haus der Offenen Tür‘ (HoT). Ziel des Projekts ist die Förderung kognitiver, sprachlicher und sozialer Kompetenzen von Mädchen mit Migrationshintergrund durch den gezielten Einsatz von Brettspielen. Die Konzeption beruht auf aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen der Spielpädagogik und folgt zentralen psychologischen und pädagogischen Prinzipien.

2 Ziel des Projekts

Das Projekt verfolgt fünf zentrale Ziele:

- **Kognitive Förderung:** Strategie- und Logikspiele verbessern Problemlösungskompetenzen, logisches Denken und Konzentrationsfähigkeit.
- **Sprachentwicklung:** Die Interaktion beim Spielen unterstützt die Kommunikationsfähigkeit und das Sprachverständnis.
- **Soziale Integration:** Gruppenaktivitäten fördern Teamfähigkeit, Verantwortungsübernahme und Konfliktlösungskompetenzen.
- **Interkulturelle Kompetenz:** Spiele aus den verschiedenen Herkunftsländern der Teilnehmerinnen stärken das Verständnis für kulturelle Vielfalt.
- **Empowerment:** Förderung von Selbstbewusstsein und Allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartungen, um die Bildungschancen und die Möglichkeiten zur gesellschaftlichen Teilhabe zu erhöhen.

3 Methodisches Vorgehen

Das Projekt ist in drei Phasen unterteilt:

1. Startphase (Monate 1-2)

- Schulung der Pädagog:innen und studentischen Hilfskräfte in spielpädagogischen und interkulturellen Methoden.
- Auswahl und didaktische Aufbereitung geeigneter Brettspiele.
- Kontaktaufbau zu den teilnehmenden Einrichtungen.

2. Implementierungsphase (Monate 3-12)

- Regelmäßige Spielsessions mit den Teilnehmerinnen in Jugendzentren und Schulen.

- Einführung des ‚Game Guide‘-Konzepts: Teilnehmerinnen übernehmen Moderations- und Leitungsaufgaben während der Spielrunden.
- Ergänzende Workshops mit role-models (z. B. Studierenden, die viel spielen, Spielautorinnen und bekannten Akteurinnen aus der Brettspielcommunity, z.B. Jurorinnen „Spiel des Jahres“) im Rahmen von Projekttagen.

3. Evaluationsphase (Monate 6-15)

- Erhebung qualitativer und quantitativer Daten zur Prüfung der Projektziele.
- Reflexionsworkshops zur Analyse von Herausforderungen und Gelingensbedingungen: Welche Ansätze zur Gewinnung von Teilnehmerinnen, welche Spiele und (spiel-)pädagogischen Maßnahmen eignen sich für welche Mädchengruppen (nicht)? Hierbei kann z. B. unter Berücksichtigung des Alters, der Migrationsgeschichten und sozialen Hintergründe reflektiert werden.

3.1 Qualitative Methoden

- **Teilnehmende Beobachtung:** Die einzelnen Spielsessions werden von den Hilfskräften in Beobachtungsprotokollen dokumentiert und reflektiert. Auf diese Weise können individuelle und kollektive Entwicklungen sowie Interaktionsdynamiken alltagsnah festgehalten werden.
- **Gruppendiskussion:** An zwei Zeitpunkten sollen in den Gruppendiskussionen die Perspektiven und Reflexionen der Teilnehmerinnen zu ihrer eigenen Entwicklung im Kontext der Spielsessions diskutiert werden. Das Gruppensetting ermöglicht, den Austausch zwischen den Teilnehmer*innen und den Spielbegleiterinnen, wobei den Mädchen* größtmöglicher Raum gegeben wird, ihre Sicht auf die Spielegruppen zu entfalten.
- **Leitfadeninterviews:** Einzelne Interviews mit ‚erzählstarken‘ Teilnehmerinnen geben abschließend tiefere Einblicke in die individuellen Reflexion der Entwicklungsprozesse.

3.2 Quantitative Methoden

- Erfassung der Teilnahmeghäufigkeit, aktiven Beteiligung und Lernfortschritten durch Fragebögen und strukturierte Dokumentation.
- **Skala zu Allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartung (SWE):** standardisierte Erfassung der Zielgröße ‚Empowerment‘ durch den Fragebogen zur Allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartung und ihrer Veränderung.

4 Rollen und Verantwortlichkeiten

Im Projekt sind verschiedene Akteur:innen mit unterschiedlichen Aufgaben beteiligt:

- Haus der offenen Tür (HoT):
 - **Stephanie Neitzert** nutzt die Netzwerke vom HoT, um Spielegruppen in Einrichtung in und um Koblenz zu initiieren. Sie begleitet gemeinsam mit den studentischen Hilfskräften die Spielgruppen. Sie unterstützt die Teilnehmerinnen bei Fragen und dokumentiert den Verlauf der Sitzungen, um Erkenntnisse für die spätere Auswertung zu sichern.
- **Kerstin Wesely** ist die Leiterin des HoT in Koblenz-Metternich. Sie bringt jahrelange Erfahrung in der offenen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen mit. Des Weiteren unterstützt Sie Stephanie und die Hilfskräfte bei allen Fragen, die im Kontext sozialpädagogischer Arbeit entstehen. Zudem schult sie diese auch im Umgang mit dem Schutzkonzept für Kinder und Jugendliche und hat dabei stets die schutzrechtlichen Maßnahmen im Blick.
- Universität Koblenz:
- **Die studentischen Hilfskräfte Annalisa Robert, Ishita Kapoor, Lea Grasmück und Michelle Schuhmacher** begleiten die Spielsessions und sorgen für eine strukturierte Reflexion der Sitzungen. Sie unterstützen die Projektmitarbeiterinnen sowohl bei organisatorischen Aufgaben als auch in der Durchführung der Erhebung.
 - **Dr. Viola Dombrowski und Nina Kelle-Gilles, M. A.** sind als Projektmitarbeiterinnen für die wissenschaftliche Begleitung des Projekts und die Durchführung der Projekttage zuständig. Neben der methodischen Umsetzung der Evaluation des Projekts, gestalten sie Workshops, thematische Spieleinheiten und unterstützen die langfristige Umsetzung des Projekts.
 - **Prof.in Dr.in Waburg und Prof.in Dr.in Quaiser-Pohl** sind die Projektleiterinnen und tragen die wissenschaftliche und organisatorische Verantwortung für PowerGame. Sie koordinieren die Inhalte, begleiten die Evaluation und sichern den nachhaltigen Transfer des Projekts.
- **Die Mädchen selbst** sind als Teilnehmerinnen der Spielsessions der zentrale Bestandteil des Projekts. Sie nehmen aktiv an den Spielrunden teil und übernehmen als ‚Game Guides‘ Verantwortung. Sie gestalten außerdem den Verlauf des Projekts durch ihr Feedback mit.

Durch diese Rollenverteilung und enge Zusammenarbeit von Forschungs- und Praxiseinrichtung wird sichergestellt, dass das Projekt sowohl inhaltlich fundiert als auch praxisnah umgesetzt wird und nachhaltig Wirkung entfalten kann.

5 Spielauswahl

Die verwendeten Brettspiele werden nach den folgenden didaktischen Kriterien ausgewählt:

- **Strategie- und Logikspiele:** Förderung kognitiver Kompetenzen.
- **Spiele aus den Herkunftsländern der Teilnehmerinnen:** Stärkung von Identität und Diversität durch spezifisch kulturell geprägte Spiele.
- **Kooperative Spiele:** Entwicklung von Teamgeist und Förderung sozialer Interaktionskompetenzen.

6 Nachhaltigkeit und Transfer

- **Langfristiges Empowerment der Teilnehmerinnen:** Förderung von Selbstbewusstsein, Erhöhung der Allgemeinen Selbstwirksamkeitserwartungen, Förderung von kognitiven, sprachlichen, sozialen und interkulturellen Kompetenzen auch über die Projektlaufzeit hinaus.
- **Transfer in andere Einrichtungen:** Die Projektergebnisse werden für weitere Jugendzentren und Bildungseinrichtungen zugänglich gemacht.
- **Netzwerkbildung:** Etablierung einer Community, die sich für spielbasiertes interkulturelles Lernen einsetzt.

7 Überblick über wissenschaftliche Grundlage

Das wissenschaftliche Fundament für den Einsatz von Brettspielen in pädagogischen Kontexten ist in einem separaten Dokument aufbereitet. Es dient als praxisnahe Grundlage für Einrichtungen, die eigene Spielgruppen initiieren möchten. Das Dokument steht auf der PowerGame-Homepage¹ zum Download bereit. Es enthält:

- Theoretische Ansätze aus der Spielpädagogik
- Empirische Forschungsergebnisse zu kognitiven und sozialen Lerneffekten durch Spiele(n)
- Empfehlungen zur Auswahl und Umsetzung von Brettspielen im pädagogischen Bereich

¹ <https://uni-ko.de/mlCdc>

- Anleitungen zur Reflexion und Evaluation spielerischer Lernprozesse

Einrichtungen, die eigene Spielgruppen ins Leben rufen möchten, finden im Dokument hilfreiche Impulse und bewährte Ansätze für eine professionelle und wirkungsvolle Umsetzung spielbasierter Bildungsarbeit.

8 Fazit

PowerGame will zeigen, dass der gezielte Einsatz von Brettspielen ein effektives Modell zur Förderung von Mädchen mit Migrationshintergrund darstellt. Die Verbindung spielpädagogischer Methoden mit interkultureller Bildung und sozialkonstruktivistischen Lernansätzen schafft eine inklusive und nachhaltige Lernumgebung. Einrichtungen, die selbst Spielgruppen etablieren möchten, können von den erprobten Konzepten profitieren und PowerGame als Grundlage für eigene Angebote nutzen.

Kontakt

Prof.in Dr.in Wiebke Waburg
Institut für Pädagogik
FB1 Bildungswissenschaften
Universitätsstr. 1
56070 Koblenz

Tel.: +49 261 287-1856

E-Mail: waburg@uni-koblenz.de

Prof. Dr. Claudia Quaiser-Pohl
Institut für Psychologie
FB1 Bildungswissenschaften
Universitätsstr. 1
56070 Koblenz

Tel.: +49 261 287 1923

E-Mail: quaiser@uni-koblenz.de