C. S. Design Claudia Streckel (Hrsg.): **Könnten Sie Deutsche(r) werden?**

Quiz-Spiel mit den Originalfragen des deutschen Einbürgerungstests. Ein Spiel für 2–6 Personen. Ismaning: Hueber, 2015. – ISBN 3-19-549586-8. € 24,99.

Besprochen von **Maria Bringmann**: Bielefeld

DOI 10.1515/infodaf-2017-0029

„Würden Sie den Einbürgerungstest bestehen? Testen Sie spielend Ihr staatsbürgerliches Wissen.“ Mit dieser Einladung auf der Verpackungsvorderseite möchte das Quiz-Spiel all diejenigen anlocken, die sich entweder mit dem Einbürgerungstest beschäftigen *müssen*, weil ihr Aufenthaltsstatus in Deutschland davon abhängt, oder die sich damit beschäftigen *wollen*, weil sie sich dafür interessieren, was es braucht, um in Deutschland offiziell als „deutsch“ zu gelten. Demnach richtet sich das Spiel ganz offen sowohl an „alle Deutschen, die ihr staatsbürgerliches Wissen überprüfen oder auffrischen möchten“ als auch an „alle Ausländer, die sich auf den deutschen Einbürgerungstest vorbereiten möchten“ (Verpackungsrückseite).

Das vom Hueber-Verlag veröffentlichte Quiz-Spiel ist für 2–6 Personen ab 14 Jahren konzipiert, wobei die eigene Spielerfahrung gezeigt hat, dass der Spielverlauf umso aktiver und interessanter wird, je mehr Personen mitspielen. Es verwendet die aktuell 300 bundeseinheitlichen Originalfragen des deutschen Einbürgerungstests, welcher seit Ende 2008 verbindlich in der gesamten Bundesrepublik eingeführt wurde¹. Ziel und Zweck des deutschen Einbürgerungstests ist die Überprüfung des vorhandenen Wissens zur Rechts- und Gesellschaftsordnung und den Lebensverhältnissen in Deutschland (und Europa), um Menschen ohne deutsche Staatsbürgerschaft einzubürgern und ihnen somit „die staatsbürgerlichen Rechte und den umfassenden Schutz des Staates“ zu gewähren und ihnen aktive (politische) Mitentscheidung und Mitgestaltung zu ermöglichen (Senatsverwaltung für Arbeit, Integration und Frauen Berlin, 2016²). Dazu stellt der Test 33 Multiple-Choice-Fragen zu den Themen „Leben in der Demokratie“, „Geschichte und Verantwortung“ sowie „Mensch und Gesellschaft“, von denen mindestens 17 Fragen für ein Bestehen richtig beantwortet werden müssen.

¹ Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF). Online: <http://www.bamf.de/DE/Willkommen/Einbuengerung/WasEinbuengerungstest/waseinbuengerungstest.html> (14.10.2016).

² Senatsverwaltung für Arbeit, Integration und Frauen Berlin. Online: <http://www.einbuengerung-jetzt.de> (14.10.2016).

Auf den 300 Quizkarten des Spiels ist jeweils eine dieser Multiple-Choice-Fragen mit ihren vier Antwortmöglichkeiten abgedruckt. Die entsprechend richtige Antwort befindet sich am unteren Rand der Karte, sodass man sie in der Hand haltend mit dem Daumen relativ gut abdecken kann, um seinem/r NachbarIn die Fragen und Antwortmöglichkeiten ohne Lösung zeigen zu können. Von den Quizkarten ausgenommen wurden die insgesamt 160 länderspezifischen Karten, von denen man im Einbürgerungstest 10 für das Bundesland, in dem man wohnhaft ist, lösen soll. Als Ersatz wurden alle länderbezogenen Fragen in einer Broschüre zusammengefasst, aus der das Schema und die Struktur der Fragen zu den einzelnen Bundesländern relativ schnell ersichtlich wird. Hierbei geht es immer um das Wappen des jeweiligen Bundeslandes, um Namen von Landkreisen, die Farben der Landesflaggen, Landeshauptstädte usw.

Der Spielablauf gleicht dem eines durchschnittlichen Quiz-Spiels. Man stellt seine Spielfigur auf das Startfeld, würfelt, zieht entsprechend der Augenzahl in Uhrzeigerrichtung nach vorn und muss eine Frage beantworten, die vom rechten Nachbarn vorgelesen wird. Bei richtiger Antwort darf die Karte behalten werden. Ziel des Spiels ist es, genau wie im ‚richtigen‘ Einbürgerungstest, 17 Fragen (von 33 im Test) richtig zu beantworten, d.h. 17 Karten zu sammeln. Alternativ kann auch eine Zeitvariante gespielt werden, bei der man vorher eine gewisse Zeitdauer festlegt; gewonnen hat die Person, die die meisten Karten in dieser Zeitspanne hat sammeln können.

Bis dahin scheint spieltechnisch alles noch relativ gewöhnlich, allerdings gibt es zusätzlich sieben Ereignisfelder, die den Spielverlauf aufmischen sollen. Da wäre zum einen das „Bonusfeld“, auf dem man zwei Karten anstelle von einer beantworten darf, zum anderen das „Nachbarschaftsfeld“, das es dem Spieler erlaubt, seinen rechten oder linken Nachbarn zu fragen, wenn dieser selbst die Antwort nicht weiß. Etwas willkürlicher ist das „Glücksfeld“, auf dem man bei richtiger Antwort gleich zwei Karten erhält. Eher seltsam muten die nächsten vier Ereignisfelder an: auf dem „Reisefeld“ machen Freunde eine Last-Minute-Urlaubsreise, da man aber leider über kein Visum verfügt, darf man nicht mitreisen und muss eine Runde aussetzen. Das „Zu spät“-Feld bezichtigt den Spieler zu spät zum Einbürgerungstest erschienen zu sein und fordert ihn deshalb auf, eine Runde auszusetzen. Auf dem „Gerichtsfeld“ hat der Spieler gegen das Gesetz verstoßen und muss eine Karte abgeben. Zuletzt muss der Spieler auf dem „Wahlfeld“ auch eine Runde aussetzen, weil er keine deutsche Staatsangehörigkeit besitzt und deshalb *leider* bei den Wahlen in Deutschland nicht abstimmen darf. Ob diese letzten vier Ereignisfelder ironisch gemeint sind und einen humorvollen Blick auf die Situation von MigrantInnen in Deutschland werfen sollen, ist nicht eindeutig feststellbar. Allerdings mutet es schon etwas eigenartig an, wenn Menschen, die sich in eben diesen Lebenslagen befinden und aufgrund der

äußeren Umstände zum „Aussetzen“ gezwungen werden (z.B. weil sie wirklich kein Visum haben und deshalb nicht reisen dürfen oder ihre Stimme bei den Wahlen nicht zählt), diese Situationen nun in einem Spiel ‚nachspielen‘ sollen. Auch wurden (bewusst oder unbewusst) typische Klischees von ‚Ausländern‘ eingebaut: Zuspätkommen und Kriminalität. Dies vermittelt kein sehr differenziertes Bild von der Zielgruppe, für die der Einbürgerungstest gemacht ist, und zeigt einmal wieder die engstirnige Haltung seitens der Mehrheitsgesellschaft. Es sei denn, es wird hier mit einem ironischen Unterton gespielt, der aber als solcher schwer identifizierbar wäre.

Insgesamt bietet das Spiel eine nett aufbereitete Abwechslung zu den bereits online vorhandenen Quiz-Fragen aus dem deutschen Einbürgerungstest, weshalb es sich als Auflockerung oder zum täglichen Training der Fragen leicht in den Unterricht integrieren lässt. DaF-/DaZ-LehrerInnen in Landeskunde- oder Orientierungskursen, die vorher die Fragen vielleicht mühsam auf einzelne Kärtchen schreiben mussten, profitieren von dem Spiel und können es methodisch vielfältig im Unterricht einsetzen. Es kann als Spiel in Kleingruppen, als Eingangsfrage zum Unterrichtsthema im Plenum oder auch als Anlass für eine Kurzpräsentation einzelner Lernender im Unterricht Anwendung finden. Für KursteilnehmerInnen bzw. DaF-/DaZ-Lernende bietet es eine gute Möglichkeit, sich in der Gruppe mit den Fragen zu beschäftigen und sich durch den Austausch über die Inhalte der Fragen gezielt auf den Einbürgerungstest vorzubereiten. Auch ist positiv hervorzuheben, dass das Spiel alle Originalfragen enthält und zudem durch die beigelegte Broschüre auch umfassend auf die länderspezifischen Fragen eingeht. Durch die strukturierte Abbildung der länderspezifischen Fragen wird das Verstehen ihrer Struktur sowie das Lernen der Antworten sehr erleichtert.

Da das Spiel auch Deutsche als Zielgruppe vor Augen hat, liegt die Intention darin, die Mehrheitsgesellschaft anzusprechen und für Fragen der Migrationspolitik zu sensibilisieren, was grundlegend als positiv betrachtet werden muss. Aber genau an diesem Punkt sehe ich einen Schwachpunkt des Spiels. Wahrscheinlich bricht das Spiel die Perspektive des einen oder anderen deutschen Muttersprachlers auf, der sich fragt, warum man als angehende(r) Deutsche(r) wissen muss, was in Deutschland ein Brauch an Ostern ist: A Kürbisse vor die Tür stellen – B einen Tannenbaum schmücken – C Eier bemalen – D Raketen in die Luft schießen (Original einer Spielkarte). Oder warum man gefragt wird, bei welchem Amt man in der Regel seinen Hund anmelden muss oder ob man „Deutscher“ ist, wenn man weiß, was für ein Feiertag Pfingsten ist. Allerdings haben Personen, die sich solche Fragen stellen, vermutlich von vornherein einen hohen Grad an Reflektiertheit und stellen sich selbst die Frage nach der Sinnhaftigkeit der Fragen, des Einbürgerungstests allgemein oder sogar der nationalen Kategorie ‚Deutschsein‘. Leider bietet das Spiel als solches keine Ebene, auf

der die Reflexion über die Fragen und deren Sinnhaftigkeit stattfinden könnte, so dass das Aufkommen dieser Gedankengänge von der Zusammensetzung der Spielerrunde abhängt und nicht im Spiel selbst angelegt ist. Deshalb ist meine Vermutung, dass es für viele Spielende eben doch ein kurzweiliger Zeitvertreib ohne tiefer gehenden Perspektivenwechsel bleiben wird.

Aber vielleicht sind diese hohen Ansprüche auch unrealistisch, zumal das Spielkonzept und die Gestaltung nicht in den Händen von DaF-/DaZ-erfahrenen Personen lag, sondern von Claudia Streckel, die als Designerin für visuelle Kommunikation arbeitet. Für die Umsetzung solch eines gesellschaftspolitisch und thematisch relevanten Spiels halte ich es für angebracht, auf die Unterstützung und Expertise von DaF-/DaZ-LehrerInnen, DozentInnen, WissenschaftlerInnen oder anderen Experten auf dem Gebiet zu bauen, um die Komplexität des Themas nicht im Spiel untergehen zu lassen.

In der Spielanleitung wird der Spieler gefragt: „Hand aufs Herz. Würden Sie den Einbürgerungstest bestehen? [...] Mit diesem Quiz können Sie spielend Ihre Wissenslücken schließen.“ (o.S.). Was es bedeutet, wenn selbst deutsche Staatsangehörige den Einbürgerungstest nicht bestehen und ob man mit ‚geschlossenen Wissenslücken‘ ein akzeptablerer Deutscher ist als ohne – diese Fragen lässt das Spiel offen.