



# Domus Ludens

"KOOOPERATION,  
MOTIVATION UND  
PARTIZIPATION"

"SPIELE MACHEN DEN KOPF  
FREI UND LASSEN UNS DEN  
ALLTAG VERGESSEN"



## EVALUIERUNG DES DOMUS LUDES PILOTPROJEKTS: AUSWIRKUNGEN DER TEILNAHME VON JUGENDLICHEN IN STATIONÄRER UNTERBRINGUNGEN AN "SPIELSESSIONS" INTELLEKTUELLER OUTPUT 3 (I03)



"Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Gewährleistung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autor:innen wiedergibt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden."

Dieses Dokument ist in den folgenden Sprachen verfügbar:

[Englisch](#)[Katalan](#)[Spanisch](#)[Deutsch](#)[Polnisch](#)

Der Bericht enthält ergänzende Materialien, die über diesen QR-Code abgerufen werden können:

#### **Autor:innen:**

Dr. Carme Montserrat, Professorin und Forscherin an der Universität von Girona

Dr. Edgar Iglesias, Professor und Forscher an der Universität von Girona

Rosa Sitjes-Figueras, PhD Studentin an der Universität von Girona

Coral Gallardo, PhD Studentin und Leiterin einer stationären Einrichtung der Resilis Foundation.

#### **Rechtlicher Hinweis**



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Attribution 4.0 International License. \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

#### **Zur Zitierweise dieses Dokuments:**

Montserrat, C., Iglesias, E., Sitjes-Figueras, R., & Gallardo, C. (2023). *Evaluation on the impact of the participation of young people in residential care in the game sessions pilot project. Intellectual Output 3 (IO3)*. Universitat de Girona.

## INHALTSVERZEICHNIS

---

1. Einleitung.....	4
2. Ziele der Auswertung .....	5
3. Methode.....	5
3.1 Gemeinsamer Bewertungsprozess des Pilotprojekts.....	5
3.2 Teilnehmer:innen .....	7
3.2.1 Die stationären Wohngruppen.....	7
3.2.2 Prä- und Post-Test .....	7
3.2.3 Wöchentliche Evaluation der Spielsessions .....	11
3.3 Instrumente.....	11
3.3.1 Prä-Test und Post-Test Fragebögen .....	11
3.3.2 Die wöchentlichen Berichte .....	12
3.4 Datenerhebung .....	13
3.5 Datenanalyse.....	13
3.6 Ethische Erwägungen .....	13
4. Ergebnisse .....	13
4.1 Prä- und Post-Test Ergebnisse.....	14
4.1.1 Zu den Fähigkeiten der Jugendlichen.....	15
4.1.2 Wie Jugendliche über ihr Leben denken .....	19
4.1.3 Zum Umgang mit der eigenen Zeit.....	23
4.1.4 Beziehung zu den anderen Bewohner:innen der Wohngruppe .....	24
4.1.5 Erwartete Herausforderungen vor Beginn des Projekts .....	25
4.2 Ergebnisse der Projektevaluation .....	26
4.2.1 Quantitative Ergebnisse der Bewertung im Post-Test .....	26
4.2.2 Quantitative Ergebnisse aus den Wochenberichten.....	35
4.2.3 Qualitative Ergebnisse von Fragebögen und Wochenberichten.....	37
5. Schlussfolgerungen und Empfehlungen.....	43
5.1. Überlegungen zur Methode und zum Kontext des Pilotprojekts .....	44
5.2 Schlussfolgerungen in Bezug auf die Ergebnisse des Prä- und des Post-Tests .....	44
5.2.1 Schlussfolgerungen zur Bewertung und Zufriedenheit mit dem Projekt.....	45
5.2.2 Spielen als Freizeitressource, die Zufriedenheit schafft .....	45
5.2.3 Das Spiel als Ressource für die Sozialisierung in den Wohngruppen.....	46
5.2.4 Spielen als vielseitige pädagogische Ressource .....	47
5.3 Empfehlungen .....	48

## Evaluierung der Auswirkungen des Pilotprojekts: Teilnahme von Jugendlichen aus stationären Wohngruppen an "Spielsessions". Intellektueller Output 3 (IO3)

### 1. Einleitung

---

Das Projekt Domus Ludens hat sich zum Ziel gesetzt, die Spielkultur in stationären Wohngruppen der Jugendhilfe, in drei europäischen Ländern, zu fördern: Spanien, Polen und Deutschland. Domus Ludens bedeutet aus dem Lateinischen übersetzt "ein Haus, das spielt".

Technisches Dossier des Projekts:

- Programm: Erasmus+ (Erasmus KA205-9D6907E0)
- Projekttyp: Strategic Associations in the field of Youth (Innovation)
- Projekttitle: Domus Ludens – Ein Haus das spielt
- Projektdauer: Ursprünglich 22 Monate, verlängert um weitere 3 Monate (aufgrund der Coronapandemie)
- Beginn und Ende der Projektlaufzeit: 15. Januar 2021 - 14. Februar 2023

An dem Projekt waren fünf Partner:innen aus drei europäischen Ländern, Spanien, Polen und Deutschland, mit sich ergänzenden Profilen beteiligt:

- 1) Akteur:innen der Kinder- und Jugendhilfe und Anbieter:innen der stationären Wohngruppen (dritter Sektor)
  - Resilis Foundation (Spanien)
  - S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH (Deutschland)
  - Fundacja Samodzielni Robinsonowie (Polen)
- 2) Fachwissen über Brettspiele (Cooperativa la Juganera, Spanien), und
- 3) Akademisches Fachwissen (Universität von Girona, Spanien).

Die fünf Partner:innen haben ebenfalls Erfahrung mit der Durchführung von Projekten, die durch Erasmus+ finanziert werden. Das Projekt bestand darin, dass die Jugendlichen in den am Pilotprojekt teilnehmenden Wohngruppen, während eines Zeitraums von acht Monaten (November 2021 - Juni 2022), einmal pro Woche moderne Brettspiele spielten. Um die Spielkultur in stationären Wohngruppen zu fördern, wurde die Figur des bzw. der Spielanleiter:in geschaffen: In jedem Land durchliefen mindestens 10 Betreuer:innen aus den Wohngruppen eine Grundausbildung, um zu lernen die Spielsessions richtig anzuleiten. Andererseits wurden einige moderne Brettspiele, die speziell für das Pilotprojekt ausgewählt wurden, pädagogisch genutzt, um die persönlichen Fähigkeiten der Jugendlichen in den Wohngruppen und ihr subjektives Wohlbefinden zu verbessern. Das allgemeine Ziel des Domus Ludens-Projekts bestand darin, das "Recht auf Spiel" von Kindern und Jugendlichen (13-17 Jahre), die in Wohngruppen leben zu fördern und anschließend zu bewerten, ob sich regelmäßiges, strukturiertes und professionell angeleitetes Spielen positiv auf das "Wohlbefinden" dieser besonders gefährdeten Zielgruppe auswirkt, wurde ein achtmonatiger Pilotversuch mit wöchentlichen Brettspielsitzungen in den Wohngruppen durchgeführt.

Außerdem wurde analysiert, welche kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten durch regelmäßiges Spielen entwickelt werden können.

Das Domus Ludens-Projekt hat drei sich ergänzende Produkte entwickelt:

1. Die Brettspiel Guidelines
2. Das Handbuch für Spielleiter:innen
3. Auswertung der Teilnahme an regelmäßigen und systematischen Spielsitzungen in Bezug auf das subjektive Wohlbefinden und den Erwerb von Fähigkeiten von Jugendlichen in stationärer Unterbringung

Dieses Dokument ist das dritte Produkt, die Aus- bzw. Bewertung des Domus Ludens-Projekts. Das Liberi-Forschungsteam der Universität Girona war der verantwortliche Partner für die Evaluierung dieses Pilotprogramms, das im akademischen Jahr 2021 - 2022 durchgeführt wurde.

Um mehr über das Projekt zu erfahren, besuchen Sie gern die [Domus Ludens website](#)<sup>1</sup>.

## 2. Ziele der Auswertung

---

Ziel der Evaluierung war es herauszufinden, ob sich die Teilnahme an Brettspielsitzungen positiv auf die Jugendlichen in den Wohngruppen ausgewirkt hat. Konkret ging es bei dem Projekt darum, (I) das subjektive Wohlbefinden der Jugendlichen in den Wohngruppen, (II) ihre kognitiven, sozialen und emotionalen Fähigkeiten, (III) ihre Beziehungen zu den anderen Jugendlichen und den Betreuer:innen, vor und nach der Durchführung des Pilotprojekts zu ermitteln. Außerdem wollten wir herausfinden, (IV) wie die Jugendlichen in den Wohngruppen ihre Freizeit nutzen und schließlich (V) wie sie die wöchentlichen Spielsessions hinsichtlich ihrer Zufriedenheit bewerten. Als Informationsquellen dienten die Jugendlichen selbst und die Betreuer:innen in den Wohngruppen. Es sollte auch erwähnt werden, dass die Bewertung des Projekts in erster Linie darauf abzielte, Empfehlungen zur Förderung und Aufrechterhaltung der Spielkultur in den Wohngruppen zu liefern.

## 3. Methode

---

### 3.1 Gemeinsamer Bewertungsprozess des Pilotprojekts

Für die Ergebnisermittlung des Pilotprojekts, also der regelmäßigen und systematischen Teilnahme an modernen Brettspielsitzungen, wurde zur Evaluierung auf einer Methodik der quantitativen und qualitativen Datenerhebung zurückgegriffen. Einerseits wurden ein Prä- und Post-Test entwickelt, der die Perspektiven der wichtigsten beteiligten Akteur:innen erfasste, um die Unterschiede festzustellen, die vor Beginn des Pilotprojekts und acht Monate später am Ende des Projekts zu beobachten waren, und andererseits wurden wöchentliche Berichte über die Bewertung und Zufriedenheit mit den Spielsessions erstellt.

---

<sup>1</sup> Domus Ludens Project website: <https://www.domusludens-project.com/>

Die wichtigsten Daten für die Bewertung des Projekts waren folgende:

Mai 2021 – Juni 2021	Juni 2021 – Juli 2021	Sept. 2021 – Oktober 2021	Nov. 2021 – Juni 2022	Juni 2022 – Juli 2022	Sept. 2022 – Januar 2023
Ausarbeitung der Forschungsinstrumente	Übersetzung der Instrumente	Versendung der Prä-Test-Fragebögen	Entwicklung des 8-monatigen Pilotprojekts	Versendung der Post-Test-Fragebögen	Analyse und Verbreitung der Ergebnisse

Darüber hinaus war während des Domus Ludens-Projekts die ständige Kommunikation zwischen den Partner:innen von grundlegender Bedeutung. Die verschiedenen Treffen und Versammlungen haben es ermöglicht, das Projekt in einer gemeinschaftlichen Weise zu gestalten und zu bewerten, wodurch der Zusammenhalt und die Kommunikation zwischen den Partner:innen gefördert und die Entwicklung des Projekts erleichtert wurde. Wir geben einen Überblick über die wichtigsten Termine:

- Am 25. und 26. Januar 2021 fand das Kick-off Meeting mit allen Mitgliedern des Domus Ludens-Projekts statt. Von da an wurden während der 24 monatigen Projektlaufzeit virtuelle monatliche Treffen unter der Leitung von "Resilis" abgehalten.
- Vom 20. bis zum 24. September 2021 fand in Girona, (Katalonien), das erste internationale Treffen statt, mit den Zielen: I) den Mitgliedern die Möglichkeit zu geben, die Welt der Brettspiele kennenzulernen (etwas über die Geschichte der Spiele zu erfahren, einige Spiele zu spielen, sich über Strategien auszutauschen, die beim Anleiten von Spielsessions hilfreich sein, etc.), II) die Ausbildung von Spielanleiter:innen zu organisieren und III) die nächsten Schritte des Projekts festzulegen. Dieser Teil wurde insbesondere von "La Juganera" geleitet.
- In den Monaten September und Oktober bildete "La Juganera" zunächst Trainer:innen in den drei teilnehmenden Organisationen aus, welche im Anschluss dann rund dreißig Betreuer:innen zu Spielanleiter:innen ausbildeten. Die ausgebildeten Anleiter:innen setzten anschließend die Spielsessions, in den jeweiligen Wohngruppen in Katalonien, Polen und Deutschland um. Während des gesamten Prozesses bildeten sich diese "Spielanleiter:innen" ständig weiter und lernten neue Spiele und Strategien.
- Am 15., 16. und 17. Mai 2022 fand in Hamburg (Deutschland) das zweite internationale Treffen statt, bei dem die Produkte IO1 und IO2 vorgestellt wurden sowie die abschließende Evaluierungsphase des Pilotprojekts organisiert wurde.
- Am 21., 22. und 23. September 2022 fand das dritte internationale Treffen in Warschau (Polen) statt, bei dem das Liberi-Team die vorläufigen Ergebnisse der Pilotevaluierung vorstellte.
- Am 25. Oktober 2022 fand das virtuelle Treffen der Spielanleiter:innen statt, an dem die Anleiter:innen aus den Wohngruppen der einzelnen Länder teilnahmen. Dieses Treffen bestand aus einem gemeinsamen Teil und einem Teil, bei dem die Anleiter:innen nach Ländern in Gruppen aufgeteilt wurden (um es ihnen zu erleichtern, sich in ihrer eigenen Sprache auszudrücken). Während des Treffens sprachen sie u.A. darüber, wie sie mit Konfliktsituationen umgingen, wie sie die Jugendlichen motivierten, wie sie mit den aufkommenden Gefühlen (z.B. Frust beim Verlieren) der Jugendlichen arbeiteten, wenn

jemand das Spiel verlor, wie sie das Pilotprojekt empfanden, wie sie das Projekt fortsetzen sollten und was die größten Herausforderungen waren.

- Am 9. Dezember 2022 fand in Polen die Abschlussveranstaltung des Projekts mit einer nationalen Abschlusskonferenz statt.
- Am 12. und 13. Januar 2023 fand das letzte internationale Treffen der Partner:innen, in Girona, (Katalonien), statt.
- Am 20. Januar 2023 fand in Katalonien der Abschluss des Projekts mit einer nationalen Abschlusskonferenz statt.
- Am 26. Januar 2023 fand der Abschluss des Projekts in Deutschland statt, ebenfalls mit einer nationalen Abschlusskonferenz.

In jeder Organisation gab es eine Person, die die Überwachung der Umsetzung der Spielsitzungen in den einzelnen Wohngruppen koordinierte. Diese Personen standen in regelmäßigem Kontakt mit den einzelnen Wohngruppen, um den Verlauf des Pilotprojekts zu überprüfen und etwaige Schwierigkeiten zu besprechen (Verzögerungen aufgrund von Covid-19, Feierlichkeiten, Suche nach Räumlichkeiten und regelmäßigen Spielzeiten, usw.). Diese Aspekte wurden auch bei den monatlichen Treffen zwischen den Partner:innen besprochen, die alle versuchten, Strategien zu entwickeln, um Lösungsvorschläge zu entwickeln und die Wohngruppen zum wöchentlichen Spielen zu bewegen.

## 3.2 Teilnehmer:innen

### 3.2.1 Die stationären Wohngruppen

An dem Pilotprojekt nahmen 7 Wohngruppen in Katalonien, 6 Wohngruppen in Polen und 10 Wohngruppen in Deutschland teil (Tabelle 1). In Katalonien gab es jedoch zusätzlich zu den 7 Wohngruppen noch 2 weitere, die ebenfalls mitspielten (in einem Fall regelmäßig und in dem anderen sporadisch) und die Wochenberichte beantworteten bzw. die wöchentlichen Sitzungen bewerteten. Diese sind allerdings in Tabelle 1 nicht enthalten, da sie nicht am Prä-Test und Post-Test teilnahmen. Jedoch sind ihre Angaben in der Sammlung der Wochenberichte aufgeführt (siehe Tabelle 10 unten).

*Tabelle 1. Stichprobe der Wohngruppen und Projektteilnehmer:innen*

	Katalonien	Polen	Deutschland	Total
<b>Anzahl der stationären Wohngruppen, die pro Land teilgenommen haben</b>	7	6	10	<b>23</b>
<b>Gesamtzahl der Jugendlichen, die in den ausgewählten Wohngruppen leben</b>	80	157	97	<b>334</b>
<b>Anzahl der Jugendlichen, die an dem Pilotprojekt teilgenommen haben:</b>				
<b>Prä-Test</b>	51	46	41	<b>138</b>
<b>Post-Test</b>	42	44	26	<b>112</b>
<b>Anzahl der Spielanleiter:innen</b>	14	21	22	<b>57</b>

### 3.2.2 Prä- und Post-Test

Bei den Personen, die die Fragebögen vor (prä) und nach (post) dem Projekt beantworteten, handelte es sich um die Jugendlichen, die in Wohngruppen in Katalonien, Polen und Deutschland

lebten, sowie um ihre Betreuer:innen. Die Kriterien für die Teilnahme an dem Pilotprojekt waren wie folgt:

Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren in Wohngruppen (WG):

- die von den Organisationen in den Ländern, in denen die Studie durchgeführt wurde, betrieben werden,
- die freiwillig an dem Pilotprojekt teilnehmen wollten
- und von denen erwartet wurde, dass sie bis zum Ende der Piloterfahrung in der WG bleiben, auch wenn dies im Rahmen des Schutzsystems schwer mit Sicherheit vorher zu sagen ist.
- Die Betreuer:innen der teilnehmenden Jugendlichen.

Somit mussten aus jedem der drei Länder mindestens 40 Jugendliche und die Betreuer:innen ausgewählt werden. Wie aus Tabelle 2 hervorgeht, umfasste die endgültige Stichprobe 226 Personen (112 Jugendliche und 114 Betreuer:innen). Die Unterschiede zwischen der Anzahl der Teilnehmer:innen vor Beginn des Pilotprojekts (Prä) und am Ende (Post) sind darauf zurückzuführen, dass es zu einem Verlust von Teilnehmer:innen kam, was im stationären Kontext vorhersehbar ist. Die Gründe dafür sind in der Regel das Verlassen der WG durch die Jugendlichen (Rückkehr zur Familie oder Umzug in eine andere Einrichtung), die Komplexität ihrer persönlichen und familiären Umstände oder die Tatsache, dass sie sich an den Wochenenden nicht in der WG aufhielten.

*Tabelle 2. Teilnehmer:innen nach Person und Land*

		Jugendliche		Betreuer:innen		Total	
		N	%	N	%	N	%
Katalonien	Prä	51	37.0	52	37.7	103	37.3
	Post	42	37.5	39	34.2	81	35.8
Polen	Prä	46	33.3	45	32.6	91	33.0
	Post	44	39.3	47	41.2	91	40.3
Deutschland	Prä	41	29.7	41	29.7	82	29.7
	Post	26	23.2	28	24.6	54	23.9
Total	Prä	<b>138</b>	<b>100</b>	<b>138</b>	<b>100</b>	<b>276</b>	<b>100</b>
	Post	<b>112</b>	<b>100</b>	<b>114</b>	<b>100</b>	<b>226</b>	<b>100</b>

Die Merkmale der Teilnehmer:innen nach Geschlecht und Land sind den Tabellen 3 und 4 zu entnehmen. Auffällig ist die Mehrheit der jungen Männer unter den Jugendlichen und die Mehrheit der Frauen unter den Betreuer:innen. Im Post-Test gaben 3,6 % der Jugendlichen und 0,9 % der Fachkräfte für ihre geschlechtliche Zugehörigkeit „divers“ an. In einigen wenigen Fällen zogen Teilnehmer:innen es vor, keine Angaben zu machen.

*Tabelle 1. Jugendliche nach Geschlecht und Land*

Jugendliche		Katalonien		Polen		Deutschland		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
Junge	Prä	30	58.8%	23	50.0%	18	43.9%	<b>71</b>	<b>51.4%</b>
	Post	27	64.3%	20	46.5%	14	53.8%	<b>61</b>	<b>55.0%</b>
Mädchen	Prä	19	37.3%	23	50.0%	18	43.9%	<b>60</b>	<b>43.5%</b>



	<i>Post</i>	14	33.3%	23	53.5%	9	34.6%	<b>46</b>	<b>41.4%</b>
<b>Divers</b>	<i>Prä</i>	2	3.9%	0	0%	5	12.2%	<b>7</b>	<b>5.1%</b>
	<i>Post</i>	1	2.4%	0	0%	3	11.5%	<b>4</b>	<b>3.6%</b>
<b>Total</b>	<i>Prä</i>	<b>51</b>	<b>100%</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>	<b>41</b>	<b>100%</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>
	<i>Post</i>	<b>42</b>	<b>100%</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>111</b>	<b>100%</b>

Tabelle 4. Teilnehmende Betreuer:innen nach Geschlecht und Land

Betreuer:innen		Katalonien		Polen		Deutschland		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
<b>Mann</b>	<i>Prä</i>	15	28.8%	7	15.6%	9	22.5%	<b>31</b>	<b>22.6%</b>
	<i>Post</i>	7	17.9%	10	21.7%	2	7.7%	<b>19</b>	<b>17.1%</b>
<b>Frau</b>	<i>Prä</i>	37	71.2%	38	84.4%	31	77.5%	<b>106</b>	<b>77.4%</b>
	<i>Post</i>	32	82.1%	35	76.1%	24	92.3%	<b>91</b>	<b>82%</b>
<b>Divers</b>	<i>Prä</i>	-	-	-	-	-	-	-	-
	<i>Post</i>	0	0%	1	2.2%	0	0%	<b>1</b>	<b>0.9%</b>
<b>Total</b>	<i>Prä</i>	<b>52</b>	<b>100%</b>	<b>45</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>137</b>	<b>100%</b>
	<i>Post</i>	<b>39</b>	<b>100%</b>	<b>46</b>	<b>100%</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>	<b>111</b>	<b>100%</b>

Das Durchschnittsalter der Jugendlichen am Ende des Pilotprojekts liegt bei 15,96 Jahren (SD=1,833) und das der Betreuer:innen bei 33,63 Jahren (SD=9,305) (Tabelle 5). In Betrachtung der einzelnen Länder (Tabelle 6) ist das Durchschnittsalter der Betreuer:innen in Deutschland am Niedrigsten, während es in Polen am höchsten ist.

Tabelle 5. Altersdurchschnitt der Jugendlichen und Betreuer:innen nach Geschlecht

		Jugendliche	Betreuer:innen
<b>Junge / Mann</b>	<i>Prä</i>	15.04	32.90
	<i>Post</i>	15.77	35.40
<b>Mädchen/ Frau</b>	<i>Prä</i>	15.58	31.14
	<i>Post</i>	16.24	33.27
<b>Divers</b>	<i>Prä</i>	15.50	-
	<i>Post</i>	15.25	41.00
<b>Keine Angabe</b>	<i>Prä</i>	-	31
	<i>Post</i>	-	31
<b>Total</b>	<i>Prä</i>	<b>15.30</b>	<b>31.53</b>
	<i>Post</i>	<b>15.96</b>	<b>33.63</b>

Tabelle 6. Altersdurchschnitt der Jugendlichen und Betreuer:innen nach Ländern

		Jugendliche	Betreuer:innen
<b>Katalonien</b>	<i>Prä</i>	15.43	30.23
	<i>Post</i>	15.74	30.59
<b>Polen</b>	<i>Prä</i>	15.04	37.56
	<i>Post</i>	15.98	39.16
<b>Deutschland</b>	<i>Prä</i>	15.43	26.60
	<i>Post</i>	16.27	28.43

80,3 % der Betreuer:innen waren Sozialpädagog:innen, 5,1 % waren Pädagog:innen und 14,6 % hatten andere Berufsprofile der pädagogischen Arbeit (Tabelle 7). Diese Unterschiede sind auf

die landesspezifischen Vorschriften zurückzuführen, die das Profil der Betreuer:innen in für diesen Bereich regelt.

*Tabelle 7. Profil der Betreuer:innen*

	Katalonien	Polen	Deutschland	Total
<b>Sozialpädagog:innen</b>	100%	63.6%	73.2%	80.3%
<b>Pädagog:innen</b>	0%	6.8%	9.8%	5.1%
<b>Andere</b>	0%	29.5%	17.1%	14.6%

Von den Jugendlichen sind 83,3 % in dem Land geboren, in dem das Pilotprojekt durchgeführt wurde, und 16,7 % in einem anderen Land. Die Unterschiede zwischen den Ländern sind allerdings beträchtlich, wobei insgesamt mehr Migrant:innen in den Wohngruppen in Katalonien leben. 98,5 % der Betreuer:innen sind in dem Land geboren, in dem die Studie durchgeführt wurde (Tabelle 8).

*Tabelle 8. Jugendliche und Betreuer:innen nach Herkunftsland*

		Katalonien	Polen	Deutschland	Total
<b>Jugendliche</b>	In diesem Land geboren	68.6%	100%	82.5%	83.3%
	In einem anderen Land geboren	<b>31.4%</b>	0%	17.5%	16.7%
<b>Betreuer:innen</b>	In diesem Land geboren	98%	100%	97.6%	98.5%
	In einem anderen Land geboren	2%	0%	<b>2.4%</b>	1.5%

Was die Merkmale der Wohngruppen betrifft, so waren fast alle Jugendlichen in offenen Wohngruppen untergebracht. Zwei Jugendliche (1 Person in Katalonien, 1 Person in Polen) waren in geschlossenen Settings untergebracht.

Bei der Beantwortung der Fragebögen für den Prä-Test gaben 43 % der Jugendlichen an, seit ein bis drei Jahren in der Einrichtung zu leben, während die Hälfte der Betreuer:innen seit mehr als drei Jahren in der Einrichtung arbeiten

*Tabelle 9. Wohn- oder Arbeitsdauer in der Einrichtung (nach Land)*

		Katalonien	Polen	Deutschland	Total
<b>6 Monate und weniger</b>	Jugendliche	29.4%	18.2%	25.0%	24.4%
	Betreuer:innen	3.9%	0.0%	19.5%	7.3%
<b>Zwischen 7 und 11 Monaten</b>	Jugendliche	11.8%	20.5%	12.5%	14.8%
	Betreuer:innen	7.8%	20.0%	22.0%	16.1%
<b>Zwischen 1 und 3 Jahren</b>	Jugendliche	43.1%	34.1%	52.5%	43.0%
	Betreuer:innen	31.4%	15.6%	24.4%	24.1%
<b>Mehr als 3 Jahre</b>	Jugendliche	15.7%	27.3%	10.0%	17.8%
	Betreuer:inn	56.9%	64.4%	34.1%	52.6%

Obwohl es in den Wohngruppen einige Jugendliche gab, die anfangs nicht "offiziell" in das Pilotprojekt einbezogen wurden (weil sie jünger als 13 Jahre waren oder weil sie nicht teilnehmen wollten), spielten im Laufe des Pilotprojekts schließlich schließlich mehr Jugendliche mit als diejenigen, die den Prä-Test beantwortet hatten: Sowohl die Jüngeren als auch diejenigen, die durch das Zuschauen beim Spielen der anderen motiviert wurden, und

diejenigen, die später, während des Pilotprojekts, in die WG zogen. Alle wurden gebeten, ihre Meinung zu äußern, indem sie einen Fragebogen zur Bewertung des Pilotprojekts ausfüllten. Prä-Test: 138 Jugendliche und 138 Betreuer:innen.

- Post-Test: 112 Jugendliche und 114 Betreuer:innen (einschließlich des abschließenden Auswertungsteils).
- Auswertung des Pilotprojekts: 50 Jugendliche, die nicht am Prä- und Post-Test teilgenommen haben, sich trotzdem für die Teilnahme an einigen Spielsessions angemeldet haben, so dass es sinnvoll erschien, sie am Ende des Pilotprojekts nach ihrer Meinung zu den Spielsessions zu fragen.

### 3.2.3 Wöchentliche Evaluation der Spielsessions



Name der Folie im Bericht: **Muster / Beispiel**

Insgesamt wurden die von den Betreuer:innen zur Verfügung gestellten Informationen über 723 Spielsitzungen in den 25 Wohngruppen, die während des Pilotprojekts gespielt haben, analysiert (Tabelle 10). In der wöchentlichen Evaluation wurden auch die beiden Wohngruppen aus Girona mit einbezogen, die zwar nicht an Prä- und Post-Test, aber an den Spielsessions teilgenommen haben.

*Tabelle 10. Anzahl der Wohngruppen, die gespielt haben, und Anzahl sowie durchschnittliche Anzahl der Berichte, die sie gesendet haben*

	Katalonien	Polen	Deutschland	Total
<b>Anzahl der spielenden Wohngruppen</b>	9	6	10	25
<b>Anzahl der Berichte über Spielsessions</b>	287	195	241	723
<b>Durchschnittliche Anzahl der Berichte nach Land</b>	31.9	32.5	24.1	28.9

Wenn davon ausgegangen wird, dass jeder Monat 4 Wochen hat und das Pilotprojekt 8 Monate gedauert hat, sollte jede Wohngruppe insgesamt über mindestens 32 Spielsessions berichtet haben. Es ist jedoch darauf hinzuweisen, dass während des Pilotprojekts verschiedene Umstände zu bewältigen waren, die dazu geführt haben, dass einige Wohngruppen dieses Ziel/Minimum nicht erreichen konnten. Wenn wir jedoch die durchschnittliche Anzahl der von jedem Land eingereichten Berichte analysieren, können wir feststellen, dass die Wohngruppen in Katalonien und Polen über die geplanten Spielsessions hinaus berichtet haben, während die deutschen Einrichtungen im Vergleich etwas weniger berichtet haben. Tabelle 30 im Anhang zeigt im Detail, wie viele Berichte von den verschiedenen Einrichtungen in jedem Land eingereicht wurden.

## 3.3 Instrumente

### 3.3.1 Prä-Test und Post-Test Fragebögen

Die angewandte Forschungsmethode war die „Umfrage“, und die Instrumente waren Fragebögen mit offenen und geschlossenen Fragen. Diese Fragebögen wurden auf Englisch entworfen und dann in die Sprachen der einzelnen Länder (Katalanisch, Spanisch, Polnisch und Deutsch) übersetzt. Für die Bewertung des Pilotprojekts wurden die folgenden Instrumente verwendet:

- PRÄ-TEST: Fragebogen für Jugendliche in Wohngruppen
- PRÄ-TEST: Fragebogen für Betreuer:innen in Wohngruppen
- POST-TEST: Fragebogen für Jugendliche in Wohngruppen
- POST-TEST: Fragebogen für Betreuer:innen in Wohngruppen
- Wöchentlicher Bericht über die Auswertung der Spielsession

Die Prä- und Post-Test-Fragebögen beinhalteten geschlossene und offene Fragen (für Jugendliche und Betreuer:innen gleich). Es handelte sich um Ad-hoc-Fragebögen in elektronischem Format, die anonym gestaltet waren. Die Prä-Test-Fragebögen enthielten jeweils 15 Fragen, während die Post-Tests 21 Fragen umfasste (unter Einbeziehung der Evaluationsfragen des Pilotprojekts).

Die Fragen waren dichotom, kategorisiert (im Wesentlichen nach Häufigkeit und Zustimmung per 5-Punkte-Likertskala) und numerisch (Zufriedenheit mit 11-Punkte-Skala). Die Fragebögen waren in fünf Abschnitte unterteilt:

- persönliche Informationen,
- Fähigkeiten der Jugendlichen (kognitive, emotionale und soziale),
- soziale Beziehungen in den stationären Wohngruppen,
- eine Skala des subjektiven Wohlbefindens (angepasst an den Personal Well-being Index - School Children PWI-SC, de Cummins & Lau, 2005)<sup>2</sup>,
- Ausgestaltung der eigenen Freizeit

Die Fragen waren zwischen den Fragebögen der Jugendlichen und denen der Betreuer:innen identisch, wobei sich der Fragebogen der Betreuer:innen auf die Fähigkeiten, das Wohlbefinden und die Beziehungen der einzelnen Jugendlichen bezog. Am Ende aller Fragebögen gab es ein freies Feld, falls die Teilnehmer:innen Kommentare hinzufügen wollten.

In den Fragebögen nach dem Pilotzeitraum wurden alle Fragen wiederholt, um einen Prä-Post-Vergleich anzustellen, und es wurde ein Abschnitt zur Bewertung des Pilotprojekts hinzugefügt, mit geschlossenen und drei offenen Fragen dazu, was ihnen am besten gefallen hat, was ihnen nicht gefallen hat und ob sie die Durchführung der Spielsessions anderen Jugendlichen und Wohngruppen empfehlen würden, sowie eine Frage für abschließende Kommentare. Die Jugendlichen, die in Wohngruppen lebten und am Pilotprojekt teilgenommen haben, aber den Prä-Test nicht beantwortet haben, hatten trotzdem die Möglichkeit am Post-Test teilzunehmen.

### 3.3.2 Die wöchentlichen Berichte

Ein grundlegender Bestandteil der Bewertung des Pilotprojekts waren die wöchentlichen Berichte zu den Spielsessions, in Form von Online-Fragebögen, die auch in den jeweiligen Landesspracheverfügbar waren, um jede Spielsitzung zu bewerten. Diese Fragebögen enthielten 8 Fragen und ein abschließendes Feld für Beobachtungen. Sie fragten nach Informationen über das/die gespielte(n) Spiel(e), das Datum, die Dauer der Sitzung, den Ort (Innen oder im Freien), die Anzahl der jugendlichen Spieler:innen (mit Angabe derjenigen, die am Pilotprojekt offiziell teilgenommen haben, und derjenigen, die nicht offiziell teilgenommen haben), die Anzahl der

---

<sup>2</sup> Cummins, R. A., & Lau, A. (2005). *Manual: personal wellbeing index – School children, Cantonese translation* (3rd edn., Resource document). Melbourne, Australia: Australian Centre on Quality of Life, Deakin University.

Betreuer:innen, die gespielt haben, die Zufriedenheit der einzelnen Jugendlichen mit der Sitzung und die Zufriedenheit der einzelnen Betreuer:innen.

### 3.4 Datenerhebung

Die Prä-Test-Fragebögen wurden den Partner:innen in jedem Land zwischen September und Oktober 2021 (vor der Schulung der Spielanleiter:innen und vor Beginn der wöchentlichen Spielsessions) zusammen mit den elektronischen Links zu den Fragebögen in ihre Wohngruppen gesandt. Enthalten war eine Erklärung, die das Verfahren im Detail darlegte und ein Bild, das das Verfahren zusammenfasste sowie die entsprechenden Links zu den Fragebögen. Zudem enthielten die Fragebögen eine Kontakt-E-Mail-Adresse und eine Mobiltelefonnummer für jedes Land, an die die Teilnehmer:innen Fragen oder Anregungen senden konnten. Die Fragebögen und Bewertungen nach dem Projekt wurden im Juni und Juli 2022 nach demselben Verfahren verteilt. Wenn die Jugendlichen, die die Fragebögen beantworteten Verständnisfragen hatten, wurde ihnen individuell bei Beantwortung des Fragebogens geholfen.

Bei den Wochenberichten handelte es sich ebenfalls um Online-Fragebögen, die von den Spielanleiter:innen oder alternativ von den Betreuer:innen, die mit der Leitung der Spielsitzungen betraut waren, nach der Durchführung einer dieser Sitzungen beantwortet wurden.

### 3.5 Datenanalyse

Die quantitativen Daten werden auf deskriptive Weise mit Durchschnittswerten oder Prozentangaben dargestellt. Für diese Analysen wurde das Programm SPSS (V. 28) verwendet.

Für die Analyse der qualitativen Daten haben wir eine Inhaltsanalyse durchgeführt, bei der die Einheit das Thema war, das nach einem Prozess der Kodierung und Kategorisierung gefunden wurde. Für diese Analysen wurde das Programm Atlas.ti verwendet.

### 3.6 Ethische Erwägungen

Alle Informationen wurden mit der Zustimmung der Teilnehmer:innen erhoben. Die Verarbeitung der erhobenen Daten erfolgte unter Wahrung der Vertraulichkeit und Anonymität der Teilnehmer:innen. Außerdem wurde die Forschung von der Kommission für Forschungsethik und biologische Sicherheit der Universität Girona befürwortet (Code CEBRU0027).

## 4. Ergebnisse

---

Die Ergebnisse werden in drei Abschnitten im Anschluss an die mit Microsoft Power BI erstellten Berichte präsentiert, die online über die Liberi-Website abgerufen werden können. Darüber hinaus enthält der Abschnitt "Anhänge" dieses Dokuments Tabellen, die es erleichtern, die Ergebnisse vertiefend einzusehen .

Für die Darstellung der Ergebnisse haben wir uns für die Software Microsoft Power BI entschieden, da es hier möglich ist, die die Daten auf interaktive Weise zu konsultieren und einen oder mehrere Filter anzuwenden, je nachdem, was analysiert werden soll. Standardmäßig

sind die Filter deaktiviert. Sofern Sie die Power BI einsetzen, können Sie eine oder mehrere Optionen auswählen. Einige Folien enthalten Kreisdiagramme. Wenn Sie bestimmte Segmente dieser Diagramme auswählen, können Sie die Ergebnisse auf visueller Weise als mit den Filtern vergleichen. Darüber hinaus ist es manchmal interessant, die Verwendung von Filtern mit der Auswahl eines Segments eines Diagramms zu kombinieren. Nachfolgend finden Sie die Filter, die in jede der Präsentationen integriert wurden. Es ist wichtig, sie zu verwenden, um die Ergebnisse des Projekts genauer zu verstehen.

Für die Fragebögen vor und nach dem Projekt wurden die folgenden Filter verwendet:

Prä / Post	Rolle/Gruppe	Projektland	Geschlecht	Alter
<input type="checkbox"/> PRÄ-TEST	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> KATALONIEN	<input type="checkbox"/> Junge / Mann	<input type="checkbox"/> 12 bis 15
<input type="checkbox"/> POST-TEST	<input type="checkbox"/> BETREUER:INNEN	<input type="checkbox"/> DEUTSCHLAND	<input type="checkbox"/> Divers	<input type="checkbox"/> 16 bis 18
	<input type="checkbox"/> JUGENDLICHE	<input type="checkbox"/> POLEN	<input type="checkbox"/> Mädchen / Frau	<input type="checkbox"/> 19 bis 30
			<input type="checkbox"/> Keine Angabe	<input type="checkbox"/> 31 bis 49
				<input type="checkbox"/> 50 bis 65

Für die Fragebögen zur Bewertung des Pilotprojekts:

Rolle/Gruppe	Projektland	Geschlecht	Alter	Häufigkeit des Spiels
<input type="checkbox"/> BETREUER:INNEN	<input type="checkbox"/> KATALONIEN	<input type="checkbox"/> JUNGE / MANN	<input type="checkbox"/> 09 bis 15	<input type="checkbox"/> 1. Selten
<input type="checkbox"/> JUGENDLICHE	<input type="checkbox"/> DEUTSCHLAND	<input type="checkbox"/> DIVERSE	<input type="checkbox"/> (vorrangig 13 bis 15)	<input type="checkbox"/> 2. Oft
	<input type="checkbox"/> POLEN	<input type="checkbox"/> MÄDCHEN / FRAU	<input type="checkbox"/> 16 bis 18	
		<input type="checkbox"/> KEINE ANGABE	<input type="checkbox"/> 19 bis 30	
			<input type="checkbox"/> 31 bis 49	
			<input type="checkbox"/> 50 bis 65	

Für die Ergebnisse der wöchentlichen Berichte:

Projektland	Projektmonat	Spieldauer	Ort
<input type="checkbox"/> KATALONIEN	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> Eine halbe Stunde	<input type="checkbox"/> In der Einrichtung
<input type="checkbox"/> DEUTSCHLAND	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> Eine Stunde	<input type="checkbox"/> Draußen
<input type="checkbox"/> POLEN	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> Eineinhalb Stunden	
	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> Zwei Stunden	
	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> Zweieinhalb Stunden	
	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> Drei Stunden	
	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> Drei Stunden und eine halbe Stunde	
	<input type="checkbox"/> 8		
	<input type="checkbox"/> 9		

Obwohl das Pilotprojekt 8 Monate dauerte, nahm die Erhebung teils 9 Monate in Anspruch, da einige von den WGs, im Oktober und andere im November begannen. Im Folgenden werden die wichtigsten quantitativen Ergebnisse (aus den Antworten auf die geschlossenen Fragen) und die qualitativen Ergebnisse (aus den offenen Fragen) vorgestellt, wobei die oben genannten Filter genauer analysiert werden, wenn signifikante Unterschiede festgestellt werden.

#### 4.1 Prä- und Post-Test Ergebnisse

In diesem Abschnitt werden die Ergebnisse erläutert, die anhand der folgenden Fragebögen ermittelt wurden:

- PRÄ-TEST: Fragebogen für Jugendliche in stationären Wohngruppen
- PRÄ-TEST: Fragebogen für Betreuer:innen der Wohngruppen
- POST-TEST: Fragebogen für Jugendliche in stationären Wohngruppen (der Teil der Bewertungsfragen wird in Abschnitt 4.2. vorgestellt)
- POST-TEST: Fragebogen für Betreuer:innen der Wohngruppen (der Teil der Auswertungsfragen ist in Abschnitt 4.2. dargestellt)



Name des Power BI-Formulars: **Pilot Projektergebnisse**

#### 4.1.1 Zu den Fähigkeiten der Jugendlichen

Zunächst sollten die Jugendlichen auf einer Skala von 1 bis 5 (wobei 1 für "überhaupt nicht" und 5 für "voll und ganz" steht) angeben, wie sie sich selbst in Bezug auf kognitive, emotionale und soziale Fähigkeiten definieren bzw. einschätzen. Die Betreuer:innen der Jugendlichen, die den Fragebogen vor dem Projekt beantworteten, bewerteten jeden Jugendlichen ebenfalls anhand gleichwertiger Fragen in Bezug auf dessen Fähigkeiten.

Unterschiede zwischen Prä- und Post-Test: Im Allgemeinen ist festzustellen, dass die Antworten der Jugendlichen keine großen Unterschiede zwischen den Ergebnissen des Prä- und Post-Tests aufweisen. Andererseits sind die Einschätzungen der Betreuer:innen zu den Fähigkeiten der Jugendlichen **in den Post-Test-Analysen deutlich höher als im Prä-Test.**

Unterschiede zwischen Jugendlichen und Betreuer:innen: In der Prä-Testphase äußern Jugendliche eine höhere Selbsteinschätzung ihrer Fähigkeiten als ihre Betreuer:innen. **Am Ende des Pilotprojekts ähneln sich die Antworten von Betreuer:innen und Jugendlichen stärker, da die Fachkräfte höhere Werte als im Prä-Test angaben.**

Unterschiede zwischen den Ländern: Im Allgemeinen haben die Teilnehmer:innen aus Deutschland die höchsten Werte in Bezug auf ihre Fähigkeiten, gefolgt von denen aus Polen und Katalonien.

**Unterschiede zwischen den Geschlechtern:** Es gibt keine großen Unterschiede zwischen den Antworten der Teilnehmer:innen, je nachdem, ob es sich um Männer oder Frauen handelt. Hingegen gibt es größere Unterschiede bei den Antworten der Teilnehmer:innen, die ein anderes Geschlecht (divers) angegeben haben oder es vorgezogen haben, es nicht anzugeben, wobei die Bewertung in diesen Fällen im Allgemeinen niedriger ausfällt.

**Unterschiede nach Alter:** Im Allgemeinen erzielten Jugendliche unter 15 Jahren etwas niedrigere Werte als Jugendliche zwischen 16 und 18 Jahren.



Name der Folie im Bericht: **Kognitive Fähigkeiten**

Kognitive Fähigkeiten nach Jugendlichen im Prä- und Post-Test

Zunächst wurden die Jugendlichen nach ihrer Einschätzung ihrer kognitiven Fähigkeiten anhand von 10 verschiedenen Items bzw. Aussagen gefragt (Tabelle 1, Anhänge). Die Jugendlichen erzielten höhere Werte bei der Fähigkeit, Neues zu lernen, bei der Neugier, bei der Vorliebe,

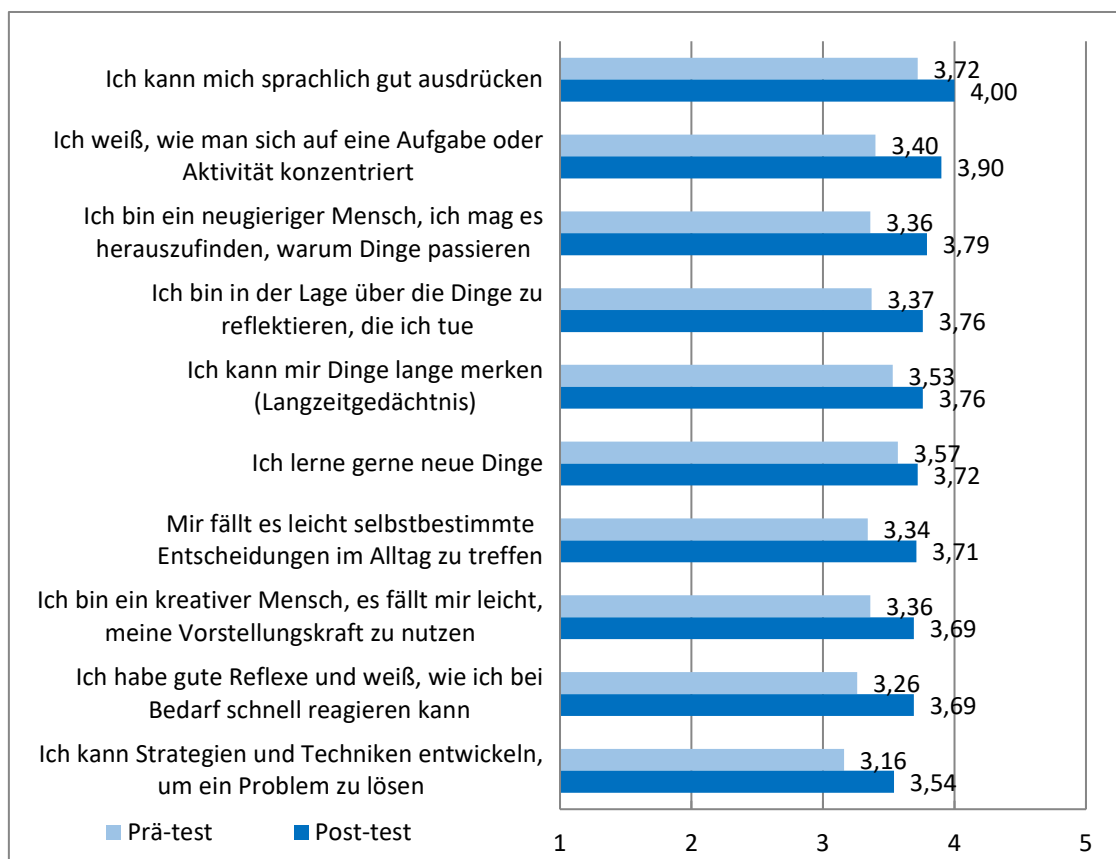
herauszufinden, warum etwas passiert, und bei der Einschätzung, dass sie in der Lage sind, über das, was sie tun, nachzudenken. Auf der anderen Seite waren die Fähigkeiten, die von den Jugendlichen schlechter bewertet wurden, die Tatsache, dass sie ein Langzeitgedächtnis haben, die Fähigkeit, sich Strategien und Techniken auszudenken, um ein Problem zu lösen, und die Fähigkeit zu wissen, was sie in ihrem täglichen Leben machen wollen.

Die Antworten vor und nach dem Projekt sind sehr ähnlich, auch wenn die Antworten nach dem Post-Test in den meisten Aspekten etwas höher sind (siehe Tabelle 1 im Anhang). Alle Bewertungen der Jugendlichen sind gleich oder höher als 3,5 auf einer Skala von 1 bis 5.

**Prä-Post-Unterschiede in den Antworten der Betreuer:innen und Vergleich mit denen der Jugendlichen**

Die Betreuer:innen erkennen bei den Jugendlichen eine Verbesserung ihrer kognitiven Fähigkeiten im Vergleich zu den im Prä-Test vergebenen Zahlen/Zustimmungswerten, die, wie in Schaubild 1 zu sehen ist, niedriger waren als die der Jugendlichen (Tabelle 2 der Anhänge). In diesem Sinne haben die Fachkräfte im Nachtest ihre Bewertungen erhöht und erreichten einen Durchschnitt von 4 für ihre Fähigkeit, sich gut auszudrücken, wenn sie sprechen, und fast 4 für ihre Fähigkeit, sich auf eine bestimmte Aufgabe zu konzentrieren, neugierig zu sein und gerne zu wissen, warum Dinge passieren, sowie für ihre Fähigkeit, ein trainiertes Langzeitgedächtnis zu haben.

*Grafik 1. Prä- und Post-Test-Antworten der Betreuer:innen zu kognitiven Fähigkeiten (Mittelwerte)*



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig



## Unterschiede zwischen den stationären Wohngruppen in drei Ländern

Der Gesamtdurchschnitt (Prä- und Post-Test) der Jugendlichen in Wohngruppen, in Deutschland, zu ihren eigenen kognitiven Fähigkeiten ist am höchsten, gefolgt von Polen und Katalonien (Tabelle 1, Anhang). Was hingegen die Antworten der Betreuer:innen betrifft, so sind die Bewertungen in Polen, hinsichtlich der kognitiven Fähigkeiten am höchsten, gefolgt von Deutschland. In Katalonien sind die Einschätzungen der Fachkräfte zu den kognitiven Fähigkeiten der Jugendlichen generell niedriger (Tabelle 2, Anhang).



## Name der Folie im Bericht: **Emotionale Fähigkeiten**

### Emotionale Fähigkeiten der Jugendlichen (Prä-Test und Post-Test)

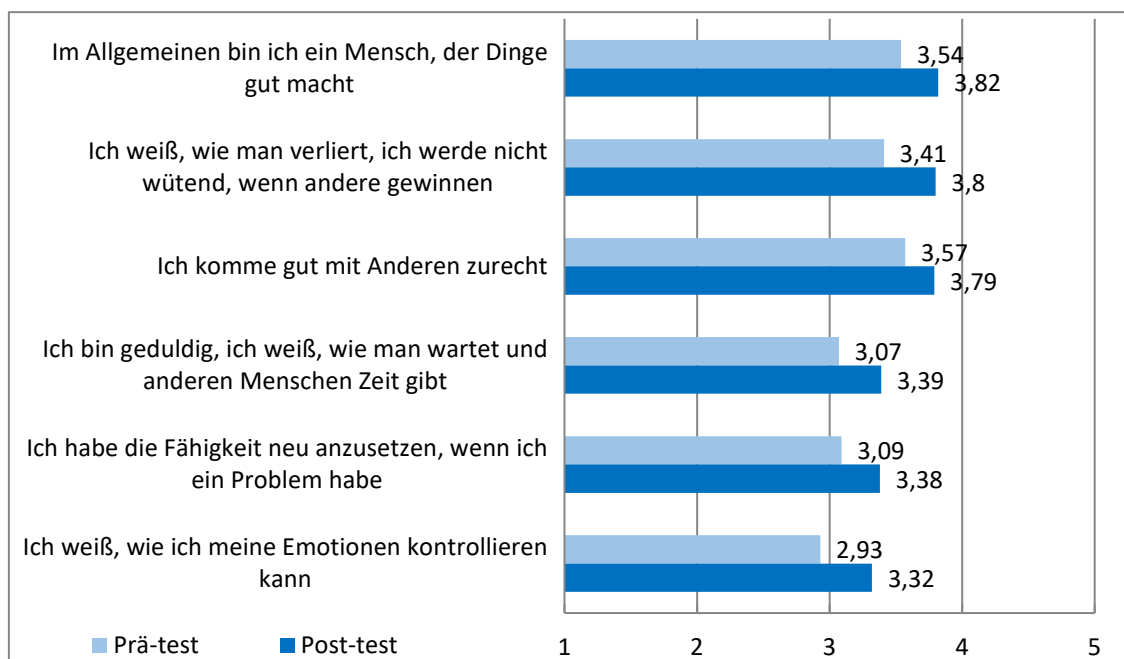
Zweitens wurden sie anhand von 6 verschiedenen Items (Erhebungsgegenstand der erfragt oder untersucht wird) nach der Einschätzung der Jugendlichen zu ihren emotionalen Fähigkeiten befragt (Tabelle 3, Anhänge). Die Jugendlichen betonten vor allem, dass es ihnen leicht fällt, mit anderen Menschen in Beziehung zu treten, dass sie sich als Menschen betrachten, die es gewohnt sind, Dinge gut zu machen und die wissen, wie man verliert, und dass sie nicht wütend werden, wenn andere Menschen gewinnen.

Das Item mit der niedrigsten Punktzahl bezieht sich hingegen auf die Geduld, gefolgt von der Fähigkeit, mit Emotionen umzugehen, und der Fähigkeit, sich von Problemen zu erholen. Die Antworten der Jugendlichen vor und nach dem Test sind ähnlich. Das einzige Item, welches am Ende des Pilottests eine etwas höhere Punktzahl erhält, ist dass er oder sie sich für eine Person hält, die Dinge gut macht. Diese Ergebnisse sind in Tabelle 4 des Anhangs zu sehen.

### Prä-Post-Test Unterschiede in den Antworten der Betreuer:innen, im Vergleich mit denen der Jugendlichen

Die Einschätzungen der Betreuer:innen im Post-Test, wie sie die emotionalen Kompetenzen der Jugendlichen wahrnehmen, liegen durchweg höher als im Prä-Test und ähneln damit letztlich den Einschätzungen der Jugendlichen, die im Prä-Test höher waren und sich im Post-Test nicht verändert haben. Dennoch gibt es keinen Wert, der einen Durchschnitt von 4 erreicht, wie es bei den kognitiven und sozialen Fähigkeiten der Fall ist. Es ist anzumerken, dass große Schwierigkeiten beim Umgang mit den eigenen Emotionen bestehen (Tabelle 4, Anhang und Schaubild 2).

Grafik 2. Prä- und Post-Test-Antworten der Betreuer:innen zu emotionalen Fähigkeiten (Mittelwerte)



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig

### Unterschiede zwischen den stationären Wohngruppen in drei Ländern

Was die Gesamtdurchschnittswerte (Prä- und Post- Test) sowohl der Jugendlichen als auch der Betreuer:innen in Bezug auf die emotionalen Fähigkeiten betrifft, so liegen die deutschen Teilnehmer:innen an der Spitze, gefolgt von Polen und Katalonien (siehe Tabellen 3 und 4 im Anhang).



Name der Folie im Bericht: **Soziale Fähigkeiten**

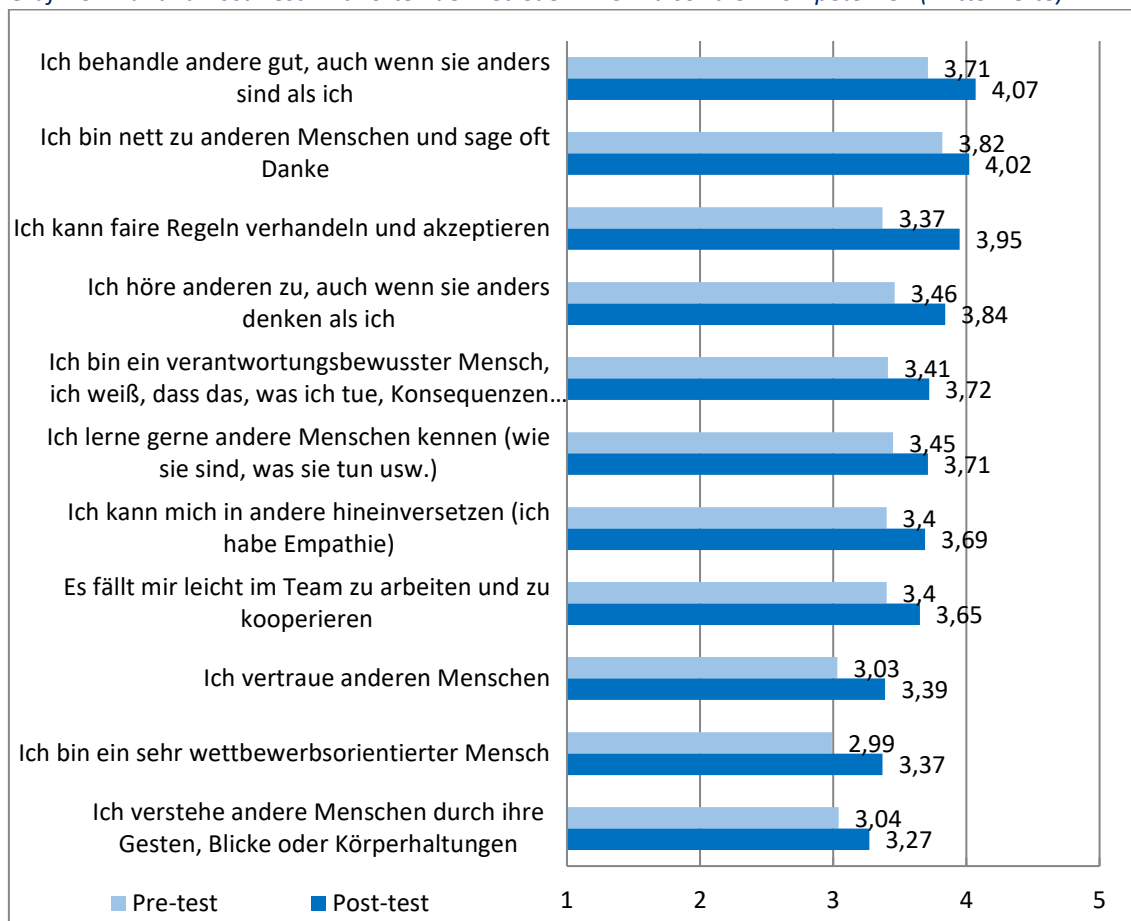
### Soziale Kompetenzen nach Ansicht der Jugendlichen im Prä- und Post-Test

Drittens wurden die Jugendlichen anhand von 11 Items bzw. Aussagen nach ihrer Einschätzung ihrer sozialen Kompetenzen gefragt (Tabelle 5, Anhänge). Die Jugendlichen betonten vor allem, dass sie andere Menschen gut behandeln, auch wenn sie anders sind als sie, dass sie freundlich zu anderen Menschen sind und es gewohnt sind, sich zu bedanken, und dass sie verantwortungsbewusst sind und wissen, dass ihr Handeln Konsequenzen hat. Andererseits sind die Items, denen sie niedrigere Werte zuschreiben: Vertrauen in andere Menschen, wettbewerbsorientiert zu sein und die Fähigkeit, in einem Team zu arbeiten und zu kooperieren. Vergleicht man die Antworten der Jugendlichen vor und nach dem Projekt so zeigt sich, dass die Bewertungen auch in Bezug auf die sozialen Kompetenzen ähnlich ausfallen.

Prä- und Post-Test Unterschiede in den Antworten der Betreuer:innen, im Vergleich mit denen der Jugendlichen

Auch in diesem Fall sind die Bewertungen der sozialen Kompetenzen der Jugendlichen durch die Betreuer:innen im Post-Test durchweg höher als im Prä-Test (Tabelle 6 im Anhang und Grafik 3). Die Antworten der Fachkräfte im Post-Test decken sich mit denen der von den Jugendlichen am meisten hervorgehobenen Items, nämlich Umgang und Freundlichkeit. Andererseits betonen sie an dritter Stelle, dass die Jugendlichen wissen, wie man verhandelt und faire Regeln akzeptiert.

Grafik 3. Prä- und Post-Test-Antworten der Betreuer:innen zu sozialen Kompetenzen (Mittelwerte)



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig

### Unterschiede zwischen den stationären Wohngruppen in den drei Ländern

Die Werte der Jugendlichen sind in Deutschland am höchsten (wenn alle Items zusammen analysiert werden), gefolgt von denen in Polen und Katalonien (Tabelle 5, Anhang). Bei Betreuer:innen hingegen sind die Werte für Wohngruppen in Deutschland und Polen insgesamt sehr ähnlich, während die Werte für Katalonien etwas niedriger sind (Tabelle 6, Anhang).

#### 4.1.2 Wie Jugendliche über ihr Leben denken

Die Jugendlichen wurden gebeten, auf einer Skala von 0 bis 10 (wobei 0 für überhaupt nicht zufrieden und 10 für vollkommen zufrieden steht) zu bewerten, inwieweit sie mit verschiedenen Aspekten ihres Lebens zufrieden sind. Sie beantworteten auch die Frage, inwieweit sie in den letzten zwei Wochen verschiedene Zustände empfunden haben, auf einer Skala von 0 bis 10 (wobei 0 für überhaupt nicht zufrieden und 10 für vollkommen zufrieden stand). Die Betreuer:innen beantworteten gleichwertige Fragen und bewerteten, inwieweit sie der

Meinung waren, dass jede:r der Jugendlichen mit den verschiedenen Aspekten zufrieden war und wie sie sich ihrer Meinung nach in den letzten zwei Wochen gefühlt haben. Im Allgemeinen geben die Teilnehmer:innen aus Polen die höchsten Zufriedenheitswerte an, gefolgt von denen aus Katalonien und Deutschland.



Name der Folie im Bericht: **Zufriedenheit mit dem eigenen Leben**

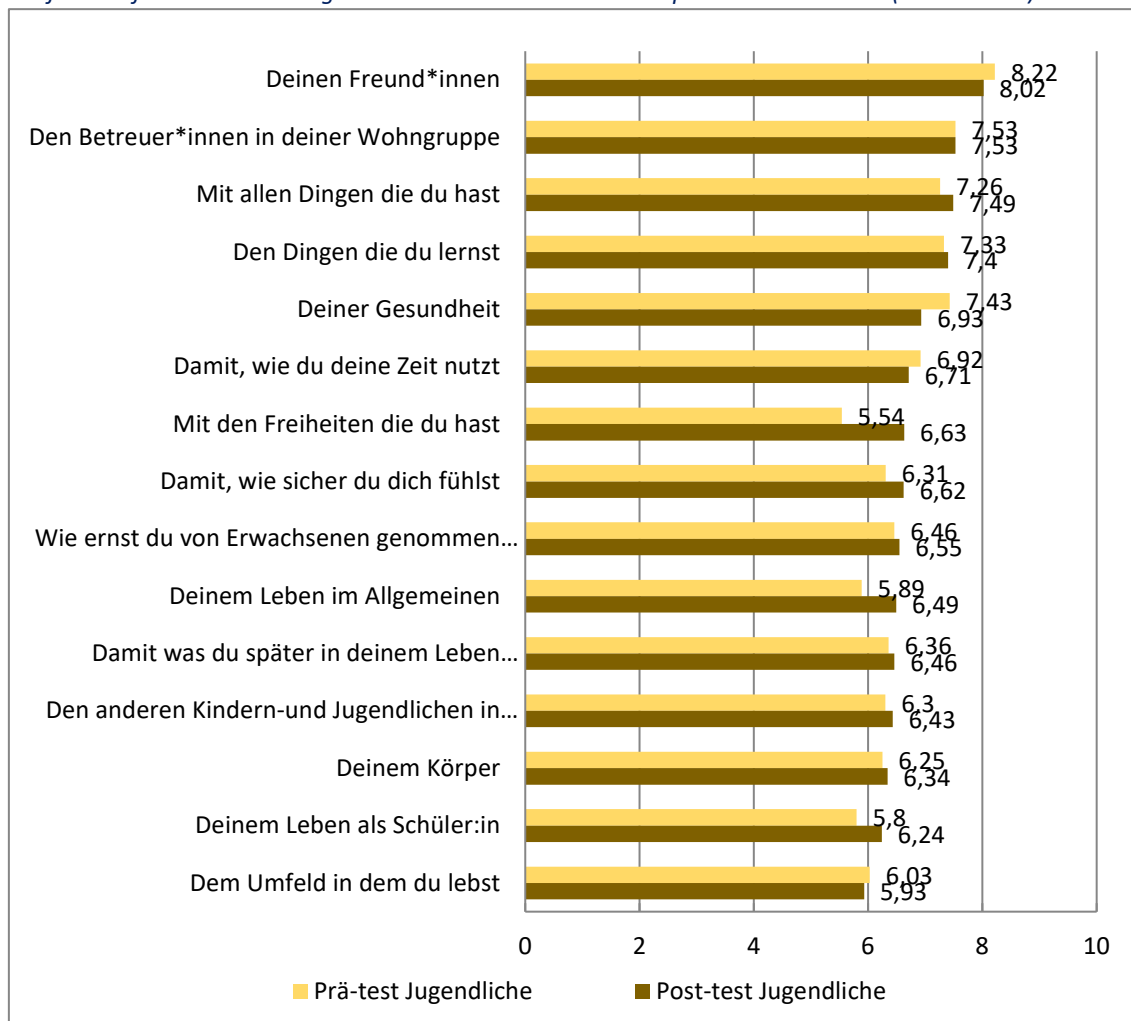
#### Zufriedenheitsgrad der Jugendlichen im Prä- und Post-Test

Sowohl im Prä-Test als auch im Post-Test sind die Jugendlichen am zufriedensten mit ihren Freund:innen, den Betreuer:innen in den Wohngruppen, in denen sie leben, den Dingen, die sie haben, und den Dingen, die sie lernen (Tabelle 7 im Anhang und Schaubild 4).

Im Allgemeinen ist die Zufriedenheit mit den übrigen Aspekten ihres Lebens gering, da keines der neun verbleibenden Items einen Wert von 7 erreicht, was bei Zufriedenheitsskalen in der Kinderpopulation als ungewöhnlich gilt. Auch die Gesamtzufriedenheit mit dem Leben liegt unter 7. Sie zeigen eine geringe Zufriedenheit mit ihrem eigenen Leben, mit ihrem Leben als Schüler:in, mit der Gegend, in der sie leben, mit den anderen Jugendlichen in der Schule, mit dem, was in der Zukunft passieren wird, mit ihrer Sicherheit, mit der Art und Weise, wie Erwachsene ihnen zuhören, mit der Nutzung der Zeit und mit der Freiheit, die sie haben.

Es gibt praktisch keine signifikanten Unterschiede zwischen den Antworten der Jugendlichen vor Beginn des Pilotprojekts in Bezug auf die Zufriedenheit mit den verschiedenen Aspekten ihres Lebens, mit Ausnahme der Zufriedenheit mit dem Leben im Allgemeinen und mit der Freiheit, die sie haben, die, obwohl sie niedrig sind, im Post-Test ansteigen. Die Zufriedenheit mit ihrer Gesundheit hingegen ist gesunken, was vielleicht auf den Einfluss von Covid-19 zurückzuführen ist.

Grafik 4. Zufriedenheit der Jugendlichen mit verschiedenen Aspekten ihres Lebens (Mittelwerte)



11-Punkte-Skala von 0 = Überhaupt nicht zufrieden bis 10 = Vollkommen zufrieden

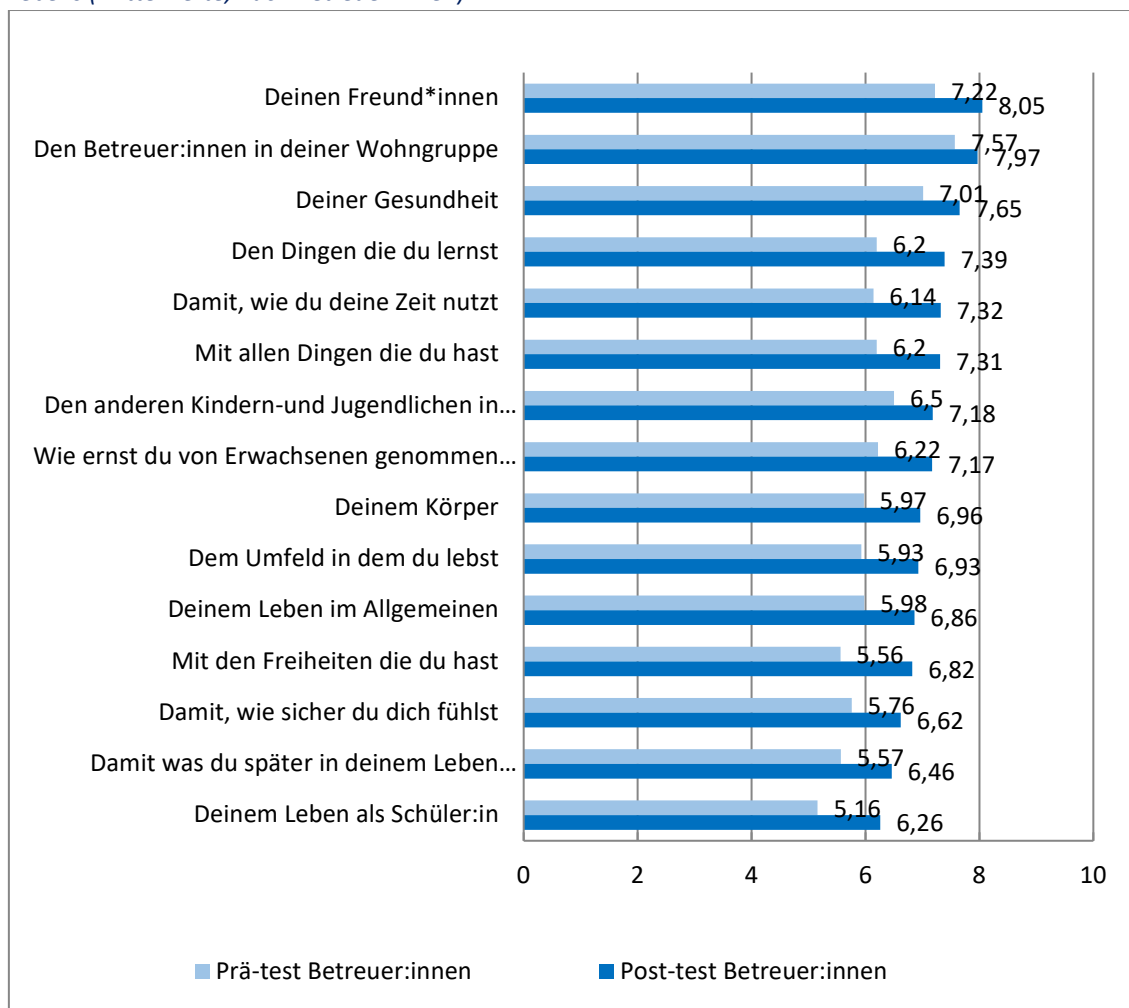
#### Grad der Zufriedenheit der Jugendlichen nach den Betreuer:innen in den Prä- und Post-Tests

Die höchsten Zuschreibungen der Betreuer:innen zur Zufriedenheit der Jugendlichen decken sich mit den Angaben der Jugendlichen selbst: Zufriedenheit mit ihren Freund:innen und mit den Betreuer:innen in den Wohngruppen. Auch die Zufriedenheit mit ihrer Gesundheit, mit dem, was sie gelernt haben, mit dem, was sie haben, mit der Nutzung ihrer Zeit, mit den anderen Jugendlichen in der Wohngruppe und mit der Art und Weise, wie die Erwachsenen ihnen zuhören, liegt im Post-Test im Durchschnitt über 7 Punkten und **unterscheidet sich deutlich von der Wahrnehmung, die die Jugendlichen selbst zu diesen Aspekten äußern.**

Andererseits erreichen die Jugendlichen insgesamt in einigen Bereichen keine Punktzahl über 7, auch wenn es insgesamt eine höhere Zufriedenheit als im Prä-Test vorliegt. Dies bezieht sich z.B. auf Aspekte, wie: Die Zuversicht hinsichtlich der einen Zukunft, dem Leben als Schüler:in, die individuellen Freiheiten, das eigene Umfeld sowie ihre Zufriedenheit mit dem Leben insgesamt. Generell ist anzumerken, dass die Zufriedenheit, die den einzelnen Jugendlichen seitens der Betreuer:innen zugeschrieben wurde niedriger war als die von den Jugendlichen selbst geäußerte Zufriedenheit. Die Einschätzung der Betreuer:innen stieg mit dem Projekt und war im

Post-Test im Allgemeinen höher, auch im Vergleich zu den Angaben, die die Jugendlichen zu ihrer Zufriedenheit nach dem Projekt (Post-Test) äußerten (Tabelle 8 im Anhang und Grafik 5).

*Grafik 5. Zufriedenheit der Jugendlichen aus Sicht der Betreuer:innen mit verschiedenen Aspekten ihres Lebens (Mittelwerte, nach Betreuer:innen)*



11-Punkte-Skala von 0 = Überhaupt nicht zufrieden bis 10 = Vollkommen zufrieden

#### Unterschiede zwischen den Wohngruppen, in den drei 3 Ländern

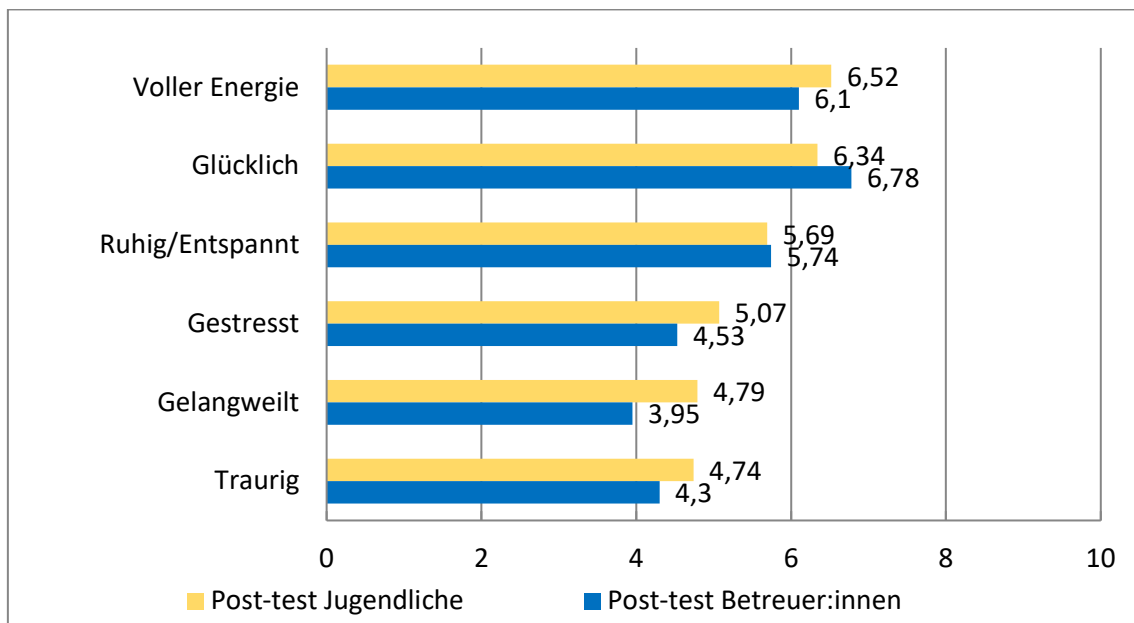
Werden die Ergebnisse länderspezifisch verglichen, einschließlich aller Items, so wurde festgestellt, dass die Antworten der Betreuer:innen in Polen am höchsten sind, gefolgt von denen in Katalonien und Deutschland (Tabelle 8, Anhang).

Auch bei den Antworten der Jugendlichen ist in den Einrichtungen in Polen die Zufriedenheit fast durchweg höher, und die beiden am höchsten bewerteten Aspekte sind weiterhin die, hinsichtlich der Freund:innen und den Betreuer:innen. In Katalonien geben die Jugendlichen ihren Freundschaften ebenfalls die höchste Zufriedenheitsnote, gefolgt von ihrer Zufriedenheit mit ihrer Gesundheit. In Deutschland sind die Jugendlichen ebenfalls mit ihren Freund:innen am zufriedensten, aber in diesem Fall folgt die Zufriedenheit mit allem, was sie haben. **Im Gegensatz zu den oben dargestellten Ergebnissen ist die durchschnittliche Zufriedenheit der Jugendlichen in Deutschland insgesamt niedriger (Tabelle 7, Anhang).**


 Name der Folie im Bericht: **Gefühle**

Fragt man die Jugendlichen, wie sie sich in den letzten zwei Wochen gefühlt haben, so geben diese an, sich im Vergleich zum Prä- und Post-Test im Allgemeinen energiegeladener, zufriedener und ruhiger sowie weniger gestresst und gelangweilt zu sein. Dies stimmt mit der Wahrnehmung der Betreuer:innen überein (Tabellen 9 und 10 der Anhänge und Schaubild 6). Im Post-Test zeigt sich, dass die Betreuer:innen ihnen mehr Zufriedenheit, weniger Stress, Langeweile und Traurigkeit zuschreiben, während die Jugendlichen nicht so optimistisch sind.

*Grafik 1. Gefühle während der vergangenen zwei Monate (Mittelwert)*



11-Punkte-Skala von 0 = Überhaupt nicht bis 10 = Sehr stark

Im Ländervergleich sind die Jugendlichen aus den polnischen Einrichtungen diejenigen, die sich energiegeladener, glücklicher und ruhiger fühlen, während sie sich (insgesamt) am wenigsten gestresst, gelangweilt und traurig fühlen.

#### 4.1.3 Zum Umgang mit der eigenen Zeit


 Name der Folie im Bericht: **Aktivitäten**

##### Aktivitäten nach Jugendlichen im Prä-Test und Post-Test

Auf die Frage nach den Aktivitäten, die in ihrer Wohngruppe organisiert werden (Tabelle 11, Anhang), geben die Jugendlichen sowohl im Prä- als auch im Post-Test vor allem an, dass sie jeden Tag Sport treiben, jede Woche Brettspiele spielen (was auf den Einfluss des Pilotprojekts zurückzuführen ist) und nur selten oder gar nicht an kulturellen Ausflügen teilnehmen.

##### Prä-Post-Unterschiede in den Antworten der Betreuer:innen und Vergleich mit denen der Jugendlichen

Wenn wir den Betreuer:innen die gleichen Fragen stellen (Tabelle 12, Anhang), stellen wir weitere Unterschiede zwischen den Antworten vor und nach dem Test fest, und zwar in der gleichen Richtung wie in den vorangegangenen Abschnitten, d. h. der Anteil der sportlichen und handwerklichen Tätigkeiten, des Spielens von Brettspielen und anderer Spiele steigt. Darüber hinaus enthielten die Fragebögen ein Feld für den Bericht zu anderen Aktivitäten. In diesem Sinne waren einige der anderen Aktivitäten, die Jugendliche und Betreuer:innen angaben, solche, die im sozialen Umfeld organisiert wurden, wie z.B. Kochworkshops, Talentwettbewerbe, Essen gehen, Kinobesuche, Einkaufen, Aktivitäten mit Freund:innen, Workshops über Gefühle, Gartenarbeit usw. Die Unterschiede zwischen den Ländern können in den Tabellen 11 und 12 im Anhang nachgelesen werden.



Name der Folie im Bericht: **Freizeit**

In den Fragebögen nach dem Projekt geben die Jugendlichen an, dass ihre Hobbys oder Interessen ihnen vor allem Unterhaltung, Spaß und neues Lernen bieten und dass sie sie nicht als Zeitverschwendung oder Verschwendung ansehen.

Auch die Betreuer:innen betonen in den Post-Test-Fragebögen, dass Hobbies für Jugendliche Unterhaltung bieten, dass sie Momente sind, die sie mit anderen Menschen teilen und, dass sie Spaß dabei haben. Diese Ergebnisse können in den Tabellen 13 und 14 des Anhangs nach Ländern aufgeschlüsselt im Detail nachgelesen werden. Generell lässt sich feststellen, dass Jugendliche aus Polen in den Fragebögen nach dem Projekt die Vorteile, die sie erhalten, im Durchschnitt höher bewerten, gefolgt von denen aus Katalonien und Deutschland. Bei der Analyse der Post-Test-Antworten der Betreuer:innen sind es hingegen die Deutschen, die den Nutzen der Aktivitäten im Allgemeinen mit höheren Durchschnittswerten bewerten, in diesem Fall gefolgt von den Betreuer:innen aus Polen und Katalonien.

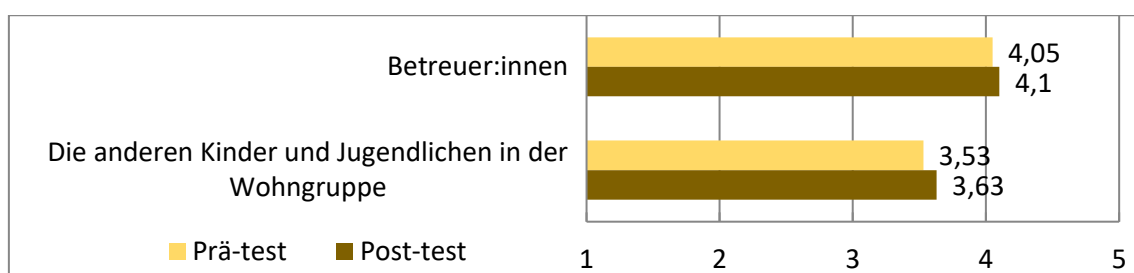
#### 4.1.4 Beziehung zu den anderen Bewohner:innen der Wohngruppe



Name der Folie im Bericht: **Beziehungen**

Die Jugendlichen sind im Durchschnitt zufriedener mit ihrer Beziehung zu ihren Betreuer:innen und deutlich unzufriedener mit ihrer Beziehung zu den anderen Jugendlichen in der Wohngruppe, was sich im Prä- und Post-Test deckt (Grafik 7).

Grafik 2. Beziehungen (Jugendliche, Mittelwert)

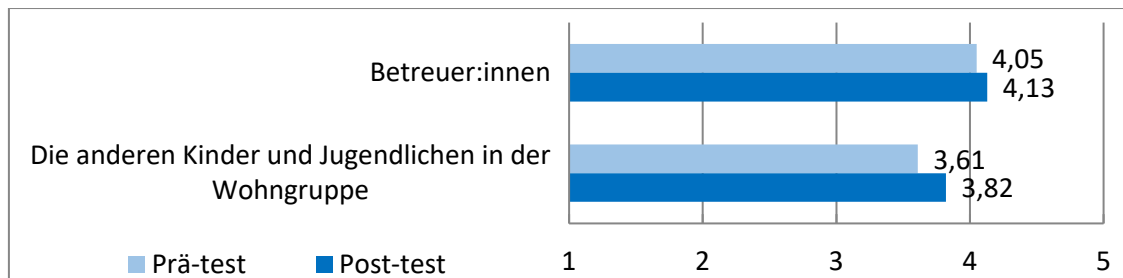


5-Punkte-Skala von 1 = sehr schlecht bis 5 = sehr gut



Auch die Betreuer:innen bewerten das Verhältnis der Jugendlichen zu ihnen höher und das Verhältnis der Jugendlichen untereinander niedriger, jedoch im Gegensatz zu den Antworten der Jugendlichen besser als vor dem Start des Pilotprojekts (Grafik 8).

Grafik 3. Beziehung (Betreuer:innen, Mittelwert)



5-Punkte-Skala von 1 = sehr schlecht bis 5 = sehr gut

Was die Unterschiede zwischen den verschiedenen Wohngruppen in den drei Ländern betrifft, so ist festzustellen, dass Jugendliche aus Polen sowohl im Prä- als auch im Post-Test die höchste Zufriedenheit äußern (Tabelle 15, Anhang). Die Betreuer:innen in Polen sind ebenfalls diejenigen, die im Durchschnitt eine höhere Zufriedenheit in Bezug auf die Beziehungen angeben (Tabelle 16, Anhang).



Name der Folie im Bericht: **Herausforderungen**

#### 4.1.5 Erwartete Herausforderungen vor Beginn des Projekts

In den Prä-Test-Fragebögen wurden die Betreuer:innen nach den Herausforderungen gefragt, die sie bei der Umsetzung des Brettspielprojekts vor Beginn des Pilotprojekts sahen. Dabei wurden ihnen verschiedene Aspekte vorgelegt, die sie auf einer Skala von 1=mit vielen Schwierigkeiten bis 5=ohne Schwierigkeiten bewerten sollten. In Bezug auf die Herausforderungen im Zusammenhang mit Jugendlichen (Tabelle 17, Anhang) gaben die Betreuer:innen an, dass die schwierigste Herausforderung darin besteht, dass die Jugendlichen anderen Präferenzen, als die Teilnahme an Brettspielesessions hatten. Hinsichtlich der Herausforderungen im Zusammenhang mit den Betreuer:innen (Tabelle 18, Anhang) geben sie an, dass die schwierigste Herausforderung darin bestand, einen geeigneten gemeinsamen Zeitpunkt zum Spielen zu finden. Im Ländervergleich zeigte sich, dass die Betreuer:innen aus Katalonien die Herausforderungen zwischen den Jugendlichen am geringsten einschätzten, gefolgt von Polen und Deutschland. Bei den Herausforderungen mit den Betreuer:innen sind es die Pol:innen, die die Beziehung zwischen Jugendlichen und Betreuer:innen hier am unproblematischsten einschätzen, gefolgt von den Deutschen und den Katalan:innen.

Die Fragebögen boten den Betreuer:innen auch die Möglichkeit weitere Herausforderungen zu nennen. Eine Übersicht der Aspekte, die genannt wurden:

- Die Tatsache, dass es sich um ein innovatives, neues Projekt handelt (Eine Betreuer:in aus Katalonien).
- Organisation von Spielturnieren (Zwei Betreuer:innen aus Polen).
- Krankheitsausfälle von Betreuer:innen (Eine Betreuer:in aus Polen).

- Beschränkungen im Zusammenhang mit der Covid-19 Pandemie (Eine Betreuer:in aus Polen).
- Auftreten von Überforderungssituationen (Eine Betreuer:in aus Deutschland).
- Mangelnde Motivation der Jugendlichen (Eine Betreuer:in aus Deutschland).
- Beziehungsprobleme zwischen den Jugendlichen (Eine Betreuer:in aus Deutschland).
- Verhaltensprobleme einiger Jugendlicher (Eine Betreuer:in aus Deutschland).

Auch die Prä-Test-Fragebögen enthielten ein abschließendes Feld für Kommentare, von denen folgende hervorzuheben sind:

- Es ist ein gutes Projekt (Ein Lehrer, Polen).
- Ich möchte wissen, wie das Projekt zukünftig vorankommt (Mädchen, 17 Jahre, Deutschland).
- Ich denke, diese Umfrage wird mir bei etwas helfen (Junge, 13 Jahre, Polen).

Die qualitativen Antworten auf die Fragebögen nach dem Test werden in Abschnitt 4.2.3 dieses Berichts ausführlicher analysiert.

## 4.2 Ergebnisse der Projektevaluation

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Bewertung des Pilotprojekts vorgestellt, die mit Hilfe von zwei Instrumenten erhoben wurden:

- Im Post-Test-Fragebogen war der letzte Teil der Auswertung des Pilotprojekts gewidmet. Dieser Abschnitt war sowohl im Fragebogen für Jugendliche als auch für Betreuer:innen enthalten. Es sei daran erinnert, dass die Jugendlichen, die während der Entwicklung der Sitzungen mitgespielt haben, aber den Prä-Test nicht beantwortet hatten, weil sie ursprünglich nicht in das Pilotprojekt einbezogen waren (aufgrund ihres Alters oder weil sie später in die Wohngruppe eingezogen sind), auch die Fragen zur Bewertung des Pilotprojekts beantworten konnten.

### 4.2.1 Quantitative Ergebnisse der Bewertung im Post-Test

Die folgenden Ergebnisblöcke geben einen Überblick über die Bewertung des Pilotprojekts:

- a) Häufigkeit des Spielens
- b) Zufriedenheit mit dem Pilotprojekt
- c) Meinung zu den Brettspielen
- d) Bevorzugte Arten von Brettspielen
- e) Die Rolle der Betreuer:innen bei Brettspielen
- f) Die Rolle der anderen Jugendlichen, die die Brettspiele gespielt haben
- g) Aspekte der Brettspielsitzungen: Stärken und Schwächen
- h) Blick in die Zukunft: Häufigkeit und Dauer der Sitzungen
- i) Blick in die Zukunft: zu berücksichtigende Aspekte

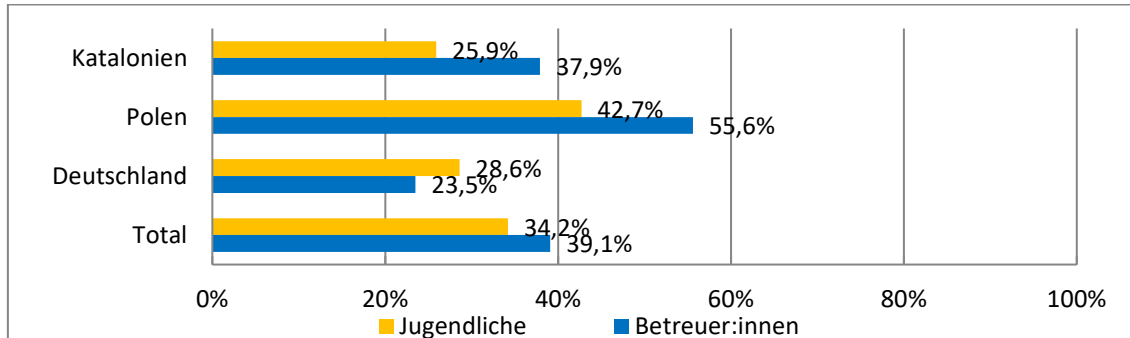


Name der Folie im Bericht: **Meinungen über das Domus Ludens Projekt**

### a) Häufigkeit des Spielens

In Bezug auf die Spielhäufigkeit der Teilnehmer:innen (Tabelle 19 der Anhänge) gibt etwa ein Drittel der Jugendlichen und Betreuer:innen an, jede Woche gespielt zu haben, gefolgt von denen, die sagen, dass sie alle zwei Wochen spielten. Der Anteil derjenigen die jeden Monat oder seltener spielten, ist geringer. Polen ist das Land mit der höchsten Anzahl von Teilnehmer:innen (Jugendliche und Betreuer:innen) wöchentlichen Spielsessions (Schaubild 9).

Grafik 9. Prozentualer Anteil der Teilnehmer:innen, die angeben, wöchentlich gespielt zu haben, nach Land



Es ist anzumerken, dass im Power BI-Bericht der Filter der Spielhäufigkeit erstellt wurde. Hier lässt sich nach Antworten derjenigen filtern, die häufig spielen und andererseits die Antworten von Personen, die nur selten spielen. **Bei Anwendung dieses Filters lässt sich feststellen, dass Personen, die häufiger gespielt haben, das Pilotprojekt allgemein auch positiver bewerten.**

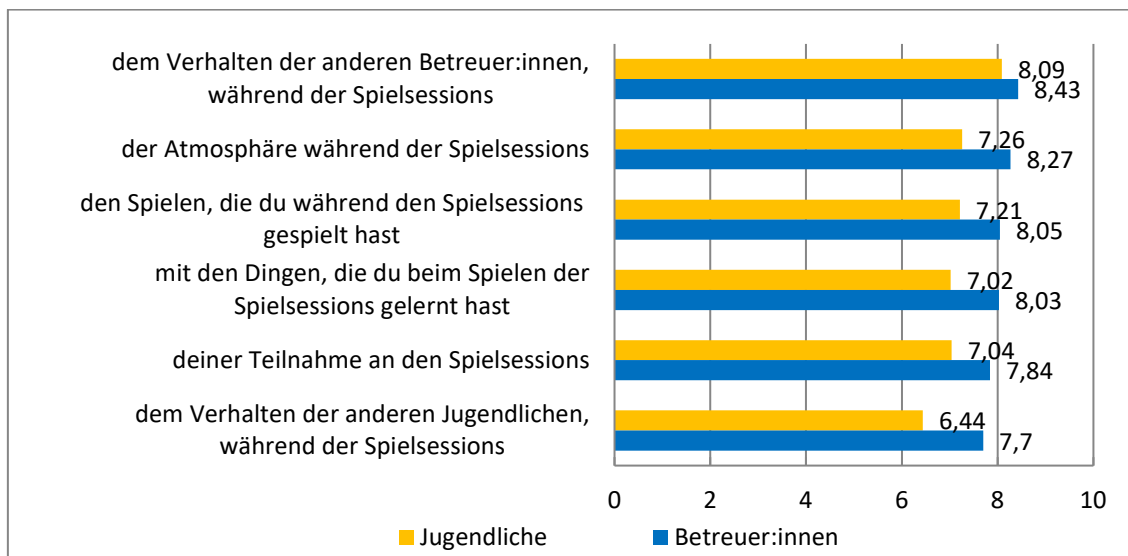


Name der Folie im Bericht: **Zufriedenheit mit dem Projekt**

### b) Zufriedenheit mit dem Projekt

Im Allgemeinen ist die Zufriedenheit mit der Teilnahme am Pilotprojekt hoch (Tabelle 20 der Anhänge und Grafik 10). Es ist bemerkenswert, dass die Zufriedenheit der Betreuer:innen durchweg höher ist als die der Jugendlichen, obwohl sie in der gleichen Reihenfolge vom höchsten bis zum niedrigsten Wert liegen. Am höchsten ist die durchschnittliche Zufriedenheit mit der Haltung der Betreuer:innen während der Spielsitzungen. Die niedrigste durchschnittliche Zufriedenheit bezieht sich dagegen auf das Verhalten der Jugendlichen während der Spielsitzungen. Im Allgemeinen ist die durchschnittliche Zufriedenheit in Polen am höchsten, gefolgt von Deutschland und Katalonien (sowohl bei den Antworten der Jugendlichen als auch bei denen der Betreuer:innen).

Grafik 4. Inwieweit bist du zufrieden mit...? (Mittelwert)



11-Punkte-Skala von 0 = Überhaupt nicht zufrieden bis 10 = Vollkommen zufrieden

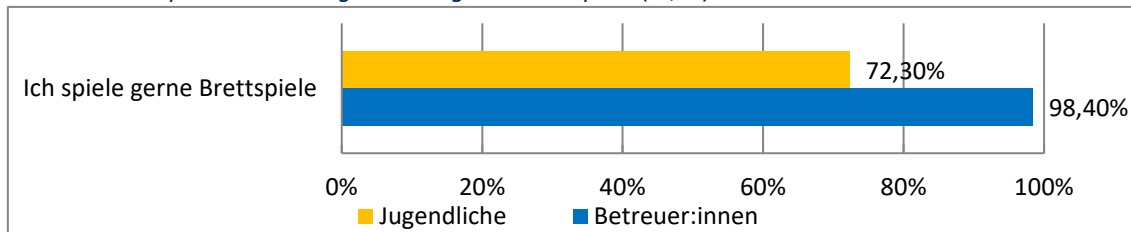


Name der Folie im Bericht: **Beliebtheit von Brettspielen**

### c) Brettspiele

Tabelle 21 in den Anhängen und Schaubild 11 zeigen, dass die Mehrheit der Betreuer:innen in allen drei Ländern angibt, dass sie gerne Brettspiele spielen. Was die Jugendlichen betrifft, so sagen dies ebenfalls  $\frac{3}{4}$  von ihnen, vor allem in Polen, gefolgt von Deutschland und Katalonien.

Schaubild 11. Spielen Sie im Allgemeinen gerne Brettspiele (Ja, %)



Name der Folie im Bericht: **Spiele die gemocht wurden**

### d) Vorliebe für Brettspiele

Tabelle 22 zeigt die 15 Spiele, die von den meisten Teilnehmer:innen als das beliebteste Spiel eingestuft wurden, und die 15 Spiele, die von den meisten Teilnehmer:innen als zweitbeliebtesten Spiele benannt wurden. Unter diesen Spielen stechen Dobble (Spot It), Virus, Sushi Go, Dixit Odyssey und Codenames Pictures hervor. In Abschnitt 4.2.2 können Sie nachlesen, wie häufig jedes dieser Spiele gespielt wurde.

#### Die beliebtesten Spiele in den einzelnen Ländern:

- In Katalonien: Inkagold und Geisterblitz.
- In Polen: Spot it.

- In Deutschland: Zug um Zug Europa. In Deutschland ist dieses Spiel besonders beliebt, in den Wochenberichten wird sogar berichtet, dass die Jugendlichen selbst eine eigene Version des Spiels erstellt haben.



Name der Folie im Bericht: **Spiele, die nicht gemocht wurden**

Tabelle 23 im Anhang zeigt die 15 Spiele, die den meisten Befragten am wenigsten gefallen haben, und die 15 Spiele, die den meisten Befragten am zweitwenigsten gefallen haben. Unter diesen Spielen stechen Dixit Odyssey, Catan, Carcassonne, Codenames und Zug um Zug hervor.

Nach Ländern aufgeschlüsselt, waren die unbeliebtesten Spiele die folgenden:

- In Katalonien waren es Catan und Carcassonne, die vor allem von Betreuer:innen genannt wurden.
- In Polen war es Dixit Odyssey, das in diesem Fall vor allem von Jugendlichen genannt wurde.
- In Deutschland war es Love Letter

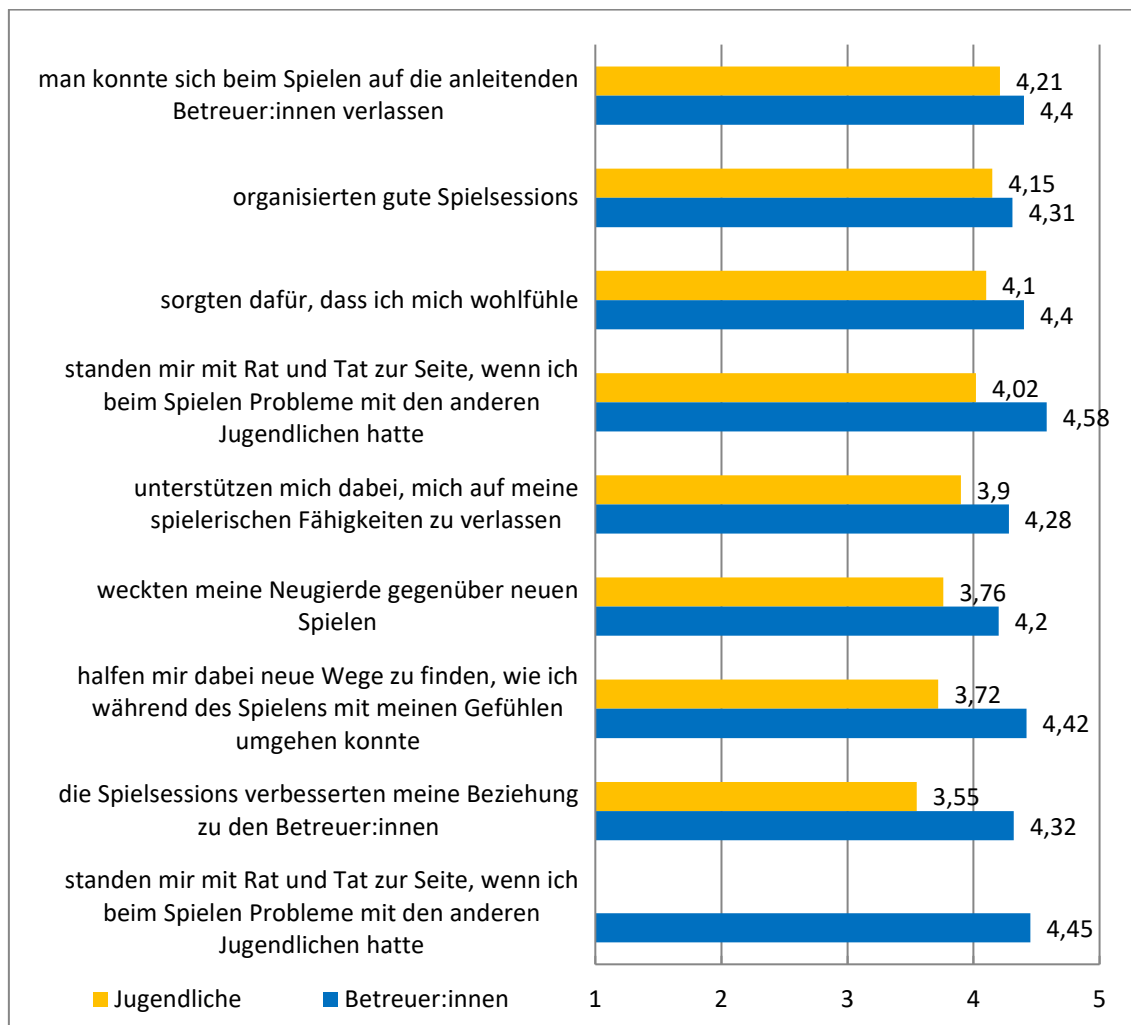


Name der Folie im Bericht: **Die Rolle der Betreuer:innen**

#### e) Die Rolle der Betreuer:innen bei Brettspielen

Auf die Frage nach der Rolle der Betreuer:innen, die die Spielsessions leiteten (Tabelle 24 der Anhänge und Schaubild 12), betonten die Jugendlichen vor allem, dass sie den Spielanleiter:innen, die sie leiteten, vertrauten, dass sie gute Spielsessions organisierten und dass sie sich bei ihnen wohl fühlten. Die Fachkräfte hingegen betonten vor allem, dass sie helfen, wenn es Probleme zwischen den Jugendlichen beim Spielen und zwischen den Jugendlichen und den Betreuer:innen gibt. Ebenso legten sie besonderen Wert darauf, dass sie den Jugendlichen halfen, neue Wege im Umgang mit ihren Emotionen zu erlernen. Vergleicht man die Ergebnisse nach Ländern, so sind es Jugendliche aus Polen, die bei diesen Items (insgesamt) die höchsten Durchschnittswerte angeben, gefolgt von denen aus Deutschland und Katalonien.

Grafik 5. Im Allgemeinen haben die Betreuer:innen, die mit uns gespielt haben... (Mittelwert)



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig



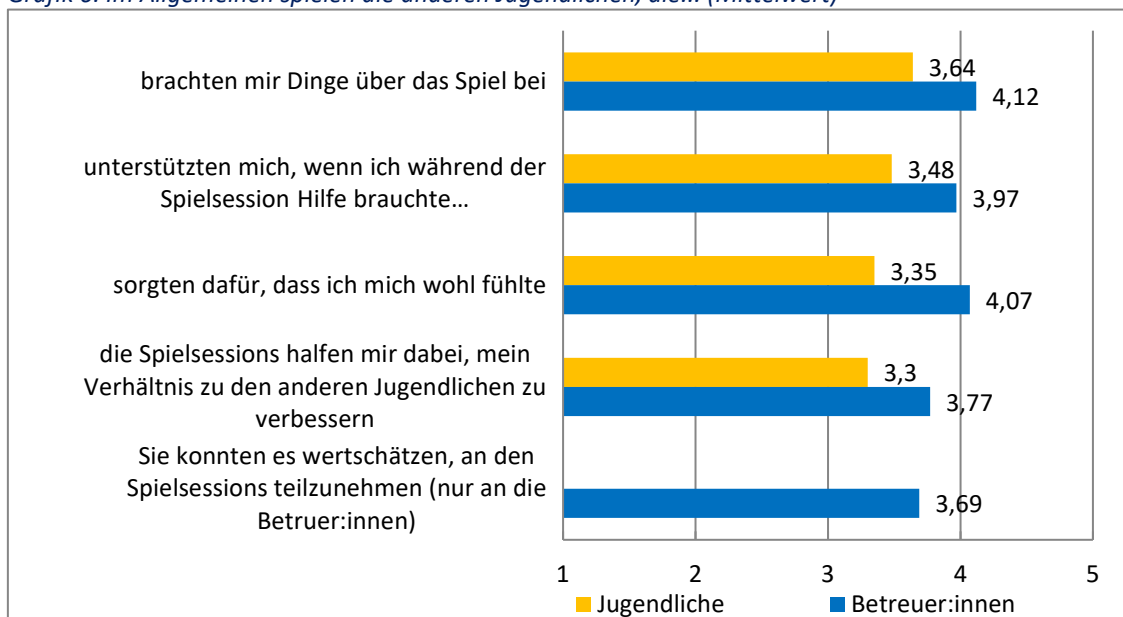
Report slide name: **Zur Rolle anderer Mitspieler:innen**

### f) Die Rollen der anderen Jugendlichen, die mitspielten

In Bezug auf die Rolle der anderen Jugendlichen während der Spielsessions (Tabelle 25 der Anhänge und Schaubild 13) betonten die Jugendlichen und Betreuer:innen vor allem, dass die Jugendlichen sich gegenseitig Dinge rund um die Spiele beigebracht haben.

Hervorzuheben ist, dass auch hier alle Durchschnittswerte der Betreuer:innen höher sind als die der Jugendlichen. Die Betreuer:innen geben auch an, dass die Jugendlichen ihre Teilnahme an den Spielsitzungen positiv bewerten. Dies war ein Item, das nur von den Fachkräften beantwortet wurde. Es zeigt sich, dass Jugendliche aus Polen die höchsten Werte angegeben haben, gefolgt von denen aus Katalonien und Deutschland. Die höchsten Werte bei den Fachkräften kommen aus Katalonien, gefolgt von denen aus Polen und Deutschland.

Grafik 6. Im Allgemeinen spielen die anderen Jugendlichen, die... (Mittelwert)



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig

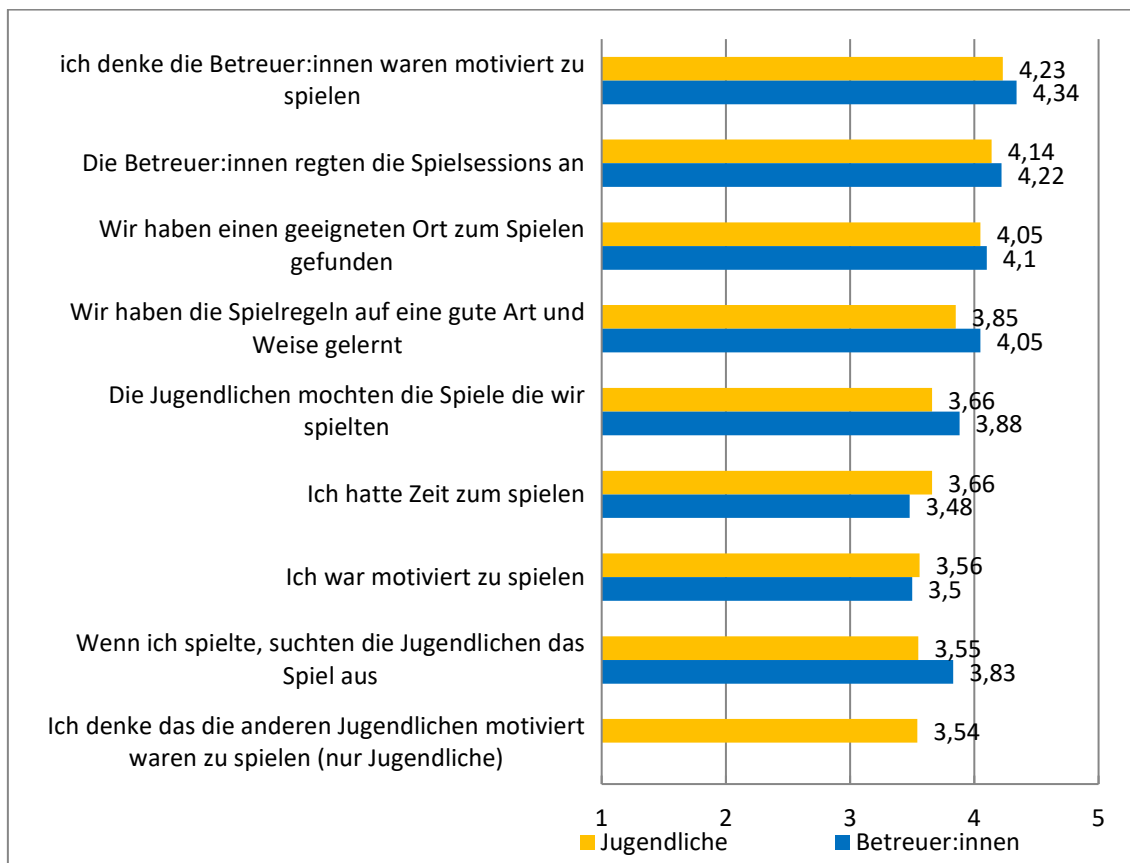


Name der Folie im Bericht: Dinge, die passiert sind (1 und 2)

### g) Aspekte, die bei Brettspielsitzungen zu bewerten sind: Stärken und Schwächen

In Bezug auf die Ereignisse während der Spielsessions (Tabelle 26 im Anhang und Schaubilder 14 und 15) betonen Jugendliche und Betreuer:innen vor allem, dass die Betreuer:innen zum Spielen motiviert waren. Sie betonen auch, dass es in der Regel die Fachkräfte waren, die die Spielsitzungen initiierten.

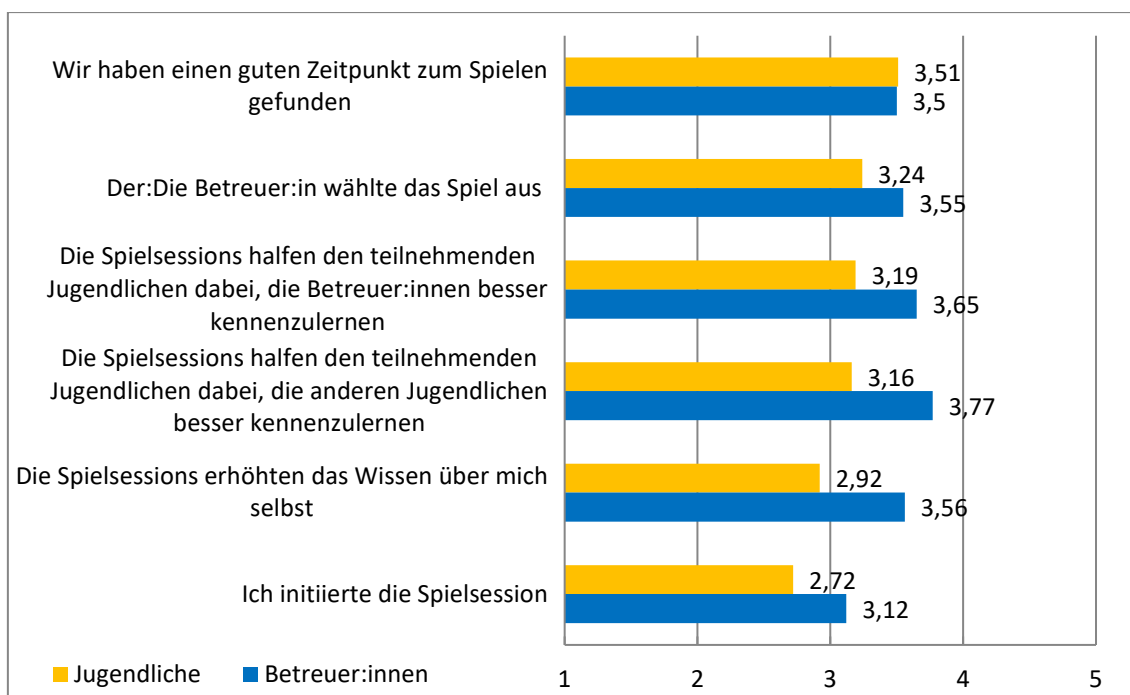
Grafik 7. Wie oft ist das Folgende passiert? (Mittelwert)



5-Punkte-Skala von 1 = Überhaupt nicht bis 5 = Völlig

Im Gegensatz dazu (Abbildung 15) stimmen Jugendliche und Betreuer:innen darin überein, dass Jugendliche seltener Spielrunden initiieren.

Grafik 8. Wie oft ist das Folgende passiert? (Mittelwert)



5-Punkte-Skala von 1 = nie bis 5 = täglich oder fast täglich



Es gab einige Fragen, die nur an die Betreuer:innen gerichtet wurden. Sie gaben hier z.B. an, dass es unterschiedliche Präferenzen hinsichtlich der Spiele gab, dass der Zeitraum/zeitlichen Kapazitäten zum Erklären der Spiele teils stark variierte, die Regeln unterschiedlich schwer zu erklären waren oder die Jugendlichen teils andere Freizeitpräferenzen hatten bzw. nicht spielen wollten. In Bezug auf den letzten Punkt gaben die Betreuer:innen aus Katalonien an, dass dies am häufigsten der Fall war, gefolgt von denen aus Deutschland und Polen. Die Jugendlichen aus Polen gaben an, dass die oben genannten Handlungen häufiger vorkommen als die aus Deutschland und Katalonien. Wie bei den meisten Ergebnissen der Projektevaluation sind die Zustimmungswerte der Pädagog:innen im Allgemeinen höher als die der Jugendlichen (in diesem Fall gaben die Betreuer:innen an, dass die genannten Vorkommnisse häufiger stattgefunden haben als die Jugendlichen dies berichten).



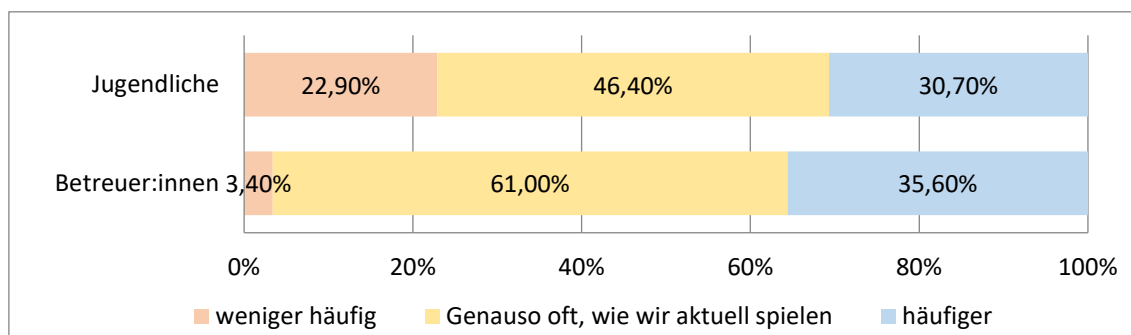
Name der Folie im Bericht: **Blick in die Zukunft**

### h) Blick in die Zukunft: Häufigkeit und Dauer der Sitzungen

Wie aus Tabelle 27 der Anhänge und Schaubild 16 hervorgeht, ist etwa die Hälfte der Betreuer:innen und Jugendlichen der Ansicht, dass sie in Zukunft weiterhin so spielen sollten wie bisher, und ein Drittel ist der Meinung, dass sie häufiger spielen sollten.

Nach Ländern betrachtet, würde die Hälfte der Betreuer:innen in Katalonien gerne öfter spielen, während in Polen die meisten Betreuer:innen weiterhin so oft spielen möchten wie im Pilotprojekt. In Deutschland würde die Hälfte der Betreuer:innen auch weiterhin wöchentlich spielen. Dies stimmt mit den Vorstellungen der Jugendlichen der drei Länder überein, obwohl in Katalonien ein Drittel sagt, dass sie weniger oft spielen würden.

Grafik 9. *Wir sollten spielen... (%)*

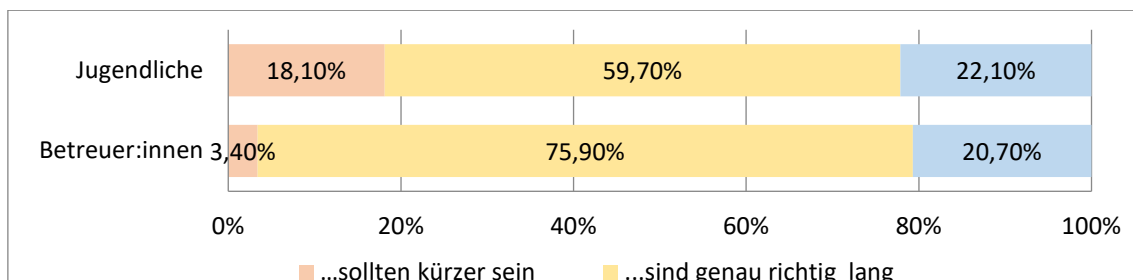


Es ist darauf hinzuweisen, dass jede:r Teilnehmer:in, jede WG und jedes Land eine leicht unterschiedliche Spielhäufigkeit aufweist (dieser Aspekt wird im folgenden Abschnitt ausführlicher behandelt). In diesem Sinne zeigt der Power-BI-Bericht, dass Teilnehmer:innen, die seltener spielen, zu einem höheren Prozentsatz angeben, dass sie öfter spielen sollten. Andererseits gaben diejenigen, die normalerweise häufiger spielen, an, dass sie auch weiterhin so oft spielen würden wie bisher.

Tabelle 28 in den Anhängen und Schaubild 17 zeigen, dass die Mehrheit der Betreuer:innen und die Hälfte der Jugendlichen der Meinung sind, dass die Spielsessions in Zukunft ähnlich lange dauern sollten, wie die während des Projekts. Die drei Länder geben zu diesem Aspekt ähnliche

Antworten, obwohl die Jugendlichen aus Polen angaben, dass sie die Spielsessions in Zukunft gerne länger hätten.

Grafik 10. Die Sitzungen sollten dauern... (%)

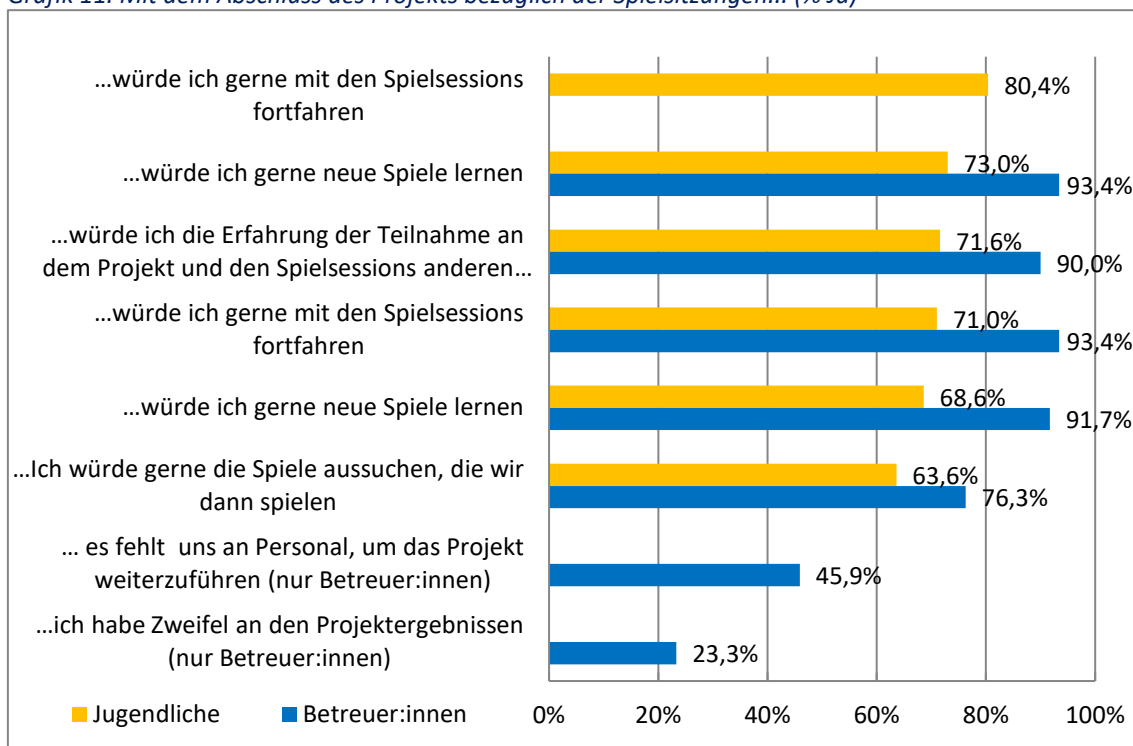


Name der Folie im Bericht: **Zu den Spielsessions**

### i) Blick in die Zukunft: Zu berücksichtigende Aspekte

Im Allgemeinen haben die Betreuer:innen mehrheitlich höhere Erwartungen an die künftige Entwicklung des Projekts und stimmen auch mit  $\frac{3}{4}$  der Jugendlichen überein, vor allem in Bezug auf ihre Wünsche: Weiterhin neue Spiele zu lernen, sie würden die Erfahrung der Teilnahme am Projekt anderen Jugendlichen oder Einrichtungen empfehlen, sie würden die Brettspielsitzungen gerne fortsetzen, sie würden auch gerne weiterhin dieselben Spiele spielen sowie die Spiele auswählen können (Tabelle 29 der Anhänge und Schaubild 18).

Grafik 11. Mit dem Abschluss des Projekts bezüglich der Spielsitzungen... (% Ja)



Es ist anzumerken, dass die Mehrheit der Jugendlichen angab, dass sie weiterhin mit denselben Betreuer:innen spielen möchten. Ebenso sagen 45,9 % der Fachkräfte, dass es an Personal fehlt, um das Projekt fortzuführen, und nur 23,3 % der Betreuer:innen gaben an, dass sie Zweifel an den Ergebnissen des Projekts haben. Analysiert man die Ergebnisse nach den verschiedenen

Ländern, so sind in Polen mehr Teilnehmer:innen für die Förderung des Projekts, gefolgt von den Teilnehmer:innen aus Deutschland und Katalonien.

#### 4.2.2 Quantitative Ergebnisse aus den Wochenberichten



##### Name des Power BI-Formulars: Ergebnisse der wöchentlichen Berichte

Es folgt eine Analyse der Antworten auf die wöchentlichen Berichte, die von den Betreuer:innen nach jeder Spielsitzung ausgefüllt wurden. Tabelle 30 in den Anhängen zeigt die Anzahl der Berichte, die von den einzelnen Wohngruppen eingesandt wurden. Es sei daran erinnert, dass in Katalonien die Antworten von 9 Wohngruppen, in Polen die von sechs Wohngruppen und in Deutschland aus zehn verschiedenen Wohngruppen analysiert wurden.



##### Name der Folie im Bericht: Brettspiele 1 und Brettspiele 2

Die Tabellen 31 und 32 in den Anhängen zeigen die Spiele, die während der Sitzungen gespielt wurden. Zunächst sind die speziell für das Pilotprojekt ausgewählten Spiele aufgeführt, dann die Spiele, die während des Pilotprojekts gespielt wurden, obwohl sie nicht in den Leitlinien für Brettspiele enthalten sind.

Es ist zu erkennen, dass die drei meistgespielten Spiele im Leitfaden Spot it (102 gemeldete Spielepartien), Sushi Go (84 Spielepartien) und Virus (83 Spielepartien) waren. Wenn wir die Ergebnisse nach Ländern analysieren, können wir Folgendes feststellen:

- In Katalonien ist das meistgespielte Spiel Virus, gefolgt von Jungle Speed und Ghost Blitz.
- In Polen ist das meistgespielte Spiel Spot it, gefolgt von 6 Nimmt und Sushi Go.
- In Deutschland ist es ebenfalls Spot it, gefolgt von Ticket to Ride und Ghost Blitz.

Es ist zu bedenken, dass nicht jede Wohngruppe über alle im Projekt enthaltenen Spiele verfügte, so dass es Einrichtungen gab, die einige Spiele nicht gespielt haben. Um sicherzustellen, dass alle Wohngruppen die Möglichkeit erhielten so viele Spiele wie möglich zu spielen, tauschten die WGs in jedem Land die Spiele, wann immer dies möglich war. Darüber hinaus ist zu erwähnen, dass einige Spiele in Deutschland nicht erworben werden konnten, da sie in diesem Land nicht verfügbar waren. Alternativ wurde daher festgelegt „Piraten Kapern“ zu verwenden. In diesem Zusammenhang ist erwähnenswert, dass 34 Partien dieses Spiels aus Deutschland gemeldet wurden; damit war es in Deutschland das am zweithäufigsten gespielte Spiel, auch wenn es nicht in den Brettspilleitlinien enthalten ist.

Von den Spielen, die ebenfalls gemeldet wurden, obwohl sie nicht im Leitlinien enthalten sind, wurde 22 x UNO (und 19 von UNO Flip), 15 x Mensch ärgere dich nicht und 13 x Mikado gespielt. Unter den gespielten Spielen, die nicht in der Liste enthalten sind, gibt es moderne Spiele wie Arna Tramposa und andere, eher klassische Spiele wie Monopoly.

Es ist erwähnenswert, dass in einigen Sitzungen mehr als ein Spiel gespielt wurde, sodass wir in den wöchentlichen Berichten hauptsächlich die Zufriedenheit mit der Sitzung im Allgemeinen

und nicht so sehr mit jedem einzelnen Spiel im Besonderen bewertet haben. Einige Betreuer:innen gaben jedoch Auskunft über die Bewertung der einzelnen Spiele.

Für weitere Informationen über die Spiele können Sie den Brettspieleitlinien (IO1) hinzuziehen. Dort finden Sie Angaben zur/zum Autor:in des jeweiligen Spiels, zum Originalverlag, zur Spieldauer, zur Anzahl der Spieler:innen, zum geeigneten Alter, zur Größe der Schachtel, zur Spieldynamik, zur Komplexität der Regeln und zu den angewandten Fähigkeiten. Darüber hinaus gibt es ein Bild des Spiels, eine kurze Zusammenfassung des Spiels und einige weitere Anmerkungen.

Was die Monate des Pilotprojekts anbelangt (Tabelle 33, siehe Anhänge), so wurden die meisten Spiele im März (107 Spielpartien), im November (106 Spielpartien, da in diesem Monat das Pilotprojekt in den meisten Einrichtungen begann) und im Januar (104 Spielpartien) gespielt. Was die Dauer der Spiele betrifft (Tabelle 34, siehe Anhänge), so dauerten 41,4 % eine Stunde, 24,5 % eine halbe Stunde und 21,6 % eineinhalb Stunden. Es gab nur wenige Spiele, die zwei Stunden oder länger dauerten, aber laut dem Power-BI-Bericht ist festzustellen, dass die längeren Spiele tendenziell eine bessere Bewertung erhalten als die kürzeren.

94,6 % der Brettspielsitzungen fanden in Wohngruppen statt (Tabelle 35, siehe Anhänge). Die meisten Spiele, außerhalb der WG-Innenräume (Garten etc.), wurden in Deutschland gespielt (9,3 % der Spiele). Der Power-BI-Bericht zeigt auch, dass Spiele, die außerhalb der WG-Innenräume gespielt wurden, insgesamt besser bewertet wurden (sowohl von den Jugendlichen als auch von den Betreuer:innen).



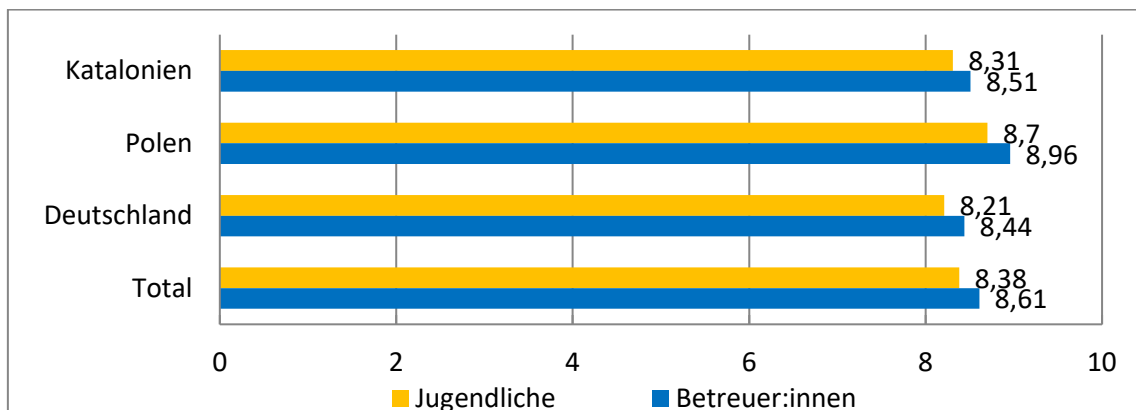
Name der Folie im Bericht: **Spielsessions**

Die Anzahl der Personen, die an den einzelnen Spielen teilnahmen variierte (Tabellen 36 und 37, siehe Anhänge), wobei an 24,8 % der Spiele 2 Jugendliche und an 20,2 % 3 Jugendliche teilnahmen. Was die Anzahl der teilnehmenden Betreuer:innen angeht, so spielte bei mehr als der Hälfte der Spiele (57,3 %) ein:e Betreuer:in mit, bei 36,9 % der Spiele waren es zwei. Es ist anzumerken, dass es unter den Jugendlichen oft einige gab, die am Pilotprojekt teilgenommen

haben, und andere, die nicht dabei waren. Während des Pilotprojekts war es üblich, Spiele mit einer geringeren Anzahl von Jugendlichen zu spielen.

Die Zufriedenheit der Jugendlichen und Betreuer:innen mit den Spielsessions war im Allgemeinen in allen drei Ländern hoch. Alle Durchschnittswerte liegen zwischen 8 und 9 (Tabelle 38 in den Anhängen und Schaubild 19).

Grafik 12. Zufriedenheit mit den Spielsessions (Mittelwert)



11-Punkte-Skala von 0 = Überhaupt nicht zufrieden bis 10 = Vollkommen zufrieden

Im folgenden Abschnitt werden die qualitativen Antworten analysiert, die Betreuer:innen und Jugendliche zu den Wochenberichten gegeben haben.

#### 4.2.3 Qualitative Ergebnisse von Fragebögen und Wochenberichten

Als Hauptthesen der qualitativen Ergebnisse kann gesagt werden, dass:

- Positive Aussagen überwiegen gegenüber negativen, und es besteht eine Übereinstimmung mit den quantitativen Daten.
- Brettspiele haben einen positiven Einfluss auf Jugendliche: Wohlbefinden, Beziehungen, etc.
- Brettspiele brauchen ein spezifisches Umfeld: Es wurden einige Bedingungen identifiziert, die bei der Entwicklung der Spielsitzungen berücksichtigt werden müssen.

##### a) Positive Aspekte

Bei der Analyse der qualitativen Antworten auf die Frage, was den Teilnehmer:innen an dem Projekt am besten gefallen hat, ob sie anderen Personen die Teilnahme daran empfehlen würden und den allgemeinen Kommentaren zu den Spielsitzungen, wurden die Ergebnisse in die folgenden Blöcke eingeteilt: I) Spaß beim Spielen von Brettspielen, II) Gruppenzusammenhalt, Atmosphäre und gute Beziehungen, III) Lernen während der Spiele, IV) sozialpädagogische Maßnahmen, die sich aus den Spielen ergeben. Unten sehen Sie die Hauptthemen innerhalb der einzelnen Kategorienblöcke:

##### Viel Spaß beim Spielen von Brettspielen

- ✓ Spaß haben
- ✓ Aktivität gegen Langeweile

##### Gruppenzusammenhalt, Atmosphäre und gute Beziehungen

- ✓ Beziehungen zwischen Jugendlichen/ mit ihren Mitarbeiter:innen

- ✓ Eine andere oder neue Tätigkeit ausüben
- ✓ Raum- und Zeitqualität
- ✓ Die positiven Aspekte des Spielens
- ✓ Sich von der Technik abkoppeln

- ✓ Nähe der Betreuer:innen/ Um Jugendliche besser kennenzulernen
- ✓ Zusammenleben
- ✓ Zusammenarbeit
- ✓ Positive Atmosphäre
- ✓ Zeit zum Entspannen

#### Lerninhalte

- ✓ Denken und Lernen
- ✓ Engagement
- ✓ Kreativität
- ✓ Motivation
- ✓ Zeit haben, um zu verstehen
- ✓ Neue Spiele lernen

#### Sozialpädagogische Maßnahmen

- ✓ Bildungsstrategien
- ✓ Zur Förderung des Wohlbefindens
- ✓ Strategien zur Bewältigung von Beziehungskonflikten
- ✓ Mehr Zeit zum Spielen mit der Familie
- ✓ In der Nachhilfe eingesetzt

Nachfolgend finden Sie einige Beispiele von Textzitat, die diesen vier Blöcken positiver Aspekte entsprechen:

**i) Viel Spaß beim  
Spielen  
von Brettspielen**

**Zitat**

✓ <b>Spaß haben</b>	<i>Es hat Spaß gemacht. Ein schnelles und unterhaltsames Spiel. Alle waren motiviert. Man merkt, dass sie schon mal gespielt haben und dass es ihnen gefällt (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Aktivität gegen Langeweile</b>	<i>Ich spiele lieber, als mich zu langweilen (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Eine andere oder neue Tätigkeit ausüben</b>	<i>Bereitschaft, neue Spiele zu entdecken. (Jugendliche:r) Möglichkeiten, die Zeit auf andere Weise zu verbringen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Qualität in Raum und Zeit</b>	<i>Zeit mit Betreuer:innen (Jugendliche:r) Qualitätszeit mit Jugendlichen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Die positiven Aspekte des Spielens</b>	<i>Spiele machen den Kopf frei und lassen uns die alltäglichen Dinge vergessen (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Abkopplung von Technologien</b>	<i>Weil es eine Möglichkeit ist, sich von anderen Dingen, wie z.B. der Technologie, zu lösen, und weil es eine Möglichkeit ist, eine Beziehung von Mensch zu Mensch herzustellen (Betreuer:in)</i>

**ii) Lerninhalte**

**Zitat**

✓ <b>Denken und Lernen</b>	<i>Entwicklung von Strategien, Denken, Gruppenintegration, logisches Denken (Betreuer:in) Weil sie mein Gedächtnis und meine Logik entwickeln (Jugendliche:r) Die Möglichkeit, über das Spiel nachzudenken, zu lernen, einen Ausweg aus einer Situation zu finden und schnell zu denken (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Engagement</b>	<i>Was mir an den Spielsitzungen am besten gefallen hat, war das Engagement. (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Kreativität</b>	<i>Ich spiele gerne Brettspiele, weil sie meine Vorstellungskraft entwickeln, mich lehren, kreativ zu sein, und weil sie manchmal auch Spaß machen. (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Motivation</b>	<i>Die Jugendlichen waren sehr motiviert, sie äußerten, dass das Spiel dynamisch sei (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Zeit haben, um zu verstehen</b>	<i>Die Spielsitzung läuft gut, auch wenn es am Anfang schwer zu verstehen ist. Sobald sie die Dynamik des Spiels verstanden haben, macht es ihnen Spaß und es entsteht eine sehr angenehme Atmosphäre (Betreuer:in) Die Regeln eines neuen Spiels wurden mir erklärt und ich konnte mitspielen (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Neue Spiele lernen</b>	<i>Die Spiele, die wir haben, sind sehr interessant, und das hat uns geholfen, neue Spiele zu finden (Betreuer:in)</i>

iii)

**Gruppenzusammenhalt,  
Atmosphäre und gute  
Beziehungen**

**Zitat**

<p>✓ <b>Beziehungen zwischen Jugendlichen/ mit ihren Betreuer:innen</b></p>	<p><i>Ich fand es gut, dass die Erwachsenen mit uns gespielt haben und es hat Spaß gemacht (Jugendliche:r)</i> <i>Man kann Zeit miteinander verbringen und andere Leute kennenlernen (Jugendliche:r)</i> <i>Mit Jugendlichen zusammen zu sein, neue Spiele kennen zu lernen, mit Jugendlichen in einer anderen Umgebung zu sein (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Nähe der Betreuer:innen/ Jugendliche besser kennenlernen</b></p>	<p><i>Eine Möglichkeit, sich zu entspannen und die Jugendlichen besser kennenzulernen (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Zusammen leben</b></p>	<p><i>Zusammenleben und gute Laune (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Kooperation</b></p>	<p><i>Zusammenarbeit, Motivation und Beteiligung (Jugendliche:r)</i></p>
<p>✓ <b>Positive Atmosphäre</b></p>	<p><i>Atmosphäre der gegenseitigen Hilfe unter den Teilnehmern (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Zeit zum Entspannen</b></p>	<p><i>Eine Möglichkeit, sich zu entspannen, sich zu lockern (Jugendliche:r).</i> <i>Die gemeinsame Zeit mit den Kindern und Jugendlichen hat eine entspannte Atmosphäre geschaffen, die es uns ermöglicht hat, uns gegenseitig kennenzulernen. (Betreuer:in)</i></p>

**iv) Sozialpädagogische  
Maßnahmen**

**Zitat**

<p>✓ <b>Bildungsstrategien</b></p>	<p><i>An regnerischen Tagen ist Spielen immer die beste Option, um Bildschirme und Konfrontationen zu vermeiden! Dieser Nachmittag hat viel Spaß gemacht (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Förderung des Wohlbefindens</b></p>	<p><i>Weil wir heutzutage in einer Welt leben, in der die tägliche Routine immer mehr unserer Zeit in Anspruch nimmt, und Brettspiele zu spielen bedeutet für mich, eine Pause zu machen, abzuschalten, bewusst Zeit mit der anderen Person zu verbringen, die Bildschirme beiseite zu lassen, sich auf das Hier und Jetzt zu konzentrieren (Betreuer:in)</i></p>
<p>✓ <b>Strategien zur Bewältigung von Beziehungskonflikten</b></p>	<p><i>Im Allgemeinen herrschte eine gute Atmosphäre, aber es entstand ein Konkurrenzkampf und die Rolle des Betreuer:innens war notwendig, um diese Momente zu managen. Es sollte auch beachtet werden, dass jeder die Regeln und die Entwicklung des Spiels verstehen muss, damit es gut funktioniert. Dennoch war die Bewertung durch alle sehr positiv, und die Teilnehmer freuen sich darauf, wieder zu</i></p>



	<i>spielen. Der Freizeitnachmittag ging schnell vorbei und war angenehm (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Mehr Zeit zum Spielen mit der Familie</b>	<i>Denn wenn ich mit meiner Familie spiele, habe ich mehr Spaß (Jugendliche:r). Das Spiel wird genutzt, um Familienbesuche zu begleiten (Betreuer:in)</i>
✓ <b>In der Nachhilfe verwendet</b>	<i>Das Spiel wird im Rahmen der Dynamik der Nachhilfe eingesetzt (Betreuer:in)</i>

## b) Negative Aspekte

Bei der Analyse der qualitativen Antworten zu den am wenigsten geschätzten Aspekten des Projekts und den allgemeinen Kommentaren zu den Spielsitzungen stellen wir folgende Ergebnisblöcke fest, die in die folgenden Kategorien eingeteilt sind: I) Aufgetretene Konflikte, II) Negative Eigenschaften der Spiele, III) Aufkommen negativer Emotionen, IV) andere Aspekte. Unten sehen Sie die Hauptthemen innerhalb der einzelnen Kategorienblöcke:

### Beziehungen und Konflikte

- ✓ Jemand, der die Dynamik bricht
- ✓ Streitereien und Konflikte
- ✓ Sie regen sich zu sehr auf und haben Schwierigkeiten, ihre Gefühle zu kontrollieren
- ✓ Wird benutzt, um der anderen Person zu schaden
- ✓ Wenn es sich um eine heterogene Gruppe handelt
- ✓ Ständige Aufforderung, das Mobiltelefon liegen zu lassen

### Merkmale der Spiele

- ✓ Sie mögen allgemein keine Brettspiele
- ✓ Sie spielen nicht gerne ein bestimmtes Spiel
- ✓ Wenige Spiele
- ✓ Spieler:innen, die nicht wissen, wie man spielt
- ✓ Schwierigkeit, die Regeln zu lernen
- ✓ Wenig Zeit haben
- ✓ Sich an den Rhythmus der anderen Leute anpassen
- ✓ Nicht passend zum Zweck
- ✓ Nicht genügend Spieler:innen für ein bestimmtes Spiel
- ✓ Probleme mit der Sprache (Migrant:innen)

### Negative Emotionen

- ✓ Wenn sie verlieren/ Nicht wissen, wie sie verlieren sollen
- ✓ Ich gebe nicht gerne Ratschläge
- ✓ Die Jugendlichen zum Spielen motivieren müssen
- ✓ Zum Spielen gezwungen werden
- ✓ Durch eine Pflichtveranstaltung
- ✓ Es ist sehr laut während des Spiels

### Andere Aspekte

- ✓ Keine Zeit zum Spielen haben
- ✓ Betreuer:innen nicht (ausreichend) ausgebildet

Im Folgenden finden Sie einige Beispiele von Textzitat, die diesen vier Blöcken negativer Aspekte entsprechen:

<b>I) Beziehungen, Konflikte</b>	<b>Zitat</b>
✓ <b>Jemand, der die Dynamik bricht</b>	<i>Ein Kollege, der die Dynamik bricht (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Streiterein und Konflikte</b>	<i>Manchmal beleidigen sie andere Teilnehmer (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Sie regen sich zu sehr auf und haben Schwierigkeiten, ihre Gefühle zu kontrollieren.</b>	<i>Die aktiveren Spiele, wie z. B. Jungle Speed, führen dazu, dass einige Jugendliche leicht erregt sind und Schwierigkeiten haben, ihre Emotionen, die sie während des Spiels empfinden, auf kohärente und ausgewogene Weise zu steuern (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Wird verwendet, um der anderen Person zu schaden</b>	<i>Einer der Jungen ist der Meinung, dass dieses Spiel auch dazu dient, um dem Gegner zu schaden (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Wenn es sich um eine heterogene Gruppe handelt</b>	<i>Wenn es sehr heterogene Gruppen gibt, ist die Dynamik des Spiels manchmal schwierig. - Wenn einige Jugendliche eine Runde verlieren oder verloren haben, sind sie frustriert und wollen das Spiel aufgeben (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Ständige Aufforderung, das Mobiltelefon wegzulegen</b>	<i>Was ich am wenigsten mochte, war, als der Betreuer ans Telefon der WG gehen musste und wir für eine Weile mit dem Spielen aufhören mussten (Jugendliche:r)</i>

<b>II) Negative Emotionen</b>	<b>Zitat</b>
✓ <b>Wenn sie verlieren/ Nicht wissen, wie sie verlieren sollen</b>	<i>Wenn jemand ging, weil er verlor (Jugendlich:er) Die Jugendlichen hatten Spaß, wenn alles gut lief. Wenn sie anfangen, das "Leben" zu verlieren, wurden sie entmutigt und ärgerten sich (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Ich gebe nicht gerne Ratschläge</b>	<i>Ratschläge erteilen (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Die Jugendlichen müssen zum Spielen motiviert werden</b>	<i>Es gab Zeiten, in denen die Jugendlichen nicht motiviert waren und es schwierig war, sie in das Spiel einzubeziehen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Zum Spielen gezwungen werden</b>	<i>Das Gefühl, mindestens einmal pro Woche spielen zu müssen und die Jugendlichen zum Spielen zu ermutigen oder sogar zu überreden (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Aufgrund einer obligatorischen Tätigkeit</b>	<i>Der Druck, regelmäßig spielen zu müssen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>There is a lot of noise during the game</b>	<i>Ich wusste wegen des Lärms nicht, wie ich spielen sollte (Jugendliche:r) Lärm und überflüssige Gespräche (Betreuer:in)</i>

III) Merkmale der Spiele	Zitat
✓ <b>Sie mögen keine Brettspiele</b>	<i>Im Allgemeinen mag ich keine Brettspiele (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Keine Lust auf ein bestimmtes Spiel</b>	<i>Ich mag das Brettspiel nicht (Jugendliche:r) Wenn Jugendliche das Spiel nicht mochten und schlechte Laune hatten und die anderen Jugendlichen damit beeinflussten (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Wenige Spiele</b>	<i>Wenige Spiele (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Spieler, die nicht wissen, wie man spielt</b>	<i>Die Kleinen wussten oft nicht, wie sie spielen sollten (Jugendliche:r)</i>
✓ <b>Schwierigkeit, die Regeln zu lernen</b>	<i>Ich habe die Regeln nicht verstanden und die Kinder waren verärgert (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Wenig Zeit haben</b>	<i>Ich hatte nicht genug Zeit, um mich nur dem Brettspiel zu widmen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Sich an den Rhythmus der anderen Leute anpassen</b>	<i>Ein Jugendlicher war zu langsam, um die Regeln zu lernen oder Entscheidungen zu treffen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Langweilige Aktivität</b>	<i>Weil es mir langweilig vorkommt und ich den Sinn nicht finde. Lenkt mich nicht ab (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Nicht genügend Mitspieler für ein bestimmtes Spiel</b>	<i>Viele Spiele waren nur für vier Personen (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Probleme mit der Sprache (Migranten)</b>	<i>Es gab Zeiten, in denen keine Zeit war, neue Spiele zu übersetzen und zu lernen (Betreuer:in)</i>

IV) Andere Aspekte	Zitat
✓ <b>Keine Zeit zum Spielen haben</b>	<i>Zeitmangel für Spiele, schulische Verpflichtungen (Betreuer:in) Leider konnte die Spielstunde in dieser Woche nicht stattfinden, weil die Jugendlichen andere Pläne hatten oder noch nichts für die Schule gemacht hatten (Betreuer:in)</i>
✓ <b>Betreuer:innen nicht ausgebildet</b>	<i>Der Betreuer:ist nicht ausgebildet (als Spielanleiter) (Betreuer)</i>

## 5. Schlussfolgerungen und Empfehlungen

Abschließend ist es notwendig den Kontext zu erwähnen, in dem die Evaluation des Pilotprojekts durchgeführt wurde sowie das verwendete Evaluationsdesign, um die erzielten Ergebnisse zu verstehen. Zudem werden die wichtigsten Schlussfolgerungen hervorgehoben, die einerseits auf den Ergebnissen des Prä- und Post-Tests und andererseits auf den Bewertungen der Spielsessions durch die Jugendlichen und Betreuer:innen beruhen. Abschließend werden

Empfehlungen für die Fortführung des Projekts gegeben, und zwar sowohl im Hinblick auf die Zufriedenheit der Betreuer:innen und der Jugendlichen mit dem Projekt als auch im Hinblick auf das Potenzial des Projekts, positive Veränderungen im Leben der Jugendlichen in den Wohngruppen zu bewirken, die mittelfristig beobachtet werden müssen, wenn das Projekt weitergeführt wird.

### 5.1. Überlegungen zur Methode und zum Kontext des Pilotprojekts

Um die Ergebnisse zu verstehen, müssen die folgenden Aspekte hervorgehoben werden:

- Die Arbeit mit verschiedenen Ländern und Organisationen, Sprachen und kulturellen Aspekten stellt eine große Herausforderung für einen Evaluierungsprozess dar.
- Darüber hinaus ist die Arbeit mit den Hilfesystemen aufgrund der persönlichen und familiären Situation der Jugendlichen, in diesem Fall in der stationären Betreuung, aber auch aufgrund der Instabilität des Personals, der unter Druck arbeitenden Fachkräfte, der Arbeitsbelastung und der Verhältnisse immer komplex.
- Es sollte erwähnt werden, dass die Studie zum größten Teil bzw. fast komplett während des Covid-19-Pandemie durchgeführt wurde, was sich auf Mobilitätseinschränkungen, Isolierung, Personalmangel und ein Gefühl der Unsicherheit auswirkt.
- Andererseits waren den Ergebnissen zufolge nicht alle Wohngruppen auf die gleiche Weise betroffen. Es wurde festgestellt, dass sich einige Wohngruppen aufgrund mangelnder Motivation, fehlenden Engagements oder Schwierigkeiten bei der Organisation der Brettspielsitzungen weniger beteiligt fühlten.
- Das Dilemma, zwischen den Ländern zu vergleichen oder die Daten als Ganzes zu analysieren, ist nicht leicht zu lösen, denn jede Option hat ihre Grenzen und Stärken. Wenn wir die Daten pro Land analysieren, kommen wir der Situation in jedem Land näher, verlieren aber an Stichprobengröße. Wenn wir die Daten dagegen als Ganzes analysieren, ist die Stichprobe größer, aber auch die Vielfalt innerhalb der Stichprobe.
- Schließlich müssen wir uns darüber im Klaren sein, dass einige Auswirkungen erst mittel- oder langfristig zu beobachten sind, so dass es noch zu früh ist, eine Schlussfolgerung zu ziehen.

### 5.2 Schlussfolgerungen in Bezug auf die Ergebnisse des Prä- und des Pos-Tests

In Bezug auf die Ergebnisse des Prä-Tests und des Post-Tests lautet die erste Frage, die entsprechend den Projektzielen zu stellen ist: Ist es dem Pilotprojekt gelungen, die Fähigkeiten, das subjektive Wohlbefinden und die Beziehungen der Jugendlichen in den Wohngruppen zu verbessern? Die Antwort auf diese Frage ist dreifach:

- Nach Ansicht der Betreuer:innen ist die Antwort positiv und deutet auf eine Verbesserung in allen Bereichen hin: die kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten der jungen Menschen, ihr subjektives Wohlbefinden und eine Verbesserung der Beziehungen zwischen Betreuer:innen und Gleichaltrigen.
- Bezüglich der Wahrnehmung der Jugendlichen, sind in einigen Bereichen (nach dem Pilotprojekt) keine großen Veränderungen bemerkbar.

- Allerdings zeigten die Jugendlichen im Prä-Test höhere Werte in Bezug auf sich selbst im Vergleich zu den von den Betreuer:innen gemachten Zuschreibungen.
- Die Verbesserung der Einschätzungen der Fachkräfte im Post-Test führte zu einer Angleichung der Werte an die der Jugendlichen.

Es gibt positive Aspekte, die in Bezug auf diese Ergebnisse hervorzuheben sind, da die Bedeutung des gemeinsamen Spielens mit den Jugendlichen dazu geführt hat, dass die Betreuer:innen I) sie besser kennen und II) sie in einem positiven Kontext besser kennenlernen, was ihre Erwartungen und positiven Ansichten über sie erhöht. Die Verbesserung der Wahrnehmung, die sie von den Jugendlichen haben, ist an sich schon ein wichtiges positives Ergebnis.

Andererseits ist die hohe Bewertung der Beziehung zwischen Betreuer:innen und Jugendlichen, die beide in Bezug auf die Zufriedenheit abgeben, ebenfalls ein positives Ergebnis. Die Anerkennung der Bindungen und der Rolle der Fachkräfte, die mit betreuten Jugendlichen arbeiten, wird nicht immer gewürdigt. In diesem Projekt ist dies der Fall!

#### **Es werden auch nachdenklich stimmende Ergebnisse veröffentlicht:**

- Die emotionalen Fähigkeiten werden im Vergleich zu den kognitiven und sozialen Fähigkeiten am wenigsten gut bewertet.
- Die von den Jugendlichen geäußerte Lebenszufriedenheit mit den verschiedenen Bereichen ihres Lebens ist im Allgemeinen sehr gering, was über das Projekt hinaus Anlass zur Sorge geben sollte.
- Die Beziehungen zwischen Gleichaltrigen in Wohngruppen sind oft problematisch. Das Erkennen dieser Probleme ist bereits ein erster Schritt, um die Verbesserungen und Schlüsselpunkte, die in der beruflichen Praxis zu berücksichtigen sind, in Angriff zu nehmen. Im letzten Teil über die Empfehlungen werden diese Aspekte behandelt.

#### **5.2.1 Schlussfolgerungen zur Bewertung und Zufriedenheit mit dem Projekt**

Anschließend werden verschiedene spezifische Schlussfolgerungen formuliert, die im Allgemeinen die positiven Auswirkungen der Ausübung des Rechts auf Spiel für Jugendliche begründen. Außerdem werden einige Orientierungen aufgezeigt, um die Spielkultur in Wohngruppen weiter zu fördern und zu erhalten. Alle diese Schlussfolgerungen sind nach Themen gruppiert, die alle miteinander verbunden sind.

#### **5.2.2 Spielen als Freizeitressource, die Zufriedenheit schafft**

Sowohl die Jugendlichen als auch die Betreuer:innen äußerten ihre Zufriedenheit mit den Spielsessions. Es ist wichtig festzustellen, dass die positiven Aspekte gegenüber den negativen überwiegen und dass die quantitativen und qualitativen Ergebnisse in dieser Richtung kohärent sind.

Gleichzeitig gibt es eine Übereinstimmung in Bezug auf die Zufriedenheit mit diesem Pilotprojekt, da die Teilnehmer:innen, die am häufigsten gespielt haben - sowohl Erwachsene als auch Jugendliche - diejenigen sind, die eine positivere Bewertung der Erfahrung abgeben. Es

ist auch bezeichnend, dass die Jugendlichen die offenen Fragen in den Fragebögen beantworten wollten.

Es ist wichtig festzustellen, dass die Spielsessions in unterschiedlichen Kontexten stattfanden, jedoch gemeinsame Elemente aufwiesen: Sie fanden mit einer gewissen Häufigkeit - wöchentlich oder vierzehntägig - und mit einer positiven und wohlwollenden Einstellung seitens der pädagogischen Teams statt, was anschließend von den Jugendlichen anerkannt wurde. Ein gemeinsamer Aspekt der Jugendlichen war das Vertrauen, das sie den Betreuer:innen entgegenbrachten, wenn es darum ging, die Sitzungen anzuregen und die Vielzahl der entstandenen Situationen zu bewältigen.

Diese Planung und dieses Engagement haben es ermöglicht, die spielerische Dimension der Spiele zu erkennen, in denen die Elemente "Raum" und "Zeit" miteinander verbunden sind. Die Jugendlichen bewerten die Spiele positiv, weil sie sie als nützliche Ressource für ihre Gegenwart ("das Hier und Jetzt") empfunden haben, in der eine spielerische Aktivität eine positive Aneignung ihres physischen und vitalen Raums bewirkt hat. Auf diese Weise wurden positive Zeiterfahrungen gemacht, denn das Spielen ermöglichte es ihnen, qualitative Zeit zu verbringen. Schließlich ist hervorzuheben, dass das Attribut der Qualität in den Ergebnissen in verschiedenen Momenten illustriert wird, die alle das Spielen mit Ergebnissen in Verbindung bringen, die Zufriedenheit und Nutzen bei den Jugendlichen erzeugen: Spielen macht Spaß; es erlaubt ihnen, andere Erfahrungen mit der eigenen Zeit zu machen, die oft als langsam, verschwendet angesehen wird. Das Spiel hat die Fähigkeit, in einem oft hektischen Alltag Zeit zum Nachdenken zu geben, Beziehungen zu Gleichaltrigen und Betreuer:innen zu pflegen ein gutes Gefühl zu entwickeln.

### **5.2.3 Das Spiel als Ressource für die Sozialisierung in den Wohngruppen**

Die Durchführung der Spiele hat sich zu einem wichtigen Mittel der Sozialisierung für Jugendliche und Betreuer:innen entwickelt. Die Ergebnisse zeigen, dass die Spielsessions eine Beziehungsdimension beinhalten, sowohl unter den Jugendlichen als auch zwischen ihnen und den Betreuer:innen, was neue Sprachen und Beziehungsszenarien ermöglicht hat. Daraus lässt sich schließen, dass das Spiel ein Instrument war, das die Möglichkeit bot, dieselbe Person - ob Jugendlerner oder Erwachsener - in einem anderen Kontext und aus anderen Blickwinkeln kennen zu lernen. Tatsächlich haben die Spielsitzungen die Beziehungen zwischen den Jugendlichen und ihren Betreuer:innen bereichert. Somit haben die Spiele dazu beigetragen, eines der Hauptziele jeder pädagogischen Aktivität in einem Wohngruppen zu erreichen, nämlich die Entwicklung positiver Sozialisationsfaktoren unter den Mitgliedern der gleichen Gruppe.

Die Ergebnisse dieser Sozialisierung in der Beziehungsdimension haben es ermöglicht, die Assimilierung bestimmter grundlegender Aspekte als lebendige Gruppe zu identifizieren: Zusammenhalt, Qualität der Beziehungen und Relevanz für ein kollektives Projekt. Darüber hinaus wurden die entstandenen positiven Beziehungen von Aspekten begleitet, die für die Gestaltung eines lernfördernden Gruppenumfelds unerlässlich sind: Kooperation, aktives Zuhören, Empathie und Koexistenz unter den Teilnehmer:innen. Alle diese Elemente zusammen

schaffen also Bedingungen für die Erziehbarkeit, da sie in den Spielsitzungen Faktoren waren, die das Lernen erleichterten

Zusammen mit dieser Beziehungskomponente wird die soziale Dimension des Lernprozesses als relevant identifiziert: Die Jugendlichen haben gelernt, in einer Gruppe zu spielen - nicht einzeln oder vor einem Bildschirm - und unter gleichen Bedingungen. Das heißt, dass alle Teilnehmer:innen der Spielsession das Spielen gelernt haben, zum Teil nicht wussten, wie man spielt. Daher ist es wichtig, dass der Lernprozess vor dem Spiel in vielen Fällen die Abhängigkeit und Anerkennung unter den Teilnehmer:innen erleichtert hat.

#### **5.2.4 Spielen als vielseitige pädagogische Ressource**

Die Durchführung der Spiele hat verschiedene pädagogische Möglichkeiten aufgezeigt, die mit den Bildungs- und Wachstumsprozessen der teilnehmenden Jugendlichen übereinstimmen. Die Analyse der Ergebnisse hat es uns ermöglicht, diese Möglichkeiten der Anpassung in einige Richtungen zu verorten. Erstens die Möglichkeit, dass das Spielen von Brettspielen latente Bedürfnisse, Fähigkeiten, Interessen, Sorgen oder Emotionen der Jugendlichen leichter zum Vorschein kommen und zum Ausdruck gebracht werden können. Daraus kann gefolgert werden, dass Brettspiele eine diagnostische Funktion haben, da sie als Katalysator für andere wichtige Themen der Jugendlichen dienen und von den Betreuer:innen analysiert und pädagogisch bearbeitet werden können. Zweitens sind Spiele in der Wohngruppe ein hervorragendes pädagogisches Mittel, wenn sie auf den Moment und die Bedürfnisse der Teilnehmer:innen abgestimmt sind.

Mit anderen Worten, sie sind ein gutes Mittel, um zufriedenstellende Ergebnisse zu erzielen. Es gibt mehrere Beispiele, mit denen die Fähigkeiten von Spielen, als Bindeglied zu sozialpädagogischen Maßnahmen, hervorgehoben haben. Zum Beispiel Spiele, die es ermöglichen, bestimmte Aspekte des Bildungsprozesses eines jungen Menschen zu stärken oder zu bereichern. Auch Situationen, in denen das Spiel zu einem nützlichen, spielerischen und sozialisierenden Instrument für Jugendliche und ihre Familien geworden ist. In den letztgenannten Fällen ist der Prozess der Auseinandersetzung der Jugendlichen mit dem Spiel von Bedeutung, der als positive Aneignung des Lernprozesses durch die Jugendlichen verstanden wird, da sie sich der pädagogischen Funktionen der Spielsessions bewusst geworden sind.

Drittens ist anzumerken, dass das Erlernen des Spielens auch eine pädagogische Ressource für Jugendliche war. Obwohl dieses Lernen ursprünglich von einer Auferlegung oder Verpflichtung ausging, waren die Motivation und die Initiative der Betreuer:innen zum Spielen sowie ihre Arbeit, die spielerischen und sozialisierenden Dimensionen des Spiels zu erhalten, Faktoren, die die Artikulation von drei grundlegenden Elementen für das Lernen ermöglichten. Konkret geht es um die Bedeutung, die man in dem, was man lernt, findet, um die Motivation, etwas lernen zu wollen, und um die Zuversicht, dass es möglich ist, etwas zu lernen, weil der Kontext es zulässt. Dank der Aktivierung dieser Elemente in vielen Situationen war es möglich, von einem Szenario des aufgezwungenen Lernens zu einem Szenario des Verlangens überzugehen, so dass sich die Spielsitzungen in einer Atmosphäre der Motivation, des Vertrauens und der Sinnfindung entwickelt haben. Darüber hinaus haben sowohl die Jugendlichen als auch die Betreuer:innen die Praxis der gegenseitigen Hilfe und des Lernens zwischen den Jugendlichen während der

Spielsessions positiv hervorgehoben, ein Beweis dafür, dass in dieser Art von pädagogischen Kontexten soziales und dialogisches Lernen ein günstiger Ansatz ist, da es die Jugendlichen als aktive Subjekte in ihrem eigenen Wachstums- und Lernprozess einbindet.

Schließlich ist zu erwähnen, dass es Ergebnisse gibt, die zeigen, wie wichtig es ist, verschiedene Arten von Lernen durchgeführt zu haben: prozedural, instrumental oder metakognitiv. Zum Beispiel haben die Jugendlichen in den Bereichen Beweglichkeit, Strategie, Merkfähigkeit, logisches Denken, Kreativität oder Vorstellungskraft gelernt, in vielen Fällen zerstörend, was die besten Strategien waren und welche Entscheidungen sie während des Spiels treffen mussten.

### 5.3 Empfehlungen

Der erste Aspekt, der hervorzuheben ist, ist die Notwendigkeit, bestimmte Spielbedingungen zu erhalten.

Wenn Betreuer:innen oder Jugendliche die Brettspielsessions nicht positiv bewertet haben, lag dies daran, dass einige wesentliche Aspekte zum „erfolgreichen spielen“ nicht eingehalten werden konnten. Somit zeigt sich, dass erfolgreiche Spielsessions eine Reihe von spezifischen Bedingungen voraussetzen. Die Umsetzung ist insbesondere von einer aktiven Rolle der Betreuer:innen abhängig. Im Folgenden werden diese Bedingungen nach der Freizeit-, Sozialisations- und Bildungsdimension der Spiele unterschieden.

Erstens ist der Zeitfaktor von zentraler Bedeutung, denn Zeit ist dann von Qualität, wenn sie unter bestimmten Bedingungen stattfindet. Daher brauchen Spielsitzungen eine im Voraus geplante Zeit, um eine positive Erfahrung zu machen. Im Gegensatz dazu sind Spielsitzungen, die ohne ausreichende Zeit durchgeführt werden, kontraproduktiv für eine positive Atmosphäre und das Lernen. Darüber hinaus ist die Ausbildung der Spielanleiter:innen eine wichtige Voraussetzung, die gewährleistet werden muss, da ein in diesem Bereich geschultes Team über mehr Mittel verfügt, um die spielerische und entspannende Dimension zu erhalten, die jedes Spiel je nach seinen Eigenschaften und dem Moment der Gruppe bietet.

Zweitens erfordert die Gewährleistung der sozialisierenden Dimension und ihrer positiven Auswirkungen auf die Teilnehmer:innen, dass die Betreuer:innen ein hohes Maß an Kontrolle über die Spielsituationen haben und in der Lage sind, agil und strategisch zu reagieren. Das heißt, dass die Betreuer:innen auf störende Situationen wie die Unterbrechung der Spieldynamik durch einen Jugendlichen, das Auftreten von zwischenmenschlichen Konflikten oder die Nutzung des Spiels für persönliche Angriffe entweder in derselben Situation oder im Nachhinein und als pädagogische Ressource, die auf den Wachstumsprozess der Jugendlichen oder der Gruppe ausgerichtet ist, reagieren müssen. Gleichzeitig erfordern sie angesichts des Auftretens bestimmter Emotionen, die in der Praxis die Entwicklung der Spielsitzungen gefährden, eine aktive Rolle der Betreuer:innen, um sich nicht nur auf das zu konzentrieren, was sichtbar ist - d.h. die Emotion und die Position des Jugendlichen - sondern auch auf das, was sie hervorruft; die Bedürfnisse oder Interessen, die sie aktivieren. In dieser Hinsicht haben die Ergebnisse gezeigt, dass Betreuer:innen Wert darauf legen, den Jugendlichen zu helfen, neue Wege im Umgang mit ihren Emotionen zu erlernen. In der Tat ist die Erhaltung der positiven Spielbedingungen ein wichtiger Aspekt für die Jugendlichen, da sie das Auftreten von Konflikten oder die Schaffung einer bestimmten negativen Atmosphäre als einen der wichtigsten negativen Aspekte der Spielsession empfanden. In diesen Fällen bezog sich das niedrigste durchschnittliche



Zufriedenheitsniveau auf das Verhalten der Jugendlichen während der Spielsitzungen. Diese Arten von Visionen zeigen auch die Existenz eines Prozesses der Aggression der Jugendlichen gegenüber dem Spiel und bieten den pädagogischen Teams Spielraum für pädagogisches Handeln. Es muss jedoch auch gesagt werden, dass es zwar notwendig ist, dass die Betreuer:innen aktiv daran arbeiten, alle diese Bedingungen zu gewährleisten, dass dies aber offensichtlich nicht das Auftreten von Konflikten oder überschießenden Emotionen garantiert oder verhindern soll. In jedem Fall erleichtert es den Betreuer:innen, diese Art von störenden Situationen als kontextualisierte Chancen im Wachstumsprozess der Jugendlichen zu begreifen.

In Bezug auf die pädagogische Dimension der Spiele lässt sich abschließend feststellen, dass zwei Arten des Lernens vorrangig zu berücksichtigen sind, um sie zu gewährleisten. Die erste, prozessuale Art, hat damit zu tun, dass die Jugendlichen lernen müssen, zu spielen. Geschieht dies nicht, besteht die Gefahr, dass die Konzentration und die Motivation der übrigen Schüler nachlässt. Der zweite Aspekt hat mit dem "sozialen Selbst" zu tun, da die Betreuer:innen mit den Jugendlichen beispielsweise daran arbeiten können, wie wichtig es ist, die unterschiedlichen Rhythmen innerhalb einer Gruppe oder die Tatsache zu akzeptieren, dass man ein Spiel verloren hat, denn wenn man nicht weiß, wie man dies akzeptieren soll, kann dies die Beziehungen zu Gleichaltrigen negativ beeinflussen.

### **Schließlich gibt es einen Leitfaden für die Praxis des Spielens in Wohngruppen**

Die Grundlage der folgenden Leitlinien ist keine bloße Hypothese, die positive Ergebnisse der Spiele vorhersagt, sondern sie werden vielmehr im Lichte der erzielten Ergebnisse bestätigt: Der gemeinsame Wunsch der Jugendlichen und Betreuer:innen, weiter regelmäßig zu spielen.

Das Vertrauen der Jugendlichen in die Arbeit der Betreuer:innen ist bezeichnend, da die meisten von ihnen angeben, dass sie weiterhin mit denselben Profis spielen möchten. Außerdem wurde festgestellt, dass die Teilnehmer:innen, die weniger häufig gespielt haben, der Meinung sind, dass sie mehr spielen sollten. Ebenso geben die Jugendlichen an, dass sie andere Jugendliche ermutigen würden, ebenfalls regelmäßig zu spielen. Gemeinsam haben die Jugendlichen, dass sie weiterhin aus Spielen lernen wollen und die Überraschungskomponente, die ihnen ein mögliches neues Spiel bietet, als positives Element schätzen. Gleichzeitig wurden einige Unterschiede im Verhalten in verschiedenen geografischen Kontexten beobachtet, und es ist wahrscheinlich, dass es einen kulturellen Faktor gibt, der durch die Atmosphäre vermittelt wird, da in den nördlichsten Ländern Europas die klimatischen Bedingungen feindlicher sind und es möglich ist, dass sie die Menschen dazu bringen, in geschlossenen Räumen zu interagieren und dass das Spielen Teil ihrer Freizeit ist. In mediterranen Klimazonen hingegen ist dies weniger wahrscheinlich. Im Einklang mit diesen Überlegungen werden die folgenden Leitlinien formuliert, um ein Zukunftsszenario für die Präsenz von Brettspielen in Wohngruppen zu entwerfen.

## **1**

### **Den Prozess der Beschäftigung der Jugendlichen mit dem Spiel weiter zu stärken.**

Die Aneignung des Spiels durch die Jugendlichen ist eine präventive Strategie für die Nachhaltigkeit des Spiels im Alltag der Wohngruppen. Ziel ist es, zu verhindern, dass sowohl die Fachkräfte die Spielsession initiieren als auch die Jugendlichen während der Spielsitzung andere Präferenzen haben.

2	<p><b>Förderung der Kontextualisierung von Spielen, wobei zu berücksichtigen ist, dass nicht alle Jugendlichen alle Spiele spielen müssen.</b> Wir müssen weiterhin Fortschritte bei der Verknüpfung bestimmter Spiele mit bestimmten Jugendlichen machen, indem wir die Interessen - die pädagogischen und die der Jugendlichen - mit den zwischen Jugendlichen und Fachleuten ausgehandelten Zielen verbinden. So kann beispielsweise das Erlernen bestimmter Regeln durch ein Spiel für einige Jugendliche eine Antwort auf eine frühere Strategie der Betreuer:innen sein, während das Erlernen der gleichen Regeln für einen anderen Jugendlichen kontraproduktiv sein kann.</p>
3	<p><b>Gewährleistung der spezifischen Ausbildung der Betreuer:innen.</b> Dies ist eine Grundvoraussetzung für die Qualität der Spielsitzungen und deren Auswirkungen auf die Erholung, Bildung und Sozialisierung.</p>
4	<p><b>Gewährleistung der Einbeziehung von Fachleuten.</b> Ziel ist es, sicherzustellen, dass die Entwicklung der Spielsitzungen unter Qualitäts- und Nachhaltigkeitsparametern durchgeführt wird.</p>
5	<p><b>Achten Sie besonders auf den Umgang mit den Emotionen der Jugendlichen und auf die Verbesserung der Beziehungen zwischen ihnen.</b> Der emotionale Zustand der Jugendlichen ist einer der Bereiche, der sich im Spiel am deutlichsten zeigt und dem jederzeit Priorität eingeräumt werden muss.</p>
6	<p><b>Erleichterung von Verständnis, Vertrauen und gegenseitigen Erwartungen mit Jugendlichen.</b> Sie zu gewährleisten bedeutet, die Bedingungen für das spielerische Erlernen von Fähigkeiten zu fördern.</p>
7	<p><b>Förderung von Räumen des Wohlbefindens und der Zufriedenheit, damit die Jugendlichen die Erfahrung des Spiels als Bezugsraum festigen.</b></p>
8	<p><b>Bewerten Sie die Ergebnisse mittel- und langfristig.</b> Es ist notwendig, die Auswirkungen und realen Effekte der Spielsitzungen regelmäßig zu messen und sich an Aspekten wie Zufriedenheit, Fähigkeiten, Klima oder Beziehungen zwischen Jugendlichen zu orientieren.</p>

Universitat de Girona  
**Liberi**  
**Grup de Recerca en Infància,  
Joventut i Comunitat**



[WWW.DOMUSLUDENS-PROJECT.COM](http://WWW.DOMUSLUDENS-PROJECT.COM)