



Brochier Stiftung

eo ipso

Demokratie.Macher: Werte erleben, Botschaften vermitteln.

13. November 2025





Brochier Stiftung

eo ipso



Das FarbEXPERIMENT



BE GAME CHANGER

Wenn MUT eine Farbe wäre...?



Und GERECHTIGKEIT?





WERTE sind individuell, emotional und fühlbar.

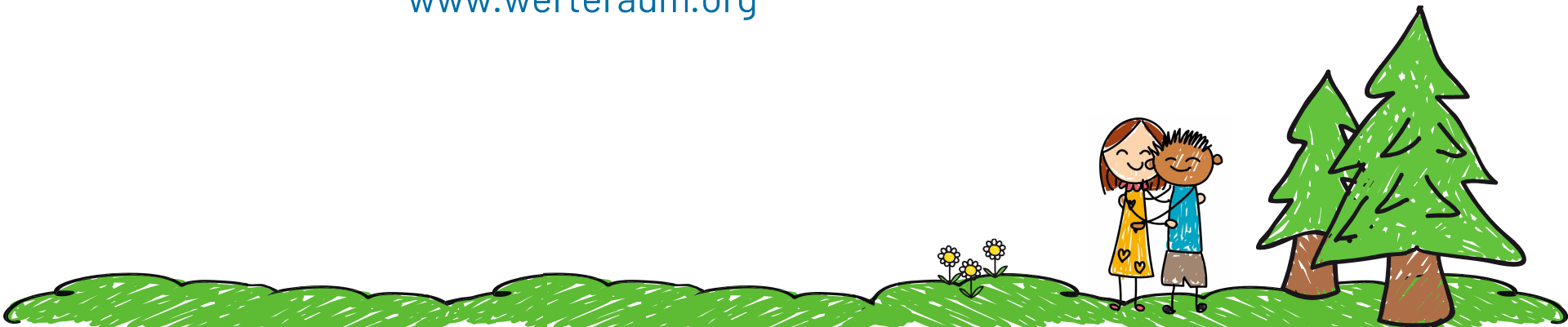
Werte werden spielerisch
erlebt, nicht erklärt!





FILM AB!

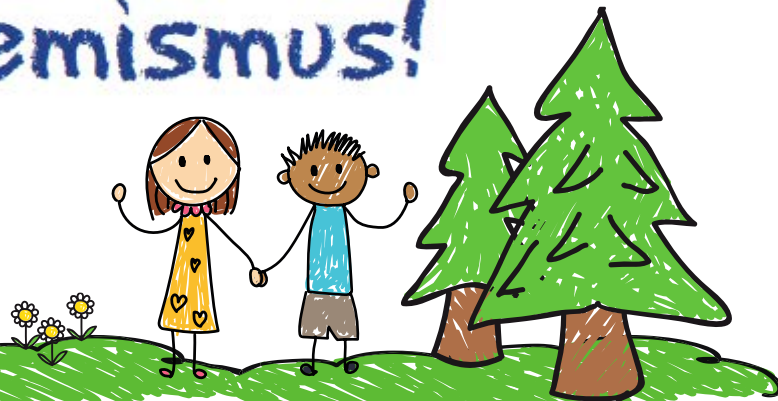
www.werteraum.org





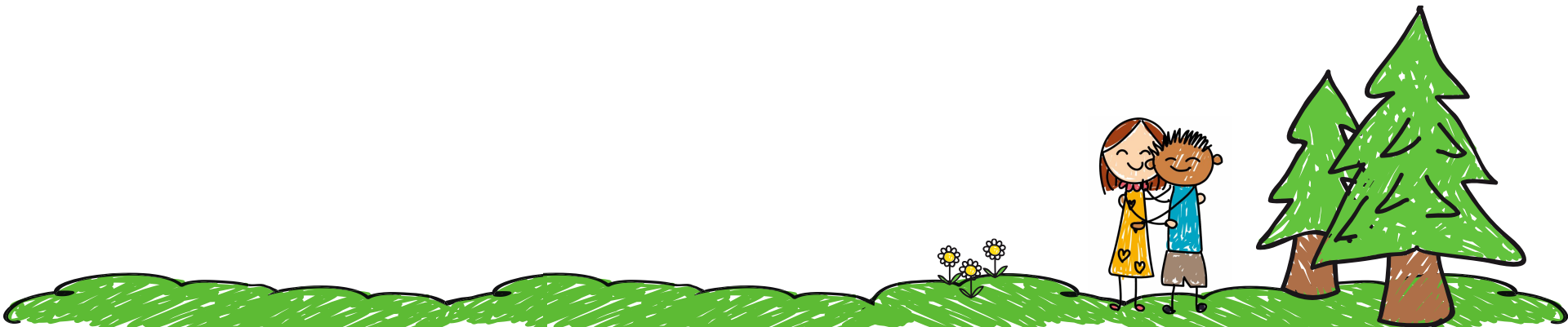
WerteRaum

Stark gegen Extremismus!





WER?



Wer?

Projektbeteiligte.



Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales



Brochier Stiftung

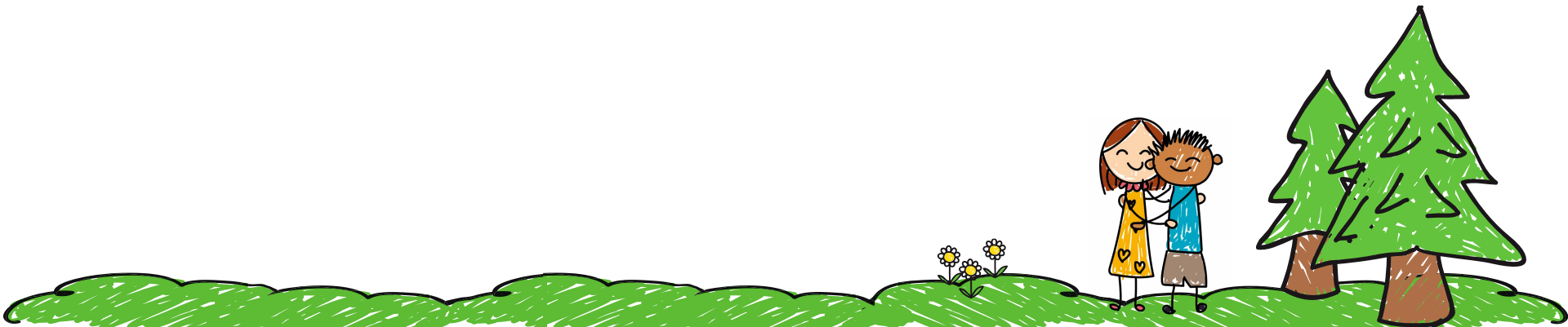
Durchführung

eo ipso





WAS & WARUM?



Was & Warum?

Schirmherrin.



„Demokratie ist kein Kinderspiel, doch Kinder begreifen sie spielend. Brücken bauen, keine Mauern – miteinander statt gegeneinander!“

Ulrike Scharf,
Staatsministerin und Schirmherrin WerteRaum 2025



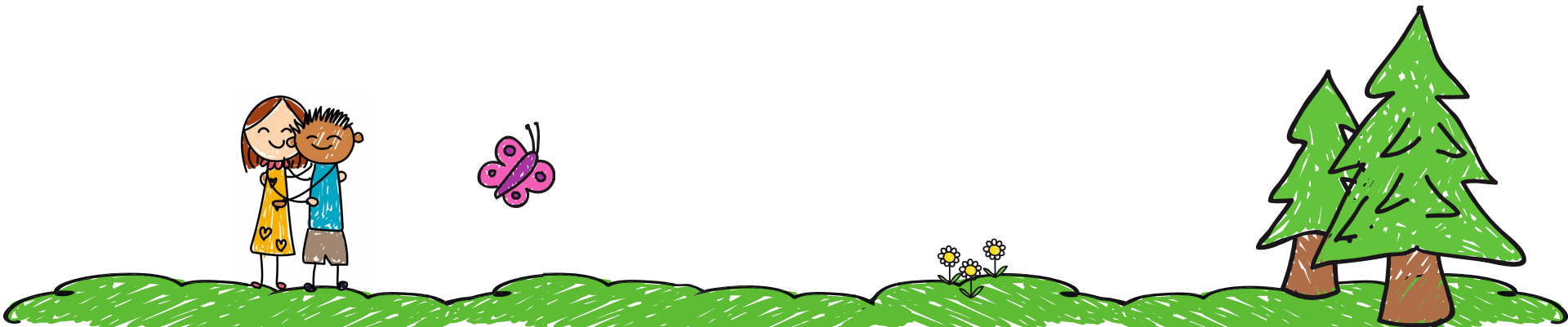
Was & Warum?

Basis.



 - Stark gegen Extremismus! ist ein **Präventionsprogramm für Kinder** im Alter von 7 bis 9 Jahren an ausgewählten Horten, Ganztagsbetreuungen und Grundschulen **in ganz Bayern**.

Initiiert durch das **Bayerische Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales, Familie und Integration** lernen die jungen Menschen in **interaktiven Workshops** spielerisch und pädagogisch fundiert **Werte** wie Gemeinschaft, Gleichberechtigung, Toleranz, Empathie und Perspektivenwechsel **kennen, erleben** und **im Alltag anwenden**.



Was & Warum?

Werte.



Die Grundlage für ein friedliches Miteinander ist eine gemeinsame Werte-Basis. Wenn wir unsere Werte kennen und Zusammenhalt fördern, lassen wir uns nicht so leicht von falschen Ideen überreden. Doch was sind eigentlich diese „Werte“, woher kommen sie, und warum brauchen wir sie für ein gemeinschaftliches Zusammenleben?



Gemeinschaft



Gleichberechtigung



Toleranz



Empathie

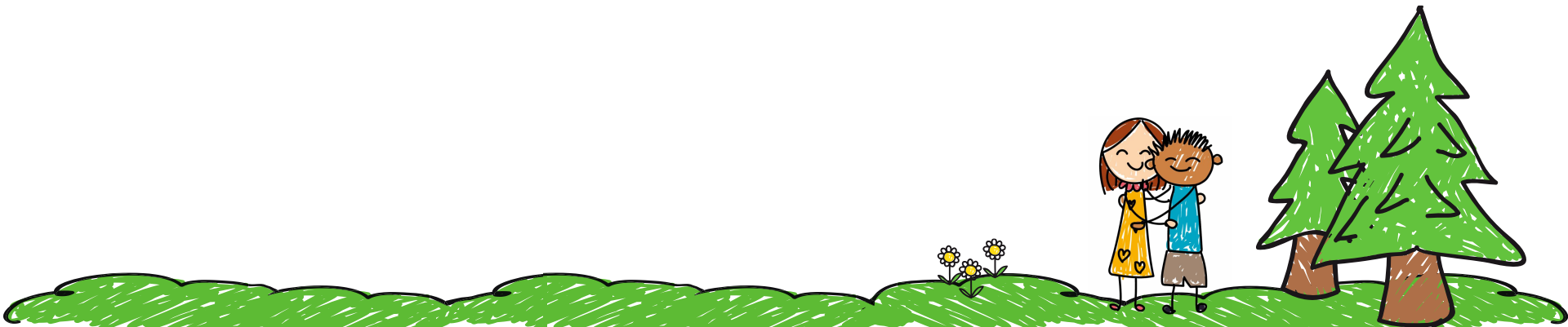


Perspektivenwechsel





WIE?



Wie?

Konzept.

- **Mehrstufiges Erlebniskonzept** mit durchgängiger Dramaturgie und ganzheitlicher Orientierung.
- Die **Umsetzung** erfolgt **kindgerecht**, spielerisch, **positiv**, fröhlich, bunt, motivierend.
- Alle Workshops sind nach einem methodisch-didaktischen Konzept mit Initialphase (Motivation), Problemlösungsphase (Aktion) und Transferphase (Reflexion) aufgebaut: **persönlich, unterstützend, impulsgebend, spielerisch und interaktiv.**



Wie?

Themen im Fokus.



Gemeinsame Werte
gestalten

Gleichberechtigung
erfahren

Zusammen
stark sein

Sich in andere
hineinversetzen

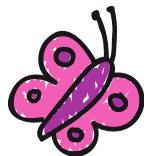


Innere Stärke
entdecken

Internationale Traditionen
und Feste entdecken

Umgangsformen
erleben

Respektvoll miteinander
umgehen



Kinderrechte
kennenlernen

Konflikte
friedlich lösen

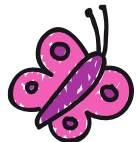
Ausgrenzung
bewusst machen

Gefühle ausdrücken
und erkennen



Wie?

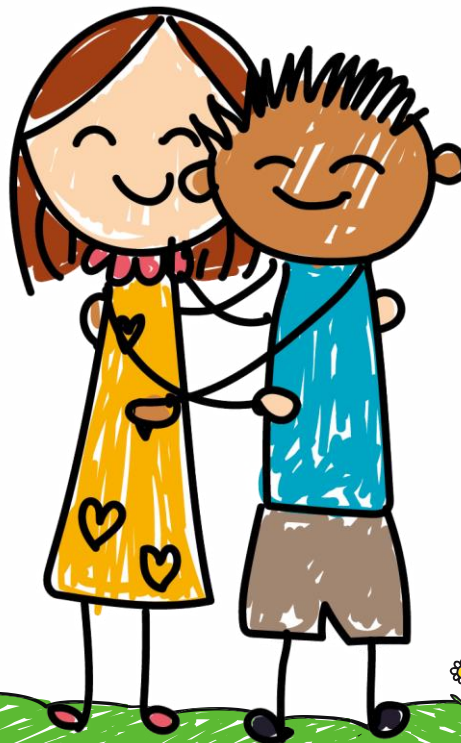
Einsatz von Sympathiefiguren.



... vermitteln und verankern
kindgerecht Wissen und Botschaften

... stärken die Beziehung und
Identifikation

Wanja & Ravi...



... kommunizieren auf Augenhöhe

... erzeugen Glaubwürdigkeit,
Sympathie und Begeisterung

Wie?

Kreatives Lernbuch.



Einzigartiger persönlicher Erinnerungsanker

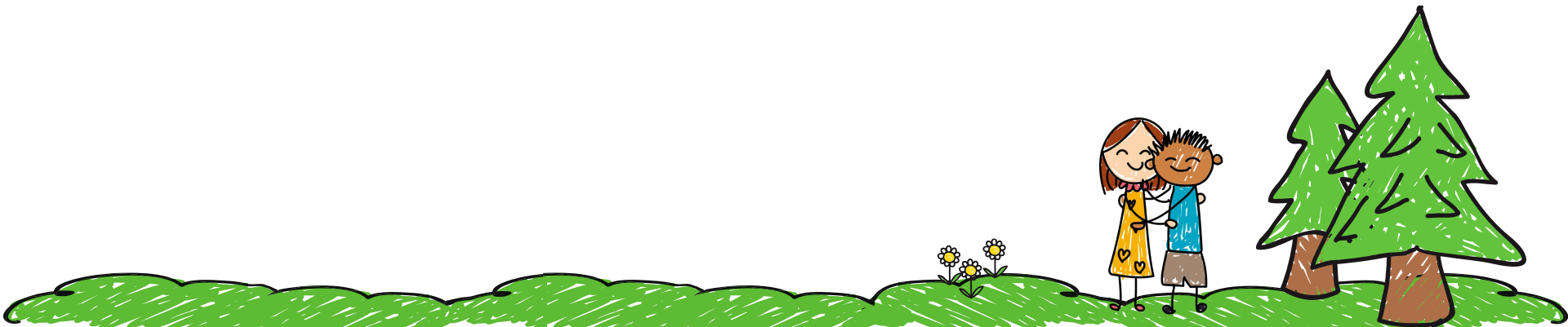
Jedes Kind erhält am Ende seine eigene Medaille und schon zu Beginn sein eigenes personalisiertes Wertebuch!

- Verankert und vertieft spielerisch Inhalte
- Motiviert durch Sammeln von Stickern
- Sorgt für Gesprächsstoff
- Gibt Impulse und Anregungen
- Schafft Einbindung in die Familien





WANN & Wo?



Wann & Wo?

Lernort.



- Ursprünglich bereits **2017** ins Leben gerufen.
- 2025 an 7 ausgewählten **Kooperativen Ganztagsbetreuungen, Tagesheimen** und **Grundschulen** in ganz Bayern.
- **Teilnahme** war **freiwillig** und **kostenfrei**.
- **Der Lernort „Schule“** bietet **positive Bedingungen** für den Prozess der **Wissensvermittlung**.
- Die modulare Zeltlösung schafft starke **Präsenz** und hohe **Akzeptanz** bei Schülern.



Wann & Wo?

Ablauf.

- Jede:r Schüler:in durchläuft von **Montag bis Freitag** je **8 Workshops à 90 Minuten**.
- Die Workshops werden von insgesamt **4 pädagogischen Betreuer:innen** durchgeführt.
- Eine Gruppe besteht aus **rund 60 Kindern**, aufgeteilt in **4 Kleingruppen**. Somit werden im Optimalfall **180 Kinder** pro Woche geschult.



„ Respekt ist, wenn man zuhört,
obwohl man keinen Bock hat. „



Tim, 8 Jahre.

Wer spielt, gewinnt!

eo ipso



Spielen ist ein Grundbedürfnis.
Spielen verbindet und begeistert.
Spielen fördert Kreativität.
Spielen entfaltet Potentiale.
Spielen verankert Botschaften nachhaltig.

Und das Wichtigste: Spielen emotionalisiert!
Und zwar alle: Kids, Teens und Erwachsene.

Der Mensch ist nur da ganz Mensch,
wo er spielt.

Friedrich Schiller, Gamechanger



BE **GAME CHANGER**

Was wir behalten.

eo ipso

LESEN | ZUHÖREN

Geringe Behaltensrate, stark abhängig von Interesse

SEHEN | ANSCHAUEN

Visuelle Reize unterstützen Erinnerung – aber nur kurzfristig

ERKLÄREN | DISKUTIEREN

Aktive Verarbeitung stärkt das Verständnis und die Erinnerung

ANWENDEN | AUSPROBIEREN

Hoher Lernerfolg durch eigenes Handeln und Feedback

ERLEBEN | SPIELEN

Höchster nachhaltiger Lerneffekt durch Emotion, Motivation und Selbstbezug!



Durchgängige Dramaturgie.

eo ipso

Durchdachter Raum und Erlebnisaufbau mit Cognitive Map

Durchgängiger roter Faden mit aufeinander aufbauenden Themeninhalten

Emotionale Spannungsachse
von der Einstimmung und Hinführung bis hin zum Abfeiern

Zielgruppengerechte kognitive und emotionale Aufladung



Eine durchgängige Dramaturgie fördert den ERLEBNIS- und LERNPROZESS und sorgt für ein NACHHALTIGES, handlungswirksames Ergebnis!

Ganzheitliche Orientierung
mit allen Sinnen erfahren



BE **GAME CHANGER**

Wen wir erreichen wollen.

eo ipso

Beispiel

(Pre-)Teens | 12 - 14 Jahre

- Hohes technologisches Verständnis
- Entwicklung spezifischer Interessen
- Finden der eigenen Identität
- Suche nach individuellen Stärken



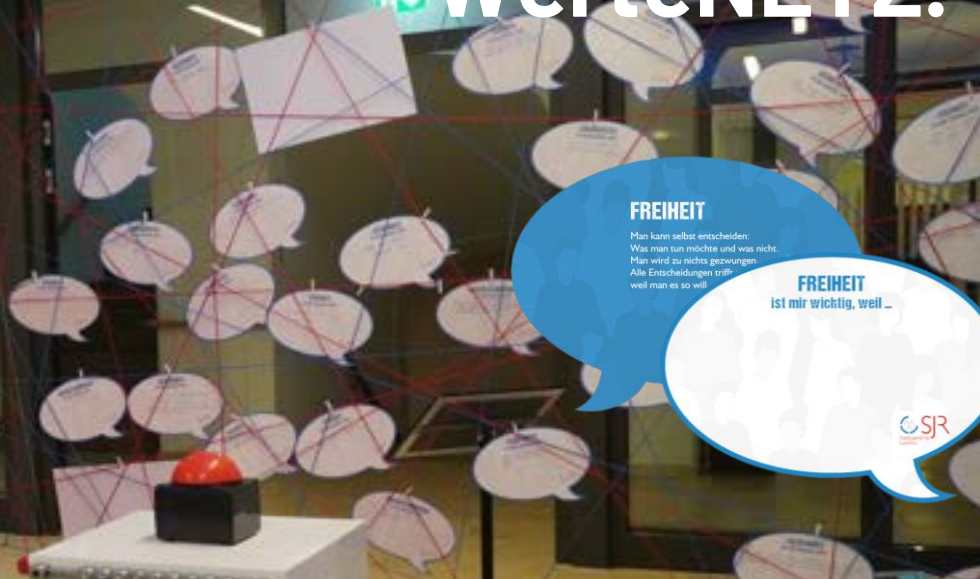
BE A GAME CHANGER

DemokraTour

Weg der Demokratie.



WerteNETZ.



FREIHEIT

Man kann selbst entscheiden:
Was man tun möchte und was nicht.
Man wird zu nichts gezwungen.
Alle Entscheidungen trifft
weil man es so will

FREIHEIT

ist mir wichtig, weil ...



QUIZ-Time
Wiederholungsfragen zum Thema "WerteNETZ" und dazu passende Multiple-Choice-Fragen sind hier zu finden. Die Fragen sind in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt. Die Fragen sind in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt. Die Fragen sind in drei Schwierigkeitsstufen unterteilt.

QUIZTime.



STIMMZETTEL
Für die Wahl zum Bayerischen Landtag
... im Februar 2023 ...

1	ANNA GRÜNWALD Ökologische Partei		<input type="checkbox"/>
2	MAXIMILIAN STARK Konservative Partei		<input type="checkbox"/>
3	LENA FREIHEIT Liberalistische Partei		<input type="checkbox"/>
4	JOHANNES BAUER Sozialdemokratische Partei		<input type="checkbox"/>
5	CLARA STERN Alternative Partei		<input type="checkbox"/>



StimmBOX.

” Jedes Thema lässt sich spielerisch erleben – und damit nachhaltig verankern!

Demokratie

KI

Interkulturelle Zusammenarbeit

Gesundheit

Finanzkompetenz

Klima

Diversity

Einsamkeit

Mobilität

MINT

BE GAME CHANGER



Digitale Vorsorge.



Spiel

Wirkungsfelder.

eo ipso

Networking



Awareness



Neuausrichtung

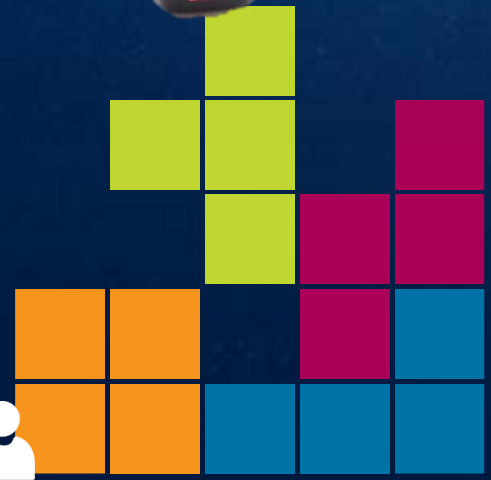


Prozess



BE GAME CHANGER

eo ipso



WürfelsPIEL





Brochier Stiftung

eo ipso

Fragen?

BE GAME CHANGER



Brochier Stiftung

eo ipso

Let's gamify your business

Kontakt

Brochier Stiftung

Marthastraße 16
90482 Nürnberg
www.brochier-stiftung.de

Telefon 0911 / 5442-141
dominic.brochier@brochier-stiftung.de



Dominic Brochier
Stiftungsvorstand



Wolfgang Berchtold
Geschäftsführung

eo ipso Marke & Erlebnis

Talangerstraße 7
82152 Krailling-München
www.eo-ipso.com

Tel. 089 / 893 568 60
w.berchtold@eo-ipso.com

BE GAME CHANGER



BE A GAME CHANGER

gamify your business

Das vorliegende inhaltliche und visuelle Konzept ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten, insbesondere die der Vervielfältigung, Verbreitung, Verarbeitung – auch im Wege der elektronischen Datenverarbeitung. Eine Verwendung und/oder Bearbeitung des Konzeptes oder Auszüge daraus ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Verfasser wird ausdrücklich untersagt. Die verwendeten Bilder in der Präsentation sind nicht zur Weitergabe und nur für den internen Gebrauch im Rahmen dieser Präsentation bestimmt. Aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung wird auf die Nennung der Geschlechter verzichtet, wo eine geschlechtsneutrale Formulierung nicht möglich war. In diesen Fällen schließt die gewählte männliche Form eine adäquate weibliche und diverse Form gleichberechtigt mit ein.