

# Vielfalt Total – Das intersektionale Spiel

## Pädagogische Handreichung

### 1. Ziel des Spiels

„**Vielfalt total – Das intersektionale Spiel**“ ist ein Gesellschaftsspiel, welches Fragen zu den Themenbereichen „Migration, Gender und soziale Herkunft“ aufwirft und dazu anregt, sich mit überschneidenden Diskriminierungsmechanismen auseinanderzusetzen. Dies geschieht ausgehend von drei zentralen didaktischen Zielen in der Auseinandersetzung mit Diskriminierung<sup>1</sup>. Diese sind die Folgenden:

1. Hinsehen/Herausfinden
2. Haltung annehmen
3. Handeln

Das Spiel bewegt sich vornehmlich im Zielbereich eins. In erster Linie werden die Teilnehmenden dazu motiviert, in einen Denkprozess über Diskriminierung und Differenz einzusteigen, Berührungsängste abzubauen und Fragen aufzuwerfen, die Lust auf eine weitere Auseinandersetzung machen. Deshalb muss das Spiel immer in einen längeren Arbeitsprozess eingebunden werden und kann nicht für sich alleinstehen.

**Wichtig:** Ziel des Spiels ist es nicht, den Teilnehmenden theoretische Hintergründe über das Konzept der Intersektionalität zu vermitteln. Der Name des Spiels beschreibt vielmehr das theoretische Grundverständnis in der Auseinandersetzung mit Differenzkategorien und Diskriminierung. Es empfiehlt sich dennoch zum Einstieg in das Spiel zu erläutern, was Intersektionalität bedeutet. Wollen Sie ein Kurzvideo einbauen, können wir Ihnen die Erklärung [„Was ist Intersektionalität“](#) vom renk. Magazin empfehlen – kurz und knapp erklären die Videos des YouTube-Kanals in einer Minute Begriffe, wie etwa „Blackfacing“ oder „Critical Whiteness“.

<sup>1)</sup> Reddy, Prasad (2019): „Hier bist du richtig, wie Du bist!“ – Theoretische Grundlagen, Handlungsansätze und Übungen zur Umsetzung von Anti-Bias-Bildung für Schule, Jugendarbeit, Soziale Arbeit und Erwachsenenbildung. Düsseldorf: Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusarbeit e.V.



## 2. Die pädagogische Leitung

Die pädagogische Leitung spielt im Auseinandersetzungsprozess mit Diskriminierung, Vorurteilen und Differenz eine wichtige Rolle. Die sensible, partizipative und konstruktive Begleitung dieser Prozesse ist ein zentraler Faktor für die Lernerfahrung der Teilnehmenden. Obgleich das Spiel von den Teilnehmenden selbstständig gespielt wird, werden diese nicht sich selbst überlassen, sondern kontinuierlich unterstützt.

Gleichzeitig ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass Lernprozesse von außen nicht einsehbar sind. Manchmal haben pädagogische Fachkräfte das Bedürfnis, den gesamten Lern- und Reflexionsprozess möglichst gut zu kontrollieren, um nichts „falsch“ zu machen. Es ist jedoch nicht möglich, alle Eventualitäten zu kontrollieren und Lernerfolge gleichermaßen für alle Teilnehmenden sicherzustellen. Partizipation bedeutet, Jugendlichen zuzugestehen, nicht lernen und reflektieren zu wollen. Deshalb gehört es dazu, der Gruppe zu vertrauen und den Teilnehmenden eine Auseinandersetzung in ihrem Tempo sowie auf ihre Art und Weise zu ermöglichen.

In der Auseinandersetzung mit Diskriminierung können Verletzungen oder Ärger nicht komplett ausgeschlossen werden. Selbstverständlich soll die Durchführung des Spiels in einem möglichst geschützten Rahmen stattfinden. Jedoch bringen die Teilnehmenden sehr unterschiedliche Erfahrungen mit und sind womöglich selbst von den thematisierten Diskriminierungen betroffen. Deshalb ist es wichtig, im Anschluss an das Spiel einen Raum zum Gespräch anzubieten, ohne einzelne Teilnehmende zu Ausagen zu drängen.

### Aufgaben der pädagogischen Leitung:

1. Die Leitung entscheidet über Dauer und Variante des Spiels.
2. Die Leitung stellt das Thema und den Zweck der kommenden Einheit vor.
3. Die Leitung erklärt das Spiel, die Spielregeln und führt zu jedem Aktionsbereich exemplarisch vor, was die Aufgabe der Spielteilnehmer\*innen ist. Sollten die Teilnehmenden im Verlauf des Spiels Begriffe oder Abläufe nicht verstehen, darf die Leitung gefragt werden.
4. Die Leitung bittet die Teilnehmenden darum, Karten bzw. Fragen, die sie besonders spannend oder diskussionswürdig finden, für die anschließende Reflexion zu sammeln. Die Teilnehmenden entscheiden, ob einzelnen Gruppenmitgliedern die besondere Verantwortung übertragen wird, sicherzustellen, dass Karten zur Seite gelegt und Fragen notiert werden.
5. Die Leitung beobachtet den Spielprozess, unterstützt bei Unklarheiten oder Streitigkeiten und notiert sich ggf. Themen bzw. Diskussionen innerhalb der Gruppen, die bei der Beobachtung besonders auffallen.
6. Die Leitung hat die Zeit im Blick und sagt 10 Minuten vor dem Ende an, dass die Spielphase bald endet.
7. Die Leitung moderiert eine Nachbesprechung des Spiels.

Neben der Variante des Spiels kann die Spielleitung festlegen, ob Bonuspunkte (siehe Spielanleitung) am Ende des Spiels vergeben werden oder nicht. Zusätzlich kann über den Einsatz der Sanduhr entschieden werden. Möglich ist die auszuführenden Aktionen bei den Aktionskarten zu reduzieren, d.h. von den drei potenziellen Aktionen (Begriffe darstellen, Begriffe raten, Begriffe sammeln) alle Karten einer Art aus dem Spiel herauszunehmen. Beachten Sie, dass in jedem Themenfeld die drei Aktionen existieren.



### 3. Hinweise zu den Aktions- und Bildkarten



#### Aktionskarten

Nicht jeder Aktionsbereich des Spiels hat das Ziel, dezidiertes Wissen zu vermitteln. Es geht auch um Spaß, um Bewegung und Interaktion, um Diskussionen und das Anstoßen von Reflexionsprozessen. Schauen wir uns die Aktionskarten an, die Teilnehmende auffordern spezifische Begriffe zu sammeln, könnte man sich fragen, welchen Hintergrund die aufgelisteten Wörter haben. Warum geht es genau um diese Punkte? Manche Listen haben keinen eingegrenzten Themenfokus und regen zum offenen Brainstorming an, sollen demnach die Dynamik des Spiels fördern. Nutzen Sie aufkommende Fragen und Unsicherheiten für Ihre weitere Arbeit mit der Gruppe. Es ist ebenfalls gewünscht, dass die Teilnehmenden überlegen, wo der Zusammenhang zum Thema „Intersektionalität“ bestehen könnte. Eine Auseinandersetzung mit Diskriminierung wirft immer Fragen auf und kann verwirren – das ist in Ordnung. Nicht immer gibt es eindeutige Antworten. Aus diesem Grund ist es wichtig, weitere Auseinandersetzungen im Nachgang des Spiels anzuregen und zu begleiten.

Die Schweregrade der einzelnen Karten variieren, nicht alle Aufgaben können gelöst werden. Durch den Wechsel der Aktionsformen und Schwierigkeitsgrade sind jedoch Erfolgserlebnisse sichergestellt.



#### Bildkarten

Die Arbeit mit Bildern birgt immer das Risiko, Stereotype und Vorurteile zu reproduzieren. Es ist wichtig, sich als Leitung dieser Tatsache bewusst zu sein und in der Planung aufbauender Arbeitseinheiten einen Fokus auf den Umgang mit Vorurteilen zu legen. Beachten Sie zudem, dass im Spiel sowohl Bildkarten integriert sind, die der Wissensvermittlung dienen (z. B. Bildkarte zum Symbol der Black-Power-Bewegung), und andere wiederum, die Stereotype und Vorurteile versuchen zu hinterfragen.

Die Antworten zu den Bildern, auf denen fiktive Personen zu sehen sind, spiegeln keine Realitäten wider. Es handelt sich um ein reines Ratespiel, zu dem eine große Portion Glück gehört. Es ist gewünscht und richtig, dass die Teilnehmenden das Prinzip der Bildkarten (Stereotype zu widerlegen) im Verlauf des Spiels durchschauen und bewusst Antworten wählen, die sie womöglich nicht auf den ersten Blick vermuten. Sie sollen dazu angeregt werden, umzudenken und alternative Deutungen in Betracht zu ziehen.

*„The single story creates stereotypes, and the problem with stereotypes is not that they are untrue, but that they are incomplete. They make one story become the only story.“<sup>2</sup>*

In ihrem TED-Talk widmet sich Chimamanda Adichi genau der Frage nach Stereotypen und Vorurteilen und macht deutlich, dass es wichtig ist, Menschen nicht auf einzelne Merkmale, wie z. B. Religion oder Kultur, zu reduzieren. Gleichzeitig sind Stereotype allgegenwärtig und nicht per se immer falsch – vielmehr sind sie unvollständig. Das bedeutet, dass es in Ordnung ist, wenn Vorurteile auf mich zutreffen (z. B. bestimmte Bilder über Männlichkeit und Weiblichkeit), solange ich selbst entscheiden kann, was für mich relevant ist und ich keiner Fremddefinition unterworfen werde. In der Reflexion des Spiels empfiehlt es sich, mit den Teilnehmenden über die Macht von Zuschreibungen zu sprechen. Wir empfehlen zur Weiterarbeit an diesem Thema aus dem Modellkonzept [„Antimuslimischen Rassismus erkennen und ihm begegnen“](#) die Übung 3 [„Danger of a single story“](#).

<sup>2</sup> Chimamanda Ngozi Adichi (2009): [TedTalk „The danger of the single story“](#) (übersetzt „Die Gefahr der einzig wahren Geschichte“)



## 4. Reflexion des Spiels

Für eine anschließende Reflexion sollte ausreichend Zeit eingeplant werden. Die Reflexionsrunde dient dazu Fragen zu klären, begonnene Diskussionen fortzusetzen, Gefühle zu teilen oder einzelne Themen zu vertiefen. Zudem gibt eine gemeinsame Reflexion der Leitung Hinweise darauf, welche Themen für die Teilnehmenden interessant sind und wie die weitere Arbeit gestaltet werden kann.

### Mögliche Fragen für die Reflexion des Spiels:

- Was hat euch besonders Spaß gemacht?
- Was war schwierig? Was war leicht? Warum?
- Welche Themen haben euch besonders interessiert?
- An welchen Themen würdet ihr gerne weiterarbeiten?
- Welche Karten habt ihr zur Nachbesprechung gesammelt?
- Hat euch etwas überrascht? Was war neu?
- Über welche Fragen habt ihr diskutieren müssen?
- Was hat euch geärgert? Was möchtet ihr kritisieren?
- Gibt es Themen, bei denen ihr anderer Meinung seid? Warum?

Nicht immer sammeln die Teilnehmenden Karten zur Nachbesprechung oder haben Themen im Kopf, die sie spannend finden – im Eifer des Spiels kann dies untergehen. Eine Möglichkeit dem entgegenzuwirken ist, die Teilnehmenden zu bitten, ein Gruppenmitglied zu bestimmen, der\*die Karten sammelt bzw. Themen notiert. Eine andere Herangehensweise ist, im Vorfeld des Spiels einige Frage- oder Aktionskarten auszuwählen, die gemeinsam besprochen werden.

### Nachfolgend potenzielle Beispiele:

- „Was hat das Werfen einer roten Tomate im Jahre 1968 mit Feminismus zu tun?“ (Wissensfrage aus dem Themenfeld „Gender“): Recherchieren Sie gemeinsam, welches Ereignis hier gemeint ist und besprechen Sie mit den Teilnehmenden die Auswirkungen bzw. die Relevanz der Thematik.
- „Wie viele von 100 Kindern aus Arbeiter\*innenfamilien fangen später ein Studium an?“ (Wissensfrage aus dem Themenfeld „soziale Herkunft“): Sammeln Sie mögliche Gründe und Lösungen für dieses Ungleichgewicht. Was steckt dahinter? Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es, dieses Ungleichgewicht zu beheben? Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Vorstellungen benennen und entwickeln Sie eine Idee, wie das Thema weiter vertieft und/oder eine Öffentlichkeit generiert werden kann. Wir empfehlen zur Weiterarbeit an diesem Thema aus dem Kurskonzept [„Aus der Rolle \(ge-\)fallen!“](#) die Methode „Meine Kampagne“.



- Was bedeutet Allyship?“ (Wissensfrage aus dem Themenfeld „Migration“): Allyship wird als eine Haltung bezeichnet, bei der privilegierte Personen solidarisch gegenüber einer marginalisierten Gruppe handeln. Man versteht den Begriff nicht als Selbstdefinition, sondern als Anerkennung durch die Personen, denen sich ein Ally verbündet gegenüber zeigt. Nutzen Sie das YouTube-Video zur Frage [„Was ist ein Ally?“](#) von Rosa Mag, um anschließend mit den Teilnehmenden den Begriff und dessen Bedeutung zu besprechen.
- „Was bedeutet Religionsfreiheit?“ (Wissensfrage aus dem Themenfeld „Migration“): Sie können diese Frage dazu nutzen, die Berührungspunkte der Teilnehmenden mit unterschiedlichen Religionen zu erfragen und aufbauend einen vertieften Wissenserwerb zu initiieren. Hierzu empfehlen wir Ihnen das Modellkonzept [„Weltreligionen gemeinsam entdecken“](#).
- „Sammelt Begriffe zu Männern und Männlichkeit“ (Aktionskarte aus dem Themenfeld „Gender“): Die hier gelisteten vermeintlichen Eigenschaften sind als stereotype Zuschreibungen kenntlich zu machen – ähnlich verhält es sich mit der Aufforderung, Begriffe zu Frauen und Weiblichkeit zu sammeln oder typisch männliche bzw. weibliche Berufe zu benennen. Stoßen Sie eine Diskussion über Vorurteile an. Warum sind solche Vorurteile schwierig? Was lösen Vorurteile bei Betroffenen aus? Was macht es mit mir, wenn ich von einer Fremddefinition betroffen bin? Wie können wir dazu beitragen, dass Individuen selbst entscheiden können, was für sie relevant ist? Spielleitende können für eine weitere Vertiefung auf die Übung „Schubladen und Zuschreibungen“ aus dem Modellkonzept [„Solidarität – Diskriminierung verstehen“](#) zurückgreifen.
- „Sammelt Studiengänge in Deutschland“ (Aktionskarte aus dem Themenfeld „soziale Herkunft“): Können sich alle Personen frei entscheiden, ob und was sie\*er studieren will? Warum könnten Personen möglicherweise eingeschränkt sein in ihrer Entscheidungsfreiheit? Initiieren Sie eine Diskussion, in der Sie auf die ungleichen Handlungsoptionen von Personen aufmerksam machen und ermutigen Sie gleichzeitig zu recherchieren, welche Ansätze es gibt, diese ungleichen Zugänge zu Bildungsinstitutionen zu verringern. Zudem können Sie gemeinsam erarbeiten, warum manche Studiengänge mehr von Männern bzw. von Frauen gewählt werden. Greifen Sie hierzu auf die Faktenblätter der Initiative [„klischeefrei“](#) zurück. Wichtig ist, die Macht von stereotypen Erwartungen anzusprechen, aber auch die Möglichkeit sich entgegen solcher Erwartungen für ein Studium oder eine Ausbildung zu entscheiden.
- „Beschreibe den Begriff ‚Bildung‘“ (Aktionskarte aus dem Themenfeld „soziale Herkunft“): Der Begriff „Bildung“ wird häufig vornehmlich mit formaler Bildung in Zusammenhang gesetzt. Auf der Karte stehen deshalb ausschließlich Begriffe, die zum schulischen Kontext gehören. Das Beschreiben des Begriffs ohne auf diese Wörter zurückgreifen zu können, soll ermöglichen andere Bildungswege/-optionen in den Blick zu nehmen. Welche nicht formellen Kompetenzen existieren? Was können wir neben unserem schulischen Werdegang erreichen und/oder wie können wir uns Qualifikationen aneignen im außerschulischen Bildungsbereich?

Greifen Sie einzelne Karten heraus und setzen Sie eigene thematische Schwerpunkte. Behalten sie im Hinterkopf, Sie müssen nicht alles wissen – zum einen können Inhalte gemeinsam erarbeitet werden, zum anderen geht es auch um ein wenig Spaß!

Einige Karten, d. h. Fragestellungen und Antwortmöglichkeiten haben ein Ablaufdatum. Stellen wir uns die Frage nach potenziellen Jugendwörtern der letzten Jahre, wird die Antwort in fünf Jahren womöglich anders ausfallen. Machen Sie sich dies zu Nutze und diskutieren Sie mit Ihren Teilnehmenden, ob manche Fragen anders formuliert werden müssten und/oder Antwortmöglichkeiten nicht mehr zeitgemäß sind.



## 5. Anknüpfungsmöglichkeiten mit PGZ-Modellkonzepten

Im Rahmen des Projekts Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt (PGZ) werden Modellkonzepte für den Einsatz im vhs-Bildungsangebot zur Prävention demokratiefeindlicher Radikalisierungen entwickelt. Die Modellkonzepte beruhen auf Erfahrungen von Praktiker\*innen aus den Volkshochschulen und der politischen Bildungsarbeit. Neben einer Umsetzung im vhs-Kontext können die Modellkonzepte als Grundlage für [Kooperationen mit Respekt-Coach-Mitarbeitenden](#) dienen. Eine solche Kooperation würde bedeuten, dass die Konzepte durch vhs-Kursleitende unter Mitwirkung der [Respekt-Coach-Mitarbeitenden](#) an einer Regelschule mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen eingesetzt werden.

Folgende Materialien können im Zusammenhang mit dem Spiel „**Vielfalt total! Das intersektionale Spiel**“ verwendet werden, entweder als vorherige Einheiten oder im Nachgang an die Spielumsetzung:

### Gender

- Modellkonzept [„Gender als Performance – \(De-\)Konstruktion von Geschlecht“](#)
- Modellkonzept [„Sexism Sells – Genderdiskriminierung mittels Werbung“](#)

### Rassismus

- Modellkonzept [„Flagge zeigen gegen Rassismus“](#)
- Modellkonzept [„Antimuslimischen Rassismus erkennen und ihm begegnen“](#)
- Modellkonzept [„Miteinander erinnern – Vom Leben erzählen“](#)

### Partizipation/Engagement

- Modellkonzept [„Solidarität – Diskriminierung verstehen“](#)
- Modellkonzept [„Planspiel Gesellschaftlicher Zusammenhalt“](#)
- Modellkonzept [„Solidarität – Zivilcourage zeigen“](#)
- Modellkonzept [„Listen tu us! – Wie wir uns Schule vorstellen“](#)

Zur weiteren Hintergrundlektüre und/oder als Grundlage der Diskussionen empfehlen wir Ihnen die Materialien der Initiative [„klischeefrei“](#) und die Statistiken des [Statistischen Bundesamtes](#). Außerdem können die Informationen vom [Mediendienst Integration](#) zu Fragen der Diskriminierung auf dem Arbeitsmarkt oder im Bildungsbereich nützlich sein. Zum Themenfeld „Klassismus“ finden sich im Methodenordner [„Antikapitalistische Pädagogik“](#) der Falken ab Seite 300 ff. praktische Ansätze.

## 6. Verhaltensregeln

- Hört einander zu.
- Lasst einander ausreden.
- Fasst euch kurz.
- Vermeidet jegliche Art von Beleidigungen oder Unterstellungen.
- Respektiert die Meinung der anderen.
- Begründet eure Meinung.
- Niemand wird ausgelacht.
- Es ist in Ordnung, etwas nicht zu wissen.

**Deutscher Volkshochschul-Verband e. V. (DVV)**  
**Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt (PGZ)**  
**Königswinterer Straße 552 b, 53227 Bonn**  
[www.volkshochschule.de/pgz](http://www.volkshochschule.de/pgz)  
[www.volkshochschule.de](http://www.volkshochschule.de)  
[pgz@dvv-vhs.de](mailto:pgz@dvv-vhs.de)

Das Spiel „Vielfalt total – Das intersektionale Spiel“ wurde erstellt von Dr.in Miriam Yildiz und Stephanie Weber im Auftrag des Projekts Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt. Es steht unter der Lizenz CC BY ND.

Die Rechte liegen beim Deutschen Volkshochschul-Verband e. V. (DVV).

