

Praxisbericht zur Erprobung des Gesellschaftsspiels

„Vielfalt total – Das intersektionale Spiel“

Im Rahmen des Projekts Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt (PGZ) Materialien für den Einsatz mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen entwickelt. Mit dem Gesellschaftsspiel „Vielfalt total – das intersektionale Spiel“ können vhs-Mitarbeitende, Respekt Coaches und weitere pädagogische Fachkräfte ein flexibles (außer-)schulisches Bildungsangebot für Jugendliche ab 14+ Jahren umsetzen. Das PGZ-Projekt stellt Spielmaterialien mit pädagogischem Begleitmaterial zur Verfügung. Das Spiel wurde im Auftrag des PGZ-Projekts von Dr.in Miriam Yildiz und Stephanie Weber erstellt.

vhs-Kursleiterin Dina Čavčić hat das Spiel „Vielfalt total“ mit Jugendlichen an der vhs Nienburg erprobt. Wenn Sie Fragen zum Spiel „Vielfalt total“ haben, können Sie sich gerne per Mail an das Projektteam unter pgz@dvv-vhs.de wenden.

Kurz zu meiner Person

Mein Name ist Dina Čavčić und ich bin systemische Beraterin und Coach. Im Sommer 2022 habe ich die Qualifikation zur Diversity-Trainerin beendet.

Für die Erprobung des Spiels wurde ich von Stephan Kaps, vhs-Leitung in Nienburg, angefragt und war kritisch-neugierig darauf, wie ein Diversitäts-Spiel für die Zielgruppe von Menschen ab 14 Jahren sei. Die Zusatzmaterialien zu den Themen Migration, Gender und soziale Herkunft, die neben Spiel und Anleitung dabei waren, bewerte ich als überaus positiv. Diese vermitteln wichtige Kenntnisse, die sensibel aufbereitet und auf dem aktuellen Stand sind. Insbesondere möchte ich die pädagogische Handreichung hervorheben, die übersichtlich ist und alle wichtigen Informationen enthält.

Rahmenbedingungen und Gruppenzusammensetzung

Die Erprobung des Spiels „Vielfalt total – Das intersektionale Spiel“ fand am 30.07.2022 in einem Unterrichtsraum an der Volkshochschule in Nienburg statt. Es gab außen einen Sitzkreis für die Vorstellungsrunde und innen einen Spieletisch. Für die Teilnehmenden war Wasser bereitgestellt, um eine informellere Spielsituation zu schaffen. Der gesamte Durchlauf mit Ankommen, Erklären, Spielen, Feedback vor Ort hat etwa drei Zeitstunden umfasst. Ziel des Spiels ist es, Fragen zu den Themen Migration, Gender und soziale Herkunft aufzuwerfen und sich auf diese Art und Weise mit verschränkenden Diskriminierungsmechanismen auseinanderzusetzen.

Es waren acht Personen angemeldet sowie ich als anleitende und beobachtende Dozentin. Die Teilnehmenden-Akquise gestaltete sich aufgrund der niedersächsischen Schulferien und der relativ kurzfristigen Anfrage als komplizierter als gedacht. Das Angebot wurde offen über die Webseite der vhs Nienburg beworben sowie über E-Mail-Verteiler und Werbung in zwei direkt vorgeschalteten talentCAMPus-Projekten, die sich vor allem an Kinder und Jugendliche aus der Ukraine richteten. An der erstmaligen Durchführung haben insgesamt vier Personen teilgenommen. Eine Person aus der Ukraine war kurz da und ist wieder gegangen, nachdem sie feststellte, die einzige ukrainisch-stämmige Person zu sein und der erhoffte Austausch in Muttersprache nicht zu erwarten war. Zwei Personen aus der vhs-Familie hatten schon vorab Kenntnisse in den Themen Vielfalt und Diskriminierungsmechanismen und zwei bislang keine Berührung damit. Die zwei Personen, die keine Berührungspunkte mit den Themen hatten, zeigten sich zudem sehr skeptisch. Bei den beiden Personen handelte es sich um Vater und Sohn (14 Jahre alt), die auch gemeinsam in einem Team spielen wollten.

Durchführung des Spiels

Nach einer Kennenlernrunde und Stimmungs- und Erwartungsabfrage habe ich zum Einstieg das Konzept von Intersektionalität erläutert.

Ziel des Spiels ist es ein theoretisches Grundverständnis und keine tiefergehende Theorie in der Auseinandersetzung mit Differenzkategorien und Diskriminierung zu vermitteln. Daher habe ich mich entschieden Intersektionalität bzw. die Verschränkung von Gender, Migration und sozialer Herkunft an der eigenen Person beispielhaft darzustellen. Zum einen macht das das Erlernen von Wissensinhalten für die Teilnehmenden anschaulicher und zum anderen wird meine eigene gesellschaftliche Positionierung dadurch transparent. Des Weiteren gab es eine „Content Note“ – ein Hinweis darauf, dass bestimmte Themen aufwühlend sein können und an dieser Stelle die Teilnehmenden auf sich Acht geben sollen damit ein möglichst geschützter Raum entsteht.

Die Spielregeln sowie der gesamte Spielbau waren leicht verständlich und schnell umsetzbar. Die Entscheidung fiel auf Variante 2, bei der zwei Teams an demselben Spielbrett spielen.

Die verschiedenen Elemente des Spiels wie zum Beispiel Aktionskarten, Quizkarten und Bildkarten haben sich gut ergänzt, weshalb das Spiel nicht überladen wirkte und relativ schnell ein „Flow“ entstand. Die Möglichkeit, Punkte (Chips und im Besonderen Diamanten) zu bekommen, war ein Anreiz, die Aufgaben zu lösen, stand aber im Hintergrund, da die Fokussierung auf der Spieldurchführung und ergänzender Diskussionen lag. Die Sanduhr als zeitlicher Rahmen und Stressor wirkte sehr gut und sorgte für ausgeglichene Beteiligung.

Nach der anfänglichen Skepsis hatten die Teilnehmenden sichtbar Freude am Spiel und dem Austausch. Besonders die Bildkarten regten nach der abgelaufenen Zeit zu Herleitungen an, warum welches Vorurteil wie bedient oder hinterfragt wurde. Die pantomimischen Aufgaben sorgten für Erheiterung, da hier die Spanne der darzustellenden Begriffe so unterschiedlich war (von „Flugzeug“ bis „Feminismusbibel“.)

Wie bewerteten die Teilnehmenden das Spiel?

Die Teilnehmenden kritisierten die visuelle Gestaltung des Spielbretts und der Spielfiguren, in erster Linie die Farbkombination, die nicht auf alle attraktiv wirkte. So ließ sich die braune und schwarze Spielfigur nicht gut unterscheiden. Es gab aber auch Lob für das Spielbrett, das in seiner Einfachheit nicht überfrachte oder ablenkte und dadurch den Fokus auf die Inhalte setzte.

Besonders die Aktionskarten sorgten für eine gute Dynamik, da bei ihnen nicht nur Wissensvermittlung im Vordergrund steht, sondern auch Spaß, Bewegung und Interaktion. Dieser niedrigschwellige Ansatz stellte einen anderen, leichteren Zugang zu sensiblen Themen her.

Das Spiel gelingt auch deshalb, weil die Quizfragen so konzipiert sind, dass sie von Menschen beantwortet werden können, die in den Themen Gender, Migration und soziale Herkunft kein (bewusstes) Vorwissen haben.

Die Teilnehmenden empfanden die Fragen als sehr unterschiedlich schwierig, und es wurde bemerkt, dass es keine gekennzeichneten Schwierigkeitsgrade gibt. Hierdurch entsteht eine ohne Abwechslung und die Überraschung, welche Frage oder Aufgabe sich hinter der nächsten Karte verstecke, Sorge für Spielspaß.

Die Bildkarten wurden sehr positiv aufgenommen und hatten den größten Effekt auf die Teilnehmenden. Die Spieler*innen lobten einerseits die wertige und ästhetische Verarbeitung und andererseits den funktionalen Bildhalter. Die Bildkarten wurden auch deshalb besonders hervorgehoben, weil sie auch die eigenen Vorurteile und Stereotype spiegeln und deshalb besonders wirken.

Eine Person äußerte das Feedback, dass sie das Spiel gerne bei der eigenen Arbeitsstelle weiter nutzen würde. Eine andere Person fand so viel Spaß an dem Spiel, dass sie gerne noch lange weitergespielt hätte. Das sind auch die zwei Personen, die sich zum Anfang des Spiels skeptisch geäußert hatten.

Die beiden Personen mit Vorerfahrung sind beide aus Volkshochschulen und können sich den Einsatz des Spiels sowohl programmatisch als eigenes Kursangebot vorstellen, in bestehenden Angeboten mit festen Gruppen (z.B. im zweiten Bildungsweg oder Sprachkursen) sowie zur internen niederschweligen Fortbildung der Mitarbeitenden.

Das Spiel könnte um ein (digitales) Glossar ergänzt werden, in dem wichtige Begrifflichkeiten erklärt werden. Als Beispiel hierfür wurde das „Identitätenlotto“ (Juliette Wedl) genannt.

Fazit

Das Spiel entwickelte, wie erwartet, die Wirkung im Bereich Hinsehen bzw. Herausfinden, weil die Teilnehmenden dazu angeregt werden, in einen Denkprozess über Diskriminierung und Differenz einzusteigen, sowie eigene Stereotype und Vorurteile zu reflektieren. Das Spiel sorgt für Aha – Effekte, da sich die Teilnehmenden der eigenen Vorurteile und Stereotypen oft nicht bewusst sind und das Spiel diese spielerisch aufzeigt.

Außerdem war es für mich als Spielleitung eine neue Erfahrung die Aspekte von Diversitätskategorien und Diskriminierungsformen auf so eine leichte und spielerische Weise zu behandeln die gleichzeitig viel Sensibilität und Konstruktivität erfordert. In meiner Wahrnehmung hat das Spiel das Potenzial, Berührungängste abzubauen und für eine fehlerfreundliche Atmosphäre zu sorgen. Das Spiel bietet die Chance Menschen neugierig auf die Auseinandersetzung mit den Themen der sozialen Gerechtigkeit zu machen, um mehr Solidarität und Sensibilität in die Gesellschaft reinzutragen.

Der Einsatz des Spiels kann sowohl in offen ausgeschriebenen Veranstaltungen als auch in (relativ) geschlossenen Gruppen stattfinden.

Autorin: Dina Čavčić

Gefördert vom:

