

Ann Katrin Thöle, Elisabeth Block,
Sofie Gerlach, Irena Schunke

GeVi - Geschlechtliche Vielfalt neu erleben!
Dokumentation einer Spielentwicklung



Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe
Sachsen-Anhalt e.V.



Hochschule Magdeburg-Stendal

Februar 2020

Impressum

GeVi - Geschlechtliche Vielfalt neu erleben!

Dokumentation einer Spielentwicklung

1. Auflage

Magdeburg, Februar 2020

Autorinnen:

Ann Katrin Thöle

Elisabeth Block

Sofie Gerlach

Irena Schunke

Herausgeber*in: Kompetenzzentrum geschlechtergerechte
Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V.

Schönebecker Str. 82 - 84

39104 Magdeburg

info@geschlechtergerechteJugendhilfe.de

www.geschlechtergerechteJugendhilfe.de

Fotos: Studierende der Projektgruppe der Hochschule Magdeburg-Stendal,

Susan Hager, Irena Schunke

Foto Cover: Irena Schunke/KgKJH LSA e.V.

Gestaltung/Layout: Irena Schunke/KgKJH LSA e.V.

Nachdruck und elektronische Veröffentlichung nur mit
Genehmigung der Herausgeber*in.

Das Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe
Sachsen-Anhalt e.V. wird gefördert durch das Ministerium für Arbeit, Soziales
und Integration des Landes Sachsen-Anhalt.

INHALTSVERZEICHNIS

	Seite
1. Das Projekt: Entwicklung eines Planspiels zum Thema „Aktion rund um die Vielfalt von Identitäten“	4
2. Gender - was’n das? Annäherung an das Thema	6
3. Spiele spielen: Was gibt es? Was wollen wir?	11
4. „Genderbread Person“ ¹ - eine Vorlage entsteht	16
5. Organisation und Verfahren	19
6. Von der Theorie zur Praxis	23
7. Produktionsphase	26
8. Selbstreflexion	32

¹ Vgl. die Grafik „The Genderbread Person“ auf www.itspronouncedmetrosexual.com sowie www.trans-kinder-netz.de

1. Das Projekt: Entwicklung eines Planspiels zum Thema „Aktion rund um die Vielfalt von Identitäten“

Im zweiten und dritten Semester absolvieren die Studierenden der Sozialen Arbeit an der Hochschule Magdeburg-Stendal ein sogenanntes Projektmodul. Ziel des Projektmoduls über zwei Semester ist es, in unterschiedlichen Themen- und Handlungsfeldern der Sozialen Arbeit Kenntnisse über Projektentwicklung und -management zu erwerben. Im Vordergrund des Projektes steht dabei die Entwicklung, Erprobung und Durchführung von praxisrelevanten Ideen und Fragestellungen. 2019/20 bot das Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V. in diesem Rahmen ein partizipatives Projekt mit dem Titel „Gender in der Sozialen Arbeit“ an. Ziel war es, sich fachlich mit geschlechtlicher Vielfalt bzw. Vielfalt von Identitäten und Diskriminierungsprävention auseinanderzusetzen und spielerisch zu bearbeiten. Letzteres im wahrsten Sinne des Wortes: Kern des Projekts war die Erstellung eines Spiels, das junge Menschen für „Gender“ und „Geschlechtervielfalt“ sensibilisiert und in pädagogischen Kontexten eingesetzt werden kann. Zehn Studierende der Hochschule Magdeburg-Stendal zwischen 19 und 38 Jahren machten sich im April 2019 mit den Projektleiter*innen Irena Schunke, Robert Dommroese und Susan Hager vom Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e. V. (KgKJH) gemeinsam auf den Weg, die Aufgabe mit Leben zu erfüllen. Mit welchen Überlegungen sind wir gestartet? Welche Hürden hatten wir zu meistern und welches Ergebnis liegt nun, rund ein Jahr später, vor? Diese und ähnliche Fragen wollen wir in der vorliegenden Projektdokumentation noch einmal kritisch reflektieren. Dabei soll es nicht darum gehen, den Prozess lediglich chronologisch nachzuzeichnen, sondern schlaglichtartig zu beleuchten, was wir während des Projektverlaufs als herausfordernd und lehrreich erlebt

haben. Im Aufbau der Dokumentation haben wir versucht, dieser Herangehensweise Rechnung zu tragen.

Als angehende Sozialarbeiter*innen hatten wir mit dem Projekt die Gelegenheit, uns fachtheoretisch und vor allem fachpraktisch auszuprobieren. Mit Blick auf die Aufgaben, die uns nach dem Studium in den unterschiedlichen beruflichen Kontexten begegnen, werden wir von diesen Erfahrungen mit Sicherheit auf vielfältige Weise profitieren können. Darüber hinaus hoffen wir, dass unser Spiel „GeVi - **Geschlechtliche Vielfalt** neu erleben!“ einen fachlichen und methodisch-praxisnahen Beitrag zu einer geschlechtergerechten Pädagogik leistet. Mit der Dokumentation schließen wir das Projekt nun ab und freuen uns, wenn diese nicht nur uns als Erinnerung und Wegweiser für zukünftige Projektaufgaben dient, sondern auch umfangreiche Tipps und Anregungen für andere Studierende sowie Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe, Kinder- und Jugendarbeit, Schule, Lehre und Interessierte bereithält.

Das Projektteam:

Giulia Adler, Elisabeth Block, Juliane Brand, Stephanie Fricke,
Sofie Gerlach, Nina-Sophia Hentschel, Erik Kostinec,
Jessica Esmeralda Solis, Marius Steindorf, Ann Katrin Thöle

Projektleitung: Irena Schunke, Susan Hager



2. Gender - was'n das? Annäherung an das Thema

Der Ausgangspunkt unserer Projektarbeit war zunächst die Klärung des Gegenstandes: Womit beschäftigten wir uns eigentlich im Rahmen des Seminars? Wir mussten uns darüber verständigen, was wir unter „Gender“ verstehen und welche Aspekte es für die Entwicklung unseres Spiels zu berücksichtigen galt.

Der Begriff war uns natürlich bekannt. Abgesehen davon, dass er von gesellschaftspolitischer Relevanz ist und dementsprechend diskutiert wird, waren die meisten von uns spätestens im akademischen Kontext auf die eine oder andere Weise mit „Gender“ in Berührung gekommen. Wenn man über die Aufgabe Sozialer Arbeit nachdenkt, Benachteiligungen von Personen oder Personengruppen einzudämmen und im besten Fall präventiv und empowernd zu wirken, gilt das auch für die Diskriminierung von Menschen aufgrund ihres biologischen Geschlechts, ihrer sexuellen Orientierung oder der geschlechtlichen Identität. Wir bewegten uns also in einem sozialarbeiterisch aktuellen und bedeutsamen Themenfeld. Wie aber sahen unsere individuellen Vorstellungen, vielleicht auch eigene Erfahrungen mit der Vielfalt von Identitäten aus? „Gender“ bezieht sich auf die soziale, also gesellschaftlich bedingte Dimension von Geschlecht. Hier spielen tradierte Rollenbilder, Vorurteile und Geschlechtsstereotype, Erwartungen und Werte eine Rolle, die immer auch historisch gewachsen und kulturabhängig sind. Mit solchen geschlechtsbezogenen Zuschreibungen haben wir uns im Projektrahmen intensiv auseinandergesetzt. Wo, wie und warum sind Geschlechterdualismus und Heteronormativität heute noch wirkmächtige Konzepte? Inwieweit wurden wir auf der individuellen Ebene von einer bestimmten Gender-Ordnung und damit einhergehenden Verhaltensanforderungen geprägt und warum ist es wichtig, sich diese Prägung bewusst zu machen?

Wir suchten nach Beispielen, wo uns Konnotationen wie „typisch männlich“, „typisch weiblich“ im Alltag begegnen und fanden sie in der Werbung, der Sprache, der Berufswelt, in der Mode und in Filmen. Wertvolle Inputs erhielten wir durch Fachbeiträge der Referent*innen des KgKJH (Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V.) über Genderkompetenz und diversitätsbewusste Pädagogik. Hier diskutierten wir etwa die heute wieder populäre und von der Konsumindustrie verbreitete Farbaufteilung von Kinderartikeln in blau für Jungen und rosa für Mädchen. Diese geschlechtsspezifische Zuordnung wird selten hinterfragt, vielen Konsument*innen gilt sie nach wie vor als irgendwie „natürlich“. Das ist mitnichten der Fall: Die Farbe Rot galt lange als Zeichen von Männlichkeit und war die Farbe der Könige. Rosa als „kleines rot“ war deshalb für Jungen vorgesehen. Weil ein helles Blau mit der Jungfrau Maria in Verbindung gebracht wurde, war dies eine bevorzugte Farbe für Mädchen. Das Beispiel zeigt, dass Geschlechterklischees nicht in Stein gemeißelt und meist kultur-historisch begründet sind.

Die Vorliebe für eine Farbe ist keine Frage des Geschlechts, sondern des Geschmacks. Im Sinne echter Geschlechtergerechtigkeit sollte jede*r mögen und tragen dürfen, was sie*/er* will. Bei der Reflexion über Zuschreibungen und Stereotype ist also Vorsicht geboten, um alte Regeln nicht lediglich durch neue zu ersetzen - nach dem Motto: „Bloß kein Rosa mehr für Mädchen.“ Denn Rosa kann ja (wie vieles andere auch) beides sein: stereotypes Klischee oder Ausdruck der individuellen (Geschmacks-)Freiheit. Das mag zunächst banal klingen. Für unser Spielprojekt waren solche Überlegungen aber richtungsweisend.

Wir dachten außerdem darüber nach, wie problematisch heteronormative Zuschreibungen für Menschen sind, die sich selbst nicht im Spektrum von Mann/Frau/heterosexuell (Zweigeschlechtlichkeit und Heterosexualität) wiederfinden können oder wollen. In diesem Zusammenhang interessierte uns vor allem die Lebenslage von LSBTTIQ*¹-Kindern und -Jugendlichen und die Frage, ob geschlechtliche Vielfalt und die Vielfalt von Identitäten in Kindertagesstätten, Schulen, Bildungs- und Jugendhilfeeinrichtungen überhaupt ein Thema ist. Fehlt es dort, wo noch Berührungspunkte bestehen, möglicherweise an geeigneten pädagogischen Mitteln?

Darüber hinaus haben wir immer wieder auch spielerische oder kreative Methoden erprobt, um das Thema von unterschiedlichen Seiten zu beleuchten und für unser Ziel - die Entwicklung eines Spiels - fruchtbar zu machen. Drei Methoden wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern:

- „Was denke ich - wer bist du?\": Alle stellen sich im Kreis auf. Jede*r steht mit einem Bein auf einem Blatt Papier, umrandet nun mit einem Stift den eigenen Fußabdruck und schreibt den Namen dazu. Nun rücken alle um eine Position weiter, so dass sie vor dem Fußabdruck einer anderen Person stehen. Die Spielleitung stellt eine Frage, die mit Blick auf den fremden Fußabdruck und den dazugehörigen Namen beantwortet werden soll.

¹ „Die Abkürzung LSBTTIQ* steht für lesbische, schwule, bisexuelle, Trans, transsexuelle, intersexuelle und queere Menschen. Der Stern (*) am Ende soll berücksichtigen, dass sich manche Menschen in ihrer Geschlechtsidentität nicht ausschließlich auf einen der Begriffe festlegen lassen möchten.“ (Antidiskriminierungsstelle des Bundes (Hrg.) LSBTTIQ*: Vielfalt als Stärke – Vielfalt als Herausforderung! Dokumentation der Fachtagung im Tagungswerk Jerusalemkirche, Berlin am 12. September 2017, S. 2)

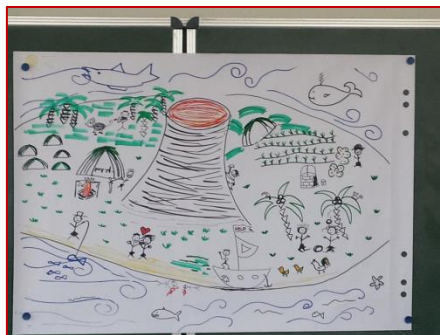


Beispiel: Was ist das Lieblingstier dieser Person? Was isst diese Person am liebsten? usw. Anschließend wird wieder um eine Position weiter gerückt. Am Ende kehren alle zum eigenen Fußabdruck zurück und sehen, was von den Mitspielenden notiert wurde. Jede*r erhält die Möglichkeit, sich zu äußern: Was passt? Was passt nicht? Was hat mich überrascht?²

- „Erfahrungsaustausch“: In Kleingruppen tauschen sich die Teilnehmer*innen über ihre Erfahrungen aus, als Junge* oder Mädchen* aufzuwachsen. Es geht um Erinnerungen von der Kindheit über die Jugend bis zum frühen Erwachsenenalter. Anschließend einigt man sich auf ein oder zwei Situationen und stellt diese allen vor. Gibt es andere, die ähnliche oder womöglich ganz andere Erfahrungen gemacht haben?
- „Insel“: Die Teilnehmenden werden in vier Gruppen eingeteilt: eine Frauengruppe, eine Männergruppe, eine Menschengruppe und eine Beobachter*innengruppe. Die ersten drei Gruppen erhalten den Auftrag, je eine Insel zu gestalten. Wie stellen sie sich eine Insel für Männer vor, wie eine für Frauen? Wie sieht eine Insel für Menschen aus, auf der die Kategorie Geschlecht keine Rolle spielt? Die Beobachter*innen verfolgen das Geschehen,

² Dieses Spiel findet sich auch im Methodenbuch zum Medienkoffer „Geschlechtervielfalt“ - Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe (KgKJH). Es steht auf der Homepage des KgKJH unter der Rubrik „Medienkoffer // Methoden“ als Download zur Verfügung. Vgl.: <https://www.geschlechtergerechtejugendhilfe.de/medienkoffer/methoden/>.

Dynamik und Kommunikation innerhalb der Gruppen, ohne zu kommentieren (Dauer: ca. 30 Minuten). Anschließend stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor. Die Beobachter*innen berichten, was ihnen aufgefallen ist. Am Ende sollen sich alle entscheiden, auf welcher der Inseln sie wohnen würden und ihre Entscheidung begründen.



Mittels solcher und ähnlicher Methoden tauschten wir uns über Rollenbilder und Geschlechterklischees aus. Es war interessant und aufschlussreich, sich nicht nur theoretisch, sondern auch selbstkritisch mit dem Thema zu befassen. Wir überprüften, wie wir mit geschlechtsbezogenen Vorurteilen umgehen und ob wir nicht manchmal selbst mit entsprechenden Rollenklischees hantieren, vielleicht auch unbewusst. Das war wichtig, um die abstrakte Diskurs-

Ebene mit einer lebensweltlichen und praxisorientierten Ebene zu verknüpfen.

Als Projektgruppe hatten wir bei der Bearbeitung unseres Themas, trotz unserer Vorkenntnisse, immer wieder inhaltliche Hürden zu meistern. Manchmal ging es um unterschiedliche Wahrnehmungen und Einschätzungen der Gruppenmitglieder, manchmal um begriffliche Unsicherheiten und Wissenslücken. Rückblickend war es in solchen Situationen stets sinnvoll, größtmögliche Offenheit herzustellen, Diskussionen und Fragen zuzulassen.

Mehrfach hatten wir Gelegenheit, mit Expert*innen in den Austausch zu gehen. Wertvoll war vor allem die Unterstützung durch das Referat QueerDenken der Hochschule Magdeburg-Stendal (Janik Dammann) und der fachliche Input durch Sarah Brune vom KgKJH in Magdeburg (siehe Kapitel 4 „Genderbread Person“).

3. Spiele spielen - Was gibt es? Was wollen wir?

Ursprünglich war für das Projekt zum Thema „Aktion rund um die Vielfalt von Identitäten“ die Erstellung eines Planspiels angedacht. In der ersten Seminarsitzung setzten wir uns daher mit dem Inhalt sowie dem Sinn und Zweck von Planspielen auseinander. Wir Studierende brachten unterschiedliche Erfahrungen diesbezüglich mit. Einige waren damit schon während ihrer Ausbildung oder im Studium in Berührung gekommen. Andere kannten das Konzept noch nicht, so dass die Erwartungen relativ unterschiedlich waren. Beispielhaft haben wir dann ein bereits bestehendes Planspiel gemeinsam ausprobiert.



Obwohl wir an der Spielform durchaus interessiert waren, stellte sich relativ schnell heraus, dass sie für den Kontext, insbesondere aber für unsere Gruppe weniger geeignet war. Form und Inhalt sollten zusammenpassen und mit beidem muss man sich identifizieren können, will man zu einem zufriedenstellenden Ergebnis kommen. Diesen Gedanken verfolgend, verabschiedeten wir uns von der Idee des Planspiels.

Auf der Suche nach Anregungen für unsere Spielentwicklung zum Thema „Gender“ besuchten wir am 3. Mai 2019 das 28. Internationale Bildungsforum Spielmarkt Potsdam. Bei dieser Fachveranstaltung rund um das Thema „Spielen mit Regeln“ (mit Workshops, Vorträgen, Praxisseminaren, Mitmachaktionen und Ständen) hatten wir die Gelegenheit, verschiedene Spiele kennenzulernen und an Workshops teilzunehmen. Anlässlich unserer nächsten Projektsitzung haben wir unsere Erfahrungen und Erlebnisse dann ausgetauscht und verschiedene Spielideen zusammengetragen. Wertvolle Eindrücke hatten einige von uns zum Beispiel in den Workshops „Spieleanwendung mit pädagogischer Zielsetzung während des Grundschulunterrichtes“, „Welche Regeln gelten? Inklusives Spielen - Aktions- und Gemeinschaftsspiele mit Menschen mit und ohne Behinderung“ oder auch „Zwischen Identitäten - Spielend Dialoge führen“ gesammelt. Ein Spiel hat uns besonders angesprochen. „Mit Spiel die Welt erleben und erkunden“ überzeugte durch interessante Aktionskarten, die Wissenswertes vermittelten und die Kommunikation

unter den Spielenden anregen. Mitglieder unserer Projektgruppe informierten über die Spielregeln, die Rahmenbedingungen und die Zielsetzung dieses Spiels. Ihre Reflexion trug dazu bei, erste Ansätze zu kreieren, wie unser eigenes Spiel möglicherweise aussehen könnte.

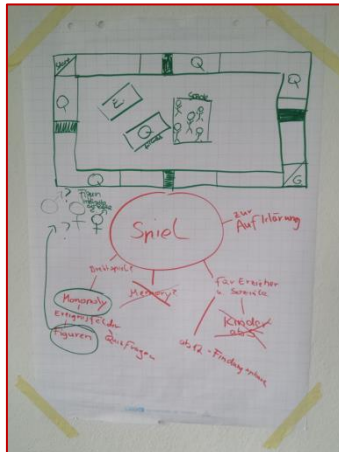


Nach der Auswertung des Spielmarktes sind wir auf verschiedene Fragen gestoßen, die für die Weiterentwicklung unseres Spiels von Bedeutung waren. Soll das Spiel nach bestimmten Regeln ablaufen? Wenn ja, nach welchen? Welche Altersklasse wollen wir ansprechen? Nur Kinder oder auch Jugendliche? Sollen Familienmitglieder, also Erwachsene, einbezogen werden? Dann: Wo soll gespielt werden? Im Freizeitbereich, z. B. im Jugendzentrum, im Verein oder zu Hause? Oder präferieren wir einen Einsatz im rein schulischen Kontext? Um Antworten auf diese Fragen zu finden, stellte es sich als sinnvoll heraus, zunächst einmal verschiedene Spiele auszuprobieren. Durch den Vergleich würden wir - so unsere Hoffnung - feststellen können, was

uns besonders anspricht. Also fingen wir an, innerhalb des Projekts gemeinsam zu spielen.

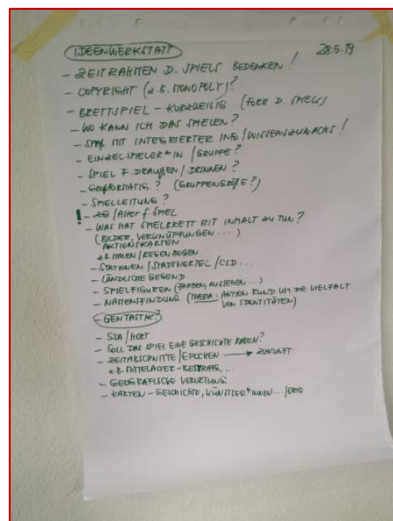
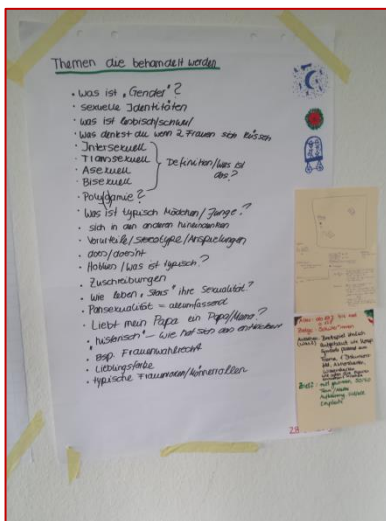
Zum Einsatz kamen diverse Lieblingsspiele der Seminarteilnehmer*innen, wie Karten- oder Würfelspiele. Diese versuchten wir, vor allem mit Blick auf die oben genannten Fragen, zu testen. Diese Phase war mit einigen ausgelassenen Seminarnachmittagen verbunden. Eine banale, doch nicht zu vernachlässigende Erkenntnis war: Spielen soll Spaß machen!

Spiele, die wir zwar nicht gespielt haben, die uns aber doch schnell in den Sinn kamen, waren dann populäre Brettspiele wie „Monopoly“ oder „Spiel des Lebens“. Diese Form schien sich unserer Meinung nach für das Thema anzubieten. In diese Richtung wollten wir weiterdenken.



Nach einigen Aushandlungsprozessen und weiterem Ausprobieren von Spielen und vielen Diskussionen, musste langsam eine Entscheidung her. Das Brettspiel war längst heimlicher Favorit. Und so entschieden wir uns schließlich gemeinschaftlich und demokratisch für ein Brettspiel zum Thema geschlechtliche Vielfalt.

Nachdem wir nun die Form bzw. Art des Spiels kannten, starteten wir ein umfassendes Brainstorming, um das Ganze zu konkretisieren. Dazu teilten wir uns in zwei Gruppen auf, um einerseits Themen zu finden, die unser Spiel aufgreifen sollte, und andererseits weitere Rahmenbedingungen für die Spielentwicklung festzulegen. Auch das Design, Kartentypen, Fragestellungen und eventuelle Spielregeln spielten in dieser Projektphase bereits immer wieder eine Rolle.



4. „Genderbread Person“ - eine Vorlage entsteht

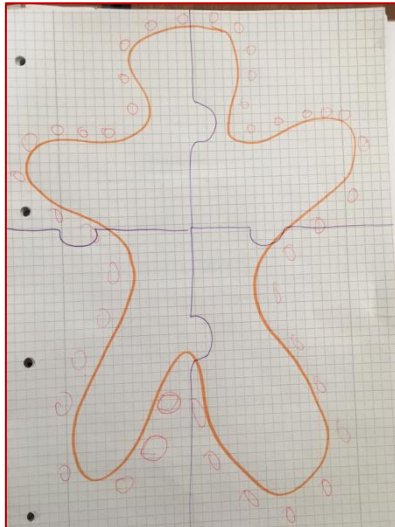
Während unseres Projekts hat uns Sarah Brune vom Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V. (KgKJH) besucht. Sie stellte uns den Medienkoffer „Geschlechtervielfalt in Einrichtungen der frühkindlichen Bildung, Grundschulen und Horten“ vor. Dieser beinhaltet Kinderbücher, Spiele, Stofftiere und Fachbücher, die einen kindgerechten Zugang zum Thema vereinfachen sollen. Im Rahmen dieses fachlichen Inputs hatten wir die Möglichkeit, alles zu den Bereichen „Gender“, „Identität“ und „Sexuelle Orientierung“ zu fragen, was uns bis dahin unklar gewesen war. Dabei wurden Begriffe wie Asexualität, Pansexualität und Queer geklärt, sodass wir einen Einblick in die Vielzahl von Sexualitäten, Identitäten und Lebensformen erhielten. Veranschaulicht hat uns Sarah Brune diese Vielfalt anhand der sogenannten „Genderbread Person“.



Das Modell umfasst vier Dimensionen: Der *Genderausdruck* beschreibt die Art und Weise, wie eine Person ihren Gender ausdrückt. Hinzu kommt die Art, wie eine Person handelt, sich kleidet, sich verhält und wie sie mit ihren Mitmenschen kommuniziert. Zunächst ist das auf die traditionellen Genderrollen bezogen, doch neben dem weiblichen und männlichen gibt es auch den androgynen Ausdruck, der männliche und weibliche Rollen miteinander vereint und durchmischt. Die zweite Dimension stellt das *biologische Geschlecht* dar. Dabei geht es um die spezifischen Geschlechtsorgane, Hormone und Chromosomen, die ein Mensch aufweist. Bei Frauen geht es um die Vagina, Eierstöcke, Brüste und die XX-Chromosomen, die eine Frau „typisch“ weiblich erscheinen lassen. Bei Männern sind der Penis, Hoden und die XY-Chromosomen ausschlaggebend, um dem Stereotyp „Mann“ gerecht zu werden. Intersexuelle Menschen können ganz unterschiedliche äußere und innere Geschlechtsmerkmale (männlich und weiblich) aufweisen. Eine weitere Dimension bildet die *Genderidentität*. Hier geht es darum, wie eine Person über sich selbst denkt, wie sie die eigene Geschlechtlichkeit und Körperchemie (Hormone) wahrnimmt, verarbeitet und interpretiert. Die letzte Dimension thematisiert die *sexuelle Orientierung*. Sie bestimmt darüber, von wem man sich physisch, geistig und emotional angezogen fühlt.

Nach einer umfassenden Erläuterung des Modells war unser Interesse an der „Genderbread Person“ geweckt. Indem sie den Unterschied zwischen Gender und Geschlecht, zwischen Wahrnehmung, Identität und Sexualität, zwischen sozialen und biologischen Komponenten deutlich macht, umfasst sie einfach alles, was wir mit unserem Spiel darstellen wollten. Auch die Form der Lebkuchenfigur („genderbread“ ist dem englischen „gingerbread“, also „Lebkuchen“, entlehnt) fanden wir ansprechend. Sie ist originell und würde als Spielbrett ein echter Hingucker sein. Bei der Entwicklung unseres Spielbretts haben wir uns

dabei an der Vorlage von www.itspronouncedMetrosexual.com und www.trans-kinder-netz.de orientiert.

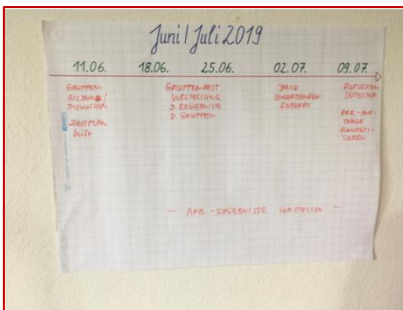


Im Anschluss haben wir eine weitere Methode mit Sarah Brune ausprobiert, für die wir uns in Gruppen aufteilen sollten. Jede Gruppe wählte das Bild einer Person, die im öffentlichen Leben steht. Wir erhielten die Aufgabe, uns einen Steckbrief bzw. Lebenslauf und einen Namen für die gewählte Person zu überlegen und unsere Ergebnisse einander vorzustellen. Sarah Brune stellte uns anschließend die „wirkliche“ Identität der Personen auf den Bildern vor. Wir waren überrascht, als wir von den unterschiedlichen Lebenswegen und Geschichten erfuhren. Es handelte sich um Trans*menschen, womit wir z.T. nicht gerechnet hatten. Unsere erfundenen Biografien, die auf der Interpretation äußerer Merkmale basierten und unserer Fantasie entsprungen waren, hatten mit der Realität wenig zu tun. Sarah Brunes fachliche und praxisnahe Inputs waren für die gesamte Seminargruppe sehr lehrreich. Durch ihre Präsentation und die Übungen konnten wir unseren Wissenspool erweitern. Profitieren konnten wir auch vom

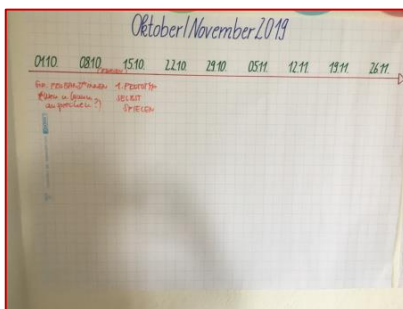
Besuch von Janik Dammann vom Referat QueerDenken der Hochschule Magdeburg-Stendal. Die Gruppe hatte die Möglichkeit, Janik Dammann als Mitglied der queeren Community Fragen zu stellen. Janik Dammann hat uns außerdem noch einmal die Wichtigkeit des Themas vor Augen geführt und sowohl für die Recherche als auch für die konkrete Spielumsetzung wertvolle Impulse geliefert.

5. Organisation und Verfahren

Nachdem wir uns mit unserem Thema intensiv beschäftigt, viele Informationen gesammelt und uns mit verschiedenen Mitgliedern der Community ausgetauscht hatten, fingen wir an, uns der Umsetzung des Spiels zu widmen. Eine der ersten Überlegungen war, herauszufinden, welche Aufgaben uns bevorstanden, um ein Brettspiel überhaupt entwickeln zu können.



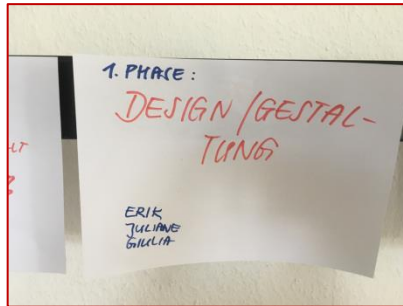
Doch bevor wir uns damit im Einzelnen auseinandersetzten, erschien es sinnvoll, einen Zeitplan aufzustellen. Wir mussten die Semester-termine, vorlesungsfreie Zeiten, individuelle Kapazitäten und Eckdaten wie z.B. das nächste Internationale Bildungsforum Spielmarkt Potsdam (Planung, Stand und Workshop) im Blick behalten, um uns nicht völlig zu verschätzen. Wir verschafften uns also einen Überblick darüber, wann welche Resultate vorliegen sollten.



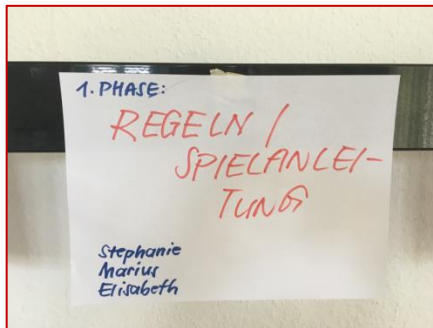


Was den „Look“ unseres Spiels betraf, hatte unser Brainstorming ergeben, dass, strebten wir einen Wiedererkennungswert an, ein eigenes Design notwendig war. Für das Design war allerdings nicht nur das Spielbrett zu beachten, auch um passende Spielfiguren, um das Aussehen der Spielkarten und des Spielkartons musste sich gekümmert werden. Um ein Spiel spielen zu können, braucht es Regeln - oder nicht? Es bedurfte einiger Diskussionen, um diese Frage abschließend zu klären. Wenn es keine Regeln gäbe, wäre also alles erlaubt? Diese Vorstellung gefiel der Gruppe nicht und so gelangten wir schließlich zum Konsens, dass es Regeln geben sollte. Doch ließen sich diese erst entwickeln, wenn ein Spielbrett vorlag. Davon hing alles Weitere ab. In der Regel enthalten Spiele eine Spielanleitung in Form eines kleinen Heftes. Eine solche Spielanleitung musste also ebenfalls erstellt werden.

Nun bestand die erste wichtige Aufgabe darin, ein Spielbrett zu entwerfen. Aus der Seminargruppe übernahmen drei Personen den Bereich Design. So wollten wir sicherstellen, dass nicht mit zu vielen unterschiedlichen Ideen gearbeitet wurde.



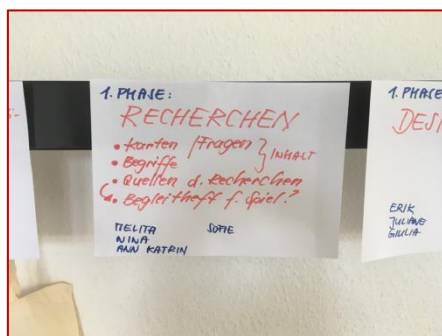
Als das Spielbrett einigermaßen Form anzunehmen begann, sammelten einige andere Gruppenmitglieder erste Ideen für die Spielregeln. Zu diesem Zeitpunkt waren diese allerdings noch recht schwammig.



Dann sind wir über die Frage gestolpert: Was für Spielkarten soll es eigentlich geben?

Wir hatten uns für verschiedenfarbige Spielfelder entschieden, die auf unterschiedliche Arten von Spielkarten verweisen. Uns war allerdings noch nicht ganz klar, mit welchen Inhalten wir diese Spielkarten versehen würden. Wir hielten es für angebracht, unser Thema „Vielfalt von Identitäten“ in den Spielkarten aufzugreifen. Dazu kamen uns als erstes Fragekarten mit mehreren Antwortmöglichkeiten in den Sinn. Auf diese Weise lässt sich Wissen vermitteln, ohne die Spielenden

inhaltlich zu überfordern. Denn das Thema ist ja ziemlich komplex. Zu den Fragekarten ergab sich schnell ein weiterer Typ Spielkarten - die Wissenskarten. Hier war die Schwierigkeit, nicht zu viel Information auf eine Karte zu packen und so einfach wie möglich zu formulieren. Die Antworten sollten für die Spieler*innen verständlich, aber nicht zu oberflächlich sein. Zwei Spielkartentypen existierten nun, doch zwei waren uns zu wenig. Wir überlegten, was das Spiel noch beinhalten sollte. Nach einiger Zeit sind wir auf das bekannte Spiel „Tabu“ gekommen. Das Ziel dieses Spiels ist simpel: Durch Umschreiben eines Wortes sollen die Mitspielenden erraten, welches Wort gemeint ist. Das gleiche Prinzip wird angewandt, um nur mittels Gestik oder durch Zeichnen ein Wort zu erklären, das auf einer Karte steht. Daran haben wir uns angelehnt und Aktionskarten entwickelt. Es sollte allerdings weniger gezeichnet und gestikuliert werden. Unsere Idee bestand vielmehr darin, interaktiv mit den Mitspieler*innen zu agieren.



Wir beauftragten vier Personen der Gruppe damit, eine Recherche zu starten, um alle nötigen Informationen zur „geschlechtlichen Vielfalt“ zu bündeln und so aufzubereiten, dass wir sie für die Spielkarten nutzen konnten. In den Semesterferien sollten sie erste Fragen, Informationen und Aktionen entwerfen, um diese später der Seminargruppe vorzustellen. Innerhalb der einzelnen Arbeitsgruppen

hatten wir während des Seminars Zeit, um an unseren Aufträgen weiterzuarbeiten.

Das Design-Team hatte den Auftrag, einen ersten Entwurf für das Spielbrett zu entwickeln. Dazu malten sie unsere „Genderbread Person“ auf und überlegten, wie die Spielkarten und die Spielfelder auf dem Spielbrett positioniert werden könnten. Daraus ergaben sich Folgefragen: Gibt es Spielfelder, die keinerlei Spielaktion vorsehen? Läuft das Spiel im oder entgegen dem Uhrzeigersinn? Wie sollen die Spielfelder aussehen, rund oder eckig? Wie viele Felder von jeder Spielkarte sollen auf dem Spielbrett vorkommen? All das konnte nur geklärt werden, wenn wir anfangen würden, zu spielen.

In dieser Projektphase gab es Diskussionen und Meinungsverschiedenheiten. Trotzdem versuchten wir immer, Kompromisse zu finden, mit denen die Mehrheit zufrieden war. Andernfalls wurde die Diskussion auf das nächste Treffen vertagt. Die Semesterferien im Sommer boten Gelegenheit, um neue Kraft zu tanken, weiter an den Spielkarten zu tüfteln und das Design für die unterschiedlichen Teile des Spieles voranzubringen.

6. Von der Theorie zur Praxis

Mit dem zweiten Projektsemester vollzogen wir im Oktober 2019 den Schritt in die Praxis. Was wir bis dahin angedacht, diskutiert, recherchiert und vorbereitet hatten, galt es nun zu konkretisieren und auf unser „Produkt“ anzuwenden. Immerhin wollten wir bis zum Ende des Wintersemesters ein fertiges Spiel in den Händen halten. Das bedeutete, dass für die wenigen verbleibenden Monate der Zeitplan so gut es ging eingehalten und Aufgaben effektiv

verteilt werden mussten. Wie ließ sich das angesichts der Tatsache, dass jede*r nur begrenzte zeitliche Kapazitäten und unterschiedliche Talente beziehungsweise Interessensgebiete hatte, am besten umsetzen?

So ambitioniert unser Vorhaben war, so groß war zunächst die Ernüchterung. Obwohl es uns nicht an Motivation mangelte, stellte sich doch eine gewisse Unzufriedenheit ein. Die Auswertung unseres ersten Crowdfunding Versuchs zeigte, dass wir damit zunächst keine nennenswerten finanziellen Ressourcen würden generieren können. Einige wenige Spender*innen waren dem Aufruf zwar gefolgt, die Einnahmen blieben aber überschaubar. Wir suchten nach Erklärungen: Möglicherweise hatten wir die Aktion in einem zu frühen Stadium der Projektentwicklung gestartet. Darüber hinaus fehlte es an Multiplikator*innen, sowohl aus dem fachlichen Bereich als auch aus der Queer-Community, die auf uns aufmerksam machten. Weil ein Mitglied der Gruppe viel Arbeit investiert hatte, war es umso enttäuschender, dass sich dieses Engagement nicht auszahlte. Die Frage, wie wir alternative Finanzierungsquellen akquirieren konnten und ob ein weiteres Crowdfunding Sinn machen würde, blieb zunächst unbeantwortet. Wir entschieden, den Fokus auf die Produktion des Spiels zu legen und entsprechende Aktivitäten auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben.

Glücklicherweise trat die Finanzierungsproblematik in den Hintergrund, als klar wurde, dass das Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V. die Förderung des Projektes eingeplant hatte.

Eine weitere Baustelle war die Erstellung von Spielkarten. Die Recherchegruppe hatte entsprechend der Absprachen über die Ferien erste Ideen für mögliche Fragestellungen und inhaltliche Schwerpunkte entwickelt. Die Vorstellung der Ergebnisse war nun mit dem Ziel verknüpft, gemeinsam auszuwerten und eine Auswahl über

thematische Prioritäten zu treffen. Hier geriet der Kreativprozess merklich ins Stocken. Es fiel uns schwer, einen geeigneten „Sound“ zu treffen, also weg von der theoretisch-fachlichen Ebene und hin zu einer zielgruppengerechten (An-)Sprache zu kommen. Vieles klang noch zu akademisch, um damit das Interesse von Kindern und Jugendlichen ab 11 Jahren zu wecken.

In diesen Diskussionen wurde immer wieder gefordert, wir sollten weniger „verkopft“ vorgehen. Gleichzeitig war die Aufgabenverteilung unklar. Einige fühlten sich überfordert und wünschten sich eine konstruktive Beteiligung aller Gruppenmitglieder, um einen praxisorientierten, alltagsnahen Zugriff auf unser Thema zu finden. Unser Ziel war nach wie vor einerseits die Vermittlung von Wissen, andererseits die Sensibilisierung für Geschlechtervielfalt und die Vielfalt von Identitäten. Die unterschiedlichen Arten von Spielkarten sollten aber nicht lediglich der Wissensabfrage oder der Erklärung von Fachbegriffen dienen. So beschäftigten wir uns im Team beispielsweise mit „Travestie“, „Transvestitismus“, „Cross-Dressing“, und „Drag“, was damit im Einzelnen eigentlich gemeint ist und ob einzelne Begriffe unter dem Aspekt Diskriminierung kritisch hinterfragt werden sollten. Natürlich war das für unseren Kontext relevant, aber ließ sich für unser Spiel daraus etwas Konkretes ableiten? Wenn ja, wie? Mit Blick auf unsere Zielgruppe war uns außerdem unbedingt daran gelegen, Fragen und Aktionen so zu formulieren, dass sich keine*r der teilnehmenden Spieler*innen unangenehm berührt fühlt. So sollte es etwa keine Spielkarten geben, die - explizit oder implizit - dazu aufforderten, sich zur eigenen Identität oder Sexualität zu positionieren.

Der Weg von der Theorie zur Praxis war also steiniger als vermutet. Im Rückblick gehört die Erkenntnis, dass man sich von Rückschlägen nicht entmutigen lassen darf und Projektkrisen überwunden werden können, wohl zur wichtigsten Erfahrung im gesamten Projektverlauf.

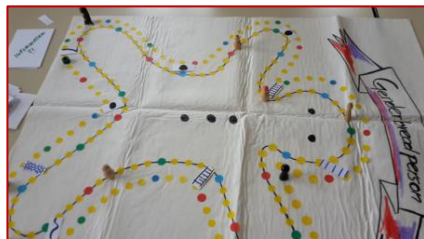
Wir änderten die Methodik und versuchten, anwendungsorientierter vorzugehen. Spielentwicklung und Spielpraxis wurden nun miteinander verknüpft. Alle Studierenden erhielten die Aufgabe, ohne „Kopfballast“ zu überlegen, was sie in Verbindung mit „Gender“ interessierte. Die Fragen wurden auf Karteikärtchen notiert und dann in mehreren Runden direkt im Spiel ausprobiert. Das hatte den Vorteil, die einzelnen Fragen und Aktionen auf ihre Eignung als Spielkarten hin zu testen und gleichzeitig am Spielfeld und an den Spielregeln weiterarbeiten zu können. Dieses Verfahren war erfolgreich. Unser Spiel gewann endlich an Kontur und die Produktionsphase konnte beginnen.

7. Produktionsphase



Nach der im vorangegangenen Kapitel beschriebenen Findungsphase zu Beginn des zweiten Projektsemesters, war die Richtung nun klar. Das Motto für die nächsten Wochen lautete: Konkretisierung. Jetzt ging es um die Umsetzung unserer Ideen und die Produktion des Spiels.

Als temporäre Spielunterlage diente uns eine helle Filzmatte, auf die die „Genderbread Person“ gemalt war. Hiermit spielten wir testweise und erprobten Spielzüge, Aktionen, Fragen und Regeln. Erste Spielfiguren aus Holz wurden vom KgKJH zur Verfügung gestellt. Zunächst waren sie als Provisorium gedacht. Sie gefielen uns dann



aber so gut, dass wir dabei blieben. Sie waren aus hellem Holz, griffig in der Handhabung und hatten eine gute Größe. Uns gefiel zudem die Idee, dass unsere Zielgruppe die Figuren vor Spielbeginn nach eigenen Ideen selbst bemalen können. Ganz im Sinne von Diversität und Vielfalt. So hielte das Spiel noch ein kleines Bonbon bereit. Betreuer*innen in Jugendzentren und anderen pädagogischen Kontexten hätten so eine Möglichkeit, auf kreative Art in das Spiel einzusteigen. Die Spielfi-



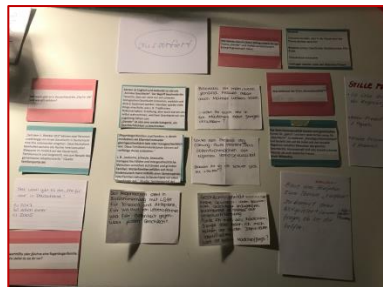
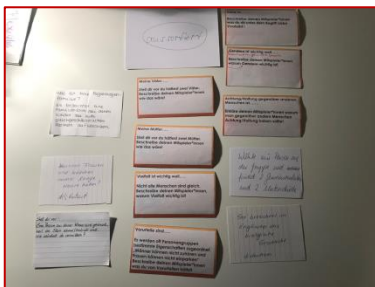
guren sollten deshalb nicht zu klein sein, weil wir ein relativ großes Spielbrett favorisierten, an dem sechs bis acht Spielende Platz finden würden. Der Größenrahmen, A1 bis A0, erschien uns als Orientierung gut. Was die Bewegung auf dem Spielbrett betraf, so entschieden wir uns für zwei Laufkreise, einen inneren und einen äußeren. Der innere Kreis sollte einfarbig sein und vom Startfeld aus zuerst belaufen werden. Die Spieler*innen würden entsprechend der jeweils gewürfelten Augenzahl vorrücken. An manchen Stellen installierten wir Leitersymbole, über die man auf den äußeren Laufkreis gelangte.



Hier fand die eigentliche Spielaktion statt. Je nachdem, welche Farbe das erreichte Feld besaß, musste nun also eine Frage beantwortet oder eine Aktion ausgeführt werden. Die Mitspielenden sollten eine

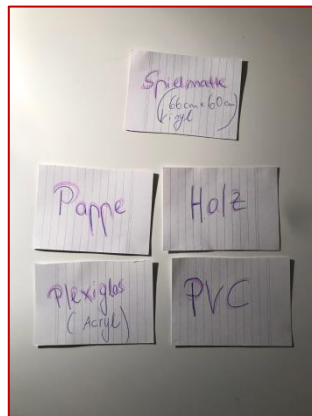
Person rauswerfen und damit auf die Innenbahn zurückkatapultieren können. In dem Fall müsste ein*e Spieler*in erst wieder eine Leiter zum äußeren Spielkreis erreichen, um erneut ins Spiel zu gelangen und um Spielkarten zu sammeln. Eine dritte Kartenoption bildeten die

Informationskarten, die Wissenswertes zum Thema vermitteln sollten. Wir entwickelten insgesamt 75 Karten, 25 für jeden Kartentyp. Die Kartentexte änderten sich im Laufe der Zeit, wurden angepasst, kritisch diskutiert oder auf der Grundlage der Feedbacks aus den Spielerproben mit Jugendlichen verändert.



Letzteres zu organisieren, hatten drei Studierende übernommen. Den Prototyp unseres Spiels im Gepäck, wurden verschiedene Jugend-einrichtungen und Schulen in Magdeburg und Umgebung besucht. Die Rückmeldungen aus diesen Praxistests waren äußerst hilfreich. Wir konnten prüfen, ob wir thematisch und formal auf dem richtigen Weg waren. Das Ergebnis, dass die Jugendlichen generell durchaus positiv auf das Spiel reagierten, bestärkte uns in unserem Vorhaben. Wichtig war zudem das Feedback der Lehrer*innen und Sozialarbeiter*innen, die großes Interesse an unserem Projekt zeigten und bestätigten, dass eine Spielmethode zum Thema „Geschlechtliche Vielfalt“ einen Mehrwert für die pädagogische Praxis haben würde. Wir versuchten im Anschluss, die Anregungen aus diesen Testspielen aufzugreifen, indem wir zum Beispiel bestimmte Formulierungen vereinfachten oder einzelne Inhalte überarbeiteten. Zwei Studierende haben diese Spielerproben rückblickend noch einmal beleuchtet. Von ihren Eindrücken berichten sie im Abschlusskapitel „Selbstreflexion“ (siehe Kapitel 8).

Unser Team hatte sich inzwischen neu aufgestellt. Neben der Gruppe, die sich um die Testspiele kümmerte, gab es nach wie vor die Gruppe Design/Layout, außerdem die Gruppen Spielanleitung, Spielkarten und Dokumentation. Die Design-Verantwortlichen recherchierten passende Materialien für das Spielbrett, prüften Größenvarianten und entwickelten erste Farbiddeen, die von der Layouterin Sabine Wöller aufgegriffen wurden. Zur Debatte stand, ob das Spielbrett klappbar, zum Aufrollen oder zum Zusammenstecken sein sollte und ob sich als Grundstoff/Material eher feste Pappe, Plexiglas oder Filz anbieten würde.



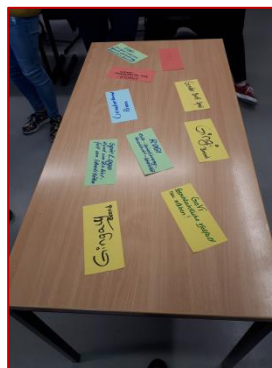
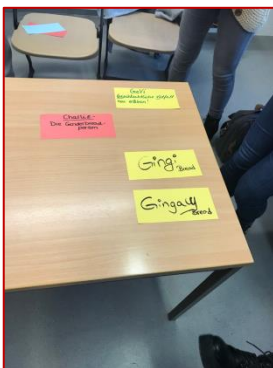
Die Studierenden stellten Preisvergleiche an und holten entsprechende Angebote ein. Es galt auch zu eruieren, wie und wo man das Produkt herstellen lassen konnte.

Nach und nach hatte sich das Regelwerk für unser Spiel präzisiert, so dass die textliche Übertragung in eine Spielanleitung Gestalt annehmen konnte. Zwei Teammitglieder schrieben ein Skript, das die wichtigsten Bestimmungen und Spielabläufe so knapp und verständlich wie möglich zusammenfasste. Als Spielziel wurde definiert: Wer als Erste*r drei Karten jeder Kategorie - also insgesamt neun Karten - gesammelt hat, gewinnt die Partie. Die Testpartien hatten gezeigt, dass eine Spieldauer von ca. sechzig Minuten ideal war. Von Bedeutung war die Festlegung einer Altersempfehlung. Nach den Erfahrungen mit den jugendlichen Proband*innen und der Rücksprache mit pädagogischen Fachkräften veranschlagten wir das Mindestalter auf elf Jahre, fügten aber eine ausdrückliche Empfehlung für Personen ab vierzehn Jahren hinzu. Außerdem hielten wir es für angebracht, eine*n Spielleiter*in zu benennen, insbesondere für den Einsatz in pädagogischen Kontexten.

Damit wollten wir den dialogisch-reflexiven Charakter des Spiels unterstreichen. Erzieher*innen, Sozialpädagog*innen und Lehrer*innen sollten das Spiel begleiten, um Gespräche anzuregen und den Teilnehmenden dabei zu helfen, sich dem Thema zu öffnen. Für den Fall, dass Fragen offenbleiben oder sich Unklarheiten ergeben würden, wollten wir ein Glossar beilegen. Fachbegriffe zur „Geschlechtlichen Vielfalt“ und „Vielfalt der Identitäten“ könnte man dort nachschlagen.

Neben der Spielanleitung mussten die Spielkarten digitalisiert und layouttechnisch vereinheitlicht werden. Dieser Aufgabe widmete sich ein weiteres Projektmitglied.

Vor der Weihnachtspause konnten wir die grundlegenden Arbeitsaufträge abschließen. Einen zentralen Aspekt hatten wir bisher jedoch weitgehend unberücksichtigt gelassen: den Namen unseres Spiels. Wie sollte das Produkt heißen? Uns schwebte ein eingängiger Name vor, der einerseits geschlechtsneutral war und andererseits auf das Thema anspielte.



Die Figur der „Genderbread Person“ war innerhalb des Spiels inzwischen so präsent, dass wir für sie einen eigenen Namen benötigten. Die Figur mit den vier Gender-Dimensionen nannten wir „Charlie“. Sie erhielt einen Steckbrief, der in die Spielanleitung aufgenommen wurde und auch auf dem Deckel des Spielkartons

abgedruckt werden sollte. Für das Spiel hatten wir uns nahezu einstimmig für „**GeVi** - **G**eschlechtliche **Vi**elfalt neu erleben!“ entschieden.

Da von Anfang an klar war, dass das Projekt mittels Texten und Bildern dokumentiert werden sollte, bildeten drei Studentinnen ein Redaktionsteam zur Erstellung der vorliegenden Dokumentation.

Im Januar waren dann letzte Absprachen bezüglich der Gestaltung und der Spielkarten nötig. So erhielten etwa die vier Dimensionen von „Charlie“ - die geschlechtliche Identität, der Genderausdruck, das biologische Geschlecht und die sexuelle Orientierung - eine symbolische Entsprechung auf dem Spielbrett.

Nach weiteren kleinen Änderungen konnte eine Finalversion durch die Layouterin mit allen Druckdaten erstellt und an WPM Werbe Projekt Medien Sangerhausen weitergeleitet werden, die den Prototyp unseres Spiels herstellten.

Am 28. Januar 2020, pünktlich zur Projektpräsentation im Studiengang „Soziale Arbeit“, hielten wir unser entwickeltes Spiel „**GeVi** - **G**eschlechtliche **Vi**elfalt neu erleben!“ in den Händen. So konnten wir das Ergebnis unseres Seminars vorstellen und gemeinsam mit interessierten Kommiliton*innen spielen.

Unser Spiel war realisiert, die Projektzeit vorbei. Einige Zeit würden uns „Charlie“ und „GeVi“ noch begleiten. Zwei Termine standen bereits auf der Agenda.



Anlässlich der Mitgliederversammlung des Kompetenzzentrums geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V. (KgKJH), am 26. Februar 2020, präsentierten zwei Projektmitglieder das Spiel einem ausgewählten Fachpublikum. Im Anschluss wurde eine neue Crowdfunding-Aktion zur Finanzierung weiterer Spiele gestartet.

Am 15. und 16. Mai 2020 stellen wir unser Spiel beim Internationalen Bildungsforum Spielmarkt Potsdam (<https://www.spielmarkt-potsdam.de/>) zum Thema „Du bist dran! - spielend Übergänge begleiten“ einer breiten Öffentlichkeit vor. Wir planen, mit einem Stand und zwei praktischen Workshops an beiden Tagen des Spielmarkts präsent zu sein und dort für unser Spiel zu werben. Wir sind schon sehr gespannt auf die Resonanz und das Feedback.

8. Selbstreflexion

Mit Abschluss des Wintersemesters stand nun aber erst einmal der Rückblick auf die vergangenen Monate an. Was hat gut funktioniert, was hätte besser laufen können? Was nahmen wir persönlich und aus professioneller Perspektive aus dem Projekt mit?

Wie man anhand dieser Projektdokumentation sehen kann, lassen sich innerhalb eines 2-semesterigen Projekts viele Eindrücke sammeln. Da darf eine Reflexion als Abschluss eines sehr intensiven Prozesses natürlich nicht fehlen. Sie kann dabei helfen, den Prozess nachträglich besser zu verstehen (Was lief gut? Was lief weniger gut?), um aus diesen Erfahrungen für die Zukunft lernen zu können (Was nehme ich aus diesem Seminar mit?).

Um diesen Zweck zu erfüllen, haben alle Studierenden ein Arbeitsblatt zur Projektreflexion ausgefüllt, welches auf diese Fragen eingeht. Es soll vor allem einen kleinen Überblick geben welche Stichworte jeder

einzelnen Person im Zusammenhang mit den Überschriften wichtig sind. Die Auswertung sieht folgendermaßen aus:

Das hat mir gefallen

- Eindrücke und Wissen zum Thema „Gender“
- Auseinandersetzung mit Vorurteilen
- Weiterentwicklung der ersten Ideen
- Besuch des Spielmarktes
- Vortrag zur geschlechtlichen Vielfalt von Sarah
- die Gruppe
- viel Selbstbestimmung bei der Gestaltung des Spiels
- selbst zu gestalten und bestimmen zu können, wie das Spiel aussieht
- trotz Kleingruppen, fand gruppenübergreifender Ideenaustausch statt
- Kennenlernen unterschiedlicher Methoden
- viel Raum, um sich auszuprobieren

Höhepunkte

- das fertige Spiel anzusehen
- das Feedback der Jugendlichen (Wie kommt das Spiel an?)
- Rückmeldung aus der Praxis, wie das Spiel ankam
- trotz anfänglicher Schwierigkeiten, ist ein Spiel entstanden

- fertige Entwürfe des Spiels
- gemeinsames Brunchen
- Besuch des Internationalen Bildungsforums Spielmarkt Potsdam
- Visualisieren der Karten und des Spielbretts

Das nehme ich aus dem Seminar mit

Erkenntnisse für die Zukunft:

- Je mehr Personen an einer Entscheidungsfindung teilnehmen desto anstrengender wird es.
- Kommunikation sehr wichtig, Unklarheiten sollten sofort besprochen werden
- Aufgabenverteilung und klare Absprachen sind sehr wichtig.
- Es ist schwierig, eine Druckerei in Magdeburg zu finden.
- Eine Spielentwicklung ist sehr anspruchsvoll und macht viel Arbeit.

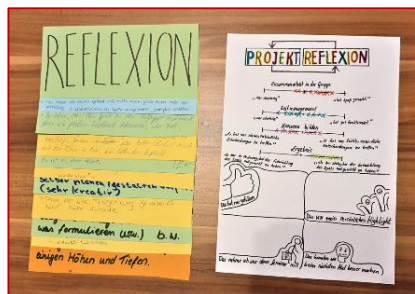
Außerdem:

- ein fertiges Spiel
- mehr Wissen zum Thema Gender und zum Ablauf einer Spielentwicklung
- coole, neue Kontakte
- neue Methoden zum Thema

Das könnten wir beim nächsten Mal besser machen

- nicht so lange an manchen Entscheidungen sitzen
- schneller Entscheidungen treffen
- besser kommunizieren
- an getroffenen Entscheidungen festhalten, nicht immer neu diskutieren
- Methodenvielfalt und Abwechslung nicht aus dem Blick verlieren
- mehr Struktur im Seminar
- Aufgabenverteilung und Zeiteinteilung
- früher mit der Spielentwicklung beginnen

Auf dem Arbeitsblatt sollten außerdem die Punkte Zusammenarbeit in der Gruppe, Zeitmanagement, Konsens bilden und Ergebnis eingeschätzt werden. Bei der Auswertung wurde deutlich, dass die Zusammenarbeit in der Gruppe Spaß gemacht hat, obwohl sie anfangs schwierig war. Das hängt vermutlich damit zusammen, dass es uns oft schwerfiel, Entscheidungen zu treffen und an ihnen festzuhalten. Zum Punkt Zeitmanagement lässt sich sagen, dass wir im zweiten Semester wirklich noch sehr viel zu tun und nur wenig Zeit dafür hatten. Allerdings haben wir es dann in



dieser kurzen Zeit geschafft, ein Spiel zu entwickeln, mit dessen Ergebnis wir zufrieden sind.

Im Rahmen einer weiteren Methode, hat jede Person, die Eindrücke, die wichtig waren, auf einer Moderationskarte verschriftlicht. Obwohl natürlich jede*r den Verlauf des Projekts unterschiedlich wahrgenommen hat, gibt es doch Erkenntnisse, denen die Mehrzahl der Beteiligten zustimmen würde. Dazu gehörte unter anderem, dass sich die Spielentwicklung im Nachhinein doch als „*nervenaufreibender*“, „*anspruchsvoller*“ und „*zeitintensiver*“ herausgestellt hat, als wir ursprünglich erwartet hätten. Eine weitere kollektiv erlebte Erfahrung war die Frustration darüber, dass der Prozess der Spielentwicklung zwischenzeitlich ins Stocken geriet. Das lag nicht zuletzt daran, dass der Schritt von den Ideen hin zu deren tatsächlicher Umsetzung sehr schwierig war. Die damit zusammenhängenden, teilweise sehr „*ausufernden*“ Diskussionen, kosteten allen Teilnehmenden viel Zeit und Kraft. Gleichzeitig waren die Erleichterung und die Freude groß, als dieses Tief gemeinsam überwunden werden konnte und es nach den ersten Sitzungen im zweiten Semester endlich wieder tatkräftig voranging. Ermutigend war zusätzlich das weitestgehend positive Feedback nach dem Erproben des Spiels in verschiedenen Jugendclubs und einer Schulklasse. Zwei Beispiele zur Praxiserprobung werden hier anschließend vorgestellt.

Kinder- und Jugendhaus Mutter Teresa

Am 22.11.2019 besuchten zwei Gruppenmitglieder das Kinder- und Jugendhaus Mutter Teresa in Magdeburg. Eine Gruppe aus zwei Mitarbeiter*innen, fünf Kindern und Jugendlichen in der Altersspanne von 10-22 Jahren und den zwei Studierenden setzte sich am Nachmittag zusammen. Nach kurzer Erklärung startete das Spiel. Durch die gute Unterstützung der Mitarbeiter*innen fühlte sich jede*r wohl

bei dem Spiel. Schnell wurde klar, dass die Texte auf den Karten anders formuliert werden müssen. Aus dem Wort „Beweggründe“ formulierten wir einfach „Gründe“. Die Mitspieler*innen gaben gute Tipps, wie die Fragen und Sätze einfacher gestaltet werden können. Nach über einer Stunde beendeten wir das Spiel. Die Sorge, dass es zu wenig Karten gäbe, wurde nicht bestätigt. Die Kinder und Jugendlichen waren nach Ende des Spiels geschafft, gaben aber an, dass ihnen das Spiel gefiel. Die Betreuer*innen gaben noch einige gute Tipps, was verändert werden könnte.

Kinder- und Jugendhaus Magnet

Am 25.11.2019 besuchten zwei Studierende unserer Projektgruppe das KJH Magnet in Magdeburg. Auf einem Tisch im Erdgeschoss wurde das Spiel ausgebreitet. Es brauchte etwas Zeit, bis sich die ersten Jugendlichen traute, sich an den Tisch zu setzen, um mitzuspielen. Schlussendlich saßen fünf Jungen* im Alter von 11-18 um das Spiel herum. Nach kurzer Spielerklärung startete das Spiel. Auf dem Spielbrett lagen jetzt schon umformulierte Karten. Die Jungen* waren zu Anfang ruhig und zurückhaltend, dies löste sich aber schnell und alle waren sehr aufgeschlossen und wissbegierig. Das Spiel wurde gut angenommen und ein großes Interesse am Thema kam auf. Weitere Kinder, Jugendliche und Betreuer*innen guckten nun interessiert von außen zu. Nach einer Stunde mit Fragen und Aufgaben erfüllen, ging das Spiel zu Ende. Die Jungen*, welche mitspielten, gaben ein kurzes, sehr positives Feedback. Die Betreuer*innen, die immer mal wieder zuschauten, gaben an, dass sie erstaunt waren, wie konzentriert, aktiv und interessiert die Jungen* am Spielen waren.

Nach der Erprobungsphase, mit positiven Feedbacks der Kinder, Jugendlichen und Betreuer*innen, konnten wir am 28.01.2020 im Rahmen des Präsentationstages an der Hochschule Magdeburg-Stendal

zum ersten Mal den Prototypen unseres Spiels in den Händen halten. Für unsere Projektgruppe war es ein sehr eindrucksvoller Moment, es real vor sich zu haben und anfassen zu können als nur darüber zu sprechen und das Layout auf dem Computer zu sehen.

Zitate für „Zitatwolken“

„Zu Beginn hatte ich die Vorstellung, dass es ein lockerer Kurs sein könnte... Im Laufe der Veranstaltungen wurde mir der immense Umfang des Projekts bewusst, den man mit den wöchentlichen Treffen nicht ganz decken konnte. Das war es aber wert.“

„Gut war, dass wir viel ausprobieren durften und jeder seine Ideen und Meinungen einbringen konnte.“

„Ich persönlich habe nicht nur viel dazugelernt, was das Thema Gender betrifft, sondern auch über mich selbst und wie ich in Gruppen arbeite.“

„Ich habe viel Neues gelernt und mich auch privat mehr mit dem Thema beschäftigt.“

„Es ist mal eine Abwechslung, als Endergebnis eines Seminars, ein eigenes Produkt entwickelt zu haben.“

„Nach dem zwischenzeitlichen Tief ging die Zeit schnell vorbei und es machte mir Spaß, mit der Gruppe zusammen zu arbeiten.“

„Aus der Anfangsphase konnte ich einige Methoden/Übungen für mich mitnehmen. Trotzdem würde ich beim nächsten Mal früher mit der eigentlichen Spielentwicklung beginnen.“

Ein Kompetenzzentrum braucht Impulse, Vielfalt und Beteiligung

Herzlich willkommen im Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe Sachsen-Anhalt e.V. Wir verstehen uns als fachpolitische Servicestelle für genderrelevante Fragen im Bereich der Jugendhilfe in unserem Bundesland. In diesem Sinne unterstützen wir den fachlichen Austausch in regionalen und überregionalen Zusammenhängen, organisieren Fachtagungen und Fortbildungen, bieten Trägern und Privatpersonen Beratungen zur Etablierung entsprechender Ansätze und initiieren und begleiten Impulsprojekte. Mitglieder erhalten aktuelle Informationen zu Theorie und Praxis in Genderfragen, werden gezielt über Fördermöglichkeiten informiert, bekommen die erstellten Fachbroschüren nach Drucklegung zugesandt, können kostenlos Literatur ausleihen und sind eingeladen, an Mitgliederversammlungen, Fortbildungen und Fachveranstaltungen teilzunehmen.

www.geschlechtergerechteJugendhilfe.de

Mich interessiert die Arbeit des Kompetenzzentrums.

- ☐ Bitte senden Sie mir Informationen zu.
- ☐ Bitte senden Sie mir die Satzung zu.
- ☐ Ich möchte Mitglied im KgKJH werden und bin bereit, den Jahresbeitrag von 30,00 € (ermäßigt 15,00 €) zu tragen.

Bitte ausfüllen und zurücksenden an:

Kompetenzzentrum geschlechtergerechte Kinder- und Jugendhilfe

Sachsen-Anhalt e.V., Schönebecker Straße 82, 39104 Magdeburg

Tel.: 0391.631 05 56, Fax: 0391.736 284 87

E-Mail: info@geschlechtergerechteJugendhilfe.de

Institution

Name, Vorname

Anschrift

.....

Telefon

E-Mail

Datum und Unterschrift