

# Inhaltsverzeichnis

## Drehscheibe



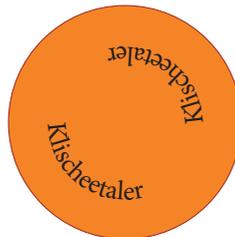
## Heterogenitätskarten



## Situationskarten



## Klischeetaler



## Spielanleitung

 **IBEB**  
INSTITUT FÜR BERATUNG, ERHEBUNG  
UND BETRIEBUNG IN DER KINDHEIT  
RHEINLAND-PFALZ

 **HOCHSCHULE  
KOBLENZ**  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

### Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“



**Spielentwicklung**  
Lara Schindler (wissenschaftliche Mitarbeiterin des IBEB)

 **QiD**  
IN VIELFALT  
STARK WERDEN



# Drehscheibe





**HAUTFARBE**

**HAUTFARBE**

**HAUTFARBE**

**GESCHLECHT**

**GESCHLECHT**

**GESCHLECHT**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**



Weiß

Schwarz



männlich

weiblich

divers



Transgender

Inter-  
sexualität



**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

Südamerika

Transsexualität

Trans-vestitismus



Australien

Asien

Europa



Afrika

Nordamerika



**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

Russisch

Türkisch

Italienisch



Niederländisch

Polnisch

Deutsch



Englisch

Französisch



**SPRACHE**

**RELIGION**

**RELIGION**

**RELIGION**

**RELIGION**

**RELIGION**

**RELIGION**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**



Hinduismus

Dialekt



Christentum

Judentum

Buddhismus



Rollstuhl

Autismus

Islam



**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**SOZIALE SCHICHT**

**SOZIALE SCHICHT**



Gehörlosigkeit

Blindheit



Down-Syndrom

Dyskalkulie

Mutismus



bildungsfern

Legasthenie



**SOZIALE SCHICHT**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**ALTER**

**ALTER**

Bisexualität

Hetero-  
sexualität

bildungsnah



Homosexualität

Monogamie



Säuglingsalter

Polygamie



**ALTER**

**ALTER**

**ALTER**

**ALTER**

**ALTER**

**ALTER**

**ALTER**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

Kindheit

Pubertät

Adoleszenz



junges  
Erwachsenen-  
alter

Frühe Kindheit

mittleres  
Erwachsenen-  
alter



Links

höheres  
Erwachsenen-  
alter



**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

Mitte-links

Rechts

Mitte-rechts



Mitte

Grün



Tätowierungen

Augenfarbe

Brille



**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

Haarfarbe

Körpergröße

Körperbau



Medizin

Verkauf



Produktion

Pädagogik

Kunst



**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

**BERUF**

Handwerk

Recht

IT



Management

Finanzen

Politik



Lehre

Transport

Hauswirtschaft



**BERUF**

**BERUF**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

Natur

Verwaltung

Sicherheit



Musik

Literatur



Technik

Sport

Gesellschaft



**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

**BESITZ**

Immobilien

Fahrzeuge

Ehrenamt



Schulden

kein Besitz



Luxusgüter

Technik

Sammler-  
stücke



**BESITZ**

**BESITZ**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**



Bücher

Tiere



Offenheit

Sensibilität

Stärke



Resilienz

Kälte

Intelligenz



**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

Abhängigkeit



Empathie



Egoismus



Arroganz



Selbst-  
bewusstsein



Toleranz



Ehrgeiz



Strenge



Kreativität



**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**

psychische  
Erkrankung

physische  
Erkrankung

ADS/ADHS



Allergie

Diabetes

Herz-Kreislauf-  
Erkrankung



Nahrungs-  
mittelunver-  
träglichkeit



**HAUTFARBE**

**HAUTFARBE**

**GESCHLECHT**

**GESCHLECHT**

**HERKUNFT**

**HERKUNFT**

**SPRACHE**

**SPRACHE**

**RELIGION**



**RELIGION**

**„BEHINDERUNG“**

**„BEHINDERUNG“**

**SOZIALE SCHICHT**

**SOZIALE SCHICHT**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**SEXUELLE ORIENTIERUNG**

**ALTER**

**ALTER**



**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**POLITISCHE EINSTELLUNG**

**AUSSEHEN**

**AUSSEHEN**

**BERUF**

**BERUF**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**FREIZEITBESCHÄFTIGUNG**

**BESITZ**



**BESITZ**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**CHARAKTEREIGENSCHAFT**

**GESUNDHEIT**

**GESUNDHEIT**



Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 2**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 2**  
Situationskarte Situationskarte

im  
Wartezimmer



in der Bahn



beim Bäcker



in der  
Warteschlange



das  
Bewerbungs-  
gespräch



auf einer Feier



die Bring- und  
Abholsituation



der  
Elternabend



Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte Situationskarte

der Umgang  
mit dem Kind



die Arbeit im  
Elternausschuss



das Anmelde-  
gespräch



das  
Entwicklungs-  
gespräch



das  
Streitgespräch



das Tür- und  
Angelgespräch



das  
Trägergespräch



ein Treffen  
beim Einkauf



Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 4**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 4**  
Situationskarte Situationskarte

bei einer  
Veranstaltung  
der Einrichtung



das Anbringen  
von Beschwerden



die  
Essenssituation



die Bring- und  
Abholsituation



die  
Eingewöhnung



auf dem  
Außengelände



in der Turnhalle



das Freispiel



Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 4**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte Situationskarte

Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte Situationskarte

der Umgang  
mit anderen  
Personen



die  
Schlafsituation



das Wickeln



im Rollenspiel



im  
Konstruktions-  
spiel



im kreativen  
Gestalten



die  
Teamsitzung

das Gruppen-  
geschehen



Situationskarte Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte Situationskarte

der Umgang  
mit Kindern



das  
Mitarbeiter\*innen-  
gespräch



das  
Bewerbungs-  
gespräch



das  
Krisengespräch



der  
Betriebsausflug



der Umgang  
mit dem Träger



der Umgang  
mit den Eltern



das  
Privatgespräch



der Umgang  
mit  
Kolleg\*innen



Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 2**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 2**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 2**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 3**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 4**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 4**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte  
Situationskarte

Situationskarte  
Situationskarte  
Situationskarte  
**Spielvariante 5**  
Situationskarte  
Situationskarte



Wie gehen die Menschen in meinem Umfeld mit Konflikten und Störungen um?



Welches gemeinsame Verständnis von Differenz haben wir?



Inwiefern vermeiden Menschen in meinem näheren Umfeld diskriminierende Bemerkungen in Bezug auf Schicht, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit, Homosexualität oder andere Eigenschaften?



Welche unterschiedlichen Bereiche sind in meinem Alltag so mit Symbolen markiert, dass sich alle Menschen gut orientieren können?

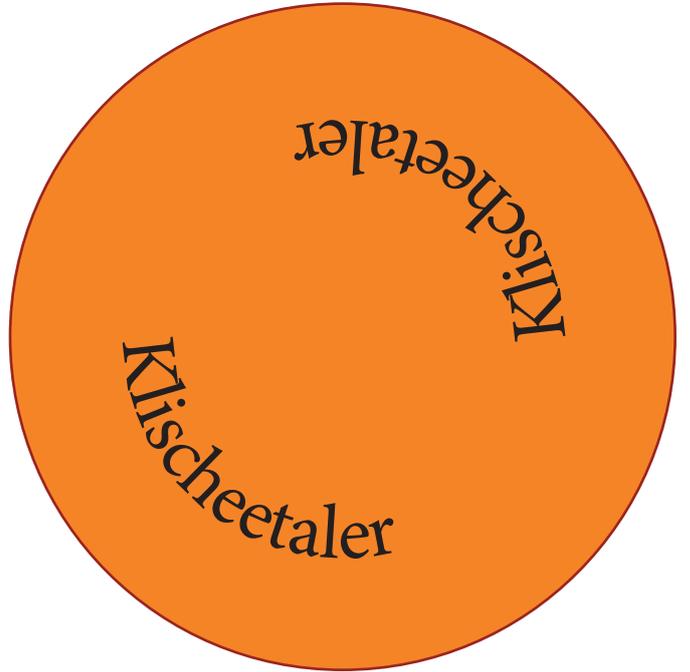
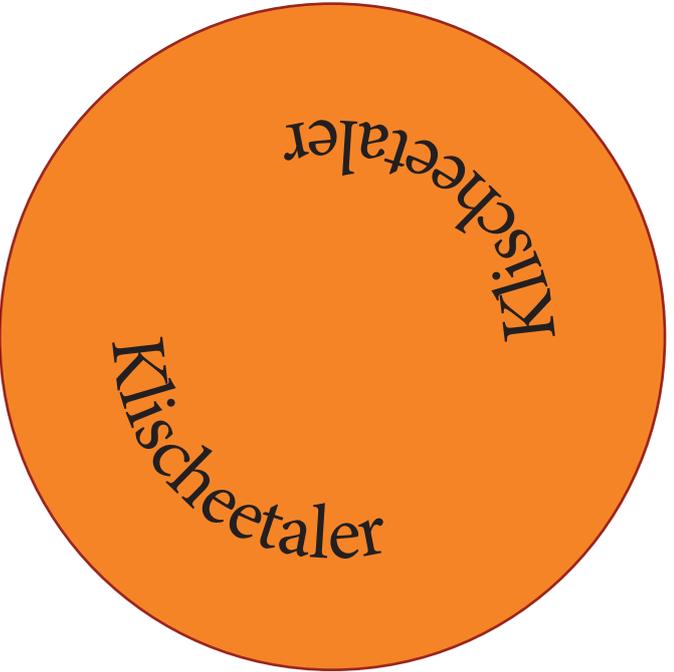
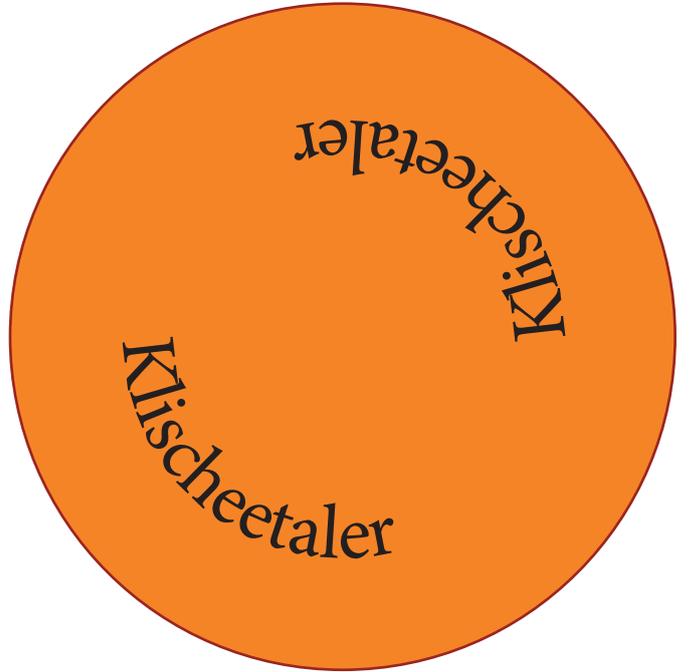
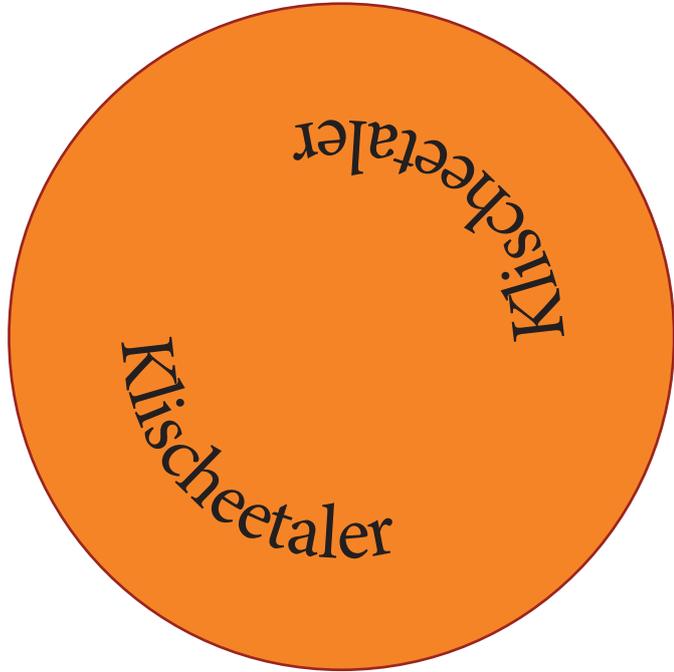
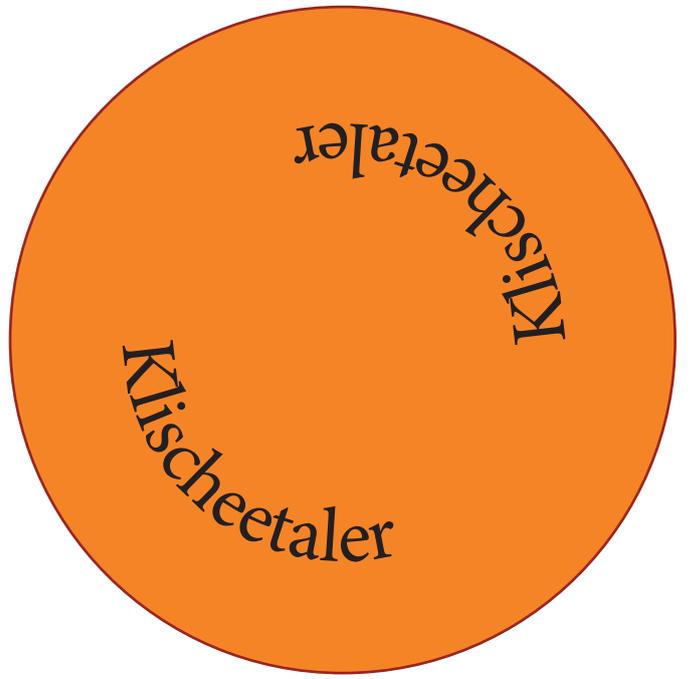
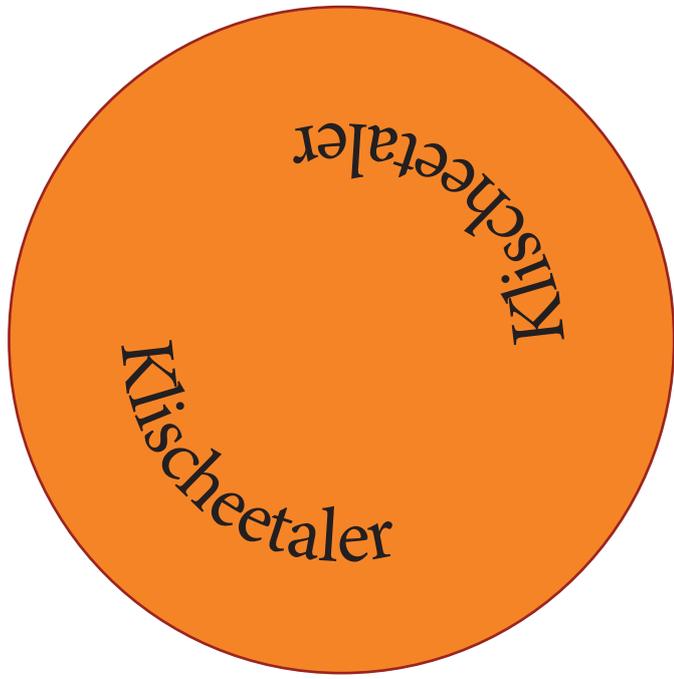


Was tue ich in meinem Alltag, um das Selbstwertgefühl von anderen Menschen mit geringem Selbstbewusstsein zu steigern?



Wie sehr ist mir bewusst, dass ein Leben reich an Mitteln sein kann, selbst ohne teure Materialien und großes Einkommen?





Inwiefern behandle  
ich alle Menschen  
verständnisvoll?



Welche verbindlichen  
Regularien zu  
Fragen der  
Menschenrechte  
gibt es?



Wie sehr ist mir klar,  
dass Behinderung  
geschaffen wird,  
wenn Menschen mit  
Beeinträchtigungen auf  
negative Einstellungen  
und institutionelle  
Barrieren treffen?



Inwiefern unterstützen  
sich die Menschen  
in meinem Umfeld  
gegenseitig darin,  
bestimmt aber nicht  
aggressiv zu reagieren?

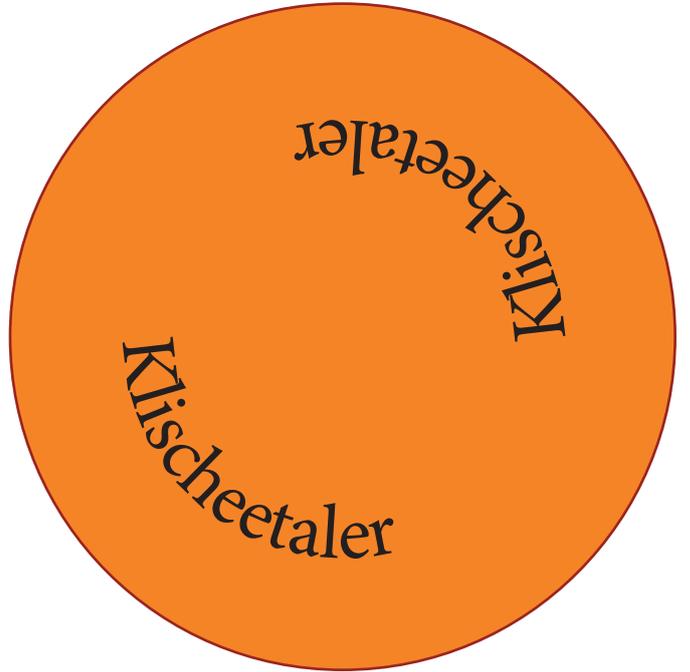
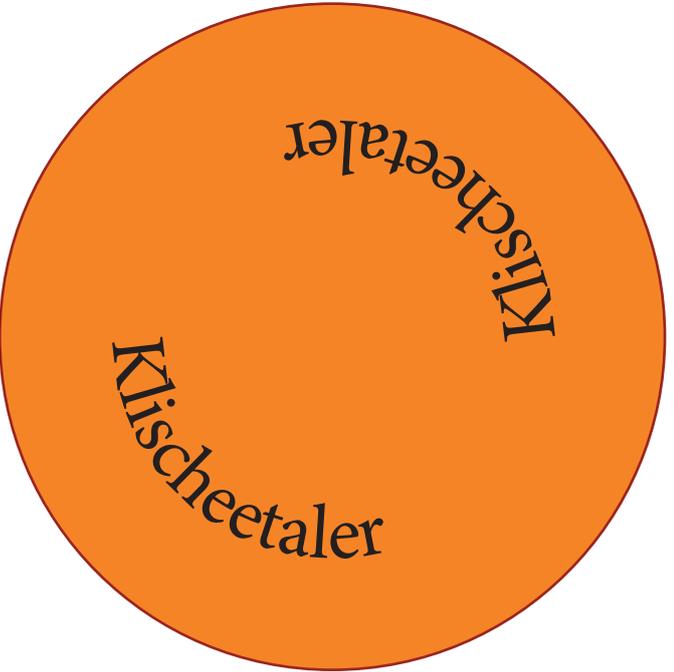
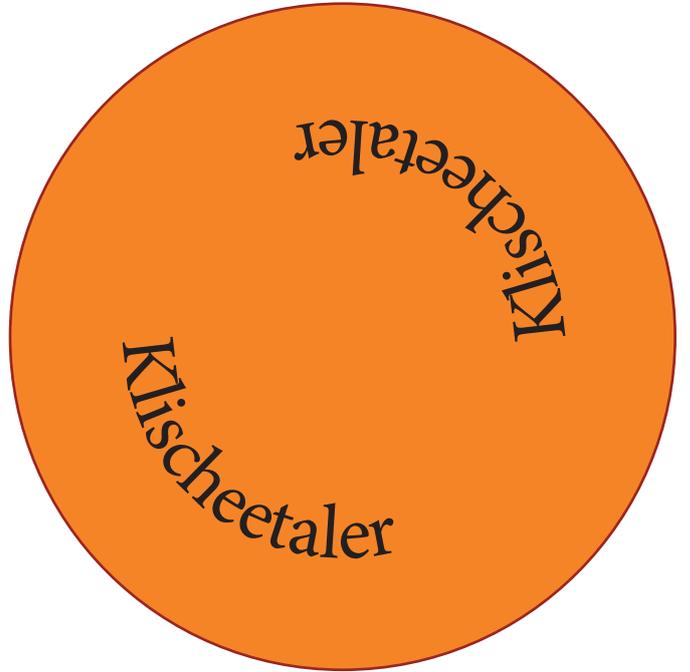
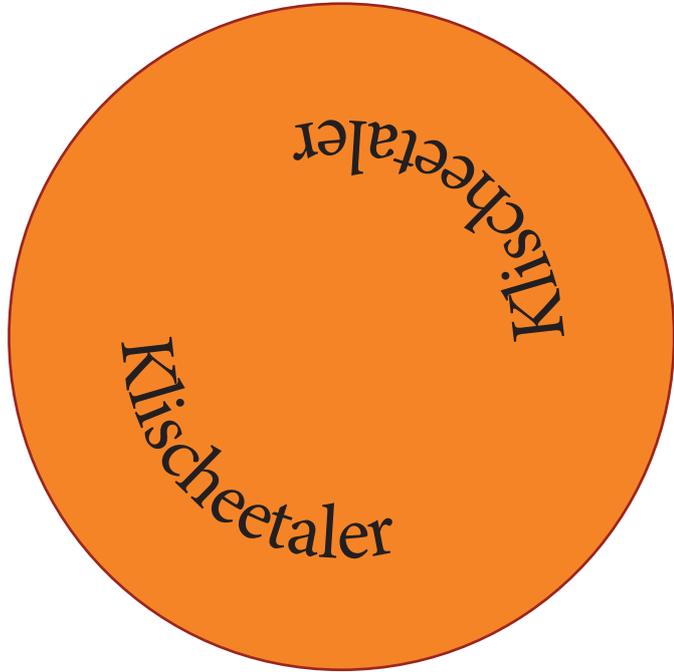
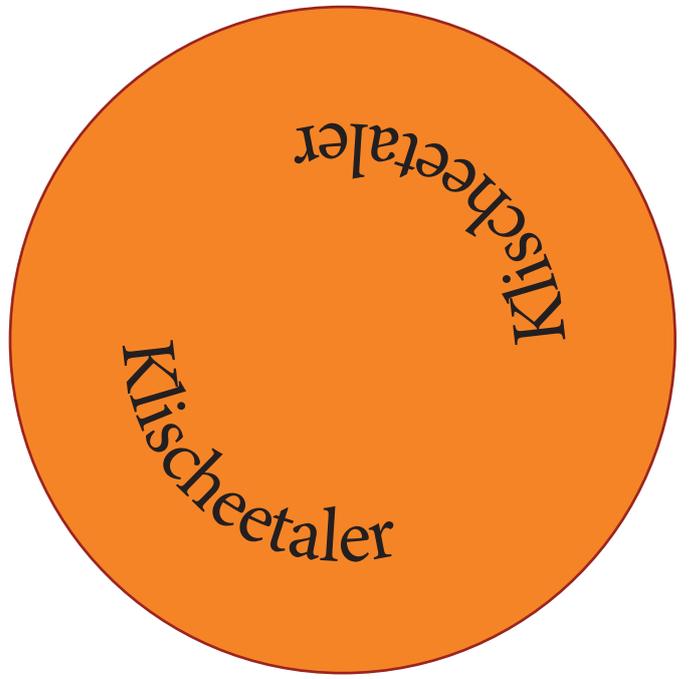
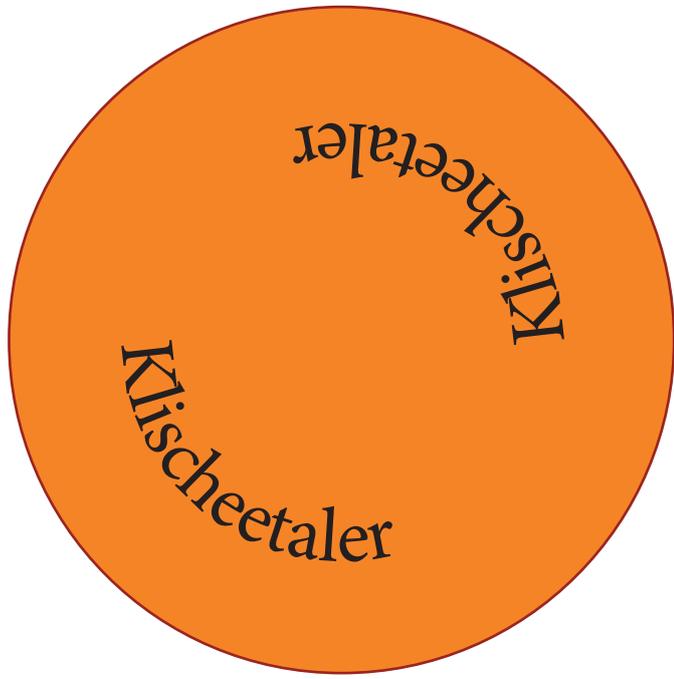


Welchen Raum  
bekommen die  
Erfahrungen von  
Menschen, die  
längere Zeit  
abwesend waren,  
von mir?



Inwiefern zeigen  
Menschen in meinem  
näheren Umfeld, dass sie  
eine Vielzahl von  
Einstellungen und  
Lebensstilen respektieren  
und wertschätzen?





An welche Personen  
kann ich mich  
wenden, wenn ich  
mich diskriminiert  
fühle?



Inwiefern habe  
ich jemals  
Diskriminierung  
erlebt?



Folgende Worte  
verbinde ich mit dem  
Begriff Vielfalt:



Inwiefern kann ein  
Mensch anderen  
Menschen gegenüber  
gänzlich wertfrei durch  
das Leben  
gehen?

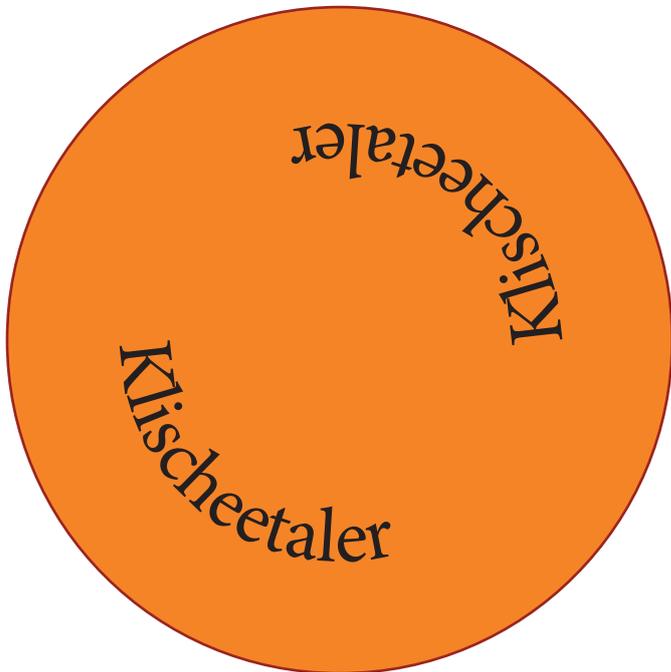
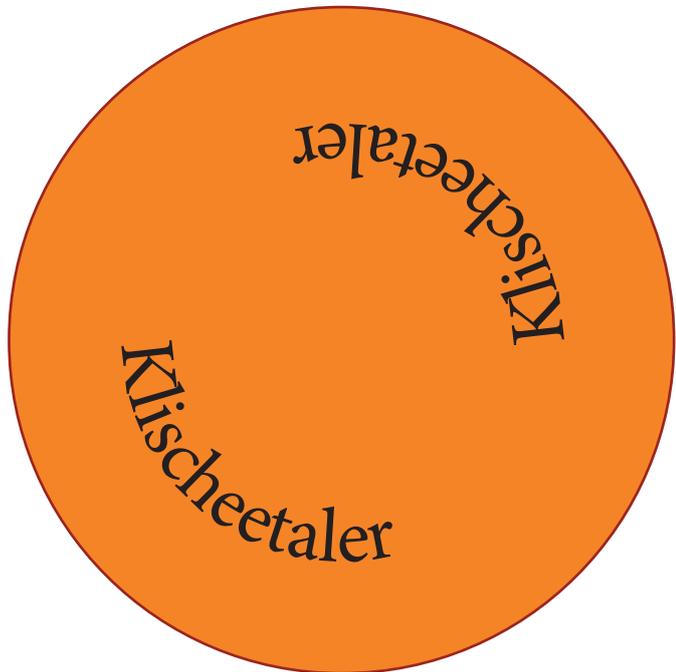
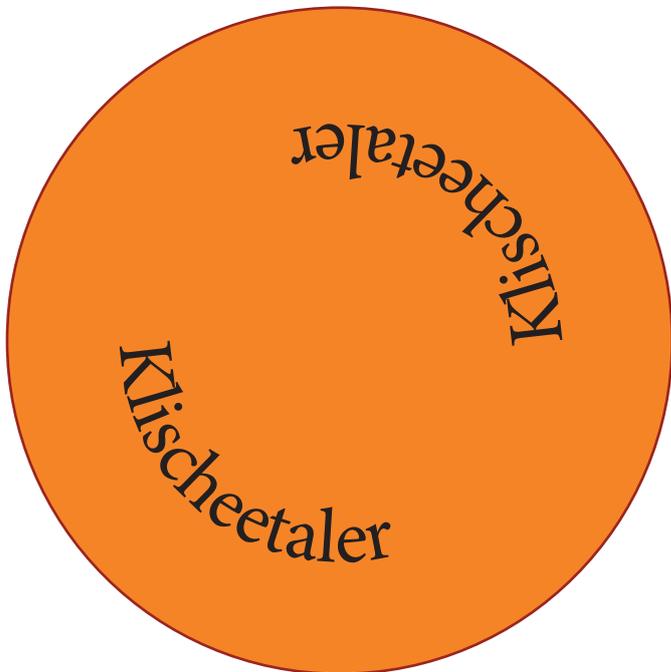
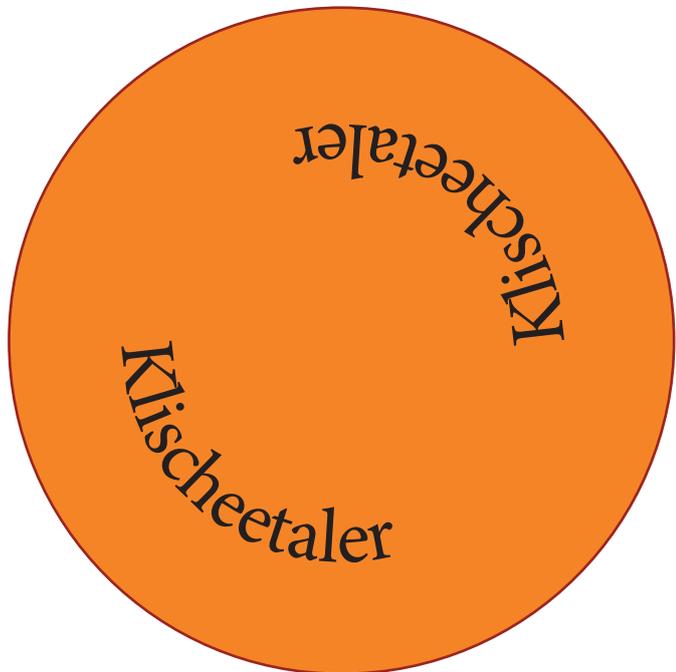
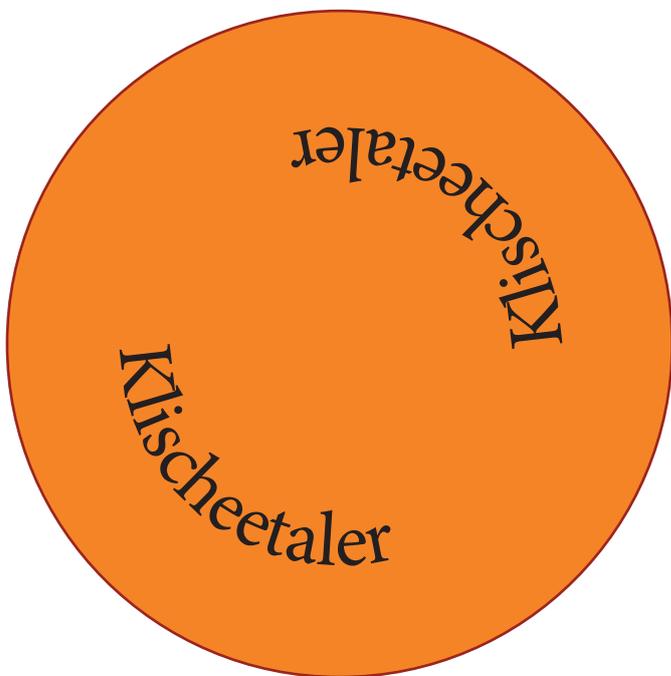
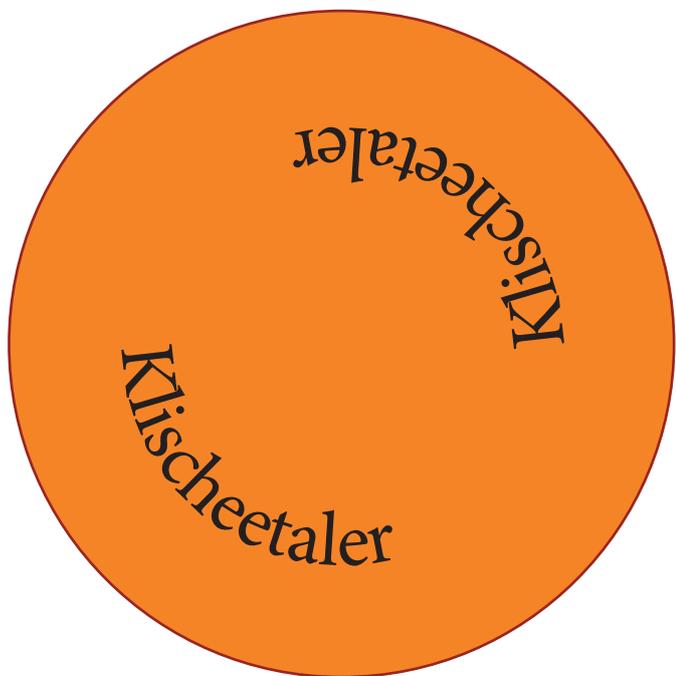


Wie nutze ich  
meine alltäglichen  
Ressourcen, um auf  
die Vielfalt in meinem  
Umfeld einzugehen?



Welche Form der  
Begleitung erhalte  
ich, um aktuelle  
Herausforderungen  
inklusive Entwicklungen  
wirkungsvoll bearbeiten  
zu können?





Welche Möglichkeiten  
gibt es in meinem  
Alltag, dass sich  
Menschen verschiedener  
Altersgruppen  
gegenseitig  
unterstützen?

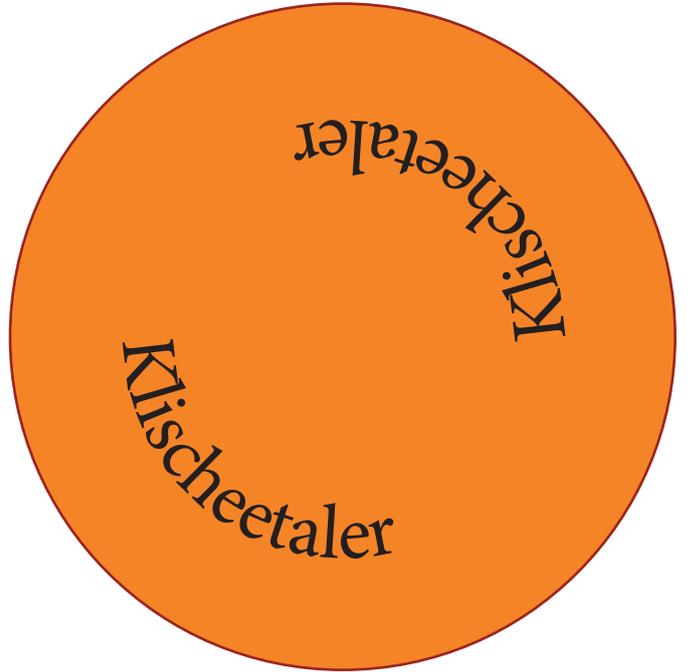
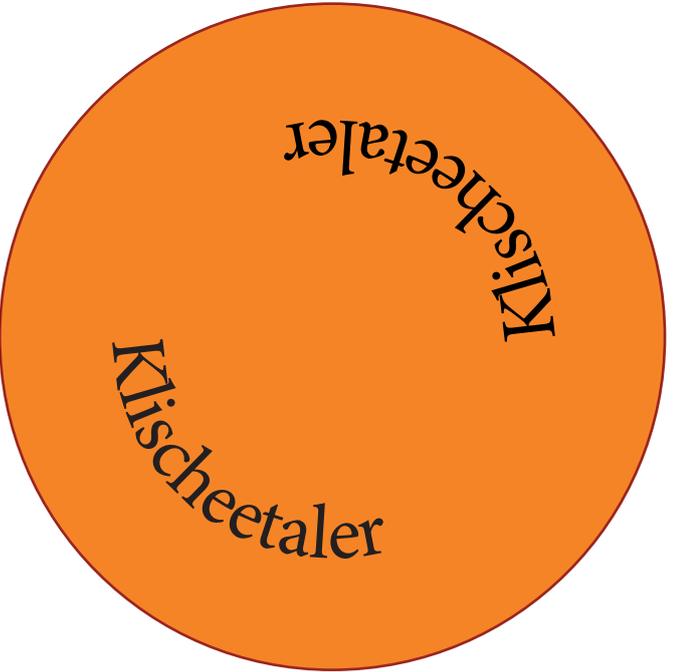
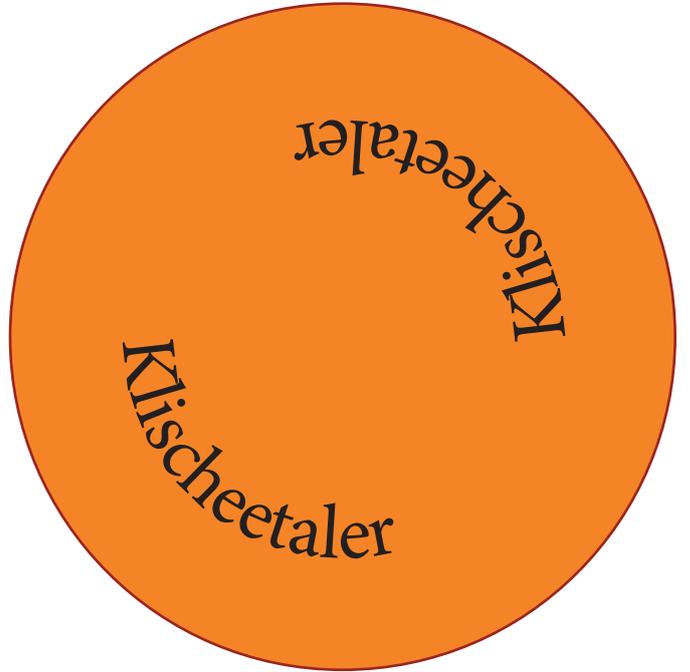
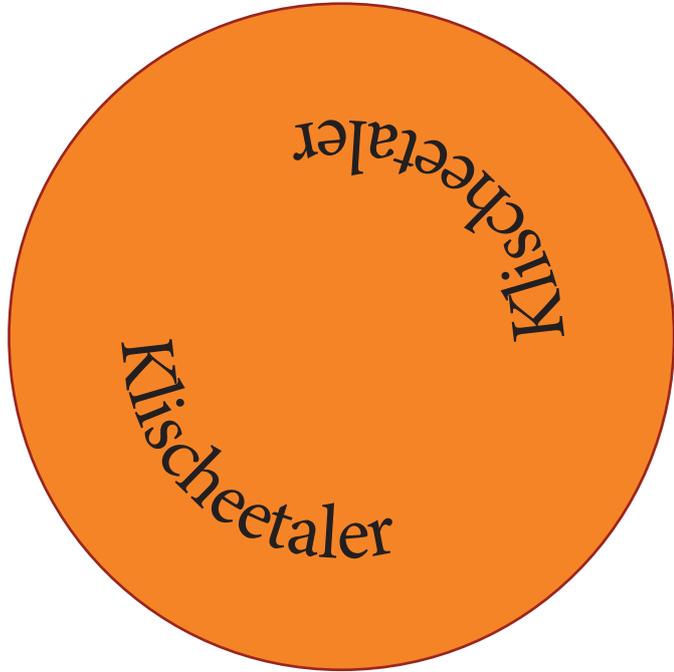
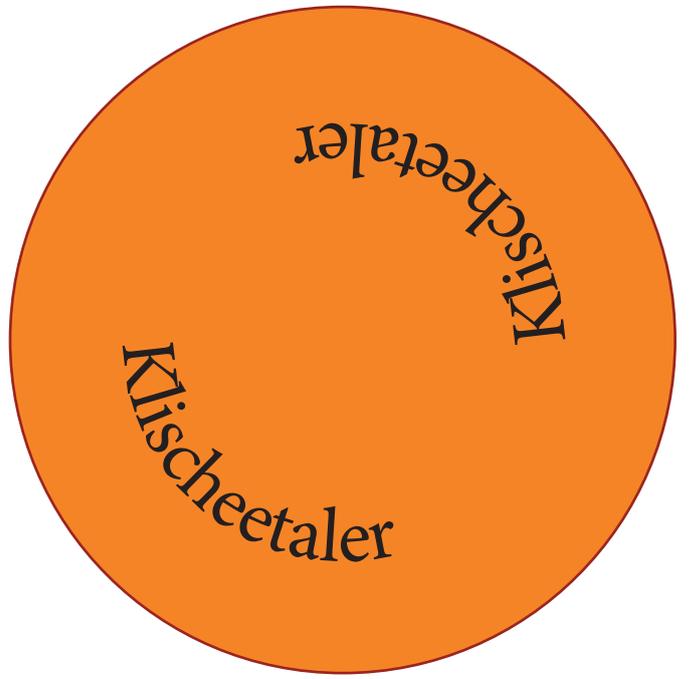
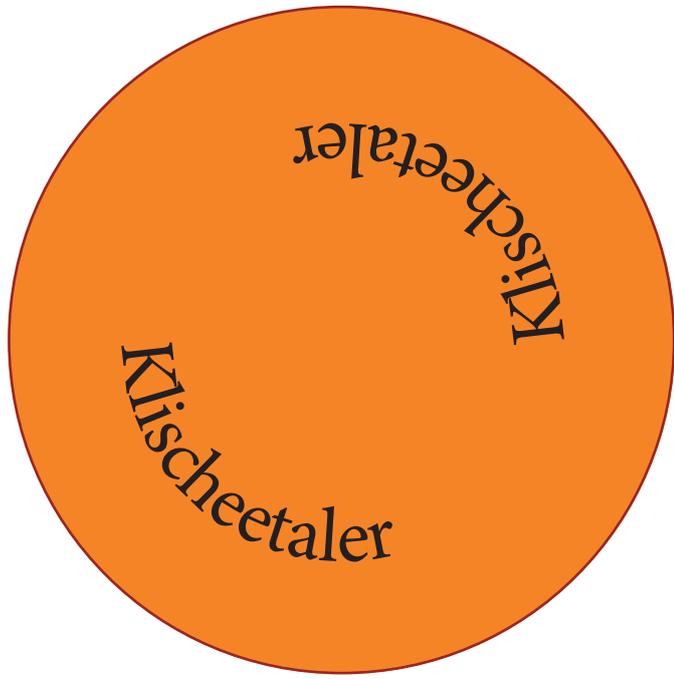


Welche Gelegenheiten  
werden in unserem  
Alltag genutzt, um  
andere Sprachen in  
Form von Infozetteln,  
Tagesordnungspunkten  
etc. einzubeziehen?



Welche Form der  
Feedback-Kultur gibt  
es in unserem Alltag,  
um die Rückmeldungen  
von Kolleg\*innen als  
wertvollen Beitrag zu  
sehen?





# Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“



## Spielentwicklung

Lara Schindler (wissenschaftliche Mitarbeiterin des IBEB)





# Anleitung zum Spiel Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“

## Spielidee

Das Spiel soll darauf aufmerksam machen, dass jeder Mensch unterschiedliche Heterogenitätsdimensionen aufweist. Soll heißen: eine Person besitzt vielfältige Merkmale, die sie als Mensch ausmachen. Im Diskurs sollen sich die Spieler\*innen mit der Verschiedenheit der Menschen auseinandersetzen. Über das Spiel soll dabei das Bewusstsein für die eigenen Vorurteile angeregt werden, um innerliche Denkbarrieren zu hinterfragen oder gar zu überwinden. Bei diesem Spiel wird nicht nur Spaß geboten, sondern auch das eigene Reflexionsvermögen geschult und der individuelle Horizont erweitert, ganz nach dem Motto: In Vielfalt stark werden.

Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“ kann von unterschiedlichen Personengruppen gespielt werden, im privaten oder beruflichen Kontext. Eine besonders große Anwendungsvielfalt besteht in der pädagogischen Praxis, zum Beispiel einer Kita. Das Spiel kann sowohl das pädagogische Personal-, als auch auch Kinder und sogar Eltern zum Nachdenken über die Vielfalt der Menschen anregen.

Der Titel des Spiels Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“ soll darauf aufmerksam machen, dass es wichtig ist, die eigenen oder von anderen getätigte Aussagen immer wieder zu überdenken, um so Vorurteile, Stigmatisierungen und Klischeeformulierungen zu erkennen, zu hinterfragen und zukünftig zu vermeiden.

Kopfkino – „Denk‘ mal drüber nach...“ kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Die unten beschriebenen Varianten dienen dabei als Impulse. Vielleicht erkennen die Spieler\*innen selbst die Vielfalt und ändern die Versionen ab oder erfinden sogar eigene?! Der Vielfalt sind in diesem Spiel keine Grenzen gesetzt.

1

---

## Spielmaterial

Insgesamt besteht das Spiel aus 207 Karten, die sich in drei Arten aufteilen. Die Vielfalt der möglichen Merkmale und Situationen ist in einigen Bereichen so groß, dass hierbei nur exemplarische Bezeichnungen verwendet wurden, die ergänzt werden können. Einige Karten lassen einen gewollten Interpretationsspielraum zu, der über vielfältige Denkweisen und Perspektiven der Spieler\*innen im Diskurs geklärt werden kann.

Das Spielmaterial (Karten, Klischeetaler, Drehscheibe) **muss vor dem ersten Spiel ausgedruckt (beidseitig!) und an den Rändern ausgeschnitten werden.**

**Heterogenitätskarten:** Das Spiel beinhaltet 154 Karten, die in 16 Heterogenitätsdimensionen und dementsprechend vielfältige Farben unterteilt sind.

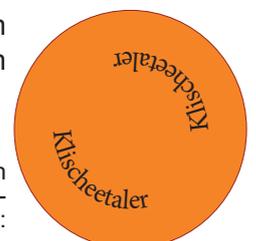
**Situationskarten:** Zu einigen Spielvarianten (Varianten 2-5) gibt es individuelle Situationskarten, die ein Setting für den jeweiligen Spielverlauf vorgeben.



**Joker:** Jede Dimension und Situation beinhalten einen Joker, der für die freie Auswahl eines zu dieser Dimension gehörigen Merkmals oder einer Situation steht. Es können auch Dimensionen und Situationen gewählt werden, die noch nicht in den Spielkarten enthalten sind. Auf der Drehscheibe befindet sich die Option „Denk‘ Dir selbst was aus“; hierbei kann sich eine Dimension ausgesucht oder eine völlig neue ausgedacht werden.

**Blankokarten:** Jedes Heterogenitäts- und Situationskartendeck beinhaltet Blankokarten, die für Ergänzungen der jeweiligen Rubrik zur Erweiterung des Spiels genutzt werden können.

**Klischeetaler:** Bei einigen Spielvarianten (1-5) werden Klischeetaler benötigt, auf deren Rückseite jeweils eine Reflexionsfrage\* abgebildet ist. Einige Fragen sind ausschließlich von pädagogischen Fachkräften zu verwenden.



\* Einige der Reflexionsfragen wurden in Anlehnung an die Fragen der Indikatoren aus dem Index für Inklusion der GEW erstellt. Booth, T./ Ainscow, M./ Kingston, D. (2006): Index für Inklusion (Tageseinrichtungen für Kinder). Lernen, Partizipation und Spiel in der inklusiven Kindertageseinrichtung entwickeln. Frankfurt am Main: GEW.

## Impressum

### Herausgeber

Hochschule Koblenz  
Fachbereich Sozialwissenschaften  
Institut für Bildung, Erziehung und Betreuung  
in der Kindheit |  
Rheinland-Pfalz (IBEB)  
Konrad-Zuse-Str. 1  
56075 Koblenz

### Besuchsadresse

Karl-Härle-Str. 1 - 5  
56075 Koblenz

[www.ibeb-rlp.de](http://www.ibeb-rlp.de)

### Bildnachweis

IBEB / HS Koblenz

### Alle Rechte vorbehalten

© 2021 IBEB, Koblenz

Das Werk und alle seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

## Institutsleitung

Prof. Dr. Armin Schneider  
(Direktor IBEB)  
Ulrike Pohlmann  
(Geschäftsführerin IBEB)

## Spielentwicklung

Lara Schindler (wissenschaftliche Mitarbeiterin)

## Layout

Silke Schlaf  
Claudia Homann

**Drehscheibe:** Die aufzudeckenden Heterogenitätsdimensionen werden über die Drehscheibe ermittelt. Diese kann ganz einfach mit Hilfe einer Pinnnadel und einem Gegenstück (z. B. Radiergummi, Korken) konstruiert werden. Hierfür die Drehscheibe ausschneiden, die Pinnnadel von unten in der Mitte hindurch stechen, das Gegenstück auf der Nadel befestigen – fertig!

Eine Klingel (optional) kann helfen, um auf eventuelle Klischees aufmerksam zu machen.

## Spielübersicht

	Wer spielt?	Wer wird konstruiert?	vorgegebene Situation	Spieler*innen	Spieldauer*
<b>Spielvariante 1</b>	Erwachsene	vielfältige Menschen		2-4	15-90 min.
<b>Spielvariante 2</b>	Erwachsene	vielfältige Menschen	Situationskarten Spielvariante 2	2-4	30-90 min.
<b>Spielvariante 3</b>	pädagogische Fachkräfte	vielfältige Eltern	Situationskarten Spielvariante 3	2-4	20-45 min.
<b>Spielvariante 4</b>	pädagogische Fachkräfte	vielfältige Kinder	Situationskarten Spielvariante 4	2-4	20-45 min.
<b>Spielvariante 5</b>	pädagogische Fachkräfte	vielfältige pädagogische Fachkräfte	Situationskarten Spielvariante 5	2-8	20-45 min.
<b>Spielvariante 6</b>	Kinder + pädagogische Fachkräfte	vielfältige Spielpartner*innen		1-3 +1	15-30 min.

\* Die Spieldauer variiert und ist immer abhängig von der Anzahl der Mitspieler\*innen und dem Verlauf der Diskussionen. Im professionellen bzw. beruflichen Kontext wird empfohlen, den zeitlichen Rahmen von 45 Minuten weitestgehend einzuhalten, um den Fokus im Spiel nicht zu verlieren.

## Spielvariante 1: Wer bin ich?

### Spielvorbereitung

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es werden Klischeetaler (Anzahl der Spieler\*innen x 3) mit der Fragenseite nach unten in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Sexuelle Orientierung** | **Alter** | **Politische Einstellung** | **Aussehen** | **Beruf** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Klischeetaler** | **Denk' dir selbst was aus**

### Spielverlauf

Der/die vermeintlich vorurteilsfreieste Spieler\*in beginnt. Diese/r dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem diese/dieser Spieler\*in eine Karte zieht. Die gezogene Karte wird laut vorgelesen. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in eine Konkretisierung vorgenommen. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die gezogenen Karten werden in der Mitte des Tisches ausgelegt.

*Nun erfindet der/die Spieler\*in aus den gezogenen Dimensionen eine Person, die er/sie selbstverständlich auch verbal mit weiteren Merkmalen schmücken kann.*

5

---

## Spielvariante 2: Gemeinsam unterschiedlich

### Spielvorbereitung

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es werden Klischeetaler (Anzahl der Spieler\*innen x 3) mit der Fragenseite nach unten in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Sexuelle Orientierung** | **Alter** | **Politische Einstellung** | **Aussehen** | **Beruf** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Situationskarten Spielvariante 2** | **Klischeetaler** | **Denk' dir selbst was aus**

### Spielverlauf

Der/die vermeintlich vorurteilsfreieste Spieler\*in beginnt. Diese/r dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem eine Karte gezogen werden soll. Die gezogene Karte wird laut vorgelesen. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in eine Konkretisierung vorgenommen. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die gezogenen Karten werden in der Mitte des Tisches ausgelegt. Dieser Vorgang wird von einem (oder mehreren) Mitspieler\*innen wiederholt.

*Nun beginnt der/die erste Spieler\*in damit, aus den gezogenen Dimensionen eine Person zu erfinden, die er/sie selbstverständlich auch verbal mit weiteren Merkmalen schmücken kann.*

7

*Bei dem Kreieren der Persönlichkeit sollen nun im Diskurs alle Mitspieler\*innen behilflich sein, sodass sich ein lebhafter Austausch entwickelt. Der kreierenden Person werden von den Mitspieler\*innen Nachfragen gestellt, aus deren Antwort sich eine detaillierte Beschreibung der Person ergibt. Die daraus resultierende fiktive Person wird zudem von allen Mitspieler\*innen in einer Lebenswirklichkeit verortet. Die Person und ihre Umwelt sollen verbal möglichst gut veranschaulicht werden, sodass sich für jede/n Mitspieler\*in ein lebendiges Bild dessen ergibt.*

Sehen die Spieler\*innen das Kreieren und Verorten der Person als beendet an, werden die Karten unter die entsprechenden Stapel gemischt und die/der nächste Spieler\*in ist an der Reihe, Karten zu ziehen.

Reklamiert ein/e Spieler\*in eine Klischeeformulierung einer/eines Mitspieler\*in, betätigt er/sie die Klingel und ein Klischeetaler wird fällig. Der/die entsprechende Spieler\*in dreht einen Klischeetaler um, beantwortet die darauf stehende Frage und der Taler wird aus dem Spiel genommen. Sind alle Klischeetaler aus der Mitte verschwunden oder ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet.

---

*Anschließend ist der/die nächste Spieler\*in an der Reihe und erfindet auf Grundlage seiner Karten ebenso eine Person.*

*Hat jede/r in der Runde eine fiktive Person vorgestellt, zieht ein/eine Mitspieler\*in eine Situationskarte. Die gezogene Situation, in der sich die Personen begegnen und miteinander interagieren, gilt es jetzt mit den konstruierten Personen verbal durchzuführen. Hierbei kommen alle Mitspieler\*innen, auch diejenigen, die keine Karten gezogen haben, im Diskurs zum Einsatz.*

Sehen die Spieler\*innen das Kreieren und Interagieren der Personen als beendet an, werden die Karten unter die entsprechenden Stapel gemischt und die nächsten Spieler\*innen sind an der Reihe Karten zu ziehen.

Reklamiert ein/eine Spieler\*in eine Klischeeformulierung eines/einer Mitspieler\*in, betätigt er die Klingel und es wird ein Klischeetaler fällig. Der/die entsprechende Spieler\*in dreht einen Klischeetaler um, beantwortet die darauf stehende Frage und der Taler wird aus dem Spiel genommen. Sind alle Klischeetaler aus der Mitte verschwunden oder ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet.

## **Spielvariante 3: Immer diese Eltern...**

### **Spielvorbereitung**

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es werden Klischeetaler (Anzahl der Spieler\*innen x 3) mit der Fragenseite nach unten in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Sexuelle Orientierung** | **Politische Einstellung** | **Aussehen** | **Beruf** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Situationskarten**  
**Spielvariante 3** | **Klischeetaler** | **Alter** (hier werden die Karten Säuglingsalter, frühe Kindheit, Kindheit und Pubertät vorher aussortiert) | **Denk' dir selbst was aus**

### **Spielverlauf**

Der/die vermeintlich vorurteilsfreieste Spieler\*in beginnt. Dieser/diese dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem eine Karte gezogen werden soll. Die gezogene Karte wird laut vorgelesen. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in eine Konkretisierung vorgenommen. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die gezogenen Karten werden in der Mitte des Tisches ausgelegt.

*Nun erfindet der/die Spieler\*in aus den gezogenen Dimensionen ein Elternteil, die er/sie selbstverständlich auch verbal mit weiteren Merkmalen schmücken kann.*

9

---

## **Spielvariante 4: Menschskinder...!**

### **Spielvorbereitung**

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es werden Klischeetaler (Anzahl der Spieler\*innen x 3) mit der Fragenseite nach unten in der Mitte des Tisches ausgebreitet

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Sexuelle Orientierung** | **Politische Einstellung** | **Aussehen** | **Beruf** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Situationskarten**  
**Spielvariante 4** | **Klischeetaler** | **Alter** (hier werden die Karten Pubertät, Adoleszenz, junges Erwachsenenalter, mittleres Erwachsenenalter und höheres Erwachsenenalter vorher aussortiert) | **Denk' dir selbst was aus**

### **Spielverlauf**

Der/die vermeintlich vorurteilsfreieste Spieler\*in beginnt. Diese/r dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem eine Karte gezogen werden soll. Die gezogene Karte wird laut vorgelesen. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in eine Konkretisierung vorgenommen. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die gezogenen Karten werden in der Mitte des Tisches ausgelegt.

*Nun erfindet der/die Spieler\*in aus den gezogenen Dimensionen ein Kind, das er/sie selbstverständlich auch verbal mit weiteren Merkmalen schmücken kann.*

11

*Bei dem Kreieren des Elternteils sollen nun im Diskurs alle Mitspieler\*innen behilflich sein, sodass sich ein lebhafter Austausch entwickelt. Der kreierenden Person werden von den Mitspieler\*innen Nachfragen gestellt, aus deren Antworten sich eine detaillierte Beschreibung der Person ergibt. Die Person und ihre Umwelt sollen verbal möglichst gut veranschaulicht werden, sodass sich für jede/n Mitspieler\*in ein lebendiges Bild dessen entwickelt.*

*Das entstandene fiktive Elternteil und dessen mögliches Verhalten im Alltag der Einrichtung sollen sich dann alle Mitspieler\*innen gemeinsam im Diskurs ausmalen, zum Beispiel bei einem Tür- und Angelgespräch, bei der Bring- oder Abholsituation, bei einem Entwicklungsgespräch, auf einem Elternabend...*

Hierzu wird eine Situationskarte der Spielvariante 3 gezogen.

Reklamiert ein/e Spieler\*in eine Klischeeformulierung eines/r Mitspieler\*in, betätigt er/sie die Klingel und es wird ein Klischeetaler fällig. Der/die entsprechende Spieler\*in dreht einen Klischeetaler um, beantwortet die darauf stehende Frage und der Taler wird aus dem Spiel genommen. Sind alle Klischeetaler aus der Mitte verschwunden oder ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet.

*Bei dem Kreieren der Persönlichkeit sollen nun im Diskurs alle Mitspieler\*innen behilflich sein, sodass sich ein lebhafter Austausch entwickelt. Der kreierenden Person werden von den Mitspieler\*innen Nachfrage gestellt, aus deren Antwort sich eine detaillierte Beschreibung der Person ergibt. Die daraus resultierende fiktive Person wird so von allen Mitspieler\*innen in einer Lebenswirklichkeit verortet. Die Person und ihre Umwelt sollen verbal möglichst gut veranschaulicht werden, sodass sich für jede/n Mitspieler\*in ein lebendiges Bild dessen ergibt.*

*Das entstandene fiktive Kind und dessen mögliches Verhalten im Alltag der Einrichtung sollen sich dann alle Mitspieler\*innen gemeinsam im Diskurs ausmalen, zum Beispiel in der Bring- und Abholsituation, im Freispiel, in der Essenssituation, im Umgang mit anderen Personen, in der Schlafsituation, beim Wickeln...*

Hierzu wird eine Situationskarte der Spielvariante 4 gezogen. Reklamiert ein/e Spieler\*in eine Klischeeformulierung eines/r Mitspieler\*in, betätigt er/sie die Klingel und es wird ein Klischeetaler fällig. Der/die entsprechende Spieler\*in dreht einen Klischeetaler um, beantwortet die darauf stehende Frage und der Taler wird aus dem Spiel genommen. Sind alle Klischeetaler aus der Mitte verschwunden oder ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet.

## **Spielvariante 5: Teambuilding**

### **Spielvorbereitung**

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es werden Klischeetaler (Anzahl der Spieler\*innen x 3) mit der Fragenseite nach unten in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Sexuelle Orientierung** | **Politische Einstellung** | **Aussehen** | **Beruf** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Situationskarten Spielvariante 5** | **Klischeetaler** | **Alter** (hier werden die Karten Säuglingsalter, frühe Kindheit und Kindheit vorher aussortiert) | **Denk' dir selbst was aus**

### **Spielverlauf**

Der/die vermeintlich vorurteilsfreieste Spieler\*in beginnt. Diese/r dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem eine Karte gezogen werden soll. Die gezogene Karte wird laut vorgelesen. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in eine Konkretisierung vorgenommen. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die gezogenen Karten werden in der Mitte des Tisches ausgelegt.

13

---

## **Spielvariante 6 (Kinder): Ich bau' mir meine/n Freund\*in!**

### **Spielvorbereitung**

Die Karten werden zunächst nach Heterogenitätsdimensionen bzw. Farben sortiert. Die Stapel werden gut gemischt und mit der bunten Seite nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt.

Es wird empfohlen, ein zeitliches Limit zu setzen (z. B. siehe Tabelle Spielübersicht).

Für diese Spielvariante werden folgende Kartendecks benötigt: **Hautfarbe** | **Geschlecht** | **Herkunft** | **Sprache** | **Gesundheit** | **Religion** | „**Behinderung**“ | **Soziale Schicht** | **Alter** | **Aussehen** | **Freizeitbeschäftigung** | **Besitz** | **Charaktereigenschaft** | **Denk' dir selbst was aus**

Eine pädagogische Fachkraft übernimmt die Spielleitung.

### **Spielverlauf**

Der/die jüngste Spieler\*in beginnt. Diese/r dreht die Drehscheibe an und stoppt sie mit einem Finger. Das dadurch ermittelte Feld bestimmt den Kartenstapel, von dem eine Karte gezogen werden soll. Dieser Vorgang wird von dem/der Spieler\*in beliebig oft wiederholt (es wird empfohlen, mit wenigen zu beginnen, z. B. 3-5 Karten). Die Karten werden von der pädagogischen Fachkraft laut vorgelesen und offen auf den Tisch gelegt. Falls die Dimension einen Interpretationsspielraum zulässt, wird von dem/der jeweiligen Spieler\*in mit Hilfe der pädagogischen Fachkraft eine Konkretisierung vorgenommen.

Nun erfinden alle Mitspieler\*innen mit Hilfe der pädagogischen Fachkraft aus den gezogenen Dimensionen gemeinsam eine Person. Hierbei übernimmt die pädagogische Fachkraft die zentrale Rolle der Spielleitung, indem sie durch Nachfragen den Kindern beständig Denkipulse verschafft. Achtung: Mit der Kommunikationshaltung der Fachkraft steht und fällt das Ergebnis des Spiels, besonders bei jüngeren Kindern.

Anschließend werden die Kinder angeregt, sich die fiktive Person als Spielpartner\*in vorzustellen. Diesen Prozess unterstützt die pädagogische Fachkraft durch Beispiele, Fragen und Anregungen.

15

Nachdem jede/r Spieler\*in die Funktion seiner/ihrer Person (Leitung, Erzieher(in), Praktikant(in), Auszubildende(r), Kinderpfleger(in), Sozialassistent, usw.) definiert hat, beginnt der/die erste Spieler\*in damit, aus den gezogenen Dimensionen eine pädagogische Fachkraft zu erfinden, die er/sie selbstverständlich auch verbal mit weiteren Merkmalen schmücken kann.

Anschließend ist der/die nächste Spieler\*in an der Reihe und erfindet auf Grundlage seiner/ihrer Karten ebenso eine Person.

Sind alle fiktiven Personen der Runde vorgestellt, zieht ein/e Mitspieler\*in eine Situationskarte. Die gezogene Situation, in der sich die Personen begegnen und miteinander interagieren, gilt es jetzt mit den konstruierten pädagogischen Fachkräften verbal durchzuführen. Hierbei kommen alle Mitspieler\*innen, auch diejenigen, die keine Karten gezogen haben, im Diskurs zum Einsatz.

Sehen die Spieler\*innen das Kreieren und Interagieren der Personen als beendet an, werden die Karten unter die entsprechenden Stapel gemischt und die nächsten Spieler\*innen sind an der Reihe, Karten zu ziehen. Reklamiert ein/e Spieler\*in eine Klischeeformulierung eines/r Mitspieler\*in, betätigt er/sie die Klingel und es wird ein Klischeetaler fällig. Der die entsprechende Spieler\*in dreht einen Klischeetaler um, beantwortet die darauf stehende Frage und der Taler wird aus dem Spiel genommen. Sind alle Klischeetaler aus der Mitte verschwunden oder ist die Zeit abgelaufen, ist das Spiel beendet.

---

## **Praxistipps**

Die Kinder werden angeregt:

- ◇ die kreierte Person in einem Rollenspiel einzubinden,
- ◇ mit der kreierte Person in Alltagssituationen zu interagieren,
- ◇ die kreierte Person nach den erarbeiteten Angaben zu malen.

Die pädagogische Fachkraft beobachtet - vor allem mit zeitlichem Abstand - nachfolgende Spielsituationen der involvierten Kinder im Hinblick auf Lernerfolge. Diese können in den Portfolios der Kinder mit ihnen dokumentiert werden.

## **Anregungen zur Vertiefung**

An die pädagogische Fachkraft:

- ◇ Inwiefern haben die Antworten und Ideen der Kinder Ihre vorherigen Erwartungen erfüllt?
- ◇ Was hat Sie im Spiel am meisten begeistert bzw. schockiert?
- ◇ Wie würden Sie die Stimmung der mitspielenden Kinder beschreiben und begründen?
- ◇ Welche neuen Erkenntnisse konnten Sie durch das Spiel gewinnen?
- ◇ Was nehmen Sie aus diesem Spiel für Ihren Alltag mit?
- ◇ Welche Erkenntnisse konnten Sie durch das Spiel über die einzelnen Kinder erlangen?

An die Kinder:

- ◇ Ist es Dir/Euch schwer gefallen, eine Person vorzustellen? Warum bzw. warum nicht?
- ◇ Hast Du/Habt Ihr dabei an Personen gedacht, die Du kennst/Ihr kennt? An welche und warum?
- ◇ Hat Dir/Euch das Spiel gefallen? Warum bzw. warum nicht?
- ◇ Hast Du/ Habt Ihr durch das Spiel etwas gelernt?