



(K)ein Tabu.

Ein Spiel über (Alltags-
)Einschränkungen

Jenny Morales Ahmady

Einleitung

(K)ein Tabu. Ein Spiel über (Alltags-)Einschränkungen ist aus einer Auseinandersetzung mit dem Konzept der Intersektionalität entstanden. Im Austausch haben wir, Jenny Morales Ahmady, Charlotte Steiger, Bee von Holleben und Leya Christin Wüllner darüber nachgedacht, welche Rolle (Alltags-)Einschränkungen im Schulalltag haben und wie ihnen begegnet werden könnte.

Ausgehend von unserer Recherche im Archivmaterial der Remise, einem Schularchiv in der Nürtingen-Grundschule Berlin, fiel uns auf, dass Schullhof-Spiele zeitlos sind. In unserer Auseinandersetzung mit dem Thema der Intersektionalität und dieser Erkenntnis aus dem Schularchiv, war uns daher wichtig einen spielerischen Zugang zu entwickeln, um (Alltags-)Einschränkungen derjenigen Menschen, die in Archiven unsichtbar gemacht werden, greifbar zu machen. So entstand die Idee eines Tabu-ähnlichen Spiels.

Unser Spiel ist für Grundschüler*innen entwickelt worden, jedoch ist es für jede Altersklasse gedacht. Die Spieler*innen erhalten während des Spiels unterschiedliche Einschränkungen. Diese verdeutlichen jedoch nicht nur die individuelle Wahrnehmung eines*iner Spielers*in, vielmehr wird auch die Aufmerksamkeit in und für die Gruppe und ihre Mitglieder durch das Spiel sensibilisiert. Mit dem Spiel möchten wir einen Reflexionsraum eröffnen, damit ein Austausch über mögliche (Alltags-)Einschränkungen stattfinden kann, mit dem Ziel, einen Perspektivwechsel auf diese zu unterstützen, Erfahrungen auszutauschen, Fragen gemeinsam zu begegnen, Wünsche im gemeinsamen Umgehen zu formulieren und die Gruppen-Dynamik für ein intersektionales Zusammenleben zu stärken.

Wenn mehr als acht Spieler*innen mitspielen wollen, gibt es immer die Möglichkeit sich weitere (Alltags-)Einschränkungen und Begriffe auszudenken und das Spiel weiterzuentwickeln!

Intersektionalität



Erklärung: Das natürliche Überschneiden von verschiedenen Formen der Diskriminierung, wie beispielsweise Homophobie und Rassismus, bei einer Person. Die Überschneidung führt meist zu außergewöhnlichen Problemen, jedoch auch Stärken. Ein Beispiel dafür ist die spezifische Erfahrung die Schwarze Frauen haben, da ihre Leben nicht nur durch Sexismus beeinträchtigt werden, sondern auch durch Rassismus, was zu Problemen führt, die weiße Frauen nicht erleben.

Spielvorbereitung

Spieler*innen:

Bis zu 8 Personen aufgeteilt auf 2 Gruppen

Material:

Für das Spiel werden einige Materialien benötigt. Darunter Material für die Vorbereitung des Spieles sowie Material, das erst während dem Spiel zum Einsatz kommt.

Für die Vorbereitung:

- Schere (zum Ausschneiden)
- Papier für die Begriffs-/ (Alltags-)Einschränkungs-Karten
- Begriffe für die Karten (im Dokument)

Für das Spiel:

- Papier zum Malen
- Stifte (für das Malen und die (Alltags-)Einschränkung)
- Ohrstöpsel
- Augenbinde
- Handy oder Uhr für Timer

Vorgehensweise:

Zunächst müssen (Alltags-)Einschränkungs- und Begriffskarten für das Spiel vorbereitet werden. Diese können entweder ausgedruckt oder selbstgemacht werden. Für die (Alltags-)Einschränkungs-Karten können die Einschränkungen mit Erklärung auf entsprechende Karten geschrieben und auf der Rückseite mit dem Begriff „(Alltags-)Einschränkung“ ausgezeichnet werden. Das gleiche wird auch mit den Gruppen(alltags-)einschränkungskarten getan. Bei den Begriffskarten wird zwischen drei Arten von Karten unterschieden: Pantomime-Karten, Zeichnen-Karten und Erklärungskarten. Bei den Erklärungskarten stehen unter dem Begriff zwei weitere Begriffe, die beim Erklären nicht benutzt werden dürfen. Die Begriffskarten werden vor Spielbeginn durchgemischt.

Spielablauf

Das Spiel beginnt damit, dass die Gruppe sich in zwei aufteilt und jede*r Spieler*in zunächst eine (Alltags-)Einschränkungskarte zieht.

Bevor eine Person in der startenden Gruppe die erste Karte zieht, stellt eine Person, in der nicht startenden Gruppe einen Timer auf zwei Minuten. Die Person der startenden Gruppe kann innerhalb der zwei Minuten so viele Begriffe wie möglich erklären, zeichnen oder Pantomime vormachen. Der Rest ihrer Gruppe muss die Begriffe erraten.

Falls diese Person die (Alltags-)Einschränkung gezogen hat, die sie am Sehen hindert, wird eine Person der anderen Gruppe hinzugezogen. Sie flüstert der*dem Spieler*in den Begriff und die Art der Begriffskarte ins Ohr. Falls der*die Spieler*in nicht reden darf, aber eine Erklär-Karte gezogen hat, darf sie nur zeichnen und Pantomime machen.

Mit Ablauf der Zeit werden die erratenen Begriffe gezählt und notiert. Danach wechseln die Gruppe. Die zweite Gruppe ist dran. Dieses Mal stellt eine Person der ersten Gruppe den Timer auf zwei Minuten und bei einer möglichen (Alltags-)Einschränkung wird der*die Spieler*in unterstützt.

Dieser Ablauf wiederholt sich im Wechsel, bis eine Gruppe 10 Punkte erreicht hat. Wenn dies geschieht, zieht die Gruppe mit weniger Punkten eine Gruppen(alltags-)einschränkung. Danach wird das Spiel in der beschriebenen Weise weitergespielt, bis eine Gruppe 20 Punkte erreicht und damit das Spiel gewinnt.

Viel Spaß beim Spielen!

Die Karten können heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Reflexion

Die Intentionen und die Gefühle, die die Spieler*innen während des Spieles empfinden und in der Gruppe wahrnehmen, können nach dem Spiel mit Hilfe möglicher Beispielfragen besprochen und reflektiert werden. Sie können natürlich ergänzt und erweitert werden.

Beispielfragen für Schüler*innen:

- Wie habt ihr euch gefühlt?
- Habt ihr euch während des Spiels ausgegrenzt gefühlt?
- Inwiefern habt ihr versucht einander zu helfen?
- Welche Einschränkungen kennt ihr aus eurem Alltag?
- Wie geht ihr mit ihnen um?
- Welche guten und welche weniger guten Erfahrungen habt ihr gemacht oder beobachtet?
- Wie würdet ihr euch wünschen, dass mit ihnen umgegangen wird?
- Wo seht ihr Ähnlichkeiten zwischen euren Alltagserfahrungen und der erlebten Situation des Spiels?

Weitere Beispielfragen:

- Was haben (Alltags-)Einschränkungen mit Intersektionalität zu tun?
- Wie wäre es möglich gewesen, allen beteiligten Spieler*innen ähnliche Bedingungen im Spiel zu ermöglichen?
- Welche Ideen habt ihr, um (Alltags-)Einschränkungen im Schulalltag zu begegnen und besser einzubinden?

Impressum

Titel:

(K)ein Tabu. Ein Spiel über (Alltags-) Einschränkungen 2025

Konzept:

Jenny Morales Ahmady, Charlotte Steiger, Bee von Holleben, Leya
Christin Wüllner

Design und Layout:

Jenny Morales Ahmady

Lektorat:

Silke Ballath

Herausgeber*innen von situierungzwischen.net:

Silke Ballath, Konstanze Schütze



(Alltags-)Einschränkungskarten

<p>Du musst das ganze Spiel lang einen Stift zwischen den Zähnen haben!</p>	<p>Du darfst das ganze Spiel lang nur deine nicht-dominante Hand benutzen!</p>
<p>Du musst das ganze Spiel lang deine Wangen zusammendrücken!</p>	<p>Du musst das ganze Spiel lang die Augen zu haben!</p>
<p>Du musst das ganze Spiel lang Ohrstöpsel tragen/ die Ohren zuhalten!</p>	<p>Du darfst das ganze Spiel lang nicht deine Zähne zeigen</p>
<p>Du musst das ganze Spiel lang sitzen!</p>	<p>Du darfst das ganze Spiel lang nicht reden!</p>

Gruppen(alltags-)einschränkungskarten

<p>Alle müssen den Rest des Spiels lang einen Stift zwischen den Zähnen haben!</p>	<p>Alle müssen den rest des Spiels lang einen Arm weniger benutzen!</p>
<p>Alle müssen den Rest des Spiels lang Ohrenstöpsel tragen/ die Ohren zuhalten!</p>	<p>Alle müssen den Rest des Spiels lang sitzen</p>

Begriffskarten Pantomime

Pantomime: Handcreme	Pantomime: Wäscheklammer
Pantomime: Geschenkpapier	Pantomime: Fernbedienung
Pantomime: Glatteis	Pantomime: Treppenhaus
Pantomime: Künstler*in	Pantomime: Detektiv*in

Pantomime:

Zombie

Pantomime:

Zahnärzt*in

Pantomime:

Geburtstag

Pantomime:

Strand

Pantomime:

Pinguin

Pantomime:

Schaukelstuhl

Pantomime:

Lichterkette

Pantomime:

Ski fahren

Pantomime:

Marathon

Pantomime:

Hexe*r

Pantomime:

nähen

Pantomime:

Computer

Pantomime:

Radio

Pantomime:

Kutsche

Pantomime:

Einkaufswagen

Pantomime:

rasieren

Pantomime:

Dach

Pantomime:

Spühlbecken

Pantomime:

Pilot

Pantomime:

Füller

Pantomime:

Basketball

Pantomime:

Vase

Begriffskarten Zeichnen

Zeichnen: Scheinwerfer	Zeichnen: Flöte
Zeichnen: Fingernagel	Zeichnen: Unterschrift
Zeichnen: Ohrwurm	Zeichnen: Fahrrad
Zeichnen: Tafel	Zeichnen: Armband

Zeichnen:
Hammerhai

Zeichnen:
Sänger*in

Zeichnen:
Bäckerei

Zeichnen:
Trampolin

Zeichnen:
Bügeleisen

Zeichnen:
Hängematte

Zeichnen:
Pfannkuchen

Zeichnen:
Haarföhn

Zeichnen:

Träume

Zeichnen:

Perücke

Zeichnen:

Flugzeug

Zeichnen:

Spaghetti

Zeichnen:

Seestern

Zeichnen:

Krücken

Zeichnen:

Puzzle

Zeichnen:

Knopf

<p>Zeichnen: Flaschendeckel</p>	<p>Zeichnen: Besen</p>
<p>Zeichnen: Bagger</p>	<p>Zeichnen: Speilplatz</p>
<p>Zeichnen: Schneemann</p>	<p>Zeichnen: Vampir*in</p>

Begriffskarten-Erklären

Erklären:

Zug

Nicht sagen:

- Bahn
- Gleis

Erklären:

Anzug

Nicht sagen:

- Hose
- Jacke

Erklären:

Schule

Nicht sagen:

- Lehrer*in
- Schüler*in

Erklären:

Tomate

Nicht sagen:

- Rot
- Gemüse

Erklären:

Foto

Nicht sagen:

- Bild
- Kamera

Erklären:

Restaurant

Nicht sagen:

- Essen
- Lokal

Erklären:

Sofa

Nicht sagen:

- Sitzen
- Wohnzimmer

Erklären:

Handy

Nicht sagen:

- Telefon
- Gerät

Erklären:

Kissen

Nicht sagen:

- Bett
- schlafen

Erklären:

Park

Nicht sagen:

- Baum
- Natur

Erklären:
Schokolade

Nicht sagen:

- süß
- Kakao

Erklären:

Pass

Nicht sagen:

- reisen
- Flughafen

Erklären:

Paris

Nicht sagen:

- Eiffelturm
- Frankreich

Erklären:

Kino

Nicht sagen:

- Film
- Saal

Erklären:

Geist

Nicht sagen:

- Gespenst
- spuken

Erklären:

Teppich

Nicht sagen:

- Boden
- Muster

Erklären:

Spiegel

Nicht sagen:

- sehen
- Reflexion

Erklären:

Berg

Nicht sagen:

- hoch
- klettern

Erklären:

Regenschirm

Nicht sagen:

- nass
- Wetter

Erklären:

Bleistift

Nicht sagen:

- zeichnen
- schreiben

Erklären:

Bibliothek

Nicht sagen:

- Buch
- lesen

Erklären:

Zelt

Nicht sagen:

- Camping
- Ferien

Erklären:

Knoblauch

Nicht sagen:

- kochen
- Riechen

Erklären:

Radierer

Nicht sagen:

- Stift
- zeichnen

Erklären:

Brief

Nicht sagen:

- Umschlag
- Post

Erklären:

Kühlschrank

Nicht sagen:

- Lebensmittel
- kalt

Erklären:

Klavier

Nicht sagen:

- Musik
- Klassik

Erklären:

Motor

Nicht sagen:

- Auto
- Motorrad

Erklären:

Puppe

Nicht sagen:

- Spielzeug
- Kinder

Erklären:

Supermarkt

Nicht sagen:

- einkaufen
- Kasse