



— HANDBUCH ZUR DURCHFÜHRUNG —



Das vorliegende Material wurde im Rahmen des Projekts **EDC for ALL!** [2013-1-PT1-LE005-15769] mit Unterstützung der Europäischen Kommission entwickelt. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Konzeption und Entwicklung: planpolitik, Dínamo, DARE, Aga Khan Foundation
Koordination und Redaktion: planpolitik
Konzeptionelle Mitarbeit: Dr. Arnd Pollmann [ja!do]
Übersetzung: Johannes von Weizsäcker [EN-DE]
Gestaltung: Stephanie Piehl

Hier können Sie mehr erfahren – über die Organisationen, die S*iNTR0 und ja!do entwickelt haben, und über andere Projekte, die im Rahmen von **EDC for ALL!** entstanden sind: www.edcforall.eu

© EDC for ALL!, Dezember 2015



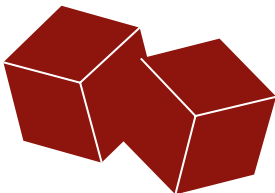
ÜBER DIESES HANDBUCH

Dieses Handbuch gibt einen Überblick, wie man die beiden Spiele einsetzen kann, wie sie funktionieren, wie man die Spielmaterialien vorbereitet und was bei der Durchführung beachtet werden muss. Das Handbuch enthält Vorschläge für die Auswertung der Spiele sowie im Falle von ja!do außerdem Hintergrundinformationen zum Thema Gerechtigkeit.

Hinweis:

Sollen beide Spiele mit derselben Gruppe durchgeführt werden, muss als erstes S*iNTRo gespielt werden. Wir empfehlen aber, nicht beide Spiele unmittelbar hintereinander durchzuführen.

Das Handbuch ist Teil der Spielbox. Alle Drucksachen können auf Deutsch, Portugiesisch und Englisch auch heruntergeladen und ausgedruckt werden unter: www.edcforall.eu



S*iNTRO

HINTERGRUND VON S*iNTRO	2
WORUM GEHT ES BEI S*iNTRO?	2
WIE KANN S*iNTRO EINGESETZT WERDEN?	2
KURZER ÜBERBLICK ZU SPIEL UND DURCHFÜHRUNG	3
DEBRIEFING	8

ja!do

HINTERGRUND VON ja!do	16
WORUM GEHT ES BEI ja!do?	16
WIE KANN ja!do EINGESETZT WERDEN?	17
HINTERGRUNDINFORMATIONEN ÜBER GERECHTIGKEIT	17
ZU DEN REGELN DER VERSCHIEDENEN RUNDEN	19
KURZER ÜBERBLICK ZU SPIEL UND DURCHFÜHRUNG	21
ZWISCHENBESPRECHUNG	26
DEBRIEFING NACH DEM SPIEL	29

SIN
i TR

The logo consists of the letters 'SIN' in a large, bold, serif font. The 'S' is a solid dark red. The 'I' is a solid dark red. The 'N' is a dark red with a diagonal stripe of a darker blue color running from the top-left to the bottom-right. Above the 'I' is a small red star with eight points. Below the 'I' and 'N' are the letters 'i' and 'TR' in a smaller, sans-serif font. The 'i' is dark red, and 'TR' is dark blue. Below 'TR' is a solid dark blue circle.

S*iNTRO

WAS KANN UNS EIN KARTENSPIEL ÜBER DIE GESELLSCHAFT SAGEN?

HINTERGRUND VON S*iNTRO

Als Kartenspiel ist S*iNTRO abstrakt. Seine Stärke liegt in der einfachen Grundstruktur, die einen Einsatz mit unterschiedlichen Zielgruppen im außerschulischen Bildungskontext ermöglicht – von jungen Menschen bis Erwachsenen.

WORUM GEHT ES BEI S*iNTRO?

S*iNTRO ist ein Kartenspiel, das Themen gesellschaftlicher und sozialer Teilhabe berührt. Das Spiel soll einen leichten und spielerischen Zugang zu diesen Themen bieten. S*iNTRO kann separat oder in Verbindung mit anderen Methoden gespielt werden. Wie bei jeder Methode erfahrenden Lernens liegt der Schlüssel des Spiels bei einer ausführlichen Auswertung (Debriefing), mit deren Hilfe die Erfahrungen des abstrakten Kartenspiels auf die Lebensrealität der SpielerInnen übertragen und ein Reflexionsprozess über gesellschaftliche und soziale Teilhabechancen angestoßen werden können. Während des Debriefings können neben Fragen zu gleichen und ungleichen Ausgangsbedingungen auch andere verwandte Themen diskutiert werden, wie etwa die Einhaltung von Regeln, die Bedeutung von Kontrolle und von Vertrauen in der Gruppe und der Gesellschaft.

WIE KANN S*iNTRO EINGESETZT WERDEN?

S*iNTRO kann für sich allein eingesetzt oder in einen längeren Seminarkontext eingebettet werden. Besonders geeignet ist S*iNTRO als Ausgangspunkt für eine ausführliche inhaltliche Auseinandersetzung mit Fragen gesellschaftlicher und sozialer Teilhabe. Die emotionalen Erfahrungen und individuellen Verhaltensmuster im Spiel bilden die Basis für einen Transfer auf individuelle Lebenswirklichkeiten. Dabei sollte man sich allerdings bewusst sein, dass das Spiel sowohl positive als auch negative Emotionen hervorrufen kann, die verarbeitet und reflektiert werden sollten.

KURZER ÜBERBLICK ZU SPIEL UND DURCHFÜHRUNG

THEMEN	<ul style="list-style-type: none">» Soziale und gesellschaftliche Teilhabe» Gleichbehandlung
ZIELGRUPPE	<ul style="list-style-type: none">» Jugendliche und junge Erwachsene» S*iNTRO kann leicht auf andere Zielgruppen zugeschnitten werden
GRUPPEN-GRÖßE	<ul style="list-style-type: none">» Zwischen 12 und 100 Teilnehmenden (TN)» 4 TN pro Spielset + Beobachter [optional]
RAHMEN	<ul style="list-style-type: none">» Außerschulische Bildungsarbeit» Separat oder als Teil einer längeren Bildungsveranstaltung
KOMPLEXI-TÄT	<ul style="list-style-type: none">» mittel
TEAM	<ul style="list-style-type: none">» Mindestens 1 Spielleitung, idealerweise 2 oder mehr (je nach Gruppengröße)
ZEITRAHMEN	<ul style="list-style-type: none">» 45 bis 120 Minuten (je nach Debriefing)

ÜBERBLICK

- » In diesem Kartenspiel erleben die TN Inklusion und Exklusion, Privilegien und die Bedeutung von Regeln und Transparenz in der Gemeinschaft. Was kann uns ein Kartenspiel über die Gesellschaft sagen?

ZIELE

- » Eigene Einstellungen hinsichtlich Inklusion und Exklusion beleuchten
- » Unterschiedliche Startbedingungen und Teilhabechancen in der Gesellschaft reflektieren
- » Diskussionen anstoßen über Einhalten von Regeln, Kontrolle, gegenseitiges Vertrauen, Motivationsmuster, Solidarität

MATERIALIEN

S*iNTRO Spielset, pro Tisch, je bestehend aus:

- » 1 Spielanleitung (gleichzeitig Spielbrett)
- » Kartenspiel mit 24 Karten (ersetzbar durch normales Kartenspiel¹)
- » 4 Extrakarten mit persönlichen Zielen
- » 24 Chips

Die Spielmaterialien können auch auf www.edcforall.eu heruntergeladen werden – Chips und Spielkarten werden dann zusätzlich benötigt.

Außer dem S*iNTRO-Spielset brauchen Sie:

- » Tische oder Sitzgruppen für je vier TN
- » Flipchart und Filzstifte
- » weitere Materialien für das Debriefing

¹Vorsicht, nur die folgenden Karten dürfen verwendet werden: 2, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 9, 10, Bube, Bube, Dame, Dame, Dame, König, König, As; egal, welche Farbe.

- » Lesen Sie die Spielanleitung, um sich mit Spiel und Materialien vertraut zu machen. Lesen Sie ebenfalls die Vorschläge zum Debriefing und passen Sie es für Ihre Zielgruppe und Ihre Veranstaltung an.
- » Wenn möglich, spielen Sie eine Testrunde mit KollegInnen oder FreundInnen.
- » Bereiten Sie Tische und/oder Sitzgruppen für Vierergruppen vor; je zwei TN sitzen sich gegenüber. Legen Sie pro Tisch eine Spielanleitung in die Mitte, dazu ein bereits gemischtes Kartenspiel und je 24 Chips.
- » Legen Sie die Extrakarten mit den persönlichen Zielen noch nicht auf den Tisch.
- » Ist die TN-Zahl nicht durch vier teilbar, bitten Sie einige Teilnehmer, als BeobachterInnen mitzumachen. Halten Sie die Leitlinien für Beobachter bereit (als Download verfügbar unter: www.edcforall.eu).
- » Teilen Sie die TN in Vierergruppen auf und bitten Sie sie, an den Tischen Platz zu nehmen. Potenzielle BeobachterInnen sollten ebenfalls nahe an den Tischen sitzen.
- » Bitten Sie die TN, die Spielanleitung noch nicht zu lesen.

Wenn alle Platz genommen haben, geben Sie (mit Ihren eigenen Worten) folgende Instruktionen:

- » S*iNTRo ist ein Kartenspiel, das über sechs Runden gespielt wird.
- » Es gibt immer vier SpielerInnen pro Gruppe.
- » BeobachterInnen haben immer den Spielverlauf an ein bis drei Tischen im Blick. Sie achten darauf, dass die Spielregeln eingehalten werden und machen sich Notizen.
- » Die Spielanleitung in der Tischmitte enthält die Regeln für jede Runde. Die Regeln ändern sich alle zwei Runden. Alle müssen versuchen, eine bestimmte Straße an Karten zu sammeln. Welche man sucht, steht auf Extrakarten, die noch ausgeteilt werden. Wer zuerst seine oder ihre Straße komplett hat, gewinnt die Runde und bekommt je einen Chip von den anderen. Zu Beginn haben alle je sechs Chips.
- » Drei goldene Regeln für alle:
 1. Nicht reden!
 2. Niemals den anderen zeigen, welche Straße man sucht!
 3. Niemals den anderen am Ende einer Runde die eigenen Karten als Beweis zeigen!
- » Sollte jemand den anderen seine/ihre Karten zeigen, um zu beweisen, dass er/sie gewonnen hat, kann das Spiel an diesem Tisch nicht weitergehen. In diesem Fall werden alle SpielerInnen dieses Tisches zu BeobachterInnen.
- » Öffnen Sie jetzt die erste Seite der Anleitung, lesen Sie sie durch und klären Sie etwaige Fragen.
- » Die BeobachterInnen lesen ebenfalls ihre Instruktionen.
- » Verteilen Sie die 24 Chips, sodass alle je 6 haben.

Während die TN sich einlesen, verteilen Sie die Extrakarten und legen sie verdeckt vor die TN. Klären Sie im Plenum alle offenen Fragen. Sobald das Spiel begonnen hat, darf nicht mehr geredet werden. Auch Fragen an die Spielleitung sind dann tabu. Beginnen Sie erst, wenn alle Gruppen bereit sind. Es ist wichtig, dass alle gleichzeitig beginnen.

WÄHREND DES SPIELS

- » Alle SpielerInnen müssen schweigen, bis Runde 6 beendet ist. Nur die BeobachterInnen dürfen Ansagen machen, wenn unbedingt nötig.
- » Geben Sie ein Zeichen zum Umblättern zu Runde 1 und 2. Weiterspielen mit den Runden 3 und 4 sowie 5 und 6 ist erst auf Ihr Zeichen erlaubt.
- » Intervenieren Sie nur, wenn ohne Ihr Zeichen weitergespielt wird oder die drei goldenen Regeln nicht befolgt werden.
- » Die Tische werden für die einzelnen Runden unterschiedlich lange brauchen. Wenn ein Tisch mit der sechsten Runde (und somit mit dem ganzen Spiel) fertig ist, bitten Sie die TN, ruhig zu bleiben oder den Raum zu verlassen, bis alle anderen Gruppen fertig sind.

DEBRIEFING

Damit der Transfer von den Spielerfahrungen zu den gesellschaftlichen Verhältnissen für die TN gelingt, sollte nach Spielende ausreichend Zeit für das Debriefing vorgesehen werden. Dort wird das im Spiel Erlebte zunächst geäußert und gesammelt, anschließend eingeordnet und abstrahiert, und schließlich auf die gesellschaftliche Realität übertragen.

WELCHE BEREICHE KÖNNEN HERAUSGEARBEITET WERDEN?

Gerade weil S*iNTRo ein abstraktes Kartenspiel ist, können zahlreiche Bereiche thematisiert und Parallelen zu realen Gegebenheiten gezogen werden. Wir empfehlen, nur Punkte zu thematisieren, die von den TN selbst genannt werden.

Unsere Erfahrung bei Testläufen mit mehreren hundert TN hat gezeigt, dass eine breite Palette an Emotionen und Verhaltensweisen zum Vorschein kommen können. Sie lassen sich grob in folgende vier Bereiche unterteilen: Inklusion und Exklusion (z. B. Solidarität, Diskriminierung, Teilhabe), Ressourcenverteilung in der Gesellschaft (z. B. Verteilung von Chancen und Ressourcen, Armut und Reichtum, Bewusstsein über Privilegien), Verhaltensmuster (z. B. Befolgen von Regeln/Schummeln, Solidarität, Reaktion auf Frustration) und die Rolle gesellschaftlicher Normen (gesellschaftliche/staatliche Regeln, Vertrauen und gegenseitige Interaktion, Gewinnen als gesellschaftliches Motto).

Die thematische Rahmung sowie die Erfahrungen und Assoziationen der TN beeinflussen die Themenwahl für das Debriefing. Die folgenden Vorschläge richten sich an Jugendliche und junge Erwachsene.

Wir schlagen ein Debriefing in 3 Schritten vor:

Schritt 1: Emotionale Ebene der individuellen Spielerfahrung und Analyse der Interaktion im Spiel

Schritt 2: Kontextualisierung und Transfer zur Realität

Schritt 3: Von der Erfahrung zur „Handlungskompetenz“

Hinweis:

Optional können Schritt 2 und 3 durch eine Spielkritik ersetzt werden, siehe Kasten auf S. 13.

SCHRITT 1: EMOTIONALE EBENE DER INDIVIDUELLEN SPIELERFAHRUNG UND ANALYSE DER INTERAKTION IM SPIEL

Um Emotionen aufzufangen, die während des Spiels erlebt wurden, werden die TN im ersten Schritt gebeten, sich spontan zum Spielverlauf und zu ihren persönlichen Erfahrungen und Empfindungen während des Spiels zu äußern.

Mögliche Fragen für ein Debriefing im Plenum:

- Wer hat am Tisch jeweils gewonnen?
- Wie lauten die Endpunktzahlen an jedem Tisch?
- Irgendeine Idee, wie es zu den Ergebnissen gekommen ist?
- Hat jemand irgendwann gemerkt, dass er/sie keine Chance hatte zu gewinnen?
- Hat jemand geschummelt, oder es zumindest versucht?
- Hättet ihr geschummelt, wenn es keine BeobachterInnen gegeben hätte?
- Wie fühlst du dich mit dem Ergebnis?
- Wie war es zu spielen, ohne dabei reden zu können?
- Wie war es, den anderen SpielerInnen Chips abzugeben?
- Hat das Spiel Spaß gemacht?
- ...

Alternative: Positionierungsspiel

Anstelle einer Diskussion im Plenum kann auch ein Positionierungsspiel diese Fragen aufgreifen. Die Fragen müssen dazu zu Aussagen umformuliert werden. Die TN werden aufgefordert, sich zu diesen Aussagen im Raum aufzustellen.

Je nach Fragen kann der Raum unterschiedlich unterteilt werden, etwa in die Kategorien `Ja/Nein´ oder `Ich/Ich nicht´ oder in eine fließende Zustimmungsskala. Dazu sind entsprechend beschriftete Moderationskarten nützlich, die an die Wände angebracht werden.

Mögliche Aussagen für ein Positionierungsspiel:

- Ich habe an meinem Tisch mindestens eine Runde gewonnen.
- Ich habe an meinem Tisch das ganze Spiel gewonnen.
- Irgendwann habe ich gemerkt, dass ich keine Chance hatte zu gewinnen .
- Ich habe geschummelt oder es versucht.
- Ich fühle mich schlecht mit dem Ergebnis.
- Das Spiel ging mir auf die Nerven.
- Die Regeln des Spiels waren gerecht.
- Ich habe den anderen vertraut.
- ...

In jedem Fall kann es nützlich sein, die Beiträge der TN – inklusive Gefühle und Emotionen – auf einem Flipchart zu notieren.

Alternative: Übung zu den im Spiel erlebten Emotionen

In dieser gruppenspezifischen Übung zu Emotionen bekommen alle TN je zwei Karten, auf die sie je ein während oder nach dem Spiel empfundenes Gefühl schreiben. Eine Karte wird dann in Kleingruppen diskutiert, die andere nicht gezeigt. Die zweite Karte bleibt also anonym, was im Voraus angekündigt und dann auch eingehalten werden muss. Anschließend werden alle bisher nicht gezeigten Karten eingesammelt und gemischt auf den Boden gelegt. Beim dann folgenden Betrachten der Karten können die TN Kommentare abgeben. Es ist natürlich nicht verboten, sich zu seinem Gefühl zu bekennen, darf aber keine Pflicht sein. Ergänzend kann man abfragen: „Wer hat sich im Spiel _____ gefühlt?“ Alle, die das Gefühl teilen, stehen auf oder heben die Hand.

SCHRITT 2: KONTEXTUALISIERUNG UND TRANSFER ZUR REALITÄT

In diesem Schritt findet der Transfer vom abstrakten Spiel auf die Lebenswirklichkeit der TN und die gesellschaftliche Realität statt. Dabei bietet es sich an, die TN auf mögliche Parallelen zwischen Spiel und Realität hinzuweisen, z. B. über die unterschiedlichen Gewinnchancen oder die Befolgung von Regeln im Spiel und in der Realität. Auch hier ist die thematische Breite derart groß, dass wir empfehlen, sich für einige wenige der oben genannten Bereiche zu entscheiden.

Mögliche Fragen für ein Debriefing im Plenum:

- Worum geht es bei S*iNTRO? Welche Verbindungen zur Realität gibt es?
- Welche gesellschaftlichen Gruppen entsprechen den TN/Extrakarten im Spiel?
- Wofür könnten die Chips im richtigen Leben stehen?
- Spielt ihr in der Gesellschaft mit oder gegen andere?
- Kann man in der Gesellschaft schummeln?
- Wer macht die Regeln in der Gesellschaft?
- Sind sie gerecht?
- Wie ist es mit Ausgangspunkten in der Gesellschaft? Sind sie für alle gleich?
- Gibt es in der Gesellschaft Gruppen, die die Unterstützung anderer brauchen?

Brückenmethode: Transfer zur Realität

Die TN werden in Kleingruppen aufgeteilt und sammeln dort zunächst Situationen aus dem eigenen Leben, die sie an das bei S*iNTRO Erlebte erinnern. Die Situationen sollten dann nach selbst gewählten Oberthemen geordnet werden. Die gesammelten Erlebnisse werden anschließend im Plenum vorgestellt und diskutiert. Da die TN zu diesem Zeitpunkt bereits selbst einige Übertragungsschritte vom abstrakten Spiel auf die Realitätsebene vollzogen haben, können hier nun weitere, eventuell noch nicht oder nur am Rande angesprochene Bereiche diskutiert werden.

SCHRITT 3: VON DER ERFAHRUNG ZUR „HANDLUNGSKOMPETENZ“

Beim letzten Schritt geht es um eine Diskussion von Handlungsoptionen, wie unsere Gesellschaft gerechter werden kann und wie dabei jede/r einzelne eine aktive Rolle spielen kann.

Hinweis:

Diese Phase sollte sich nicht mit einer evtl. notwendigen Spielkritik vermischen (siehe Kasten auf S. 13).

Mögliche Fragen für ein Debriefing im Plenum:

- Wie können wir die Bedingungen verbessern, die wir als veränderungswürdig identifiziert haben? [Kommen Sie hier auf Beiträge der TN aus früheren Schritten zurück]
- Erfolg im Leben hängt von den Anfangsbedingungen ab – sind sie für alle gleich?
- Wo, wenn überhaupt, siehst du die Möglichkeit, dich in gesellschaftliche Prozesse einzubringen? Hast du das Gefühl, dass deinen Sorgen Gehör geschenkt wird? Weißt du, mit wem du reden kannst?
- Welche gesellschaftlichen Regeln/Normen sind dir bekannt? Welche davon sind richtig/wichtig, welche nerven dich, welche findest du ungerecht?
- Kennst du Leute, die die ungerechte Chancenverteilung für gesellschaftliche Teilhabe aktiv bekämpfen? Was tun sie, und warum?

Brückenmethode: Kreativwerkstätten

Eine interaktive Brückenmethode und Form der Auseinandersetzung mit möglichen Forderungen ist die Arbeit mit kreativen Methoden. Wenn es der Betreuungsschlüssel, die zur Verfügung stehenden Materialien sowie der zeitliche Rahmen ermöglichen, können folgende kreative Methoden mit den TN angewandt werden:

-
- Großbild malen
 - Standbild proben
 - Gedicht schreiben
 - Kurzfilm produzieren
 - Lied komponieren

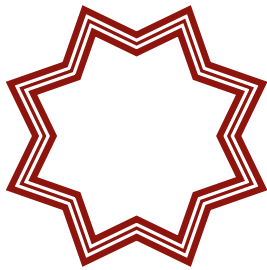
Die grundlegende Idee dabei ist, dass die TN sich in einem anderen kreativen Prozess ausdrücken als durch Reden oder Auf-Flipcharts-Schreiben. Sie werden ermutigt, Handlungskapazität durch Kreativität auszudrücken. Diese Kreativarbeit in Gruppen sollte ca. 2 Stunden in Anspruch nehmen. Abschließend kommen die Gruppen im Plenum zusammen und stellen sich gegenseitig die Ergebnisse ihrer Arbeit vor. Über den Wechsel der Methode können neue Zugänge zum Thema eröffnet werden und auch Jugendliche angesprochen werden, denen ein analytischer und abstrakter Zugang weniger liegt.

EINFACHERE ALTERNATIVE: SPIELKRITIK

Für manche Gruppen mag der Schritt auf die Ebene des konkreten gesellschaftspolitischen Handelns zu abstrakt sein. Hier bietet sich dann an, in diesem Schritt näher am Spiel und den Erfahrungen aus dem Spiel zu bleiben.

Mögliche Fragen für ein Debriefing im Plenum:

- Was habe ich gelernt?
- Was nehme ich persönlich mit nach Hause?
- Welche der Regeln könnten geändert werden, um zu einem gerechteren Ergebnis zu führen?



ja!do

ja!do

AUF DER SUCHE NACH EINER GERECHTEN GESELLSCHAFT

HINTERGRUND VON ja!do

In unserer Welt soll es „gerecht“ zugehen! Das wünschen sich die meisten Menschen. Wer aber bestimmt, was Gerechtigkeit ist? Die Politikerinnen und Politiker? Wir Bürgerinnen und Bürger? Die Bosse und Manager aus der Wirtschaft? Die Reichen oder die Armen? Schlaue Bücher? Könnte es sein, dass unterschiedliche Menschen ganz verschiedene Dinge unter Gerechtigkeit verstehen? Ist unser jeweils persönliches Gefühl für Gerechtigkeit am Ende vielleicht davon abhängig, wie gut bzw. schlecht es uns selbst geht? Und woran merkt man eigentlich, dass es im Leben ungerecht zugeht?

Das Würfelspiel ja!do bietet einen einfachen Einstieg in die Diskussion über Gerechtigkeit. Die Struktur des Spiels ist simpel, um einen Einsatz mit unterschiedlichen Zielgruppen in der politischen Bildungsarbeit zu ermöglichen.

WORUM GEHT ES BEI ja!do?

ja!do will mit der Idee der Gerechtigkeit „spielen“, vor allem aber mit den alltäglichen Gerechtigkeitsvorstellungen der an diesem Würfelspiel beteiligten Akteure. Jeder Mensch hat eine gewisse Vorstellung davon, was gegenüber den sozialen und wirtschaftlichen Lebensumständen, mit denen heute sehr viele Menschen zu kämpfen haben, eine „gerechtere Welt“ wäre. Sobald wir jedoch gefragt werden, was genau wir unter Gerechtigkeit verstehen und was konkret politisch und gesellschaftlich daraus folgen sollte, müssen viele von uns passen. Zwar scheinen wir alle einige recht tiefsitzende Gerechtigkeitsüberzeugungen zu besitzen, aber wir können sie manchmal nur schwer in Worte fassen. Daher soll ja!do auf spielerische Weise zum Nachdenken darüber anregen, wie diese tiefsitzenden Gerechtigkeitsvorstellungen konkret aussehen und ob wir es gemeinsam schaffen können, uns auf vernünftige Regeln einer gerechteren oder auch „fairen“ Welt zu einigen.

WIE KANN ja!do EINGESETZT WERDEN?

ja!do kann für sich allein stehend eingesetzt oder in einen längeren Seminarkontext eingebettet werden. Besonders geeignet ist der Einsatz von ja!do als Ausgangspunkt für eine ausführliche inhaltliche Auseinandersetzung mit Fragen zu Gerechtigkeit, Chancen im Leben und gesellschaftlichen Regeln. Die emotionalen Erfahrungen und individuellen Verhaltensmuster im Spiel bilden die Basis für einen Transfer auf individuelle Lebenswirklichkeiten. ja!do kann je nach Zeitrahmen und Gruppentyp in zwei verschiedenen Versionen gespielt werden.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ÜBER GERECHTIGKEIT

DAS ZENTRALE GRUNDPROBLEM DER GERECHTIGKEIT

Sobald in der politischen Öffentlichkeit über Fragen der Gerechtigkeit diskutiert wird, geht es dabei zumeist um sogenannte Verteilungsfragen: Ist der gesellschaftliche Reichtum gerecht verteilt? Muss dieser Reichtum umverteilt werden, sobald Menschen unfreiwillig in Not geraten? Haben alle Menschen die gleichen sozialen Chancen und Ausgangsbedingungen? Haben alle den gleichen Zugang zum Arbeitsmarkt, zum Rechtssystem, zu Bildung und Information? Diese politischen Verteilungsfragen stellen sich heute vor allem deshalb, weil sowohl national als auch international eine gewisse Knappheit an vorhandenen Ressourcen herrscht und weil alle ein Stück vom großen „Kuchen“ abhaben wollen. Ob es um Geld, Nahrung, Besitz, Privilegien, Wissen, Chancen, Arbeitsplätze oder auch um Freizeit, Muße, Respekt und Anerkennung geht: Es ist nicht genug von allem für alle da.

AUF DER SUCHE NACH DEN WICHTIGSTEN GERECHTIGKEITSPRINZIPIEN

Kommt es zum Streit, so zeigt sich dabei rasch, dass viele Menschen im Alltag bzw. spontan ein scheinbar einfaches und sehr fundamentales Gerechtigkeitsprinzip favorisieren, das in der Gerechtigkeitsdis-

kussion das „Gleichheits-“ oder „Egalitätsprinzip“ genannt wird: Lasst uns das, was wir gesamtgesellschaftlich oder auch global zur Verfügung haben, möglichst so umverteilen, dass alle in etwa das Gleiche haben. Aber wäre eine solche Welt der strikten Gleichheitsverteilung tatsächlich gerechter? Mit etwas Phantasie lassen sich rasch gesellschaftliche Umstände denken, in denen eine derart strikte Gleichverteilung nicht nur nicht gerecht, sondern sogar massiv ungerecht wäre.

Hier ein paar Beispiele:

- (A) Manche Menschen sind chronisch krank und benötigen eine kostspielige Gesundheitsversorgung: Wäre es gerecht, ihnen dennoch nur genau so viel zu geben, wie auch jede andere gesunde Person bekommt? Welche Rolle spielt in diesem gesundheitspolitischen Verteilungszusammenhang das „Bedürfnisprinzip“?
- (B) Andere Menschen sind fleißiger, kreativer oder auch risikobereiter als ihre Mitmenschen: Steht auch ihnen nur genau das zu, was zugleich auch ihren „faulen“, unkreativen oder auf Sicherheit bedachten MitbürgerInnen zusteht? Welche Bedeutung kommt in Verteilungsfragen dem „Leistungs-“ oder auch dem „Risikoprinzip“ zu?
- (C) Wieder andere Menschen tragen große soziale, politische oder auch wirtschaftliche Verantwortung: Sollten diese Menschen dann nicht auch gesondert für ihren gesellschaftlichen Einsatz honoriert werden? Muss die Idee der Gerechtigkeit nicht entsprechend auch ein „Belohnungsprinzip“ berücksichtigen?

All diese kritischen Rückfragen wecken Zweifel, ob das sogenannte Egalitätsprinzip, d.h. die Forderung, dass knappe Ressourcen strikt gleich zu verteilen sind, in Gerechtigkeitsfragen allein zielführend ist. Diese kritischen Rückfragen machen aber zugleich auch deutlich, wie kompliziert die Sache der Gerechtigkeit ist. Wie soll man diese kritischen Bedenken in einer einzigen Idee von Gerechtigkeit zusammenführen?

ZU DEN REGELN DER VERSCHIEDENEN RUNDEN

Die vier Würfelrunden operieren mit unterschiedlichen Regeln, hinter denen sich jeweils spielerisch einige zentrale Grundprobleme der Gerechtigkeit verbergen:

RUNDE 1

In der ersten Spielrunde von ja!do soll es zunächst darum gehen, Grenzen des Gleichheitsgedankens spürbar werden zu lassen. Das Spiel beginnt – wie viele andere Spiele auch, aber eben ganz anders als im „wirklichen“ Leben – mit strikt den gleichen Startbedingungen für alle SpielerInnen. Am Ende dieser Spielrunde wird festzustellen sein, dass diese gleichen Startbedingungen keineswegs ein Garant dafür sind, dass der weitere Spielverlauf zu einer ebenso gleichen Reichumsverteilung führt. Was im Spiel als Zweck des Spiels erscheint, weil es ja den Reiz dieses Würfelspiels ausmacht, möglichst „reich“ zu werden, kann sich im Leben als folgenreich erweisen: Selbst wenn alle Menschen mit strikt den gleichen Ressourcen starten würden, würde sich schon bald wieder die berühmte „Schere“ zwischen Reich und Arm auftun.

RUNDE 2

In der zweiten Spielrunde werden dagegen Regeln etabliert, die für Gesellschaftsspiele eher untypisch sind, die dafür jedoch auf sehr einfache Weise illustrieren, wie es im „wirklichen“ Leben zugeht: Die ungleiche Chipverteilung zu Beginn der Würfelrunde soll veranschaulichen, dass manche Menschen, und zwar aufgrund ihrer familiären, sozialen oder auch kulturellen Herkunft, von Beginn an bessere Ausgangschancen als andere haben, ihren (bereits vorhandenen) Reichtum zu mehren – frei nach dem Motto „Der Teufel schießt immer auf den größten Haufen“. Dies mag zwar kein Naturgesetz sein, und wer sich ungeschickt anstellt oder auch zu viel riskiert, kann seine oder ihre besseren Ausgangschancen „verspielen“. Aber in aller Regel fällt es Menschen eben leichter, reich zu werden und auch zu bleiben, wenn sie von Anfang an viel mehr als andere haben.

RUNDE 3

In der dritten Würfelrunde können die SpielerInnen erstmals in eigener Sache mitentscheiden: Gehen Sie das Risiko ein, mit nur sehr wenigen Chips zu starten, dafür aber mit einem Extra-Würfel zu spielen? Dies kann schiefgehen, aber eben auch zu großem Reichtum führen. Der dritte Würfel steht somit, einerseits, für die Bereitschaft, im Leben etwas zu riskieren; und zwar in der Hoffnung, dass sich dies buchstäblich auszahlen möge. Man kann diesen Würfel aber auch, andererseits, im Sinne einer individuell erhöhten Produktivität, z. B. durch Fleiß, Kreativität oder Pflichtbewusstsein, interpretieren – frei nach dem Motto: „Wer sich anstrengt und risikobereit ist, sollte auch dafür belohnt werden, und wer das nicht ist, darf sich nicht beschweren!“ Wird es sich lohnen?

RUNDE 4

Die letzte Würfelrunde ist nach dem berühmten Gedankenexperiment eines „Schleiers des Nichtwissens“ konzipiert, das der amerikanische Philosoph John Rawls in die Gerechtigkeitsdebatte eingeführt hat: Stellen wir uns vor, wir wären in einer Verhandlungssituation, in der wir jeweils nicht wüssten (uns hält ein seltsamer Schleier des Nichtwissens gefangen), welche persönlichen Ausgangsbedingungen in jeweils unserem eigenen Fall gegeben sein werden: Auf welche (neuen) Spielregeln würden wir uns einigen? Wenn es gut läuft, werden die SpielerInnen in der Verhandlung auf ihre Erfahrungen der ersten drei Runden zurückgreifen. Vielleicht einigen sie sich dann auf die Wiedereinführung des Gleichheitsprinzips. Oder aber sie führen Obergrenzen für den Erwerb von Reichtum, Kompensationen für Schlechtergestellte oder „Sterbende“, maßvolle Belohnungen für risikobereite oder leistungsbewusste SpielerInnen oder weitere Spielregeln ein.

Weiter unten schlagen wir sowohl Fragen für ein direktes Auswerten jeder Runde als auch Methoden für ein Debriefing des gesamten Spiels vor.

KURZER ÜBERBLICK ZU SPIEL UND DURCHFÜHRUNG

THEMEN	<ul style="list-style-type: none">» Gerechtigkeit» Fairness» Gleichheit» Gleichbehandlung» Soziale Ausgangsbedingungen
ZIELGRUPPEN	<ul style="list-style-type: none">» Jugendliche» Junge Erwachsene» ja!do kann an andere Zielgruppen angepasst werden
GRUPPEN-GRÖßE	<ul style="list-style-type: none">» 8 bis 60 Teilnehmende (TN)» 3-4 pro Spiel (bei nur drei TN SpielerIn Nr. 4 auf dem Ergebnisblock streichen)
RAHMEN	<ul style="list-style-type: none">» Außerschulische Bildungsarbeit» Separat oder als Teil einer längeren Bildungsveranstaltung
KOMPLEXITÄT	<ul style="list-style-type: none">» mittel
TEAM	<ul style="list-style-type: none">» Mindestens 1 Spielleitung, idealerweise 2 oder mehr (je nach Gruppengröße)
ZEIT-RAHMEN	<ul style="list-style-type: none">» 45 bis 90 Minuten (abhängig vom Debriefing)

ÜBERBLICK	<ul style="list-style-type: none"> » Die SpielerInnen erwürfeln sich in diesem Spiel unterschiedliche Ergebnisse. Da sich die Startbedingungen im Spiel verändern, kann direkt diskutiert werden: Was ist an dieser Runde gerecht? Wie fühlt sich das an? Wie könnte es besser, also gerechter gemacht werden?
ZIELE	<ul style="list-style-type: none"> » Spielerisch erfahren, wie sich Startbedingungen und Teilhabemöglichkeiten auswirken können. » Begriffe thematisieren: Gerechtigkeit, Chancengleichheit, Bedürftigkeit, Leistungsbereitschaft, Risikobereitschaft. » Komplexität gesellschaftlicher Regeln erfahrbar machen. » Verdeutlichen, dass sich eine demokratische Gesellschaft ihre Regeln selbst gibt.
MATERIALIEN	<p>ja!do Spielset pro Tisch, je bestehend aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> » 1 Spielanleitung » 1 Ergebnisblock » 3 Würfel » 1 Würfelbecher » 4 Rollenkarten für Runde 4 (Hinweis: bei 3 TN eine Rollenkarte weglassen) » 100 Chips <p>Außer dem ja!do-Spielset brauchen Sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Tische oder Sitzgruppen für Vierergruppen » Stifte » Papier » Flipchart und Filzstifte » weitere Materialien für das ausführliche Debriefing

- » Lesen Sie die Spielanleitung, um sich mit Spiel und Materialien vertraut zu machen. Lesen Sie ebenfalls die Vorschläge zum Debriefing und passen Sie es für Ihre Zielgruppe und Ihre Veranstaltung an.
- » Entscheiden Sie, in welcher Länge und mit welchen Zwischenschritten Sie ja!do mit Ihrer Gruppe spielen wollen (siehe unten: „Aussagen und Fragen für das Spiel“).
- » Wenn möglich, spielen Sie eine Testrunde mit KollegInnen oder FreundInnen.
- » Bereiten Sie Tische und/oder Sitzgruppen für Vierergruppen vor; je zwei TN sitzen sich gegenüber.
- » Legen Sie pro Tisch eine Spielanleitung, 2 Würfel, einen Würfelbecher, einen Ergebnisblock und 100 Chips in die Mitte.
- » Legen Sie den dritten Würfel oder die Rollenkarten für Runde 4 noch nicht auf den Tisch.
- » Wenn die TN-Zahl nicht durch vier teilbar ist, können Sie auch Dreiertische vorbereiten. An den Materialien ändert sich nichts.
- » Teilen Sie die TN in Vierer- und Dreiergruppen auf und fordern Sie sie auf, sich um die Tische zu setzen.
- » Bitten Sie sie, die Anleitung noch nicht zu lesen.

Wenn alle Platz genommen haben, geben Sie (mit Ihren eigenen Worten) folgende Instruktionen:

- » ja!do ist ein Würfelspiel mit vier Runden. In jeder Runde wird fünfmal gewürfelt.
- » Natürlich geht es darum, das Spiel zu gewinnen. Aber es geht auch darum, zu diskutieren, was eigentlich gerechte Ergebnisse sind.
- » Pro Gruppe gibt es vier oder drei SpielerInnen.
- » Die Spielanleitung auf dem Tisch enthält die Anfangsbedingungen für jede Runde. Die Bedingungen ändern sich mit jeder Runde.
- » Zu Beginn jeder Runde erhalten alle SpielerInnen eine festgelegte Anzahl Chips.
- » Bevor man würfelt, muss man mindestens einen Chip als Einsatz in die Mitte legen.
- » Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn.
- » Haben alle drei oder vier SpielerInnen einmal gewürfelt, bekommt die Person mit dem höchsten Wurf alle Chips aus der Tischmitte.
- » Wenn nur eine Person den Wurf gewinnt, zahlt die Bank Extra-Chips aus: So viele Chips, wie der oder die GewinnerIn vor dem Wurf selbst gesetzt hat.
- » Wenn zwei oder mehr SpielerInnen punktgleich sind, werden die Chips gleichmässig aufgeteilt.
- » Wenn die Summe nicht teilbar ist, gibt die Bank Chips dazu.
- » Wer keine Chips mehr hat, verliert sein Leben und bleibt bis zur nächsten Runde aus dem Spiel. Das bedeutet, dass alle am Ende des fünften Wurfs noch mindestens einen Chip haben müssen, um am Leben zu bleiben.
- » In der nächsten Runde dürfen alle wieder mitspielen.

Bitte Sie nun die TN, mit dem Lesen zu beginnen und sich auf die erste Runde vorzubereiten. Klären Sie alle offenen Fragen im Plenum. Stellen Sie sicher, dass an jedem Tisch eine Person die Buchführung übernimmt und eine Person die Chips verteilt. Die Namen aller SpielerInnen müssen auf dem ersten Blatt des Ergebnisblocks eingetragen werden. Erläutern Sie, dass alle Gruppen gleichzeitig spielen. Wenn eine Gruppe mit einer Runde fertig ist, darf sie also nicht direkt weiterspielen. Fangen Sie erst an, wenn alle Gruppen bereit sind. Es ist wichtig, dass alle Gruppen gleichzeitig beginnen.

- » Lesen Sie am Anfang einer Runde die Anfangsthese vor, wenn Sie sich für diese Version des Spiels entschieden haben.
- » Achten Sie darauf, dass an allen Tischen pro Runde je fünfmal gewürfelt wird und die Ergebnisse eingetragen werden.
- » Jeder Tisch wird für jede Runde verschieden lang brauchen. Wenn ein Tisch mit einer Runde fertig ist, sollen seine Spieler schon einmal den Lückentext unter der Tabelle auf dem Ergebnisblock ausfüllen.
- » Wenn alle Tische mit einer Runde fertig sind, liest jede Gruppe ihr Ergebnis (also ihren Lückentext) vor, um Unterschiede sichtbar zu machen. Danach folgt eine kurze Positionierung (s. u.), bei der die TN zu Aussagen aufstehen, wenn sie ihnen zustimmen. Je nach gewählter Spielform folgt dann eine kurze Diskussion, oder es geht weiter zur nächsten Runde.
- » In der 3. Runde verteilen Sie pro Tisch einen weiteren Würfel.
- » In der 4. Runde lassen Sie den Spielenden zunächst 5-10 Minuten Zeit, sich auf eigene Regeln zu verständigen. Sie sollten auf einem Papier notiert werden. Sind alle Tische soweit, verteilen Sie per Zufall die Rollenkarten für diese Runde und geben das Startsignal.

ZWISCHENBESPRECHUNG

ja!do kann je nach verfügbarem Zeitrahmen und Gruppengröße in zwei verschiedenen Versionen gespielt werden: Soll die spielerische Seite betont werden, empfehlen wir, alle vier Runden nacheinander zu spielen und nur knappe Zwischenbesprechungen mit den Kurzstatements einzuschieben. Soll eine tiefer gehende Diskussion geführt werden, wird jede Runde mit einer Einführungsthese begonnen und/oder nach der Runde eine Diskussionsfrage gestellt.

Für den Fall, dass Sie sich für die ausführlichere Version entscheiden, sollte zu Beginn jeder Runde eine Einführungsthese den Spielenden vorgelesen oder per Projektor an die Wand geworfen werden. Durch eine kurze, stille Reflexion stimmen sich die TN auf die folgende Runde ein und beschäftigen sich zunächst individuell mit einer Frage. Beim Würfeln wird diese Frage dann in die Spielpraxis überführt, die eigenen Gedanken und Ideen können also überprüft werden.

Die Kurzstatements am Ende jeder Runde sollten auf jeden Fall benutzt werden, egal welche Version Sie spielen. Lesen Sie diese Statements jeweils vor. Wer ihnen zustimmt, steht kurz auf. Bitten Sie einzelne TN um kurze Kommentare.

Bei der ausführlichen Variante können Sie die jeweilige Runde mit einer offenen Diskussionsfrage beenden: Anders als bei der Einführungsthese reflektieren die TN hier nicht individuell, sondern diskutieren nach der gemeinsamen Spielerfahrung eine Frage, wobei unterschiedliche Gerechtigkeitsvorstellungen zu erwarten sind.

In Runde 4 gibt es weder Einführungsthese noch Kurzstatements, da die TN selbst Regeln entwickeln sollen und im Anschluss an die Runde ihre eigenen Regeln noch einmal diskutieren und darüber reflektieren sollen. Dies dient dann als Einstieg für ein ausführlicheres Debriefing.

Hier die Anfangsthesen, die Kurzstatements sowie die Diskussionsfragen für jede Runde:

RUNDE 1

Anfangsthese:

Bevor ihr zu spielen beginnt, denkt kurz über diese allgemein akzeptierte Aussage nach: „Wenn jeder dieselben Anfangsbedingungen hätte, gäbe es kein reich und arm!“ Ist das wahr?

Kurzstatement:

Ich fand die Anfangsbedingungen fair!
Ich fand die ungleiche Verteilung der Chips am Ende gerecht!

Diskussionsfrage:

In der Realität ist Reichtum nie gleich verteilt. Stellen wir uns daher vor, dass die Regierung plötzlich Folgendes beschlossen hätte: „Ab heute besitzen alle genau gleich viel. Auch verdienen ab jetzt alle genau gleich viel.“ Würde euch das gefallen? Wäre das gerecht?

RUNDE 2

Anfangsthese:

Bevor ihr zu spielen beginnt, denkt kurz über diese Aussage nach: „Die Reichen werden immer reicher und die Armen immer ärmer.“ Stimmt das?

Kurzstatement:

Ich fand, das Endergebnis war gerecht!
Ich fand diese Runde frustrierend, weil manche Spieler von Beginn an zurücklagen!

Diskussionsfrage:

In unserer Gesellschaft werden wir nicht gleich geboren. Welche Beispiele für unterschiedliche Anfangsbedingungen kennst du aus deinem Umfeld?

RUNDE 3

Anfangsthese:

Bevor ihr zu spielen beginnt, denkt kurz über diese Aussage nach: „Wer wagt, gewinnt!“

Kurzstatement:

Ich finde, dass diese Runde spannender war als die letzte.
„Wer wagt, gewinnt!“ Das Sprichwort stimmt!

Diskussionsfrage:

Manche Menschen sind risikofreudig und gewinnen viel. Andere sind mutig und verlieren. Andere wagen gar nichts. Sollten alle gleich behandelt werden?

RUNDE 4

Diskussionsfragen und Einführung des Debriefings:

- Wie fühlt ihr euch nach dieser letzten Runde?
- Fandet ihr eure eigenen Regeln überzeugend?
- Hat das Spielen nach diesen Regeln mehr oder weniger Spaß gemacht als in Runde 1?
- Habt ihr nach Runde 4 Ideen für Verbesserungen der Regeln?

Passen Sie diese Fragen bitte an Ihre speziellen Ziele, Zielgruppen und Erfahrungen an und fügen Sie eigene Fragen hinzu.

DEBRIEFING NACH DEM SPIEL

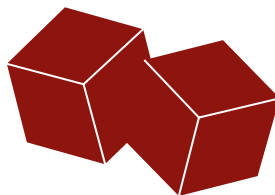
Um einen Schritt weg vom Spiel zu den übergeordneten Fragen der Gerechtigkeit zu gelangen, können die TN in ihren Spielgruppen folgende Fragen diskutieren. Wir schlagen zu jeder Frage im Anschluss eine Methode vor, auch hier sind natürlich Anpassungen an die jeweilige Gruppe sinnvoll.

1. Beschreibt das Grundprinzip jeder Runde. Dazu müsst ihr euch auf einen einzigen Satz einigen, in dem alles Wesentliche enthalten ist! (ggf. als Beispiel nennen für Runde 1: „Alle sind gleich.“)
 - » Methodenvorschlag: Diskussion in der Spielgruppe; die Sätze werden jeweils auf ein gesondertes Blatt geschrieben.
2. Versucht, euch zu einigen: Welche Runde findet ihr am gerechtesten? Begründet das. Ihr müsst dann gegen die anderen Gruppen und ihre Begründung in einem Diskussionswettbewerb antreten. Am Ende wird abgestimmt, welche Begründung am besten war.
 - » Methodenvorschlag: Diskussion in der Spielgruppe; anschließend Diskussionswettbewerb (1 Person pro Spielgruppe diskutiert, die anderen sind Publikum und küren den/die SiegerIn).
3. Welche Runde hat am besten die Wirklichkeit reflektiert?
 - » Methodenvorschlag: Diskussion in der Spielgruppe; Gründe und Argumente werden notiert; dann: alle Spielgruppen hängen die Beschreibungssätze der einzelnen Runden aus Frage 1 untereinander, betrachten und kommentieren sie. Danach hängen alle die Gründe und Argumente zu der Runde, die sie für die realistischste halten; auch hier gemeinsam betrachten und kommentieren.
4. Warum ist es offensichtlich so schwer, Gerechtigkeit zu erreichen?
 - » Methodenvorschlag: Diskussion im Plenum

5. Wenn ihr eure Erfahrungen bei diesem Spiel bedenkt: Was bedeutet „Gerechtigkeit“ für euch? Was ist „Ungerechtigkeit“?

- » Methodenvorschlag: Diskussion im Plenum oder: Stillarbeit, dann Aufschreiben der eigenen Gerechtigkeitsdefinition auf Moderationskarten, Mischen und Verteilen; wer möchte, stellt die zugeloste Gerechtigkeitsdefinition den anderen mit eigenen Worten vor.

Selbstverständlich können die aufgeworfenen Gerechtigkeitsfragen anschließend noch weiter vertieft werden. Dabei sollte jedoch einerseits der jeweilige gesellschaftliche Kontext sowie der Hintergrund der TN, andererseits der Rahmen der Veranstaltung sowie die zur Verfügung stehende Zeit berücksichtigt werden. Insofern sehen wir bewusst davon ab, an dieser Stelle pauschal Vorschläge für die Weiterarbeit zu machen und laden Sie stattdessen ein, eigene, auf die jeweilige Gruppe zugeschnittene Methoden anzuwenden.



ja!do basiert auf einer Idee von Prof. Dr. Susanne Boshammer.

Quelle: „Gerechtigkeit als Gleichheit?“ In: Ach, Johann; Bayertz, Kurt; Siep, Ludwig (Hg) 2008: Grundkurs Ethik, Band 1; Mentis: Paderborn.

Wir danken der Autorin und den Herausgebern dafür, dass wir die Würfelspielidee weiterentwickeln durften.

