

## ***Es liegt an uns*** **Pädagogische Handreichung**

*Gender equality is a human fight, not a female fight.*  
(Frieda Pinto, indische Schauspielerin und Moderatorin)

### **Über das Spiel**

*Es liegt an uns* setzt sich spielerisch mit den Menschenrechten der Frau, der Gleichstellung der Geschlechter und Gewalt an Frauen und Mädchen auseinander. Das Spiel liefert Impulse zum Nachdenken und zur Selbstreflexion, bietet Raum für Diskussionen und den Meinungs- und Erfahrungsaustausch. Zudem ermöglicht es den Spielerinnen, selbst kreativ zu werden. Gerade in der Interaktion mit anderen Spielerinnen können eigene Denkweisen erkannt und kritisch hinterfragt werden.

Bei der Konzeption des Spiels und der Ausgestaltung der Aufgaben wurde der notwendigen Sensibilität des Themas in besonderem Maße Rechnung getragen. Ergänzend zur Spielanleitung, die allgemeine Hinweise zum Spiel liefert, soll mit dieser pädagogischen Handreichung der Einsatz an Schulen oder in der außerschulischen Jugendarbeit unterstützt werden.

### **Einsatz im Schulunterricht oder in der Jugendarbeit**

Das Spiel behandelt Themen, die Emotionen hervorrufen oder gesellschaftlich tabuisiert sein können. Es ist möglich, dass Spielerinnen von geschlechtsspezifischer Gewalt oder anderen Menschenrechtsverletzungen selbst betroffen sind, betroffen waren oder in ihrem Umfeld Mädchen oder Frauen kennen, die betroffen sind. Für den Einsatz im Schulunterricht oder in der außerschulischen Jugendarbeit sind deshalb folgende Punkte zu beachten und nach Möglichkeit mit den Spielerinnen vor dem Spiel zu besprechen. Wir empfehlen, gemeinsam Regeln auf Basis der hier genannten Punkte und eventueller weiterer Bedarfe für den Spielverlauf vorab festzulegen.

- **Freiwilligkeit** – die Bearbeitung von Aufgaben erfolgt auf freiwilliger Basis. Respektieren Sie bitte, wenn eine Spielerin eine Aufgabe nicht bearbeiten und sich nicht zu ihren Beweggründen äußern möchte. Die Spielerin hört bei der entsprechenden Aufgabe dann nur zu und steigt bei der nächsten wieder ein.
- **Respekt und Toleranz** – im Spiel werden durch die Aufgaben und die Spielerinnen Meinungen und Ansichten kommuniziert, die vielleicht nicht den eigenen Standpunkten entsprechen. Es ist von zentraler Bedeutung, andere Meinungen anzuhören und als solche zu akzeptieren bzw. *auszuhalten*. Austausch und Diskurs können helfen, die Standpunkte anderer Spielerinnen nachzuvollziehen.
- **Perspektivwechsel** – im Spiel werden Themenfelder behandelt, die möglicherweise subjektiv aus der eigenen Erfahrungswelt nicht als Problem beurteilt werden.

Ermutigen Sie die Spielerinnen, die Perspektive zu wechseln und sich in andere Menschen und ihre möglichen Erfahrungswelten hineinzusetzen. Achten Sie darauf, dass die Spielerinnen die Schilderungen der Erfahrungen von Mitspielerinnen so stehen lassen und nicht in Zweifel ziehen, auch wenn sie selbst andere Erfahrungen gemacht haben.

- **Ergebnisoffenheit** – in Spiel 2 *Macht mit!* werden die Spielerinnen motiviert, aktiv zu werden, kreativ zu sein und eigene Meinungen zu bilden oder zu überprüfen. Diese Prozesse sind ergebnisoffen und können von Spielgruppe zu Spielgruppe variieren. Bitte vermeiden Sie, die erarbeiteten Lösungen als *richtig* oder *falsch* zu charakterisieren. Vielmehr können Sie erfragen, aus welchen Überlegungen oder Erfahrungswerten heraus eine Idee oder ein Ansatz entwickelt wurde.
- **Zeit für Diskussionen** – es kann passieren, dass Diskussionen sehr intensiv werden. Das Ziel des Spiels ist genau dieser Austausch zwischen den Spielerinnen bzw. die Auseinandersetzung mit den Spielthemen auf einer persönlichen Ebene und in der Gruppe, weshalb der Spielfortschritt gegenüber dem Diskurs in den Hintergrund treten kann. Es ist nicht schlimm, wenn ein Spiel nicht innerhalb des vorgesehenen zeitlichen Rahmens oder gar nicht beendet wird.
- **Möglichkeit für Reflexion** – auf den Rückseiten der Aufgabenkarten finden sich zum Teil Impulse und Ansätze zur Reflexion. Räumen Sie im Nachgang des Spiels die Möglichkeit ein, in Gruppen oder im Plenum Spielerfahrungen zu reflektieren und Fragen oder offene Punkte anzusprechen. Planen Sie für diesen Austausch vorab ausreichend Zeit ein und beenden Sie das Spiel eventuell früher.
- **Miteinander** – da das Spiel und die Themen mitunter zu einer starken Polarisierung führen können, empfehlen wir, die Gruppe nach dem Spielen wieder *zusammenzuführen*. Hierzu eignen sich u.a. kurze Teamspiele, die kooperativ das Miteinander stärken, wie etwa *Gordischer Knoten* oder *Blind malen*. Differenzen aufzulösen ist dagegen nicht notwendig bzw. nicht realistisch. Viel wichtiger ist es, dass in der Gruppe ersichtlich wird, dass nicht alle Spielerinnen der gleichen Meinung sein müssen und unterschiedliche Meinungen erwünscht sind. Das Spiel kann dazu beitragen, einen respektvollen Umgang mit Meinungsverschiedenheiten zu erlernen.

### Vorbereitung und Auswahl

*Es liegt an uns* besteht aus zwei eigenständig spielbaren Spielen, die jeweils 50 nummerierte Aufgabenkarten umfassen. Während Spiel 1 - *Wisst ihr's?* einen schnellen Einstieg in die frauenrechtliche Lage und den Stand der Gleichstellung der Geschlechter weltweit ermöglicht, erlaubt Spiel 2 - *Macht mit!* eine differenzierte und interaktivere Auseinandersetzung mit den Themen Menschenrechte der Frau, Gleichberechtigung der Geschlechter und Gewalt an Frauen und Mädchen.

Je nach Unterrichtsfach, Klassenstufe oder Schwerpunktsetzung kann auch nur eines der beiden Spiele ausgewählt werden.

Jedes Spiel umfasst je 8 - 12 Aufgaben zu den folgenden **5 Themenbereichen**:



Diskriminierung und Sexismus: 1 – 12 und 51 - 62



Prostitution und Frauenhandel: 13 – 21 und 63 - 70



Weibliche Genitalverstümmelung: 22 – 30 und 71 - 80



Häusliche und sexualisierte Gewalt: 31 – 41 und 81 - 92



Gewalt im Namen der Ehre,  
Früh- und Zwangsverheiratung: 42 – 50 und 93 - 100

Die Karten sind so gestaltet, dass die Zuordnung zum jeweiligen Themenbereich anhand von Symbolen erkennbar ist, wodurch eine schnelle Auswahl bzw. ein Aussortieren möglich wird. Auch kann das Spiel so zur Auseinandersetzung mit einem einzelnen Themenkomplex oder dessen Vertiefung eingesetzt werden. Es kann sinnvoll sein, einzelne Themen separat vorzubereiten oder aber relevante Abkürzungen im Vorfeld zu klären (siehe dazu das *Abkürzungsverzeichnis* und die *FAQ / Begriffsklärung* auf der Website).

### Alter

Für das Spiel wird ein Mindestalter von 12 Jahren empfohlen. Mit Blick auf den schulischen Einsatz und die Heterogenität innerhalb einer Klasse sollten Lehrkräfte ggf. differenzieren und können von dieser Altersempfehlung abweichen.

### Gruppengröße und Zusammensetzung

Die optimale Anzahl von Spielerinnen für den Einsatz im Unterricht liegt für Spiel 1 - *Wisst ihr's?* bei 4 bis 6 und bei Spiel 2 - *Macht mit!* bei 4 bis 5 Personen. Spielbar wird Spiel 1 allerdings bereits ab einer Mindestanzahl von 2 Spielerinnen und Spiel 2 ab 3 Spielerinnen.

Um unterschiedliche Perspektiven kennenzulernen und einen intensiven Austausch in den Spielgruppen zu ermöglichen, bietet es sich vor allem bei Spiel 2 an, Gruppen möglichst heterogen zusammenzusetzen.

Jede Gruppe sollte mehrere Personen verschiedenen Geschlechts umfassen, auch das Aufteilen von Freundinnen mit ähnlichen Ansichten und Wertvorstellungen in unterschiedliche Gruppen kann die Meinungspluralität in den einzelnen Gruppen stärken. Grundlegend empfehlen wir, die Gruppen per Zufallsprinzip zu bestimmen.

### *Ansprechpartnerinnen und Mediatorinnen*

Wie bereits dargestellt, können die Aufgaben spontane, nicht beabsichtigte und evtl. auch heftigere Emotionen hervorrufen. Um auf diese Emotionen reagieren zu können, ist es sinnvoll, zusätzlich zur Lehrkraft ein oder zwei Mediatorinnen zu bestimmen. Diese Mediatorinnen nehmen selbst nicht am Spiel teil, haben aber die Möglichkeit, die einzelnen Gruppen zu beobachten, um so einerseits Eindrücke der Interaktion zu sammeln, und andererseits im Fall von Konflikten oder emotionaler Belastung beruhigend einwirken zu können und als Ansprechpersonen zur Verfügung zu stehen.

Nach dem Spiel können die innerhalb der Spielgruppe empfundene und die von außen beobachtete Kommunikation gegenübergestellt und mögliche Differenzen diskutiert werden.

### *Nachbereitung und Kontextualisierung*

Aufgrund der Sensibilität der behandelten Themen empfehlen wir, das Spiel in einer Nachbetrachtung auszuwerten und zu kontextualisieren. Spielerfahrungen sollten dabei ebenso eine Rolle spielen, wie die Möglichkeit, Fragen zu stellen oder Einzelaspekte zu thematisieren.

Auf der Website von TERRE DES FEMMES stehen Begleitmaterialien zum Kartenspiel zur Verfügung, z.B. ausführliche Informationstexte zu den Kartenrückseiten. Selbige spiegeln die Positionen von TERRE DES FEMMES wider. Diese Positionen sind das Ergebnis jahrelanger frauenrechtlicher Arbeit und intensiver Auseinandersetzung mit den Themen des Spiels im In- und Ausland, aber auch diese Positionen erheben keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit. Abweichende Meinungen oder darüberhinausgehende Differenzierungen sind möglich.

*Es liegt an uns* soll die Spielerinnen dazu anregen, eigene Meinungen zu bilden oder bisher vertretene Meinungen kritisch zu reflektieren, und ein Bewusstsein dafür schaffen, dass gesellschaftliche Entwicklung nur gemeinsam, auf der Basis von aktiver thematischer und persönlicher Auseinandersetzung und im Austausch miteinander möglich ist. Fragen stellen, Position beziehen, eigene Standpunkte gegenüber anderen vertreten sowie die Standpunkte anderer anhören und respektieren können, sind von zentraler Bedeutung für eine gleichberechtigte Gesellschaft, aber auch für das demokratische Miteinander.