



Spielanleitung

1. Spielidee

Alter

14 +

Spielende

4 – 16

Minuten

45 – 90

„**Vielfalt total – Das intersektionale Spiel**“ ist ein Gesellschaftsspiel, welches Fragestellungen zu den Themenfeldern „Migration, Gender und soziale Herkunft“ aufwirft. Mit verschiedenen aktivierenden Methoden und Quizfragen werden die Teilnehmenden dazu angeregt, sich mit überschneidenden Diskriminierungsmechanismen auseinanderzusetzen. Sie sollen für gesellschaftliche Benachteiligungen sensibilisiert werden.

Das Spiel kann überall eingesetzt werden, wo Jugendliche sich mit Vielfalt und Diskriminierung auseinandersetzen. Es eignet sich besonders zur Vertiefung im Rahmen einer breiteren Auseinandersetzung, z. B. in Projekttagen, Unterrichtsreihen oder Workshops.

Es bietet sich an, nach dem Spiel einen stärkeren Fokus auf solidarisches Handeln, Empowerment und Ideen zum gesellschaftlichen Wandel zu legen. Für eine solche Fortsetzung der thematischen Auseinandersetzung können die Konzepte des Projekts [Prävention und Gesellschaftlicher Zusammenhalt](#) genutzt werden – auch im Vorfeld ist eine Umsetzung der Konzepte möglich.

Ausführliche Informationen, Ideen und Anregungen für inhaltliche Anknüpfungspunkte, thematische Vertiefungen sowie pädagogische Handlungsempfehlungen zur Begleitung des Spiels finden sich in der beigelegten pädagogischen Handreichung.



2. Spielmaterialien

- 1 Spielbrett
- 1 Sanduhr (60 Sekunden)
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren
- 25 1-Punkt-Chips je Farbe (10x4 mm)
- 25 5-Punkte-Chips je Farbe (21x7 mm)
- 12 Diamanten als Auszeichnungen
- je 30 Quizkarten und 30 Aktionskarten „Migration“
- je 30 Quizkarten und 30 Aktionskarten „Gender“
- je 30 Quizkarten und 30 Aktionskarten „soziale Herkunft“
- 38 Bildkarten
- 1 Spielanleitung
- 1 Bildkartenhalter
- 1 pädagogische Handreichung

3. Spielvorbereitungen

1. Spielleitende entscheiden sich für eine Spielvariante.

Variante 1: Teams spielen mittels mehrerer Spielbretter gegeneinander.

Es gibt unterschiedliche Teams im Raum. Pro Team gibt es jeweils ein Spielbrett mit Spielmaterial und eine gemeinsame Spielfigur. Alle Teams im Raum treten gegeneinander an. Personen an einem Spielbrett kooperieren. Wird diese Variante gewählt, benötigen Durchführende das Spiel in mehrfacher Ausführung. Hierfür kann das Spiel im PDF-Format über die Homepage des PGZ-Projekts heruntergeladen werden.

Variante 2: Teams spielen am gleichen Spielbrett gegeneinander.

Es werden mehrere Teams (mindestens 2, maximal 4 Teams à 2 bis 4 Personen) gebildet. Die Teams spielen an einem Spielbrett mit 1 Spielfigur pro Team gegeneinander. Das heißt, es können maximal 16 Personen, eingeteilt in vier Teams, an einem Spielbrett spielen.

Das Spielen mit 1 Person pro Spielfigur ist in beiden Varianten ausgeschlossen.

2. Die Spieldauer wird durch die Spielleitung festgelegt. Zeitlich sollten 45 bis 90 Minuten für die Umsetzung eingeplant werden. Je größer die Zahl der Spielenden, desto mehr Zeit sollte zur Verfügung stehen.
3. Es werden etwa gleich große Teams gebildet. Das Spielbrett/die Spielbretter werden für das bzw. die Team(s) gut sichtbar und erreichbar in die Mitte gelegt. Der Bildkartenhalter wird neben das Spielbrett gestellt.
4. Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt diese auf den entsprechenden Eckpunkt des Spielbretts. Die Farben der Eckpunkte entsprechen denen der Spielfiguren.
5. Pro Themenkreis werden die Karten nach Quiz- und Aktionskarten (insgesamt 6 Kartenstapel) sortiert und verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Die Bildkarten können nicht den Themen zugeordnet werden, hier gibt es einen Stapel.
6. Das Thema des Spiels, der Spielablauf und die unterschiedlichen Spielfeld- und Kartenarten werden durch die Spielleitung erläutert sowie offene Fragen geklärt. Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden, Karten und Fragen, die sie besonders diskussionswürdig finden, für die anschließende Reflexion zu sammeln.

4. Spielablauf

1. Bei **Variante 1** (ein Team an einem Spielbrett) würfeln die Mitglieder eines Teams abwechselnd im Uhrzeigersinn, unabhängig der anderen im Raum spielenden Personen. Erst am Ende findet der Vergleich der Punkte und somit ein Austausch zwischen den Teams statt.

Bei **Variante 2** (mehrere Teams an einem Spielbrett) würfeln die an einem Spielbrett spielenden Teams abwechselnd im Uhrzeigersinn – auch hier wechseln sich die Teammitglieder beim Würfeln ab, sodass jede Person im Verlauf des Spiels sowohl eine Karte ziehen als auch mitraten kann.

Beim Würfeln einer 6 darf die jeweilige Spielfigur das Eckfeld verlassen und auf einem Startfeld der Wahl das Spiel beginnen. Das Team mit der 6 darf einmalig erneut würfeln.

2. Die Spielfigur wird entsprechend der Würfelzahl auf dem Spielbrett bewegt. Wer an der Reihe ist, entscheidet selbst, wo es langgeht. Würfeln sich Spielende auf ein Spielfeld, auf dem bereits eine Spielfigur steht, wird dieses Feld übersprungen und sie dürfen sich auf das darauffolgende Spielfeld stellen.
3. Je nach Spielfeld und Themenkreis zieht die Person, die an der Reihe ist, eine entsprechende Karte. Es existieren der Themenkreis „Migration“, der Themenkreis „Gender“ und der Themenkreis „soziale Herkunft“. Außerdem beinhaltet das Spiel Aktions-, Bild- und Quizkarten. Die Person liest die gezogene Karte laut vor oder lautlos für sich und aktiviert die Sanduhr. Anschließend führt sie die Karte aus (siehe Beschreibung zu Spielfeldern).
4. Wurde eine Karte richtig beantwortet oder eine Aufgabe erfolgreich gelöst, erhält das Team die entsprechenden Punkte (siehe Angabe der Punkte auf der Karte).
5. Die verwendeten Karten werden zur Seite gelegt.
6. Das Spiel endet, wenn die festgelegte Zeit abgelaufen ist. Die Spielleitung sollte 10 Minuten vor Ende den Spielenden Bescheid geben.
7. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

Bonuspunkte

Erspielt ein Team in einem Themenkreis in den Kategorien „Quiz“ und „Aktion“ insgesamt 20 Punkte, erhält es eine Auszeichnung in Form eines Diamanten im Wert von 15 Bonuspunkten. Bildkarten werden hierbei nicht mitgerechnet. Bonuspunkte sind nicht notwendig und können weggelassen werden.

Verwendung der Sanduhr

Es kann auf die Nutzung der Sanduhr verzichtet oder diese lediglich bei bestimmten Aktivitäten (z. B. bei der pantomimischen Darstellung von Begriffen) eingesetzt werden.

5. Die Spielfelder



Startfelder

Zu Anfang des Spiels benötigen Spielende eine 6, um ihre Spielfigur vom Eckfeld auf eines der Startfelder zu setzen. Auf welchem Startfeld sie beginnen, können sie selbst entscheiden. Kommen Spielende im Verlauf des Spiels erneut auf ein Startfeld wird keine Aktion ausgeführt.



Quizfelder

Ein Teammitglied zieht passend zum Themenbereich eine Quizkarte, liest die Frage inklusive der Antwortmöglichkeiten laut vor und dreht die Sanduhr um. Die restlichen Teammitglieder einigen sich auf eine gemeinsame Antwort. Stimmt die Antwort, erhält das Team 5 Punkte.



Aktionsfelder

Ein Teammitglied zieht passend zum Themenbereich eine Aktionskarte. Der Zufall entscheidet, welche der drei folgenden Aktionen ausgeführt werden muss.

- a. Begriffe darstellen:** Ein Teammitglied liest den Begriff lautlos, dreht die Sanduhr als Zeitvorgabe um und stellt den Begriff pantomimisch dar. Geräusche und die Benutzung von Gegenständen sind nicht erlaubt. Die restlichen Teammitglieder müssen innerhalb des Zeitfensters den Begriff benennen. Gelingt dies dem Team, erhält das Team 5 Punkte.
- b. Begriffe raten:** Ein Teammitglied liest den Begriff lautlos, dreht die Sanduhr als Zeitvorgabe um und beschreibt den Begriff auf der Karte, ohne hierfür die auf der Karte aufgelisteten sechs Wörter zu benutzen. Die anderen Teammitglieder versuchen, den Begriff innerhalb des Zeitfensters zu erraten. Sollte dennoch eines der Wörter der Karte genutzt werden, endet die Runde ohne Punkte. Gesten oder Geräusche zur Beschreibung sind nicht erlaubt. Ebenso ist es verboten, eine Abwandlung eines der Wörter zu benutzen. Es darf z.B. bei dem Wort „Wahl“ nicht „wählen“ oder „Wähler*in“ verwendet werden. Wenn die Teammitglieder den Begriff erraten, erhält das Team 5 Punkte.
- c. Begriffe sammeln:** Ein Teammitglied liest den Begriff laut vor und dreht die Sanduhr um. Die anderen Teammitglieder versuchen, möglichst viele der zehn Begriffe auf der Karte innerhalb des Zeitfensters zu nennen, indem sie ihre Assoziationen zum Hauptbegriff sammeln – jede*r darf, ohne vorher in der Gruppe zu diskutieren, Begriffe laut auflisten. Die vorlesende Person muss sich merken, welche Begriffe der Karte genannt werden. Pro Begriff erhält das Team 1 Punkt.



Bildfelder

Ein Teammitglied zieht eine Bildkarte, steckt diese in die Halterung, liest die Frage inklusive der Antwortmöglichkeiten vor und zeigt das Bild dem restlichen Team. Anschließend dreht die Person die Sanduhr um. Das Team einigt sich auf eine gemeinsame Antwort. Wird richtig geraten, erhält das Team 5 Punkte.



Multifelder

Kommt die Figur auf ein Multifeld, darf das Team den Themenbereich und die Art der zu ziehenden Karte selbst aussuchen. Ist das Team das nächste Mal an der Reihe, kann es den Weg in einem angrenzenden Themenbereich fortführen – dies ist kein Muss.