

# Identitätenlotto – Ein Spiel quer durchs Leben. Ein Lehr-Lernspiel zu Gender, Vielfalt und Diskriminierung

Juliette Wedl, Braunschweiger Zentrum für Gender Studies

## Ziel

Das am Braunschweiger Zentrum für Gender Studies entwickelte Lehr-Lernspiel „Identitätenlotto. Ein Spiel quer durchs Leben“ ist ein Brettspiel, das die Möglichkeit bietet, Genderwissen spielend zu erleben und zu entdecken, statt abstrakt-theoretisch zu lernen. Mit einer neuen, zufällig gezogenen Spielidentität anhand der Differenzlinien Geschlecht sowie Herkunft, Klasse, Körper/Psyche und/oder sexuelle Orientierung werden verschiedene Lebensthemen durchlaufen und so das Leben aus einer anderen Perspektive betrachtet. Es soll ein Bewusstsein dafür geschaffen werden, dass mit den Spielidentitäten durchaus unterschiedliche individuell wie gesellschaftlich bedingte Realisierungs- und Gestaltungschancen aber auch Zuweisungen verbunden sind. An diesen offenbaren sich auch Benachteiligungen, Diskriminierungen und Ausschlüsse oder Privilegierungen. Das Spiel sensibilisiert für Stereotype und Diskriminierungen und vermittelt Geschlecht in seiner Vielfalt. Das Spielerlebnis und deren Reflexion können dazu beitragen, eine gender- und diskriminierungsreflexive Position zu entwickeln, durch die der eigene Standpunkt in der Gesellschaft bewusster wahrgenommen werden kann.

## Adressat\*innen

Anwendungsfelder sind Lehr- und Bildungskontexte im Allgemeinen, in denen Gender und Vielfalt thematisiert werden sollen. Das Spiel kann ab 16 Jahren gespielt werden und richtet sich somit an:

- Hochschullehrende, fachübergreifend und fachspezifisch
- schulpädagogische Fachkräfte für Fach- und fachübergreifenden Unterricht
- Multiplikator\*innen, u.a. Lehrkräfte, Gruppenleiter\*innen, Dozent\*innen, Flüchtlingsbetreuer\*innen, Psycholog\*innen, Pädagog\*innen, Erzieher\*innen, Sozialarbeiter\*innen
- Teilnehmende von Jugend- und Erwachsenenbildung, Freizeitgruppen
- private Spielgruppen

## Zeitpunkt und Art der Verwendung

Das Spiel kann in moderierten oder individuellen Spielrunden gespielt werden, wobei es als Einstieg (thematischer Opener) oder zur vertiefenden Reflexion genutzt werden kann. Da die Spielidentitäten wechseln bleibt es auch nach mehrmaligem Spielen interessant. Es gibt verschiedene Optionen,

sodass die Komplexität des Spiels und der inhaltliche Schwerpunkt variabel sind. Das Spiel kann auch mit Wissensaneignungsprozesse verbunden werden, indem z.B. im Laufe einer Veranstaltung verschiedene ökonomische, psychologische oder juristische Theorien oder Wissensbestände aus der Perspektive der anfangs gezogenen Spielidentität betrachtet werden.

Wichtig zu berücksichtigen ist, dass der Einsatz des Identitätenlotos notwendigerweise von weiteren Thematisierungen zu Gender, Vielfalt und soziale Ungleichheit gerahmt werden muss. Das Spiel alleine ist nicht ausreichend, um das Thema in seiner Komplexität abzudecken. Es kann in der Vermittlung nur einen Baustein darstellen, der einen spielerischen und erweiternden Zugang ermöglicht.

## Dauer

90 bis 180 Minuten, ggf. mit ausgelagerter Vorbereitung. Die Spieldauer ist flexibel festlegbar, beträgt jedoch inklusive der reflektierenden Abschlussrunde mindestens 90 Minuten.

## Material und räumliche Anforderungen

Tischgruppen für 3-6 Personen mit je einem Spiel Identitätenlotto.

## Beschreibung und Umsetzungsschritte

Die spielleitende Idee des Brettspiels ist, verschiedene Lebensthemen würfelnd in einer anderen Identität zu durchlaufen. Dabei sind die zentralen Spielelemente die Spielidentitäten, das Spielbrett, die Ressourcensteine, der Würfel und die Ereignis- und Wissenskarten. Am Ende steht die Auswertung und Reflexion des Spiels.

### Spielidentität

Zunächst bekommt jede Person per Zufall eine Spielidentität im namensgebenden Akt eines Lottos: Aus einem oder mehreren Beuteln wird eine fertige oder eine frei zusammengesetzte Spielidentität gezogen. Zusätzlich zur Differenzlinie Geschlecht können die Spielidentitäten unterschiedlich viele weitere Kategorien enthalten:

- a) fertige Identitäten: In dieser Spielidentität wird Geschlecht entweder durch eine sexuelle Orientierung oder durch eine ethno-nationale Herkunft ergänzt. Zwei Beispielidentitäten:  
„Du bist Geschlechtervariant<sup>(H)</sup>.<sup>1</sup> Du hast ein eher männliches Erscheinungsbild, fühlst dich aber auch manchmal als Frau. Du kommst aus Brasilien und lebst seit zwei Jahren in Deutschland.“  
„Du bist eine Cis-Frau<sup>(H)</sup>, die Frauen liebt (homosexuell).“

---

<sup>1</sup> Begriffe mit einem hochgestellten <sup>(H)</sup> sind im Heft „Hintergrundwissen“ erläutert. Geschlechtervariant: Identifiziert sich eine Person als ‚gender nonconforming‘ oder ‚gendervariant‘, so lebt sie eine Geschlechtsidentität, welche nicht mit ihrem eigenen biologischen Geschlecht übereinstimmt. Der Begriff kann somit als Synonym für transgender benutzt werden, obwohl der Fokus hier eher auf Menschen außerhalb der Geschlechterbinarität gelegt wird. Cis-Frau/-Mann: Menschen, die mit ihrem Geburtsgeschlecht in Einklang leben, werden als Cis\* bezeichnet („cis“ lat. diesseits). Dieses trifft auf die große Mehrheit der Bevölkerung zu. Volkmar Sigusch hat den Begriff 1991 geprägt, um zu verdeutlichen, dass es nicht selbstverständlich (normal) ist, dass alle Menschen sich mit ihrem Geburtsgeschlecht vollständig identifizieren, wie verschiedene Geschlechtsidentitäten u.a. Trans\* zeigen.

- b) frei zusammengesetzte Spielidentitäten: Neben Geschlecht kann die Zahl der zusätzlich zu ziehenden Kategorien dem Kontext und der gewünschten Komplexität entsprechend gewählt werden, wobei folgende Differenzlinien zur Verfügung stehen: Herkunft, Klasse, Körper/Psyche und sexuelle Orientierung. Jede Person zieht jeweils eine Ausprägung aus den ausgewählten Beuteln.

Je nach Differenzlinie kommen unterschiedlich viele Ausprägungen ins Spiel, wobei jede einmalig ist. So werden z.B. verschiedene binäre und nicht-binäre Geschlechter sowie verschiedene kursierende geschlechtliche Selbstbezeichnungen und Differenzierungen berücksichtigt. Finden die Spieler\*innen die Spielidentitäten zu wenig vielfältig oder der eigenen Identität zu ähnlich, kann neu gezogen werden.

Unabhängig von der gezogenen Herkunft befinden sich alle Spielidentitäten zum Spielzeitpunkt in Deutschland. Die Spielidentitäten werden für alle sichtbar offen hingelegt. Im nächsten Schritt geht es darum, sich der neuen Spielidentität anzunähern, wofür verschiedene Varianten zur Verfügung stehen: Ein eigenes Spielbrettmodul „Identitätsfindung“, eine moderierte Identitätsreise oder ein freies Identitätsgespräch, die jeweils dazu dienen mittels Fragen die Spielidentität zu konkretisieren z.B. einen Namen und einen Wohnort zu geben, sowie in Ansätzen eine Lebensgeschichte zu entwickeln. Je nach vorhandenem Wissen ist die Identifizierung mehr oder weniger gut möglich. Es bietet sich insofern an, für die Ausgestaltung Zeugnisse der Interessengruppen heranzuziehen. Auf der Homepage des Spiels werden längerfristig entsprechende Hinweise zu Materialien eingestellt.

#### Spielbrett

Das Spielbrett setzt sich aus Lebensthemen zusammen, die im Laufe des Spiels durchschritten werden: „Alltag“, „Selbstbild“, „Familie“ und „Lebensplanung“ (Erweiterungen sind in Planung). Das Spielbrett ist modular konzipiert und kann insofern je nach Kontext und vorhandener Zeit variabel zusammengesetzt werden. Im Verlauf des Spiels sollen möglichst viele Lebensthemen in einer individuell wählbaren, zur Spielidentität passenden Reihenfolge durchlaufen werden.

#### Ressourcensteine

Die Spielidentitäten sind zu Beginn mit einer gleichen Anzahl an Ressourcensteinen ausgestattet und sollen auf ihrem Lebensweg möglichst viele weitere davon sammeln. Die Ressourcensteine sind quasi die „Währung“ im Spiel, die die jeweiligen Lebenschancen und im Bourdieuschen Sinne die Häufung von sozialem, kulturellem und ökonomischen Kapital anzeigen.

#### Spielverlauf

Die Spielenden wählen für ihre Spielidentität das Lebensthema, mit dem ihr Lebensweg beginnt, und bewegen ihre Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf dem Spielbrett. Die Lebenswege setzen sich aus einzelnen Feldern zusammen, die alltägliche oder ereignishaftige Gegebenheiten umfassen oder sich konkret auf die eigene Spielidentität beziehen. Sie können folgenlos oder folgenreich sein, z.B. einen Ressourcenstein bringen (z.B. „Du verbringst einen schönen Abend“) oder verlieren (z.B. „Dein Kühlschrank ist leer“) oder zu erneutem Würfeln führen (z.B. „Überraschend unterstützt dich jemand“). Bei den Stoppfeldern kommen die Spielidentitäten ins Spiel. Hier muss unabhängig der gewürfelten Augenzahl gehalten und die Frage (z.B. „Kannst du problemlos die Wohnung bekommen, die du möchtest?“) entsprechend der eigenen Spielidentität beantwortet werden (Bejahung = +1/

Verneinung = -1 Ressourcenstein). Die Spielidentitäten, die durch die Konstellation von Identitätsmerkmalen in spezifischen Punkten benachteiligt oder gesellschaftlich randständig sind, verlieren, hegemonial dominante Identitäten gewinnen hier tendenziell Ressourcensteine. Dennoch hängen die Antworten von den konkreten Ausgestaltungen der Spielidentitäten ab.

#### Ereignis- und Wissenskarten

Den Lebensweg ergänzen weitere Spielelemente, u.a. die Ereignis- und Wissenskarten. Die Ereigniskarten bringen überraschende Wendungen (z.B. durch ein ungeplantes Kind) oder interaktive Momente ins Spiel, in denen die Spielidentitäten aufeinander bezogen werden („Kannst du dir vorstellen, mit der Person rechts von dir befreundet zu sein?“). Die Wissenskarten stellen quizartige Fragen zu verschiedenen Gebieten (mit Schwerpunkt auf Geschlecht und sexuelle Orientierung, Ergänzungen sind vorgesehen). Als Antwort sind auch Schätzungen möglich und es kann über gemeinsame Diskussionen eine Lösung gefunden werden.

#### Auswertung

Es gewinnt die Person, die am Ende der Spielzeit die meisten Ressourcensteine besitzt. Doch entspricht die Anzahl der Ressourcensteine auch dem empfundenen Glück und der erfahrenen Lebenszufriedenheit? Dies sind Fragen der abschließenden Reflexionsrunde. Diskutiert werden sollen das Erleben der Spielidentitäten, die im Spiel eingesetzten Stereotype und Klischees sowie die Übertragbarkeit auf die gesellschaftliche Realität. Aber auch Fragen zur Möglichkeit (und Begrenztheit), sich in eine andere Person hineinzusetzen, zur Veränderung der Spielidentität im Spielverlauf sowie der Abhängigkeit von den Spielidentitäten der Mitspielenden und den gesellschaftlichen Strukturen bieten sich an. Beispielfragen sind: Was wissen wir (nicht) über andere Menschen und die Möglichkeiten, ein gutes Leben zu gestalten? Woher kommen unsere Vorstellungen über andere Lebensrealitäten? Was hat das Spiel mit unserer Wahrnehmung der Gesellschaft in Deutschland zu tun? Wie kann mit Ausgrenzungen und Ungleichheiten aber auch Privilegierung umgegangen werden? Wie ist das Verhältnis zwischen sich positionieren und positioniert werden? In welcher Relation stehen die verschiedenen Differenzlinien zueinander?

## Identitätenlotto in 90 Minuten: exemplarischer Zeitplan

### Vorbereitung

- Begrüßung und einführende Worte zum Spiel: 5 Min.
- Spielregeln: 5-10 Min.

### Durchführung

- Spielidentitäten ziehen: 3 Min.
- Unbekannte Begriffe für sich oder in den Spielgruppen klären: 5-10 Min.
- Identitätsfindung in einer „Identitätsreise“: 5-10 Min.  
→ Es empfiehlt sich, diese Schritte – abgesehen von der Erläuterung der Spielregeln – zu entkoppeln und in eine vorherige Sitzung zu integrieren, sodass mehr Zeit für das Spiel inklusive Auswertung bleibt. Die Identitätsfindung kann dann als Hausaufgabe mit einer Rechercheaufgabe und der Entwicklung einer Storyline verbunden werden.
- Vorstellen der Spielidentitäten innerhalb der Spielgruppen: 5 Min.
- Spielrunden: 30-40 Min.

### Auswertung

- Gewinnermittlung und Glücksbarometer: 5 Min.
- Reflexion in der Spielrunde: 10 Min.
- Gemeinsame Reflexion: 15 Min.

## Wichtig zu bedenken:

Die Auswertung ist Teil des Spiels, um das – vielfach bewegende, anregende, Fragen aufwerfende – Erleben zu reflektieren. Wichtig ist, dass die Lehrenden einen klaren diskriminierungskritischen Standpunkt beziehen. Sind diskriminierende Situationen entstanden, sollte versucht werden, nicht über Verbote und Moralisierung zu arbeiten, sondern den Lernenden einen Perspektivwechsel zu ermöglichen. Neben dem gemeinsamen Gespräch über das Geschehen selbst ist es sinnvoll, u.a. Geschlechternormen zu reflektieren und zu versuchen, Empathie zu schaffen (vgl. Klocke 2016 sowie Bildungsserver Berlin Brandenburg 2015). Um in kritischen Situationen, in denen Diskriminierungen im Raum stehen, kompetent handeln zu können, bedarf es einer gewissen Genderkompetenz und geschlechter- und diskriminierungsreflektierenden Haltung seitens der Lehrkräfte (vgl. Manz 2015). Entgegen der mitunter geäußerten Befürchtung, dass das Spiel diskriminierte Personen erneut emotional belasten könne, gehe ich davon aus, dass – ähnlich wie im Bereich der Gewaltprävention (Zillig/Neumann 2015) – die Thematisierung von Gender, Vielfalt und Diskriminierung auch für betroffene Personen wichtig ist. Eine Freiwilligkeit sollte jedoch ermöglicht werden – durch die vorgeschlagene Entkoppelung ist eine Bedenk- und Entscheidungszeit eingebaut. Ein Fernbleiben sollte hier nicht dramatisiert werden. Zu beachten ist, dass betroffene Personen in der Regel Nichtthematisierung ihrer Lebensrealitäten und Identifizierungen erfahren. Sie werden in vielfacher Weise im Alltag durch die Reaktualisierung von Normen und Normalitäten verletzt. Es kann dennoch im Rahmen des Spiels an aktuelles oder altes Leid erinnert werden oder eine Verletzung durch die Mitspielenden erfolgen. Auch ohne das Spiel können Lehrkräfte sich diesem gegenübergestellt sehen und sollten insofern ein Repertoire an Handlungsoptionen besitzen (vgl. Manz 2015, Krüger 2011). Wenn die Lehrkräfte eine klare diskriminierungskritische Haltung vermitteln, erhöht die Thematisierung die Sichtbarkeit und Besprechbarkeit der Diskriminierung als Unrecht.

## Anschaffung

Das Spiel wird voraussichtlich ab Spätsommer 2018 über den [spielecht Spieleverlag](#) zu erwerben sein und wird ca. 40 € kosten. Ein Mengenrabatt ist vorgesehen.

## Literatur

Bildungsserver Berlin Brandenburg. 2015. Unterrichtsmaterialien sexuelle Vielfalt. Teil 2 Lehrkräfte. Mobbing an der Schule aufgrund der sexuellen Identität. URL: [http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/themen/diversity/sexuelle\\_vielfalt/Mobbing\\_Lehrkraefte\\_Brandenburg.pdf](http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/themen/diversity/sexuelle_vielfalt/Mobbing_Lehrkraefte_Brandenburg.pdf).

(23.01.2018)

Klocke, Ulrich. 2016. Homophobie und Transphobie in Schulen und Jugendeinrichtungen: Was können pädagogische Fachkräfte tun? URL: [https://www.vielfalt-mediathek.de/data/klocke\\_2016\\_homophobie\\_und\\_transphobie\\_in\\_schulen\\_und\\_jugendeinrichtungen\\_1.pdf](https://www.vielfalt-mediathek.de/data/klocke_2016_homophobie_und_transphobie_in_schulen_und_jugendeinrichtungen_1.pdf). (23.01.2018)

Krüger, Andreas. 2011. Powerbook. Erste Hilfe für die Seele. Trauma-Selbsthilfe für junge Menschen. Hamburg: Elbe & Krüger.

Manz, Konrad. 2015. Geschlechterreflektierende Haltung in der Schule. In Wedl, Juliette, und Annette Bartsch (Hg.). Teaching Gender? Zum reflektierten Umgang mit Geschlecht im Schulunterricht und in der Lehramtsausbildung. Bielefeld: transcript: S. 103-118.

Zillig, Ute, und Ute Neumann. 2015. Gewalt als Thema in der geschlechterreflektierenden Pädagogik. Von lähmenden Befürchtungen und einer informierten Gelassenheit im pädagogischen Alltag. In Wedl, Juliette, und Annette Bartsch (Hg.). Teaching Gender? Zum reflektierten Umgang mit Geschlecht im Schulunterricht und in der Lehramtsausbildung. Bielefeld: transcript: S. 425-443.

## Literatur und Links zum Spiel

Wedl, Juliette, Veronika Mayer, und Janina Becker. 2018. Identitätenlotto. Ein Spiel quer durchs Leben. Lehr-Lernspiel zum Thema Gender, Vielfalt und soziale Ungleichheit. In Kauffeld, Simone, und Julius Othmer (Hg.). Handbuch innovative Lehre. Springer (i.E.).

Website zum Spiel: [www.identitaetenlotto.de](http://www.identitaetenlotto.de) (auf dieser Website werden in Zukunft auch Arbeitsblätter eingestellt).

## Autor\*in:

**Juliette Wedl**, Dipl.-Soz., Geschäftsführung Braunschweiger Zentrum für Gender Studies ([www.genderzentrum.de](http://www.genderzentrum.de)). Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Geschlechtersoziologie, Gender in die Lehre und ins Lehramt, poststrukturalistische Theorien, Diskursforschung.

**Zitationsvorschlag:** Wedl, Juliette. 2018. Identitätenlotto – Ein Spiel quer durchs Leben. Ein Lehr-Lernspiel zu Gender, Vielfalt und Diskriminierung. In: Freie Universität Berlin. Toolbox Gender und Diversity in der Lehre. URL: [http://www.genderdiversitylehre.fu-berlin.de/toolbox/\\_content/pdf/Wedl-2018.pdf](http://www.genderdiversitylehre.fu-berlin.de/toolbox/_content/pdf/Wedl-2018.pdf) [Datum Zugriff].



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).