

Spiel zur Adultismus-Reflexion für Fachkräfte

Halt!(ung) – erinnern, diskutieren, ändern

Alles Kinderkram? Dieser oft genutzte Satz ist ein alltägliches Zeichen dafür, dass Kinder selten auf Augenhöhe wahrgenommen werden. Wenn (politische) Bildung mit Kindern jedoch Kinder befähigen und ihre Beteiligung in der Gesellschaft stärken möchte, sind zuerst die pädagogischen Fachkräfte gefragt, solche und ähnliche stereotype Zuschreibungen zu reflektieren. Denn Kinder sind nicht „trotzig“, „noch nicht so weit“ oder „niedlich“ – so, wie Erwachsene nicht „reif“, „besonnen“ oder „vertrauenswürdig“ sind.

Die kritische Auseinandersetzung mit *Adultismus*, der Diskriminierung von Kindern durch Zuschreibungen ihrer Fähigkeiten, Eigenarten oder Bedürfnisse aus der Perspektive von Erwachsenen (englisch: *adults*) ist somit generell hilfreich. Bei der Planung und Umsetzung von Bildungsangeboten der politischen Bildung mit Kindern wird sie zur Voraussetzung. Diese spielerische Methode unterstützt Fachkräfte hierbei. Sie richtet sich in der vorliegenden Form explizit *nicht* an Kinder.

Kurzbeschreibung

Die Spieler*innen bewegen sich im Laufe des kooperativen Spiels zwischen vier Inseln: Insel der Kraft, Macht, Träume und des Verborgenen. Diese halten Reflexionsfragen für sie bereit.

Des Weiteren gibt es einen Fluss des Widerstands (Schlüsselbegriffe müssen über eine von ein*er Spieler*in angefertigten Zeichnung erraten werden) und einen Strudelsee (Schlüsselbegriffe müssen über ihre Beschreibung durch ein*e Spieler*in erraten werden). Im Laufe des Spiels beschäftigen sie sich so mit verschiedenen Aspekten von Adultismus.

Benötigte Zeit

60 bis 90 Minuten

Zielgruppe

pädagogische Fachkräfte/
politische Bildner*innen

Gruppengröße

3-6 Personen

Benötigtes Material

Spielplan, Kartenset,
Papier, Stift, siehe
[Materialzusatz](#)

Autor*in/ Organisation

Dana Meyer,
Dozentin und Bildner*in,
Jasmin-Marei Christen &
Sarah Heyme,
Arbeitskreis deutscher
Bildungsstätten e. V.

Entwickelt im Rahmen des Projekts:
Demokratie-Profis in Ausbildung!
Politische Bildung mit Kindern im
Arbeitskreis deutscher Bildungs-
stätten e. V. (AdB)



Die Spieler*innen bewegen sich im Spiel zwischen vier Inseln und müssen dort (gemeinsam) Aufgaben bewältigen.

Insel der Kraft



Überlege und erzähle:
Was ist eine deiner größten Stärken?

Wie kann sie dir in deiner Bildungsarbeit mit Kindern helfen?

Insel der Träume



Was meinst du:
Wann ist ein Kind eigentlich kein Kind mehr?

Wann hast du gemerkt, dass du erwachsen wirst/bist?

Verwunschener Strudelsee



Damit ihr dem Strudel des verwunschenen Sees entkommt, muss die Gruppe ein Zauberwort sprechen.

Du als Vermittler*in musst es den anderen so gut wie möglich beschreiben, ohne das Wort selbst oder Bestandteile des Wortes zu nutzen.

Das Zauberwort lautet:
GRENZÜBERSCHREITUNG

Beispiele für Aufgaben.

Lerninhalte

- Nachdenken über das Kind- und Erwachsenensein und über den Einfluss eigener Erfahrungen und gesellschaftlicher Normvorstellungen
- Reflexion über die Rolle und Praxis als pädagogische Fachkraft / politische Bildner*in
- Förderung von Kooperation, Wahrnehmung und Dialog

Das Spiel...

...kann als Anlass zur Reflexion dienen – entweder im Sinne eines Türöffners zu Beginn oder zur (Zwischen-)Reflexion des eigenen Lernprozesses, z. B. als Station inmitten oder am Ende eines Workshops.

...kann aber keine tiefergehende Auseinandersetzung mit Adultismus und diversitätsreflektierter, politischer Bildung mit Kindern ersetzen.

Spielregeln

- Ihr spielt gemeinsam & kooperativ.
- Alle entscheiden selbst, was sie von sich preisgeben und mit anderen teilen möchten.
- Es gibt kein Richtig und kein Falsch!
- Wie viel Zeit ihr euch nehmt und wie viel ihr ins Gespräch gehen wollt, entscheidet ihr als Gruppe.
- Geschilderte biografische Erlebnisse werden nicht in Frage gestellt.
- Es ist völlig OK eine Karte zu wechseln, wenn jemand die draufstehende Frage gerade nicht beantworten möchte. Entweder wird diese ganz aus dem Spiel genommen, oder sie wird zurück in den Stapel gelegt, damit andere sie ziehen können. Das entscheidet die Person oder ihr als Gruppe selbst.

Durchführung**Vorbereitung**

- Insgesamt wird in der Regel mindestens eine Stunde für Spiel und Auswertung benötigt.
- Ihr braucht einen ruhigen Ort, den Spielplan, die Karten nach Kategorien sortiert, Stift und Papier sowie irgendeinen Gegenstand als Spielfigur für jede*n Mitspieler*in.
- Zu Beginn stellt eine Person die verschiedenen Kartenkategorien und Beispielinhalte vor.

Ablauf

- Es beginnt die Person, die als letztes auf einer Schaukel gesessen hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Die Startperson deckt die *Startfrage* auf und liest sie laut vor. Es handelt sich um eine Frage, die von allen Teilnehmenden beantwortet werden sollte. Dabei kann auch aufeinander eingegangen werden. Erst wenn alle damit einverstanden sind, dass die Frage ausreichend besprochen wurde, ist diese Aktion beendet.

- Nach der Startaktion: Die Person, die dran ist, entscheidet welchen Ort auf der Landkarte sie aufsuchen möchte, setzt ihre Spielfigur dorthin und zieht eine entsprechende Karte.
- Achtung: *In der ersten Runde* muss jeweils eine der *Reflexionsinseln* gewählt werden (also die Insel der Kraft, Macht, Träume oder des Verborgenen).
- *Inseln*: Bei den Reflexionsinseln gilt: Die Person liest sich die Karte erst still für sich durch und kann sie ggf. ablehnen und eine neue ziehen. Ansonsten liest sie die Fragestellung allen anderen Teilnehmenden vor und gibt ihre Antwort. Die anderen Teilnehmenden können Rückfragen stellen oder eigene Gedanken, Gefühle und Erinnerungen teilen. Dies ist aber keine Pflicht. Erst wenn alle einverstanden sind, dass die Frage ausreichend besprochen wurde, ist diese Aktion beendet und die nächste Person ist dran.
- Erst ab der zweiten Runde kann zwischen den Inseln und dem *Fluss des Widerstands* sowie dem *verwunschenen Strudelsee* gewählt werden.
- *Fluss & Strudel*: Beim Fluss des Widerstands und dem verwunschenen Strudelsee gilt: Die Person, die dran ist, liest nur die Aufgabe vor, benennt jedoch nicht das Wort in GROSSBUCHSTABEN auf der Karte. Anschließend umschreibt oder zeichnet die Person dieses Wort. Sobald die Gruppe den Begriff erraten hat, endet die Aktion und die nächste Person ist dran.

Spielende

Das Spiel ist erfolgreich abgeschlossen, wenn ihr als Gruppe folgende Ziele erreicht habt...

- Ihr habt euch an einiges erinnert, manches neu gedacht, hattet spannende Gespräche, musstet schmunzeln und nachdenken, habt viel im Kopf, was ihr mitnehmen und weiterdenken werdet und wollt vielleicht gar nicht aufhören.
- Jede*r von euch hat sich durch Reflexion und Austausch mind. 1 Karte jeder Insel erspielt.
- Ihr seid als Gruppe mindestens zweimal dem Strudel des verwunschenen Sees entkommen, indem ihr das „Zauberwort“ gefunden habt.
- Ihr habt als Gruppe den Fluss des Widerstands mindestens zweimal überquert, indem ihr ihn mit einer wertvollen Zutat versorgt habt.

Auswertung, Reflexion und Ergebnissicherung

- Wie ging es euch mit dem Spiel?
- Was hat euch besonders herausgefordert, überrascht, beeindruckt, nachdenklich gestimmt etc.?
- Hat euch das Spiel zur kritischen Reflexion eurer Haltung angeregt?
- Könnt ihr aus dem Spiel Anregungen für eure Praxis ziehen? Ggf. welche?
- Was wären gute weitere Fragen?

Vertiefung und Erweiterung

Ergänzend zum Spiel bieten sich viele Themen, Fragestellungen und Methoden für die weitere Auseinandersetzung an. Diskussionsanlässe können zum Beispiel sein:

- Partizipation & Kinderrechte
- Bildungsangebote mit Kindern auf Augenhöhe gestalten
- Selbstverständnis & Zielstellung non-formaler politischer Bildung
- Adultismus und kritisches Erwachsensein

Bezogen auf das Thema Adultismus kann ergänzend kritisch reflektiert werden:

- Machtkritische Zugänge und „Erwachsenensprache“ (dazu gibt's Gedichte, Songs, Videos...)
- (Seminar-)Regeln
- Was in der Praxis „nicht zur Diskussion steht“, als „Sachzwang“ oder als „festgeschrieben“ gilt.

Für die weitergehende Beschäftigung, etwa in Fachveranstaltungen, Workshops & Fortbildungen, vermitteln wir gerne [Referent*innen](#). Zudem haben wir eine kleine [Liste inspirierender Fachliteratur und Linktipps](#) zum Thema zusammengestellt.

[!] Hinweise

Das Spiel sollte immer im Kontext weiterer Auseinandersetzungen genutzt werden und möglichst in Gruppen, die sich bereits kennen. Es wird euch mit allerhand Fragen konfrontieren. Einige sind biografisch. Wiederum andere reflektieren Machtverhältnisse und Erfahrungen damit.

Manchmal kann das Mitspielen oder allein eine Frage schon Erinnerungen hervorholen, die mit starken positiven, aber auch negativen, retraumatisierenden Emotionen einhergehen. Dieses Spiel sollte daher bewusst und nur unter folgenden Voraussetzungen eingesetzt werden: Nehmt euch *genug Zeit* für das Spiel (inklusive Auswertung) und setzt es mit Bedacht ein. Eine *freiwillige Teilnahme* ist obligatorisch. Benennt die *Triggerwarnung*. Ver einbart achtsam mit euch selbst und den Mitspieler*innen zu sein und die Spielregeln zu beachten.

Material

Kopiervorlage Kartenset (inkl. Blankokarten), Kopiervorlage Spielplan ([Download](#)). Beim Drucken muss „in tatsächlicher Größe“, „beidseitiger Druck“ und „an langer Kante gespiegelt“ eingestellt werden.



Politische Bildung mit Kindern

Dieses Material entstand im Rahmen des Modellprojekts "Demokratie-Profis in Ausbildung! Politische Bildung mit Kindern" des Arbeitskreises deutscher Bildungsstätten e.V., gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben!. Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor*innen die Verantwortung.

- <https://www.adb.de/politische-bildung/demokratie-profis>

Das Spiel kann in geringer Stückzahl über den AdB e.V. bezogen werden und ist im Rahmen der CC-Lizenz CC BY SA frei nutzbar: Ihr dürft es weiterentwickeln bzw. mit euren Fragen ergänzen. Dafür gibt es in der Druckvorlage Blanko-Karten. Wir freuen uns, wenn Weiterentwicklungen ebenso verfügbar gemacht werden.

