

AKTION **12** ›Das ich/ich-nicht Spiel‹

Spiel

Anregung:

In der ›Berliner Verpflichtung‹ ist von der Überwindung eines »Freund-Feind-Denkens« die Rede. Außerdem heißt es darin »Wir verhalten uns solidarisch« und »Wer andere [...] ausgrenzt, trifft auf unseren Widerstand.«

In dieser Aktion wird ständig die Gruppenzugehörigkeit gewechselt, wodurch abwechselnd erlebt wird, wie es sich anfühlt zur Mehrheit oder zur Minderheit zu gehören.

Handlung:

Die Leitung bereitet eine Liste von Wer-Fragen aus den Themenbereichen Lebensweise, Religion, Liebe, Partnerschaft, Sexualität vor. Beispiele:

»Wer hat schon mal Alkohol getrunken?« »Wer ist schon mal ohne zu bezahlen U-Bahn oder Bus gefahren?« »Wer war schon mal in der Türkei / in Polen / in den USA?« »Wer hat schon mal einen Mann nackt gesehen?« »Wer hat schon mal eine Frau geküsst?« »Wer kennt persönlich eine Muslimin?« »Wer kennt persönlich eine Lesbe?« »Wer würde in eine Schwulen-Disko gehen?« »Wer war schon mal in einer Synagoge?« »Wer würde ein Tier schlachten?« »Wer hat schon mal einen Porno gesehen?« »Wer glaubt an Gott?« »Wer möchte gerne wählen?« »Wer weiß, was/wen er/sie wählen würde?« »Wer möchte ein Pop-Star sein?«

An zwei gegenüberliegenden Wänden sind die beiden Antwortmöglichkeiten »Ich« und »Ich nicht« gut sichtbar angebracht. Dazwischen kann eine Linie gezogen werden, damit es keine Mitte geben kann. Die Teilnehmenden werden gebeten, sich bei allen Fragen zu entscheiden und sich bei jeder Frage entweder der einen oder der anderen Antwort zuzuordnen, auch wenn es ihnen schwer fällt. Die Teilnehmenden trennen sich nach jeder Frage in zwei Gruppen. Auf der einen Seite stehen dann alle, die mit »ich«, auf der anderen Seite alle, die mit »ich nicht« antworten. Die Spielleitung beantwortet selbst die Fragen auch durch Positionswechsel, spielt also aktiv mit.

Während des Spiels soll nicht gesprochen, sondern der Fokus auf das eigene Empfinden gelegt werden. Wer steht auf welcher Seite? Wer steht auf der eigenen Seite? Gehöre ich zur Mehrheit oder zur Minderheit? Wie fühlt es sich an, eine eigene Position im Raum zu beziehen? Anschließend gehen wieder alle frei im Raum umher bis zur nächsten Frage.

Wichtig: Vor dem Spiel muss darauf hingewiesen werden, dass geschummelt werden darf und niemand gezwungen ist, die Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten. Darum lautet die abschließende Frage: »Wer hat bei mindestens einer der Fragen geschummelt?« Die Spielleitung muss sich bei dieser Antwort unbedingt auf die Seite »Ich« stellen. Andernfalls werden die Teilnehmenden kaum zugeben, dass auch sie ab und zu geschummelt haben.

Nach der Fragenrunde wird über das Erlebte gesprochen. Wie haben sich die Teilnehmenden gefühlt, was ist ihnen aufgefallen, was hat sie überrascht? Stellen Sie die Frage: »Warum habt ihr mal geschummelt?«

Alternative: In die Mitte kann ein Hulahupreifen (oder etwas ähnliches) gelegt werden und die Teilnehmenden können selbst Fragen an die Gruppe stellen, in dem sie sich in den Reifen stellen und ihre Frage laut formulieren. Die Phasen, in denen sich die Gruppe frei bewegt, dauern dann eben so lange, bis sich jemand »traut« eine Frage zu stellen.

Dauer/Betreuung:

20–30 Minuten, 1 Gruppenleiter/in

Ziele:

Die Situation im Spiel, zu einer kleinen Gruppe zu gehören ist vergleichbar mit der gesellschaftlichen Stellung von Minderheiten, egal ob sie religiös, durch sexuelle Ausrichtung oder Herkunft begründet sind. Das Spiel

- schafft Empathie für die Situation von Minderheiten,
- macht das Problem des Verheimlichens einer Zugehörigkeit zu einer Minderheit als Schutzstrategie gegenüber der Mehrheit deutlich,
- hilft für eigene Positionen einzustehen,
- schafft Selbstbewusstsein.

Wo?

Zuhause, Schule, Gemeindezentrum, Jugendclub

Machen Sie ein paar Fotos und schreiben Sie einen kurzen Text dazu. Machen Sie beim Aktionswettbewerb auf der Website www.berlinerratschlagfuerdemokratie.de mit.

Mit wem?

Kindern, Jugendlichen

Infrastruktur/ Material:

Großer Raum, geht auch draußen

