



Spielidee und -konzept: Dana Meyer, Toma El-Sarout, Anna Groß, Birol Mertol, Marcel Schmittchen
Illustration & Design: Annika Goepfrich – Studio Sosa/Design

Ein Projekt des ABC Bildungs- und Tagungszentrums e.V., gefördert von Bildungschancen gGmbH

Das Thema Klassismus ist in der pädagogischen Praxis oft noch wenig sichtbar – und doch wirkt es tief in unsere Gesellschaft hinein. Es prägt, wer welche Chancen bekommt, welche Wege leichter oder schwerer zugänglich sind und wessen Lebensrealität als „normal“ gilt. Klassismus zeigt sich in Sprache, im Bildungssystem, in Institutionen, in Alltagsurteilen – und auch darin, wie Menschen über Armut, Reichtum, Leistung oder „Wert“ sprechen.

Mit dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“ lässt sich diese komplexe Form sozialer Ungleichheit spielerisch erfahrbar machen. Es eröffnet auf niedrigschwellige Weise den Zugang zu Fragen von sozialer Gerechtigkeit, Chancen(un)gleichheit und Privilegien. Spieler*innen erleben, wie sich unterschiedliche Startbedingungen, Ressourcen und Machtverhältnisse auf ihren Handlungsspielraum auswirken – und wie schwer es sein kann, Strukturen zu verändern, wenn das „System“ auf Ungleichheit beruht.

Das Spiel eignet sich daher hervorragend als Türöffner: Durch gemeinsames Spielen, Erleben und Auswerten entsteht ein Raum, in dem Nachdenken, Diskutieren und Perspektivwechsel möglich werden.

Diese Handreichung versteht sich als Impuls und Ideensammlung für den Einsatz des Spiels in Workshops oder kleineren Bildungseinheiten. Sie bietet Anregungen zur Gestaltung, zur Einbettung und zur Reflexion – aber keine feste Anleitung. Zwar beinhaltet die Handreichung konkrete Beispiele für Workshopabläufe mit unterschiedlichen Zielgruppen, jedoch können und sollen alle vorgeschlagenen Abläufe an die jeweilige Zielgruppe, Gruppengröße und den zeitlichen Rahmen angepasst werden. Ergänzend lohnt sich ein Blick in bestehende Methodenreader und Fachmaterialien, die am Ende verlinkt sind.

TIPP: Für den Einsatz in Bildungskontexten empfehlen wir, mehrere Spielrunden hintereinander zu spielen, um verschiedene Dynamiken und Spielerlebnisse zu ermöglichen. So können Teilnehmende erfahren, wie stark Zufall, Startvorteile oder unterschiedliche Strategien den Verlauf beeinflussen – und wie sich Perspektiven auf Gerechtigkeit im Verlauf verändern können.

Die anschließende Reflexion kann vielfältig gestaltet werden: mit Gesprächsimpulsen, Kreativmethoden, Bewegungselementen oder vertiefenden Übungen zu Diskriminierung, Vorurteilen und Handlungsspielräumen. Besonders bereichernd ist es, die Reflexionsfragen aus der Spielanleitung mit Methoden aus der Anti-Bias-, Klassen- oder Empowermentpädagogik zu kombinieren.

Inhalt

1.	Die Verantwortungsvolle Rolle derjenigen, die Methoden anleiten – Ein paar wichtige Hinweise vorab!	4
2.	Hinweise zur pädagogischen Gestaltung	5
3.	Beispiel eines Workshopablaufs für Fachkräfte / Multiplikator*innen	6
4.	Beispiel eines Workshopablaufs für Kinder & Jugendliche	8
5.	Methodenbeschreibungen	10
▶	Bewegtes Kennenlernen	10
▶	Im Takt	13
▶	Be my Fan	15
▶	Skalierung	17
▶	World Café	19
▶	Learning Nuggets	22
▶	Wunderfrage	25
▶	Operation Zielgerade	27
▶	Emojis-Reflexion	29
6.	Link- und Literaturtipps	32
▶	Methodenreader	32
▶	Bücher & Sammelwerke	32
▶	Fachartikel & Studien	33
▶	Online-Ressourcen	33

1. Die Verantwortungsvolle Rolle derjenigen, die Methoden anleiten – Ein paar wichtige Hinweise vorab!

Bevor du selbst mit Gruppen arbeitest, empfehlen wir eine eigene Auseinandersetzung mit Klassismus – sowohl fachlich als auch persönlich. Jede*r von uns ist Teil gesellschaftlicher Strukturen, und unsere eigenen Erfahrungen, Werte und Haltungen beeinflussen, wie wir über Klasse, Herkunft und Ungleichheit sprechen. Klassismus durchdringt Denk- und Handlungsmuster, die wir alle in unterschiedlicher Weise verinnerlicht haben. Erst die eigene Reflexion der eigenen Haltung und Positionierung ermöglicht es, sensibel und glaubwürdig mit dem Thema zu arbeiten. Diese Selbstreflexion ist daher ein zentraler Bestandteil klassismuskritischer Bildungsarbeit, die es schafft mit Gruppen einen sicheren, wertschätzenden Lernraum zu gestalten.

Wir empfehlen daher auch vorab Fortbildungen/Workshops zum Thema zu besuchen oder sich entsprechend einzulesen. Dazu finden sich in dieser Handreichung auch einige hilfreiche Link- und Literaturtipps.

FRAGEN, DIE BEI DER EIGENEN VORBEREITUNG HILFREICH SEIN KÖNNEN, SIND ZUM BEISPIEL:

- Wann und wo habe ich selbst Klassismus erlebt? Bin oder war ich selbst schon einer Abwertung ausgesetzt – etwa wegen Verhaltensweisen, Fähigkeiten oder Herkunft? In welchen Kontexten geschah das?
- Wann und wo habe ich - ungeachtet ob beabsichtigt oder nicht – schon einmal selbst Klassismus reproduziert?
- Welche Bilder, Begriffe oder Vorannahmen verbinde ich mit Armut, Reichtum oder Bildung?
- Wie spreche ich über Menschen mit unterschiedlichen Lebensrealitäten – und was sage ich vielleicht nicht?
- Wie bewege ich mich sprachlich in unterschiedlichen Kontexten – nutze ich unterschiedliche Sprachebenen wie Umgangssprache, Dialekt, Soziolekt oder akademisches Sprechen? Wann und warum?
- Welche inneren Bilder oder Bewertungen habe ich von Menschen aus verschiedenen sozialen Milieus oder Berufsgruppen? Welche Vorurteile trage ich vielleicht unbewusst mit mir?
- Wie ist mein Verhältnis zu Institutionen wie Jugendamt, Sozialamt oder Agentur für Arbeit – und wie hat das meine Erfahrungen mit sozialer Ungleichheit geprägt?
- Wie positioniere ich mich und wie sind die Teilnehmenden im Workshop in Bezug auf Klassismus? Welche Gruppendynamiken entstehen daraus?



(vgl. dazu auch Sozialistische Jugend Deutschlands – Die Falken, Bundesvorstand, 2019, Antikapitalistische Pädagogik – Ordner, Kapitel Klassismus, im Internet unter: https://www.wir-falken.de/de/publications/ordner-antikap_206034)

Diese und weitere Fragen können helfen, den eigenen Blick für soziale Ungleichheit zu schärfen und das Thema in der pädagogischen Praxis authentisch einzubringen. Die vorliegende Handreichung bietet dazu eine Orientierung, doch der wichtigste Schritt ist immer die individuelle, kontinuierliche Auseinandersetzung mit Klassismus – bei sich selbst und mit den Teilnehmenden.

2. Hinweise zur pädagogischen Gestaltung

Das Spiel „Wer hat – gewinnt!“ ist kein klassisches Lernspiel mit „richtig“ oder „falsch“. Es lebt davon, dass Spieler*innen Ungleichheit erleben, Emotionen zeigen und daraus ins Gespräch kommen. Damit dieses Potenzial in Workshops und Bildungssettings gut genutzt werden kann, braucht es eine sensible und bewusste pädagogische Rahmung.

WICHTIG: Es ist dringend empfehlenswert, einen Workshop zu Themen wie Klassismus und sozialer Ungleichheit stets zu zweit zu leiten, um unterschiedliche Perspektiven einzubringen, die Teilnehmenden besser begleiten zu können und eine sichere, achtsame Lernumgebung zu gewährleisten

Bevor das Spiel mit einer Gruppe eingesetzt wird, lohnt sich eine sorgfältige Vorbereitung auf mehreren Ebenen:

1. EIGENE HALTUNG REFLEKTIEREN

Klassismus berührt Fragen wie z.B. von sozialer Herkunft, Identität(en), Zugehörigkeit aber auch Emotionen wie Scham oder Verletzung. Prüfe daher vorher sorgsam deine eigene Position und Sprache – siehe dazu auch Kapitel 1.

2. RAHMEN SCHAFFEN

Achte darauf, dass ein geschützter Raum entsteht, in dem unterschiedliche Erfahrungen respektiert werden. Es geht nicht darum, „richtig“ zu argumentieren, sondern gemeinsam zu verstehen. Empfehlenswert ist die gemeinsame Erstellung eines „Code of Conduct“ (= Workshopregeln). Alle Teilnehmenden können sich einbringen. Leitfrage dabei wäre: „Was brauchen wir für Vereinbarungen, damit ihr heute gut miteinander über euch, über unsere Gesellschaft, Ungerechtigkeiten, Armut, Gefühle wie Scham oder Verletzlichkeiten, aber auch über eure Wünsche für die Zukunft sowie Sorgen und Ängste ins Gespräch kommen könnt?“

3. ZIELGRUPPENSPEZIFISCH ARBEITEN & ACHTSAME METHODENWAHL

Wähle Methoden, deren Inhalt und Zugang dir als Leitung liegt. Stelle dir vorher folgende Fragen: Warum machen wir das? Wie machen wir es? Sorge bei der Umsetzung auf eine achtsame Gestaltung, sodass alle gut teilnehmen können und sich bei Methoden wohl und sicher fühlen (Gibt es Barrieren, ungleiche Redeanteile, Schieflagen? Werden Vorurteile reproduziert?).



Ein hilfreicher Leitfaden findest du unter https://www.gender-nrw.de/home_new/arbeitshilfen

Bleibe flexibel im Ablauf und reagiere auf die Bedürfnisse der Gruppe. Inhalte und Methoden können angepasst werden, damit alle gut teilnehmen und sich sicher fühlen.

3. Beispiel eines Workshopablaufs für Fachkräfte / Multiplikator*innen

Das folgende Beispiel zeigt, wie ein ganztägiger Workshop (ca. 7 Stunden) mit 10–15 Teilnehmenden gestaltet werden kann, um das Spiel „Wer hat – gewinnt!“ als Türöffner für die Auseinandersetzung mit Klassismus und sozialen Ungleichheiten einzusetzen. Die Zeiten dienen dabei als grobe Orientierung.

► Tagesstruktur

BEGRÜSSUNG & NAMENRUNDE (15 MIN.)

Die Teilnehmenden werden willkommen geheißen und stellen sich kurz vor. Ziel ist es, eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen und erste Verbindungen herzustellen.

ERARBEITUNG VON SEMINARREGELN (15 MIN.)

Gemeinsam wird ein „Code of Conduct“ erstellt, der Regeln für respektvollen Umgang, Vertraulichkeit, Fehlertoleranz und Inklusion festlegt. Besonders im Fokus steht die Achtsamkeit für unterschiedliche Lebensrealitäten und Erfahrungen mit Klassismus. Alle Teilnehmenden sollen sich bei diesem Regel-Findungs-Prozess partizipativ einbringen. Am Ende wird die Vereinbarung visualisiert und sichtbar im Raum platziert/ aufgehangen.

KENNENLERNEN & THEMATISCHER EINSTIEG (20 MIN.)

Kurze Einstiegsübung, um das Thema soziale Ungleichheit greifbar zu machen. – *Methodenvorschlag „Bewegtes Kennenlernen“ (Siehe Kapitel 5.)*

PAUSE (10 MIN.)

SPIELPHASE: WER HAT – GEWINNT! (60-90 MIN.)

Die Teilnehmenden spielen das Spiel in mehreren Runden, um unterschiedliche Spiel- und Lernerfahrungen zu ermöglichen.

AUSWERTUNG 1 – SKALIERUNG (15 MIN.)

Kurze Reflexion über erste Eindrücke: Wer hat sich mächtig oder ohnmächtig gefühlt? Welche Situationen waren überraschend oder frustrierend? Skalierungsfragen helfen, Erlebtes einzuordnen und sichtbar zu machen. *Methodenvorschlag „Skalierung“ (Siehe Kapitel 5.)*

PAUSE (45 MIN.)

ENERGIZER (10 MIN.)

Kurze Aktivität, um die Aufmerksamkeit zu steigern und die Teilnehmenden wieder zu aktivieren. *Methodenvorschlag „Im Takt“ (Siehe Kapitel 5.)*

AUSWERTUNG 2 – WORLD CAFÉ (90 MIN.)

Vertiefte Reflexion zu zentralen Themen: Klassismus, Ungleichheit, soziale Privilegien. Die Teilnehmenden wechseln an Stationen, diskutieren Fragen aus der Spielanleitung und sammeln Perspektiven. Ergebnisse werden dokumentiert und im Plenum geteilt.

Methodenvorschlag "World Café" (Siehe Kapitel 5.)

PAUSE (5 MIN.)

IMPULS (20 MIN.)

Kurzer Input zu Klassismus mit Bezug zur Praxis der Fachkräfte.

PAUSE (10 MIN.)

VERTIEFUNGÜBUNG MIT PRAXISTRANSFER (30-60 MIN.)

Übung, die das Gelernte in konkrete Handlungsoptionen überträgt. Ziel ist es, Strategien zu entwickeln, wie Ungleichheiten erkannt, reflektiert und in pädagogischen Kontexten aufgegriffen werden können.

Methodenvorschlag "Wunderfrage" (Siehe Kapitel 5.)

PAUSE (5 MIN.)

REFLEXION & FEEDBACK (25 MIN.)

Die Teilnehmenden reflektieren ihre eigenen Lernerfahrungen, diskutieren Erkenntnisse und geben konstruktives Feedback.

Methodenvorschlag "Operation Zielgerade" (Siehe Kapitel 5.)

VERABSCHIEDUNG & AUSBLICK (5 MIN.)

Kurze Zusammenfassung, Ausblick auf mögliche nächste Schritte und Verabschiedung

4. Beispiel eines Workshopablaufs für Kinder & Jugendliche

Das nachfolgende Beispiel zeigt, wie ein Workshop mit Kindern und Jugendlichen ab etwa 12 Jahren und ca 15-20 TN gestaltet werden kann, um das Spiel „Wer hat – gewinnt!“ als Türöffner für die Auseinandersetzung mit sozialen Ungleichheiten und Klassismus einzusetzen. Der Ablauf ist als Orientierung gedacht und kann je nach Altersgruppe, Gruppengröße und Rahmenbedingungen angepasst werden. Unter Programmpunkten sind Methodenvorschläge zum Teil je nach Altersgruppe differenziert.

ACHTUNG: Im Beispiel wird davon ausgegangen, dass es sich um eine Schulklasse etc. handelt, bei denen sich die Teilnehmenden schon etwas kennen. Sollte dem nicht so sein, müsste zu Beginn auch eine Kennenlernmethode eingebaut werden!

► Tagesstruktur

BEGRÜSSUNG & EINFÜHRUNG, ERARBEITUNG VON WORKSHOPREGELN (20 MIN.)

Die Teilnehmenden werden willkommen geheißen und stellen sich kurz vor. Ziel ist es, eine vertrauensvolle Atmosphäre zu schaffen und erste Verbindungen herzustellen. Gemeinsam werden Workshop-Regeln erstellt. Besonders im Fokus steht die Achtsamkeit für unterschiedliche Lebensrealitäten und Erfahrungen mit Klassismus. Alle Teilnehmenden sollen sich bei diesem Regel-Findungs-Prozess partizipativ einbringen. Am Ende wird die Vereinbarung visualisiert und sichtbar im Raum platziert/ aufgehangen.

ENERGIZER (10 MIN.)

Kurze spielerische Bewegung oder Kooperationsübung, um die Energie zu erhöhen und die Gruppe zu aktivieren.

Methodenvorschlag „Be My Fan“ (Siehe Kapitel 5.)

SPIELPHASE: WER HAT – GEWINNT! (60-90 MIN.)

Die Teilnehmenden spielen das Spiel in mehreren Runden, um unterschiedliche Spiel- und Lernerfahrungen zu ermöglichen.

PAUSE (15 MIN.)

Auswertung – „Learning Nuggets“ (60-90 Min.) Vertiefte Reflexion zu zentralen Themen: Klassismus, Ungleichheit, soziale Privilegien und eigene Verstrickungen. Die Teilnehmenden wechseln an Stationen, diskutieren Fragen aus der Spielanleitung und sammeln Perspektiven.

Methodenvorschlag „Learning Nuggets“ (Siehe Kapitel 5.)

PAUSE (30 MIN.)

ENERGIZER (5 MIN.)

Kurze spielerische Bewegung oder Kooperationsübung, um die Energie zu erhöhen und die Gruppe zu aktivieren.

Methodenvorschlag „Im Takt“ (Siehe Kapitel 5.)

VERTIEFUNGÜBUNG MIT PRAXISTRANSFER (30-60 MIN.)

Übung, die das Gelernte in konkrete Handlungsoptionen überträgt. Ziel ist es, Ideen zu entwickeln, wie Ungleichheiten abgebaut werden können.

Methodenvorschlag "Wunderfrage" (Siehe Kapitel 5.)

REFLEXION & FEEDBACK (15 MIN.)

Die Teilnehmenden reflektieren ihre eigenen Lernerfahrungen und geben konstruktives Feedback.

Methodenvorschlag "Emoji-Reflexion" (Siehe Kapitel 5.)

VERABSCHIEDUNG & AUSBLICK (5 MIN.)

Kurze Zusammenfassung, Ausblick auf mögliche nächste Schritte und Verabschiedung

5. Methodenbeschreibungen

Bewegtes Kennenlernen

KURZE BESCHREIBUNG:

„Bewegtes Kennenlernen“ ist eine aktivierende Methode, die Bewegung, Begegnung und thematischen Einstieg miteinander verbindet. Die Teilnehmenden positionieren sich im Raum anhand verschiedener Aufstellungsfragen und kommen anschließend in kurzen Gesprächsrunden („Murmelrunden“) miteinander ins Gespräch.

So entsteht Dynamik, Austausch und ein erstes gemeinsames Nachdenken über das Thema des Workshops – etwa soziale Unterschiede, Zugehörigkeit oder Gerechtigkeit.

ZIELE

- Auflockerung und Bewegung zu Beginn eines Workshops
- Kennenlernen der Gruppe
- Förderung von Begegnung und Austausch in wechselnden Konstellationen
- Niedrigschwelliger thematischer Einstieg in Themen wie Klassismus, soziale Herkunft oder Teilhabe

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 20 Minuten

GRUPPENGROSSE:

10–25 Teilnehmende

ALTER:

ab 16 Jahren

MATERIAL:

ggf. Stoppuhr

RAUM / AUSSTATTUNG:

Ein großer, freier Raum, in dem sich alle frei bewegen können

ABLAUF:

1. Einführung

Die anleitende Person erklärt: „Wir starten unseren Einstieg in Bewegung. Ihr werdet euch mehrfach im Raum positionieren und euch mit den Menschen in eurer Nähe kurz austauschen. Es geht nicht um ‚richtige‘ Antworten, sondern darum, ins Gespräch zu kommen und erste Gedanken zum Thema zu teilen.“

2. 1. Aufstellung – Soziometrie: Geografie (2 Min.)

Die Teilnehmenden stellen sich vor der Seminarraum sei eine Landkarte (Norden, Süden, Osten, Westen werden definiert): „Wenn hier in der Mitte des Raumes unser Seminarort ist... wo wohnst du dann?“ Alle stellen sich dazu dann auf. Es kann eine kurze Runde gemacht werden, in der alle sagen wo sie gerade stehen.

Danach zweite Runde: Aufstellung nach Geburtsort (bei gleicher Landkarte). Auch hier erfolgt eine kurze Runde. „Wo steht ihr nun“?

Die Teilnehmenden bleiben an dieser Stelle stehen.

3. 1. Murmelrunde (2–3 Min.)

In kleinen Gruppen von 3–4 Personen unterhalten sich die „Nachbar*innen“ über eine Einstiegsfrage, z. B.:

„Was fällt dir als erstes ein, wenn du das Wort ‚Klassismus‘ hörst?“

4. 2. Aufstellung – Hausnummer (2 Min.)

Neue Aufstellung: Die Gruppe sortiert sich nach der letzten Ziffer ihrer Hausnummer.

So entstehen neue Zufallskonstellationen.

5. 2. Murmelrunde (2–3 Min.)

Neue Gesprächsfrage, mit den neuen „Nachbar*innen“ (max 4 TN) z. B.:

„Wann hast du dich zuletzt mit deiner sozialen Herkunft auseinandergesetzt und was verstehst du darunter?“

6. 3. Aufstellung – Skalierung zu einer These

Eine These wird vorgelesen, z. B.:

„In Deutschland besteht Chancengleichheit?“ oder „Es ist gerecht, dass Menschen unterschiedlich viel Geld verdienen“

Die Teilnehmenden positionieren sich entlang einer gedachten Skala von 0 („stimme gar nicht zu“) bis 10 („stimme voll zu“).

7. 3. Murmelrunde (2–3 Min.)

Die Teilnehmenden sprechen mit ihren „Nachbar*innen“ (max 4 TN) darüber,

„Warum stehst du hier?“

„Welche Erfahrungen oder Beobachtungen haben dich geprägt?“

8. Abschluss

Die Gruppe kehrt ins Plenum zurück. Kurze Blitzlichtrunde (1 Satz pro Person):

„Was nehme ich aus dem bewegten Kennenlernen mit?“

„Was hat mich überrascht?“

MÖGLICHE AUSWERTUNG:

- Wie war es, dich im Raum zu positionieren?
- Welche Gedanken oder Gefühle sind in den Murmelrunden aufgekommen?
- Welche Unterschiede oder Gemeinsamkeiten sind dir aufgefallen?

HINWEISE:

- Achte auf eine respektvolle Atmosphäre: Niemand muss private Details preisgeben.
- Bei sensiblen Themen (z. B. soziale Herkunft) behutsam moderieren und betonen, dass es keine „richtige“ Position gibt. – Verweis auf die Seminarregeln!!

QUELLENANGABE:

In Anlehnung an und Weiterentwicklung von: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) (o.J.): „Kennenlernen und Aufstellungsübungen“. Verfügbar unter:
https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Anlage_03_Kennenlernen.pdf

∧ Methodenkartei der Universität Oldenburg: „Murmelgruppe“. Verfügbar unter:
<https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/murmelgruppe/>

Im Takt

KURZE BESCHREIBUNG:

„Im Takt“ ist ein dynamischer Energizer, der Teilnehmende körperlich und geistig aktiviert und gleichzeitig die Aufmerksamkeit für andere stärkt. Die Übung eignet sich besonders nach Pausen oder intensiven Arbeitsphasen, um die Konzentration zu erhöhen, die Gruppe zu synchronisieren und ein gemeinsames, achtsames Miteinander zu fördern. Dabei werden Rhythmusgefühl, Koordination und nonverbale Kommunikation trainiert.

ZIELE:

- Körperliche und mentale Aktivierung der Gruppe
- Förderung von Konzentration und Aufmerksamkeit
- Stärkung der nonverbalen Kommunikation und des gemeinsamen Taktgefühls
- Spaß und kooperative Interaktion

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 5-10 Minuten

GRUPPENGROSSE:

unbegrenzt; idealerweise eine gerade Zahl, ansonsten kann die anleitende Person mitmachen

ALTER:

alle Altersstufen

MATERIAL:

keine Materialien erforderlich

RAUM/AUSSTATTUNG:

Gruppen- oder Klassenraum mit ausreichend Platz, dass die Paare sich gegenüberstellen können, sodass Bewegungsfreiheit gegeben ist

ABLAUF:

1. **AUFSTELLEN DER PAARE:** Die Teilnehmenden bilden Zweierpaare und stellen sich einander gegenüber. Dabei sollte der Raum gut genutzt werden, sodass sich die Paare nicht zu nah stehen.
2. **ERSTE RUNDE – ZAHLEN ZÄHLEN:** Die Paare zählen abwechselnd im Takt von 1 bis 3:
Teilnehmer*in 1: „1“
Teilnehmer*in 2: „2“
Teilnehmer*in 1: „3“
Teilnehmer*in 2: „1“ ... und so weiter.

3. ZWEITE RUNDE – ZAHL 1 DURCH BEWEGUNG ERSETZEN: Die „1“ wird nicht mehr verbal gesagt, sondern durch eine einheitliche Geste oder Geräusch ersetzt, z. B. Händeklatschen. Die Zahlen 2 und 3 werden weiterhin laut ausgesprochen.
4. DRITTE RUNDE – ZAHL 2 ERSETZEN: Auch die „2“ wird nun durch eine Bewegung ersetzt, zum Beispiel durch Klatschen auf die Oberschenkel. Nur die „3“ bleibt verbal.
5. VIERTE RUNDE – ZAHL 3 ERSETZEN: Schließlich wird auch die „3“ durch eine Geste oder ein Geräusch ersetzt, z. B. Stampfen auf den Boden. Nun entsteht ein rein nonverbaler Rhythmus zwischen den beiden Partner*innen.
6. OPTIONALE FÜNFTE RUNDE – GRUPPENTAKT: Alle Paare stellen sich im Kreis auf und führen den letzten nonverbalen Takt der Reihe nach aus. So entsteht ein gemeinsamer Rhythmus der gesamten Gruppe. Die Übung kann dabei nach und nach schwieriger gestaltet werden, z. B. durch Erhöhung der Geschwindigkeit.

MÖGLICHE AUSWERTUNG:

- Reflexion der Erfahrung: Was fiel leicht, was war herausfordernd?
- Welche Strategien haben geholfen, den Takt einzuhalten und synchron zu bleiben? Welche Faktoren haben die Übung erschwert?
- Transferfrage: Welche Parallelen lassen sich zwischen dem Übungsrhythmus und der Zusammenarbeit oder Kommunikation in der eigenen Gruppe erkennen?

HINWEISE:

- Die Übung kann barrierefrei gestaltet werden: Sie lässt sich auch im Sitzen durchführen, Bewegungen können angepasst oder vereinfacht werden.
- Bei Wiederholungen können die Teilnehmenden eigene rhythmische Gesten oder Geräusche vorschlagen, um die Übung kreativ weiterzuentwickeln.
- Die Methode kann flexibel in verschiedenen Sprachen oder mit unterschiedlichen Gesten durchgeführt werden, um Diversität zu berücksichtigen.

QUELLENANGABE:

Variante der Methode „1,2,3 Bradford“ aus dem Theater der Unterdrückten von Augusto Boal:

Boal, Augusto (2013): Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Hrsg. und übersetzt von Till Baumann. Berlin: Suhrkamp.

Be my Fan

KURZE BESCHREIBUNG:

„Be My Fan“ ist ein lebhafter Energizer, bei dem Teilnehmende zufällig aufeinandertreffen, Schere-Stein-Papier spielen und sich nach jedem Vergleich als „Fan“ an den Gewinner*innen anschließen. So entsteht eine wachsende Fankette oder Gruppe, die ihre*n Gewinner*in anfeuert und begleitet. Die Methode belebt den Raum, fördert Bewegung, Community-Spirit und macht einfach Spaß.

ZIELE:

- Aktivierung der Teilnehmenden, besonders nach Pausen oder intensiven Arbeitsphasen
- Auflockerung und Stärkung der Gruppendynamik
- Förderung eines positiven Miteinanders
- Erfahrung, andere zu unterstützen und anzufeuern

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 10-15 Minuten

GRUPPENGROSSE:

mindestens 6 Teilnehmende, unbegrenzt nach oben. Feste Paarzahl ist nicht nötig – die Gruppe formiert sich dynamisch durch das Spiel.

ALTER:

Alle Altersstufen

MATERIAL:

Kein zusätzliches Material nötig.

RAUM/AUSSTATTUNG:

Gruppen- oder Klassenraum mit ausreichend Platz zum Herumlaufen

ABLAUF:

1. Die Teilnehmenden bewegen sich durch den Raum, treffen zufällig eine andere Person.
2. Die beiden spielen Schere-Stein-Papier (Schnick-Schnack-Schnuck):
Papier: flache Hand
Schere: Zeige- und Mittelfinger gespreizt
Stein: Faust
Die Regeln gelten wie gewohnt (Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere). Bei Unentschieden nochmal.
3. Die Person, die verliert, wird „Fan“ der Gewinnerperson: Sie stellt sich hinter diese und feuert sie an (z. B. mit Zurufen, Klatschen).
4. Der Gewinner bzw. die Gewinnerin geht weiter, trifft eine neue Person, spielt wieder. Der/die Verlierer*in schließt sich ihrer Fankette an. So wachsen die Fanketten.
5. Am Ende, wenn alle einmal gespielt haben oder die Zeit knapp wird, stehen sich zwei große Gruppen gegenüber – die größten Fanketten.

OPTIONAL:

- Vor Beginn festlegen, ob mehrere Runden gespielt werden (z. B. „Best of 3“)
- Teilnehmende können eigene Regeln vorschlagen (z. B. Spezialregeln wie „Open Schnick“, bestimmte Bewegungen statt Laute)

MÖGLICHE AUSWERTUNG:

- Wie war es, in die Fankette zu kommen oder jemandes Fan zu sein?
- Was hat dich motiviert, deinen Gewinner zu begleiten? Wie hat sich das angefühlt?
- Wo siehst du in deinem Umfeld ähnliche Dynamiken von Anfeuern, Gruppe sein, jemanden unterstützen?

HINWEISE:

- Inklusive Gestaltung beachten: Die Übung kann angepasst werden, z. B. wenn jemand nicht mitlaufen kann, kann sie auch sitzend oder mit leichten Bewegungen durchgeführt werden.
- Achte darauf, dass die Lautstärke und der Wettbewerbscharakter die Gruppe nicht überfordern. Z.B. kann man auch eine Runde machen bei der alle ganz still sein sollen, aber trotzdem mit Mimik & Gestik jubeln

QUELLENANGABE:

Improwiki (2017): „Be My Fan“. In: Improtheater – Warm-Ups/ Spiele fürs Improtheater. Verfügbar unter: https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/be_my_fan improwiki.com

Skalierung

KURZE BESCHREIBUNG:

Die Methode „Skalierung“ dient der ersten, kurzen Reflexion nach dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“. Die Teilnehmenden ordnen ihre persönlichen Eindrücke und Erlebnisse auf einfachen Skalen ein. So können Gefühle und Wahrnehmungen sichtbar gemacht werden. Diese erste Auswertung macht damit auch unterschiedliche Spielerfahrungen transparent und bereitet die tiefergehende, thematisch eingebundene Reflexion in späteren Methoden vor.

ZIELE:

- Erste Reflexion über persönliche Spielerfahrungen
- Sichtbarmachen von diversen Spielerfahrungen
- Wahrnehmung von sozialen Ungleichheiten und Privilegien anregen
- Transfer zum eigenen Leben vorbereiten

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 15 Minuten

GRUPPENGROSSE:

Für alle Gruppengrößen geeignet, ideal 8–20 Teilnehmende

ALTER:

ab 16 Jahre (kann angepasst werden)

MATERIAL: –

RAUM / AUSSTATTUNG:

Ausreichend Platz, um Skalen sichtbar aufzustellen

ABLAUF:

1. **EINFÜHRUNG:** Die Methode wird als erste Auswertung nach dem Spiel angekündigt. Die Teilnehmenden sollen kurz reflektieren, wie sie das Spiel erlebt haben, ohne dass es schon um tiefgehende inhaltliche Analyse geht.
2. **SKALIERUNGSFRAGE 1:**
„Wie viel Glück hattest du beim Spiel?“ (1 = gar kein Glück / 10 = sehr viel Glück)
→ Teilnehmende ordnen sich im Raum entsprechend an. Kurze Beobachtungen der Gruppenverteilung werden gesammelt.
3. **SKALIERUNGSFRAGE 2:**
„Wie deutlich hast du beim Spiel soziale Ungleichheit und unterschiedliche Privilegien wahrgenommen?“ (1 = gar nicht / 10 = sehr deutlich)
→ Wieder im Raum positionieren. Kurze Austauschmöglichkeiten: Warum habe ich mich hier eingeordnet?
4. **Skalierungsfrage 3 (neuer Lebensweltbezug):**
„Wie stark konntest du beim Spielen Bezüge zu deinem eigenen Alltag oder zu realen Situationen herstellen?“ (1 = gar nicht / 10 = sehr stark)
→ Wieder im Raum positionieren. Teilnehmer*innen reflektieren kurz, welche Situationen sie an ihr eigenes Leben erinnerten oder in welchen Momenten sie reale Bezüge gespürt haben.

AUSWERTUNG:

- Ergebnisse werden kurz gemeinsam betrachtet: Gibt es Cluster, Überraschungen?
- Erste, informelle Diskussion über Wahrnehmungen und Empfindungen anregen (nur Einstieg, keine tiefgehende Analyse).
- Die Methode dient als Grundlage für weitere, vertiefende Reflexionen (z. B. World Café oder vertiefende Diskussionsrunden).

HINWEISE:

- Die Skalierung ist bewusst niedrigschwellig und dient der ersten Sichtbarmachung, nicht der endgültigen Analyse.
- Positionierungen werden nicht in Frage gestellt.
- Wichtig ist aktiv zuhören und eine ruhige Atmosphäre
- Zeitlich flexibel: Je nach Gruppengröße können kurze Kommentarrunden zu jeder Frage eingeplant werden (max. 1–2 Min. pro Frage).
- Beobachtungen können für die spätere Reflexion dokumentiert werden (z. B. durch Klebepunkte oder Notizen).

QUELLENANGABE:

Eigenentwicklung, basierend auf dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“ und praxisnahen Methoden zur ersten Spielerlebnisreflexion.

World Café

KURZE BESCHREIBUNG:

Das World Café dient der vertieften Reflexion nach dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“. Nach der ersten, eher oberflächlichen Auswertung (Skalierung) wechseln die Teilnehmenden zwischen fünf Stationen, die jeweils unterschiedliche Zugänge zur Analyse der Spielerfahrungen bieten. Jede Station dauert ca. 15 Minuten und ermöglicht eine intensivere Auseinandersetzung sowohl mit den eigenen Spielerfahrungen als auch mit gesellschaftlichen Parallelen.

ZIELE:

- Vertiefte Reflexion der individuellen Spielerfahrungen
- Sichtbarmachen unterschiedlicher Perspektiven innerhalb der Gruppe
- Transfer der Spielerfahrungen auf reale Lebenswelten
- Förderung von Diskussions- und Argumentationskompetenz
- Entwicklung von ersten Ideen für Handlungsmöglichkeiten

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 90 Minuten

GRUPPENGROSSE:

15 Teilnehmende

ALTER:

ab 16 Jahre

MATERIAL:

- Flipcharts für jede Station
- Moderationskarten, Aufkleber, Stifte
- Eventuell Ausdrucke der Spielkarten (Nö-Karten, Ereigniskarten, „Ich mops mir...“, Sonderkarten, Pech-Karten) bzw. Tabelle
- Timer oder Uhr zur Einhaltung der Wechselzeiten

RAUM / AUSSTATTUNG:

Mindestens fünf Tische oder Stationenbereiche

Sitzgelegenheiten für 3–4 Personen pro Station

Platz für Bewegung zwischen den Stationen

ABLAUF:

1. EINFÜHRUNG (5 Min.)

Erklärung des World-Café-Konzepts und der fünf Stationen.

Gruppenaufteilung: 15 TN → 3 Gruppen à 5 Personen. Jede Gruppe startet an einer Station.

2. STATIONEN (je ca. 15 Minuten)

STATION 1 – OFFENE SCHREIBWAND:

Methode: Stummes Schreiben auf Flipcharts

Aufgaben: TN notieren Gedanken, Fragen, Unsicherheiten und Ideen, die ihnen nach dem Spiel durch den Kopf gehen.

Pro Frage eine Flipchart mit Überschriften wie "Welche Gedanken mir nach dem Spiel durch den Kopf gehen..." "Ich stelle mir gerade folgende Fragen..." "Ich hätte folgende Idee(n)..." usw.

Dauer: 6–8 Minuten Schreiben, danach kurze gemeinsame Diskussion der wichtigsten Punkte.

STATION 2 – DIE "KAPITAL-ANALYSE:

Methode: Individuelles Arbeiten mit Mind-Map und Arbeitsblatt

Aufgaben: TN reflektieren ihr eigenes soziales, kulturelles und ökonomisches Kapital anhand einer Mind-Map mit den Kapitalarten nach Bourdieu, die auf einem Flipchart ausliegt. Jede*r TN erhält ein individuelles Arbeitsblatt mit Leitfragen wie: „Was ist mein eigenes Kapital und wie stehen die verschiedenen Formen miteinander in Verbindung?“, „Woher kommt dieses Kapital und welche Menschen haben dazu beigetragen?“ und „Wie und wofür nutze ich mein Kapital?“

Dauer: ca. 8 Minuten individuelles Ausfüllen, anschließend zentrale Erkenntnisse auf ein leeres Flipchart übertragen und in der Gruppe kurz besprechen

siehe dazu als Vorlage die Übung "Klassismus Puzzel" (vgl. Quellenangaben zu dieser Methode)

STATION 3 – KONTAKTE, NETZWERKE & SOLIDARITÄT:

Methode: Diskussionsrunde in Kleingruppen – Zentrale Ergebnisse werden auf einer Flipchart festgehalten

Leitfrage: Welche Rolle spielen Kontakte, Netzwerke, Verbindungen und Solidarität im Spiel – welche Erfahrungen hast du gemacht? Wie zeigt sich das im echten Leben?

STATION 4 – SPIELKARTENANALYSE:

Methode: Flipcharts mit Tabelle liegt aus. Auf der einen Seite der Tabelle finden sich die Spielkarten: Nö-Karten, Ereigniskarten, „Ich mops mir...“, Sonderkarten, Pech-Karten. In der Spalte daneben ist jeweils Platz für Anmerkungen.

TN markieren Karten, die sie besonders emotional oder herausstechend fanden, und notieren Gedanken, Assoziationen oder reale Bezüge daneben. ggf. Aufkleber/Punkte nutzen, um Mehrfachnennungen sichtbar zu machen. Diskutiert:

Welche Karten haben euch vielleicht besonder geärgert / überrascht?

Welche Ereignisse zeigen, dass Glück oder Zufall im Spiel (und oft im Leben) Chancen beeinflussen?

Welche Parallelen zu Ungleichheiten im Alltag lassen sich erkennen?

Dauer: ca. 15 Minuten

STATION 5 – STRATEGIEN & HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN:

Methode: Diskussion im Plenum oder Kleingruppen, zentrale Ergebnisse auf Flipchart notieren

Leitfragen: Welche Strategien habt ihr genutzt, um euch gegen Benachteiligungen im Spiel zu wehren? Was könnt ihr aus dem Spiel für euer eigenes Verhalten lernen? Wie würdet ihr die Spielregeln ändern, um soziale Ungleichheit zu reduzieren? Welche Ideen gibt es für gesellschaftlich gerechtere „Spielregeln“?

3. Wechsel zwischen den Stationen (ca. 2 Min.):

Gruppen rotieren im Uhrzeigersinn, sodass jede Gruppe alle fünf Stationen durchläuft.

4. Abschluss / Plenum (10 Min.):

Ergebnisse werden im Rahmen eines „Gallery Walks“ noch einmal gemeinsam gesichtet und dienen als Grundlage für weitere Reflexion oder Anschlussaktivitäten.

AUSWERTUNG:

- Welche neuen Perspektiven oder Einsichten hast du durch die Diskussionen an den Stationen gewonnen?
- Welche Erkenntnisse nimmst du als besonders wichtig mit?
- Gab es Momente oder Aspekte, die dich überrascht oder zum Nachdenken gebracht haben?
- Welche Inhalte oder Ideen aus dem World-Café kannst du auf deinen Alltag, Beruf oder andere Lebensbereiche übertragen?
- Gibt es Themen, die du gerne noch vertiefen würdest oder zu denen du weiterarbeiten möchtest?

HINWEISE:

Zeit strikt einhalten, damit alle Stationen besucht werden.

Unterschiedliche Methoden bieten Abwechslung und berücksichtigen diverse Ausdrucksformen (schriftlich, visuell, mündlich, kreativ). Passe die Methode gern so an, dass es zu der Zielgruppe passt. Je nach Zeit und Ressourcen kann auch ergänzend mit Kreativtechniken/ Collagen/ Bildkarten gearbeitet werden

QUELLENANGABE:

Eigene Anpassung basierend auf: Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendbeteiligung e. V. (o. J.): „World Café“ Verfügbar unter: https://www.kinderrechte.de/fileadmin/Redaktion-Kinderrechte/3_Beteiligung/3.0_Starke_Kinder-und_Jugendparlamente/Methoden/Methode_09_WORLD-CAFE.pdf und Übung „Klassismus-Puzzle“, Verfügbar unter: <https://www.volkshochschule.de/medien/downloads/verbandswelt/projekte/praevention-und-gesellschaftlicher-zusammenhalt/dvv-pgk-kurskonzept-klassismus-daz.pdf>

Learning Nuggets

KURZE BESCHREIBUNG:

Die Learning Nuggets sind eine komprimierte Reflexion- und Lerneinheit nach dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“. In drei Stationen von je ca. 15 Minuten lernen die Teilnehmenden etwas über Klassismus. Jede Station enthält Lerninhalte und Reflexionsfragen, die den Bezug zwischen Spielmechaniken und realen Lebenswelten herstellen. Zum Abschluss reflektieren alle gemeinsam, welche Erkenntnisse sie mitnehmen.

ZIELE:

- Bewusstsein für soziale Herkunft und Klassismus entwickeln
- Spielerfahrungen auf gesellschaftliche Ungleichheiten übertragen
- Diskussion und Austausch innerhalb der Gruppe fördern
- Reflexion von Machtstrukturen und Privilegien im Spiel und Alltag

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 60 Minuten

GRUPPENGROSSE:

12–18 Teilnehmende

ALTER:

ab 12 Jahre

MATERIAL:

- Flipcharts für jede Station
- Spielkarten aus „Wer hat – gewinnt!“ (Nö-Karten, Ereigniskarten, „Ich mops mir...“, Sonderkarten, Pech-Karten)
- Smartphone/Tablet für Video in Station 2
- ggf. Timer oder Uhr

RAUM / AUSSTATTUNG:

Mindestens drei Tische oder Stationenbereiche sowie Sitzgelegenheiten für 3–6 Personen pro Station

ABLAUF

1. EINFÜHRUNG (5 MINUTEN):

Kurze Erklärung des Learning Nuggets-Konzepts und der drei Stationen

Gruppenaufteilung: 12–18 TN → 3–6 TN pro Gruppe, jede Gruppe startet an einer Station

2. STATIONEN (JE CA. 15 MINUTEN)

STATION 1 – KLASSISMUS ALS DISKRIMINIERUNG

Aufgaben: TN schauen ein kurzes Erklärvideo zu Klassismus (z. B. Instagram-Video) und reflektieren anschließend anhand gezielter Fragen:

Welche Situationen im Spiel zeigen Klassismus oder Benachteiligung?
(z. B. weniger Geld, Bildung oder Kontakte)

Welche Mechanismen führten dazu, dass einige Spieler*innen „außen vor“ bleiben?

Welche Parallelen könnt ihr zu Erfahrungen im Alltag ziehen?

Dauer: 10 Minuten Video + individuelle Notizen, 5 Minuten Austausch in der Gruppe

STATION 2 – SPIELKARTENANALYSE

Aufgaben: Flipcharts mit Tabelle liegt aus. Auf der einen Seite der Tabelle finden sich die Spielkarten: Nö-Karten, Ereigniskarten, „Ich mops mir...“, Sonderkarten, Pech-Karten. In der Spalte daneben ist jeweils Platz für Anmerkungen.

TN markieren Karten, die sie besonders emotional oder herausstechend fanden, und notieren Gedanken, Assoziationen oder reale Bezüge daneben. Diskutiert:

Welche Karten haben euch vielleicht besonders geärgert / überrascht?

Welche Ereignisse zeigen, dass Glück oder Zufall im Spiel (und oft im Leben) Chancen beeinflussen?

Welche Parallelen zu Ungleichheiten im Alltag lassen sich erkennen?

Dauer: ca. 15 Minuten

STATION 3 – KAPITALARTEN ERKENNEN

Aufgaben: 2 Flipchartbögen werden in zwei Hälften geteilt, so dass vier Felder entstehen, die jeweils eine Kapitalart nach Bourdieu darstellen: kulturelles, ökonomisches, soziales und symbolisches Kapital.

Vorbereitete Karten mit Begriffen und Symbolen/Bildern wie „Geld“, „Auto“, „Haus“, „Klavier“, „Bücher“, „Besuch der Musikschule“, „Freunde“, „Bekannte bei Firma XY“, „Viele Follower“, „Promi-Status“, „Influencer*in“ usw. liegen aus und sollen von den TN den passenden Kapitalarten zugeordnet werden.

Wenn alle Karten zugeordnet sind, ergänzen die TN gemeinsam weitere Beispiele – inspiriert sowohl durch das Spiel „Wer hat – gewinnt!“ als auch durch ihre eigenen Lebenserfahrungen.

Reflexionsfragen im Anschluss: Welche Formen von Kapital waren im Spiel besonders hilfreich – und ist das im echten Leben ähnlich? Welche Kapitalarten hast du im Spiel leicht bzw. schwer aufbauen können – woran lag das und wäre das im echten Leben auch so? Wie hängen die verschiedenen Kapitalarten zusammen – kann man eines ohne das andere haben?

Dauer: ca. 15 Minuten

Hinweis: danach wieder alles zurück setzen für die nächste Gruppe!

3. ABSCHLUSS / PLENUM (10 MINUTEN):

LEITFRAGEN FÜR DIE REFLEXION:

Welche neuen Perspektiven habt ihr gewonnen?

Was nehmt ihr für den Alltag, Schule oder Freizeit mit?

Welche Strategien oder Handlungsmöglichkeiten habt ihr gesehe

HINWEISE:

- Zeit strikt einhalten, damit alle Stationen besucht werden
- Methoden und Materialien können je nach Alter und Gruppengröße angepasst werden
- Achte darauf, dass TN emotional unterstützt werden, falls sie sich durch die Inhalte herausgefordert fühlen

QUELLENANGABEN:

Eigene Anpassung unter anderem isnpiruert von: Übung "Klassismus-Puzzle",
Verfügbar unter: <https://www.volkshochschule.de/medien/downloads/verbandswelt/projekte/praevention-und-gesellschaftlicher-zusammenhalt/dvv-pgz-kurskonzept-klassismus-daz.pdf>

Wunderfrage

KURZE BESCHREIBUNG:

Nach dem Spiel „Wer hat – gewinnt!“ und nachdem sich die Tn schon etwas mit Klassismus beschäftigt haben, lädt diese Methode dazu ein, über eine gerechtere und solidarischere Gesellschaft nachzudenken. Mithilfe der „Wunderfrage“ entwickeln die Teilnehmenden eigene Zukunftsbilder und konkrete Ideen, wie sie selbst zu mehr Gerechtigkeit beitragen können.

ZIELE:

- Förderung von Handlungsfähigkeit, solidarisches Ideen und Zukunftsorientierung
- Sensibilisierung für eigene Gestaltungsspielräume im Umgang mit Klassismus
- Übertragung der Spielerfahrungen in reale Veränderungsideen

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 20–30 Minuten

GRUPPENGROSSE:

4–20 Personen (bei größeren Gruppen ggf. in Kleingruppen aufteilen)

ALTER:

ab 10 Jahren – geeignet für Kinder, Jugendliche und Erwachsene/Fachkräfte

MATERIAL:

- Arbeitsblatt oder Moderationskarten mit den drei Wunderfragen
- Stifte, ggf. farbige Marker
- Flipchart oder Plakatpapier für gemeinsame Sammlung
- Optional: ruhige Musik oder symbolische „Wunderkerze“ für den Einstieg
- Optional: Kreativmaterial

RAUM / AUSSTATTUNG:

Ein ruhiger Raum mit ausreichend Platz zum Sitzen im Kreis oder an Tischen. Eine offene und wertschätzende Atmosphäre ist wichtig.

ABLAUF:

1. **EINSTIEG:** Kurze Erinnerung an das Spiel „Wer hat – gewinnt!“: „Im Spiel habt ihr erlebt, wie ungleiche Startbedingungen, Zufälle und Chancen das Leben beeinflussen können. Jetzt wollen wir uns vorstellen, wie eine Welt aussehen könnte, in der es keine solcher solchen Ungleichheiten mehr gibt.“
2. **ANLEITUNG ZUR WUNDERFRAGE:** „Stell dir vor, du schläfst heute Nacht ein – und während du schläfst, geschieht ein Wunder. Das Wunder bewirkt, dass wir morgen in einer gerechten, solidarischen und klassismusfreien Gesellschaft aufwachen.“

3. INDIVIDUELLE REFLEXION

Die TN beantworten die folgende Fragen zunächst für sich (Schriftlich, mit Notizen, oder Kreativ mit Zeichnungen / Collagen:

Woran merkst du am nächsten Morgen, dass ein Wunder passiert ist? Was ist anders?

Wer außer dir merkt, dass dieses Wunder passiert ist – was fällt anderen Menschen auf? Wer wird was anders machen nach dem Wunder?

Was sind konkrete erste Schritte, damit dieses Wunder Wirklichkeit werden kann? Denk auch an die Situationen aus dem Spiel – was müsste sich ändern, damit alle gleichwertige Chancen hätten?

4. AUSTAUSCH IN KLEINGRUPPEN ODER IM PLENUM

TN teilen ihre Antworten oder malen Symbole dazu. Gemeinsam werden Ideen gesammelt, die zeigen, was im Alltag, in Schule, Beruf oder Gesellschaft verändert werden könnte.

MÖGLICHE AUSWERTUNG:

- Welche Veränderungen haben sich viele gewünscht – was wiederholt sich?
- Welche Spielmechanismen („Ereigniskarten“, „Kapital“, „Startbedingungen“) spiegeln sich in euren Antworten wider?
- Was könnt ihr selbst tun, damit euer „Wunder“ ein Stück Wirklichkeit wird – heute, morgen, in Zukunft, in eurem Umfeld ?
- Was können Gruppen, Schulen oder Organisationen ganz konkret dazu beitragen, um bessere Chancen für alle zu fördern?

HINWEISE:

- Besonders geeignet als Abschluss- oder Vertiefungsmethode nach dem Spiel.
- Bei jüngeren Kindern kann die „Wunderfrage“ auch kreativ umgesetzt werden (z. B. malen, basteln, Szenen spielen).
- Achte auf eine positive, hoffnungsvolle Atmosphäre – die Methode soll Zuversicht wecken, nicht Schuldgefühle verstärken.

QUELLENANGABE:

Angelehnt an die Methode „Wunderfrage“ aus der lösungsorientierten Beratung nach Steve de Shazer und Insoo Kim Berg. Auch in ähnlicher für das Thema Klassismus angepasste Form zu finden unter: <https://www.volkshochschule.de/medien/downloads/verbandswelt/projekte/praevention-und-gesellschaftlicher-zusammenhalt/dvv-pgz-kurskonzept-klassismus-daz.pdf>

Operation Zielgerade

KURZE BESCHREIBUNG:

„Operation Zielgerade“ ist eine kreative Reflexions- und Feedbackmethode für Fachkräfte nach einem Workshop oder einer Lerneinheit. Die Teilnehmenden begehen symbolisch den Weg vom Start bis zur Ziellinie und reflektieren dabei, was sie loslassen, teilen, rückmelden und mitnehmen möchten.

ZIELE:

- Reflexion des Workshop-Erlebens
- Förderung von Achtsamkeit und Abschlussbewusstsein
- Sichtbarmachung individueller Eindrücke und kollektiver Lernprozesse
- Aktivierende, wertschätzende Feedbackform

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 20–30 Minuten

GRUPPENGROSSE:

6–20 Personen

ALTER:

für Fachkräfte, junge Erwachsene oder ältere Jugendliche (ab ca. 16 J.)

MATERIAL:

- Langes Seil, Kreppband oder Schnur (Pfad oder Linie)
- Visualisierung der Ziellinie (z. B. Schild, Grafik, Symbolgegenstand)
- 4 Moderationskarten pro Person
- Stifte

RAUM / AUSSTATTUNG:

Freier Raum mit Platz für den ausgelegten Weg. Karten und Symbole sollten gut sichtbar ausgelegt werden können.

ABLAUF:

1. EINSTIEG

Im Raum wird ein großes Ausgelegt oder Pfad geklebt. Mit einem Definierten Anfang und einer „Ziellinie“. Entlang des Pfades gibt es mehrere Etappen, die ebenfalls visualisiert werden (mit Worten/ Symbolen/ gegenständen)

Die Leitung erklärt die Idee:

„Dieser Pfad steht für euren Weg durch den Workshop – von den ersten Eindrücken bis zu dem, was ihr heute mitnehmt. Wir gehen ihn jetzt gemeinsam bis zur Ziellinie.“

2. VORBEREITUNG

Jede Person erhält vier Moderationskarten und beschriftet sie mit ihren Ideen zu folgenden 4 Satzanfängen:

Das will ich hierlassen

Diesen Gedanken will ich teilen

Dieses Feedback möchte ich geben

Das möchte ich mitnehmen

Kurze Schreibphase in Stille.

3. OPERATION ZIELGERADE – DER WEG

Reihum gehen die TN nacheinander oder in kleinen Gruppen den Pfad entlang.

Auf Etappe 1 wird die Karte „Das will ich hierlassen“ abgelegt und einmal laut benannt

Auf Etappe 2 folgt „Diesen Gedanken will ich teilen“

Auf Etappe 3: „Dieses Feedback möchte ich geben“.

Hinter der Ziellinie bleibt jede Person mit der letzten Karte für Etappe 4 stehen – sie lesen ihre Karte laut vor: „*Das möchte ich (auch nach unserem Ende heute) mitnehmen...*“

Diese Karte dürfen sie behalten.

4. ABSCHLUSS (5 MINUTEN)

Gemeinsames Innehalten oder symbolisches „Überschreiten“ der Ziellinie.

HINWEISE:

- Achte auf eine ruhige, wertschätzende Atmosphäre
- Feedbackregeln sollen eingehalten werden (ggf. vorher noch mal benennen)
- Varianten: Für größere Gruppen kann der Pfad in mehrere Bahnen geteilt oder in Kleingruppen parallel durchgeführt werden.

QUELLENANGABE:

Eigene Entwicklung

Emojis-Reflexion

KURZE BESCHREIBUNG:

Die „Emojis-Reflexion“ ist eine kreative Methode zur Auswertung und emotionalen Rückschau am Ende eines Workshops oder einer Einheit. Mithilfe von Emojis drücken Teilnehmende ihre Gefühle, Gedanken und Erkenntnisse aus. Die Methode schafft einen niedrigschwelligen Zugang zu Emotionen, fördert Offenheit und ermöglicht, Stimmungen sichtbar zu machen – analog oder digital. Sie eignet sich sowohl für Kinder und Jugendliche als auch für Erwachsene und kann flexibel an Gruppengröße und Zeitrahmen angepasst werden.

ZIELE

- Förderung von Selbstreflexion und emotionaler Ausdrucksfähigkeit
- Sichtbarmachen von individuellen Wahrnehmungen und Gruppenstimmungen
- Stärkung von Feedback- und Kommunikationskultur
- Erkennen von Entwicklungsbedarfen oder nächsten Schritten
- Schaffung eines wertschätzenden Abschlussmoments

BENÖTIGTE ZEIT:

ca. 20–40 Minuten (abhängig von Gruppengröße und Gesprächsdynamik)

GRUPPENGROSSE:

für alle Gruppengrößen geeignet (ab 4 Teilnehmenden bis Großgruppe)

ALTER:

ab 10 Jahren, für Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen anpassbar

MATERIAL:

- Emoji-Vorlagen oder Sticker (ausgedruckt oder digital) z.B. Internetlink mit Emojis (z. B. <https://getemoji.com>)
- Optional: Flipchart, Pinnwand oder PowerPoint-Folie mit Reflexionsfragen
- Optional digital: Mentimeter, Padlet oder ähnliche Tools

RAUM / AUSSTATTUNG:

Gruppenraum mit ausreichend Platz für gemeinsame Reflexion im Sitzkreis oder an einer Pinnwand; alternativ digitale Umgebung.

ABLAUF:

1. EINFÜHRUNG:

Die anleitende Person erklärt, dass Emojis als Ausdrucksmittel für Stimmungen und Gedanken genutzt werden. Es geht nicht darum, „richtig“ oder „falsch“ zu antworten, sondern die eigene Wahrnehmung kreativ darzustellen.

2. FRAGEN VORSTELLEN:

Die Reflexionsfragen werden sichtbar präsentiert (z. B. auf Flipchart, Folie oder digital). Das können z.B. folgende sein:

Wie geht es dir gerade?

Mit welchem Gefühl gehst du aus diesem Workshop raus?

Wenn du auf den Workshop zurückschaust: Gab es Situationen, in denen du ein starkes Gefühl hattest? Welches war das?

usw.

3. EMOJI-AUSWAHL:

Je nach Setting wählen die Teilnehmenden pro Frage ein Emoji aus – entweder durch Zeichnen oder Aufkleben auf Moderationskarten, durch Auswahl aus bereitliegenden Karten, oder digital per QR-Code/Link (z. B. über Mentimeter oder Padlet).

4. AUSTAUSCH:

In einer Gesprächsrunde erläutern die Teilnehmenden ihre Auswahl:

Warum dieses Emoji?

Welche Situation oder Stimmung verbindest du damit?

Was hat dir gefallen oder dich herausgefordert?

Die anleitende Person achtet darauf, dass niemand bewertet wird und alle freiwillig sprechen dürfen.

5. TRANSFER & AUSBLICK:

Zum Abschluss können Fragen ergänzt werden wie:

Was nimmst du aus dem heutigen Workshop mit?

Womit möchtest du dich weiter beschäftigen oder was möchtest du verändern?

Was fandest du gut an dem heutigen Workshop? Was war nicht so gut? Was könnte beim nächsten Mal verbessert werden?

Diese Impulse können gesammelt und ggf. visualisiert werden (z. B. als „Feedback-Wand“ und „Ausblick-Tafel“).

HINWEISE:

- Achte auf eine inklusive Gestaltung: Wenn Teilnehmende keinen visuellen Zugang haben, können Emojis mündlich beschrieben oder durch Gesten dargestellt werden.
- Sensibilisiere die Gruppe dafür, keine diskriminierenden oder stereotypen Emojis (z. B. in Bezug auf Geschlechterklischees) unreflektiert zu verwenden. – Achte daher ggf. auf die Vorauswahl!
- Eine Visualisierung (z. B. Emoji-Galerie auf Plakat oder digitalem Board) hilft, Emotionen und Themen zu bündeln.

QUELLENANGABE:

Berliner Landeszentrale für politische Bildung (2022): Methodenbrief 5 – Feedback. In: Aufsuchende politische Bildung. Verfügbar unter: <https://www.berlin.de/politische-bildung/teilhabe/aufsuchend/methodenbriefe/artikel.1138664.php>

6. Link- und Literaturtipps

► Methodenreader

Antikapitalistische Pädagogik (Falken)

Einsame Klasse – Klassismuskritische Methodensammlung

Kurskonzept Klassismus

Armut und Klassismus in der DPSG

► Bücher & Sammelwerke

- BARON, CHRISTIAN (2020): *Ein Mann seiner Klasse*. Ullstein Buchverlage GmbH, Berlin.
- BARON, CHRISTIAN & BARANKOW, MARIA (2021): *Klasse und Kampf*. Claasen Verlag, Berlin.
- EL-MAFAALANI, ALADIN (2020): *Mythos Bildung. Die ungerechte Gesellschaft, ihr Bildungssystem und seine Zukunft*. Kiepenheuer & Witsch, Köln.
- EL-MAFAALANI, ALADIN; KURTENBACH, SEBASTIAN; STROHMEIER, KLAUS PETER (2025): *Kinder – Minderheit ohne Schutz. Aufwachsen in der alternden Gesellschaft*. Kiepenheuer & Witsch, Köln.
- GAMPER, MARKUS & KUPFER, ANNETT (2023): *Klassismus*. utb, Stuttgart.
- HOOKS, BELL (2022): *Die Bedeutung von Klasse: Warum die Verhältnisse nicht auf Rassismus und Sexismus zu reduzieren sind*. 4. Auflage, Unrast Verlag, Münster.
- KEMPER, ANDREAS & WEINBACH, HEIKE (2009): *Klassismus. Eine Einführung*. Unrast Verlag, Münster.
- POHLKAMP, INES; NAGEL, BJÖRN & CARSTENS, LEA (HRSG.) (2023): *Klassismus und politische Bildung: Intersektionale Perspektiven und Reflexionen aus der Praxis*. Wochenschau Verlag, Frankfurt.
- SEECK, FRANCIS (2022): *Zugang verwehrt. Keine Chance in der Klassengesellschaft: wie Klassismus soziale Ungleichheit fördert*. Atrium Verlag AG
- SEECK, FRANCIS & THEISSL, BRIGITTE (HRSG.) (2023): *Solidarisch gegen Klassismus. Organisieren, intervenieren, umverteilen*. Unrast Verlag, Münster.
- SEECK, FRANCIS & STECKELBERG, CLAUDIA (HG.) (2024): *Klassismuskritik und Soziale Arbeit: Analysen, Reflexionen und Denkanstöße*. Juventa Verlag, Beltz Gruppe
- SIEGERT, KAROLINA & HANDELMANN, ANTJE (HRSG.) (2024): *Übergänge mit Klasse: Klassismus im Kontext von Übergangsgestaltung*. Verlag Julius Klinkhardt, Bad Heilbrunn.
- WELLGRAF, STEFAN (2021): *Ausgrenzungsapparat Schule: Wie unser Bildungssystem soziale Spaltungen verschärft*. transcript Verlag, Bielefeld.

► Fachartikel & Studien

- DERMAN-SPARKS, LOUISE (2013): „*Anti-Bias Education for Everyone – Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung für alle*“. In: Wagner, Petra (Hrsg.): Handbuch Inklusion. Grundlagen vorurteilsbewusster Bildung und Erziehung. Herder Verlag, Freiburg.
- RICHTER-KORNWEITZ, ANTJE (2013): „*Meine Mutter hat ja kein Geld ... – Soziale Ungleichheit und Armut in der Wahrnehmung von Kindern*“. In: Wagner, Petra (Hrsg.): Handbuch Inklusion. Grundlagen vorurteilsbewusster Bildung und Erziehung, S. 174–185. Herder Verlag, Freiburg.
- KONÉ, GABRIELE (2019): „*Armutssensibles Handeln in der Kita*“. Welt des Kindes, 1/2019, S. 16–19.
- DERMAN-SPARKS, LOUISE & EDWARDS, JULIE OLSEN (2010): „*Lernen über sozioökonomischen Status & Gerechtigkeit*“. In: Derman-Sparks, Louise & Olsen Edwards, Julie (2019): *Anti-Bias Education for Young Children and Ourselves*, S. 101–111. NAEYC, Washington. Übersetzung aus dem Englischen von Gabriele Koné und Niamh Voss, ISTA/Fachstelle Kinderwelten.
- WAGNER, PETRA (2006): „*Warum sagt Aschenputtel denn nichts? Soziale Ungleichheit und vorurteilsbewusste Bildung in Kindertageseinrichtungen*“. Verfügbar unter: <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/kinder-mit-besonderen-beduerfnissen-integration-vernetzung/sozial-benachteiligte-kinder/1679>

► Online-Ressourcen

- SITUATIONSANSATZ.DE: *Kinderbücher zum Thema Armut & Klassismus*. Verfügbar unter: https://situationsansatz.de/kinderbuecher_themen/armut-klassismus/?post_types=kinderbuecher
- NIFBE: *Bücherliste Armut & Klassismus*. Verfügbar unter: https://www.nifbe.de/images/nifbe/Aktuelles_Global/2018/B%C3%9CCHERLISTE_ARMUT_2018.pdf
- KIMI SIEGEL: *Klassismus*. Verfügbar unter: <https://kimi-siegel.de/tag/klassismus/>
- FLUTER: *Heft 81*. Verfügbar unter: <https://www.fluter.de/heft81>
- VIELFALT MEDIATHEK: *Frühprävention im Grund- und Vorschulalter – Armut & Klassismus – Bücherliste*. Herausgeber: Fachstelle Kinderwelten für Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung im ISTA Institut für den Situationsansatz/ INA Berlin gGmbH, 2024. Verfügbar unter: <https://www.vielfalt-mediathek.de/material/fruehpraevention-im-grund-und-vorschulalter/armut-klassismus-buecherliste>
- EWDV DIVERSITY: *Materialsammlung DaSoS – Zentrale Inhalte*. Verfügbar unter: https://www.ewdv-diversity.de/fileadmin/user_upload/Publikationen_Mitglieder_PDF/DaSoS_Zentrale_Inhalte.pdf