

| | |
|-----------------|---|
| Thema | Privilegien |
| Stufe | Pfadfinder*innen |
| Dauer | 90 Minuten |
| Material | 31 Zettel (durchnummeriert mit den Zahlen 0 bis 30), 1 Tafel Schokolade, mehrere kleine Schokoriegel, Würfel (möglichst groß) |

Selbst in einer Gesellschaft, in der eigentlich alle „gleich“ sein sollen, haben nicht alle die gleichen Privilegien (Vorteile). Herkunft, Status, körperliche und geistige Fähigkeiten beeinflussen unsere Chancen auf Erfolg, zum Beispiel in Bezug auf Schulabschluss und Beruf. Diese Sippenstunde soll erfahrbar machen, wie es ist, sich in einem unfairen System behaupten zu müssen. Dabei soll reflektiert werden, welche Privilegien (eigene oder auch die anderer) für uns so selbstverständlich sind, dass wir sie selber nicht mehr als solche wahrnehmen. Das Schokoladenspiel sorgt dafür, dass diese ernstzunehmende Erfahrung und Reflexion auch Spaß macht.

| Dauer | Was? | Wie? | Womit? |
|-------|-------------------------------------|--|---|
| 5 | Anfangskreis | Im Anfangskreis kann an die Gruppenstunde „Identität“ erinnert werden, falls diese zuvor durchgeführt wurde. | |
| 10 | Spiel „Freundschafts-Pantomime“ | Alle stehen im Kreis. Aufgabe der Spieler*innen ist es, eine Person aus der Sippe pantomimisch darzustellen. Dabei geht es darum, etwas vorzuführen, was typisch für diese Person ist. Am besten ist es, wenn die Personen bei ihrer Lieblingstätigkeit dargestellt werden. Die Anderen raten, wer gemeint ist. <i>Es muss darauf geachtet werden, dass die Darstellungen nicht negativ werden. Je nach Gruppe sollte zu Beginn des Spiels darauf hingewiesen werden.</i> | |
| 5 | Gemeinsamer Aufbau des „Spielfelds“ | Es wird ein schlangenförmiger Parcours mit 30 Feldern aus durchnummerierten Kärtchen auf dem Boden ausgelegt (je mehr Teilnehmende, desto größer die Abstände zwischen den Kärtchen). Der Start ist bei 0, das letzte Feld ist das Ziel. Im Ziel wird eine große Tafel Schokolade ausgelegt. Auf Feld 10 und 20 werden als Teilziele mehrere Schokoriegel (min. genug für ein Team, gerne aber auch mehr) ausgelegt. | 31 Zettel, durchnummeriert mit den Zahlen 0 bis 30 1 Tafel Schokolade mehrere kleine Schokoriegel |
| 25 | Schokoladenspiel | <i>Ziel des Spiels ist es, auf die unterschiedlichen Privilegien aufmerksam zu machen, die Menschen im echten Leben besitzen oder auch nicht. Es wird deutlich, dass es einen Unterschied zwischen formeller und tatsächlicher Gleichberechtigung gibt. Daher ist das Spiel bewusst als „unfair“ angelegt.</i> Die Sippenführung ist die Spielleitung. Die Spieler*innen werden in Zweierteams (ggf. Dreierteams) aufgeteilt und begeben sich auf ihre Startposition. Es starten nicht alle bei 0, da auch im wirklichen Leben die Startbedingungen sehr unterschiedlich sein können. | Würfel |

| | | | |
|----|---------------------|--|--|
| | | <p>Die bevorzugten Startpositionen (Feld 2, 4 oder 6) werden verlost oder per kreativem Wettbewerb verteilt (z.B. wer heute als erstes bei der Sippenstunde war). Alle anderen starten bei 0. Nun wird entschieden, wer zuerst würfeln darf. Dabei kann die Sippenführung bestimmen, ob die Stärksten beginnen (Feld 6) oder die Schwächsten (Feld 0) oder sie kann die Sipplinge befragen, wer starten soll. Durch Würfeln wird entschieden, wie viele Felder die Gruppe vor gehen darf. Die Gruppe, die das 1. Teilziel erreicht, darf entscheiden, wie das Spiel weitergeht und hierfür eine Regel bestimmen (das Gleiche gilt für die Gruppe, die als erstes das 2. Teilziel erreicht): z.B. weiter wie bisher, andere Gruppen werden gleichgestellt, müssen irgendwelche Kunststücke vorführen, o.ä. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.</p> <p>Die Sippenführung darf jederzeit eingreifen, z.B. wenn das Spiel zu langweilig wird, und sich zusätzliche Regeln einfallen lassen.</p> <p>Das Spiel ist zu Ende, wenn die Schokolade „rechtmäßig“ verteilt wurde.</p> | |
| 5 | Spielfeld aufräumen | Gemeinsam wird das Spielfeld aufgeräumt und die Sippe kommt wieder zusammen. | |
| 20 | Diskussion | <p>Gemeinsam wird diskutiert, was gerade in dem Spiel passiert ist.</p> <p>Mögliche Fragen können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ist euch gerade ergangen? Wie fühlt es sich für die Gewinner*innen an, wie für die Verlierer*innen? • Wie wurden Entscheidungen getroffen? Wer hat sie getroffen? • Wurde auf die Langsamen geachtet oder ihnen zusätzliche Steine in den Weg gelegt? • Waren die aufgestellten Regeln fair oder unfair? Was macht eine Regel ungerecht? Gibt es reale Beispiele für unfaire Regeln? • Gibt es im echten Leben Privilegien, unausgesprochene „Regeln“, die mir Vorteile verschaffen, derer ich mir selbst nicht bewusst bin? (z.B. Gesundheit, Bildung, Meinungsfreiheit, ...) <p><i>Achtung: Die Auswertung darf nicht dazu dienen, die Teilnehmer*innen vorzuführen, die sich, wie das Spiel nahelegt, rücksichtslos gegen andere durchgesetzt haben. Die Sippenführung sollte betonen, dass alle eine Rolle gespielt haben, die nötig ist, um mit dem Spiel gesellschaftliche Mechanismen zu betrachten.</i></p> <p><i>Sollte das Schokoladenspiel die Stimmung in der Sippe sehr getrübt haben, kann erwähnt werden, dass das Spiel bewusst so angelegt war, um einen unfairen Konkurrenzkampf herbei zu führen. Auch kann betont werden, dass es wichtig ist, sich Ungerechtigkeiten in der Gesellschaft bewusst zu machen. Denn dies ist der erste Schritt, sich diesen entgegen zu stellen.</i></p> | |

| | | | |
|----|----------------------------------|--|--|
| 10 | Spiel „Hühnerspiel“ | Alle stehen im Kreis und blicken auf ihre Füße. Auf Kommando (bis drei zählen) einer Person schauen alle nach oben und eine andere Person im Kreis an. Falls sich zwei Personen direkt ansehen, schreien sie kurz auf, wie erschreckte Hühner, und rennen dann um ein festgelegtes Ziel (naher Baum o.ä.) und versuchen auf den Platz des jeweils anderen zu kommen. Wenn sich niemand direkt ansieht, wird einfach wieder von vorne begonnen. | |
| 5 | Spiel „Freundliche Begegnung“ | Alle laufen im Raum oder einem abgegrenzten Stück Wiese herum. Wenn sich zwei begegnen, machen sie sich jeweils ein ernst gemeintes Kompliment. Dieses kann entweder etwas Allgemeines oder konkret auf diese Sippenstunde bezogen sein. | |
| 5 | Abschluss | Im Abschlusskreis können noch mal die verschiedenen Meinungen zur Sippenstunde eingeholt werden. | |

Quellen:

1. Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit, [DGB-Bildungswerk Thüringen e.V.](#)
2. Spielotti, [LABBÉ](#)