

# PLAY FOR YOUR RIGHTS!

**MAN UNTERSTELLT, DASS  
DU DEINEN CHARME  
EINSETZT, UM BESSERE  
NOTEN ZU BEKOMMEN**

Hast du dich wieder an  
den Lehrer rangemacht?  
Klar holst du mit solchen  
großen Augen eine gute  
Mathe-Note!

Play For Your Rights!

**ANNA**



Play For Your Rights!

**UNSICHER**

**DAS SCHILF**



**Bleib still und  
antworte nicht**

Emotion: ●●

Play For Your Rights!

**ERNIEDRIGT**

**DIE ROSE OHNE DORN**



**Antworte mit einem  
unerwarteten Kompliment**

Emotion: ●●●

Play For Your Rights!

**SCHULDIG**

**DER GURU**



**Wandle  
die miese Bemerkung  
in einen Vorteil um**

Emotion: ●●

Play For Your Rights!

Play For Your Rights!

**Strategisch reagieren**

**Das Toolkit zum Spiel**

**gegen geschlechtsbezogene Gewalt und Hassrede**



# PLAY FOR YOUR RIGHTS!

## Inhaltsübersicht

- 5 Einführung
- 8 Gender und Hate Speech
- 13 *Strategisch reagieren: Das Kartenspiel*
- 24 Die App Play4
- 26 Didaktische Einheiten zu Stereotypen, geschlechts-spezifischer Diskriminierung und Hate Speech
  - 29 **METHODE #1**  
*Die Marskolonie*
  - 34 **METHODE #2**  
*Hassrede in den Nachrichten*
  - 38 **METHODE #3**  
*Freude, Angst, Überraschung – Meine Gefühls-Collage*
  - 41 **METHODE #4**  
*Wie weit möchtest du gehen?*
  - 46 **METHODE #5**  
*Was ich mag und was ich nicht mag*
- 49 Glossar



## ***Strategisch reagieren***

Das Spiel gegen geschlechtsbezogene  
Gewalt und Hassrede

## Einführung

*Play for Your Rights! – Innovative Medienbildungsstrategien gegen Sexismus und Diskriminierung* ist ein europäisches Gemeinschaftsprojekt zur **Bekämpfung von Hassrede, die aufgrund von Sexismus sowie Geschlechter-Stereotypen und Geschlechter-Diskriminierung unter Jugendlichen in den sozialen Medien** entsteht. Neu entwickelte Bildungsstrategien und insbesondere Gamification-Methoden sollen Jugendliche befähigen, souverän mit Hassrede umgehen zu können.

Das Projekt wird kofinanziert von der Europäischen Union und geleitet von lokalen Organisationen in Italien, Deutschland, Litauen und Zypern.

Sexistische Hassrede (Hate Speech) kann als eine Form der geschlechtsspezifischen Gewalt beschrieben werden, die die Ungleichheit zwischen den Geschlechtern aufrechterhält und verschärft. Deshalb ist ihre Bekämpfung eine erzieherische Dringlichkeit, die besonders im schulischen Kontext berücksichtigt werden sollte. Der Austausch mit Schüler\*innen und Lehrkräften zielt darauf ab, eine integrativere Kultur aufzubauen, die auf Gleichberechtigung, gegenseitigem Respekt und Förderung der Menschenrechte basiert. Jugendliche sind Online-Mobbing in besonderem Maße ausgesetzt. Frauen sind dabei die Hauptopfer von geschlechtsspezifischer Gewalt:

Der Bericht des EIGE (Europäisches Institut für Gleichstellungsfragen) mit dem Titel *Cyber Violence Against Women and Girls (2017)*<sup>1</sup> unterstreicht, dass Frauen im Vergleich zu Männern überproportional von bestimmten Formen der Cybergewalt betroffen sind. In einer Umfrage unter mehr als 9.000 deutschen Internetnutzer\*innen im Alter von 10 bis 50 Jahren waren Frauen deutlich häufiger als Männer Opfer von sexueller Belästigung und Cyber-Stalking, und die Auswirkungen dieser Formen von Gewalt waren traumatischer für die Opfer. Sexistische Hassreden sind eine Form der Gewalt gegen Frauen und Mädchen, die die Ungleichheit zwischen den Geschlechtern aufrechterhält und verschärft (*Combatting Sexist Hate Speech*, Europarat, 2016)<sup>2</sup>, und kann daher als ein Hauptproblem angesehen werden, das angegangen werden muss, um eine Kultur des Respekts, der Inklusion, der Menschenrechte und der sexuellen Rechte aufzubauen.

1  
<https://eige.europa.eu/publications/cyber-violence-against-women-and-girls>  
 (Abgerufen am 13.10.2022)

2  
<https://edoc.coe.int/en/gender-equality/6995-combating-sexist-hate-speech.html>  
 (Abgerufen am 13.10.2022)

Das Projekt *Play for Your Rights!*, das durch das Programm Erasmus+ der EU unterstützt wird, kombiniert und vereint die Erfahrungen und das Fachwissen von sechs verschiedenen Partnerorganisationen in vier europäischen Ländern (COSPE, Casa delle donne per non subire violenza, Centro Zaffiria in Italien; Mediterranean Institute of Gender Studies in Zypern; Women's Issues Information Center in Litauen; medien+bildung.com in Deutschland) und versucht, all dem entgegenzuwirken durch Schulungen für Lehrkräfte und Erzieher\*innen sowie durch partizipative Workshops in weiterführenden Schulen.

Das Projekt nutzt **Gamification Strategien, die sich an Schüler\*innen im Teenager-Alter richten**, um ihnen sexistische Hassreden erfahrbar zu machen und positive Lösungen sowie strategische Reaktionen auf diese Hassreden zu finden. Das Kartenspiel regt sie dazu an, Empathie zu entwickeln und eine positive Einstellung zu den verschiedenen geschlechtlichen Rollen zu finden.

## DAS TOOLKIT

Dieses Toolkit konzentriert sich auf die **Verwendung des Kartenspiels „Strategisch reagieren“**, das im Rahmen des Projekts erprobt wurde und das sich als sehr hilfreich erwiesen hat, um Jungen und Mädchen zu helfen, über sexistische Hassreden und geschlechtsspezifische Gewalt zu reflektieren und gleichzeitig Strategien zur Bekämpfung des Problems zu erlernen. Auf diese Weise zielt das Toolkit darauf ab, Lehrkräfte und Pädagog\*innen in ihrer Arbeit gegen geschlechtsspezifische Gewalt, die auch Teil der Sprache von Jugendlichen ist, zu unterstützen, indem es theoretische Ideen und **praktische Aktivitäten** vereint.

Das Kartenspiel kann als **eigenständige Aktivität (Methode)** gespielt werden. In diesem Fall empfehlen wir den Einsatz **in Gruppen, die bereits zu den Themen gearbeitet haben** und sich der Begriffe rund um geschlechtsbezogene Hassrede bewusst sind (z. B. als Teil eines organisierten Programms oder in Vereinen, die sich bereits mit dem Thema befassen usw.).

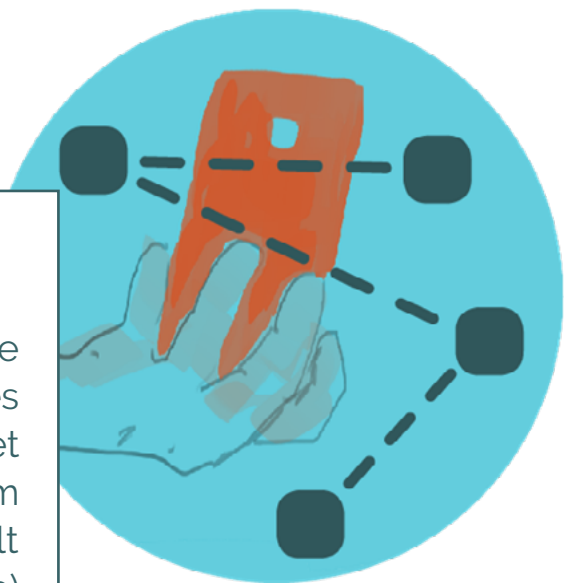
**Für die Gruppen oder Klassen, die sich zum ersten Mal** mit den Themen beschäftigen, schlagen wir einige Methoden vor, um die Begriffe und Formen von Geschlechterstereotypen, Hassreden und Sexismus/geschlechtsspezifischer Gewalt kennen zu lernen, bevor sie das Kartenspiel nutzen. Je nach Zeit, die zur Verfügung steht, hat jede Lehrkraft/jede\*r Pädagog\*in die Möglichkeit, die Aktivität zu erweitern, indem sie weitere der vorgeschlagenen Methoden nutzen.

**Für Gruppen, die mit vielfältigen Problemlagen behaftet sind** und dazu noch herausfordernde Gruppenzusammensetzungen haben, könnte das Kartenspiel selbst wie ein Eisbrecher und Auftakt dazu dienen, sich der grundsätzlichen Thematik von Diskriminierung, Stereotypen und Vorurteilen zu nähern. Ein derartiger spielerischer Auftakt ermöglicht eine nachfolgende Intensivierung, die sich an den Bedarfen und Interessen der Schüler\*innen orientiert. Das Thema Sexismus ist sehr komplex und es obliegt den Pädagog\*innen einen situativ passenden Einsatz der vorliegenden Methoden zu wählen.

### DIE APP

Parallel zum Kartenspiel wurde die **App Play4** (Centro Zaffiria) als digitales Urban Game entwickelt. Sie eröffnet neue Möglichkeiten zur Reflexion, indem sie Nutzer\*innen in der Online-Welt (z. B. über Instagram oder WhatsApp) in „Angriffssituationen“ versetzt.

Die App ist als **kostenloser** Download für alle mobilen Geräte verfügbar. Weitere Informationen zur App und **zum Download auf Seite 24.**



## Gender und Hate Speech

Das Projekt *Play for Your Rights!* zielt auf die Bekämpfung von Hassreden unter Jugendlichen, die aus Sexismus, Geschlechterstereotypen und Geschlechterdiskriminierung resultieren. Geschlechtsspezifische Gewalt ist ein Querschnittsphänomen, das die gesamte Bevölkerung betrifft, unabhängig von Alter, Einkommen und ethnischer oder soziokultureller Herkunft. „Jede geschlechtsspezifische Gewalttat bzw. Gewalt, die körperliche, sexuelle oder psychische Schäden für Frauen bedeutet oder zu Leiden für Frauen führt oder führen kann, einschließlich der Androhung solcher Handlungen, Nötigung oder willkürlicher Freiheitsberaubung, sei es im öffentlichen oder privaten Leben“ wird als geschlechtsspezifische Gewalt definiert (vgl. *Erklärung über die Beseitigung der Gewalt gegen Frauen*, Generalversammlung der Vereinten Nationen, 1993)<sup>3</sup>. Sie ist in allen Regionen und Teilen der Welt zu finden. Die jüngere Bevölkerung ist als heranwachsende Generation stereotypen und informativen Erzählungen und damit bestimmten Erziehungsnarrativen über Geschlecht und Sexualität ausgesetzt, d.h. damit konfrontiert, was gesellschaftlich als weiblich und männlich anerkannt wird. Heranwachsende sind aufgrund der besonderen Entwicklungsphase, in der sie sich befinden, mit der Konstruktion ihrer individuellen und sozialen Identität beschäftigt. Diese Narrative spielen eine wichtige Rolle, wenn es darum geht, Ereignissen, Verhaltensweisen und Beziehungen Bedeutungen zuzuschreiben, Geschlechterstereotype und -rollen zu bestätigen und zu unterstützen. Sie können eine Kultur des Hasses auf alles, was von der Standard-Geschlechterrolle abweicht oder anders ist, verstärken, anstatt Unterschiede zu respektieren. Durch neue Technologien hat sich für junge Menschen das Risiko deutlich erhöht, online wie offline auf alle Ausdrucksformen der psychischen Gewalt zu stoßen. Durch die Verwendung von Hassreden wird z. B. zu Gewalt und Diskriminierung aufgerufen. Hassrede ist dabei eine besondere Art der Kommunikation, die analog oder digital stattfinden kann, wobei Worte, Ausdrücke oder nonverbale Kommunikation genutzt werden, mit dem Ziel, Hass und Intoleranz auszudrücken und zu verbreiten sowie Vorurteile und Angst gegenüber einem Thema oder eine Gruppe von Menschen auszudrücken.

3

<https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/declaration-elimination-violence-against-women>  
(Abgerufen am 13.10.2022)



**Häufig verwenden Jungen und Mädchen sexistische Sprache, auch Gender Hate Speech genannt, und halten es für angemessen, da es kulturell geteilt wird, ohne dass sie sich bewusst sind, warum sie das tun, oder welche Folgen dies für andere Personen hat.** Sexistische Hassrede findet sich in vielen Formen wieder (sowohl online als auch offline), z. B. Opferbeschuldigung und Re-Viktimisierung, Slut-Shaming, Body-Shaming, Rache-Porno, das Teilen von expliziten oder sexuellen Bildern ohne Zustimmung; brutale und sexualisierte Drohungen mit Tod, Vergewaltigung und Gewalt; beleidigende Kommentare über Aussehen, Sexualität, sexuelle Orientierung oder Geschlechterrollen, aber auch falsche Komplimente oder vermeintliche Witze, die die Zielpersonen mit Humor demütigen und lächerlich machen sollen (Europarat, Combatting Hate Speech - Factsheets 2016)<sup>4</sup>. **Darüber hinaus spielen die sozialen Medien eine bedeutende Rolle, wenn es um die Aufrechterhaltung von Geschlechterstereotypen und die Umsetzung von Geschlechterrollen geht.** Insbesondere durch die Darstellung von „idealen“ Körpern, die die Definition von geschlechtsbezogenen Rollen liefern sollen. Diese Aspekte sind besonders in der Gruppe der **Teenager und Pre-Teens wichtig, wo der Prozess des Aufbaus eines eigenen sozialen Images und einer Geschlechtsidentität vorherrscht.** Bei der Erprobung von Aktivitäten im Klassenzimmer stellte sich zum Beispiel heraus, dass Hassreden gegen Mädchen oft mit Body-Shaming einhergehen (z. B. „hässlich, fett, Wal, ekelhaft“) oder mit Beleidigungen im Zusammenhang mit der sexuellen Selbstbestimmung (Slut-Shaming oder Rache-Pornos). Es zeigte sich, dass auch Jungen häufig Opfer von Geschlechterstereotypen sind, die beispielsweise männliche Homosexualität stigmatisieren (z. B. „ein echter Mann ist heterosexuell“) und/oder körperliche Merkmale, die als wenig männlich gelten (z. B. die Bedeutung von Muskeln oder eines fitten Körpers). Darüber hinaus wird die männliche Sexualität oft als aggressiver angesehen als die weibliche: Solche Stereotype verstärken Geschlechterrollen, die zu einer Weiterverbreitung von toxischer Männlichkeit führt, die sowohl Jungen als auch Mädchen schadet. Die Beleidigungen und die oben genannten Beispiele spiegeln ein starkes Machtgefälle zwischen Männern und Frauen, das auch durch das stereotype Bild des starken Jungen/Mannes, der Muskeln zeigt und keine Schwächen hat, sowie negative Kommentare in Bezug auf das Aussehen oder die sexuelle

4  
<https://rm.coe.int/16806f9b35>  
(Abgerufen am 13.10.2022)

Orientierung, Menschen aus der LGBTQI+ Gemeinschaft betrifft. Die Einbeziehung von Teenagern in Workshop-Aktivitäten hilft ihnen, über diese Themen auch spielerisch zu kommunizieren. Dies ist ein Weg zur Prävention von geschlechtsspezifischer Gewalt und zur Förderung des Respekts vor Unterschieden. Sie kann auch als wesentlicher Teil einer umfassenderen Bildungsstrategie betrachtet werden, die darauf abzielt, Emotionen anzusprechen und Empathie zu fördern.

**Im Kartenspiel „Strategisch reagieren“** werden die Themen Hassrede und geschlechtsspezifische Gewalt angesprochen. Das Spiel schafft einen **sicheren Raum**, in dem junge Menschen mit Spaß partizipieren. Viele Teile des Spiels sind mit der Gefühls- und Beziehungswelt verbunden und ermöglichen, in einem geschützten Rahmen über wichtige Themen diskutieren zu können. Das Spiel wurde mit mehreren Gruppen von Jugendlichen getestet: Von dem ursprünglichen Entwurf bis zu dieser Version des Spiels gab es also Überarbeitungen, die eine solche pädagogische Arbeit mit sich bringt.

Hassrede ist ein komplexes Phänomen, insbesondere im Hinblick auf die Geschlechterdynamik in einem Alter, in dem junge Menschen ihre sexuelle und geschlechtliche Identität festigen und sozialisieren, ohne dass sie schon wissen, was diese Komplexität mit sich bringt. Sie befinden sich ständig in einem Informations- und Kommunikationsfluss im Zusammenhang mit der Nutzung der sozialen Medien, der sie manchmal verwirrt und desorientiert, manchmal aber auch in starre Muster zwingt und ein anderes Mal vielleicht abweichende Gedanken gewaltsam zurückweist.

Das Experimentieren mit dem Spiel ermöglichte es uns, einen sicheren Raum zu schaffen für den **Austausch von Erfahrungen, Meinungen, Strategien und Emotionen der Schüler\*innen**. Es ermöglichte uns, mit den Schüler\*innen über schwierige und hochaktuelle Fragen zu diskutieren, gemeinsam Lösungen und mögliche Strategien zu erforschen und auszuprobieren. Wir glauben, dass es interessanter ist, **gemeinsam mit den Schüler\*innen zu diesem Thema zu arbeiten**, Fragen zu stellen und Situationen zu konstruieren, die Aktivierung und Neugierde wecken können, so dass die Schüler\*innen sich einbezogen fühlen, anstatt ihnen sofort Antworten zu geben, die der Klasse die Möglichkeit nehmen würden, diese gemeinsam zu entdecken. Die bei der Entwicklung des Spiels gewählte Methodik sowie die damit verbundenen Unterrichtsaktivitäten zielen darauf ab, das Denken der Teilnehmer\*innen anzuregen, es positiv

zu aktivieren, und sie das Problem am eigenen Leib erleben zu lassen, indem sie es mit ihren konkreten Erfahrungen verknüpfen. Die Aufforderung bei der Verwendung des Spiels und des Toolkits besteht darin, den gleichen offenen, proaktiven und nicht wertenden Ansatz für die Arbeit mit Schüler\*innen zu verwenden. Trotz der Tatsache, dass Hassreden unter Teenagern meist online stattfinden, haben wir uns entschieden, diesen Weg mit einem Kartenspiel zu beginnen. Die Entscheidung, mit einem **analogen Werkzeug** zu arbeiten entspricht dem Bewusstsein, dass die Dynamik des Hasses, der online verbreitet wird, ihre Wurzeln auf der sozialen und realen Ebene hat. Sie entsteht außerhalb des Netzes und auf dieser Ebene wollen wir dazu beitragen, dass sich die Jugendlichen einander besser verstehen lernen. Die analoge Arbeit **verlangsamt das Geschehen**, das oft zu schnell auf den Bildschirmen abläuft und gibt die Möglichkeit, in der Situation zu bleiben, sie aus einem anderen Blickwinkel zu "spielen" und neue Lösungen zu erkunden. Es ist sinnvoll, dass in der Beziehung zu Erzieher\*innen, Lehrkräften, Eltern und Erwachsenen im Allgemeinen dieses Thema Raum und Zeit zum Nachdenken finden kann.

Das Kartenspiel wird von einem **digitalen Urban Game** begleitet, das einige der auf den Karten dargestellten Situationen in einer App wiedergeben wird. Dadurch eröffnen sich neue Wege der Arbeit und Reflexion mit den Kindern. **Das Spiel hilft dabei, über das nachzudenken, was täglich in den Medien passiert** und hilft einen bewussteren Umgang im Alltag zu finden.

Das sind Prozesse zum Erwerb von Medienkompetenz: *„Die Medienkompetenz – d.h. sämtliche technischen, kognitiven, sozialen, staatsbürgerlichen und kreativen Fähigkeiten, die uns den Zugang sowohl zu den traditionellen und als auch zu den neuen Medien und den kritischen Umgang und die Interaktion mit ihnen ermöglichen – gewinnt zunehmend an Bedeutung. Sie geht Hand in Hand mit einer aktiven Teilnahme am demokratischen Leben, mit Bürgersinn und mit der Fähigkeit, sich eigenständig und kritisch ein Urteil zu bilden und die eigenen Handlungen zu reflektieren, und kann daher die Widerstandsfähigkeit junger Menschen gegen extremistisches Gedankengut und Desinformation stärken.“* (Definition aus den Schlussfolgerungen des Rates zur Entwicklung von Medienkompetenz und kritischem Denken durch allgemeine und berufliche Bildung, *angenommen am 30. Mai 2016.*<sup>5)</sup>

5  
<https://www.consilium.europa.eu/de/press/press-releases/2016/05/30/eycs-conclusions-developing-media-literacy/>  
(Abgerufen am 13.10.2022)

Der Einsatz von „**Strategisch reagieren**“ erleichtert die **Erkundung der Gefühlswelt junger Menschen**, insbesondere im Zusammenhang mit Situationen des Hasses, denen sie begegnen, aber auch mit den Mechanismen der Freundschaft, der Empathie und des Schutzes. Wir denken, dass dies eine grundlegende Ebene der Arbeit ist, um eine wirksame Antwort auf den Hass zu geben, der innerhalb und außerhalb des Netzes zirkuliert. Eine Möglichkeit, die viele junge Menschen für sich beanspruchen können, um das Wachstum zu freien und bewussten Menschen anzustreben, die in der Lage sind, Gefühle zu verbalisieren und ein breites emotionales Vokabular zu verwenden. Da das Projekt und seine Instrumente wie das Spiel „Strategisch reagieren“ auf das emotionale Wohlbefinden der Jugendlichen abzielen, könnten diese auch ihre Eltern einbeziehen, da sie wichtige Erziehungspersonen sind. Das Projekt kann den Familien der beteiligten Teenager vorgestellt werden (zum Beispiel) durch die Weitergabe von Informationsmaterial oder während einer Veranstaltung. Die Unterstützung von Schulleitungen kann nützlich und wichtig sein, um das Projekt offiziell in das pädagogische Angebot der Schulen aufzunehmen. Die Schaffung und Umsetzung eines Bildungsnetzwerks aus verschiedenen Interessengruppen wie Familien, Lehrkräfte und Schüler\*innen kann eine wichtige Gelegenheit sein, nicht nur geschlechtsspezifischen (Online-)Hassreden und Diskriminierung entgegenzutreten, sondern auch eine integrative Beziehung und Kommunikation zu fördern.

## ***Strategisch reagieren: Das Kartenspiel***

Das Kartenspiel „Strategisch reagieren“ ist für den Kampf gegen geschlechtsspezifische Gewalt und Hassrede und für Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren konzipiert. Es beinhaltet verschiedene Charaktere, die Teenager mit unterschiedlichen Profilen und Eigenschaften darstellen. Die Charaktere erhalten negative Kommentare oder Beleidigungen auf der Grundlage von Geschlechterstereotypen und Vorurteilen, z. B. aufgrund ihres Aussehens, ihrer tatsächlichen oder vermuteten sexuellen Orientierung oder einem bestimmten Verhalten. Die Kommentare und Beleidigungen haben einen stark klischeehaften und sexistischen Inhalt. Die Spieler\*innen werden aufgefordert, die Situation zu verstehen und über die Stereotype zu reflektieren, sich in das Opfer der Hassrede einzufühlen, seine Emotionen zu erkunden und den Charakteren zu helfen, mit der Situation umzugehen und mit Sprache auf die verbale Gewalt zu reagieren. Das Spiel hilft den Jugendlichen, die **verschiedenen Formen von sexistischer Hassrede zu erkennen und darüber nachzudenken, wie Geschlechterstereotypen und Vorurteile eine grundlegende Rolle bei der Konstruktion der Sprache, die sie beschreibt, eine Rolle spielen**. Das Spiel stimuliert auch die **Aktivierung von Strategien, um auf die Hate Speech zu reagieren**, indem man das Bewusstsein für sich selbst, für andere Menschen und deren Gefühle schärft. Es bietet die Möglichkeit, sich in die Lage derjenigen zu versetzen, die von Hassreden betroffen sind. Dadurch erleichtert das Spiel den **Prozess der Empathie und der gegenseitigen Unterstützung**, der grundlegend sein kann, um aus solch einer Situation auszuweichen. Das Spielen dieser Themen hilft dabei, die **Schwierigkeiten zu testen, denen die Jugendlichen in der Realität begegnen, und bietet einen Raum zum Austausch**. Es zielt darauf ab, verfestigte Wahrnehmungen zu dekonstruieren und die unerkannte Gewalt zu erkennen, die damit verbunden sein kann.

## ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, **die beste Strategie zu finden, um die Figur zu unterstützen, die Opfer von geschlechtsbezogener Hassrede ist, und Einfühlungsvermögen unter Gleichaltrigen zu fördern.** Dadurch hat das Spiel nur Sieger\*innen.

Wenn man möchte, kann man optional noch Punkte verteilen. Dabei wird das Spiel von dem Team gewonnen, das mehr Punkte sammelt, indem es die Gefühle des Opfers versteht und wirksame Strategien zur Bekämpfung von Hassrede entwickelt.



### Videos zum Spiel

Kurze Videoclips und Dokumentationen: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbKDUB75m5NqYTqFm1vR6O10ZOiGzKWdr>  
 Link verkürzt: <https://kurzelinks.de/ogruw>



### Spielregeln kurz erklärt

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_qZwKwsMf5Q&list=PLbKDUB75m5NqYTqFm1vR6O10ZOiGzKWdr&index=10](https://www.youtube.com/watch?v=_qZwKwsMf5Q&list=PLbKDUB75m5NqYTqFm1vR6O10ZOiGzKWdr&index=10)  
 Link verkürzt: <https://kurzelinks.de/2cz8>

## SPIELINHALTE

### Charakterkarten

1 Satz mit 12 Karten





**Situationskarten**

1 Satz mit 11 Karten

DU ERLEBST GENDERDISKRIMINIERUNG AUFGRUND DEINER ANGEBLICHEN UNSPORTLICHKEIT  
Ein Mädchen, das Fußball spielt? Bist du sicher, dass du das kannst? Jungs sind da eh besser!  
ODER  
Du spielst Fußball? Du bist doch ein totaler Soßbiel! Ich kenne Mädchen, die es besser könnten!

MAN UNTERSTELLT, DASS DU DEINEN CHARME EINSETZT, UM BESSERE NOTEN ZU BEKOMMEN  
Hast du dich wieder an den Lehrer rangemacht? Klar hast du mit solchen großen Augen eine gute Mathe-Note!

DU WIRST ANGESEHEN ALS NUR SCHÖN UND NICHT INTELLIGENT  
Kannst du überhaupt richtig lesen? Hier wissen's alle. Das Einzige, was du kannst, ist hübsch aussehen.

DEIN AUSSEHEN WIRD VERSPOTTET, WEIL ES EINEM GENDER-STEREOTYP NICHT ENTSPRICHT  
Schaust du überhaupt mal in den Spiegel? Du siehst ja wirklich aus wie ein Junge!  
ODER  
Wieviel Zeit verbringst du vor dem Spiegel? Du siehst wirklich sehr mädchenhaft aus.

DU BEKOMMST KOMPLIMENTE UND ANZÜGLICH-VERSTÖRENDE ANGEBOTE  
Du machst mich verrückt! Ich weiß, wo du wohnst. Ich komme dich bald besuchen.

EIN VIDEO, DAS DICH ZEIGT, WIRD OHNE DEIN EINVERSTÄNDNIS VERBREITET  
Ich habe ein Video von dir in der Umkleidekabine gemacht! Ich habe es mit allen geteilt! Du bist so eine Schlampe!

DEIN KLEIDUNGSSTIL WIRD BEURTEILT  
Jetzt komm, findest du das wirklich angemessen, wie du angezogen bist?

STÄNDIG HÖRST DU HERABLASSENDE ERKLÄRUNGEN: MAN NIMMT AUTOMATISCH AN, DASS DU NICHTS KANNST  
Ich verstehe, dass es dir schwer fällt... Schau mal, drücke einfach hier drauf, und drehe.

VON DEINEM AUSSEHEN SCHLIESST MAN AUF DEINE SEXUELLE ORIENTIERUNG  
Schau mal wie die aussieht. Wie ein Junge! Die kann ja nur lesbisch sein!  
ODER  
Schau den an, der sieht aus wie ein Mädchen! Der ist schwul!

DEIN AUSSEHEN WIRD HERANGEZOGEN, UM DEINE PERSÖNLICHEN ENTSCHEIDUNGEN ZU KRITISIEREN  
Du willst Cheerleader werden? Machst du Witze? Wer soll dich denn in die Luft heben?  
ODER  
Du träumst davon, Fußballer zu werden? Ernsthaft? Die machen dich in 5 Minuten fertig.

DEIN AUSSEHEN WIRD BEURTEILT – DU GILTST ALS HÄSSLICH UND UNPOPULÄR  
Schau in den Spiegel. Weißt du, wie du aussiehst? An deiner Stelle würde ich in der Bibliothek bleiben.



**Strategiekarten**

2 gleiche Sätze mit je 14 Karten

**DER SPIEGEL**  
Antworte mit einer Gegenfrage  
Emotion: ●●

**DAS SCHILF**  
Bleib still und antworte nicht  
Emotion: ●●

**DIE ROSE OHNE DORN**  
Antworte mit einem unerwarteten Kompliment  
Emotion: ●●●

**DER GURU**  
Wandle die miese Bemerkung in einen Vorteil um  
Emotion: ●●●

**DIE ANGST**  
Sprich über den Angriff, der Angst macht – vielleicht steckt beim Anderen auch eine Angst dahinter?  
Gefühl: ●●●

**DER AAL**  
Ändere schnell das Thema  
Gefühl: ●●●

**DIE UNTERSTÜTZUNG**  
Gehe nicht in die Auseinandersetzung, hole lieber Hilfe/Rat  
Gefühl: ●●●

**DER SAMURAI**  
Antworte mit einem Haiku, Gedicht oder mit einem Sprichwort  
Gefühl: ●●●

**DIE SPURENSUCHE**  
Finde heraus, was diese Angriffe ausgelöst hat  
Gefühl: ●●●

**DIE COMEDYNUMMER**  
Reagiere mit einem Witz oder einer Anekdote  
Gefühl: ●●●

**DIE IRONIE**  
Antworte ernst, aber mit Humor und ohne Verletzung, indem du das Gegenteil von deiner Meinung sagst  
Gefühl: ●●●

**DAS ECHO**  
Greife ein Wort aus der Bemerkung auf und spreche es nach, als ob du es nicht verstanden hast  
Gefühl: ●●●

**DIE FREUNDSCHAFT**  
Versuche einen Mittelweg zu finden, lass die andere Meinung erstmal stehen: „Was du nicht sagst!“  
Gefühl: ●●●

**DAS GESPRÄCH**  
Rede mit jemandem, dem du vertraust, um deine Gefühle zu verstehen und zu teilen  
Gefühl: ●●●



**Gefühlskarten**

1 Satz mit 16 Karten



Für jeden Kartensatz ist eine zusätzliche leere Karte vorgesehen. Sie kann von der Moderation oder von der Gruppe verwendet werden, um einen neuen Charakter, eine neue Situation, eine neue Strategie oder Gefühl (oder mehr als eines!) zu entwickeln, die besser zu den spezifischen Bedürfnissen passen.

**HINWEIS**

Wenn das Spiel als PDF aus dem Internet geladen wird, ist es wichtig, dass die ausreichende Anzahl an Kartensets ausgedruckt wird.



## ANDERE MATERIALIEN

Zusätzlich zu den Karten ist es sinnvoll, an jedes Team farbige Stifte und Papier zu verteilen sowie eine Plakatwand für Aktivitäten und Diskussionen aufzustellen.

## ERFORDERLICHE ZEIT

Planen Sie etwa 1,5-2 Stunden ein, um das Spiel zu spielen und die verschiedenen Themen mit der Klasse/Gruppe zu diskutieren.

## VORBEREITUNG

Die Klasse/Gruppe wird **in Teams aufgeteilt** (mindestens 3 bis maximal 5 Teams, jedes Team kann 2 bis 6 Teilnehmende haben).

## DURCHFÜHRUNG DES SPIELS

Das Spiel ist in Runden unterteilt und jede Runde besteht aus sechs Phasen:

1. Verteilung der Rollen
2. Vorstellung der Charaktere
3. Einführung in die Situation
4. Wahl der Gefühle
5. Vorschlag für Strategien
6. Auflösung und Punktevergabe

## 1

### ROLLENZUWEISUNG

---

Das Spiel findet reihum statt. In jeder Runde übernehmen die Teams eine andere Rolle, bis alle Teams mindestens einmal alle Rollen ausprobiert haben. Jedes Team bildet einen kleinen Kreis, in dem die Mitglieder untereinander diskutieren können.

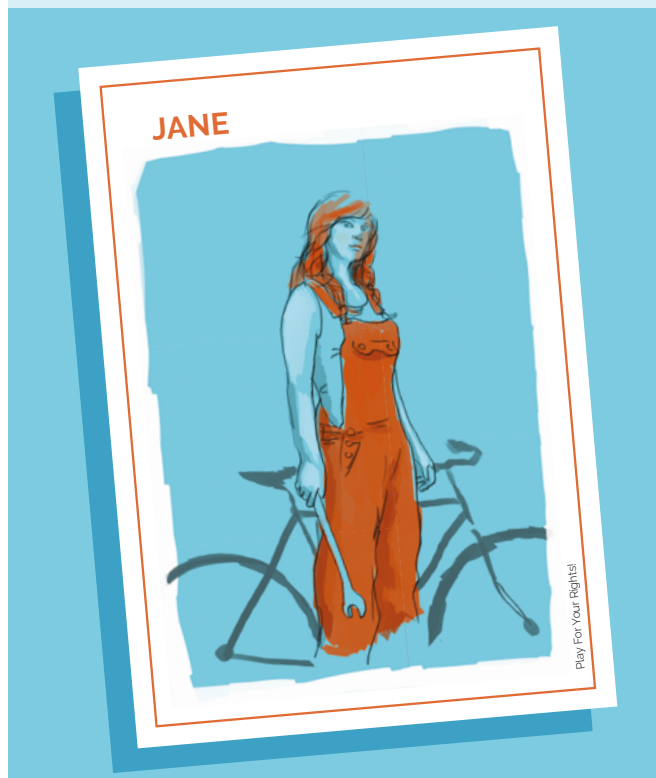
- > Ein Team spielt die **Rolle des Charakters** und benutzt die **Charakterkarten**.
- > Ein anderes Team spielt als **Erzähler\*innen-Team** und verwendet die **Situationskarten**.
- > 1 bis maximal 3 **Verbündeten-Teams**, die jeweils einen Stapel **Strategiekarten** erhalten. Es müssen also mindestens so viele Strategiekartenstapel wie **Verbündeten-Teams** vorhanden sein.
- > Die **Gefühlskarten** werden im Raum für alle sichtbar ausgelegt (z. B. an der Wand befestigt oder auf einem Tisch in der Mitte des Raumes etc.)

## 2 CHARAKTER-EINFÜHRUNG

Das Spiel beginnt. Das **Charakter-Team** wählt eine **Charakterkarte**, zeigt sie den anderen Teams und beschreibt die Person ein wenig.

### Zum Beispiel:

Das **Charakter-Team** zeigt die Karte Jane und erzählt deren Eigenschaften und charakteristische Merkmale wie z. B. Hobbies, Freunde, Familie, Schulkenntnisse, sexuelle Orientierung usw. Ähnlich einem Profil in den sozialen Netzwerken.



### VARIANTE

Alternativ kann das **Charakter-Team** einfach die **Charakterkarte** zeigen, ohne ein Profil der Person zu erläutern. Auf diese Weise kann das **Erzähler\*innen-Team** einen negativen Kommentar auswählen (siehe Phase 3), der nur auf der Grundlage des Aussehens gewählt wird. Lesen Sie mehr auf S. 21 im Absatz "Varianten".

## 3 EINFÜHRUNG IN DIE SITUATION

Das **Erzähler\*innen-Team** hört sich die Geschichte des Charakter-Teams an und wählt eine negative Bemerkung aus dem Stapel der **Situationskarten** aus, von der es glaubt, dass sie den Charakter entsprechend seines Erscheinungsbilds und der vorgestellten Charakterisierung passieren kann.

### Zum Beispiel:

Das Erzähler\*innen-Team denkt, dass Jane gehänselt werden kann, weil sie nicht als weiblich gilt. Die Situation könnte lauten: „Man macht sich über dein Aussehen lustig, weil es nicht deinem Geschlechtsstereotyp entspricht“ mit der Beleidigung: „Verbringst Du jemals eine Minute vor dem Spiegel? Du siehst aus wie ein Junge!“

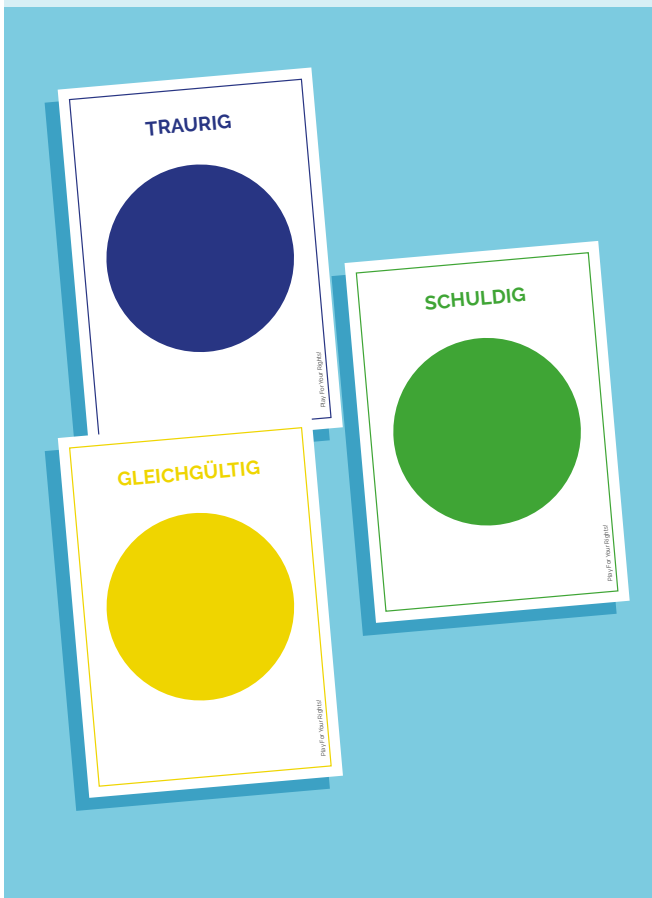


## 4 AUSWAHL DER GEFÜHLE

An diesem Punkt wählt das **Charakter-Team** 1 bis maximal 3 Gefühle aus den **Gefühlskarten**, die mit dieser Beleidigung verbunden sind, und beantwortet damit die Frage: „Wie denkt ihr, dass die Figur sich nach dieser Beleidigung fühlt?“. Dabei achtet es darauf, dass diese Gefühlskarten noch verdeckt liegen und die anderen Teams diese noch nicht zu sehen bekommen.

### Zum Beispiel:

Das Charakter-Team denkt, nach dieser Beleidigung könnte Jane Traurigkeit empfinden, Schuldgefühle oder Gleichgültigkeit.



## 5 VORSCHLÄGE FÜR STRATEGIEN

Während das **Charakter-Team** ein Gefühl auswählt, analysiert jedes der **Verbündeten-Teams** die Situation und versucht auch zu verstehen, wie sich der beleidigte Charakter fühlt, indem es sich die **Gefühlskarten** ansieht. Jedes **Verbündeten-Team** entscheidet sich nun für maximal drei Gefühle, die ihrer Meinung nach mit der Situation übereinstimmen. Danach wählt jedes **Verbündeten-Team** eine **Strategiekarte** aus, die ein oder zwei der gewählten Gefühle enthält (farbige Punkte am unteren Rand der Karte). Ausgehend von der gewählten **Strategiekarte** entwickelt jedes **Verbündeten-Team** einen Satz, den die angegriffene Person benutzen kann, um aus der unangenehmen Situation herauszukommen bzw. sich zu befreien. Jedes Team muss die Wahl der Strategie begründen.

**Zum Beispiel:**

Das **Verbündeten-Team** Nummer 1 glaubt, dass Jane wütend sein kann, also wählt es eine Strategie, die durch den roten Punkt markiert ist (die Farbe der Emotionen-Karte "Wut" ist rot), z. B.: "Die Rose ohne Dornen". Die Aufforderung auf der Karte lautet: „Antworte mit einem unerwarteten Kompliment“. Das Team denkt sich einen Satz aus, der Jane helfen kann, auf gewalttätige Sprache zu antworten und sich zu schützen. Der Satz könnte lauten: „Du dagegen musst dich heute im Spiegel betrachtet haben! Du siehst toll aus!!“



*Schau dich heute im Spiegel an - du siehst großartig aus!*

Das **Verbündeten-Team** Nummer 2 glaubt, dass Jane sich geschmeichelt fühlen kann (gelber Farbpunkt) und wählt eine Strategiekarte, die einen gelben Punkt enthält, zum Beispiel "Der Guru", der vorschlägt: „Mobbing-Kommentar in Stärke umwandeln“. Ein Beispiel für eine Antwort könnte dann sein: „Du hast Recht, ich mag meinen Stil so sehr!“



*Du hast recht, ich mag meinen Stil sehr!*

Das **Verbündeten-Team** 3 glaubt, dass Jane sich peinlich berührt fühlen könnte (grüner Farbpunkt) und verwirrt (roter Farbpunkt), also wählt es "Der Aal", der sagt: „Wechsle schnell das Thema des Gesprächs“.

Der Satz könnte dann lauten: „Mir ist aufgefallen, dass du dein Fahrrad nicht mehr benutzt... Brauchst du Hilfe, um es zu reparieren?“



*Mir ist aufgefallen, dass du dein Fahrrad nicht mehr benutzt... Brauchst du Hilfe?*

## 6

## LÖSUNG DES PROBLEMS UND AUFTEILUNG DER PUNKTE

Nachdem alle **Verbündeten-Teams** ihre Strategien vorgestellt und die Gründe erläutert haben, zeigt das **Charakter-Team** die Gefühle, die es für ihre Figur in der Situation gewählt hat, und erklärt die Auswahl. Dann wählt das **Charakter-Team** aus, welche der Strategien, die von den **Verbündeten-Teams** vorgestellt wurden, am sinnvollsten und hilfreichsten für den Charakter ist, um die Situation zu meistern.

**VARIANTE**

Wenn das Profil des Charakters nicht in Phase 2 (Charaktervorstellung) erläutert wurde, kann das **Charakter-Team** das jetzt tun: Dies kann dazu führen, dass eine Nichtübereinstimmung zwischen den Erwartungen der verschiedenen Teams über die Eigenschaften der Charaktere hervortritt. Die Situation kann eine gute Grundlage für eine Diskussion sein. Sie zeigt, wie oft unser Bild von einer anderen Person nur auf deren Aussehen basiert.

**PUNKTEVERGABE**

Da das Ziel des Spiels darin besteht, die effektivste Strategie zu finden, um aus einer Angriffssituation herauszukommen, kann man mit einer Punktevergabe diesen Aspekt noch gesondert belohnen. Dabei wird auch berücksichtigt, ob ein Prozess der Empathie entwickelt wurde: Punkte werden auch vergeben, wenn es eine Übereinstimmung gibt zwischen den vom **Charakter-Team** erdachten Gefühlen und von den anderen Teams ausgewählten Strategien.

**Die Punkte werden wie folgt vergeben:**

- 3 Punkte werden an das **Verbündeten-Team** vergeben, das die effektivste Strategie entwickelt hat, die dann vom **Charakter-Team** ausgewählt wurde.
- 2 Punkte erhält das **Verbündeten-Team**, das nicht die beste Strategie gewählt hat, aber dennoch die Gefühle des Charakters getroffen hat.
- Das **Charakter-Team** erhält 1 Punkt für jedes Team, das mindestens 1 Gefühl erraten hat.
- Das **Erzähler\*innen-Team** erhält keine Punkte für diese Runde.

Die erste Spielrunde ist nun beendet und eine neue Runde kann ab Phase 1 (Rollenverteilung) starten. Die Rollen der Teams ändern sich nun. Wenn alle Teams mindestens einmal alle Rollen gespielt haben, können die Punkte gezählt werden.

## DISKUSSION

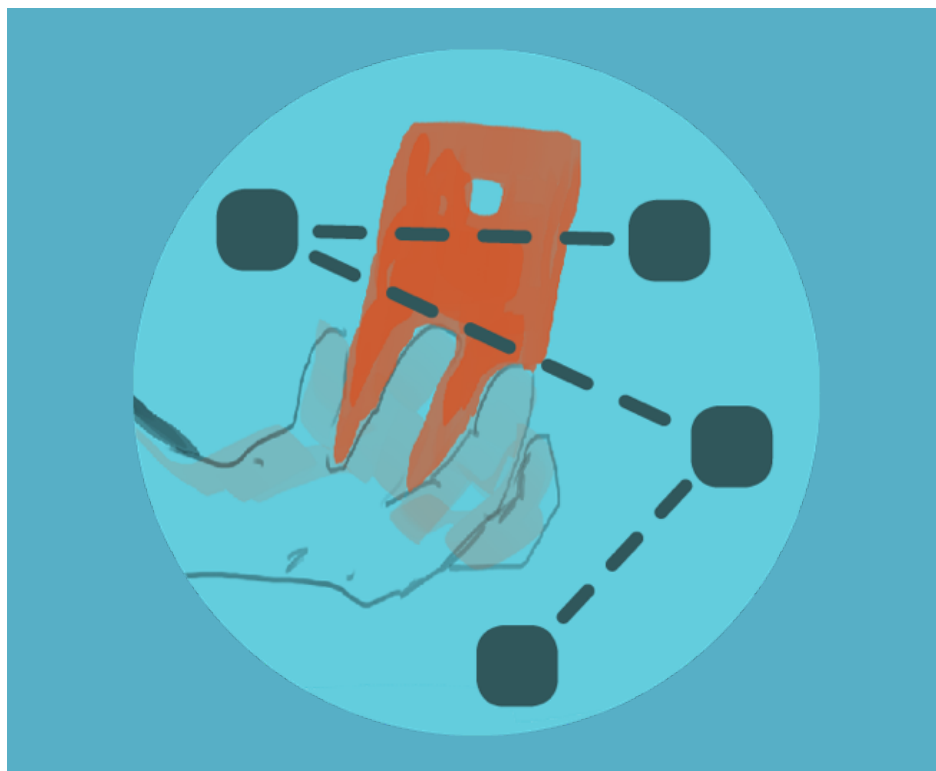
**Am Ende jeder Runde** ist es wichtig, sich Zeit für eine gemeinsame Reflexion zu nehmen, um die Diskussion in der Gruppe über das Geschehene anzuregen: Von den Stereotypen und Vorurteilen, die mit jeder Figur verbunden sind, bis zu den einzelnen Situationen im Spiel. Während des Spiels muss es einen Grund geben für die Wahl einer bestimmten Karte und dies bietet bereits viele Ansatzpunkte für die Diskussion. Es ist wichtig, mit den Schüler\*innen darüber nachzudenken, wie diese Dynamiken in ihrem Alltag vorhanden sind. Die Erprobung des Spiels in der Praxis brachte einige Schlüsselthemen hervor, die während der Unterrichtsaktivität und der Diskussion zu berücksichtigen sind, insbesondere:

- **Die Auswahl der Gefühle:** Es ist wichtig, den Schüler\*innen zu verdeutlichen, dass es keine "richtigen" oder "falschen" Gefühle gibt, sondern alle Gefühle, die von den Schüler\*innen beschrieben werden, wertvoll und respektabel sind. Die Gefühle, die das Spiel enthält, sind sicherlich ähnlich im Vergleich zur Gefühlswelt der Jugendlichen: Das Ziel der Aktivität ist es nicht, erschöpfend zu sein, sondern die Reflexion und Aktivierung eines empathischen Prozesses gegenüber denjenigen, die unter einer Form von Gewalt leiden. Außerdem wird die Assoziation von bestimmten Gefühlen mit bestimmten Strategien sowie die Regel der Auswahl von maximal drei Gefühlen nicht immer der Realität entsprechen. Sie sind aber zweckdienlich für den Spielablauf. Im realen Leben kann eine Mischung von Gefühlen gleichzeitig auftreten und es ist wichtig, diesen Aspekt mit den Schüler\*innen zu besprechen.
- Manchmal ist es für die Jugendlichen einfach, sich eine Situation vorzustellen und eine mögliche Strategie vorzuschlagen, aber es kann schwierig sein, **den dazugehörigen Satz zu formulieren:** Das Spiel fördert das Bewusstsein für die Dynamik hinter Hassreden und die Entwicklung eines proaktiven Verhaltens gegen Hassrede, das trainiert werden muss. Aus diesem Grund ist es wichtig, zum Formulieren eines Satzes oder einer Reaktion zu ermutigen, auch wenn dies anfangs schwierig erscheint. Als Hilfsmittel dienen leere Blätter, um die Formulierungen zu notieren und vorzulesen.
- **Hassreden unter Gleichaltrigen werden oft mit "Witzen" verbunden.** „Ich habe nur Spaß gemacht“ ist ein sehr häufiger Satz den Hater verwenden, um ihre Position zu verteidigen. Es ist wichtig, mit den Schüler\*innen ihre Wahrnehmung über die feine Grenze zwischen einem Scherz und einer Beleidigung zu diskutieren und den Austausch von Meinungen und Standpunkten zu fördern: In diesem Fall mit der Arbeit an konkreten Beispielen kann gezeigt werden, wie störend oder aggressiv eine als Scherz gemeinte Äußerung sein kann.

## EINIGE PRAKTISCHE HINWEISE FÜR DIE DURCHFÜHRUNG DES SPIELS

- Während **der Phase 2 – Charakter-Einführung**, wird das Charakter-Team einige Zeit benötigen, um das Profil der ausgewählten Figur zu erarbeiten, z. B. für die Erstellung eines fiktiven Instagram-Profiles. Um die anderen Teams zu beschäftigen, ist es möglich, sie aufzufordern, bereits auch **eine Figur zu wählen und ein Profil zu erstellen, das sie für die für die folgenden Spielrunden nutzen möchten**. Natürlich ist es notwendig, dass diese vor dem Rest der Gruppe verborgen bleibt, bis jedes Team als Charakter-Team an der Reihe ist.
- Sie können Ausdrücke vorbereiten mit der jeweiligen Rolle (Charakter, Erzähler\*innen, Verbündete), die in jeder Runde herumgereicht werden können.
- Achten Sie auf die Zeit. Diskussionen sind wichtig, aber damit der Rhythmus des Spiels nicht zu sehr beeinträchtigt wird, empfehlen wir Gruppendiskussionen von maximal 5 Minuten zum Finden einer richtigen Strategie.
- Wenn die Verbündeten-Teams die Strategie diskutieren und zur gleichen Zeit das Charakter-Team die Gefühlswelt diskutiert, fragen Sie das Erzähler\*innen-Team nach dem Grund, diese Beleidigung gewählt zu haben. Fragen Sie nach, wie es sich dabei fühlt, warum es jemanden beleidigen würde usw. Die Antwort kann ein guter Anhaltspunkt für die anschließende Diskussion sein.





## DIE APP PLAY4



**Android:** <https://kurzelinks.de/Googlestore-Play4>  
Weitere Infos unter [www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com)



**iOS:** <https://kurzelinks.de/Applestore-Play4>  
Weitere Infos unter [www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com)

In der **App Play4** (Centro Zaffria) können die Jugendlichen die Rollen von Mary, Zack oder Betty übernehmen und ihre Geschichten entdecken. Dabei zielt die App ebenso wie das Kartenspiel darauf ab, geschlechtsbezogene Hassrede zu bekämpfen, die ihren Ursprung in Vorurteilen und geschlechtsbasierter Diskriminierung hat.

Nach dem Runterladen der App kann mit Hilfe der ausgedruckten **QR-Codes** direkt gestartet werden. Diese lassen sich auch anpassen unter:

[www.studiobliquo.com/play4\\_create/](http://www.studiobliquo.com/play4_create/)





**Start:** Zeigen Sie den Spielenden diesen QR-Code, um das Spiel zu starten.



**Skatepark:** Platzieren Sie diesen QR-Code dort, wo Sie die Aktionen zum Skatepark durchführen möchten.



**Kosmetikstudio:** Platzieren Sie diesen QR-Code dort, wo Sie die Aktionen zum Kosmetikstudio durchführen möchten.



**Comicläden:** Platzieren Sie diesen QR-Code dort, wo Sie die Aktionen zum Comicläden durchführen möchten.



**Fitnesscenter:** Platzieren Sie diesen QR-Code dort, wo Sie die Aktionen zum Fitnesscenter durchführen möchten.



**Finales Quiz:** Platzieren Sie diesen QR-Code am Ende des Spiels, damit die Spielenden mit dem finalen Quiz beginnen können.



# Didaktische Einheiten zu Stereotypen, geschlechtsspezifischer Diskriminierung und Hate Speech

## METHODEN

In diesem Abschnitt werden einige didaktische Aktivitäten vorgestellt, die dazu dienen, einen Reflexions- und Analyseprozess ergänzend zum Kartenspiel anzuregen und zu fördern. Die behandelten Themen betreffen Stereotype, Vorurteile und geschlechtsspezifische Diskriminierung sowie Gewalt, die daraus folgt. Diese Methoden sind besonders nützlich für Gruppen und Klassen, die sich noch nie mit diesen Themen beschäftigt haben oder die zusätzliche Gelegenheit zur Vertiefung und Reflexion nutzen wollen. Jede Methode dauert etwa zwei Stunden. Wenn Sie alle Einheiten durchführen möchten, sollten sie einen geplanten Ablauf von 3-4 Treffen zu je etwa zwei Stunden planen und die einzelnen Einheiten mit **„Eisbrechern“** einleiten, um von Anfang an eine gute Beziehung zu den Teilnehmenden aufzubauen. Die als **„Eisbrecher“** bezeichneten Methoden sind sehr nützlich für einen spielerischen Einstieg. Sie ermöglichen es, den Dialog zwischen den Teilnehmenden zu eröffnen und dynamische Beziehungen des gegenseitigen Zuhörens aufzubauen. Dies schafft ein Gefühl des Zusammenhalts und der Zugehörigkeit zur Gruppe und erleichtert das Bündnis zwischen denen, die moderieren, und denen, die teilnehmen. Es erleichtert Schüler\*innen sich einzubringen, wenn alle zu Wort kommen dürfen, während sichergestellt ist, dass alle anderen auch zuhören. Jede Einheit in diesem Kapitel wird mit einem **„Eisbrecher“** verbunden.

Wie oben bereits angedeutet, sollten Erwachsene, die mit Jugendlichen arbeiten, sich selbst als Moderatoren betrachten: Als eine Person, die den Teilnehmenden hilft zu entdecken, was sie bereits wissen, die sie ermutigt, mehr zu lernen und ihnen hilft, ihr eigenes Potenzial auszukundschaften. Moderation bedeutet, ein Umfeld zu schaffen, in dem Menschen gerne und gut lernen, Erfahrungen machen, erforschen und wachsen. Es ist ein Prozess des Teilens, bei dem man sowohl gibt als auch empfängt: Es ist nicht eine Person oder ein\*e Expert\*in, der\*die Wissen weitergibt. Für die Durchführung der Aktivitäten braucht es Fähigkeiten, die durch Ausbildung und Erfahrung erworben werden können. Für die Lehrenden, die Trainingsgruppen leiten – insbesondere mit jungen Menschen

wie Schüler\*innen – kann es auch wichtig sein, die eigenen Werte und Erfahrungen in Bezug auf Geschlechtsidentität, sexuelle Orientierung, intime Beziehungen im Allgemeinen und im Leben der Jugendlichen zu reflektieren. Das Spielen von Spielen mit Schüler\*innen – d.h. interaktive pädagogische Aktivitäten – kann eine Gelegenheit sein, an einer anregenden Lernerfahrung teilzunehmen. Bevor Sie das Spiel und die Methoden zu Stereotypen, Geschlechter-Diskriminierung und Hate Speech in didaktischen Einheiten einsetzen, empfehlen wir,, es mit einer Gruppe von Lehrkräften zu spielen und zu testen: Dies ist eine gute Möglichkeit Selbstreflexion, Austausch von Visionen und Zielen unter den Lehrkräften und die von diesen Instrumenten aufgeworfenen Fragen zu verstehen.

Für die Durchführung der Methoden und des Spiels braucht es Zeit, um genügend Raum für die abschließende Diskussion zu bieten. Jede\*r sollte jedoch die Möglichkeit haben, gehört zu werden und sich zu beteiligen. **Niemand sollte sich gezwungen fühlen, etwas zu sagen, wenn er\*sie sich nicht bereit dazu fühlt.** Es ist wichtig, dass die Arbeitsaufträge klar sind und die Atmosphäre einladend ist. Während der Diskussion können Fragen gestellt werden, die sich darauf beziehen, was während der Methode passiert ist und wie sich die Personen gefühlt haben; was sie gelernt haben und wie sie weiter lernen und das Gelernte anwenden können. Wenn diskriminierendes Verhalten innerhalb der Klasse auftritt (während der Einheiten oder in anderen Momenten), sollte man sich damit auseinandersetzen und damit umgehen unter Einbeziehung aller Beteiligten: Jugendliche, Lehrkräfte und möglicherweise Familien. Es ist wichtig, sich Zeit für Diskussionen mit den Schüler\*innen zu nehmen, um Reflexion und Konfliktlösung voran zu treiben. Wenn besonders schwierige Situationen oder Fälle während der Durchführung sichtbar werden, können sich die Lehrkräfte auch an die Opferschutzverbände oder Anti-Gewalt-Zentren in ihrer Region wenden.

Neben der Aufarbeitung heikler Themen und Erfahrungen ist das Spiel dazu gedacht, Bildungsnetzwerke zu schaffen und umzusetzen, die sowohl Jugendliche als auch Erwachsene einbeziehen. Zur Vertiefung der Themen, die in den Aktivitäten angesprochen werden, kann die Spielleitung auf das **Glossar** (S. 49/50) verweisen, in dem die Einträge gemeinsam mit der Gruppe/Klasse gelesen und kommentiert werden können. Die Methoden können in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden, um schrittweise die im Projekt angesprochenen Themen zu vertiefen.

Die Einheiten sind:

- **Die Marskolonie**, eingeführt durch den Eisbrecher „Präsentation mit einer Lüge“, bezieht sich als Methode auf die Themen Geschlechterstereotypen, Vorurteile und Diskriminierung, Hassrede.
- **Hassrede in Nachrichten**, eingeführt durch den Eisbrecher „Was mag ich/was mag ich nicht an meinem Geschlecht?“, hat den Schwerpunkt auf den Themen Geschlechterstereotypen und geschlechtsspezifische Gewalt.
- Freude, Angst, Überraschung - **Collage „Meine Gefühle“**, eingeleitet durch den Eisbrecher „Kennenlernen der Skala“, hat den Schwerpunkt auf den Themen Stereotype, Hassreden, Medienerziehung.
- **Wie weit würdest du gehen?**, eingeleitet durch den Eisbrecher „Rechts – Links: Veränderte Wahrnehmung“, hat den Schwerpunkt auf den Themen Gewalt unter Jugendlichen, geschlechtsbezogene Gewalt.
- **Was ich mag und was ich nicht mag**: Einführung durch den Eisbrecher „Dies ist kein Löffel“, konzentriert sich auf Geschlechterstereotypen, Geschlechterrollen und soziale Normen.

## METHODE #1

### Die Marskolonie<sup>6</sup>

---

#### THEMEN

Geschlechterstereotypen, Vorurteile und Diskriminierung, Hate Speech.  
Siehe Glossar (S. 49/50)

#### EISBRECHER

##### Präsentation mit einer Lüge

Die Jugendlichen stehen im Kreis und stellen sich vor, indem sie zwei Wahrheiten und eine Lüge erzählen. Die anderen müssen herausfinden, welches die Lüge ist unter den drei Dingen, die gesagt wurden.

Mögliche Leitfragen für die Diskussion:

- Wie haben sie die Lüge der anderen Teilnehmenden erkannt?
- Haben nonverbale Signale wie Gestik und Mimik geholfen, um die Lüge zu erkennen?
- Was im Besonderen?
- Welche Elemente wollten sie verwenden um die Lügen zu erkennen?
- Hilft es, die Person zu kennen, um Wahrheit von Lüge zu unterscheiden?

Abschließend kann man sich fragen, ob wir – insbesondere zwischen Menschen, die sich nicht kennen, einander nur nach dem äußeren Erscheinungsbild und einigen Klischees einschätzen. Dies bietet die Gelegenheit, ohne zu sehr ins Detail zu gehen, Raum zu lassen für das Thema Stereotype. Stereotype sind in der Tat ein angeborener und weit verbreiteter Mechanismus zum Verstehen und Beurteilen, dessen was wir nicht kennen.

#### ZIEL

Aktivierung der Stereotype, die jeder von uns hat; Aufdecken der Vorurteile, die durch Stereotype entstehen; in Gruppen arbeiten; Einführung in das Thema der Geschlechterstereotype.

#### MATERIALIEN

**Anhang A, Charaktere** (S. 32) und **Anhang B, Beschreibungen** (S. 33) als Fotokopien an die Gruppen austeilen oder über das interaktive Whiteboard zeigen. Papiere, Stifte und Marker. Wandtafel/Flipchart.

Es kann sinnvoll sein, in kleinen Gruppen oder im Plenum, einige Definitionen von Stereotypen aufzuschreiben, unter besonderer Berücksichtigung von Geschlechterstereotypen.

#### DAUER

Ungefähr zwei Stunden einschließlich Eisbrecher, Durchführung und Plenumsdiskussion.

#### ABLAUF

Je nach Gruppengröße teilen Sie die Teilnehmenden in kleine Gruppen von max. fünf Personen auf. Ansonsten ist es möglich, im Plenum zu arbeiten. Die Moderation führt zu Beginn in das Spiel mit einer Ankündigung ein:

6

Die Originalfassung von The Martian Colony ist enthalten in in Sclavi M. (2003), Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte, Mondadori. Im Folgenden wird der Text neu bearbeitet, um bestimmte Themen hervorzuheben.

*Die Weltraumbehörde hat sich an uns gewandt und uns gebeten, eine menschliche Kolonie auf dem Mars zu gründen. Dies ist ein großer Moment in der Geschichte der Menschheit, ein Projekt, das Jahre und Jahre der Vorbereitung gebraucht hat. Uns wurde eine wichtige Verantwortung übertragen: Die am besten geeigneten Menschen auszuwählen, die mit uns reisen. Wir wissen sehr wenig über sie, sogar fast nichts. Denn leider ist aufgrund eines technischen Problems die E-Mail mit den Lebensläufen der Kandidat\*innen nicht bei uns angekommen und so ist das alles, was wir bekommen konnten. Für jede\*n Kandidat\*in müsst ihr entscheiden, ob er\*sie dazu gehört oder nicht. Begründet eure Entscheidung und erklärt, nach welchen Erwägungen ihr euch entschieden habt. Dann werden wir für jede\*n Kandidat\*in sehen, ob ja oder nein überwiegt. Ihr habt zehn Minuten Zeit.*

Zu diesem Zeitpunkt wird das fotokopierte Blatt **“Anhang A”** den Teilnehmenden ausgehändigt, und den Gruppen bleiben 10 Minuten, um ihr Team zu bilden.

Sobald die 10 Minuten abgelaufen sind, liest jede Gruppe die Zusammensetzung ihres Teams vor und begründet die Entscheidungen für jede einzelne Figur. Es werden einige Meinungen für jede\*n Kandidat\*in gesammelt, worauf die Gruppe kurz reagieren kann. Eine tiefere Diskussion soll hier noch nicht stattfinden. Wenn alle Teams ihre Kandidat\*innen vorgestellt haben, kann man schauen, ob manche Kandidat\*innen beliebter als andere waren und von mehr als einer Gruppe gewählt wurden. Dies kann auf einem Flipchart notiert werden. Am Ende der Runde macht der\*die Moderierende eine neue Ankündigung:

*Die E-Mail mit den Informationen der Kandidat\*innen ist eingetroffen!*

Die Moderation liest die Informationen über jeden Charakter (**Anhang B, Beschreibungen**) vor und das Feedback der einzelnen Teams wird gesammelt. Jede Gruppe wird gefragt, ob sie auf der Grundlage der neuen Informationen, die sie nun erhalten haben, ihre gewählten Charaktere ändern oder beibehalten möchten. Geben Sie weitere 5 Minuten, um die gewünschten Änderungen vorzunehmen und in der Kleingruppe zu diskutieren.

Dann geht die Einheit in die Diskussionsphase im Plenum über. Um die Teilnehmenden zum Nachdenken über das Konzept von Stereotypen und Vorurteilen anzuregen, können die Moderator\*innen Fragen stellen wie folgt:

1. Welche Gefühle habt ihr erlebt, als ihr die Identität der Reisenden entdeckt habt (Überraschung? Aufregung?)?
2. Was habt ihr im ersten Teil der Übung gedacht?
3. Warum habt ihr bestimmte Figuren anderen vorgezogen?
4. Was ist der Unterschied zwischen Charakter und Person?
5. Wie habt ihr euch verhalten, nachdem ihr die neuen Informationen hattet?

Lassen Sie die Teilnehmenden in Ruhe ihre Beweggründe äußern, lassen sie ihnen die Möglichkeit, den Ansatz darzulegen, den sie gewählt haben. Die Einheit kann zum Abschluss noch mit dem Verteilen und Lesen von den Definitionen der Begriffe Stereotyp, Vorurteil und Diskriminierung erweitert werden. So ist es bei einigen Figuren angebracht, den Unterschied zwischen Sex und Gender und die Frage nach Ge-



schlechterstereotypen zu untersuchen, die oft die Grundlage für sexistische Hassreden bieten. Definitionen zum gemeinsamen Lesen finden sich im Glossar (S. 49/50). Gerne können die Teilnehmenden auch eigene Definitionen erstellen.

### NÜTZLICHE TIPPS

Bereiten Sie alle Materialien vor Beginn der Aktivität vor, haben Sie einen klaren Zeitrahmen im Kopf und halten Sie ihn ein, sonst könnte die Einheit mehr Zeit in Anspruch nehmen, als Sie geplant haben. Sie können verschiedene neue Charaktere erschaffen, die mit Stereotypen der Sprache oder den gängigsten Vorurteilen spielen. Wichtig ist, dass Sie die Auswahl auf das kognitive Niveau der Gruppe abstimmen. Die Aktivität ermutigt die Teilnehmenden, Klischees und Stereotypen zu verwenden und sich auf sie zu stützen, um Entscheidungen zu treffen. Das Vertrauen in Stereotype wird gestört durch die nachfolgenden Informationen. Dies ermöglicht es der Gruppe, über den Unterschied zwischen Figuren und Menschen nachzudenken und darüber wie Hassrede oft auf vereinfachten Deutungen, bzw. vereinfachten Lesarten ihrer eigenen und anderen Identitäten beruht.

### PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Diskussionen in kleinen Gruppen erleichtern den Austausch von Ideen bei der Auswahl der Charaktere. Die Stereotype der Teilnehmenden erleichtern das Hinterfragen von Einstellungen. Wenn es unterschiedliche Meinungen gibt, lassen Sie sie zu, aber betonen Sie, dass beleidigende oder verletzende Worte gegen Gruppen oder Einzelpersonen nicht geduldet werden. Im Umgang mit der Frage der sexuellen Orientierung und der Geschlechtsidentifikation ist es angebracht, die Meinungen der Gruppe zu bestärken ohne direkte und/oder allzu persönliche Fragen zu stellen, die Schwierigkeiten verursachen könnten. Wenn Erfahrungen oder Meinungen, die als problematisch angesehen werden auftauchen – insbesondere zu Fragen der Sexualität, der Identität, des psychischen Wohlbefindens – ist es angebracht, sie in einem anderen Moment (privater und geschützter) zu besprechen. Damit die Gruppe Stereotype besser versteht, kann es nützlich sein, sich auf Unterschiede zu konzentrieren, die jede\*r Schüler\*in persönlich erlebt (ethnische Zugehörigkeit, Alter, Geschlecht usw.).

**METHODE #1**  
**Die Marskolonie****Anhang A**  
**Charaktere**

---

*Ihr wurdet ausgewählt, an einer Weltraummission teilzunehmen und Teil des ersten menschlichen Kolonieexperiments auf dem Mars zu sein. Wählt unter den unten genannten Personen die 5 Personen aus, die ihr für am besten geeignet haltet, um sie mit zum Mars zu nehmen, und die 5, die ihr für am wenigsten geeignet haltet, um an der Mission teilzunehmen. Überlegt euch die Gründe für eure Entscheidung.*

- **ARCHITEKT\*IN**
- **ATHLET\*IN**
- **INDISCHE\*R EINWANDER\*IN**
- **CHIRURG\*IN**
- **BLINDE PERSON**
- **KOCH/KÖCHIN**
- **AMERIKANISCHE\*R MANAGER\*IN**
- **ARBEITSLOSE\*R**
- **HOMOSEXUELLE PERSON**
- **POLIZIST\*IN**
- **PROSTITUIERTE\*R**
- **TRANSPERSON**
- **BETREUER\*IN**
- **KOSMETIKER\*IN**
- **SCHÜLER\*IN DER SIEBTEN KLASSE**
- **HETEROSEXUELLE PERSON**



## METHODE #1

### Die Marsskolonie

## Anhang B

### Beschreibungen

#### ARCHITEKTIN

Silvia, 22 Jahre alt, hat vor kurzem ihr Studium in Gartengestaltung abgeschlossen.

#### SPORTLERIN

Maria, 86 Jahre alt, hat eine olympische Goldmedaille im 100-Meter-Freistil gewonnen, als sie noch jung war.

#### INDISCHER EINWANDERER

Farrokh, 56 Jahre alt, leitet die Abteilung für Luft- und Raumfahrt in Berlin.

#### CHIRURGIN

Valeria, 32 Jahre, ist spezialisiert auf plastische Chirurgie und arbeitet in einer Privatklinik, die von Berühmtheiten besucht wird.

#### BLINDE PERSON

John, 29 Jahre alt, verlor sein Augenlicht nach einem Unfall, Universitätsprofessor für Mathematik in Leipzig.

#### KÖCHIN

Sandra, 26 Jahre, arbeitete in einer Krankenhauscafeteria, bevor sie ins Gefängnis kam wegen der Vergiftung von 3 Patienten.

#### AMERIKANISCHER MANAGER

Marcelo, 37 Jahre alt, Leiter einer kolumbianischen Drogen-Vertriebsorganisation.

#### ARBEITSLOSE

Maria, 30 Jahre, Doktorandin in Astrophysik. Arbeitssuchend, nachdem sie entlassen wurde, weil sie sich entschlossen hat, ein Kind zu bekommen.

#### HOMOSEXUELLE PERSON

Lorenza, 35 Jahre, Ingenieurin für Maschinenbau, hat einen zweiten Abschluss in Geologie mit Spezialisierung auf Seismologie.

#### POLIZEIBEAMTIN

Susanna, 28 Jahre alt, 1,58 m, Angestellte bei der Polizeiwache.

#### PROSTITUIERTE

Luciana, 48 J., sie hat nur noch wenige Stammkunden, deshalb verbringt sie die meiste Zeit mit dem Kochen und ist dadurch zu einer ausgezeichneten Köchin geworden.

#### TRANSPERSON

Roberto, 40 Jahre. Er ist Mitglied der Bundeswehr und arbeitet als Freiwilliger in Krankenhäusern in Kriegsgebieten.

#### BETREUER

Giorgio, 39 Jahre. Ein ehemaliger Personal Trainer. Das Fitnessstudio, in dem er arbeitete, wurde wegen der Krise geschlossen. Seit ein paar Jahren hilft er seinem 80-jährigen Nachbarn.

#### KOSMETIKER

Eugenio, 40 Jahre alt. Er ist Bauunternehmer seit er ein Teenager war. Er und seine Frau haben kürzlich einen Schönheitssalon eröffnet, in dem er an den Wochenenden arbeitet.

#### SCHÜLER DER 7. KLASSE

Edoardo, 13 Jahre. Er ist ein Computergenie, bekam seinen ersten Laptop im Alter von 5 Jahren und arbeitet bei einer Software-Firma.

#### HETEROSEXUELLE PERSON

Maria, 40 Jahre. Sie ist nicht verheiratet und möchte keine Kinder haben.

## METHODE #2

### Hassrede in den Nachrichten

#### THEMEN

Stereotype, geschlechtsspezifische Gewalt.

#### EISBRECHER

##### **Was mag ich/was mag ich nicht an meinem Geschlecht?**

Bitte Sie die Schüler\*innen, sich selbst vorzustellen und etwas über ihr Geschlecht zu erzählen:

- Was gefällt mir an meinem Geschlecht?
- Was mag ich nicht an meinem Geschlecht?

Mit dieser Methode beschäftigen wir uns auf spielerische Weise mit Geschlechterthemen. Sie ermöglicht es, die Unterschiede zwischen kulturellen/historischen Elementen zum Konzept des Geschlechts und dem biologischen Geschlecht zu erarbeiten und um Stereotype und falsche Mythen aufzudecken.

#### ZIEL

Hassrede erkennen, insbesondere Formen der geschlechtsbezogenen Hassrede; online und in Realität die Fähigkeit zu erhöhen zur Unterscheidung zwischen verschiedenen Formen von geschlechtsbezogener Hassrede und geschlechtsbezogener Gewalt; Möglichkeit der Diskussion durch Arbeit in Kleingruppen.

#### MATERIALIEN

Briefpapier, Zeitungsartikel aus einer einzigen Zeitung, die über Hassrede berichtet, Nachrichten oder eine Collage aus mehreren journalistischen Quellen zu derselben Nachricht, wobei die Autor\*innen und Quellen erläutert werden. Wir verwendeten verschiedene Arten von Materialien, die sich auf Folgendes beziehen:

Aktuelle Nachrichten und Artikel, die über geschlechtsbezogene Hassrede berichten; Artikel / Bilder / Radiointerviews, die eine Sprache verwenden, die sich auf geschlechtsbezogene Hassrede und sekundäre Re-Viktimisierung<sup>7</sup> schließen lässt.

Das Material kann verteilt werden in Form von Fotokopien, per Beamer in der Klasse projiziert oder im Falle von Online-Workshops auf dem Bildschirm geteilt werden. Im Falle der Fernarbeit ist es notwendig, mehrere virtuelle Räume für Kleingruppenarbeit bereitzustellen.

#### DAUER

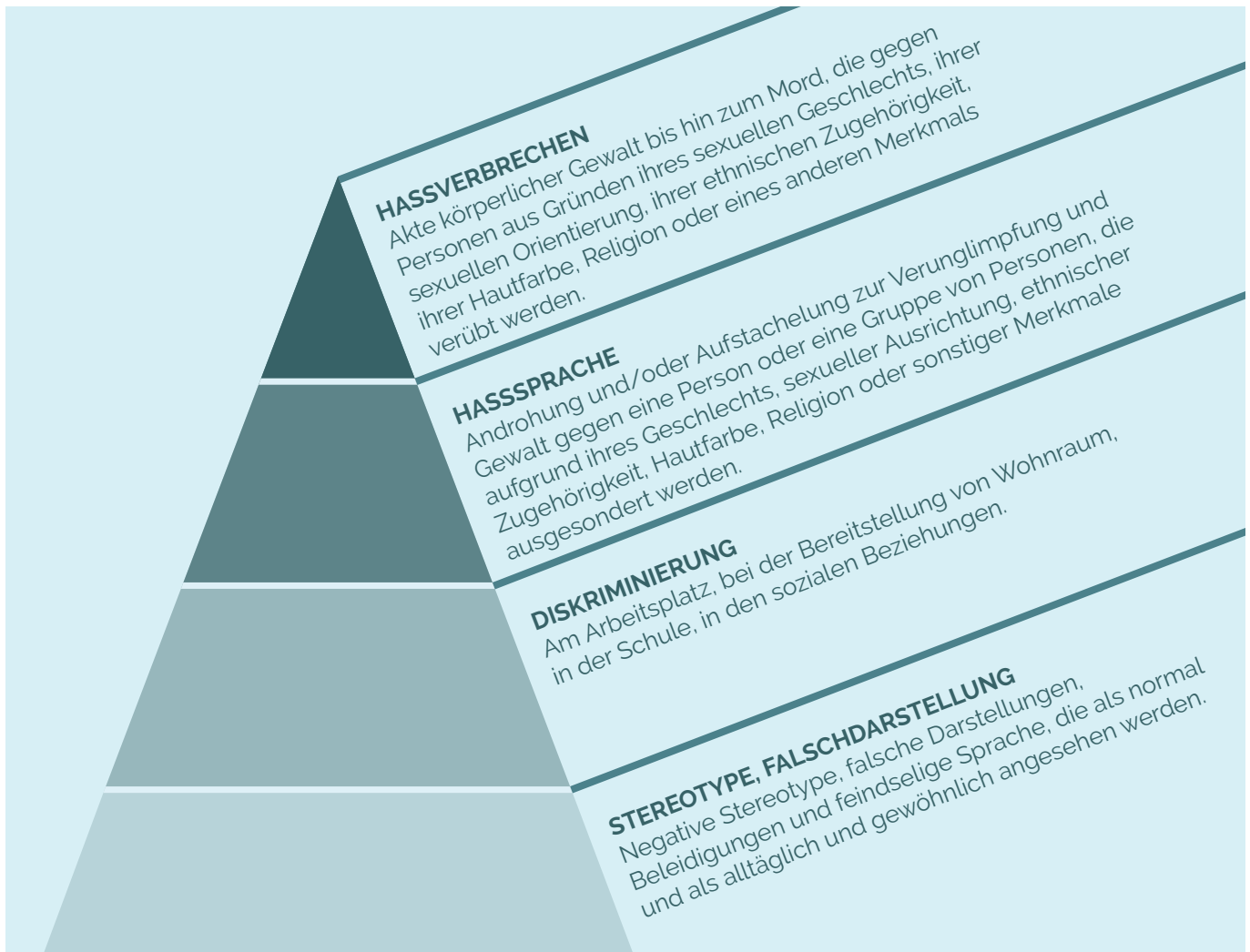
- 15 Minuten Eisbrecher-Aktivität
- 30 Minuten Kleingruppenarbeit
- 30-40 Minuten Diskussion im Plenum

#### ABLAUF

Mit der einleitenden Präsentation der „Pyramide des Hasses“ („Jo Cox“ Kommission für Hass, Intoleranz, Fremdenfeindlichkeit und Rassismus Phänomene der Abgeordnetenversammlung in Italien (2017))<sup>8</sup> ist es möglich, die „Pyramide des geschlechtsbezogenen Hasses“ zu erklären.

<sup>7</sup> Im Allgemeinen spricht man von „sekundärer Viktimisierung (oder „Viktimisierung nach einer Straftat“), wenn Opfer einer Straftat eine zweite „Viktimisierung“ erleiden, d.h. eine zweite Aggression, die sie zu Opfern macht durch Institutionen. Dieser zweite Übergriff kann von so genannten „Kontrollinstanzen“ durchgeführt werden, d.h. Ärzt\*innen und Gesundheitsdienstleistenden, Polizei, Anwalt\*innen und der Justiz, die dem Opfer möglicherweise nicht glauben und das Opfer beschuldigen, den Übergriff provoziert zu haben. (Wikipedia/Viktimisierung, abgerufen am 20.10.22).

<sup>8</sup> <https://www.camera.it/leg17/1313>  
(Abgerufen am 13.10.2022)



Diese „Pyramide des Hasses“<sup>8b</sup> dient dazu, verschiedene Stufen der Radikalisierung darzustellen und zu erklären, wie diese Stufen aufeinander aufbauen.

Diesem Konzept zufolge gibt es eine Verbindung zwischen den verschiedenen Ebenen der Pyramide, an deren Basis Stereotype und falsche Darstellungen im Zusammenhang mit dem Geschlecht stehen, wie zum Beispiel Erwartungen und Verallgemeinerungen über eine Gruppe von Menschen, die einem bestimmten Geschlecht angehören. Ausgehend von diesen Stereotypen wird die zweite Ebene der Pyramide erreicht. Sie umfasst geschlechtsbezogene Vorurteile

in Form von Verallgemeinerungen und Stereotypen, die in vielen Fällen negativ sind, insbesondere in Bezug auf das Geschlecht, oft das weibliche Geschlecht. Wenn diese Vorurteile starr und negativ werden, können sie Auswirkungen auf die Arbeit, die Schule und die sozialen Beziehungen haben und zu realen Formen der Geschlechterdiskriminierung werden (wie zum Beispiel eine geringere Entlohnung für Frauen für dieselbe Art von Arbeit). Geschlechterhass und jede andere Form von geschlechtsbezogener Gewalt, einschließlich körperlicher Gewalt bis hin zum Femizid, haben ihren Ursprung in diesen Diskriminierungen. Dies sind die geschlechtsbezogenen Hassverbrechen.

8b

Siehe: <https://de.wikipedia.org/wiki/Gewaltpyramide>, Siehe weiter: <http://www.diversity-works.de/>, <https://no-hate-speech.de/de/wissen/>, <https://www.bpb.de/252408/strategien-gegen-hate-speech/>

Weitere Unterrichtsmaterialien: [https://medienundbildung.com/uploads/tx\\_tproducts/datasheet/Democracy\\_Gym\\_web.pdf](https://medienundbildung.com/uploads/tx_tproducts/datasheet/Democracy_Gym_web.pdf) (Abgerufen am 13.10.2022)

Nach dieser Einführung kann der\*die Moderator\*in die Aktivität und ihren Zeitplan vorstellen.

Zunächst erfolgt die **Aufteilung in Kleingruppen**. Ein\*e Freiwillige\*r aus jeder Gruppe soll dem Plenum anschließend von der Diskussion berichten. Bei einem Onlinetreffen empfiehlt sich die Aufteilung der Teilnehmenden in mehrere digitale Gruppenräume (ggf. über verschiedene Zugangslinks).

Für die Auswahl und den Einsatz von **Audio- und/oder Videomaterial** gilt es, die Gefühlslage der Jugendlichen zu treffen und Möglichkeiten zur Identifikation zu schaffen. Verwenden Sie zum Beispiel Gifs und Bilder, die ein berühmtes Model lächerlich machten, das zur Zielscheibe wurde, weil es nicht stereotypen Schönheitsidealen entspricht. Aktuelle Nachrichten liefern zeitgeistige Quellen.

Dann starten die **Fragenrunden**:

### **Fragrunde 1**

- Wie fühlst du dich nach dem, was du gesehen oder gehört hast?
- Nenne einige Emotionen, die du empfindest.

Die Fragenrunden ermöglichen der Gruppe, Formen von geschlechtsbezogener Gewalt und Hassrede in aktuellen Nachrichten oder erzählender Sprache zu identifizieren und über diese nachzudenken. Verwenden Sie zum Beispiel einen Auszug aus einem Interview mit einem\*einer berühmten Journalist\*in, der\*die das Opfer einer Vergewaltigung beschuldigt hat, oder mehrere Quellen zu einer kürzlichen Racheporno-Episode über ein minderjähriges Mädchen durch ihren Ex-Freund.

### **Fragrunde 2**

- Hast du Formen von geschlechtsbezogener Gewalt und geschlechtsbezogener Hassrede in dem Artikel erkannt? Bitte unterstreiche sie im Text!
- Wenn ja, welche Arten von geschlechtsbezogener Gewalt und Hass hast du erkannt?
- Was denkst du, wie sich die\*der Protagonist\*in in der Geschichte gefühlt hat?
- Was hättest du getan, wenn du sein\*ihre Freund\*in gewesen wärst?
- Was hättest du getan, wenn du ein\*e Freund\*in des\*der Gewalttäter\*in gewesen wärst?

Dann erfolgt die Auseinandersetzung im Plenum und Reflexion über die Auswirkungen, die Formen von geschlechtsbezogener Gewalt und Hassreden im Alltag haben können.

### **NÜTZLICHE TIPPS**

Lenken Sie die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden auf die Möglichkeit, dass geschlechtsbezogene Hassrede sowohl das eigentliche Ereignis betrifft (z. B. die Geschichte eines Racheakts/Racheporno) als auch die Sprache, wie darüber berichtet wird (z. B. schuldzuweisende Sprache/Erniedrigung des Opfers/Bodyshaming etc.). Die Arbeit mit unterschiedlich zusammengesetzten Gruppen verlangt eine Bearbeitung des vorgeschlagenen Materials. Es ist wichtig, mit Teilnehmenden an Themen zu arbeiten, die eine Identifizierung nach Alter und Kontext ermöglichen. Bei Jugendlichen ist es wichtig, dass sie an Artikeln arbeiten, die über die Welt berichten, in der sie sich täglich aufhalten und deren Protagonist\*innen theoretisch Teil der Gruppe sein könnten. In jüngeren Klassen ist es wichtig, dass die Jugendlichen Kenntnis der grundlegenden Konzepte zu Geschlechterstereotypen

haben und das Material altersgerecht angepasst ist. Zu vermeiden wären hier Artikel über intime Beziehungen mit Kindern, die noch zu jung sind. In diesen Fällen sollte die sich Arbeit eher an Phänomenen wie Gruppendynamik, Unterschiede zwischen Scherzen und Hassrede und Ähnlichem orientieren. Aber auch die Auseinandersetzung zum angemessenen Verhalten in echten oder digitalen Aufeinandertreffen und die Möglichkeit, geschlechtsspezifisches gewalttätiges Verhalten zu erkennen und sich schützen zu können (Cybermobbing/Cybergrooming) sind hier ratsam. In Klassen, in denen mehr Jungen als Mädchen sind, bietet es sich an, Identifikationsinstrumente zu nutzen, die die Starrheit von männlichen Stereotypen und Rollen aufzeigt. Es ist wichtig, dass diese Phänomene durch die Einbeziehung und Zusammenarbeit aller Geschlechter die stereotype Ausrichtung der beteiligten Parteien vermeiden. Ausgehend von der Identifizierung der Formen von Gewalt und geschlechtsbezogener Hassrede ist es möglich, mit anschließenden Reflexionen der Teilnehmenden über mögliche gemeinsame kulturelle Wurzeln der Phänomene Stereotypen, Vorurteile und Diskriminierung zu sprechen und die zugrundeliegenden Geschlechterstereotype zu identifizieren. Darüber hinaus ermöglicht die Methode den Teilnehmenden, die Sprache der Medien/Nachrichten zu erkennen, die soziokulturelle Verkrustungen der Geschlechterrollen darstellen, und die Folgen in Form von negativen Vorurteilen und Diskriminierung haben für diejenigen, die gegen diese Erwartungen verstoßen. Es ist zum Beispiel möglich, im Plenum darüber zu diskutieren, inwieweit sich jede Person völlig frei fühlt, sich zu äußern. Schließlich ermöglicht die Methode das Auftauchen von unterschwellig vorhandenen Stereotypen sowohl bei den Teilnehmenden, die

diese Methode durchführen (z. B. Schwierigkeiten bei der Identifizierung Formen von Bodyshaming, wenn das Opfer außerhalb der gängigen Schönheitsnormen liegt), als auch bei denjenigen, die diese Informationen verbreiten (z. B. Journalist\*innen, die das weibliche Opfer beschuldigen, selbst schuld an Fällen von Rache-Pornos zu sein, und die ein anderes, geschlechtsstereotypes Verhalten erwarten).

### PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Die Teilnehmenden sollten versuchen, sich in die Lage der Betroffenen zu versetzen. Aber auch in die Lage der Freund\*innen der Betroffenen bzw. der Freund\*innen der Angreifenden. Ebenso bietet es sich an, emotionale Identifikationsstrategien zu benutzen, also die Teilnehmenden aufzufordern, die Gefühle zu identifizieren und die Emotionen zu benennen, die das Opfer ihrer Meinung nachempfinden könnte. Verwendung sollte vor allem Material finden, das aktuell und nah an der Erfahrungswelt der Teilnehmenden ist, in dem sich die Teilnehmenden wiedererkennen können. Zum Beispiel durch das Alter oder die Gewohnheiten der Protagonist\*innen der Geschichte. Auch die Arbeit mit Beispielen und Situationen, die sich auf den Alltag der Teilnehmenden beziehen, bietet sich an. Situationen und Orte wie informelle Treffpunkte, Turnhallen, Schwimmbäder und Schulen. Fördern Sie das freie Äußern von Gedanken, aber achten Sie darauf, dass die Diskussion geregelt abläuft. Zweifel der Teilnehmenden dürfen ohne Zensur geäußert werden, geben Sie aber einen Rahmen und eine Richtung vor, um Verwirrung zu vermeiden. Die Möglichkeit in Kleingruppen zu arbeiten, erleichtert den Dialog und fördert den Austausch.



## METHODE #3

### Freude, Angst, Überraschung – Meine Gefühls-Collage

#### THEMEN

Stereotype, Hassrede, Medien, Bildung.

#### EISBRECHER

##### **Kennenlern-Barometer**

Die Schüler\*innen ordnen sich bestimmten Aussagen zu, je nachdem, wie stark diese auf sie zutreffen. Anhand der Skala reflektieren die Teilnehmenden z. B. ihr eigenes Mediennutzungsverhalten. Zugleich bekommt die Lehrkraft einen Einblick in die medienbezogenen Erfahrungen der Gruppe. Je nach Thema des anschließenden Lernszenarios wählt die Lehrkraft etwa 5-6 passende Aussagen aus. Mögliche Beispiele sind unten aufgeführt, aber Sie können auch Ihre eigenen Aussagen kreieren. Es ist ratsam, zusätzliche Aussagen und mögliche Folgefragen vorzubereiten, um sie je nach Zeit und Diskussion in der Gruppe auswählen zu können.

Die Schüler\*innen werden gebeten, sich in die Mitte des Raumes zu stellen und sich eine imaginäre Linie, eine Art Barometer, von einer Seite des Raumes zur anderen auszu-denken. Eine Seite markiert die Aussage „Ich stimme dem zu“, die andere Seite markiert die Aussage „Ich stimme dem nicht zu“. Zur besseren Vorstellungskraft kann man die Aussagen auch auf Papier ausdrucken und auf dem Boden oder an der Wand befestigen. Die Lehrkraft beginnt mit dem Vorlesen der ersten Aussage. Die Schüler\*innen ordnen sich auf dem Barometer ein, je nachdem, ob die Aussage auf sie zutrifft oder nicht. Bei einigen Aussagen sind Abstufungen möglich. Das bedeutet, dass die Schüler\*innen nicht unbedingt am einen oder anderen Ende der Skala stehen, sondern sie können sich auch mehr der Mitte des

Barometers zuordnen (je nachdem, ob die Aussage teilweise wahr ist, eher wahr oder eher nicht wahr ist). Sobald sich die Gruppe formiert hat, kann die Lehrkraft Fragen stellen, um Details herauszufinden und, falls nötig, erste kurze Gespräche und Diskussionen anzuregen. Außerdem kann die Lehrkraft die Schüler\*innen fragen, was sie benötigen, um andere Positionen auf dem Barometer einzunehmen. Die Schüler\*innen sollten dann in der Mitte wieder zusammenkommen und die Lehrkraft liest die nächste Aussage vor. Wenn der Platz begrenzt ist oder die Anzahl der Teilnehmenden zu hoch ist, können die Schüler\*innen ihre Antwort auch sichtbar machen, indem sie Aufstehen oder Sitzenbleiben.

Einige mögliche Aussagen:

1. Ich benutze das Internet jeden Tag.
2. Ich bin auf Social-Media-Plattformen. [Welche Plattformen nutzt ihr?]
3. Ich poste oft meine eigenen Inhalte. [Was teilst du? Wo?]
4. Ich habe schon Kommentare gepostet. [Welche Art von Kommentaren? Mehr positiv oder negativ? Wo?]
5. Ich habe schon einmal einen Hasskommentar gelesen. [Wie sah er aus? Worum ging es?]
6. Ich habe schon einmal Inhalte gemeldet. [Welche Art von Inhalt? Wo gemeldet?]
7. Ich denke, dass der Ton im Internet immer rauer wird und eine Menge Hass online verbreitet wird. [Worauf führst du das zurück? Wo begegnet dir das?]
8. Ich habe mehrere Konten in sozialen Medien und benutze sie mehrmals am Tag. [Welche Plattformen?]
9. Ich lese Kommentare online. [Wo aktiv?]

10. Ich nutze das Internet, um mich über politische und aktuelle Themen zu informieren. [Welche Informationsquellen?]

### ZIEL

Das Ziel dieses Szenarios ist es, dass sich die Schüler\*innen mit ihren eigenen Gefühlen und denen ihrer Klassenkamerad\*innen auseinandersetzen. Sie lernen aufmerksam in den Gesichtern der anderen zu lesen und stärken im Idealfall ihr Einfühlungsvermögen.

### MATERIALIEN

Raum mit ausreichend Platz zum Aufstellen des Barometers und die Statements für die Eisbrecher-Aktivität; Tablets oder Smartphones mit einer kostenlosen App zur Erstellung von Bildcollagen, Projektor oder Smartboard und eventuell ein Farbdrucker zum Ausdrucken der Collagen.

### DAUER

Ungefähr 10-20 Minuten für den Eisbrecher und etwa 90 Minuten für die Methode, abhängig von der Tiefe des Themas.

### ABLAUF

Die Skala zum Kennenlernen kann als kurze Einführung und zum Testen von Vorwissen genutzt werden.

Mögliche Aussagen könnten sein:

- Ich mache oft Fotos.
- Ich habe schon mit einem Tablet fotografiert.
- Ich weiß sehr gut, wie man Bilder bearbeitet.
- Ich kann gut in den Gesichtern anderer Menschen „lesen“ und weiß, was sie gerade fühlen.

- Ich benutze Smileys in sozialen Netzwerken.

Zuerst werden in einem Brainstorming verschiedene Gefühle gesammelt und für alle sichtbar aufgeschrieben.

Die Schüler\*innen finden sich in Zweiergruppen zusammen und fotografieren sich gegenseitig. Kurze Hinweise in Bildgestaltung erfolgen, z. B. „Es ist darauf zu achten, dass die Fotos sorgfältig aufgenommen werden: Die Schüler\*innen sollen auf den Hintergrund achten, den Bildausschnitt bedenken und nicht mit Gegenlicht fotografieren“. Weiterhin sollen die Schüler\*innen sich in der Stimmung fotografieren lassen, in der sie sich in diesem Moment befinden. (Weitere Hinweise zur Bildgestaltung<sup>9</sup> und Methoden der Demokratiepädagogik<sup>10</sup> siehe Fußnoten.)

Anschließend werden die Ergebnisse gemeinsam auf dem Beamer oder Smartboard betrachtet. Die Mitschüler\*innen sollen nun raten, welche Gefühle die Personen auf den Fotos darstellen. Es geht nicht um richtig oder falsch, sondern um einen wohlwollenden Austausch über Gefühle. Nun diskutieren die Schüler\*innen folgende Fragen:

- Wie würde ich gerne von anderen gesehen werden?
- Wie präsentiere ich mich auf Fotos in sozialen Netzwerken und was sind die Konsequenzen?

9  
Siehe eBook „Medienbildung in der Jugendarbeit“  
<https://medienundbildung.com/shop/>  
(Abgerufen 13.10.22)

10  
<https://www.efwi.de/veranstaltungen/schule-mittendrin>  
Siehe S. 27 in [https://www.efwi.de/fileadmin/efwi/schule\\_mittendrin/SCHULE\\_mittendrin\\_Broschuere.pdf](https://www.efwi.de/fileadmin/efwi/schule_mittendrin/SCHULE_mittendrin_Broschuere.pdf)  
(Abgerufen 13.10.22)

Anschließend erstellt jede\*r Schüler\*in mit der App eine Collage, auf der er\*sie die grundlegenden Gefühle (Freude, Überraschung, Angst, Traurigkeit, Furcht und Ekel) darstellt. Hierfür arbeiten zwei Schüler\*innen zusammen und fotografieren sich zunächst gegenseitig mit dem Tablet oder Handy in den jeweiligen Gefühlszuständen. Am Ende hat jede\*r Schüler\*in sechs Fotos in der Collage. Die jeweiligen Gefühle werden unter die Fotos geschrieben und zu jedem Foto wird ein passendes Smiley-Bild hinzugefügt.

Abschließend werden 2-3 fertige Collagen im Plenum über den Beamer betrachtet. Fragen für die gemeinsame Diskussion können sein:

- Hättet ihr die Gesichtszüge/Ausdrücke auf den Fotos „richtig“ erkannt?
- Habt ihr alle die gleichen Smileys für die Grundemotionen verwendet?

Es fällt oft auf, dass jede\*r die Smileys anders verwendet oder ihnen eine andere Bedeutung zuschreibt.

Dies kann zu Missverständnissen führen in der digitalen Kommunikation (z. B. über WhatsApp). Außerdem fehlen in der digitalen Kommunikation bestimmte Merkmale, die in der Kommunikation von Angesicht zu Angesicht vorhanden sind, und die geschriebene Sätze leichter verständlich machen (z. B. Mimik, Gestik, Körperhaltung und Intonation). Dies kann zu Unstimmigkeiten oder Streitigkeiten führen, weil die Dinge leichter missverstanden werden können. Die Collagen können später ausgedruckt und in der Klasse aufgehängt werden.

## NÜTZLICHE TIPPS

Die Schüler\*innen sollten selbst entscheiden können, ob sie ihre Fotos über den Projektor zeigen wollen. Normalerweise mögen sie diese Präsentation. Wenn sie die Bilder ihrer Mitschüler\*innen sehen, überwinden sie normalerweise ihre Scham. Der Umgang mit Gefühlen kann ein sensibles Thema sein. Deshalb ist ein wertschätzendes Klassenklima erforderlich. Es ist auch wichtig, dass die Lehrkraft ein schützendes Auge auf die Klasse hat und eingreift, wenn sich die Stimmung ändert oder die Schüler\*innen sich unwohl fühlen.

## PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Die Schüler\*innen denken an Situationen aus der Vergangenheit, in denen sie starke Gefühle hatten und stellen sie dar. Wenn dies zu privat ist, können sie sich eine Situation ausdenken. Bitten Sie die Mitschüler\*innen, die Gefühle zu benennen, die die Personen in den Geschichten haben. Das Ziel der Übung ist es, den Schüler\*innen bewusst zu machen, dass nicht jede\*r die gleichen Gefühle in der gleichen Situation hat. Deshalb dürfen die Antworten variieren, denn es gibt es hier kein Richtig oder Falsch gibt. Versuchen Sie, das Klima so inklusiv wie möglich zu gestalten und eine einladende Atmosphäre zu schaffen für alle Gefühle und Erfahrungen, die in der Gruppe geteilt werden. Stellen Sie Fragen und regen Sie die Diskussion unter den Teilnehmenden an, respektieren aber die Privatsphäre und persönliche Grenzen.



## METHODE #4

### Wie weit möchtest du gehen?

#### THEMEN

Gewalt bei Verabredungen unter Jugendlichen, geschlechtsspezifische Gewalt

#### EISBRECHER

##### **Rechts – Links: Veränderung der Wahrnehmung**

Für diesen Eisbrecher werden folgende Materialien benötigt: Ein Blatt Papier und Stifte für jeden jede\*n Teilnehmende\*n, ruhige Hintergrundmusik. Bitten Sie die Teilnehmenden, einen Stift in ihre dominante Hand zu nehmen, also die Hand, mit der sie auch schreiben. Dann bitten Sie sie den Satz „Ich bin verantwortlich für meine Träume und meine Zukunft“ mit ihrer dominanten Hand zu schreiben. Danach bitten Sie sie, einen Stift in die andere Hand zu nehmen und denselben Satz zu schreiben. Bitten Sie sie, zu erzählen, was sie gefühlt haben, als sie mit ihrer dominanten Hand geschrieben haben und was, als sie den Stift in die andere Hand genommen haben.

Erklären Sie, dass Sie in Ihrem Unterricht über Geschlechterstereotype sprechen werden, die so tief verwurzelt sind, dass es sehr schwer ist, sie in bestimmten Situationen nicht mehr zu benutzen. Allerdings ist es möglich, sich selbst zu trainieren und das Schreiben mit beiden Händen zu beherrschen. Genauso ist es beim Umgang mit Geschlechterstereotypen. Wenn man weiß, wie man sie erkennt, kann man sich selbst trainieren und die eigene Einstellung ändern. Die Schüler\*innen werden daran erinnert, wie schwierig es ist, die eigene Denkweise ohne Training zu ändern und dass es möglich ist, stereotypes Denken mit etwas Wissen und Übung zu verändern.

Nehmen Sie sich Zeit, um die Teilnehmenden zu fragen, wie sie sich gefühlt haben, wenn sie mit einer nicht-dominanten Hand geschrieben haben.

#### ZIEL

Erkennen von Anzeichen, Merkmalen und Hintergründen von Gewalt in Beziehungen und Dynamiken von Gewalt; Hinterfragen von Geschlechterrollen

#### MATERIALIEN

- **Anhang A, Geschichte in Schritten** (S.43)

#### DAUER

Etwa 40 Minuten.

#### ABLAUF

Vorgeschlagener Schritt-für-Schritt-Prozess für die Moderator\*innen.

1. *In dieser Übung geht es darum, die eigenen Grenzen zu finden. Wir lesen euch eine kurze Geschichte über zwei junge Menschen vor, die sich gegenseitig kennenlernen.*
2. *Die Geschichte ist in 18 Abschnitte unterteilt (siehe das Arbeitsblatt "Geschichte in Schritten") und nach jeder Etappe solltet ihr entscheiden, ob ihr einen Schritt weitergehen oder lieber stehenbleiben wollt, wo ihr seid. Dazu bekommt nun jede\*r einen dieser Pappbögen.*
3. *Stellt euch hier nebeneinander. Wir lesen euch die Geschichte vor und ihr entscheidet bei jedem Abschnitt, ob ihr weitermachen oder aufhören wollt. Wenn ihr nicht weitermachen wollt, legt das Blatt aus Pappe, das wir euch gegeben haben, auf die Stelle, an der ihr anhalten*

wollt. Ihr könnt dann wieder Platz nehmen. Wir werden die Geschichte auf jeden Fall zu Ende lesen, damit ihr nicht das Gefühl haben müsst, dass ihr weitergehen müsst als ihr wollt, nur damit ihr erfahrt was als Nächstes passiert.

4. Nach der Geschichte sprechen wir über die Übung und fragen euch, warum ihr an welcher Stelle ausgestiegen seid.
5. Wir haben uns durch die 18 Phasen dieser Beziehung gearbeitet. Einige hörten relativ früh auf, andere gingen weiter. Jetzt würden wir gerne mit euch diskutieren, an welchem Punkt ihr dachtet, dass eine Beziehung nicht mehr in Ordnung ist und wann es eurer Meinung nach an der Zeit wäre, eine Beziehung zu verlassen.
6. Bitte beobachten Sie genau, wer wie weit gegangen ist. Um eine Diskussion anzuregen, kann man der Gruppe folgende Fragen stellen:
  - Auf welcher Ebene bist du „ausgestiegen“? Warum? Was hat dir nicht gefallen? Wie hast du dich dabei gefühlt?
  - Warum hast du weitergemacht? Was hat den Ausschlag gegeben, weiter zu gehen?
  - Wie fühlst du dich, wenn du jemanden dieser Art triffst?
  - Was müsstest du fühlen, wenn du beschließen würdest zu gehen? Wie genau würdest du das tun?
  - Wer kann dir dabei helfen? Wer unterstützt dich?
  - Würdest du anders reagieren, wenn die Hauptfigur ein Junge wäre?

Diskutieren Sie ruhig mit den Schüler\*innen darüber, wie Gewalt auch gegen Jungen geschieht und aus welchen Gründen.

## NÜTZLICHE TIPPS

Während dieser Übung reflektieren viele Jugendliche über ihre eigenen Beziehungserfahrungen. Deshalb ist es wichtig eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich jede Person wohl genug fühlen kann, um über ihre Erfahrungen zu sprechen. Wenn sie über ihre Erlebnisse berichten möchten, dann ermöglichen Sie ihnen das, ohne Druck auszuüben. Es ist auch hilfreich, den Schüler\*innen zu erklären, dass einige Teile der Geschichte sie vielleicht an ihre eigenen Erfahrungen erinnern und dass sie über diese Erfahrungen nachdenken und entscheiden können, ob sie hier darüber sprechen möchten. Als Lehrkraft können Sie den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, sich an Sie zu wenden, wenn einige von ihnen das Bedürfnis haben, mit jemandem unter vier Augen zu sprechen. Wir haben selten die Erfahrung gemacht, dass Jugendliche, die kein Interesse an einer gemischtgeschlechtlichen Beziehung haben, nicht am Durchspielen der Geschichte interessiert sind. Aus verschiedenen Gründen fragen wir die sexuelle Orientierung aber im Vorfeld der Workshops nicht ab. Gewalt und Kontrolle können aber auch in homosexuellen Beziehungen zwischen jungen Menschen vorkommen. Dies kann hervorgehoben werden, um zu zeigen, dass wir heterosexuelle Beziehungen nicht als Standard setzen.

## PRAKTISCHE ERFAHRUNGEN

Versuchen Sie, nicht zu urteilen, zeigen Sie sich offen für die Erfahrungen der Jugendlichen und beachten Sie, dass Sie in einer Klasse mit Schüler\*innen mit unterschiedlicher Sexualität sein können, die möglicherweise auch Erfahrungen einer missbräuchlichen Beziehung haben könnten.

## METHODE #4

### *Wie weit möchtest du gehen?*

## Anhang A

### *Geschichte in Schritten*

---

1. Du bist auf der Party deines Freundes und siehst einen Jungen, den du magst. Er schaut dich oft an und lächelt dir zu. Du lächelst zurück.
2. Zwei Wochen später triffst du ihn zufällig im Bus. Ihr redet miteinander und du findest ihn sofort sehr nett – wirklich sympathisch. Du erfährst, dass er neu in der Klasse deines Freundes ist und schon ein paar Mal mit seiner Clique unterwegs war.
3. Er sagt, dass er dich wirklich gerne wiedersehen würde und fragt nach deiner Handynummer.
4. Am nächsten Tag bekommst du eine WhatsApp und er fragt dich, ob du mit ihm und den anderen aus der Gruppe am Samstagabend in die Stadt gehen willst.
5. Der Abend ist toll und ihr habt viel Spaß zusammen. Er ist wirklich charmant, sieht gut aus und du hast das Gefühl, dass die anderen Mädchen dich beneiden, weil er sich so für dich interessiert.
6. Ihr seht euch öfter, lernt euch besser kennen und du merkst, dass du dich in ihn verliebt hast und er sich in dich. Ihr seht euch fast jeden Tag. Nach der Schule wartet er normalerweise auf dich und begleitet dich nach Hause.
7. Er ruft dich oft an und interessiert sich dafür, was du gerade machst und mit wem du unterwegs bist.
8. Du merkst, dass er es nicht mag, wenn du abends etwas ohne ihn machst. Zum Beispiel, wenn du mit deinen Freundinnen ausgehen möchtest. Er ist dann immer schlecht gelaunt und macht dumme Bemerkungen über deine Freundinnen.

## METHODE #4

### Wie weit möchtest du gehen?

## Anhang A

### Geschichte in Schritten

---

9. Deshalb streitet ihr euch oft miteinander. Eines Tages möchtest du zum Beispiel mit euren Freund\*innen ins Freibad gehen. Er wird wütend und sagt dir, dass er nicht will, dass du gehst. Nach diesem Streit entschuldigt er sich bei dir und erklärt, dass es an den anderen Jungen liegt, die dich dort "halbnackt" sehen würden.
10. Danach ist es eine Zeit lang richtig schön mit ihm. Er ist zärtlich, überschüttet dich mit Komplimenten und du merkst, wie sehr er dich liebt. Aber dann streitet ihr euch wieder, weil du einen Abend mit deinen Freund\*innen ausgehen möchtest: Er denkt, dass du ihn mit einem anderen Jungen betrügst und deinen Freund deshalb nicht mitnehmen willst.
11. Hinterher fragt er dich genau, was du gemacht hast und wer mit dabei war. Du sagst es ihm, aber er glaubt dir nicht.
12. Er redet schlecht über deine Freund\*innen und sagt, er wolle nicht, dass du dich mit ihnen triffst. Sie hätten einen schlechten Einfluss auf dich. Er mag vor allem und offensichtlich deine Freundin Sonja nicht. Er nennt sie eine "Schlampe". Du sagst ihm, er solle aufhören deine Freund\*innen zu beleidigen. Aber du hältst trotzdem ein bisschen Abstand zwischen dir und Sonja, damit er nicht wütend wird.
13. In den nächsten Tagen verhält er sich so, als wäre nichts passiert. Er ist sehr nett zu dir und macht dir sogar Geschenke. Eine Zeit lang kommt ihr wirklich gut miteinander aus. Er erfüllt dir jeden Wunsch und du fühlst dich richtig gut.
14. Er wird sehr leicht eifersüchtig, zum Beispiel wenn er dich nach der Schule abholt und mit anderen Jungen reden sieht. Er beleidigt dich öfter mit verletzenden Worten und einmal hat er so laut gebrüllt und hat sich so drohend vor dir aufgebaut, dass du sogar Angst vor ihm hattest.

## **METHODE #4**

### ***Wie weit möchtest du gehen?***

## **Anhang A**

### ***Geschichte in Schritten***

- 
15. Aber danach entschuldigt er sich wieder. Er sagt, er habe die Kontrolle verloren und dass du ihm so wichtig bist, dass er den Gedanken nicht erträgt, dass dich auch jemand anderes mag.
  16. Er sagt, dass du ihm gehörst und dass du deshalb nicht mehr ohne ihn ausgehen sollst. Er sagt, dass er sonst mit dir Schluss machen wird.
  17. Nach dem Schulfest, zu dem du ohne ihn gegangen bist, hat er vor deiner Haustür auf dich gewartet und macht dir deswegen Vorwürfe. Er schreit dich an, wird immer wütender und schlägt dir ins Gesicht.
  18. Am nächsten Tag schickt er dir eine WhatsApp, in der er sich entschuldigt und schwört, dass es nie wieder vorkommen wird.

### **Abschluss:**

Fragen Sie die Gruppe, ob sie die Geschlechterrollen der Betroffenen ändern möchten! Was würde das ändern?

Sie können eine kurze Diskussion anleiten oder Sie spielen die ganze Runde noch einmal mit getauschten Geschlechterrollen durch.

## METHODE #5

### Was ich mag und was ich nicht mag

#### THEMEN

Geschlechterstereotype, soziale Normen, Geschlechterrollen.

#### EISBRECHER

##### ***Dies ist kein Löffel***<sup>11</sup>

Die Gruppe steht in einem Kreis. Legen Sie einen Gegenstand auf einen Stuhl in der Mitte, zum Beispiel einen Löffel. Bitten Sie die erste Person, den Löffel aufzuheben und zu sagen: „Das ist kein Löffel, das ist...“ und ohne etwas zu sagen, spielt die Person vor, was der Löffel sonst noch sein kann (zum Beispiel eine Flöte, eine Schaufel, ein Spiegel, ein Kamm, eine Zahnbürste usw.). Die Gruppe versucht zu erraten, wofür der Gegenstand verwendet werden könnte.

Die Teilnehmenden der Gruppe sind nacheinander an der Reihe und spielen die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten des Löffels vor.

#### ZIEL

Erkundung der Vor- und Nachteile ein Mädchen bzw. ein Junge zu sein. Soziale Einstellungen und Erwartungen und mögliche Einschränkungen, einem bestimmten Geschlecht anzugehören. Einfühlungsvermögen, um die gesellschaftliche Konstruktion von Geschlechtern zu verstehen.

#### MATERIALIEN

- Farbige Papierbögen
- **Anhang A, Aktivitätenblatt** (S. 48)

#### ZEIT

Etwa 45 Minuten.

#### ABLAUF

1. Verteilen Sie Kopien der entsprechenden Arbeitsblätter an die Jugendlichen.
2. Geben Sie ihnen 5 Minuten Zeit und bitten Sie sie, die Blätter auszufüllen.
3. Wenn die Schüler\*innen fertig sind, bitten Sie sie aufzustehen, ihre Arbeitsblätter mitzunehmen und Platz zu schaffen, damit sie sich frei bewegen können.
4. Nehmen Sie farbige Blätter und verteilen Sie diese auf dem Boden.
5. Erklären Sie den Schüler\*innen, dass sie durch den Raum gehen, bis Sie „**Paare**“ rufen. Wenn „**Paare**“ gerufen wird, müssen sie so schnell wie möglich laufen und darauf achten, dass sie niemanden anrempeln und sich auf ein Stück farbiges Papier auf dem Boden stellen. Es dürfen immer nur zwei Personen auf einem Blatt Papier gleichzeitig stehen.
6. Erklären Sie, dass Sie eine Frage vorlesen werden, über die die Paare diskutieren sollen und zwar insgesamt zwei Minuten lang. Am Ende der zwei Minuten hören sie wieder das Wort „**Gehen**“ und fangen wieder an, durch den Raum

11

Quelle: Grahame Knox (2021) Eisbrecher für kleine Gruppen. GROSSBRITANNIEN: Insight Typepad: [https://insight.typepad.co.uk/insight/icebreakers\\_and\\_games/](https://insight.typepad.co.uk/insight/icebreakers_and_games/) (Abgerufen am 21.10.22)



zu gehen, bis wieder „Paare“ gerufen wird. Dann bilden sie ein neues Paar und diskutieren die zweite Aussage und so weiter. Die Schüler\*innen können das, was sie auf ihren Arbeitsblättern geschrieben haben, benutzen, um die gestellten Fragen zu diskutieren.

7. Folgende Fragen können Sie den Schüler\*innen stellen. Es ist auch sehr hilfreich, wenn Sie die Antworten der Schüler\*innen stichwortartig an der Tafel oder auf einem Flipchart notieren. Dieser Teil wird etwa 20 Minuten dauern.

- *Was ich daran mag, dass ich ein Mädchen/ein Junge bin, ist...*
- *Was ich nicht mag, weil ich ein Mädchen/ein Junge bin, ist...*
- *Ich wünschte, ich wäre ein Mädchen/ein Junge, weil ich dann...*
- *Ich denke, ein Mädchen/ein Junge zu sein, hat die folgenden Vorteile...*
- *Ich denke, dass ein Mädchen/ein Junge folgende Nachteile hat...*
- *Etwas, das nicht die 'Norm' ist für mein Geschlecht, aber das andere Geschlecht tun kann, ist...*

8. Beenden Sie die Aktivität mit den folgenden Reflexionsfragen (20').

- *Was hat den Mädchen daran gefallen, Mädchen zu sein? Und was hat den Jungen gefallen, dass sie Jungen sind? Was sind die wahrgenommenen Vorteile, ein Mädchen / ein Junge zu sein?*
- *Was mochten Mädchen nicht daran, Mädchen zu sein? Und was gefiel den Jungen nicht daran, ein Junge zu sein?*
- *Was fällt dir an den Dingen auf, die an der Tafel stehen? (Diskutieren Sie über Gemeinsamkeiten und Unterschiede, zum Beispiel: Machen Jungen gerne die gleichen Dinge, von denen die Mädchen sagten, sie würden das gerne tun,*

*wenn sie Jungen wären? Mögen Mädchen die gleichen Dinge, die Jungen gerne tun würden, wenn sie Mädchen wären?)*

- *Gab es irgendwelche Dinge, die Jungen und Mädchen aufgrund ihres Geschlechts nicht tun?*
- *Warum ist das ihrer Meinung nach so?*
- *Sollten junge Menschen sich an diese Normen und Grenzen halten oder nicht? Warum oder warum nicht?*

**METHODE #5*****Was ich mag und was ich nicht mag*****Anhang A*****Aktivitätenblatt***

---

Was ich daran mag, ein Mädchen/Junge zu sein:

Was ich nicht daran mag, ein Mädchen/Junge zu sein:

Menschen, die nicht meinem Geschlecht angehören, sind glücklich, weil:

# Glossar

## **DISKRIMINIERUNG**

Verhalten, das einer Person oder einer Gruppe aufgrund von Vorurteilen ihr gegenüber schadet. Die Form reicht von Machtdemonstrationen (zum Beispiel die Ausrottung von jüdischen Personen in Konzentrationslagern) bis zu kleinen täglichen Gesten. Einige Beispiele:

Sich über einen Jungen lustig machen, weil er homosexuell ist oder weil wir denken, dass er es ist; ein Mädchen nicht zu einer Geburtstagsfeier einladen, weil sie Muslimin ist; sich über ausländische Mitschüler\*innen lustig machen, weil sie noch Deutsch lernen.

## **GESCHLECHT (ENGL. „GENDER“)**

Das Wort „Gender“ bezieht sich auf die Wahrnehmung und Definition der eigenen Person als Mann, Frau oder anderes. Dies ist das Ergebnis einer Synthese aus biologischen, psychologischen, relationalen Einflüssen und dem sozialen Kontext und Rollenbild, in dem man lebt.

## **GESCHLECHT (IM ENGL. „SEX“)**

Das Wort „Geschlecht“ bezieht sich auf das bei der Geburt zugewiesene Geschlecht (basierend auf der Anatomie oder Hormonen einer Person). Das deutsche Wort „Sex“ ist eine Abkürzung von „Sexualität“.

## **GESCHLECHTSSPEZIFISCHE**

### **GEWALT**

Geschlechtsspezifische Gewalt umfasst alle Formen von Diskriminierung oder schädigendes Verhalten,

das gegen eine Person aufgrund von Geschlecht, Gender oder sexueller Orientierung (tatsächlich oder vermeintlich) gerichtet ist. Sie richtet sich im Allgemeinen gegen Frauen – Partnerinnen, Töchter, Schwestern, Mütter, Bekannte etc. – und ist eng mit den „Rollen“ verbunden, die die Gesellschaft Männern und Frauen zuschreibt, die ihre Rechte, Pflichten und Freiräume jenseits individueller Eigenheiten festlegt. Sie kann in all jenen Situationen ausgelöst werden, in denen die Person nicht der gesellschaftlich anerkannten „Geschlechterrolle“ entspricht.

## **GESCHLECHTSSTEREOTYP**

Ein Geschlechtsstereotyp ist eine verallgemeinerte Ansicht oder ein Vorurteil über Eigenschaften bzw. Merkmale einer Person oder der Rolle, die sie besitzt oder die von Frauen und Männern ausgeübt wird. Ein Geschlechtsstereotyp ist schädlich, wenn es die Fähigkeit eines Menschen einschränkt, seine persönliche Entwicklung voranzutreiben, seine gewünschte Berufslaufbahn zu verfolgen und/oder Entscheidungen über sein Leben zu treffen. Ob offen feindselig oder scheinbar harmlos, schädliche Stereotype halten Ungleichheit aufrecht. Geschlechtliche Stereotypisierung ist ungerecht, wenn sie zu einer Verletzung von Menschenrechten und Grundfreiheiten führt.

## **GEWALT**

Eine Handlung oder ein Verhalten, bei dem körperliche Gewalt (mit oder ohne den Einsatz von Waffen oder anderen Mitteln) eingesetzt wird, um anderen Personen zu schaden.

## **HOMO-/LESBO-/BI-/**

### **TRANSPHOBIE**

Eine Reihe von negativen Emotionen, Haltungen und Handlungen gegenüber nicht-heterosexuellen und/oder cisgeschlechtlichen Menschen, auf der Grundlage von Stereotypen und Vorurteilen, die durch Wertesysteme und soziale Normen legitimiert sind.

## **INTERSEKTIONALITÄT**

Begriff, der die Überschneidung von verschiedenen sozialen Identitäten beschreibt, die gleichzeitig zu Diskriminierung, Unterdrückung oder Vorherrschaft beitragen. Dieser Perspektive zufolge sind Rassismus, Sexismus, Behindertenfeindlichkeit, Homophobie, Fremdenfeindlichkeit und alle Vorurteile, die auf Intoleranz beruhen, nicht unabhängig voneinander, sondern sind miteinander verbunden und schaffen ein System der Unterdrückung, in dem sich die Überschneidung mehrerer Formen von Diskriminierung widerspiegelt.

## **LGBTQI+**

Akronym für Lesbisch, Schwul, Bisexuell, Transgender, Queer, Intersexuell, Asexuell. Das + steht auch für all diese Geschlechtsidentitäten und nicht-heterosexuelle und

nicht-binäre **sexuellen Orientierungen**, die nicht unter die Buchstaben des Akronyms fallen.

### **MEDIENKOMPETENZ**

Die Medienkompetenz (d.h. sämtliche technischen, kognitiven, sozialen, staatsbürgerlichen und kreativen Fähigkeiten) ermöglichen uns sowohl den Zugang zu den traditionellen und zu den neuen Medien als ermöglichen sie uns auch den kritischen Umgang und die Interaktion mit ihnen.

Sie kann einhergehend mit einer aktiven Teilnahme am demokratischen Leben, mit Bürgersinn und mit der Fähigkeit, sich eigenständig und kritisch ein Urteil zu bilden und die eigenen Handlungen zu reflektieren, daher die Widerstandsfähigkeit junger Menschen gegen extremistisches Gedankengut und Desinformation stärken.

(Vgl. Definition aus den Schlussfolgerungen des Rates zur Entwicklung von Medienkompetenz und kritisches Denken durch Bildung und Ausbildung angenommen vom 30. Mai 2016)<sup>12</sup>.

### **PSYCHISCHE GEWALT**

Eine Reihe von Verhaltensweisen, die darauf abzielen, eine Person abzuwerten, indem man sie in einen Zustand der Unterordnung zwingt und ihr psychisches und emotionales Wohlbefinden schädigt.

### **SEXISMUS**

Sexismus ist ein Vorurteil oder eine Diskriminierung, die auf dem Geschlecht einer Person beruhen.

Sexismus kann jeden treffen, er betrifft aber vor allem Frauen und Mädchen. Er ist verbunden mit Stereotypen und Geschlechterrollen und kann die Überzeugung beinhalten, dass ein Geschlecht oder eine Gruppe einem anderen von Natur aus überlegen ist. Diese begünstigen die Entstehung und Anwendung von geschlechtsspezifischer Gewalt, Diskriminierung und Ungleichheit.

### **SEXISTISCHE HASSREDE**

Hassrede wird vom Cambridge Dictionary definiert als „öffentliche Rede, die Hass ausdrückt oder zur Gewalt gegen eine Person oder Gruppe aufgrund von Faktoren wie Rasse, Religion, Geschlecht oder sexueller Orientierung aufruft“ ([www.dictionary.cambridge.org](http://www.dictionary.cambridge.org)). Sexistische Hassrede bezieht sich auf Äußerungen, die Hass verbreiten, zur Gewalt anstiften, diese fördern oder rechtfertigen und dabei vom Geschlecht des Opfers ausgehen. Einige Gruppen von Frauen sind besonders betroffen von sexistischer Hassreden (vor allem junge Frauen, Frauen in den Medien oder Politikerinnen), aber jede Frau und jedes Mädchen ist eine potenzielle Zielscheibe für sexistische Hassreden online und offline. Die zunehmende Verfügbarkeit und Nutzung des Internets und der sozialen Medien haben zu einer Zunahme sexistischer Hassreden beigetragen.

### **STEREOTYP**

Vorbestimmte Meinung, die nicht auf direkter Erfahrung, sondern auf einem Klischee basiert. Ein Stereotyp kann sowohl positiv als auch negativ sein. Wenn ein Stereotyp sich verfestigt, können Vorurteile entstehen.

Einige Beispiele: Menschen mit Hochschulabschluss sind klüger, Homosexuelle sind verweichlicht, Muslime sind Terroristen, Männer sind besser in Mathe, Frauen sind besser im Putzen.

### **VORVERURTEILUNG**

Urteil über Menschen oder Gruppen, das auf einer vereinfachten Wahrnehmung der Realitäten, Leben und Identitäten beruht. Es kann durch die Angst vor Unterschieden verursacht werden und zu diskriminierendem Verhalten führen.

Einige Beispiele: Philip ist verweichlicht, also ist er homosexuell; Fatima ist Muslimin, also ist sie eine Terroristin.

<sup>12</sup>

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016XG0614\(01\)&from=GA](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016XG0614(01)&from=GA)  
(Abgerufen am 13.10.22)

Weitere Informationen, pädagogisches Arbeitsmaterial, Kontakte und Unterstützung zu den Themen geschlechtsbezogene Gewalt und Hassrede für Lehrkräfte und Pädagogen\*innen finden Sie hier:

[www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
<https://pinkstinks.de/ein-schul-arbeitsheft-gegen-sexismus/>  
<https://www.juuuport.de/beratung>  
<https://www.handysektor.de/startseite>  
[www.nummergegenkummer.de](http://www.nummergegenkummer.de)

Nützliche Telefonnummern:  
Kinder- und Jugendtelefon **116 111**  
Elterntelefon **0800 111 0550**

Texte und Redaktion:  
**Silvia Carboni** (Casa delle Donne per non subire violenza)  
**Chiara Aliverti** (Centro Zaffiria)  
**Nicoletta Landi** (Cospe)  
**Rugile Butkeviciute** (Lygus)  
**Maria Angeli** (Migs)  
**Katja Batzler** (medien+bildung.com)  
**Daniel Zils** (medien+bildung.com)

Grafikdesign:  
**Cecilia Piazza** (Centro Zaffiria)  
Illustration:  
**Adriano Siesser** (Centro Zaffiria)



©Play for Your Rights!  
Project code:  
612169-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Das Projekt *Play for Your Rights – Innovative medienpädagogische Strategien gegen Sexismus und Diskriminierung* wird durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert. Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autor\*innen wiedergibt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der in dieser Publikation enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Die Bündnispartner des Projekts:



medien+bildung.com  
ist eine Tochter der



Das Toolkit "Strategisch reagieren" ist ein pädagogischer und spielerischer Werkzeugkasten, entwickelt zur Bekämpfung der Verwendung von Hassrede und Geschlechterstereotypen in Gruppen von Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren.

Diese Veröffentlichung veranschaulicht die Nutzung des Spiels und fünf Bildungsaktivitäten werden vorgeschlagen.

### DIE FREUNDSCHAFT



Versuche einen Mittelweg zu finden, lass die andere Meinung erstmal stehen: "Was du nicht sagst!"

Gefühl: ● ●

Play For Your Rights!

### TRAURIG



inidgemoocufez

### DEIN AUSSEHEN WIRD HERANGEZOGEN, UM DEINE PERSÖNLICHEN ENTSCHEIDUNGEN ZU KRITISIEREN

Du willst Cheerleader werden? Machst du Witze? Wer soll dich denn in die Luft heben?

ODER

Du träumst davon, Fußballer zu werden? Ernsthaft? Die machen dich in 5 Minuten fertig.



Play For Your Rights!

### STEVE



Play For Your Rights!

#### DU ERLEBST GENDERDISKRIMINIERUNG AUFGRUND DEINER ANGEBLICHEN UNSPORTLICHKEIT

Ein Mädchen, das Fußball spielt?! Bist du sicher, dass du das kannst? Jungs sind da eh besser!

ODER

Du spielst Fußball? Du bist doch ein totaler Softie! Ich kenne Mädchen, die es besser könnten!

Play For Your Rights!

### DIE UNTERSTÜTZUNG



Gehe nicht in die Auseinandersetzung, hole lieber Hilfe/Rat

Gefühl: ● ●

Play For Your Rights!