

Spielanleitung Klischeefrei-Quiz

Ein etwas anderes Ratespiel für Erwachsene zum Thema Klischeefreie Berufs- und Studienwahl.

- Einstiegsübung in das Thema
- Icebreaker mit Inhalt
- bei Fortbildungen
- bei Workshopangeboten
- bei öffentlichen Veranstaltungen

Bei diesem Spiel werden zwei Teams gebildet, die abwechselnd Fragen und Aufgaben zur Klischeefreiheit lösen. Die Fragen werden von den einzelnen Mitspielerinnen und Mitspielern gewählt (z.B. Arbeitsmarkt 60) und zunächst allein beantwortet. Findet eine einzelne Person keine Lösung, hilft das Team. Kann das eigene Team die Frage nicht beantworten, wird sie an das andere Team weitergegeben, das damit die Möglichkeit erhält, weiter Punkte zu sammeln.

Bei den Fragen handelt es sich entweder um Wissensfragen, zu denen Sie die Lösungen finden, oder um Einstellungsfragen, bei denen es nicht um „richtig oder falsch“ geht, sondern um die (persönliche) Auseinandersetzung mit dem Thema Klischeefrei.

Sie benötigen:

- Computer/Laptop/Tablet
- Beamer mit Leinwand oder Großbildschirm
- Leinwand
- Flipchart/Plakat und Stift für die Punktezahl
- Stoppuhr, Armbanduhr oder Handy-Timer zur groben Zeitmessung bestimmter Fragen

Aufbau

Die beiden Teams setzen sich in zwei Viertelkreisen vor das Spiel, um die Teams räumlich etwas voneinander zu trennen. Achten Sie wegen der Rollenspiele darauf, vorne genügend Raum zu gewähren.

Erläutern Sie vor Spielbeginn

- Der Schwierigkeitsgrad der Wissensfragen steigt mit zunehmender Punktezahl.
- Bei 80 Punkten geht es i.d.R. um ein kurzes Diskussionsthema.
- Bei 100 Punkten geht es i.d.R. um ein kurzes Rollenspiel, für die eine weitere Person aus dem eigenen Team benötigt wird.
- Bei manchen Fragen wird nach einem eigenen Erlebnis gefragt.
- Findet sich niemand für Diskussion, Rollenspiel oder Erlebnisbericht, kann eine alternative Frage gewählt werden. (Ersatzfragen sind für die Moderation über das Klischeefrei-Logo oben rechts erreichbar.)
- Jedes Team soll (kurz) nach einem Teamnamen suchen.

Spielablauf:

- Beide Teamnamen werden nebeneinander auf ein Flipchart geschrieben.
- Erklären Sie die Spielregeln und fragen Sie, welches Team anfangen möchte.
- Die erste Frage wird aus dem Team gewählt und von der Moderation geklickt. Das Team liest vor und beantwortet. Die Moderation klickt die Glühbirne am unteren Rand zur Anzeige der Antwort und notiert die Punkte. Ein Klick auf das Haus-Symbol am oberen Rand führt zurück zur Übersicht.
- Dann ist das andere Team an der Reihe eine Frage zu ziehen.

Arbeitsmarkt	Kita & Schule	Familie & Beziehung	Geschichte	Kultur
20	20	20	20	20
40	40	40	40	40
60	60	60	60	60
80	80	80	80	80
100	100	100	100	100

Tipps zum Rollenspiel

- Wird eine Rollenspielaufgabe gezogen, fragen Sie nach, welche Personen aus dem Team noch mitspielen. Manchen Menschen sind Rollenspiel etc. unangenehm, deshalb sollte die Moderation zum Spielen ermutigen, aber nicht bedrängen. Falls Sie niemanden ermutigen können, darf die andere Gruppe das Rollenspiel aufführen und die Punkte einsammeln.
- Zur Unterstützung können Sie die jeweilige Antwortkarte aufrufen. Jede beginnt mit dem Hinweis: "Finden Sie sich kurz gedanklich und emotional in ihre Rollen ein, die Sie frei erfinden können." Es folgen einige Ideen zur möglichen Ausgestaltung der Rollen. Falls Sie das Rollenspiel frei gestalten wollen, decken Sie die Antwortkarte nicht auf.
- Ermutigen Sie kreative Teilnehmerinnen und Teilnehmer gern, die Rollen anders zu improvisieren oder in der Rolle andere Persönlichkeiten zu imitieren. Wenn jemand Probleme hat, schlagen Sie Aspekte der Rolle von der Antwortkarte vor.
- Falls jemand emotional überfordert erscheint: Stoppen Sie das Rollenspiel oder leiten Sie es entsprechend um.
- Abschließend sollten Sie die Situation mit den Spielenden und der Gruppe kurz nachbereiten. Mögliche Fragen: Wie waren die Rollen für Sie? War für Sie etwas inhaltlich auffällig? War die Situation realistisch oder übertrieben? An welchen Stellen hätte es ganz anders laufen können? Wie würden Sie die Situation im wahren Leben lösen?
- Beziehen Sie möglichst alle Spielbeteiligten ein, indem Sie fragen, wie zufrieden die anderen mit der Lösung der Aufgabe sind und was sie ggf. anders gemacht hätten (wie schon erwähnt, geht es nicht um richtig oder falsch!). Hoch motivierte Gruppen können dann eine eigene Variante vorspielen.

Tipps zur Diskussion

- Wird eine Diskussionsaufgabe gezogen, animieren Sie die Teilnehmenden zur Diskussion. Geben Sie kurz Zeit, damit sich die Diskussion entwickeln kann und moderieren Sie sie (falls erforderlich).
- Achten Sie dabei auf ausgeglichene Redeanteile. Ermutigen Sie die Stillen in der Gruppe sich zu beteiligen, bedrängen Sie aber niemanden.
- Sollte die Diskussion nicht richtig vorankommen oder sich um den immer gleichen Punkt drehen, können Sie auf der Antwortfolie mögliche weitere Themenvorschläge aufrufen. Falls Sie die Diskussion frei gestalten wollen, decken Sie die Antwortkarte nicht auf.
- Abschließend können Sie die Diskussion kurz nachbereiten: Wurde fair diskutiert? Wie waren Redeanteile und Unterbrechungen aus gendersensibler Sicht verteilt? Fehlten wichtige Punkte aus Klischeefrei-Sicht? Wie steht die andere Spielgruppe zum Thema der Diskussion?

Punktevergabe

Die Moderation notiert die Punkte auf einem Flipchart, einem Plakat oder notfalls einem Zettel.

- Wissensfragen: Bei einer richtigen Antwort gibt es die gesamte Punktezahl, bei einer falschen Antwort gibt es keine Punkte. Wurde die Frage „fast“ richtig gelöst bzw. liegt nah am Ergebnis, kann auch die ½ Punktezahl vergeben werden.
- Sonstige Fragen: Hier empfiehlt sich eine großzügige Punktevergabe, da keine Schauspieleigenschaften bewertet werden sollen, sondern schon die Bereitschaft zu Offenheit, bzw. ein Rollenspiel vor der gesamten Gruppe aufzuführen, zu honorieren ist. Wenn Personen aus dem anderen Team eine Alternative vorspielen, können dafür auch Punkte vergeben werden. Das kann aber in der Situation mit allen Beteiligten ausgehandelt werden.

Spielende

Setzen Sie einen Zeitrahmen (z.B. 1 Stunde), nach dem das Spiel endet. Es ist kein Problem, wenn in diesem Zeitraum nicht alle Fragen gezogen worden sind. Bei großer Motivation kann natürlich auch länger gespielt werden.

Gewonnen hat die Gruppe mit dem höchsten Punktestand. Allerdings gerät der Punktestand im Verlauf des Spiels häufig in den Hintergrund und die Auseinandersetzung mit den Themen in den Vordergrund. Gerne können Sie nach Spielende an alle Teilnehmenden kleine Präsente verschenken (z.B. Samentütchen von Klischeefrei, bunte Steinchen, etc.)

Die Schlussfolie „Vielen Dank für's Mitspielen!“ finden Sie nach der Antwort „Kultur 100“ sowohl bei den Haupt- als auch den Ersatzfragen.

Variante: Videokonferenz

Falls Sie das Klischeefrei-Quiz online in einer Videokonferenz oder einem Online-Seminar spielen möchten, ist ein zweiter Bildschirm empfehlenswert. So können Sie das Quiz und alle Beteiligten im Blick behalten. Für den Gruppenprozess ist es besser, wenn die meiste Zeit alle Mikros offen

sind. Sollte dies jedoch Störungen verursachen, schalten Sie die Mikros aller aktuell nicht Aktiven stumm. Gerade in einer Rollenspiel-Situation ist das hilfreich. Erinnern Sie regelmäßig an das Wieder-Freischalten der Mikros und führen Sie bei Bedarf eine Redeliste. Zur Unterstützung ist eine technische Co-Moderation sinnvoll, die parallel auch den Chat innerhalb der Gruppe betreut.

Verwenden Sie für das Quiz bitte Software, die der Datenschutz-Grundverordnung entspricht, z.B. BigBlueButton, Edudip oder Jitsi. Hilfreich ist es, wenn alle Beteiligten zum besseren Verständnis Headsets verwenden.