



Sibel's Journey - Ein Computerspiel über Geschlecht, Sexualität, Körper und eigene Grenzen

Kurzfassung

- Das Spiel beginnt mit der Reise der jungen Sibel nach Berlin, um ihre beste Freundin Sarah zu treffen und ihre Tante Meral zu besuchen. Als Überraschungsaktion für Sarah, reist Sibel einen Tag früher an und trifft zuerst ihre Tante. Sie ist sehr aufgeregt, Sarah zu begegnen - nicht zuletzt, weil Sarah ein Geheimnis zu offenbaren hat, das sie Sibel am Telefon nicht mitteilen wollte. Aber wo ist Sarah? Ihre Freundin in einer solchen Großstadt zu finden, erweist sich als schwieriger als sie dachte. Außerdem: Wieso ist die neue Freundin von Tante Meral ein Mann? Schließlich, und hauptsächlich, was ist Sarahs Geheimnis?
- Es handelt sich um ein Singleplayer-Spiel, das in vier aufeinanderfolgende 20-minütige Episoden unterteilt ist, die sich jeweils mit den Themen Geschlecht, Sexualität, Konsens und Körper beschäftigen.
- Von Anfang an müssen die Spieler*innen ihre eigenen Entscheidungen treffen und ihre im Laufe des Spiels erworbenen Kenntnisse anwenden.
- Das Spiel verfolgt einen intersektionalen Ansatz und Themen der Sexualpädagogik, wie die Erkundung des eigenen Körpers, die Vielfalt, Erfahrungen und Identitäten verschiedener Menschen, respektvolle Beziehungen, Gefühle, Wahlmöglichkeiten, Selbstwertgefühl, Einfühlungsvermögen, Toleranz und Akzeptanz, werden auf spielerische Weise vorgestellt.
- Das Spiel ist derzeit auf Deutsch, Englisch und Türkisch verfügbar.
- Sibels Handy wird als Teil des Spiels eingesetzt. Je mehr sie lernt, desto mehr Notizen erscheinen auf ihrem Handy und die Spieler*innen können sie jederzeit während des Spiels abrufen, um ihr Gedächtnis aufzufrischen. Einige andere Personen werden auch durch die Nachrichten auf ihrem Handy eingeführt.

Altersklasse / Schulklasse	• ab 11 Jahren
Lernziele	• Die Spieler*innen werden lernen, dass Sexualität beeinflusst, wie wir uns selbst und unseren Körper wahrnehmen, wie wir miteinander umgehen, wie wir uns in der Welt zurechtfinden und wie wir uns als Individuen ausdrücken. • Sie werden Kenntnisse über Körperbewusstsein, Beziehungen, Geschlechtsidentitäten, Intimität, Sexualgesundheit und Fortpflanzung erwerben. • Durch Spielen und Diskutieren wird das Bewusstsein dafür geschärft, dass Menschen sich in ihren persönlichen Bedürfnissen und Begehren unterscheiden und sich auf unterschiedliche Weise ausdrücken können. • Die Spieler*innen werden Einblicke in respektvolle Beziehungen, Gefühle, Wahlmöglichkeiten, Selbstwertgefühl, Einfühlungsvermögen, Toleranz und Akzeptanz gewinnen. • Beim Spielen und Diskutieren werden die Spieler*innen die Komplexität der vielen Aspekte einer Person wie Geschlechtsidentität, Geschlechtsausdruck und sexuelle Orientierung merken, aber auch die dimensionenübergreifende menschliche Vielfalt erkennen.
Verbindung mit dem Lehrplan	Sexualpädagogik
Zeiteinteilung	• Vorgesehen für 4 Unterrichtseinheiten: 1 Episode pro Unterricht • Für jede Episode: • 5-10 min für Einführung / Zusammenfassung der letzten Runde(n) • 15-20 min für das Spielen des Spiels • 15-20 min für schriftliche Aufgaben und Klassendiskussion: Überlegung / Schlussfolgerung • wahlweise weitere Überlegungen / Schlussfolgerungen als Hausaufgabe
Klassenzimmer, technische Ausstattung, Hilfsmittel	• Für jeden Schüler einen Computer oder ein Tablet mit Internetanschluss und Kopfhörer • Eine Wand oder Tafel im Klassenzimmer zum Sammeln von Informationen und zur Klassendiskussion • Gedrucktes Material, das zusammen mit diesem Dokument bereitgestellt wird

Spielablauf

- Der Kern des Spiels ist die Geschichte, die eine lineare Erzählung ist: Die Spieler*innen begleiten Sibel dabei, als sie in Berlin nach ihrer besten Freundin sucht und inzwischen viele neue Bekanntschaften macht.
- Die Erzählung wird im Spiel vor allem durch Zwiegespräche, die Sibel mit den anderen Spielcharakteren führt, vermittelt und vorangetrieben, und dadurch erfahren die Spieler*innen etwas über die Themen, die wir im Spiel kommunizieren wollen.
- Die Spieler*innen können - innerhalb des Erzählrahmens - entscheiden, welche Themen in welcher Reihenfolge mit welcher Spielperson angesprochen werden. Die Spieler*innen leiten also aktiv die Gespräche ein und entscheiden, in welcher Reihenfolge und Geschwindigkeit sie sie durchspielen möchten.
- Die Zwiegespräche und Spielpersonen sind lebendig, charmant und humorvoll. Die mitunter heiklen Themen in den Gesprächen werden in eine einfache Sprache gefasst, die für die Zielgruppe so lebensnah und unterhaltsam wie möglich ist.
- Unsere Titelfigur Sibel ist mit den meisten der zu vermittelnden Themen noch nicht sehr vertraut und stellt immer wieder Fragen, um sie besser zu verstehen. Sie ist neugierig, aufgeschlossen, schlagfertig und denkt über die Gespräche nach. Die Spieler*innen werden so zum Nachdenken über die Gespräche ermuntert und für die Themen sensibilisiert.
- Im Laufe des Spiels können die Spieler*innen ausführlichere Informationen freischalten, nachdem sie Gespräche geführt, Objekte in der Spielwelt angeklickt oder Minispiele gespielt haben. Diese erscheinen in Sibels Smartphone als eine Art Enzyklopädie-App, genannt Notizen. So können die Spieler*innen nach Bedarf weitere Informationen einholen oder bestimmte Begriffe etc. noch einmal nachschlagen.
- In die Geschichte sind Minispiele eingeflochten, die einerseits den Dialogmechanismus auflockern und so für Abwechslung sorgen, andererseits zusätzliches Wissen vermitteln oder bereits gehörtes Wissen wiederholen oder vertiefen. Dazu gehören:
 - Zuordnungsquiz: Wofür stehen die Buchstaben in LGBTQIA, und was bedeuten diese Wörter eigentlich? Falsch zugeordnete Begriffe, die auch zum Themenbereich gehören, werden nebenbei erklärt.
 - Gender Unicorn: Erkundung von Begriffen im Zusammenhang mit Geschlecht und Sexualität mit interaktiven Schieberegler und Erklärungen. Die Spieler*innen erforschen Aspekte wie Identität, Ausdruck, das bei der Geburt zugeschriebene Geschlecht und sexuelle Reize mit Unterstützung des Gender Unicorns. Neben dem spielerischen Ausprobieren verschiedener Kombinationen werden die Spieler*innen dazu ermutigt, sich ihrer eigenen Ausdrucksformen bewusst zu werden. Darüber hinaus erläutern Spielfiguren ihre individuellen Eigenschaften, um die Vielfalt der Möglichkeiten zu veranschaulichen und gleichzeitig zu zeigen, dass es so etwas wie "normal" oder "abnormal" nicht gibt.
 - Auswahlfragen: Die Bedeutung von Konsens wird anhand von konkreten Alltagssituationen vermittelt. Die Spieler*innen interpretieren die Reaktion einer Person oder wägen das Bauchgefühl einer Person gegen die Erwartungen der anderen Person ab - und wählen dann zwischen zwei möglichen Antworten. Die Wahlen der Spieler*innen werden anschließend durch Kommentare erläutert, um die Bedeutung von Konsens zu verdeutlichen.

	○ Zuordnungsquiz: Wie sehen die verschiedenen Queerflags aus? Die Namen einiger Flaggen werden genannt, dann müssen die Spieler*innen sie auf dem Bild finden und richtig identifizieren. Anschließend wird die Bedeutung der einzelnen Flaggen und Begriffe erklärt. ○ Gedächtnisspiel: Die Vielfalt der Genitalien wird in einem Gedächtnisspiel veranschaulicht. ○ Gedächtnisspiel Paare finden: Es ist eine Variante des klassischen Gedächtnisspiels, bei dem Bild-Text-Paare statt identischer Bildpaare verwendet werden. Hier werden verschiedene Verhütungsmethoden genannt und genauer erklärt. ○ Schwingtürenspiel: Die Vielfalt der Körperbilder wird dargestellt und gleichzeitig wird die Botschaft "Jeder Körper ist ein guter Körper" vermittelt. ● Abgesehen von den themenbezogenen Zeichnungen gibt es Miniaktivitäten, ähnlich wie bei Wimmelbildspielen, die die Geschichte vorantreiben, ohne sich auf bestimmte Lernthemen zu konzentrieren.
Einführung des Spiels in der Klasse	● Aufklärung der Lernziele ● Einführung des Themas der kommenden Episode ● Erläuterung des Spielrahmens ● Gegebenenfalls einen Blick auf die Ereignisse in den vorangegangenen Episoden werfen oder die Schüler*innen mit Hilfe der Informationstafel zusammenfassen zu lassen
Spielaktivitäten	● Die Umgebung erkunden und Informationen sammeln ● Mit den Personen im Spiel reden und sie kennen lernen ● Zuhören, was die Personen im Spiel sagen, und aufpassen ● Betrachten der gesammelten Informationen auf Sibels Handy ● Sibels Wiedergabeliste anhören und ihre Fotos ansehen ● Minispiele spielen und sie auf Sibels Handy wieder spielen
Aktivitäten im Unterricht / Reflexionsfragen	● Diskussionsfragen über die Infotafel: ● Was habt ihr bei dem Spiel entdeckt? Was habt ihr beobachtet? ● Was habt ihr über die Personen erfahren, mit denen ihr geredet habt? ● Lass uns über die Probleme der Personen, ihre Wünsche und das, was sie wichtig finden, unterhalten. ● Könnt ihr euch in die Personen / eine bestimmte Person hineinsetzen und warum?

	• Habt ihr in euren Leben ähnliche Situationen/Gefühle/Probleme erlebt? ■ Zögert ihr manchmal, jemandem etwas über euch zu erzählen? Warum? ■ Habt ihr schon einmal jemandem eine Neuigkeit über euch erzählt, die derjenige für schlecht hielt? Warum haben sie es für schlecht gehalten? ■ Wart ihr auch schon mal unsicher, ob ihr jemandem etwas über euch erzählen sollt, habt euch dann aber doch dazu entschlossen, es ihnen zu sagen? Fanden sie es gut? Warum hat sich das als eine gute Idee erwiesen? ■ Woher weiß man, ob es eine gute oder schlechte Idee ist, jemandem etwas von sich zu offenbaren? Leider kann man das nicht immer mit Sicherheit wissen, aber man kann versuchen, es zu erraten, indem man darüber spricht wie über eine Idee aus einem Film oder einem Buch oder etwas, das einem Freund oder einer Freundin passiert ist, und sieht, wie sie reagieren. Auch wenn sich damit nicht genau vorhersagen lässt, wie sie reagieren werden, wenn es um euch geht, kann das eine gute Methode sein, ein Gespräch zu eröffnen. • Schreibaufgaben (Zu vergeben vor Klassendiskussionen, insbesondere für Schüler*innen, die die Episode früher als die anderen beendet haben): • Schreibt auf, was ihr in dieser Episode erfahren habt. • Beschreibt die Personen, die ihr beim heutigen Spiel kennen gelernt habt. • Welche Fragen würdet ihr stellen, wenn ihr an Sibels Stelle wärt? Was würdet ihr gerne von den Personen in dieser Episode erfahren? • ... andere Aufgaben, die den oben genannten Diskussionsvorschlägen ähneln
Spiellösung	• Falls ihr mal nicht weiterkommt: • Werf einen Blick auf Sibels Chats und Notizen auf ihrem Handy • Versucht die Karten auf die Personen der aktuellen Episode zu ziehen • Versucht weitere Hinweise in der Umgebung zu finden • Klickt auf den Regenbogen Icon
Zusammenfassung und Themen der Episode	• Episode 1 – Meral's Wohnung (Knut, Meral) Sibel ist gerade in Berlin angekommen und wurde von Meral am Bahnhof abgeholt. Sie will schnell los, um Sarah zu suchen, weil sie sie überraschen will. Außerdem gibt es

	Neuigkeiten, die Sarah ihr nur persönlich mitteilen will. Sibel ist viel zu neugierig, um die Spannung zu ertragen. Doch zuerst gibt es ein Wiedersehen und eine Unterhaltung mit dem alten Familienfreund Knut! Er trägt ein lustiges T-Shirt mit der Aufschrift: Mein Fett ist politisch. Geht sein Bauch auf Demos, oder was? • Themen: ○ Wie fühlt es sich an, dick zu sein? Werden dicke Menschen diskriminiert? ○ Was ist Schönheit? Jeder darf sich schön fühlen, aber niemand muss schön sein. ○ Was bedeuten die Begriffe Zurückeroberung und Selbstidentifizierung? ○ Was bedeuten die Begriffe Schublade und sich outen? Welche Arten von Diskriminierung erleiden queere Menschen? ○ Wofür stehen die Buchstaben in LGBTQIA und was bedeuten diese Wörter eigentlich? Falsch zugeordnete Begriffe, die auch zum Themenbereich gehören, werden nebenbei erklärt.
Zusammenfassung und Themen der Episode	• Episode 2 – Im Cafe (Alex, Ani, Ani, Lotta, Luka, Michelle, Rami) Die Suche nach Sarah beginnt! Meral weiß nur, dass Sarah in Alex' Café vorbeischaun wollte. Also geht Sibel ins Café, aber Sarah ist nicht mehr da. Daraufhin fragt sie nach Alex herum. Aber hallo, ist Alex ein Mann? Was ist denn da los? Ist ihre Tante Meral nicht lesbisch? Und was sind diese Unisextoiletten? Sibel findet heraus, dass Sarah sich geschminkt hat und vor kurzem gegangen ist. Wo soll sie als nächstes nach ihr suchen? Ah, heute findet im Park ein Pride Fest statt! • Themen: ○ Geschlechtsidentität: Mann, Frau - oder etwas dazwischen? ○ Was bedeuten cis, trans und intersexuell? ○ Was bedeutet Geschlechtsausdruck? ○ Was bedeutet bei der Geburt zugeschriebenes Geschlecht? ○ Was bedeutet es, ein Ally zu sein?? ○ Selbstidentifizierung & sexuelle Orientierung: ■ Ist Meral immer noch lesbisch, wenn Alex ein Mann ist und die beiden eine Beziehung haben? ■ Dürfen andere Leute Alex outen und verraten, dass er trans ist? ○ Unisextoiletten: Ani erklärt, warum sie ihr wichtig sind.. ○ Körperbilder: Es ist eigentlich ziemlich cool, dass es so viele verschiedene Körper auf der Welt gibt. Es ist doof, immer zu denken, dass man schön sein muss. Das sollte nicht so wichtig sein!

Zusammenfassung und Themen der Episode	- Episode 3 – In der U-Bahn (Lou): Sibel ist in der U-Bahn auf dem Weg zum Park, wo ein Pride-Festival stattfindet. Unterwegs begegnet sie Lou, der ebenfalls auf dem Weg zum Festival im Park ist. Lou benutzt einen Rollstuhl, und da es an der Station am Park keinen Aufzug gibt, muss er bis zur nächsten Station warten, nachdem Sibel ausgestiegen ist. Die beiden kommen ins Gespräch über Barrierefreiheit und die Diskriminierung von Behinderten. Gleichzeitig drängt Sibels Internet-Bekanntschaft Tom sie immer wieder, sich an diesem Abend mit ihm zu treffen, und schickt ihr ständig SMS. Aber Sibel fühlt sich nicht ganz wohl bei dem Gedanken, Tom am Abend zu treffen. Sibel bittet Lou um Rat und Lou ermutigt Sibel, nur das zu tun, wobei sie sich wirklich wohl fühlt. Themen: - Wie ist es, wenn man als Rollstuhlfahrer*in öffentliche Verkehrsmittel benutzt? - Was bedeutet Konsens? - Wie kann ich in Beziehungen mit anderen sein und mir selbst treu bleiben? - Was sind Grenzen und wie hängen sie mit Gefühlen zusammen?
Zusammenfassung und Themen der Episode	- Episode 4 – Beim Fest im Park (Lou, Jule, Sarah, Leila, Mira) Sibel kommt im Park an, aber puh, ist er überfüllt! Wie soll sie Sarah hier finden? Sie entdeckt Lous Stand und spielt einige Spiele, die dort angeboten werden, und spricht mit Jule, die ebenfalls einen Stand betreibt. Ach ja, und es gibt eine Fotowand, an die die Leute coole Bilder von sich und ihren Plakaten pinnen. Moment, ist das nicht Sibels und Sarahs Freundschaftsarmband auf dem Bild? Sibel weiß jetzt, nach welchem Plakat sie suchen muss, das macht es leichter! Endlich findet sie Sarah! Juhu! Und sie erfährt das große Geheimnis, das Sarah am Telefon nicht verraten wollte: Sie ist mit jemandem zusammen, nämlich, sie hat eine Freundin, Leila! Die ist auch da, am Stand ihrer BIPoC-Theatergruppe. Total cool, Sibel ist ganz aus dem Häuschen! Und Leila hat so einen niedlichen Hund! Themen: - Die Vielfalt der Genitalien - Safer Sex - Coming-out und Familie/Freunde - Aneinanderreihung von gesellschaftlichen Kategorien wie Rasse, Klasse und Geschlecht.

Klassenzimmerktivitäten / Überlegungsfragen

- Themenbezogene Diskussionsfragen:
 - Fragen zum Geschlecht
 - Denkt ihr darüber nach, ob ihr als Mann oder als Frau aufwachsen wollt? Warum oder warum nicht?
 - Woher wusstet ihr, was eure Antwort auf die erste Frage war?
 - Welche drei Dinge fallen euch ein, wenn ihr daran denkt, weiblich zu sein? Welche drei Dinge fallen euch ein, wenn ihr daran denkt, männlich zu sein?
 - Kreist die Wörter aus der Liste ein, die ihr für Frage 3 erstellt habt und die auf ihr am besten zutreffen. Sind mehr von ihnen weiblich oder männlich? Sind sie gleichmäßig verteilt oder repräsentieren sie euch eigentlich kaum?
 - Wenn jemand alle eure Antworten anonym durchlesen würde, glaubt ihr, er würde erwarten, dass ihr euch als Mann oder Frau oder auf eine andere Art und Weise identifiziert? Ist das die Art und Weise, wie ihr euch identifiziert? Spielt es eine Rolle, ob die Erwartungen der Leute mit dem übereinstimmen, wie ihr euch identifiziert?
 - Fragen zur Anziehung
 - Wenn ihr die Augen schließt und euch vorstellt, neben jemandem im Bett zu liegen, ohne einander zu berühren, sondern über alles und nichts zu reden, wie sieht dann die Person neben euch aus?
 - Wenn ihr eine Zeitschrift durchblättert, wen findet ihr dann am schönsten?
 - Wenn ihr die Augen schließt und euch vorstellt, dass ihr mit jemandem tanzt, wie würdet ihr diese Person beschreiben? (Alternativ: Was für eine Person könnt ihr euch vorstellen, mit der ihr tanzen wollt?)
 - Was für einen Menschen könnt ihr euch vorstellen zu küssen?

Eure Antworten auf diese Fragen bedeuten natürlich nicht, dass ihr euch sexuell auf die eine oder andere Weise identifizieren müsst. Manche Menschen können sich Intimität mit Menschen des eigenen Geschlechts erträumen, sind aber nur an tatsächlichen, im Wachzustand bestehenden Beziehungen mit Menschen des anderen Geschlechts interessiert. Jemand kann eine eher bisexuelle Orientierung haben, sich aber als pansexuell identifizieren. Außerdem ist es möglich, dass man ein bestimmtes Gefühl hat, aber aus einer Vielzahl von Gründen beschließt, anderen etwas anderes zu erzählen.

	■ Fragen zum Körper ● Was ist eine Aktivität, die ihr wirklich, wirklich gerne macht? Wie setzt ihr euren Körper ein, um sie auszuüben? ● Was könntet ihr heute tun, damit ihr euch um euren Körper kümmert?
Troubleshooting / Störungsbehebung	Sollte das Spiel stecken bleiben, hilft es, den Webbrowser zu aktualisieren.

Materialien zum Ausdrucken für Klassendiskussionen:

- Die Dialogkarten, die im Spiel verwendet werden, können ausgedruckt und von den Schüler*innen diskutiert werden. Wir haben einige der Karten hinzugefügt, die es nicht in die Endfassung des Spiels geschafft haben, aber dennoch interessante Gesprächsthemen für die Klasse sein könnten
- Sie können auch Kurz-Vita Karten und Gender Unicorn Karten von allen Charakteren im Spiel verwenden.