

# PLAY REFLECT ACT!

## AKTIVITÄTS GUIDE

# INHALT

Vorwort und Spielzugang für Moderierende	03
Sibel's Journey Workshop	04
1. Materialliste	
2. Moderationstipps	
3. Detaillierter Programmablauf	
4. Täglicher Programmablauf	
Leila's Play Workshop	21
1. Materialliste	
2. Moderationstipps	
3. Detaillierter Programmablauf	
4. Täglicher Programmablauf	
Game-Design Workshop	29
1. Allgemeine Richtlinien	
2. Empfohlene Werkzeuge	
3. Programmablauf	
Begriffsverzeichnis	35
Häufig gestellte Fragen	37
Anhang	39

# Play, Reflect, Act Anleitungsheft

Dieser Guide enthält digitale, spielbasierte Lernmethoden und Umsetzungsvorschläge für die Workshop-Reihe „Play, Reflect, Act!“, die von den Teams von Food for Thought und Learning Designs im Rahmen des Erasmus+ Small Scale Partnership-Programms entwickelt wurde.

Das im Programm eingesetzte Spiel „Sibel’s Journey“ informiert über Gender- und Inklusionsthemen und regt junge Menschen zum Nachdenken an, während „Leila’s Play“ die Themen Barrierefreiheit sowie neurodiverse und körperliche Vielfalt in einem interaktiven Format behandelt, das Jugendliche spielerisch erkunden können.

Das Spiel „Sibel’s Journey“ ist über diesen Link zugänglich; „Leila’s Play“ wird in Kürze verfügbar sein. Für weitere Informationen zu den Spielen oder für eine Anleitung zur Durchführung von „Leila’s Play“ wenden Sie sich bitte an das Team von Food for Thought unter [serenad@foodforthoughtmedia.com](mailto:serenad@foodforthoughtmedia.com).



[playreflectact.org](https://playreflectact.org)

[@play.reflect.act](https://www.instagram.com/play.reflect.act)



# Sibel's Journey-Workshop

## Materialliste

- Buntstifte, Filzstifte
- Post-it
- Schere, Kleber
- A4- und A3-Papier
- Farbige Kartons
- Weicher Ball (für das Namensspiel)
- Klebeband (Leitung für stilles Sortierspiel)
- Zeitschrift, Broschüre (für Collage)
- 2 große Blätter Kraftpapier (ungefähr in Menschengröße)
- Alternative: farbige Post-its, kleines Kästchen (für schriftliche Posts)
- Konzeptdefinitionskarten (Gleichheit, Inklusivität, Zugänglichkeit, Geschlecht usw.)
- Designmaterialien (Pompon, Strohhalm, Symbole usw. – optional)
- Felder mit der Aufschrift „Wahr“ und „Falsch“
- Karten mit wahren und falschen Aussagen
- Flipchart-Papier
- Flipchart-Whiteboard
- Kleber/Pinnnadeln
- Whiteboard-Stift

# Sibel's Journey-Workshop

## Moderationstipps

- Der Workshop kann ganztägig oder in zwei Halbtage unterteilt werden. Bei zwei Halbtagen sollte jeder Tag durch Aufwärmübungen und Abschlussdiskussionen ergänzt werden.
- Der Moderierende kann aus den im Leitfaden vorgeschlagenen Einführungsspielen und Workshops auswählen und dabei Gruppendynamik und Zeitbeschränkungen berücksichtigen.
- Vor der Durchführung des Workshops sollten kulturelle und soziale Codes berücksichtigt werden und der Moderierende sollte das Spiel vor der Durchführung selbst spielen.
- Der Workshop kann auch mit einigen Abschnitten des Spiels „Sibel's Journey“ angewendet werden.
- Berücksichtigen Sie Altersunterschiede:
  - 13–15 Jahre: Mehr visuelle und angeleitete Inhalte, sicherer Raum für Ausdruck
  - 16–18 Jahre: Diskussion und Fragen, die Raum für abstraktes Denken eröffnen
- Für die Altersgruppe der 13- bis 15-Jährigen kann mehr Anleitung bereitgestellt werden, während für die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen mehr Raum zur freien Meinungsäußerung geboten werden kann.
- Die Teilnahme sollte freiwillig sein und beim persönlichen Austausch sollte eine vorurteilsfreie Umgebung gefördert werden.
- Bei sensiblen Inhalten (z. B. Körperbild, Offenlegung der Identität) sollten die Erklärungen einfach, klar und umfassend sein.
- Erlauben Sie verschiedene Ausdrucksformen wie Schweigen, Schreiben und Zeichnen. Die Ausdrucksformen sollten durch verschiedene Mittel wie Humor und Kunst abwechslungsreich gestaltet werden.
- Gruppen können dynamisch geändert werden. (Es ist nicht notwendig, bei jeder Aktivität mit der gleichen Gruppe zu arbeiten.)
- Der Moderierende sollte sich daran beteiligen, sich die Namen und Symbole der Teilnehmenden einzuprägen.
- Durch die Betonung von Gemeinsamkeiten im Alphabetspiel kann die Empathie innerhalb der Gruppe gesteigert werden.
- Die Gruppen sollten nicht zufällig zusammengestellt, sondern bewusst gemischt werden (damit Teilnehmende mit unterschiedlichen Eigenschaften zusammenkommen können).
- Wenn bei der Präsentation von Gruppenritualen Raum für Spaß bleibt, fühlt sich die Gruppe wohler.
- Es kann Teilnehmende geben, die Schwierigkeiten mit der Körperdarstellung haben; man sollte keinen Zwang ausüben.

# Sibel's Journey-Workshop

## Moderationstipps

- Während der Präsentation können Applaus und aufmunterndes Feedback zu Ermutigung beitragen.
- Teilnehmende, die Menschen in Schwierigkeiten helfen, können von der Gruppe gefeiert werden.
- Metaphern tragen zur Entwicklung des abstrakten Denkens der Teilnehmenden bei.
- Diejenigen, die sich nicht beteiligen möchten, sollten respektiert werden.
- Ein Kartenauswahl- und Diskussionsmodell ist möglicherweise interaktiver als ein Frage-Antwort-Modell.
- Konzepte (Trans, Geschlechtsausdruck usw.) sollten in einfacher Sprache erklärt werden.
- Wenn die Fragen, die die Teilnehmenden interessieren, nicht öffentlich gestellt werden können, können sie diese anonym einreichen, indem sie eine Notiz in die Box legen.
- Nicht-Teilnehmende können Beobachtende sein.
- Das Verschieben in die roten/grünen Bereiche kann auch durch das Anbringen von Karten an der Wand erfolgen.



# Sibel's Journey-Workshop

## Sibel's Journey Workshop: Detaillierter Programmablauf

Sitzung	Lernziel	Aktivität
Kennenlernen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um den Teilnehmenden das gegenseitige Kennenlernen zu ermöglichen</li> <li>Zur Verbesserung der verbalen und körperlichen Ausdrucksfähigkeit</li> <li>Stärkung der Fähigkeiten in Zuhören, Aufmerksamkeit und Gedächtnis</li> </ul>	<p><b>Name-Bewegung</b>  <b>Dauer:</b> 10 Minuten  <b>Material:</b> Nicht erforderlich  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jedes Kind wählt eine Bewegung und ein Symbol, wenn es seinen Namen sagt.</li> <li>2. Die nächste Person wiederholt den Namen und die Aktionen der vorherigen Person.</li> <li>3. Weitermachen, bis es jeder geschafft hat.</li> </ol> <p>Bewertungsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wessen Symbol hat ihnen am besten gefallen?</li> <li>• Was haben die Kinder sich bei der Wahl ihrer Bewegung gedacht?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gruppenmitglieder lernen die Namen der anderen</li> <li>Aufmerksamkeit und schnelle Reaktion entwickeln</li> <li>Steigerung des sozialen Selbstvertrauens und des Gefühls der Teilnahme</li> </ul>	<p><b>Name-Ball</b>  <b>Dauer:</b> 5 Minuten  <b>Material:</b> Ein weicher Ball  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alle stellen sich im Kreis auf.</li> <li>2. Der Spielleitende ruft den Namen eines Spielenden auf, wirft den Ball und beginnt damit das Spiel.</li> <li>3. Die Person, die den Ball hält, wirft den Ball, indem sie den Namen einer anderen Person ruft.</li> <li>4. Nachdem alle Namen aufgerufen und der Ball gefangen wurde, startet der Spielleitende das Spiel erneut.</li> <li>5. Das Spiel wird fortgesetzt, indem drei Bälle nacheinander in der gleichen Reihenfolge geworfen werden.</li> <li>6. Das Spiel ist vorbei, wenn alle drei Bälle die letzte Person erreichen.</li> </ol>

Einheit	Lernziel	Aktivität
<b>Kennenl ernen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsamkeiten innerhalb der Gruppe entdecken</li> <li>• Entwicklung von Empathie und Kommunikationsfähigkeiten</li> <li>• Stärkung des Zugehörigkeitsgefühls und des Wir-Gefühls</li> </ul>	<p><b>Alphabet-Spiel</b>  <b>Dauer:</b> 10 Minuten  <b>Material:</b> Post-it, Stift  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende legt die mit einem Buchstaben von A bis Z beschrifteten Zettel in gemischter Reihenfolge auf den Boden.</li> <li>2. Der Spielleitende sagt: „Ich gebe euch eine Anweisung, und ihr müsst zum Anfangsbuchstaben eurer Antwort gehen.“ Beispiel: Gehe zum Anfangsbuchstaben deines Lieblingsessens. Wenn das Lieblingsessen des Spielenden Auberginen sind, geht er/sie zu dem Buchstaben mit dem E darauf.</li> <li>3. Wenn der Moderierende die Anweisungen gibt und jeder Spielende zu einem Blatt Papier geht, werden die Antworten der Reihe nach notiert. Gemeinsamkeiten werden hervorgehoben.</li> <li>4. Der Spielleitende gibt eine neue Anweisung und die Spielenden gehen zu einem neuen Buchstaben über. Die Antworten werden erneut eingesammelt.</li> <li>5. Der Spielleitende führt das Spiel einige Runden lang weiter, indem er/sie verschiedene Anweisungen gibt, damit die Spielenden Gemeinsamkeiten untereinander finden können.             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Beispielanweisungen                 <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Was ist dein Lieblingsspiel?</li> <li>ii. Welches Hobby macht euch am meisten Spaß?</li> <li>iii. Anfangsbuchstabe eures Sternzeichens?</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol> <p><b>Bewertungsfrage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie waren eure Erfahrungen?</li> <li>• Wie hat es dich beeinflusst, die Gemeinsamkeiten zu entdecken?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung nonverbaler Kommunikationsfähigkeiten</li> <li>• Zusammenarbeit und strategisches Denken innerhalb der Gruppe</li> <li>• Bewusstsein für die Rollen von Führung, Gefolgschaft</li> </ul>	<p><b>Stilles Sortieren</b>  <b>Dauer:</b> 20–30 Minuten  <b>Material:</b> Klebeband, um eine gerade Linie auf den Boden zu ziehen  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <p>Auf dem Boden wird eine lange gerade Linie (mindestens 3–4 Meter lang) gezeichnet. Die Teilnehmenden stellen sich Schulter an Schulter entlang dieser Linie auf. Der Moderierende erklärt: „Ich gebe euch gleich einige Anweisungen. Eure Aufgabe ist es, euch wortlos in der angegebenen Reihenfolge aufzustellen. Sprecht nicht, aber Gesten, Mimik und Handbewegungen sind erlaubt. Haltet die Ausrichtung so genau wie möglich.“ Drei der folgenden Anweisungen werden der Reihe nach gegeben. Die Gruppenaufstellung wird nach jeder Aufgabe überprüft.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geduld und Aufmerksamkeit entwickeln, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen</li> </ul>	<p><b>Hinweis:</b> Bei jeder neuen Anweisung werden sie nicht an ihre Ausgangsposition zurückgeführt, sondern aufgefordert, von der aktuellen Reihenfolge in eine neue Reihenfolge zu wechseln.</p> <p><b>Beispielanweisungen:</b>          Nach Körpergröße sortieren (vom Kleinsten zum Größten) Nach Namen alphabetisch sortieren (A bis Z) Nach Schuhgröße sortieren (vom Kleinsten zum Größten) Nach Geburtsdatum sortieren (vom Ältesten zum Jüngsten)</p>
Einheit	Lernziel	Aktivität
Workshop 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anerkennung und Ausdruck der Konzepte von Gleichheit und Gerechtigkeit</li> <li>Ideen entwerfen und abstrakte Konzepte konkretisieren</li> <li>Entwicklung kreativer Zusammenarbeit und Fähigkeiten zum Geschichtenerzählen</li> </ul>	<p><b>Erstellen eines Denkmals</b>  <b>Dauer:</b> 20 Minuten  <b>Gruppenarbeit:</b> Gruppen von 3-4 Personen  <b>Material:</b> Farbiges Papier, Schere, Kleber, Bleistift  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Es findet ein kurzes Gespräch zur Frage „Was ist Gleichheit?“ statt.</li> <li>Der Moderierende stellt jeder Gruppe Bastelmaterialien wie Papier, Bleistifte, Pappbecher, Strohhalme, Pompons, Stöcke usw. zur Verfügung.</li> <li>Jede Gruppe entwirft mit den Materialien in der Mitte ein Gleichheitsdenkmal und schreibt eine Kurzgeschichte.</li> <li>Es wird eine Gedenkpräsentation abgehalten und Geschichten erzählt.</li> </ol> <p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Was stellt euer Denkmal dar?</li> <li>Wie wäre es, in einer Welt zu leben, in der alle gleich wären?</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entwicklung von Fähigkeiten zur Zusammenarbeit und gemeinsamen Entscheidungsfindung</li> <li>Die Bedeutung von Gruppenkultur, Regeln und Symbolen verstehen</li> <li>Kreativität und Gruppenidentität ausdrücken können</li> </ul>	<p><b>Teamarbeit Spiel</b>  <b>Dauer:</b> 20 Minuten  <b>Material:</b> A4-Papier, Buntstifte  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Der Moderierende listet die Aufgaben, die die Gruppe gemeinsam erledigen muss, an der Tafel auf.             <ol style="list-style-type: none"> <li>Gebt euch einen Gruppennamen.</li> <li>Ermittelt das Durchschnittsalter der Gruppe.</li> <li>Legt die Grundsätze/Regeln der Gruppe fest.</li> <li>Erstellt und singt ein Lied für die Gruppe.</li> <li>Etabliert ein Ritual für die Gruppe.</li> </ol> </li> <li>Für die Bearbeitung der an die Tafel geschriebenen Aufgaben gibt der Moderierende 15 Minuten Zeit.</li> <li>Die Spielenden bearbeiten im Team in 15 Minuten die an die Tafel geschriebenen Aufgaben und präsentieren, was sie in den letzten fünf Minuten vorbereitet haben.</li> </ol> <p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>War es einfach, sich für die Grundsätze der Gruppe zu entscheiden?</li> <li>Welche Regel war für euch am wichtigsten?</li> <li>Gab es eine Aufgabe, die euch schwerfiel?</li> </ul>

Einheit	Lernziel	Aktivität
<b>Spiel Teil 1</b>	Erste Szene: Merals Haus	<p><b>Folge 1 – Merals Haus (Knut, Meral)</b> (Sibel, Meral, Knut) werden vorgestellt. Themen wie Körperbild, gewichts-basierte Diskriminierung und soziale Normen werden auf humorvolle Weise behandelt. Die Teilnehmenden werden durch Dialoge zwischen den Charakteren dazu angeregt, über Körperpolitik, die individuelle Wahrnehmung des Aussehens und gesellschaftliche Erwartungen nachzudenken.</p> <p><b>Behandelte Themen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie ist es, dick zu sein? Werden dicke Menschen diskriminiert?</li> <li>• Was ist Schönheit? Jeder kann sich schön fühlen, aber niemand muss schön sein.</li> <li>• Was bedeutet Verstecken und Coming-out? Welcher Diskriminierung sind queere Menschen ausgesetzt?</li> <li>• Wofür stehen die Buchstaben LGBTQIA und was bedeuten diese Wörter eigentlich? Verwandte Begriffe werden genannt und auch falsche Antworten kurz erklärt.</li> </ul>
<b>Workshop 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung des Körperbewusstseins</li> <li>• Die Beziehung zwischen Emotionen und Körper erforschen</li> <li>• Die Veränderung im eigenen Körper wahrnehmen und ausdrücken</li> <li>• Unterstützung verbaler oder visueller Ausdrucksfähigkeiten</li> </ul>	<p><b>Body Mapping</b> <b>Altersgruppe:</b> 13-15 Jahre <b>Dauer:</b> 50 Minuten <b>Gruppenarbeit:</b> Gruppen von 3-4 Personen <b>Materialien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 große Blätter Kraftpapier (ungefähr in Menschengröße)</li> <li>• Buntstifte, Wachsmalstifte</li> <li>• Alternative: Bunte Post-Its, Schachtel oder Umschlag</li> </ul> <p><b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Im Anschluss an den Abschnitt „Merals Haus“ folgt ein kurzes Gespräch mit Fragen wie: „Verändert sich unser Körper?“ „Wie fühlen wir uns dabei?“ „Was stand auf Knuts T-Shirt?“ „Was denkst du über das Geschriebene?“</li> <li>2. Der Moderierende bittet die Kinder, eine menschliche Figur ohne Namen auf auf dem Boden ausgebreitetes Kraftpapier zu zeichnen. Jede Gruppe arbeitet mit einer Figur.</li> <li>3. Dinge, die sie an Veränderungen in ihrem Körper bemerken, Dinge, die ihnen auffallen, oder Gefühle, die sie haben. (Beispiel: ein Stern auf dem Herzen, eine Farbe auf dem Bauch usw.) Wer möchte, kann auch schreiben.</li> </ol>

		<p><b>Hinweis: Wenn das Zeichnen schwierig ist, können Kinder auch Wörter oder Sätze, die die Änderung darstellen, auf Post-its schreiben und diese in ein Kästchen legen.</b></p> <p>Am Ende der Zeit präsentieren die Gruppen ihre Poster und teilen mit, was sie geschrieben haben. Wenn die Poster in einer Kiste aufbewahrt wurden, öffnet der Moderierende diese und teilt mit, was zum Thema geschrieben wurde.</p> <p><b>Auswertung:</b></p> <p>Hast du es einfacher gefunden zu schreiben oder zu zeichnen?</p> <p>Welche Veränderungen nimmst du in deinem Körper wahr?</p> <p>Hattest du jemals Schwierigkeiten, etwas zu mitzuteilen?</p> <p>Wie hast du dich während der Anwendung gefühlt?</p> <p>Wie hat es sich angefühlt, unsere Körper zu bemalen?</p> <p>Gab es ein Konzept, das dich überrascht hat oder von dem du zum ersten Mal gehört hast?</p> <p><b>Hinweis: Wenn es jemandem unangenehm ist, über seinen Körper zu sprechen, sollte der Moderierende das Gespräch entsprechend seiner Sensibilität planen.</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Körperliche Vielfalt erkennen und akzeptieren</li> <li>• Visuellen Ausdruck und Collagefähigkeiten nutzen</li> <li>• Hinterfragen der Körperdarstellung durch kritisches Denken</li> <li>• Erstellen einer gemeinsamen Botschaft durch Gruppenarbeit</li> </ul>	<p><b>Körpercollage</b></p> <p><b>Altersgruppe:</b> 16-18 Jahre</p> <p><b>Dauer:</b> 50 Minuten</p> <p><b>Gruppenarbeit:</b> Gruppen von 3-4 Personen</p> <p><b>Materialien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alte Zeitschriften (mit unterschiedlichen Alters-, Größen- und Geschlechterdarstellungen)</li> <li>• Schere, Kleber</li> <li>• A3-Papiere</li> <li>• Tafel oder großes Papier (zum Schreiben von Manifesten)</li> <li>• Buntstifte</li> </ul> <p><b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende fragt: „Wie wäre es, wenn wir aus verschiedenen Körpern eine menschliche Figur erschaffen würden?“ „Was ist euch an dem aufgefallen, was Knut gesagt hat?“ Der Moderierende stellt die Zeitschriften, Zeitungen und Materialien zur Verfügung, die die Gruppe mitgebracht hat. Er/Sie bittet jede Gruppe, die Materialien hier zu kombinieren, um eine Collage des menschlichen Körpers zu erstellen.</li> <li>2. Jede Gruppe erstellt eine Collage des menschlichen Körpers. Augen, Haare, Beine und Körperteile werden aus Zeitschriften ausgewählt und kombiniert. Das Ziel: Einen Körper zu schaffen, der nicht „perfekt“ ist, sondern verschiedene Körpertypen und Merkmale widerspiegelt.</li> <li>3. Einige Konzepte werden an die Tafel oder auf ein großes Blatt Papier geschrieben: „Stark – Wandelbar – Einzigartig – Bunt – Lebendig“. Kinder fügen ihre eigenen Konzepte hinzu. Jede Gruppe schreibt basierend auf diesen Konzepten ein kurzes Manifest mit den Sätzen „Was wir über unseren Körper glauben“. Es werden Präsentationen gehalten (kreative Präsentationen werden empfohlen: Tanz, Handbewegung, Poesie usw.).</li> </ol> <p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist euch beim Erstellen der Collage aufgefallen?</li> <li>• Welche Wirkung hatte der von dir gewählte Körperteil auf dich?</li> <li>• Warum sollten wir unserem Körper danken?</li> <li>• Gab es beim Anhören der Manifeste Teile, die euch beeindruckt haben?</li> </ul>

## Pause

### Workshop 3

- Bestimmung der Wörter, Adjektive und Eigenschaften, die einen selbst definieren
- Definition der Geschlechtsidentität und sexuellen Orientierung
- Erklärung der Bedeutung der selbstgewählten Geschlechtsidentität

#### Ich, meine

**Altersgruppe:** 13-15 Jahre

**Dauer:** 50 Minuten

#### Materialien:

- A4-Papier
- Flipchart-Papier
- Flipchart-Whiteboard
- Kleber/Pinnnadeln
- Whiteboard-Stift
- Kugelschreiber
- Buntstifte

#### Anwendungsschritte:

1. Moderierende und Teilnehmende sitzen einander gegenüber im Kreis.
2. Der Moderierende definiert „Identität“: „Identität bedeutet, wer wir als Individuen sind. Es geht darum, wie wir uns selbst sehen und definieren und sogar darum, wie wir uns von anderen sehen und definieren lassen. Es geht darum, wie wir die Frage beantworten: „Wer bist du?“
3. Der Moderierende erklärt die Faktoren, die zur Identität einer Person beitragen: „Die Identität einer Person wird zwar durch ihre Familie, Kultur, Sprache, Religion, ethnische Zugehörigkeit und ihr Geschlecht geprägt, sie kann jedoch auch durch ihre Werte, Überzeugungen, Fähigkeiten, Interessen oder ihren Beruf geprägt sein.
4. Der Moderierende fragt die Teilnehmenden, welche weiteren Elemente die Identität ausmachen könnten, und sammelt die Antworten.
5. Bei der Einzelarbeit legt der Moderierende Materialien in die Mitte des Kreises und bittet jeden Teilnehmenden, eine oder zwei seiner/ihrer Hände auf Papier zu zeichnen.
6. Nachdem jeder Teilnehmende seine/ihre Handzeichnungen fertiggestellt hat, bittet der Moderierende sie, die Merkmale, die seine/ihre Identität definieren, auf jeden Finger zu schreiben. Jeder Teilnehmende muss 5 bis 10 Merkmale identifizieren, die mit seiner/ihrer Identität in Zusammenhang stehen.
7. Der Moderierende ermutigt die Teilnehmenden, ihre Zeichnungen mit der größeren Gruppe zu teilen, zwingt sie jedoch nicht dazu.
8. Sofern Geschlechtsidentität und sexuelle Orientierung nicht zu den gemeinsamen Merkmalen gehören, werden sie von dem Moderierende als Teil der Identität betrachtet. Der Teilnehmende fragt, was einem zu Geschlechtsidentität und sexueller Orientierung einfällt, und schreibt dies auf ein Flipchart oder Whiteboard.

9. Der Moderierende definiert Geschlechtsidentität: „Das Geschlecht, zu dem sich eine Person zugehörig fühlt und mit dem sie sich verbunden fühlt“. Geschlechtsidentität bezieht sich nicht nur auf den Körper und physische Merkmale, sondern hat auch psychologische und soziale Dimensionen.“ Genauer gesagt: „Sie ist eine Definition, die das Geschlecht ausdrückt, zu dem sich Individuen zugehörig fühlen und mit dem sie sich identifizieren. Geschlechtsidentität kann nicht verstanden werden, indem man sie von außen betrachtet oder Annahmen oder Zuweisungen aufgrund physischer oder physiologischer Merkmale trifft. Geschlechtsidentität ist ein Prozess und Begriff, der sich nicht nur auf den Körper bezieht, sondern auch psychologische und soziale Aspekte umfasst. Geschlechtsidentität ist ein Konzept, das einerseits das Selbstbestimmungsrecht des Einzelnen betrifft, andererseits seine/ihre Freiheit und Fähigkeit, am gesellschaftlichen Leben so teilzunehmen, dass man sich gleichberechtigt und frei fühlt.“

10. Der Moderierende definiert sexuelle Orientierung: „Sie definiert, zu wem eine Person emotionale oder sexuelle Anziehung empfindet. Auch das Fehlen jeglicher Anziehung ist eine sexuelle Orientierung.“ Genauer gesagt: „Sie bezeichnet die anhaltende emotionale, romantische und/oder sexuelle Anziehung zu einer oder mehreren Personen eines bestimmten Geschlechts. Personen können ihre sexuelle Orientierung in ihren Äußerungen zum Ausdruck bringen oder aufgrund des Risikos, Druck und Gewalt ausgesetzt zu sein, unterlassen. Die sexuelle Orientierung einer Person lässt sich nicht durch externe Beobachtung, basierend auf Stereotypen, Vorurteilen oder Annahmen, verstehen. Heterosexualität, die die anhaltende emotionale, romantische und/oder sexuelle Anziehung einer Person zu Männern (Frauen) bzw. zu Frauen (Männer) beschreibt, sowie lesbische, schwule und bisexuelle Identitäten (kurz LGBTI+) und einige der unter dem Oberbegriff + zusammengefassten Identitäten zählen zu den sexuellen Orientierungen. Die Vielfalt der sexuellen Orientierungen ist eine natürliche Folge der Vielfalt der Sexualität. Keine der sexuellen Orientierungen ist natürlicher, gesünder, überlegener oder „normaler“ als die andere.

**Bewertungsfragen:**

- Was ist euch aufgefallen, als ihr über die Eigenschaften nachgedacht haben, die eure Identität ausmachen?
- Warum sind eure gewählten Funktionen euch wichtig?
- Gibt es Ähnlichkeiten bei den hervorgehobenen Merkmalen?
- Möchtest du die Eigenschaften, die deine Identität ausmacht, ergänzen? Wenn ja, welche Eigenschaften möchtest du ergänzen?

Einheit	Lernziel	Aktivität
Worshop 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Konzepte der Geschlechtsidentität und sexuellen Orientierung genau erkennen</li> <li>• Erkennen häufiger Missverständnisse zu diesen Konzepten</li> <li>• Sich kritisch mit gesellschaftlichen Vorurteilen und Stereotypen auseinandersetzen können</li> <li>• Respekt für individuelle Rechte und Vielfalt entwickeln</li> <li>• Wissensbasierte Denk- und Fragekompetenz erwerben</li> </ul>	<p><b>Häufige Missverständnisse</b>  <b>Altersgruppe:</b> 16-18 Jahre  <b>Dauer:</b> 50 Minuten  <b>Materialien:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felder mit der Aufschrift „Wahr“ und „Falsch“</li> <li>• Karten mit wahren und falschen Sätzen</li> <li>• Flipchart-Papier</li> <li>• Flipchart-Whiteboard</li> <li>• Kleber/Pinnnadeln</li> <li>• Whiteboard-Stift</li> </ul> <p><b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Moderierende und Teilnehmende sitzen einander gegenüber im Kreis.</li> <li>2. Der Moderierende schreibt „Geschlechtsidentität“ auf ein Flipchart-Blatt und „Sexuelle Orientierung“ auf ein anderes. Er/Sie fragt die Teilnehmenden, was ihnen zu Geschlechtsidentität und sexueller Orientierung einfällt, und lässt sie ihre Antworten auf die Flipcharts schreiben.</li> <li>3. Der Moderierende definiert Geschlechtsidentität: „Das Geschlecht, zu dem sich eine Person zugehörig fühlt und mit dem sie sich verbunden fühlt.“ Geschlechtsidentität bezieht sich nicht nur auf den Körper und physische Merkmale, sondern hat auch psychologische und soziale Dimensionen. Genauer gesagt: „Sie ist eine Definition, die das Geschlecht ausdrückt, zu dem sich Individuen zugehörig fühlen und mit dem sie sich identifizieren. Geschlechtsidentität lässt sich nicht durch äußere Beobachtung oder durch Annahmen oder Zuweisungen aufgrund physischer oder physiologischer Merkmale verstehen. Geschlechtsidentität ist ein Prozess und Begriff, der sich nicht nur auf den Körper bezieht, sondern auch psychologische und soziale Aspekte umfasst. Geschlechtsidentität ist ein Konzept, das einerseits das Selbstbestimmungsrecht des Einzelnen betrifft, andererseits seine Fähigkeit, gleichberechtigt und frei am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen.“</li> <li>4. Der Moderierende definiert sexuelle Orientierung wie folgt: „Sie definiert, zu wem sich eine Person emotional oder sexuell hingezogen fühlt. Auch das Nicht-Verspüren einer solchen Anziehung ist eine sexuelle Orientierung.“ Genauer gesagt: „Sie bezeichnet die anhaltende emotionale, romantische und/oder sexuelle Anziehung zu einer oder mehreren Personen eines bestimmten Geschlechts. Personen können ihre sexuelle Orientierung in ihren Aussagen zum Ausdruck bringen oder nicht, weil sie möglicherweise Druck und Gewalt ausgesetzt sind. Die sexuelle Orientierung einer Person lässt sich nicht durch externe Beobachtung, Stereotypen und Vorurteile oder Annahmen verstehen.“</li> </ol>



		<p>Heterosexualität bezeichnet die anhaltende emotionale, romantische und/oder sexuelle Anziehung einer Person zu Männern (Frauen) und zu Frauen (Männer). Lesbische, schwule und bisexuelle Identitäten (LGBTI+) sowie einige der unter dem Oberbegriff „+“ zusammengefassten Identitäten zählen zu den sexuellen Orientierungen. Die Vielfalt der sexuellen Orientierungen ist eine natürliche Folge der Vielfalt der Sexualität. Keine der sexuellen Orientierungen ist natürlicher, gesünder, überlegener oder „normaler“ als die andere.</p> <p>5. Der Moderierende verteilt Satzkarten mit verschiedenen Informationen an die Teilnehmenden. Die Teilnehmenden werden gebeten, die Sätze still und ohne sie jemandem zu zeigen zu lesen und die Sätze, die sie für richtig halten, in das Kästchen „Richtig“, die Sätze, die sie für falsch halten, in das Kästchen „Falsch“ und die Sätze, die sie nicht kennen, in das Kästchen „Unbekannt“ zu schreiben.</p> <p><b>Wahr-Falsch-Satzkarten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschen können ihre sexuelle Orientierung wählen.</li> <li>• Menschen können ihre Geschlechtsidentität wählen.</li> <li>• Menschen können ihren Geschlechtsausdruck wählen.</li> <li>• Homosexuelle Menschen sind an ihrem Aussehen zu erkennen.</li> <li>• Eine Person muss den Menschen in ihrer Umgebung nicht mitteilen, wen sie mag oder zu wem sie sich hingezogen fühlt.</li> <li>• Menschen können hinsichtlich ihrer sexuellen Orientierung heterosexuell, homosexuell oder bisexuell sein.</li> <li>• Die Geschlechtsidentität entspricht immer dem zugewiesenen Geschlecht.</li> <li>• Es gibt kein Geschlecht für Gegenstände, Kleidung und Farben.</li> </ul>
<b>Spiel Teil 2</b>	<b>Szene Zwei: Sibel im Café</b>	<p><b>Kapitel 2 – Sibel im Café</b></p> <p>In diesem Abschnitt werden Konzepte wie Geschlechtsidentität, Geschlechtsausdruck, Identitätserklärung und Unterstützung anhand der Figur Alex diskutiert. Den Teilnehmenden werden Diskussionsfragen zu geschlechtsneutralen Toiletten, Geschlechterrollen und dem Zusammenhang zwischen Aussehen und Identität gestellt. Die Teilnehmenden werden ermutigt, anhand der sexuellen Orientierung der Figur Meral über das binäre Geschlechtersystem nachzudenken.</p> <p><b>Behandelte Themen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschlechtsidentität: Weiblich, männlich, alles oder keines von beiden?</li> <li>• Was bedeutet cis, trans und intergeschlechtlich?</li> <li>• Was ist Geschlechtsausdruck?</li> <li>• Welches Geschlecht wird bei der Geburt zugewiesen?</li> <li>• Was bedeutet es, ein/e Verbündete/r und Unterstützer/in zu sein?</li> </ul> <p><b>Geschlechtsidentität und sexuelle Orientierung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Alex ein Mann ist und sie zusammen sind, ist Meral dann immer noch lesbisch?</li> <li>• Haben andere Menschen das Recht, Alex' Identität preiszugeben und zu sagen, dass sie trans ist?</li> <li>• Geschlechtsneutrale Toiletten: Warum sind sie bei der Schaffung sicherer Räume wichtig?</li> <li>• Körpernormen: Kann Vielfalt ein Zeichen von Einzigartigkeit sein?</li> </ul>

## Mittagessen

### Workshop 4

- Entwicklung der Fähigkeit, über gesunde und sichere Beziehungen nachzudenken und zu diskutieren
- Die Gewohnheit entwickeln, verschiedenen Perspektiven zuzuhören und sie zu bewerten
- Die eigenen Ideen klar und konstruktiv zum Ausdruck bringen
- Entwicklung von Fähigkeiten zur gemeinsamen Lösungsfindung und zum kritischen Denken

#### Sichere Beziehungen

**Dauer:** 30–40 Minuten

**Materialien:** Großes Zeichenpapier, Buntstifte, Klebeband, Post-It

Die zu bearbeitenden Themen werden vom Moderierenden als klare Fragen vorgegeben. Jede dieser Fragen wird auf einen Zettel geschrieben und die Zettel werden in Abständen an die Wand gehängt. Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe geht zu einem Zettel, denkt über die darauf stehende Frage nach, diskutiert sie und schreibt Lösungen dazu auf den Zettel. Für diese Bearbeitung stehen durchschnittlich 20 Minuten zur Verfügung. Danach erhalten alle Teilnehmenden kleine Zettel. Jeder wird gebeten, die Fragen individuell zu prüfen. Sie werden gebeten, sich die Lösungsvorschläge anzusehen und die Vorschläge, die ihnen gefallen, mit einem „+“ und die Vorschläge, die ihnen nicht gefallen, mit einem „-“ zu markieren. Wenn die Teilnehmenden meinen, dass einige der Vorschläge, die sie mit einem „+“ markiert haben, noch verbessert werden können, können sie ihre Gründe auf den Zettel schreiben. Sie können auch ihre Begründungen für die Markierungen „+“ oder „-“ auf die Zettel schreiben. Zum Abschluss der Studie werden alle Arbeiten begutachtet und die von allen akzeptierten Lösungsvorschläge können noch einmal mit den Teilnehmenden besprochen werden.

- **Fragebeispiele:** Was braucht es eurer Meinung nach, damit Menschen glücklicher sind? Was ist das Erfolgsgeheimnis? Nach der Studie wird mit den Teilnehmenden eine Evaluation durchgeführt.

### Spiel Teil 3

#### Dritte Szene: Sibel in der Metro

#### Folge 3 – Sibel in der Metro

Durch die Interaktion mit der Figur Lou werden die Konzepte von Zugänglichkeit, persönlichen Grenzen, emotionaler Sicherheit und Einverständnis auf die Tagesordnung gesetzt. Die Teilnehmenden werden ermutigt, strukturierte Fragen zu persönlichen Grenzen, Einverständnis und emotionaler Bereitschaft im Kontext von Dating und digitalen Beziehungen zu durchdenken. Auch Behinderung und Ungleichheiten im öffentlichen Raum werden in dieser Szene thematisiert.

		<p><b>Behandelte Themen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie ist die Fahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln für Rollstuhlfahrer?</li> <li>• Was bedeutet Konsens?</li> <li>• Wie kann ich mit anderen eine Beziehung aufbauen, ohne meine eigene Identität aufzugeben?</li> <li>• Wo liegen die Grenzen unseres persönlichen Raums und in welcher Beziehung stehen sie zu unseren Gefühlen?</li> </ul>
<b>Spiel Teil 4</b>	<b>Szene vier: Sibel im Park</b>	<p><b>Folge 4 – Sibel im Park</b></p> <p>Die Themen Identitätsvielfalt, Coming-out, Freundschaft und soziale Zugehörigkeit werden im öffentlichen Raum anhand der Parkszenen, in der das Pride Festival stattfindet, thematisiert. Die Teilnehmenden werden dazu angeregt, während Sibels Prozess, Sarah zu finden, über soziale Unterstützung, Sichtbarkeit, außerfamiliäre Bindungen und Erfahrungen in der queeren Gemeinschaft nachzudenken.</p> <p><b>Behandelte Themen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vielfalt der Genitalien</li> <li>• Safer Sex</li> <li>• Coming-out und Familie/Freunde</li> <li>• Die Vernetzung sozialer Klassifizierungen wie Ethik, Klasse und Geschlecht</li> </ul>
<b>Workshop 5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hinterfragen von Geschlechterrollen und gesellschaftlichen Erwartungen</li> <li>• Stereotype erkennen und diskutieren</li> <li>• Empathie gegenüber unterschiedlichen Identitäten</li> <li>• Die Bedeutung von Gleichheit verstehen und gemeinsam über Lösungen nachdenken</li> </ul>	<p><b>Soziale Rollen</b></p> <p><b>Alternative 1:</b></p> <p><b>Dauer:</b> 20 Minuten</p> <p><b>Material:</b> Vorbereitete Karten (mit Sätzen oder Bildern)</p> <p><b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende bereitet die Karten vor. Jede Karte enthält Stereotypen. Zum Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Männer weinen nicht.“</li> <li>• „Mädchen interessieren sich nicht für Naturwissenschaften.“</li> <li>• „Jungs sind frecher“</li> </ul> </li> <li>2. Jeder Teilnehmende erhält eine zufällig ausgewählte Karte.</li> <li>3. Jeder liest den Satz auf der eigenen Karte und bespricht: „Stimmt ihr zu? Warum/Warum nicht?“</li> <li>4. Karten werden als „rot/grüner Bereich“ (Ich akzeptiere/Ich akzeptiere nicht) an der Wand oder am Boden platziert.</li> </ol> <p><b>Bewertungsfrage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wo/von wem habt ihr die Aussagen auf diesen Karten gehört?</li> <li>• Wie können sich diese Gedanken eurer Meinung nach ändern?</li> </ul>

		<p><b>Alternative 2:</b>  <b>Dauer:</b> 40 Minuten  <b>Gruppenarbeit:</b> Gruppen von 3-4 Personen  <b>Material:</b> A3-Papier, Stift, Post-it, Buntstifte  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Den Gruppen werden 2 verschiedene Charaktere zugeteilt (zum Beispiel: ein Mädchen, ein Junge / oder zwei Charaktere ohne zugewiesenes Geschlecht).</li> <li>2. Jede Gruppe beschreibt, wie sich ihre Charaktere verhalten sollen. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ In ihrer Familie</li> <li>◦ In der Schule</li> <li>◦ Auf der Straße/in der Gesellschaft (3 Rubriken werden geöffnet).</li> </ul> </li> <li>3. Jede Gruppe hängt ihre Arbeit an die Wand und vergleicht sie mit anderen Gruppen.</li> </ol>
		<p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welcher der Druckfaktoren, denen die Figur ausgesetzt war, hat dich zum Nachdenken gebracht?</li> <li>• Wie wirken sich die Erwartungen der Gesellschaft auf dich aus?</li> <li>• Was würde passieren, wenn die Charaktere aus diesen Rollen ausbrechen wollten?</li> </ul> <p><b>Hinweis:</b> Schaffe in Diskussionen eine vorurteilsfreie Atmosphäre des Zuhörens. Verwende klare, einfache, aber respektvolle Definitionen bei Fragen zu Geschlechtsidentität und -ausdruck. Bei geringer Interaktion unterstütze mit kurzen Fragen: „Habt ihr eine ähnliche Situation erlebt?“, „Kommt dir das bekannt vor?“</p>
<b>Abschluss</b>		<p><b>Auswertung</b></p> <p>Der Moderierende fragt die Spielenden, welche Frucht heute für sie wäre und warum. Nacheinander nennen sie eine Frucht, um den Tag zu bewerten und zu begründen. Zum Abschluss applaudieren alle und der Tag ist beendet.</p>

**Hinweis:** Der Workshop kann auch als zweitägiges Halbtagesprogramm durchgeführt werden. Dabei kann man je nach Zeitvorgaben und Gruppendynamik Entscheidungen treffen. Unten sieht man ein Beispiel für einen zweitägigen Workshop. In diesen Fällen wird empfohlen, jeden Tag mit einem Aufwärmen und einem Abschluss zu gestalten.

## Sibel's Journey – Täglicher Programmablauf

### Erster Tag (3,5 Stunden)

Zeit	Aktivität	Inhalt
10:00–10:30	Einführungs- und Aufwärmspiele	Namensbewegung, Namensball, Alphabetspiel – Ausdruck, Empathie, Aufmerksamkeit
10:30–10:50	Teamarbeitsspiel	Gruppenkultur, kollektive Entscheidungsfindung, Schaffung von Symbolen und Ritualen
10:50–11:50	„Sibel's Journey“ Merals Haus	Körperwahrnehmung, Szenenbetrachtung und Diskussion über Erscheinungsnormen
11:50–12:10	Pause	
12:10–13:00	Menschliche Zeichnung / Körpercollage + Manifest	Emotionale Beziehung zum Körper, Entwicklung von Veränderungs- und Ausdrucksfähigkeiten / Erkundung der Körpervielfalt, kreativer Ausdruck und Gruppenmanifest
13:00–13:30	Abschluss und Austausch von Emotionen	Den Tag mit einer Frucht ausdrücken, emotionales Teilen

Tag zwei (3,5 Stunden)		
Zeit	Aktivität	Inhalt
10:00–10:20	Sortierspiel	Stille Kommunikation, Empathie, Teamharmonie
10:20-10:50	„Sibel's Journey“ Szene „Im Café“	Geschlechtsidentität, Geschlechtsausdruck und unterstützende Gespräche
10:50–11:15	Das Spiel der gängigen Missverständnisse	Stereotypen entgegentreten, Interessenvertretung entwickeln
11:15–11:55	„Sibel's Journey“ Scene „Metro“	Bühnendiskussion zu Konsens, Grenzen, Ungleichheiten beim öffentlichen Zugang
11:55–12:05	Pause	
12:05-12:45	„Sibel's Journey“ Szene „Im Park“	Kreative Gruppenarbeit zum Thema Identitätssichtbarkeit und Intersektionalität
12:45-13:00	Soziale Rollen – Charakterstudie	Soziale Erwartungen, Gruppendiskussionen und Visualisierung
13:00-13:30	Abschließende Obstbewertung	Teilen, indem man den Tag mit Emotionen verbindet



# Leila's Playwerkstatt

## Materialliste

- Farbige Concept-Cards
- Concept-Cards
- A3-Papiere
- Stift
- Verschiedene Objekte (Beispiel: Stift, Brille, Hut, Tasse, Gehstock, Rollstuhlfigur usw.)
- Vorbereitete Charakterkarten (entsprechend den Anforderungen der Barrierefreiheit)
- Buntstifte

# Leila's Play Workshop

## Moderationstipps

- Der Workshop kann ganztägig oder in zwei Halbtage unterteilt werden. Bei zwei Halbtagen sollte jeder Tag durch Aufwärmübungen und Abschlussdiskussionen ergänzt werden.
- Der Moderierende kann aus den im Guide vorgeschlagenen Aufwärmspielen und Workshops auswählen und dabei Gruppendynamik und Zeitbeschränkungen berücksichtigen.
- Wenn man mit einer neuen Gruppe im Leila's Play Workshop arbeitet, kann die Aktivität unterstützt werden, indem aus den Einführungsspielen des Sibel's Journey Workshops ausgewählt wird.
- Vor den Workshops sollten kulturelle und soziale Codes berücksichtigt werden und der Moderierende sollte das Spiel vor der Durchführung selbst spielen.
- Ein Moderierende kann den Spielenden helfen, wenn sie nicht weiterkommen. Man kann sich an Food for Thought wenden, um eine Einführung zu Leila's Play für Pädagog/innen zu erhalten.
- Für die Altersgruppe der 13- bis 15-Jährigen sollten eher anleitende, visuelle und unterstützende Anwendungen gewählt werden.
- Für die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen sollten mehr abstrakte, hinterfragende und freie Meinungsäußerungsbereiche geschaffen werden.
- Den Teilnehmenden sollte die Nutzung unterschiedlicher Ausdrucksformen (Zeichnen, Schreiben, mündlicher Ausdruck usw.) gestattet sein.
- Die Aktivitäten sollten auf freiwilliger Mitarbeit beruhen und kein Teilnehmender sollte gezwungen werden.
- Gruppen müssen nicht statisch bleiben; Gruppenmitglieder können zwischen Durchführungen geändert werden.
- In den Diskussionsabschnitten sollte eine nicht wertende, unterstützende Sprache verwendet werden.
- Konzepte sollten in einfacher, klarer und verständlicher Sprache erklärt werden.
- Zur anonymen Beantwortung der Fragen können kreative Methoden eingesetzt werden (z. B. Box, Post-it).
- Während der Aktivitäten sollten die Ausdrucksformen mit kreativen Mitteln wie Humor, Metaphern und Kunst bereichert werden.
- Empathie, Kooperation und Inklusivität unter den Teilnehmenden sollten während des gesamten Workshops im Vordergrund stehen.
- In den Bewertungsabschnitten sollten kreative und entspannende Methoden (z. B. 5-Finger-Bewertung) bevorzugt werden.
- Der Moderierende muss aktiv am Prozess teilnehmen und Beobachtung und Unterstützung bieten.

## Leila's Play Workshop: Detaillierter Programmablauf

Einheit	Lernziel	Aktivität
<b>Kennenlernen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Kennenlernen erleichtern</li> <li>• Schaffen einer sicheren und offenen Umgebung zum Teilen</li> <li>• Kreativität und Fantasie nutzen</li> </ul>	<p><b>Kreative Fragen</b>  <b>Dauer:</b> 15 Minuten  <b>Material:</b> Bunte Karten  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeder Teilnehmende zieht abwechselnd eine Karte.</li> <li>2. Beispielfragen: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ „Wenn du eine Pflanze wärst, welche wäre es?“</li> <li>◦ „Gibt es etwas, das du selbst gerne erfinden würdest?“</li> <li>◦ Wenn es einen achten Tag in der Woche gäbe, wie würde er heißen?</li> </ul> </li> <li>3. Die Teilnehmende befragen so viele Personen wie möglich zu den Karten in ihren Händen. Sie werden gebeten, sich die interessanteste und die beliebteste Antwort zu merken.</li> <li>4. Am Ende der Zeit lesen die Teilnehmenden zuerst die Frage auf ihren Karten und nennen dann die interessanteste und beliebteste Antwort, die sie von anderen erhalten haben.</li> <li>5. Die Aktivität ist vollständig, wenn jeder Teilnehmende sich geäußert hat.</li> </ol> <p><b>Hinweis: Fragen für die Altersgruppe der 16- bis 18-Jährigen dürfen zu abstrakterem Denken anregen. Zum Beispiel: "Wenn du ein Gesetz verabschieden könntest, das die Gesellschaft verändert, welches wäre das?" / "Was bedeutet Freiheit für dich?"</b></p>
<b>Workshop 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachdenken über grundlegende Konzepte</li> <li>• Ein konzeptionelles Bewusstsein entwickeln</li> <li>• Lernen der grundlegenden Konzepte von Inklusion, Gerechtigkeit und Barrierefreiheit kennen</li> <li>• Entwicklung eigener Definitionen</li> </ul>	<p><b>Konzeptinsel</b>  <b>Dauer:</b> 30 Minuten  <b>Materialien:</b> Konzeptkarten, A3-Papier, Stift  Konzepte: Behinderung, benachteiligte Gruppe, Zugänglichkeit, Inklusion, Vielfalt, diskriminierende Sprache, Gleichheit  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende schreibt jedes Konzept auf ein A4-Blatt und legt es verdeckt auf den Boden.</li> <li>2. Der Moderierende schaltet die Musik ein. Die Teilnehmenden bewegen sich. Der Moderierende stoppt die Musik.</li> <li>3. Wenn die Musik stoppt, bittet der Moderierende jeden Teilnehmenden, sich ein Blatt Papier zu nehmen, aufzuschreiben, was er über das jeweilige Konzept weiß, und es anschließend wieder zuzuklappen.</li> <li>4. Jeder Teilnehmende steht vor einem Blatt Papier und schreibt auf, was er über das Konzept weiß.</li> </ol>

		<p><b>Hinweis: Bei manchen Zetteln können mehrere Teilnehmende gleichzeitig vor stehen. Bitte sie in diesem Fall, als Gruppe zu antworten.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende startet die Musik erneut und stoppt sie wieder. Die Teilnehmenden werden gebeten, sich auf andere Zettel zu stellen und aufzuschreiben, was sie über dieses Konzept wissen.</li> <li>2. Das Spiel wird mehrere Runden wiederholt, um die Ansichten zu verschiedenen Konzepten zulernen.</li> <li>3. Wenn die Übung abgeschlossen ist, werden die auf dem Boden liegenden Zettel an die Wand gehängt und der Moderierende liest jeden Kommentar vor und erklärt die Konzepte.</li> </ol> <p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habt ihr schon einmal von diesem Konzept gehört?</li> <li>• Bist du diesem Konzept im täglichen Leben begegnet?</li> </ul>
<b>Workshop 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gemeinsamkeit erkennen und kritisch denken</li> <li>• Beobachten und Kommunizieren zwischen Gruppen</li> <li>• Aktivierung von Denkweisen, die mit Inklusivität verbunden sind</li> </ul>	<p><b>Spiel zum Finden gemeinsamer Merkmale von Objekten</b>  <b>Dauer:</b> 30 Minuten  <b>Material:</b> Verschiedene Objekte (Stift, Brille, Hut, Glas, Gehstock, Rollstuhlfigur usw.)  <b>Gruppenarbeit:</b> Gruppen von 3–4 Personen  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Der Moderierende bittet jeden, ein Objekt aus seiner Umgebung auszuwählen, das ihn interessiert.</li> <li>2. Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt.</li> <li>3. Jede Gruppe besteht aus vier Objekten. Die Gruppen suchen gemeinsame Merkmale ihrer Objekte, teilen den anderen Gruppen diese gemeinsamen Merkmale jedoch nicht mit.</li> <li>4. Andere Gruppen versuchen zu erraten, was diese Objekte gemeinsam haben.</li> <li>5. (Beispiel: „Die Farben sind gleich.“, „Es geht um Reisen.“)</li> <li>6. Anschließend enthüllt die Gruppe die richtige Antwort und erklärt, warum sie diese gewählt hat.</li> </ol> <p><b>Bewertungsfrage:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Haben dich andere Gruppen überrascht?</li> <li>• Welche Gemeinsamkeit war interessant?</li> <li>• Welche anderen Gemeinsamkeiten könnten Objekte haben?</li> <li>• Haben alle ausgewählten Objekte also eine gemeinsame Eigenschaft?</li> </ul>

<p><b>Leila's Play</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verständnis von Inklusivität und Zugänglichkeit: Spielende überwinden gesellschaftliche Barrieren, indem sie sich mit Charakteren identifizieren, die unterschiedliche physische und neurologische Merkmale aufweisen</li> <li>• Reflexionen über Identität und Sichtbarkeit: Spielende erkunden Fragen der Zugehörigkeit, Ausgrenzung und Selbstdarstellung anhand der Vergangenheit und Konflikte der Charaktere</li> <li>• Kritisches Denken und Problemlösung: Analyse- und Fragefähigkeiten werden durch Rätsel und Hinweise in der Geschichte entwickelt</li> <li>• Digitale Medienkompetenz: Durch Social-Media-Inhalte im Spiel lernen Schüler/innen, kritisch mit Informationen umzugehen und mehrere Perspektiven zu entwickeln</li> </ul>	<p><b>Durchführung des Spiels</b>  <b>Dauer:</b> 2,5 Stunden, das Spiel wird beim Erreichen der Lagerfeuerszene abgebrochen.  <b>Ausstattung:</b> Computer oder Tablet in der Anzahl der Personen und wenn möglich Kopfhörer.</p> <p><b>Hinweis:</b> Der Moderierende sollte das Spiel vor der Durchführung spielen. Er/Sie kann den Spielenden helfen, wenn sie nicht weiterkommen. Ein Dokument mit Lösungen zu „Leila's Play“ für Pädagog/innen erhält man bei Food for Thought.</p> <p><b>Thema:</b>  <i>Leila's Play</i> ist ein Mystery-Abenteuerspiel, das auf einem chaotischen und leicht ungewöhnlichen Jugendtheaterfestival spielt und den Schwerpunkt auf Inklusivität und Barrierefreiheit legt. Es verbindet eine unterhaltsame Detektivgeschichte mit vielschichtigen Charaktererzählungen – neurologische und körperliche Vielfalt, Freundschaft und Zusammenhalt stehen hierbei im Mittelpunkt.</p> <p><b>Erzählton:</b>  Das Spiel ist verspielt und dennoch emotional tiefgründig – wie Geistergeschichten am Lagerfeuer, gemischt mit nächtlichen politischen Gesprächen. Stelle es dir als eine Mischung aus Coming-of-Age-Geschichte und charakterbasiertem Puzzlespiel vor.</p> <p><b>Handlungsort:</b>  Die Geschichte spielt im Void, einem etwas mysteriösen, etwas alten Theaterclub am Stadtrand. Gerüchten zufolge soll dort ein Geist spuken – der Geist des Void. Die Atmosphäre ist surreal und doch vertraut: Junge Leute proben, Bühnenbilder werden vorbereitet, am Lagerfeuer werden Geschichten ausgetauscht ... doch im Hintergrund flackern Lichter, Kostüme verschwinden; irgendetwas stimmt nicht.</p> <p><b>Hauptgeschichte:</b>  Die QT-BIPOC-Jugendtheatergruppe ist bereit für ihren Auftritt, doch seltsame Ereignisse während des Festivals deuten darauf hin, dass jemand Dinge sabotiert. Proben werden gestört, Gegenstände verschwinden, und jeder scheint etwas zu verbergen.  <i>Während Leila den Hinweisen folgt, beginnt sie nicht nur zu verstehen, wer hinter der Sabotage steckt, sondern auch, was das Void symbolisiert und wie die Vergangenheiten der Charaktere in diese Geschichte verwoben sind.</i></p>
----------------------------	---	---

### Workshop 3

- Planung entsprechend der Barrierefreiheit und Bedürfnisse
- Empathiefähigkeiten entwickeln
- Entwicklung eines Bewusstseins für die Rechte unterschiedlicher Personen

#### Barrierefreier Urlaubsplaner Anwendung

**Dauer:** 60 Minuten

#### **Material:**

- Vorbereitete Charakterkarten (mit unterschiedlichen Barrierefreiheitsanforderungen)
- A3-Papiere
- Buntstifte

**Gruppenarbeit:** Gruppen von 5-6 Personen

#### **Bewerbungsschritte:**

1. Jeder Gruppe wird die Rolle eines „Reiseführenden“ zugewiesen.
2. Gruppen werden mit einer Vielzahl von Charakteren präsentiert:

- Rollstuhlfahrer/in
- Hörgeschädigte
- Autistische Person
- Sensorisch empfindlich
- Person mit Legasthenie
- Ältere Person
- Tourette-Syndrom
- Veganer/in, jemand mit Meeresphobie usw.

3. Jede/r wählt eine Figur aus und die Gruppe erstellt unter Berücksichtigung der folgenden Fragen einen Urlaubsplan, der alle Figuren glücklich macht.

- Profil erstellen: Name - Alter - Geschlecht - Herkunftsort - Beruf/Schule - drei Dinge, die sie mögen - besondere Merkmale
- Welche Stadt oder welches Land sollte man für den Urlaub wählen? Erfüllt diese Wahl die Bedürfnisse aller Personen?
- Wie lange sollte die Reise dauern? Welche Faktoren bestimmen die Dauer des Urlaubs?
- Wie kann ein Tagesplan erstellt werden, der während des Urlaubs den Bedürfnissen aller entspricht?
- Welche Transportmittel können von allen Personen problemlos genutzt werden?
- Welche Merkmale sollte das von euch gewählte Hotel oder Resort haben, damit sich alle wohlfühlen?
- Welche Art von Ernährungsplan gibt es und deckt er alle Bedürfnisse ab?
- Sind die geplanten Aktivitäten für alle geeignet? Wie kann ein Programm erstellt werden, an dem alle teilnehmen können?
- Wie kann man Krankenhäuser, Apotheken und Notdienste am Reiseziel im Voraus recherchieren?
- Wie wird die Kommunikation während des Urlaubs sichergestellt? Wie kann Kommunikationsunterstützung für benachteiligte Gruppen bereitgestellt werden?
- Unter Berücksichtigung der wirtschaftlichen Lage aller Personen, welches Budget wird benötigt?

4. Der Urlaubsplan wird als Poster präsentiert und die Gründe dafür erläutert.



<p><b>Workshop 3</b></p>		<p><b>Bewertungsfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Worauf habt ihr bei der Planung am meisten geachtet?</li> <li>• Glaubst du, dass im echten Leben genauso viel Aufmerksamkeit darauf gelegt wird?</li> <li>• Wie wäre eine Welt, in der alle gemeinsam Urlaub machen könnten?</li> </ul>
------------------------------	--	--

<p><b>Leila's Play</b></p>	<p><b>Das Lagerfeuer und der Spielabschluss</b></p>	<p><b>Spieldurchführung:</b> Fortsetzung der Campingszene.  <b>Spieldauer:</b> 30 Minuten  <b>Materialien:</b> Computer oder Tablets so viele wie Personen teilnehmen und wenn möglich Kopfhörer.</p> <p><b>Diese Szene kann sowohl im Spiel als auch im Workshop einen sehr starken Wendepunkt darstellen. Wir können es so formulieren:</b></p> <p><b>Szene im Spiel:</b>  Die Lagerfeuerparty am Ende des Tages. Die um das Lagerfeuer versammelten Figuren wollen nach einer langen Probe und seltsamen Ereignissen entspannen und Spaß haben. Leila geht mit Hinweisen und Fragen im Kopf von einer Figur zur anderen, befragt sie entweder vorsichtig oder beginnt einfach ein Gespräch.  In dieser Szene kommen wir dem Mysterium ein Stück näher und werden Zeuge der Tiefen der Charaktere, ihrer unsichtbaren Kämpfe und ihrer Sensibilität, die sie vielleicht zum ersten Mal teilen.</p> <p><b>Unter anderem hat Leila Folgendes gelernt:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tristan leidet unter sensorischen Empfindlichkeiten und sozialer Angst.</li> <li>• Ilias kämpft darum, seinen Stolz zu bewahren, während er mit körperlichen Behinderungen zu kämpfen hat.</li> <li>• Debanji erklärt, warum sie so an ihrem Telefon hängt.</li> <li>• Lars erklärt, wie er durch die Musik Befreiung fand – trotz aller Schwierigkeiten.</li> </ul> <p>Diese Szene trägt den Geist des Theaters in sich, und Empathie, Nachdenken und unterschiedliche Perspektiven zeigen sich auf natürliche Weise. Anstatt einer Szene, die mit dem Publikum wiederholt wird, gibt es eine Erzählstruktur, die sich nach Leilas Entscheidungen entwickelt und mehrere Realitäten hervorhebt. Es ist, als würde jeder Dialog nach einer anderen Antwort auf die Frage "Was wäre, wenn?" suchen.</p>
----------------------------	---	---

		<p><b>Spielmechanik und -struktur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkundung: Spielende können am Lagerfeuer in beliebiger Reihenfolge mit Charakteren sprechen.</li> <li>• Hinweiseffekt: Die Hinweise, die Leila sammelt, eröffnen neue Optionen im Dialog.</li> <li>• Es gibt nicht den einen „Bösewicht“: Jede Figur leistet einen komplexen, aber dennoch menschlichen Beitrag zu den Ereignissen.</li> <li>• Mehrere Realitäten: Der Spielfluss ändert sich, je nachdem, mit wem der Spielende wann und wie spricht – der Rashomon-Effekt in dieser Umsetzung ist hier wirklich spürbar.</li> </ul> <p><b>Hauptthemen der Bühne</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barrierefreiheit ist nicht nur physischer Natur, sie hat auch emotionale, soziale und sensorische Dimensionen.</li> <li>• Vielfalt und Inklusion sind kein Nebenthema – sie stehen im Mittelpunkt der Geschichte.</li> <li>• „The Mystery“ ist nicht nur eine Tätergeschichte – es wirft auch die Frage auf, wie Systeme manche Menschen unsichtbar machen.</li> <li>• Das Theater ist sowohl eine Bühne für ein Stück als auch ein Raum, in dem sich die Figuren offenbaren.</li> </ul>
--	--	---

<b>Abschluss</b>		<p><b>5-Finger-Bewertung</b>  <b>Dauer:</b> 10-20 Minuten  <b>Material:</b> Keines</p> <p>Die Teilnehmenden geben ihre Bewertungen zum Spiel mit 5 Fingern wie folgt ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daumen: Das Beste im Spiel</li> <li>• Zeigefinger: Das wichtigste Problem, das sie im Spiel finden</li> <li>• Mittelfinger: Das Schlimmste im Spiel</li> <li>• Ringfinger: Etwas, das sie in ihrem ganzen Leben lang verwenden können</li> <li>• Kleiner Finger: Ein denkwürdiger Moment in diesem Spiel</li> </ul> <p>Die Wortmeldung und Bewertung der Teilnehmenden erfolgt auf freiwilliger Basis.  <b>Hinweis: Du kannst die Fragen ändern. Wenn du möchtest, können die Teilnehmenden diese Bewertung auf ein Blatt Papier schreiben und miteinander teilen.</b></p>
------------------	--	--

**Hinweis:** Der Workshop kann auch als zweitägiges Halbtagesprogramm durchgeführt werden. Dabei kann man je nach Zeitvorgaben und Gruppendynamik Entscheidungen treffen. Unten sieht man ein Beispiel für einen zweitägigen Workshop. In diesen Fällen wird empfohlen, jeden Tag mit einem Aufwärmen und einem Abschluss zu gestalten. Wenn man mit einer neuen Gruppe im Leila's Play Workshop arbeiten, unterstütze diese Aktivität durch zusätzliche Einführungsaktivitäten aus dem Sibel's Journey Workshop-Programm.

## Täglicher Programmablauf von Leila's Play Workshop

### Tag 1: 3,5 Stunden

Zeit	Aktivität	Inhalt
10:00–10:30	Einführung & Aufwärmen	Sichere Umgebung zum Teilen, Vorstellungskraft, Durchführung mit kreativen Fragekarten
10:30–11:00	Konzeptinsel	Nachdenken und Schreiben über Konzepte wie Inklusivität, Gleichheit, Barrierefreiheit
11:00–11:30	Konzeptpräsentation und Gruppenaustausch	Vergleich der Perspektiven der Teilnehmenden auf Konzepte und anschließende gemeinsame Diskussion
11:30–11:45	Pause	
11:45–12:30	Spiel zum Finden gemeinsamer Eigenschaften von Objekten	Kritisches Denken, Gruppenarbeit, kreative Verbindungen herstellen
12:30–13:30	Leila's Play – Durchführung 1	Der erste Teil des Hauptspielinhalts – eine Aktivität, die auf Erkundung, Empathie und Vielfalt basiert

## Täglicher Programmablauf von Leila's Play Workshop

**Tag 2: 3,5 Stunden**

<b>10:00–10:10</b>	<b>Aufwärmspiel / Gruppendynamische Aktivität</b>	Mehr Energie, mehr Gruppenzusammenhalt
<b>10:10–11:10</b>	<b>Leila's Spiel – Durchführung 2</b>	Die Fortsetzung des Spiels
<b>11:10–11:45</b>	<b>Barrierefreier Urlaubsplan</b>	Gruppenarbeit zu Empathie, bedarfsgerechter Planung, Zugänglichkeit
<b>11:45 - 12:00</b>	<b>Pause</b>	
<b>12:00 - 12:40</b>	<b>Präsentation &amp; Auswertung</b>	Gruppenpräsentation der Urlaubspläne und gemeinsame Diskussion
<b>12:40- 13:30</b>	<b>Lagerfeuer &amp; 5 Finger Bewertung</b>	Emotionaler Abschluss, Erfahrungsaustausch, individueller Ausdruck mit der 5-Finger-Methode

# Game-Design Workshop

**Ziel:** Junge Menschen dazu ermutigen, sich mit sozialen Themen auseinanderzusetzen, indem sie in einer strukturierten und unterstützenden Umgebung mit anfängerfreundlichen Tools eigene Videospiele erstellen.

**Support-Team:** 1 Moderierende für jeweils 5 Teilnehmende und Freiwillige/Mentor/innen mit grundlegenden und technischen Kenntnissen der ausgewählten Plattformen.

**Personenzahl:** Obwohl das Programm für 10–12 Personen ausgelegt ist, kann diese Zahl bei Gruppen von 3–4 Personen unter Berücksichtigung des verfügbaren Support-Teams, der Ausrüstung und der Veranstaltungsortmöglichkeiten erhöht oder verringert werden.

**Platz:** Es sollte ein Bereich mit einer zuverlässigen Internetverbindung, Steckdosen, Tischen und Stühlen zur Verfügung gestellt werden.

**Ausstattung:** Mindestens 1 Computer pro Gruppe (2–3 Studierende). Kopfhörer werden empfohlen. Bildschirm oder Projektor, falls gewünscht, um Folien und Bildmaterial mit der Gruppe zu teilen, sowie die notwendigen Geräte für die Verbindung.

**Workshop-Materialien:** Leeres Papier, Haftnotizen, Buntstifte, Formulare für Game-Design und Charakterdesign (Formulare in Anhang 1 und Anhang 2 am Ende des Handbuchs), Abschnitte aus Beispielspielen, die soziale Themen behandeln (z. B. Sibel's Journey, Papers Please), Präsentationsfolien zu Game-Design.

**Softwarevorbereitung:** Installiere alle oder einige der folgenden Tools gemäß Plan vor oder greife darauf zu:

Unity (<https://unity.com/download>) [Kostenlos] Scratch (<https://scratch.mit.edu>) [Kostenlos]  
Twine (<https://twinery.org>) [Kostenlos] Bloxels (<https://www.bloxels.com>) [5,99 \$ pro Monat]  
GDevelop (<https://gdevelop.io>) [Kostenlos] Construct 3 (<https://editor.construct.net>) [Kostenlose Testversion]

**Konten:** Die Teilnehmenden sollten gebeten werden, sich vorab auf den Plattformen zu registrieren.

# Game-Design Workshop

## Einige für 13- bis 18-Jährige empfohlene Tools:

### 1. Unity

Typ: Professionelle 2D/3D-Spiele-Engine Schwierigkeitsgrad: Fortgeschritten (besonders geeignet für Senioren oder Technikbegeisterte mit Mentoring) Am besten geeignet für: Hochmotivierte Teams oder Teams mit Programmiererfahrung Preis: Kostenlos für den persönlichen Gebrauch (Unity Personal-Lizenz) Download: <https://unity.com/download> Vorteile: Eine echte Spiele-Engine; bietet große kreative Freiheit Nachteile: Steile Lernkurve; erfordert Einrichtung Workshop-Nutzung: Beginnen Sie mit Tutorials auf Anfängerniveau wie dem „2D Starter Template“ oder „Create with Code“

### 2. Scratch

Typ: Visuelle, blockbasierte Codierung Schwierigkeitsgrad: Anfängerfreundlich Am besten geeignet für: Einfache, storybasierte Spiele (auch für 13- bis 14-Jährige) Preis: Kostenlos Verwendung: <https://scratch.mit.edu> (online oder herunterladbar) Vorteile: Leicht zu erlernen, schnelle Ergebnisse, unterstützende Community Nachteile: Eingeschränkter Grafikstil, kann nicht als eigenständiges Spiel exportiert werden. Verwendung im Workshop: Fördere Spiele, bei denen das Geschichtenerzählen im Mittelpunkt steht. Variablen, Punktezählung und Dialoge können hinzugefügt werden.

### 3. Twine

Genre: Interaktive Fiktion, verzweigte Geschichten. Schwierigkeitsgrad: Mittel. Am besten für: Alle, die gerne schreiben und soziale Probleme durch Entscheidungen erkunden möchten. Preis: Kostenlos. Nutzung: <https://twinery.org>. Vorteile: Gut für Social Storytelling; niedriges Einstiegsniveau. Nachteile: Keine Echtzeit-Action; größtenteils textbasiert. Workshop-Nutzung: Ideal für emotional starke oder zum Nachdenken anregende Szenarien (Beispiel: eine Zukunft ohne sauberes Wasser).



# Game-Design Workshop

## 4. Bloxels

Typ: Pixel-Art-Plattformer Schwierigkeitsgrad: Einfach–Mittel Am besten für: Junge Leute, die visuelle Kreativität und Geschichtenerzählen lieben Preis: 5,99 \$ pro Monat (das Pädagogenpaket ist für die Gruppennutzung geeignet) Verwendung: <https://www.bloxels.com/>

Vorteile: Drag-and-Drop-Oberfläche; kombiniert Gameplay und Story Nachteile: Die Flexibilität kann eingeschränkt sein, wenn nicht die Trainerversion verwendet wird Workshop-Nutzung:

Funktioniert hervorragend, wenn Teams Künstler/innen oder Weltenbauende umfassen

## 5. GDevelop

Typ: Open Source 2D-Engine (Drag-and-Drop + optionale Codierung) Schwierigkeitsgrad: Mittel Am besten für: Junge Leute, die bereit für komplexere Logik sind Preis: Kostenlos Verwendung:

<https://gdevelop.io> Vorteile: Keine Installation erforderlich (läuft im Browser); Leistungsstarke Tools für 2D-Spiele Nachteile: An die Benutzeroberfläche muss man sich möglicherweise erst gewöhnen Workshop-Verwendung: Ideal für Plattformspiele, auswahlbasierte Spiele, Punkte- und Dialogsysteme

## 6. Construct 3

Typ: Browserbasierter 2D-Spiele-Maker Schwierigkeitsgrad: Mittel–Fortgeschritten Am besten für: Teams, die ein professionelleres und ausgefeilteres Spiel wollen Preis: 14 Tage kostenlose Testversion, danach 16 €+ pro Monat Verwendung: <https://editor.construct.net> Vorteile: Keine Codierung erforderlich, schnelle Ergebnisse, funktioniert im Browser Nachteile: Kann während der Testphase enden, erfordert Vorausplanung Workshop-Verwendung: Ideal zum schnellen Einrichten von Spielen mit Vorlagen wie Plattformspielen oder Quizzen.

# Game-Design Workshop Detaillierter Programmablauf

<b>Kennenl ernen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Kennenlernen erleichtern</li> <li>• Schaffung eines sicheren und offenen Umfelds für den Austausch</li> <li>• Kreativität und Fantasie nutzen</li> </ul>	<p><b>Eröffnung und Aufwärmphase</b>  <b>Dauer:</b> 30 Minuten  <b>Material:</b> Nicht erforderlich  <b>Anwendungsschritte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Moderierende und Wochenendziele werden vorgestellt.</li> <li>2. Die Teilnehmenden lernen sich mit einer Aufwärmfrage kennen.</li> </ol> <p>Beispielfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Wenn euer Leben ein Videospiel wäre, welches Genre wäre es?“</li> <li>• „Was ist dein Lieblingsvideospiel?“</li> <li>• „Wenn du deinem realen Leben ein Gaming-Feature hinzufügen könntest, welches wäre das?“</li> <li>• „Welche Dinge in deinem Leben bringt dir XP (Erfahrungspunkte) ein?“</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Durchführung endet nachdem jeder Teilnehmende antwortet.</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Ideenfindungsprozess mit konkreten Beispielen von Spielen zu gesellschaftlichen Themen unterstützen</li> </ul>	<p><b>Beispielspiele</b>  <b>Dauer:</b> 30 Minuten  <b>Material:</b> Videoclips, Computer und Projektionsleinwand</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es werden kurze Ausschnitte aus Spielen gezeigt, die soziale Themen behandeln. (Beispiel: Sibel's Journey, Papers Please, Climate Trail)</li> <li>2. Es wird die Fähigkeit von Spielen zur Bewusstseinsbildung diskutiert.</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Festlegen des Themas, an dem die Gruppen während des Programms dran arbeiten werden</li> </ul>	<p><b>Auswahl sozialer Themen</b>  <b>Dauer:</b> 45 Minuten  <b>Material:</b> A4-Papier, Post-it, Buntstifte</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brainstorming: Themen wie psychische Gesundheit, Klima, Mobbing usw.</li> <li>2. Jede Gruppe wählt ein Thema</li> </ol> <p>Beispielthemen, die Kinder erkunden können: Mobbing und Inklusion, Geschlechtergleichstellung, Klimawandel, Bewusstsein für Behinderungen, psychische Gesundheit, Einwanderung und Zugehörigkeit, öffentliche Räume und Sicherheit, gesunde Beziehungen</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teamarbeit und kreative Ideenentwicklung</li> <li>• Nachdenken über Spielhandlung und Storytelling</li> </ul>	<p><b>Spielplanung</b>  <b>Dauer:</b> 60 Minuten  <b>Materialien:</b> Spielplanungsformular, Formular zur Charaktergestaltung, Post-it, Buntstifte</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Es wird ein einfaches Storyboard und eine Spielkarte gezeichnet (als Vorschlag befindet sich das Spieldesignformular am Ende des Guides, Anhang 1).</li> <li>2. Es wird ein Charakterplan erstellt.</li> <li>3. (Als Vorschlag: Das Formular zur Charaktergestaltung befindet sich am Ende des Guides im Anhang 2.)</li> </ol>

Mittagessen		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Werkzeugauswahl nach Bedarf und Erwartungen</li> </ul>	<b>Werkzeugauswahl</b> <b>Dauer:</b> 60 Minuten <b>Materialien:</b> Computer mit installierten Programmen <b>Anwendungsschritte:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Es werden Tools vorgestellt: Scratch, Unity, Twine usw.</li> <li>Die Tools werden auf Grundlage der Teamfähigkeiten und des Projekttyps zugewiesen.</li> </ol>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umsetzung der Idee durch Gruppenarbeit</li> </ul>	<b>Prototyping</b> <b>Dauer:</b> 120 Minuten <b>Materialien:</b> Computer mit installierten Programmen <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Prototyping beginnt mit Schulungsunterlagen und Mentorunterstützung</li> </ul>
<b>Abschlus s</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Austausch des Fortschritts der Gruppe mit anderen</li> </ul>	<b>Tagesende und Teilen des Fortschritts.</b> <b>Dauer:</b> 15 Minuten. <b>Materialien:</b> Projektionsbildschirm und Gerät zum Anschluss an den Computer. <ul style="list-style-type: none"> <li>Jede Gruppe stellt das Konzept vor, an dem sie arbeitet, und dessen erste Entwicklungen.</li> </ul>

## FORTSETZUNG DER ARBEIT AM ZWEITEN TAG

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativität mit technischen Fähigkeiten verbinden</li> <li>• Problemlösung und Entwicklung der Zusammenarbeit</li> <li>• Verwendung von Programmier- und Digitaldesign-Tools auf einem fortgeschritteneren Niveau</li> </ul>	<p><b>Die Spieleentwicklung wird fortgesetzt.</b></p> <p><b>Dauer:</b> 150 Minuten</p> <p><b>Materialien:</b> Computer mit installierten Programmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Codieren, Entwerfen, Testen</li> <li>• Mentor/innen prüfen den Fortschritt und unterstützen</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstruktive Kritik annehmen und integrieren, um die eigene Arbeit zu verbessern.</li> </ul>	<p><b>Test mit Gleichaltrigen</b></p> <p><b>Dauer:</b> 45 Minuten</p> <p><b>Materialien:</b> Computer mit installierten Programmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gruppen spielen die Spiele der anderen</li> <li>• Konstruktive Kritik wird den Gruppen abwechselnd vorgetragen.</li> </ul>
<b>Mittagspause</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liebe zum Detail durch die Fertigstellung der Spiele</li> </ul>	<p><b>Fertigstellung des Spiels</b></p> <p><b>Dauer:</b> 90 Minuten</p> <p><b>Materialien:</b> Computer mit installierten Programmen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Feedback wird umgesetzt</li> <li>• Letzte Details wie Anmeldebildschirm, Danksagung usw. werden hinzugefügt</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation von Spielprojekten, Reflexion über die untersuchten sozialen Themen und Formulierung der wichtigsten Erkenntnisse, die während des Prozesses gewonnen wurden</li> </ul>	<p><b>Präsentationsdauer: 60 Minuten</b></p> <p>Jede Gruppe präsentiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiele</li> <li>• Das Thema, das sie behandelten</li> <li>• Dinge, die sie gelernt haben</li> </ul>
<b>Abschluss</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feiere ihre Erfolge durch Anerkennung und Feedback von Gleichaltrigen</li> </ul>	<p><b>Zertifikate &amp; Bewertung Dauer: 30 Minuten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnahmezertifikate und Sonderpreise werden verteilt</li> <li>• Bevorzugt unter Kindern können Spiele abgestimmt werden: Die besten Designs in Bezug auf Ton, Animation, Story und Charakterdesign können ausgewählt werden.</li> </ul> <p><b>Bewertungsfragen:</b> „Was hat dir am besten gefallen? Was war für dich eine Herausforderung?“</p>

# Begriffsverzeichnis

## **Barrierefreiheit**

Die Fähigkeit aller Menschen (unabhängig von einer Behinderung), problemlos auf Räume, Informationen oder Aktivitäten zuzugreifen.

## **Beeinträchtigungen**

Menschen, die mit einer körperlichen, geistigen oder psychischen Beeinträchtigung leben, die Unterstützung oder alternative Zugänge im Alltag erforderlich machen kann.

## **Bei der Geburt zugewiesenes Geschlecht**

Die Einstufung eines Babys als männlich oder weiblich bei der Geburt auf Grundlage körperlicher Merkmale.

## **Benachteiligte Gruppe**

Gruppen, die in der Gesellschaft systematisch weniger Rechte oder Chancen haben (z. B. Menschen mit Behinderungen, Migranten, Minderheiten).

## **Cis (Cisgender)**

Eine Person, deren Geschlechtsidentität mit der übereinstimmt, die ihr bei der Geburt zugewiesen wurde.

## **Coming-Out**

Die eigene persönliche Identität (z. B. Geschlechtsidentität, sexuelle Orientierung) mit anderen teilen.

## **Diskriminierende Sprache**

Verwendung negativer oder ausgrenzender Sprache gegenüber jemandem aufgrund dessen Identität, dessen Aussehens oder dessen wahrgenommenen Andersartigkeit.

## **Diversität**

Das Vorhandensein von Unterschieden – etwa in Bezug auf Körper, Sprache, Geschlecht, Fähigkeiten und Lebenserfahrungen.

## **Empathie**

Die Fähigkeit, sich in die Lage eines anderen zu versetzen und zu verstehen, wie dieser sich fühlen könnte.

## **Erleichterung**

Die Rolle oder der Ansatz, einen Gruppenprozess zu leiten und die Teilnahme zu fördern.

## **Geschlechterrollen**

Normen wie „Mädchen sollten sanft sein“ oder „Jungen sollten hart sein“.

## **Geschlechtsausdruck**

Wie jemand dessen Geschlecht nach außen hin zum Ausdruck bringt, beispielsweise durch Frisur, Kleidung oder Sprechweise.

## **Geschlechtsidentität**

Wie jemand dessen Geschlecht erlebt und definiert (z. B. als Frau, Mann, beides oder keines von beiden).

## **Geschlechtsneutrale Toilette**

Eine Toilette, die jede/r – unabhängig vom Geschlecht – bequem benutzen kann.

## **Gleichwertigkeit**

Gleiche Rechte und Chancen für alle schaffen.

## **Gruppendynamik**

Die Art und Weise, wie Menschen innerhalb einer Gruppe miteinander umgehen, kommunizieren und zusammenarbeiten.

# Begriffsverzeichnis

**Inklusivität**

Ein Ansatz, der alle aktiv einbezieht und Ausgrenzung vermeidet.

**Konsens**

Ein klares und williges „Ja“ zu etwas, das passiert.

**Körperbewusstsein**

Die Veränderungen und Empfindungen im eigenen Körper wahrnehmen.

**Körpervielfalt**

Die Erkenntnis, dass jeder Körper anders ist und dass jeder Körper wertvoll ist.

**LGBTQIA+**

Ein Akronym für Lesbisch, Schwul, Bisexuell, Transgender, Queer, Intersexuell, Asexuell und andere diverse Identitäten.

**Mobbing unter Gleichaltrigen**

Wiederholte verbale, körperliche oder soziale Gewalt durch Gleichaltrige.

**Normative Schönheitsstandards**

Gesellschaftlich auferlegte Schönheitsideale (z. B. sehr dünn sein, glattes Haar haben usw.).

**Offenlegung der Identität**

Offenes Ausdrücken der eigenen Identität (z. B. „Ich bin trans“).

**Queer**

Eine Person, die nicht den traditionellen Kategorien des Geschlechts oder der sexuellen Orientierung entspricht.

**Safer Sex**

Sexuelle Aktivitäten, die auf Einverständnis, Wissen und gegenseitigem Respekt beruhen.

**Sexuelle Orientierung**

Zu wem sich jemand romantisch oder emotional hingezogen fühlt (z. B. zu Männern, Frauen oder anderen hingezogen).

**Safe Space**

Eine unterstützende Umgebung, in der sich die Menschen frei ausdrücken, Fragen stellen und verstanden werden können.

**Soziale Erwartungen**

Kulturell geprägte Vorstellungen darüber, wie sich Menschen eines bestimmten Alters oder Geschlechts verhalten sollten.

**Soziale Klassifizierung**

Kategorisierung von Personen nach Geschlecht, Ethik, Klasse oder anderen Merkmalen.

**Soziale Zugehörigkeit**

Das Gefühl, Teil einer Gruppe oder Gemeinschaft zu sein.

**Soziales Gaming**

Spiele, die das Bewusstsein schärfen, zum Nachdenken anregen und soziale Probleme ansprechen sollen.

**Stereotyp**

Eine allgemeine Überzeugung wie „Alle Mädchen sind schlecht in Mathe“, die Menschen auf enge Kategorien reduziert.

**Trans (Transgender)**

Eine Person, deren Geschlechtsidentität von der bei der Geburt zugewiesenen abweicht.

# Häufig gestellte Fragen

## 1. Was ist der Hauptzweck dieses Workshops? Was sind die Ziele?

### Antwort:

Jeder Workshop soll das soziale Bewusstsein junger Menschen stärken und eine sichere, inklusive Umgebung zum Austausch schaffen. Beispielsweise regt „Sibel’s Journey“ zur Reflexion über Körperbewusstsein, Identitätsfindung und soziale Normen an, während „Leila’s Play“ Inklusivität, Zugänglichkeit und kreativen Ausdruck in den Mittelpunkt stellt.

## 2. Gibt es Inhalte, die herausfordernd oder heikel sein könnten? Sollte ich eine Warnung aussprechen?

### Antwort:

Ja, in manchen Szenen kann es zu sensiblen Themen kommen (z. B. Körperbild, Geschlechtsidentität, Mobbing). Bei Anwendungen wie „Body Mapping“ werden alternative Ausdrucksmöglichkeiten (z. B. das Schreiben auf einem Post-it) angeboten, da sich die Teilnehmenden möglicherweise mit ihrem Körper unwohl fühlen. Vor Beginn der Aktivität kann eine Erinnerung erfolgen: „Du musst nicht teilnehmen.“

## 3. Ist die Zeiteinteilung während des Workshops flexibel? Muss ich jeden Schritt durchführen?

### Antwort:

Die Zeitangaben sind nur Vorschläge; einige Aktivitäten können je nach Gruppendynamik verkürzt, aufgeteilt oder verlängert werden. Sie können Anpassungen vornehmen, um die wichtigsten Lernziele zu erreichen. Es wird jedoch empfohlen, die Logik und Reihenfolge der Aktivitäten so weit wie möglich beizubehalten.

## 4. Was kann ich tun, wenn Teilnehmende zu leise sind?

### Antwort:

Führe Gespräche in kleineren Gruppen und verwende die Methode „Pair-Sharing → Zusammenfassung in der großen Gruppe“. Statt eines direkten „Was denkst du?“ könntest du das Gespräch mit persönlicheren und lockereren Fragen beginnen, wie z. B. „Kommt dir das bekannt vor?“, „Habt ihr so etwas schon einmal erlebt?“

## 5. Wie soll ich eingreifen, wenn sich ein Teilnehmender zu dominant verhält oder die anderen dominiert?

### Antwort:

Es ist wichtig, zu Beginn Gruppenregeln festzulegen, z. B. „Jeder hat das Recht zu sprechen“. Wenn eine Intervention notwendig ist, sei konstruktiv und frage zum Ausgleich: „Sollen wir unseren anderen Freunden ein wenig zuhören?“ Alternativ kannst du jedem nacheinander das Wort erteilen.

# Häufig gestellte Fragen

## **6. Wie soll ich reagieren, wenn ich zu Konzepten im Zusammenhang mit Geschlecht, Orientierung oder Behinderung befragt werde?**

### **Antwort:**

Für Definitionen kannst du das Wörterbuch im Heft verwenden. Erkläre in kurzen, klaren und wertfreien Sätzen:

- „Eine Transgender-Person ist jemand, der sich anders fühlt als das Geschlecht, das ihm/ihr bei der Geburt zugewiesen wurde.“
- „Behinderung ist kein Persönlichkeitsmerkmal, sondern ein Zustand; Barrierefreiheit hilft, damit umzugehen.“ Auch wenn man die Frage nicht kennt: „Das können wir gemeinsam erforschen“ weckt kein Misstrauen, sondern zeugt im Gegenteil von einer aufrichtigen Haltung.

## **7. Wie kann ich Teilnehmende motivieren, wenn sie diese Aktivität kindisch oder langweilig finden?**

### **Antwort:**

Zu Beginn könnt ihr gemeinsam über die Frage sprechen: „Warum machen wir diese Aktivität?“ Gebt den Teilnehmenden Raum für Kreativität (z. B. Gruppennamen festlegen, Präsentationsstil wählen, Story anpassen). Humor, Rollenspiele und kleine Überraschungen (Aufkleber, Applaus, kleine Belohnungen) funktionieren gut.

## **8. Kann ich die Workshop-Inhalte an meine Gruppe anpassen?**

### **Antwort:**

Absolut ja. Die Workshops sind modular aufgebaut. Du kannst die Reihenfolge der Aktivitäten ändern, die Anweisungen vereinfachen oder die Beispiele aktualisieren, wenn man möchte. Wichtig ist, die grundlegenden Lernziele beizubehalten und das Alter, die Interessen und die Empfindlichkeiten der Gruppe zu berücksichtigen.

## **9. Was kann ich tun, wenn ich über keine technische Ausstattung (Computer, Internet) verfüge?**

### **Antwort:**

Bei technisch anspruchsvollen Abschnitten (z. B. Game Jam) ist es möglich, den Prozess mit analogen Aktivitäten wie der Ideenentwicklung, der Charaktererstellung und der Erstellung von Storyboards auf Papier fortzusetzen. Auch das Entwerfen von „imaginären Spielen“ auf Papier mit den Teilnehmern kann sehr unterhaltsam sein.

## **10. Wie kann ich Teilnehmende unterstützen, wenn sie emotional betroffen oder verärgert sind?**

### **Antwort:**

Gefühle sind natürlich und wertvoll. Gebe dem Teilnehmenden Raum für sich. Wenn du möchtest, kannst du eine Pause machen oder ein Einzelgespräch führen. Überlasse ihm die Wahl, indem du sagst: „Ich kann zuhören, wenn du willst, oder ich kann ruhig warten.“ Leite die Person gegebenenfalls an Erwachsene oder Experten, die Unterstützung bieten können.



# ENTWURF DES SPIELS



Spielthema



Lernziele setzen

**Zielgruppe**

**Wann das Spiel stattfindet**

**Der Ort, an dem das Spiel  
stattfindet**



Game-Design

# ENTWURF DES SPIELS



Lege die Regeln fest



Fortschrittmuster

**Einführung**

**Entwicklung**

**Abschluss**



Hinweise

# CHARAKTERENTWURF

Charaktername		
Alter		
Geschlecht		
Motivation/Zweck		
Physikalische Eigenschaften		
Soziale Eigenschaften		
Stärken und Schwächen		
Hintergrund		
Vorlieben und Abneigungen		
Besondere Stärken, falls vorhanden		



Zeichne deinen Charakter