

DIVERSECO



PÄDAGOGISCHES BEGLEITHEFT

ZUM SPIEL « DIVERSECO »



Erasmus+

Projet 2021-1-LU01-KA220-SCH-000031529 financé par le programme Erasmus+ de l'union européenne

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Urheberschaft des Dokuments	3
2.	Einleitung	3
2.1.	An wen richtet sich diese Broschüre?	3
2.2.	Welchen Nutzen kann man aus dieser Broschüre ziehen?	3
3.	Inhalt	4
4.	Gebrauchsanweisung	5
4.1.	Bitte beachten!	5
4.2.	Doppelte Nutzung	5
4.3.	Ergonomie	5
5.	Vorstellung des Projekts	6
5.1.	Die Aufgabe des Projekts „DIVERSECO“	6
5.2.	Warum ein kollaboratives Spiel?	7
5.3.	Die Ziele des Spiels	8
5.4.	Die Partner	8
6.	Die Kerne und Ansätze des DIVERSECO-Spiels	10
6.1.	Die Psychologie des Kindes einbeziehen	10
6.2.	Dem Kind seine Vorstellungen bewusst machen	16
6.3.	Vielfalt und Inklusion zur Entwicklung des Zusammenlebens	18
6.4.	Den Raum für die Debatte nach dem Spiel erschließen	20
7.	Das DIVERSECO-Spiel	22
7.1.	Wieso ein Kartenspiel und kein Brettspiel?	22
7.2.	Warum kein Text auf den Charakter- und den Super-Kräften-Karten?	22
7.3.	Material	23
7.4.	Der Spielleiter	25
7.5.	Eine Spielrunde mit DIVERSECO	26
8.	Zusätzliche Aktivitäten, die man mit den Kindern unternehmen kann	30
8.1.	Das Traumspiel	30
8.2.	Die Spielregeln	31
8.3.	Die Domino-Steine	32
8.4.	Die kleinen Gerichte	33
8.5.	Meine Geschichte	34
9.	Mehr über diese Fragen	35
9.1.	Werkzeuge	35
9.2.	Videos	35
9.3.	Bücher	35
10.	Unsere Quellen und Verweise	35

1. URHEBERSCHAFT DES DOKUMENTS

Die in diesem Dokument geäußerten Meinungen bleiben in der Verantwortung der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union wider. Dieses Dokument ist Teil eines Erasmus+-Projekts (Europäisches Programm für allgemeine und berufliche Bildung, Jugend und Sport). Es handelt sich um das pädagogische Begleitheft zum Spiel DIVERSECO, das von der Europäischen Union im Rahmen des Projekts 2021-1-LU01-KA220-SCH-000031529 kofinanziert wird. Das Hauptthema des Projekts ist die Inklusion, wobei Themen wie unbewusste Vorurteile und Diskriminierung eingeführt werden. All dies sind Themen, die unerwünschte oder schmerzhaft emotionale Reaktionen hervorrufen können. Weder die Europäische Union, noch der Projektkoordinator oder ein Mitglied des Projektkonsortiums haften für kleinere oder größere Folgen, die sich aus der (angemessenen oder unangemessenen) Verwendung dieser Broschüre oder eines anderen im Rahmen des DIVERSECO-Projekts erstellten Materials ergeben.

2. EINLEITUNG

Da wir uns bewusst sind, dass eine Pädagogik, die auf Inklusion abzielt, ein kontinuierlicher, sich ständig wiederholender Prozess ist, der bereichert und perfektioniert werden kann, gibt es in diesem Heft keine Richtlinien, sondern nur Schlüssel, Vorschläge und einige Ideen für bewährte Verfahren. Es steht Ihnen frei, sich von diesen Vorgaben zu lösen – Sie sind sogar dazu eingeladen!

2.1. *An wen richtet sich diese Broschüre?*

Diese Broschüre richtet sich an alle, die eine Diskussion mit Kindern anstoßen möchten, um das Zusammenleben zu fördern und Diskussionen über Fragen der Vielfalt und der Inklusion zu führen. Als Zusatz zum Spiel DIVERSECO wurde diese Broschüre von einem multidisziplinären und multikulturellen Team für Erwachsene entwickelt, die das Spiel in der Schule und/oder im Freizeitbereich einsetzen. Diese Broschüre richtet sich auch an alle Eltern und Erwachsenen, die das Spiel nicht nur in der Familie, sondern auch mit Dritten (z. B. im Urlaub oder auf dem Campingplatz) nutzen möchten. So finden sie hier nicht nur Anregungen zum Mitdenken bei den Kindern, sondern auch einige Schlüssel zum theoretischen Verständnis, um die Mechanismen, die bei Kindern im Zusammenhang mit der Problematik der Inklusion und der Vielfalt am Werk sind, besser zu erfassen.

Lehrer, Betreuer und Eltern sollten beachten, dass DIVERSECO ein Spiel ist, das bei den Kindern, die es spielen, starke emotionale Reaktionen hervorrufen kann, da es auch sensible Themen anspricht. Diese Broschüre soll Ihnen auch als Quelle mit einigen Schlüsseln und Tipps zur Bewältigung dieser emotionalen Seite des Spiels dienen (siehe Kapitel **Kinderpsychologie reflektieren**).

2.2. *Welchen Nutzen kann man aus dieser Broschüre ziehen?*

- 👉 **Auf gemeinschaftlicher Ebene** — Zugang zu spielerischen und einfach umzusetzenden Mitteln bieten, die die Entwicklung verschiedener Kompetenzen rund um die Inklusion fördern (Grundsätze der Ludopädagogik – siehe Vorschläge im Anhang):
 - Kinder in die Lage versetzen, soziale Interaktionsfähigkeiten zu entwickeln, die sie ihr ganzes Leben lang brauchen.

- Ein günstiges und sicheres Klima für die Debatte über heikle Themen wie Rassismus, Ausgrenzung oder Gewalt schaffen.
- Die Auswirkungen unbewusster Vorurteile auf Kinder und die Folgen für das Zusammenleben verstehen.
- Über ein Werkzeug verfügen, um die Inklusionskraft bei Kindern zu verbessern, sowohl in der eigenen Klasse, als auch in der Schule und sogar in der eigenen Umgebung.

👉 **Auf individueller Basis** — Für die Betreuungsperson:

- Die behandelten Konzepte aneignen und eine Anleitung für mehr Flexibilität bei der Nutzung des Spiels mit der Gruppe von Kindern erhalten.
- Entdecken, wie Vielfalt und Inklusion das Zusammenleben für alle Beteiligten verbessern können.
- Ihre Kompetenzen in Bezug auf kognitive Neigungen und deren Mechanismen bei Kindern erweitern.
- Praktische Instrumente für den Einsatz im Unterricht, die die Vielfalt fördern.
- Dieses Heft als einen gemeinsamen Blick auf ein Feld von Möglichkeiten betrachten.

3. INHALT

Das Set besteht aus verschiedenen Teilen:

- 👉 **Diese Broschüre** (Papier- und Digitalformat) für professionelle Anwender zur Durchführung von Spielen.
- 👉 **Online-Quizfragen** (im Stil von Kahoot), die ein spielerisches Nachgespräch zu den Spielsitzungen ermöglichen.
- 👉 **Eine Sammlung von Aktivitäten** (siehe Anhänge), die mit den Kindern durchgeführt werden können, um das Wissen rund um Vielfalt und Inklusion zu erweitern.

Wie die Spielkarten wird auch das Lernpaket in mehrere Sprachen (einschließlich der französischsprachigen Braille-Schrift) übersetzt, um eine größere Verbreitung zu erreichen.

Diese Broschüre besteht aus:

- 👉 Schlüsselkonzepte: Vielfalt, Integration, Gleichheit, Fairness/Assimilation, Inklusion.
- 👉 Verschiedene Stadien der kindlichen Entwicklung, um die strategischen Entscheidungen zu verstehen, die zu den verschiedenen Entscheidungen für dieses Spiel geführt haben: Warum spielen und vor allem warum auf diese Weise für Kinder in diesem oder jenem Alter spielen? Welche Auswirkungen sind nach dem Ende eines Spiels erwünscht? Am Ende eines Spielzyklus (z. B. über ein Schuljahr)?
- 👉 Abschnitt „Literaturhinweise“ mit Orientierungshilfen zur Vertiefung der Überlegungen/wissenschaftlichen Verankerung der pädagogischen Ansätze.
- 👉 Beschreibung des Spiels DIVERSECO, des empfohlenen pädagogischen Ansatzes und Vorschläge zur Begleitung des Nutzers für eine optimale Nutzung.

- ☞ Ein Teil der Rahmenvorgaben, die die Entwicklung dieses Spiels auf der Grundlage realer, greifbarer und wissenschaftlich überprüfbarer Daten ermöglicht haben.

Dieses Lernpaket ist eine praktische Mappe, die einen leichten Einstieg in das Spiel DIVERSECO und seine pädagogischen Herausforderungen ermöglichen soll. Zu diesem Zweck schlagen wir vor, die Elemente zu erfassen:

- ☞ **Aus dem Kontext:** psychologisch (z. B. Entwicklungsstand des Kindes, um zu verstehen, was das Kind je nach Alter erfassen oder wahrnehmen kann) und thematisch (hier geht es um die Begriffe Inklusion, Vielfalt, Akzeptanz des Anderen usw.).
- ☞ **der Sprache:** das im Spiel verwendete Vokabular und seine Bedeutung für die gewünschten Auswirkungen auf die Spieler (mit dem Ziel, ihren Blick oder ihre Wahrnehmung zu verändern).
- ☞ **Die Umsetzung von Unterrichtseinheiten in der Klasse:** in einem beruflichen Werdegang.

4. GEBRAUCHSANWEISUNG

4.1. Bitte beachten!

Sowohl das Spiel DIVERSECO als auch diese Broschüre und ihr Zweck im Hinblick auf die Inklusion und das Zusammenleben sind ausschließlich präventiv. Jede Verwendung dieses Hefts in einem Kontext, der eine kurative Anwendung erfordern würde, ist völlig ausgeschlossen. Die Absicht dieses Spiels **besteht NICHT darin, Probleme wie Rassismus, Gewalt, Ablehnung usw. zu lösen**. Für die Verwendung dieses Kits ist ein ausreichend ruhiges Umfeld erforderlich, um unerwünschte Auswirkungen auf Kinder zu vermeiden und es optimal zu nutzen. Eine Verwendung innerhalb eines ungeeigneten Klimas kann zu einer kritischen Situation führen.

4.2. Doppelte Nutzung

Dieses Heft wurde für eine doppelte Nutzung konzipiert: entweder als „klassisches Lesebuch“ oder als „Blätterbuch“. Es steht dem Leser frei, die gewünschte Nutzung auszuwählen oder abzuwechseln. Wir empfehlen Ihnen :

- ☞ Idealerweise lesen Sie das gesamte Heft, bevor Sie mit dem ersten Teil beginnen. Durch das vorherige Lesen können Sie sich mit allen Begriffen rund um Vielfalt und Inklusion, unbewusste Vorurteile, kindliche Entwicklungsstufen... vertraut machen.
- ☞ Am einfachsten ist es, das Heft als pädagogischen Werkzeugkasten zu verwenden. Wann immer der Betreuer es für nötig hält, kann er in den entsprechenden Abschnitt des Dokuments greifen, um einen bestimmten Punkt zu beleuchten oder sein Wissen über ein Thema zu erweitern, das in einem Spiel oder einer Debatte angesprochen wurde.

4.3. Ergonomie

Dieses Heft wurde so gestaltet, dass es möglichst ergonomisch ist. So werden zahlreiche Logos, Piktogramme, Bilder und andere Ressourcen eine leichtere Navigation innerhalb dieser Seiten ermöglichen. Am linken Rand jeder Seite befinden sich Informationen wie:

				
Erinnerung von Schlüsseldefinitionen	Schwerpunkt der Aufsicht, Anregungen / Leitlinien für die Debatten	Erkenntnisse aus der Kinderpsychologie	Zusätzliche digitale Quellen	Bibliographie

WER INKLUSION SAGT, MEINT AUCH INKLUSION IM GAMEPLAY!



Sprachen: DIVERSECO (Karten, Spielregeln und pädagogisches Kit) ist auf Französisch, Luxemburgisch und Deutsch (vorerst!) erhältlich.

Logos und Bilder: Die Charakter- und Superkräftekarten wurden ausschließlich aus Logos, Bildern oder Zeichnungen entwickelt, so dass es nicht notwendig ist, die Schriftsprache zu verstehen oder lesen zu können, um spielen zu können. In diesem Sinne ist auch DIVERSECO der Interpretation unter-

worfen, die man von einem Bild macht... Das ist beabsichtigt!



Pantomime: Das Hauptelement von DIVERSECO... ist die Pantomime! Auch wenn diese kulturell angesiedelt bleibt, braucht es keine Sprachbeherrschung, um sie zu erfassen. Auch Kinder mit Sprachproblemen oder Kinder, die sich beim Sprechen nicht wohlfühlen, können sich amüsieren, ohne befürchten zu müssen, eine Geschichte erzählen zu müssen. Sie sind Teil der Geschichte, mit ihrem Körper!



5. VORSTELLUNG DES PROJEKTS

5.1. Die Aufgabe des Projekts „DIVERSECO“

Das Projekt „DIVERSECO - Ein Gesellschaftsspiel im Dienste der Vielfalt für alle“, das von Allagi, dem Centre Pierre Janet, dem Institut Notre-Dame d’Arlon und der freien Grundschule Saint-Bernard getragen wird, soll Vielfalt und Inklusion von klein auf fördern und die Entwicklung sozialer Interaktionskompetenzen bei Kindern im Alter von 6 bis 14 Jahren unterstützen.

Der Projektansatz beruht auf der Entwicklung eines Spiels für Lehrer, Erzieher und Familien. Neben der Förderung ihrer Inklusionsfähigkeiten will das Projekt auf spielerische Weise soziale und bürgerschaftliche Kompetenzen bei den Zielgruppen entwickeln.

Für Lehrer:innen soll das Projekt neben dem Lernspiel auch ein pädagogisches Kit bereitstellen, damit sie mit ihren Schülerinnen und Schülern über die Themen Inklusion und Vielfalt arbeiten und integrative Verhaltensweisen in ihren Alltag einbauen können. Vielfalt, Inklusion und soziale Kategorisierung sind allesamt noch unbekannte Konzepte, auf die das Bildungswesen nicht immer eine wirksame Antwort geben kann. Um die Hebel für die Bewältigung dieser Konzepte zu aktivieren, möchte das Projektteam diese Begriffe aus einem spielerischen und multidisziplinären Blickwinkel angehen und das Kind wieder in den Mittelpunkt des Erwerbs dieser Konzepte stellen, von denen ein Teil direkt an sie gerichtet sein wird.

5.2. Warum ein kollaboratives Spiel?

Es gibt sicher keinen Mangel an Gesellschaftsspielen für Kinder. Warum also DIVERSECO und nicht ein anderes? Zugegeben, das Spiel hat ein originelles, ungewöhnliches Design. Und es hat nicht nur eine spielerische Absicht. Es hat vor allem einen **pädagogischen** Zweck, um Kinder für das Thema Inklusion und Vielfalt zu sensibilisieren – und dabei natürlich Spaß zu haben! Auf den Straßen, in den Klassenzimmern und bei Aktivitäten außerhalb der Schule begegnen wir täglich Menschen, die anders sind als wir. Unterschiedlich durch ein körperliches Merkmal oder durch ein viel subtileres, vielleicht sogar auf den ersten Blick unsichtbares Merkmal. Und manche Unterschiede sind in unserer Gesellschaft immer noch belastend und bringen Schwierigkeiten für den Träger dieses Unterschieds mit sich. Aber auch für denjenigen, der sie betrachtet! Für ein Kind heißt es „Der ist komisch, warum macht er das?“, man starrt, ohne wirklich zu verstehen, man hat keine Vorstellung davon, was es bewirken könnte. Bei einem jungen Teenager senkt man aus Verlegenheit den Blick oder, schlimmer, man lacht etwas künstlich, um es den anderen Freunden um einen herum gleichzutun, aber es bedeutet auch, nicht wirklich eine Vorstellung davon zu haben, was es anrichten könnte.



DIVERSECO schlägt vor, sich der Idee, wie sich dieser Unterschied anfühlen könnte, durch Pantomime als zentrales Element des Spiels zu nähern. Weit davon entfernt, einen Rahmen für Spott zu bieten, ermöglicht sie es, **gemeinsam** und **nicht über jemanden** zu lachen. Sie ermöglicht es, von innen heraus zu fühlen, sich anzunähern, und entwickelt so die Empathie der Kinder untereinander. Empathischer zu sein bedeutet in der Folge, toleranter zu werden. Das Projekt soll dazu beitragen, soziale Diskriminierungsmechanismen, die auf kognitive Muster in der Gesellschaft zurückzuführen sind, von klein auf abzubauen und somit natürliche und leicht umsetzbare integrative Verhaltensweisen für Schüler, Lehrer und ihre Familien zu entwickeln. DIVERSECO kann auch nur aus spielerischer Perspektive verwendet werden, wie jedes andere Spiel auch. Dies erfordert eine wohlwollende und aufmerksame Betreuung durch erwachsene Spielleiter, vielleicht sogar noch mehr als bei einem anderen Spiel, das nicht diesem Zweck dient.

5.3. Die Ziele des Spiels

- ☛ Spielend lernen: Wir halten es für wesentlich, mit Spiel und Spaß in guter Stimmung zu lernen. Freude ist ein natürlicher Treibstoff, der unseren Bewegungs- und Motivationsmotor aktiviert. Sie fließt durch Körper, Herz und Geist und will betätigt und kultiviert werden.
- ☛ Auf spielerische Weise ein Bewusstsein für kognitive Vorurteile schaffen.
- ☛ Entwicklung des Zusammenlebens von Kindern, wobei die Gemeinsamkeiten und nicht die Unterschiede hervorgehoben werden.
- ☛ Einen günstigen Raum für Debatten bieten – Die für das Zusammenleben notwendigen sozio-emotionalen Kompetenzen entwickeln: Die Suche nach und den Austausch von Ideen, Emotionen und Gefühlen erleben und teilen, das gemeinsame Denken durch die Übung des Dialogs statt der Debatte, in der Zusammenarbeit statt im Wettbewerb entdecken.
- ☛ Die Anwendung humanistischer Werte entdecken, indem sie sich selbst Fragen stellen und wohlwollend über verschiedene Themen rund um die Inklusion diskutieren.

5.4. Die Partner

Allagi: Allagi ist eine Organisation für berufliche Aus- und Weiterbildung in Form einer Kooperativen Gesellschaft, die vom Ministerium für Sozial- und Solidarwirtschaft in Luxemburg als Gesellschaft mit sozialer Wirkung anerkannt ist. Allagi propagiert die Wichtigkeit des lebenslangen Lernens, um sich selbst zu finden und in der Lage zu sein, das zu erreichen, was man tun und sein möchte. Unsere Aufgabe ist es, jeden dabei zu unterstützen: sich vor psychosozialen Risiken und Schulabbruch zu schützen; ein Leben lang selbstbewusst aufzuwachsen und sich zu entfalten; die eigene Art zu funktionieren und zu lernen zu verstehen; Unterscheidungsvermögen zu entwickeln und darüber nachzudenken, wie man mit sich selbst und der Welt umgeht; Kooperation und Kreativität zu fördern. Wir schlagen drei Schwerpunkte vor: – Wissen über sich selbst, die anderen und die Welt; Neugier auf das Entdecken und das Lernen; Kreativität, um das Leben so zu gestalten, wie man es sich wünscht. Die Mission von Allagi ist es, jeden, unabhängig von seinem Alter, dabei zu begleiten, an Unterscheidungsvermögen und Menschlichkeit zu wachsen, selbst zu denken und mit anderen zu reflektieren, zu argumentieren, aufmerksamer zu sein, den anderen in seiner Verschiedenheit und das Lebendige in seiner Gesamtheit zu respektieren – alles Fähigkeiten, um eine gerechtere, bewusstere, altruistischere und glücklichere Gesellschaft aufzubauen.

Centre Pierre Janet : Centre Pierre Janet: Seit Oktober 2015 ist das Centre Pierre Janet (CPJ) innerhalb der Universität Lothringen die erste universitäre Einrichtung in Frankreich, die ein Zusammentreffen von Forschern, psychotherapeutischen Fachkräften, Studenten und Patienten ermöglicht. Das CPJ ist auch eine neue Struktur, die das Wissen der Forschung nutzen kann, um es allen Bürgern und



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE



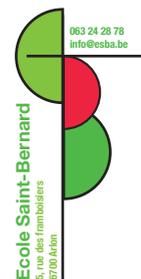
CENTRE
PIERRE
JANET
Recherche
Formation
Consultation
Psychothérapie intégrative

Nutzern zur Verfügung zu stellen, damit jeder von modernen, wissenschaftlich erprobten Behandlungsmethoden profitieren kann. Das Centre Pierre Janet ist derzeit eine vollwertige Abteilung der Universität Lothringen, die sich aus drei Fachbereichen zusammensetzt, die sich in einer symbiotischen Funktionsweise gegenseitig inspirieren: dem Fachbereich Beratung, dem Fachbereich Ausbildung und dem Fachbereich Forschung. Ob durch Forschung, Berufsausbildung oder Beratung, das Centre Pierre Janet ist Teil einer Anerkennung aller psychotherapeutischen Richtungen, die das Wohlbefinden von Menschen verbessern können (Potenzierung von Ressourcen, Bewältigung von Leiden, Behandlung bestimmter psychologischer Pathologien usw.).

INDA: Das Institut Notre Dame d'Arlon ist eine Grundschule, die 1844 zunächst für Mädchen aus benachteiligten Verhältnissen gegründet wurde, damit sie in den Genuss einer kostenlosen Ausbildung kommen konnten. Seit Ende der 1970er Jahre ist die Schule gemischtgeschlechtlich und besteht aus einer Vorschul- und einer Grundschulabteilung. Sie befindet sich in der Stadt Arlon. Derzeit hat die Schule 268 Schüler in der Grundschule und 109 im Kindergarten. Die Kinder werden von einem pädagogischen Team begleitet, das aus 35 Lehrkräften, 3 außerschulischen Betreuerinnen, 2 Verwaltungsangestellten, 1 Buchhalter und 3 Arbeitern besteht. Die Verankerung der Schule im gesellschaftlichen Leben zielt darauf ab, sie besser in der Welt um uns herum zu verwurzeln, dem Lernen einen Sinn zu geben und sie so für die Gesellschaft zu öffnen. Ab dem Eintritt in den Kindergarten nimmt diese ständige Arbeit an der Sozialisierung täglich zahlreiche Formen an. Entdeckungsklassen, Besuche vor Ort, Exkursionen, der Besuch von Außenstehenden in den Klassen und die Nutzung neuer Technologien sind zusätzliche Instrumente, die in den Klassenalltag integriert werden müssen, um die Kinder für die Welt zu öffnen und ihr soziales Leben zu fördern. Häufig sind diese „Outdoor“-Aktivitäten das Ergebnis von Projekten, die Ziele der Wissensentwicklung mit Zielen der Entwicklung von sozialen oder anderen Kompetenzen verbinden.



Saint Bernard : Als Teil des Schulträgers „Comité scolaire Saint Martin“ besteht die subventionierte freie Grundschule Saint Bernard aus einem Kindergarten mit 5 Klassen (1 M0, 4 M1/M2, 2 M3) und einer Grundschule mit 13 Klassen (3 in P1, dann 2 bis P6). Die Schule Saint-Bernard in Arlon beschäftigt rund 30 Kindergarten- und Grundschullehrer (Integration, FLA, Daspa), 3 Arbeiter und 8 Personen, die sich um die Mahlzeiten und die Kinderbetreuung kümmern. Die Schule nimmt zahlreiche Praktikanten für Lehrer und Erzieher auf. In der Schule gibt es eine Vielzahl von Schülern mit Migrationshintergrund. Sie war in den 1980er Jahren die erste Schule in der Provinz Luxemburg, die im Alterszyklus arbeitete, was damals eine Erneuerung des Unterrichts darstellte. Kollaboratives Arbeiten ist ein wichtiger Bestandteil der Schule, um eine Kultur der Entwicklung und Verbesserung durch Gleichaltrige zu verankern. Das Hauptziel von Saint Bernard im Bildungsbereich besteht darin, das Kind bei der Entdeckung und Entwicklung seines Reichtums und seiner Ressourcen zu begleiten: indem es diese mit ihm lebt und dabei die Werte, auf die sich die Schule beruft, respektiert; indem es lernt, sich Kenntnisse und Kompetenzen anzueignen, die durch die Lehrpläne (Integriertes Programm, Kompetenzsockel), aktuelle Fakten, Alltagserfahrungen, Neugier und Motivation bestimmt werden. Auf pädagogischer Ebene durch Methoden, die Hilfsbereitschaft, Zuhören



der Kinder und Forschen ermöglichen und die Aufnahmefähigkeit, den Geschmack an abgeschlossener Arbeit, kritisches Denken und Logik, Kommunikation im Geiste der Kreativität entwickeln und die zu Bürgersinn, Respekt vor anderen und Umweltbewusstsein erziehen...

6. DIE KERNE UND ANSÄTZE DES DIVERSECO-SPIELS

Angesichts der Zielgruppe scheint es unerlässlich, die Psychologie bei Kindern näher zu erläutern. Hier werden alle Begriffe rund um die Themen Vielfalt und Inklusion, unbewusste Vorurteile und ihre Mechanismen behandelt. Im Verlauf dieses Kapitels wird erläutert, wie das Spiel DIVERSECO bestimmte Anreize sowohl für die Kinder als auch für die Betreuer schafft. Abschließend werden praktische Tipps für die Durchführung von Spielen in einem spielpädagogischen Rahmen gegeben: Vorbereitung auf das Spiel, Spielablauf und Diskussion nach dem Spiel.



6.1. Die Psychologie des Kindes einbeziehen

6.1.1. ANPASSUNG: Die Entwicklungsstufen des Kindes

DIVERSECO ist ein Spiel, das für Kinder ab 6 Jahren geeignet ist. Klassischerweise wird das tatsächliche Alter eines Kindes in der Umgangssprache mit dem Entwicklungsalter verwechselt, aber in Schulklassen und Familien ist es nicht ungewöhnlich, dass es mehr oder weniger große Unterschiede zwischen diesen beiden Begriffen gibt. In diesem Heft fordern wir den Leser auf, in Begriffen des Entwicklungsalters zu denken.

Um einige Anhaltspunkte zu denken, verwenden wir die Begriffe von Jean Piaget, der aufgrund der genauen Beobachtung von Tausenden von Kindern vorschlug, verschiedene Entwicklungsstufen zu unterscheiden:



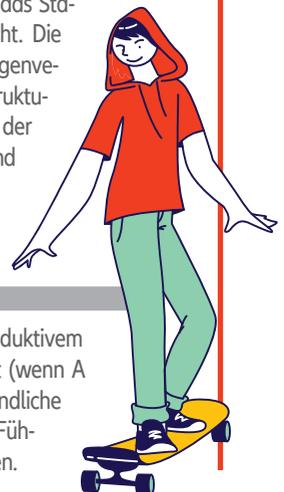


Die Intelligenz des Kindes wird als sensomotorisch bezeichnet: praktisch, in der Handlung, ohne Sprache. Der Säugling ist noch nicht in der Lage, Objekte mental vorzustellen, da die Gehirnstrukturen, die dies ermöglichen, noch nicht ausreichend ausgeift sind. Aus diesem Grund reagiert er in diesem Alter so sensibel auf die An- und Abwesenheit seiner Eltern. Durch die Ausübung seiner primären Reflexe (Schlucken, Saugen, ...) wird das Kind beginnen, diese zu koordinieren, um ihm angenehme Empfindungen zu verschaffen. Nach und nach wird die ursprünglich körperzentrierte Intelligenz dann wesens- und objektzentriert (ab 4 Monaten beobachtbar) und das Kind beginnt, absichtlich zu handeln. Das Experimentieren wird ab dem ersten Lebensjahr aktiver. Das Kind ist neugierig auf alles, entdeckt seine Umgebung, sucht nach Neuem und geht mehr nach dem Prinzip Versuch und Irrtum vor. Indem das Kind die Welt um sich herum beobachtet, sie erkundet und auf sie einwirkt, baut es kognitive Strukturen auf, die für die Entwicklung späterer logischer Strukturen wesentlich sind.

Dies ist das Stadium der frühen Kindheit. Das Denken des Kindes ist symbolisch und durch das Spiel mit dem Schein gekennzeichnet (Papa und Mama, Indianer und Cowboys spielen, ...), das mit der Entstehung der Sprache zusammenhängt. Dies ist der Spielbereich. Das Denken des Kleinkindes wird auch als egozentrisch bezeichnet. Das bedeutet, dass es noch nicht in der Lage ist, sich von dem, was es gerade wahrnimmt, aus seiner eigenen Perspektive zu dezentrieren (z. B. „Die Sonne folgt mir überall hin“). Er ist noch in den unmittelbaren Wahrnehmungsaspekten gefangen: Er fixiert sich auf das, was er sieht, und nicht auf das, was er weiß. Zufälle werden nicht berücksichtigt, was dazu führt, dass er falsche Zusammenhänge herstellt (z. B. „Ich habe mich mit meiner Schwester gestritten“ + „Meine Eltern trennen sich“ = „Meine Eltern trennen sich, weil ich mich mit meiner Schwester gestritten habe“).



Obwohl das Kind ständig lernt, ist dieses Stadium zweifellos das Stadium des Lernens, das mit der Schulzeit in Verbindung steht. Die logisch-mathematischen Strukturen entwickeln sich (Mengenverhältnisse, Masse, Volumen...) ebenso wie die infralogischen Strukturen (Bewusstwerden des Raums, den es zu messen lernt...), wobei der Standpunkt des Beobachters immer mehr einbezogen wird. Das Kind ist in der Lage, sich von den unmittelbaren Wahrnehmungsaspekten zu lösen und kann in seinen Antworten mehr Abstraktion und Konzeptualisierung (Einbeziehung von Klassen...) zeigen.



Dies ist das Stadium der Adoleszenz. Der Jugendliche ist zu hypothetisch-deduktivem Denken fähig, indem er viele Parameter in seine Überlegungen einbezieht (wenn A und B, dann C). Die Kapazität des Langzeitgedächtnisses nimmt zu. Der Jugendliche ist zur Metakognition fähig: er ist in der Lage, sich selbst beim Denken und Fühlen zu beobachten und so mehr Abstand zu seinen Erfahrungen zu gewinnen.



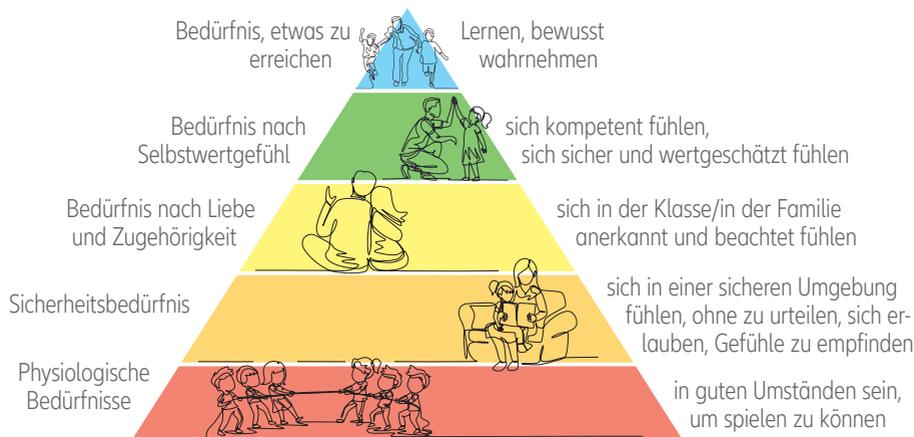
Warum sollte man über die kindliche Entfaltung nachdenken?

Über das Kind nachzudenken bedeutet notwendigerweise, darüber nachzudenken, wo es sich in seiner Entwicklungsgeschichte befindet. Wir fordern den Erwachsenen (Eltern, Lehrer, Betreuer ...) auf, zu überlegen, wo sich das Kind in Bezug auf sein Entwicklungsalter befindet, um hoffentlich die am besten geeignete Einstellung zu haben, um es zu begleiten. Das ist ein Verhalten, das die große Mehrheit der Erwachsenen intuitiv ausführt, und zum Glück! Aber mögen diese Informationen einen Leitfaden bilden, um dem Erwachsenen einen Rahmen zu geben und seine Initiativen zu begleiten. Entwicklung zu denken bedeutet auch, auf die Ebene des Kindes zurückzugehen und den **Adultomorphismus zu überwinden**, d. h. die Tendenz, das Kind als Miniaturausgabe eines Erwachsenen zu betrachten. Der kindliche Geist ist nicht in der Lage, wie ein Erwachsener zu argumentieren. Dies ist weder eine Laune noch ein Mangel an Willenskraft, sondern eine Entwicklungsbesonderheit, die wir unbedingt berücksichtigen müssen. Was für einen Erwachsenen selbstverständlich ist, muss für ein Kind nicht unbedingt zutreffen. Im Fall von DIVERSECO lässt die Anweisung „Respekt vor der Gruppe zeigen“ viele Interpretationen zu. Was bedeutet es, der Gruppe gegenüber Respekt zu zeigen? Für den einen bedeutet es, nicht das Wort zu unterbrechen; für den anderen, sich nicht gegenseitig anzuschreien. So fordern wir den Erwachsenen auf, **stets das zu erläutern, was angedeutet ist**. Die Entwicklung ist **ein natürlicher**, aber **nicht linearer** Prozess. Nur der Rhythmus des Kindes zählt. Alles hängt von der Qualität der Begleitung ab, die es in Anspruch nehmen kann! Es ist zugleich seine größte Verletzlichkeit und unsere größte Chance. Das Diskussionsniveau der Debatte und die Art und Weise, wie die Kinder ihre Vorstellungskraft durch Pantomime investieren, hängen von ihrem Entwicklungsstand ab. Aber denken Sie daran, dass ein Kind immer weiter gehen kann, wenn es von einem ermutigenden Erwachsenen begleitet wird!



6.1.2. BEGLEITUNG: Die Grundbedürfnisse des Kindes

Die **Maslowsche Pyramide** ermöglicht eine Hierarchisierung der Grundbedürfnisse eines jeden Individuums, in unserem Fall des Kindes. Nur wenn die zugrunde liegenden Bedürfnisse gestillt werden, ist es möglich, auf die nächsthöhere Ebene zu gelangen.



- ☛ **Physiologische Bedürfnisse:** Essen, Trinken, Schlafen, Gesundheit (keine körperlichen Schmerzen), Sauberkeit, nicht zu heiß oder zu kalt ...
- ☛ **Sicherheitsbedürfnisse:** Physische Sicherheit (ungefährliche Umgebung), psychische Sicherheit (ohne jegliche psychische Gewalt), emotionale und gefühlsmäßige Sicherheit (fühlt sich geliebt und respektiert, so wie es ist).
- ☛ **Bedürfnis nach Liebe und Zugehörigkeit:** Das Kind muss lieben, sich geliebt fühlen und sozialisiert werden. Es muss einer Gruppe angehören (seiner Familie, seinen Freunden, seinen Klassenkameraden, ...), in der es akzeptiert und anerkannt wird.
- ☛ **Bedürfnis nach Selbstwertgefühl:** Diese Ebene ist eng mit der vorherigen verbunden. Es geht darum, sich in Form von Respekt und Vertrauen angesehen zu fühlen und sich kompetent zu fühlen, Dinge selbstständig zu erreichen. Bei Kindern ist dieser Aspekt untrennbar mit der Wertschätzung von außen verbunden, durch die Ermutigung, die sie erhalten. Da es „Ich bin stolz auf dich“ gehört hat, kann es zu sich selbst sagen: „Man ist stolz auf mich, ich bin stolz auf mich“.
- ☛ **Bedürfnis nach Erfüllung:** Hier geht es um Selbstverwirklichung, wo das Kind sein volles Potenzial entdeckt und ausschöpft, das, wofür es begabt ist und was es in die Welt einbringen kann. Auf dieser Ebene geht es darum, sich selbst zu entfalten und sein Wissen und seine Werte zu entwickeln.

Das Spiel DIVERSECO zielt besonders auf die letzte Ebene der Bedürfnisse des Kindes ab, da es ihm eine neue Möglichkeit bietet, seine Welt spielerisch zu erfahren. Dennoch müssen die anderen Ebenen natürlich genauso beachtet werden.

6.1.3. BEZIEHUNG: Der Spielleiter als Bindungstutor

Der Begriff der Bindung ist ein grundlegendes Konzept für alle, die die Entwicklung des Kindes verstehen wollen. Bindung ist die angeborene Tendenz des Menschen, bevorzugte Beziehungen einzugehen, um das Überleben der Art zu sichern. Wenn ein Kind auf die Welt kommt, ist es grundlegend von der Qualität der Pflege abhängig, die ihm zuteil wird. Wenn die Pflege gut ist (die körperlichen und emotionalen Grundbedürfnisse des Kindes werden vom Erwachsenen in angemessener Weise erfüllt), lernt das Kind, die **Bindungspersonen zu identifizieren**, die es bevorzugt um Hilfe bitten kann. Es ist die gleiche Bindung, die das Kind in die Sicherheit und in die Differenzierung des anderen tragen wird, die für sein Erwachsenwerden notwendig ist. Diese Bindungsfiguren (klassischerweise in erster Linie die Eltern) spielen für das Kind die Rolle eines **Bindungsvormunds**. Ein Tutor, der wie bei einer Pflanze die notwendige Stütze bietet, auf die man sich stützen kann, um gut zu wachsen, in einem ausgewogenen Verhältnis zwischen ausreichend Festigkeit (nicht Starrheit) und ausreichend Weichheit. Später, wenn das Kind älter wird, übernehmen andere Erwachsene diese Rolle für das Kind. Das können andere Familienmitglieder des Kindes sein (Großeltern, Onkel, Tanten usw.), die Eltern einiger seiner engen Freunde, seine Erzieher (insbesondere in Situationen des Kinderschutzes), sein Kindermädchen und natürlich seine Lehrer. Mit anderen Worten: Alle Personen, die den Weg des Kindes kreuzen, ihm Sicherheit geben, seine Grundbedürfnisse befriedigen und ihm helfen können, gut aufzuwachsen.

DIVERSECO ist ein Spiel, das bei Kindern eine Vielzahl von Reaktionen auslösen kann: kognitive, emotionale, verhaltensbezogene, angenehme und unangenehme. Der **Spielleiter in**



DIVERSECO (der betreuende Erwachsene) hat daher die Rolle eines Bindungsbetreuers, der dem Kind hilft, die potenziellen Reaktionen zu „verdauen“, sie in einer für das Kind leichter zu verarbeitenden Form weiterzugeben und es so wachsen zu lassen.

In Anbetracht dieser Dimension des Tutors wurde DIVERSECO so konzipiert, dass dem Spielleiter eine zentrale Rolle zukommt. Er ist nicht nur der Garant für die Spielbarkeit, sondern auch für die emotionale Übertragung zwischen den Kindern und in ihnen selbst. Er regt nicht nur Diskussionen und Reaktionen an und lässt das Kind wachsen, indem er es ermutigt, neue Erfahrungen zu wagen.

6.1.4. ERKLÄREN: Emotionen willkommen heißen und darauf reagieren

Da DIVERSECO sensible Problematiken und Erfahrungen mit Andersartigkeit behandelt, kann es bei Kindern mehr oder weniger intensive emotionale Reaktionen hervorrufen, die mehr oder weniger unangenehm sind. **Der Spielleiter muss ständig auf die Gefühle der jungen Spieler achten**, da er sonst Gefahr läuft, das Wesen des Spiels völlig zu verfehlen und es in schlechter Erinnerung bleibt.

Aufnahme in der Gruppe

DIVERSECO ist ein **Gruppenspiel**. Daher ist ein sicheres Umfeld absolut notwendig: frei zu sagen und zu schweigen, frei zu reagieren oder nicht zu reagieren, ohne Urteile und Zwang. Das einzige Gebot ist **RESPEKT** (siehe Regeln für die Sicherheit einer Gruppe). Eine Gruppe erfordert per Definition eine besondere Art der Begleitung, aber sie ist auch der größte Resilienzfaktor für dieses Spiel. Die Reaktionen, die wir vorhersehen, sind folgende (nicht vollständige Liste): Ein Kind fängt an zu weinen, weigert sich, weiterzuspielen, verzieht die Stimme, wird wütend, wird von einer Charakterkarte oder einer Quest erschreckt oder eingeschüchtert, zieht sich im Laufe des Spiels zurück, greift einen anderen Mitschüler an, macht sich lustig ...



Wenn bei einem Kind eine Emotion oder Reaktion auftaucht, ist es ideal, wenn es sofort mit den anderen Kindern darüber sprechen kann. Um nicht zu aufdringlich zu sein, ist es ratsam, die Emotion **zu einem gesprochenen Element in der Geschichte zu machen**, ohne sie direkt zu hinterfragen. Beispielsweise beobachtet der Spielleiter, wie ein Kind die Nerven verliert und sich weigert, weiterzuspielen. Ein frontaler Ansatz in der Gruppe (Warum willst du nicht mehr spielen? Was ist los?) könnte den Rückzug des Kindes verstärken oder es durch die Blicke der anderen in Verlegenheit bringen. Wir schlagen vor, das Experiment mit **dem Seitenschritt zu wagen** und dass der Spielleiter z. B. ausruft: „Abenteurer, Abenteurerinnen! Wir haben einen Mitschüler in unserer Mission, der nicht mehr mithalten kann, wie können wir ihm helfen?“. Die Gruppe wird gefragt, um zu helfen, nicht um zu erklären oder zu urteilen.

Die gleiche Vorgehensweise kann angewandt werden, wenn ein Kind zu weinen beginnt. Ziel ist es, die Kinder dazu aufzufordern, untereinander Empathie zu zeigen, wobei der Erwachsene so wenig wie möglich eingreifen muss. Wenn der Spielleiter die Frage „Wie kann ich ihm helfen?“ stellt, werden die Kinder sofort auf eine Lösung hingewiesen, ohne sich zu lange mit dem Problem zu beschäftigen. **So wird die Emotion benannt, ohne explizit erklärt zu werden. Die Zeit für die Erläuterung muss später kommen, entweder während der Nachbesprechung nach dem Spiel oder allein mit dem Kind.**

Individuelle Aufnahme

Es wird jedoch Fälle geben, in denen die Wiederaufnahme in der Gruppe nicht funktioniert. In diesem Moment bitten wir den Spielleiter, sich mit dem Kind etwas zurückzuziehen, um zu sehen, was passiert, und mit dem Kind zu diskutieren. Sich auf die Höhe des Kindes zu begeben, bedeutet, sich in jeder Hinsicht **auf seine Höhe zu begeben**. Es bedeutet nicht nur, beide Augen auf die gleiche Höhe zu bringen, was den Erwachsenen je nach Alter dazu zwingt, in die Hocke zu gehen, um mit dem Kind zu sprechen, sondern es bedeutet auch und vor allem, sich in seine Lage zu versetzen, **die Welt durch seine Augen zu sehen** und ihm zu helfen, einen Sinn darin zu erkennen.



Je nach Entwicklungsalter und Erziehung ist ein Kind nicht immer in der Lage, seine Gefühle in Worte zu fassen. Mit anderen Worten: Das Niveau seiner **emotionalen Intelligenz** korreliert nicht immer mit seinem Entwicklungsstand.

Emotionale Intelligenz ist zunächst **zwischenmenschlich**: die Fähigkeit, die von anderen empfundenen Emotionen zu erkennen und zu verstehen. Dann wird sie **innerpersönlich**: die Fähigkeit, zu erkennen und zu verstehen, was ich selbst empfinde.

Auch wenn das Kind sagen würde, dass alles in Ordnung ist, der Erwachsene aber merkt, dass nicht alles in Ordnung ist, sollte er das Kind behutsam darauf hinweisen: „Weißt du, ich sehe, dass du nicht so bist wie sonst. Ich denke mir, dass du vielleicht traurig warst, als du gehört hast, dass ...“. Mit anderen Worten: Der Erwachsene stellt Vermutungen an, indem er laut darüber nachdenkt, was das Kind möglicherweise tief in seinem Inneren empfindet.

- ☛ Wenn das Kind die Worte des Erwachsenen hören kann und zu einer für es akzeptablen Toleranzschwelle für die Sinneserfahrung, die es gerade erlebt, zurückkehrt, kann der Erwachsene ihm vorschlagen, aufmerksam zu bleiben, was in ihm vorgeht, mit anderen Worten, **in der Selbstbeobachtung zu bleiben**. Eine solche Haltung lässt das Kind erheblich wachsen, da es dann in der Lage ist, allein zu erkennen, was vor sich geht, und sich somit selbst zu regulieren.
- ☛ Wenn die Emotionen hingegen zu intensiv sind oder das Kind darum bittet, muss ihm erlaubt werden, das Spiel zu verlassen.

Um diesen Dialog anzuregen, verweisen wir die Leser auf die Anhänge, wo sie eine kleine Liste von Werkzeugen findet, die sie verwenden können ... Diese Liste ist nicht vollständig und soll eher eine Inspirationsquelle als eine Lösung sein!





6.2. Dem Kind seine Vorstellungen bewusst machen

6.2.1. Definitionen

Wer hat nicht schon einmal angesichts einer Person oder einer Situation einen kleinen Gedanken in einer Ecke des Kopfes gehabt, der sich einen Kommentar erlaubte, einen alten Glaubenssatz oder eine bereits unter ähnlichen Umständen erlebte Erfahrung zurückbrachte? In der Regel ziehen wir es im besten Fall vor, ihn zu ignorieren, eher beschämt. Im schlimmsten Fall hindert uns dieser Gedanke daran, in Interaktion zu treten. Dabei ist es doch gerade das, was den Menschen ausmacht. Der Schlüssel: sich dessen bewusst sein.

Vorurteil, Stereotyp, Diskriminierung, kognitive Verzerrungen... Wovon sprechen wir?

Stereotype sind Überzeugungen über Eigenschaften oder Verhaltensweisen bestimmter sozialer Gruppen. Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, dass diese Überzeugungen in einer bestimmten Kultur geteilt werden und Gegenstand eines gewissen sozialen Konsenses sind. Es handelt sich um ein Denkmuster, das die Realität vereinfacht, insbesondere durch systematische Verallgemeinerung einer bestimmten Situation, d. h. ein Denkmuster, das aufgrund von kognitiven Verzerrungen entsteht, die die Informationsverarbeitung beeinträchtigen.

Das **Vorurteil** bedeutet etymologisch das Urteil, das vorausgeht. Im weiteren Sinne handelt es sich um ein voreiliges oder verfrühtes, mehr oder weniger bewusstes Urteil, das vor den konkreten Tatsachen erfolgt. Das Vorurteil geht durch seine vorwiegend affektive Komponente weiter als das Stereotyp: Man nimmt eine positive oder negative Haltung ein, bevor das Ereignis eintritt, das seinerseits auf objektiven Fakten oder einer sozialen Gruppe beruht. Anzumerken ist, dass sich das Vorurteil von einem einfachen Fehlurteil durch seine systematische (generalisierte) Negativität und seine Starrheit unterscheidet. Beispielsweise wird ein beobachtetes Merkmal, das einer Frau zugeschrieben wird und übermäßig negativ verallgemeinert wird, zu einem Vorurteil; so entsteht Sexismus. Ein beobachtetes Merkmal, das einer Person anderer ethnischer Herkunft zugeschrieben wird, die übermäßig negativ verallgemeinert wird, wird ebenfalls zu einem Vorurteil; so entsteht Rassismus. In beiden Fällen handelt es sich um systematische, negative und missbräuchlich verallgemeinerte Überzeugungen. Sie sind kulturell verankert, alle Mitglieder der sozialen Gruppe kennen sie und neigen dazu, die eigene Gruppe gegenüber der anderen Gruppe zu bevorzugen.



Diskriminierung „ist nichts anderes als die bloße Aktualisierung einer negativen Einstellung (Vorurteil) und negativer Überzeugungen (Stereotypen), denen Einzelpersonen oder Gruppen ausgesetzt sind und die die ungleiche Behandlung rechtfertigen, der sie unterworfen sind“. Sie ist die konkrete Umsetzung des Vorurteils, seine konative Dimension.

Kognitive Verzerrungen schließlich spielen bei der Verarbeitung von Informationen eine Rolle. Sie sind Heuristiken, unfreiwillige Abkürzungen, die uns von unserem logischen und rationalen Denken abbringen. Dadurch kann man sich bei einem Urteil oder einer Entscheidung, die dann intuitiver getroffen wird, eine Menge Arbeit ersparen. Es gibt schätzungsweise 200 verschiedene Arten. Zum Beispiel:

- ☞ Bei einem **Projektionsbias** sehen wir unsere eigenen Werte oder Verhaltensweisen im Verhalten des anderen, was zu Fehlinterpretationen führt.

- ☞ Der **Bestätigungsbias** besteht darin, dass wir nur auf das achten, was unsere Meinung bestätigt.
- ☞ Der **Halo-Effekt** oder **Kontaminationseffekt** ist eine Verzerrung der Wahrnehmung, bei der eine Person oder Situation nur aufgrund bestimmter Merkmale positiv (oder umgekehrt negativ) bewertet wird. Beispielsweise werden Kinder, die als hübscher beurteilt werden, auch als die intelligenteren beurteilt.
- ☞ Beim **Mere-Exposure-Effekt** geht es darum, dass wir eine Präferenz für das haben, was uns vertraut ist.
- ☞ Der **Recency-Effekt** bezieht sich auf den Einfluss eines Reizes in Gegenwart eines ähnlichen oder identischen Reizes. Wenn man z. B. ein Bild von einem Hund sieht und später nach dem Namen eines Tieres fragt, ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die Antwort „Hund“ lautet.
- ☞ Der **Ankereffekt** bezieht sich auf die Tatsache, dass man sich bei Entscheidungen zu stark auf eine Referenz stützt.
- ☞ Der **Beobachtungsbias** bezieht sich auf die Tatsache, dass die beobachtete Situation von den Überzeugungen, Stimmungen und Einstellungen des Beobachters selbst beeinflusst wird.
- ☞ Die **Antwortverzerrung** besteht darin, dass man eher zustimmt als ablehnt, wenn man eine Frage gestellt bekommt.
- ☞ **Gruppendenken** bedeutet, dass man von Natur aus geneigt ist, der Antwort der anderen Gruppenmitglieder zu folgen, um einen Konsens zu erzielen, ohne alternative Standpunkte einzubringen, um eine Einheitlichkeit zu erreichen.
- ☞ Der **Framing-Effekt** bezieht sich auf die Beeinflussung durch die Art und Weise, wie uns Informationen präsentiert werden.
- ☞ Die **Häufigkeitsillusion** oder das **Baader-Meinhof-Phänomen** bezieht sich auf die Tatsache, dass wir, nachdem wir etwas zum ersten Mal bemerkt haben, die Illusion haben, es ständig zu sehen.
- ☞ Der **Choice-Supportive Bias** besteht darin, dass wir im Nachhinein mehr positive Elemente für die Situation, der wir zugestimmt haben, oder für die Entscheidung, die wir getroffen haben, behalten als negative Elemente.
- ☞ **Recall Bias** besteht darin, dass wir ein Ereignis oder eine Situation aus der Vergangenheit erzählen und dabei von unserer eigenen Geschichte beeinflusst werden.
- ☞ Der **Semmelweis-Effekt** besteht in der Tendenz, neue Ideen oder Informationen abzulehnen, weil sie unseren Überzeugungen und Normen widersprechen.
- ☞ Der reaktive **Abwertungsbias** besteht darin, eine Idee nur deshalb abzulehnen, weil sie von der anderen Seite kommt.
- ☞ Der **Hawthorne-Effekt** besteht darin, dass man seine Anstrengungen erhöht, wenn man weiß, dass man beobachtet wird, um kompetenter zu erscheinen.
- ☞ ...





6.2.2. Durch DIVERSECO aktivierte, erkannte Vorurteile

DIVERSECO ist ein Spiel, das uns mit unseren eigenen Vorurteilen und falschen Überzeugungen konfrontiert. Die Charakterkarten wurden in diesem Sinne entwickelt: diese Konfrontation in einer spielerischen Dimension zu ermöglichen und damit so sanft wie möglich zu gestalten. So geht es bei den Personenkarten um mehr oder weniger sichtbare Unterschiede, die innerhalb einer Gruppe diskriminiert werden können. Die Karten sind bewusst interpretierbar: Das Kind sieht darin das, was es sehen will. Ein und dieselbe Karte kann von zwei Kindern unterschiedlich interpretiert werden – das ist gewollt! Und das sagt etwas darüber aus, wie das Kind Informationen verarbeitet.

Selbstverständlich sind auch die Entwickler dieser Karten keine Ausnahme und mussten sich zwangsläufig mit ihren eigenen Vorurteilen auseinandersetzen. Das Ziel ist natürlich nicht, die Überzeugungen, die wir haben, oder die kognitiven Verzerrungen zu beseitigen, sondern sich ihrer bewusst zu werden und zuerst den Erwachsenen und dann das Kind aufzufordern, sie zu erkennen. Es besteht kein Zweifel daran, dass die Kinder während des Spiels und in der anschließenden Diskussion ihre eigenen, mehr oder weniger verzerrten Vorstellungen miteinander vergleichen werden. Es ist unerlässlich, dass der Erwachsene, der sie betreut, auf die oben genannten Verzerrungen achtet, um auf sie hinzuweisen, sie gegebenenfalls zu korrigieren, aber auch um sie selbst nicht zu aktivieren! Die Formulierung der Fragen, die Aufmerksamkeit für übertriebene Verallgemeinerungen und subjektive Reaktionen sind alles Anzeichen, die es zu beachten gilt, wenn man auf eine offene Debatte hoffen will. Wenn das Kind schließlich zu dem Schluss kommt: „Aha, am Anfang dachte ich, dass ..., aber jetzt ...“, dann ist die Mission erfüllt!

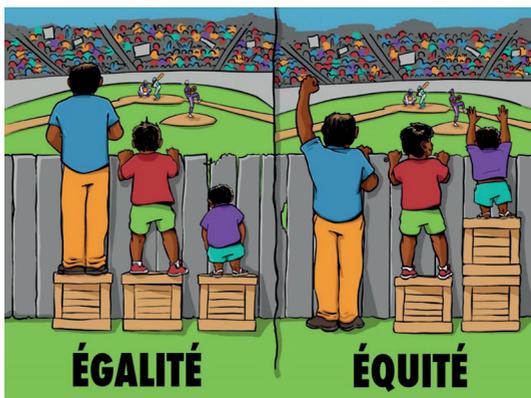


6.3. Vielfalt und Inklusion zur Entwicklung des Zusammenlebens

6.3.1. Grundlegende Konzepte

Diversität: Ein in der Biologie verwendeter Begriff, der die Vielfalt der in der Natur vorkommenden Arten und die Bedeutung der Biodiversität für das Wohlergehen des Planeten beschreibt. Der Begriff wurde in ähnlicher Weise auf das Nachdenken über soziale Unterschiede angewandt, indem er diese als etwas darstellt, das nicht nur natürlich, sondern für das soziale und organisatorische Wohlergehen von entscheidender Bedeutung ist. Kurz gesagt: **Man kann nicht für oder gegen Vielfalt sein.** Vielfalt ist das, was unsere Gesellschaft ausmacht. **Vielfalt ist Natur und Natur ist Vielfalt.**

Integration: Ein gesellschaftliches Projekt, bei dem verschiedene Elemente in die Gesellschaft eingeführt werden und ihnen geholfen wird, sich in der gemeinsamen Organisationskultur wohlfühlen. Mit anderen Worten: **Andere so behandeln, wie man selbst behandelt werden möchte.**



Inklusion: Ein Gesellschaftsprojekt, das die Identitäten und Präferenzen der Menschen berücksichtigt, damit sie sich auszeichnen und zur Erreichung kollektiver Ziele beitragen können, angefangen beim Zusammenleben. Man kann es auch anders formulieren: **Andere so behandeln, wie sie selbst behandelt werden möchten.**

Kognitives Vorurteil: Eine Form der dem Denken innewohnenden Blindheit, die die Genauigkeit des Denkens verringert und zu ungenauen – und oft irrationalen – Schlussfolgerungen führt. Drei wesentliche Dinge über kognitive Vorurteile: Es ist ein **natürliches Phänomen** – es ist ein **normales Phänomen** – es betrifft **ALLE Menschen**.

6.3.2. Mehr Inklusion

Im Gegensatz zum Erlernen eines klassischen Fachs (Mathematik, Tanz, Gesang usw.) ist das Unterrichten der Inklusion als Fach kein ausreichendes Mittel, um greifbare Ergebnisse in dieser Frage zu erzielen. Diese Form der Blindheit (verursacht durch unbewussten Vorurteile) ist dem Menschen angeboren und tritt immer wieder auf. Es ist nicht sinnvoll, auf die Anreicherung des Intellekts als Grundlage für das Erlernte zu setzen (z. B. Fortschrittsstufen wie in den Sprachen A1, A2, ..., C2). Es scheint daher sinnvoller zu sein, auf die Stärkung der inklusiven Fähigkeiten jedes Einzelnen in seinem Alltag zu setzen, um langfristig ein inklusives Umfeld zu fördern.

Zu diesem Zweck ist es sinnvoller, die oben illustrierte Kette zurückzuverfolgen:

1. Beobachten/feststellen unter meinen (direkten oder indirekten) Verhaltensweisen, welche davon führen zu Misstrauen, Ablehnung und Konflikten?
2. Die Informationsquellen und die intellektuellen, emotionalen Wege verstehen, die mich dazu gebracht haben, den Unterschied/das Unbekannte als verdächtig zu bewerten.
3. Tatsächliche Elemente aufspüren, die ich zunächst nicht gesehen habe.

6.3.3. Mehr Inklusion mit DIVERSECO

In diesem Zusammenhang hilft das Spiel DIVERSECO dabei, eine Diskussion und Analyse in Gang zu setzen, die den Mechanismus der unbewussten Vorurteile abbauen kann. Das Spiel mit Charakteren mit festen Eigenschaften führt dazu, dass alle Spieler diese Eigenschaft bzw.



das, was sie für diese Eigenschaft halten, übernehmen. Die anderen Spieler werden dieses Rollenspiel mit ihrer eigenen Überlegung beobachten. Der Kontext des Spiels und des Wunsches zu gewinnen wird alle Teilnehmer dazu bringen, diese Konfrontation der verstreuten Interpretationen zu überwinden und im besten Fall ihre eigenen Formen der Blindheit zu überwinden, um sich eine möglichst große Chance auf den Sieg zu verschaffen. Erst im Anschluss an das Spiel kann durch Diskussionen und Erzählungen darüber, wie das Spielerlebnis wahrgenommen wurde, der Versuch unternommen werden, den Mechanismus der unbewussten Vorurteile abzubauen.



Es sind übrigens die Kommentare, die anfangen mit:

- ☞ „Ich hätte nie gedacht, dass ...“
- ☞ „Ich verstehe jetzt besser, warum ...“
- ☞ „Und dann ist es wirklich möglich, dass ...?“

All dies sind Fragen, die später empirisch belegen können, dass Kinder, die DIVERSECO gespielt haben, eine erhöhte Inklusionskraft aufweisen.



6.4. Den Raum für die Debatte nach dem Spiel erschließen

Die Diskussion nach dem Spiel ist keineswegs obligatorisch. Wir empfehlen sie jedoch, da sie eines der großen pädagogischen Interessen und Ziele von DIVERSECO ist: die Diskussion über den Begriff der Vielfalt anzuregen, den die Kinder dieses Mal von innen heraus, insbesondere durch die Pantomime, verstehen konnten. Die Diskussion wird von dem betreuenden Erwachsenen (Eltern, Lehrer, Animator ...) geführt. Um der Diskussion einen Rahmen zu geben, schlagen wir vor, **ein Eröffnungszeichen zu verwenden**. Dies kann eine Filmklappe sein, die dann am Ende der Sequenz wieder geschlossen werden muss. Dieses Zeichen ist zwar rein symbolisch, trägt aber dazu bei, den Raum für die Diskussion der Fragen mit den Kindern zu sichern, und erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass es anschließend außerhalb nicht zu Auseinandersetzungen kommt.



Fragen zum Erfahrungsaustausch

Eine erste Kategorie von Fragen betrifft das Feedback zum Spielerlebnis. Das Ziel lässt sich ganz einfach zusammenfassen: Bei den Kindern sollen Antworten hervorgerufen werden, die mit „Ich hätte nie gedacht, dass ...“ beginnen. Wenn das Kind seinen Satz mit solchen Formulierungen beginnt, ist es sich durch das Spiel bestimmter Dinge bewusst geworden, das ist ein Gewinn!

Wir laden den Erwachsenen auch ein, zwischen verschiedenen Ebenen von Fragen zu unterscheiden, obwohl alle drei eng miteinander verbunden sind:

- ☞ **Emotionale Ebene:** „Wie hast du dich gefühlt, als du diese Figur verkörpert hast? Wie hat es sich angefühlt, mit dieser oder jener Figur verbunden zu sein?“
- ☞ **Beziehungsebene:** „Wie war es, in einer Gruppe zu sein? Mit anderen zusammen an Lösungen zu arbeiten?“
- ☞ **Kognitive Ebene:** „Was hast du gelernt / behalten? Wenn du es noch einmal machen müsstest, was würdest du anders machen? Warum haben wir deiner Meinung nach gewonnen / verloren?“



Fragen zur Debatte

Natürlich kann die Debatte je nach Entwicklungsalter der Kinder nicht auf die gleiche Weise geführt werden. Wir überlassen diese Anpassung dem Ermessen des betreuenden Erwachsenen (siehe Kinderpsychologie). Denken Sie daran, dass jüngere Kinder nicht in der Lage sein werden, sich von ihren eigenen Standpunkten zu lösen, um Fragen zu beantworten – das ist normal, das ist entwicklungsbedingt! Wir schlagen vor, DIE DEBATTE zunächst anhand der Ergebnisse des Spiels zu ERÖFFNEN:

- 👉 Warum haben wir deiner Meinung nach gewonnen/verloren?
- 👉 Was hättest du tun können, um der einen Figur zu helfen?
- 👉 Was hättest du gebraucht, um erfolgreicher zu sein / dich besser zu fühlen?
- 👉 ...

Anschließend kann man etwas höher gehen und den Kindern eine Projektion vorschlagen.

- 👉 Stell dir vor, ein Bewohner des Planeten Aqualia kommt nach Natura oder ein Außerirdischer kommt auf unseren Planeten Erde... Wie würden wir ihn begrüßen? [Dem Spiel am nächsten kommende, metaphorische Ebene]
- 👉 Stell dir vor, ein neuer Schüler kommt in die Schule... Wie können wir ihn willkommen heißen? [Konkreteste Ebene]

Das Ziel dieser Diskussionen ist es, **das eigenständige Denken des Kindes anzuregen und zu fördern**. Es ist sehr wahrscheinlich, dass das Kind bei bestimmten sensiblen Themen auch von den Erwachsenen in seiner Umgebung ausgeht und manchmal nicht versteht, was es sagt. In diesem Fall sollten Sie dem Kind nicht widersprechen! Der Grund dafür ist, dass ein Kind immer in erster Linie seinem Elternteil treu bleiben wird. Ein Widerspruch würde bedeuten, dass es in eine Frontalbeziehung mit seiner Idee und damit auch mit seinem Elternteil gerät. Dies ist niemals wünschenswert.

Stattdessen fordern wir eher dazu auf, das Kind zu ermutigen, zu erkennen, was dies in ihm auslöst. Kurz gesagt: **Empathie wecken**. Durch Empathie gewinnt das Kind später an Autonomie.

Deine Mama sagt, dass ... Ja, vielleicht hat sie Recht, ich weiß es nicht. Aber was denkst du? Wie findest du es, wenn du das sagst? Was denkst du, was dein Freund denkt, wenn du das sagst?

Schließlich kann es nach mehreren Spielrunden interessant sein, mit den Kindern die verschiedenen Spieleinheiten zu vergleichen, um festzustellen, ob sich die Vorstellungen und Haltungen möglicherweise verändert haben:

- 👉 Was hat sich im Vergleich zum letzten Mal (letztes Spiel, letzte Debatte) geändert?
- 👉 Erinnern Sie sich an das letzte Mal, was wir einander erzählt haben... Wie denken Sie heute darüber? Was haben Sie gelernt?
- 👉 ...

Schließlich sollte man, um DIE DISKUSSION ZU SCHLIESSEN, noch einmal das gewählte Erkennungszeichen (z. B. Kinoklappe) in Erinnerung rufen und sich vergewissern:

- 👉 Hat jeder, der etwas sagen wollte, die Möglichkeit bekommen, sich zu äußern?
- 👉 Können wir die Debatte für heute beenden?



Auch nach der Schlussklappe ist damit zu rechnen, dass die Kinder auf dem Schulhof oder auf dem Nachhauseweg mit ihren Eltern weiter darüber sprechen. Es erscheint wichtig, die Eltern über den Ansatz des Spiels zu informieren, damit sie möglichst alle Fragen und Überlegungen, die ihr Kind haben könnte, begleiten können. Vor allem aber sollten sie in den Fluren oder auf den Schulhöfen hellhörig sein und dafür sorgen, dass die Sicherheitsregeln auch außerhalb des Spiels eingehalten werden!

7. DAS DIVERSECO-SPIEL

7.1. Wieso ein Kartenspiel und kein Brettspiel?

Schon in den ersten Phasen der Überlegungen und der Konzeption wurde sehr schnell klar, dass DIVERSECO ein Kartenspiel sein würde.

Kartenspiele sind nicht nur einfach, preiswert und leicht mitzunehmen, sie fördern auch wichtige Fähigkeiten eines Kindes. Im Allgemeinen wird ein Kind beim Kartenspiel **soziale Fähigkeiten** entwickeln, wie z. B. warten, bis es an der Reihe ist und sich an Anweisungen halten, aber auch **das Verständnis von Anweisungen** verbessern und **seine Logik entwickeln**. In unserem Fall wird das Kind auch in hohem Maße dazu angeregt, seine Vorstellungskraft zu entwickeln.

Ein Brettspiel kann zwar die gleichen Fähigkeiten erfordern, aber die Produktionskosten (Spielsteine, Würfel, Karten usw.) wären viel höher gewesen als bei einem Kartenspiel. Ein Brettspiel hätte auch eine große Schachtel benötigt, in der alle Teile untergebracht werden können. Außerdem hätte die grafische Ausrichtung eines Brettspiels zwangsläufig eine Darstellung der fantastischen Welt von DIVERSECO mit sich gebracht, was wenig Raum für die Vorstellungskraft der Kinder gelassen hätte, da ein Design, eine Grafik und eine Geschichte aufgezwungen worden wären... Und damit auch Voreingenommenheit!

Damit ist **DIVERSECO**:

- 👉 **Kleines Format, leicht zu transportieren:** Das Kartenspiel passt in jede Tasche und kann so auf jeden Schulausflug oder Spielplatz mitgenommen werden.
- 👉 **An jedem Ort und zu jeder Zeit spielbar:** Nach der Aneignung der Grundlagen können spontan Spielrunden an jedem beliebigen Ort beschlossen und durchgeführt werden (z. B. eine Gruppe von Kindern auf einem Ausflug warten lassen, ein ganzes Turnier während eines Waldausflugs veranstalten usw.).
- 👉 **Offen für alle möglichen Phantasmagorien:** Die Kinder können sich während einer Partie eine ganze Fantasiewelt ausdenken oder mitgestalten, in der sich ihre Figuren bewegen werden (Formen, Farben, Größe der einzelnen Hindernisse, Landschaft, Situation usw.).

7.2. Warum kein Text auf den Charakter- und den Super-Kräften-Karten?

Wenn das Ziel des Spiels darin besteht, den Blick auf das Konzept der Inklusion zu öffnen, muss DIVERSECO dieses Ziel auf sich selbst anwenden und ist daher **von Grund auf inklusiv**.



Während die Missionskarten (die die zu erfüllenden Handlungen anleiten) mit Text geschrieben sind, enthalten die Charakter- und Superkräftekarten **keine Wörter**, sondern nur Bilder, Schemata oder Symbole. Das Kind muss nicht lesen, um die Bedeutung dieser Karten zu verstehen, sondern kann das Bild vor seinen Augen so interpretieren, dass es zu der Figur wird, die es zu verstehen glaubt: Die runde Figur kann genauso gut übergewichtig sein oder eine Wolke gegessen haben und deshalb in der Luft schweben! Er wird die Figur laut erwähnen, wie er sie charakterisiert, und seine Figur wird daher diese Eigenschaft für das gesamte laufende Spiel haben, als stillschweigender Vertrag mit den anderen Teilnehmern.

Um noch inklusiver zu sein, wird das Spiel **in mehreren Sprachen** erscheinen, damit die geschriebenen Missionen für möglichst viele Menschen zugänglich sind.

In seinem Spielablauf macht **die Rolle der Pantomime** ebenfalls Sinn, wenn es um Inklusivität geht. Durch die Verwendung der Pantomime zur Lösung der Aufgaben im Spiel können alle Kinder daran teilnehmen. So können auch schüchterne Kinder oder Kinder, die nicht die gleiche Sprache sprechen, genauso spielen wie die anderen Kinder in der Gruppe.

7.3. *Material*

7.3.1. *Die Charakter-Karten*

Warum Charaktere?

Zur Erinnerung: Das Ziel von DIVERSECO ist es, die Vorstellungen der Kinder über ihre unbewussten Vorurteile zu ändern, ihre Wahrnehmung in Bezug auf Inklusion und Vielfalt zu erweitern und ihre Beziehung zu anderen Menschen zu verändern, um eine tolerantere und offenere Haltung anzustreben. In DIVERSECO gibt es 24 Charakter-Karten: Es handelt sich um Zeichnungen oder Piktogramme mit violetten Umrissen, die einen sichtbaren oder unsichtbaren Unterschied darstellen. Da es sich um Karten ohne Text handelt, sind sie der Interpretation des Kindes unterworfen – dies ist absichtlich! Die Entscheidung, menschliche Charaktere vorzuschlagen, zielt hier darauf ab, das Spiel in einen realen Kontext zu setzen, der den Dingen nahe kommt, die das Kind natürlicherweise umgeben oder mit denen es in Berührung kommt: eine Person im Rollstuhl, ein übergewichtiger Mitschüler, eine sehbehinderte Klassenkameradin etc.

In der Kinderpsychologie (siehe **Kinderpsychologie**) wird das Kind je nach Alter (bewusst oder unbewusst) eine Brücke zu Situationen schlagen, die es kennt, indem es sich mit den Figuren auf den Karten identifiziert, um für die Dauer eines Spiels eine Person mit einer Behinderung zu verkörpern oder kognitive Verzerrungen zu aktivieren (siehe **Kognitive Verhaltensmuster**). Es geht also darum, sich für die Dauer eines Spiels in die Lage eines Menschen zu versetzen oder sich so zu fühlen.

7.3.2. *Die Super-Kräfte-Karten*

Wieso Super-Kräfte?

Die Superkräfte ergänzen die Charaktere dann, um sie mit einer außergewöhnlichen Eigenschaft, Fähigkeit oder wirklichen Macht auszustatten, die den Charakter über sich hinauswachsen lässt, egal wie unterschiedlich er ist. So wird die Figur mit ihrer Behinderung oder

Andersartigkeit in der Lage sein, jeder Mission ihre besondere Stärke, ihre tatsächliche oder eingebildete physische oder psychische Einzigartigkeit und ihre Lösung für das (im Spiel) angetroffene Problem zu verleihen. In DIVERSECO gibt es 24 Super-Kräfte-Karten: Dabei handelt es sich um Zeichnungen oder Piktogramme mit orangefarbenen Umrissen, die eine Superkraft oder eine Stärke darstellen. Wie bei den Charakter-Karten sind auch diese Karten ohne Text und unterliegen somit der Interpretation des Kindes.

7.3.3. Die MISSIONEN-Karten

Warum Fantasiewelten?

In DIVERSECO dienen fünf fantastische Welten als Spielplatz für die verschiedenen Quests: Naturalia, Minera, Aqualia, Eolia und Volcania.

Die Entscheidung, das Spiel in Fantasiewelten zu verankern, löst bei den Kindern eine ganze Reihe von Reaktionen aus, die die Triebfedern des Lernens aktivieren (was der Kern des hier angestrebten spielpädagogischen Prozesses ist): Neugier, Freude, Handlungsfreiheit und Handlungsdrang. Das Kind wird so dazu angeregt, zu erforschen, etwas auszuprobieren, Risiken einzugehen, seine Fantasie zu entfalten oder auch seinen Sinn für Humor zu nutzen. In einer Welt ohne aufgezogene Grenzen experimentiert das Kind mit allen Möglichkeiten.

Wieso Missionen?

Wie bei vielen Simulationsspielen mit Prüfungen stellt die **Hauptmission** das Ziel dar, das die Kinder erreichen müssen, um das Spiel abzuschließen indem sie diese auflösen.

In jedem dieser Universen wird die **Hauptmission** bereits auf der ersten Karte angekündigt, die die Welt beschreibt, in der sich das Spiel abspielen wird. Diese erste Karte ist an einem „**Sonnen**“-Symbol zu erkennen, das das Spiel startet und auch den Zeitrahmen des Spiels, nämlich einen Tag, vorgibt. Die letzte Siegkarte am Ende der letzten Mission ist mit einem „**Mond**“-Symbol versehen, um den Tag zu beenden und die Mission abzuschließen.

Warum dieser Zeitrahmen (ein Tag von 24 Stunden = ein Spiel von 20 Minuten)?

Die Einteilung des Spiels in einen Tag ermöglicht es, **einen glaubwürdigen Zeitrahmen** für eine Erkundungsmision auf einem anderen Planeten in der Vorstellung der Kinder zu schaffen, und dieser Tag wird durch ein Spiel von maximal 20 Minuten Dauer repräsentiert. Daher wird der „Mittag“ der Mission in der Mitte des Spiels nach 10 Minuten angekündigt (entweder vom Spielleiter oder von einem zu Beginn bestimmten Spieler).

Warum die einzelnen Etappen bei der Erfüllung einer Mission?

Die verschiedenen Etappen im Spiel ermöglichen es der ganzen Gruppe, sich gemeinsam der Endphase zu nähern und die Mission gemeinsam zu bestehen oder nicht zu bestehen, indem sie gemeinsam die beste Strategie zum Erreichen des Ziels suchen und auswählen.

Das Erreichen der Endphase, mit oder ohne das Erlangen eines Gegenstandes, der für das Erreichen der Endsequenz notwendig ist (symbolisiert durch einen kleinen „**Schlüssel**“ auf den Etappenkarten), bildet also **den kollaborativen Kern des Spiels**.

Die Kinder müssen miteinander reden, interagieren, einander zuhören, welche Strategie sie am besten anwenden, um die Zwischenschritte zu lösen, ohne das Endziel aus

den Augen zu verlieren, und gemeinsam über jede Aktion entscheiden, die sie beschließen, durchzuführen.

Am Ende des Spiels kann es keinen individuellen Sieg oder eine individuelle Niederlage geben, da jeder an den Entscheidungen beteiligt war, die die Gruppe in die Situation gebracht haben: Daher gewinnen alle ODER alle verlieren.

7.4. Der Spielleiter

Der Spielleiter ist in erster Linie ein **Moderator**. Damit erfüllt er verschiedene Funktionen: Regulierung, Produktion und Moderation.



Für DIVERSECO besteht die Besonderheit darin, dass der Spielleiter mehr als nur ein Moderator ist, er übernimmt die Rolle eines **Bindungstutors** (siehe Bindungstutor). Er bietet dem Kind eine sichere Basis, auf die es sich stützen kann, um gut zu wachsen, und übersetzt seine Erlebnisse in Elemente, die je nach Entwicklungsstand besser verarbeitet werden können.

Der Spielleiter ist der Wächter über die Regeln und bringt Schwung in jedes Spiel. Diese Rolle wird in der Regel von einem Erwachsenen übernommen. Es ist nicht ausgeschlossen, dass der Spielleiter auch selbst mitspielen kann, d. h. er kann seine Karten halten und sich an der Pantomime beteiligen. Unserer Erfahrung nach ist dies eher bei älteren Kindern möglich, die mit dem Spiel vertraut sind. Bei kleineren Kindern ist es in der Regel der Erwachsene, der sich aus dem Spiel heraushält, der die Dynamik vorantreibt und den Austausch fördert.

Der Spielleiter ist auch **der Zeitwächter** und überwacht **die 20-minütige Dauer** eines Spiels.

Er kann bei der Wahl der am besten geeigneten Spieler anhand der Charakter- oder Super-Kräfte-Karten helfen.

Er bestätigt die Pantomime, die von jedem ausgewählten Spieler durchgeführt wird, um das Hindernis zu überwinden.

Er achtet darauf, dass alle Spieler anschließend das Hindernis passieren, wobei er die Vielfalt der Charaktere jedes Spielers respektiert: die Figur im Rollstuhl, der Blinde, der Taube etc.

Später spricht nichts dagegen, dass ein bereits geübter Spieler (also ein Kind) die Funktion des Spielleiters übernimmt, so dass sich die Kindergruppe (fast) selbst regulieren kann.

7.5. Eine Spielrunde mit DIVERSECO

7.5.1. Vor dem Spiel: Die Sicherheitsvorkehrungen

DIVERSECO erfordert **ein sicheres Klima**, um in Ruhe spielen zu können und damit das Kind ohne Schwierigkeiten die Erfahrung des Andersseins machen kann.



Im Klassenzimmer oder in außerschulischen Situationen durch einen Betreuer ist doppelte Wachsamkeit geboten, da sich die Kinder – anders als in einer Familie – nicht immer gut kennen. Die Gruppendynamik kann der größte Hebel, aber auch die größte Bremse sein, und es ist ratsam, zunächst und vor Beginn des Spiels darauf zu achten, dass eine gesunde und sichere Dynamik für alle Kinder erreicht wird. Da das Spiel die Kinder in Schach halten und ihnen die Möglichkeit geben wird, neue Dinge auszuprobieren, hat **die Gruppe Vorrang vor dem Einzelnen**.



Eine Gruppe ist ...

- ☞ ein Übermittler von Werten und Dynamik,
- ☞ ein Träger der Atmosphäre,
- ☞ eine Unterstützung der Organisation und Strukturierung in Zeit und Raum,
- ☞ ein Ort der Sozialisation: Selbstachtung, Integration der Regeln, ...
- ☞ das Behältnis der pädagogischen Arbeit,
- ☞ das Engagement des Kindes und seiner Betreuer in einer Gruppe der Zugehörigkeit,
- ☞ ein Vermittler der Beziehung, der Begegnung mit dem Anderen,
- ☞ ein Ort zum Experimentieren, der Sicherheit vermitteln muss,
- ☞ ein Beobachtungsinstrument für den Erzieher (Eltern, Lehrer, Betreuer, ...) in Bezug auf die Investition des Kindes, seinen Platz, seine Rolle, seine Beziehungskompetenzen, seinen Autonomiegrad, den Redefluss..., um die Wertschätzung und die Entdeckung von Kompetenzen zu fördern.

Eine so harmlose Situation wie ein Gesellschaftsspiel in der Gruppe ruft also Parameter auf den Plan, die weit über den rein spielerischen Rahmen hinausgehen... wer hätte das gedacht! Unterschätzen wir diese Wirkung nicht, sondern nutzen wir sie im Gegenteil!

Die Gruppe ist ein Labor für soziale Experimente. Und wie jedes Labor kann man es nur unter bestimmten Sicherheitsbedingungen betreten:



Wir empfehlen, **ein STOPP-Signal** einzuführen: Es handelt sich um ein Zeichen, das ein Kind, das sich in der Gruppe nicht mehr wohlfühlt, dazu auffordert, sich aus der Gruppe zurückzuziehen. Dieses Signal ist ein kleiner Code (z. B. eine Geste), den das Kind an den Spielleiter richten muss, **ohne sich dafür rechtfertigen zu müssen**. Danach wird der Spielleiter aufgefordert, den Unterricht mit dem Kind einzeln fortzusetzen.



7.5.2. Während des Spiels

Wie jedes Spiel wird auch DIVERSECO mit einer präzisen und funktionalen Spielregel geliefert, die die Spielzüge und die Spielbarkeit der Karten erklärt. In diesem Abschnitt geht es darum, die Aufmerksamkeit auf die Punkte zu lenken, die während eines Spiels zu beachten sind, damit DIVERSECO eben nicht nur ein Spiel ist, sondern die unbewussten Mechanismen der Kinder zu den Themen Inklusion und Vielfalt aktiviert, hinterfragt und in Gang setzt. Folgende Ausgangssituation ist gegeben:

Unser schöner Planet Erde braucht euch! Die DIVERSECO-Mission wird gestartet, und du begibst dich mit deinem Team von Forschern auf Missionen zu entfernten Planeten. Euer Ziel: Von jedem dieser Planeten wichtige Elemente mitzubringen, um unserem blauen Planeten zu helfen. Achtet auf alle Hindernisse, die sich euch in den Weg stellen werden! Gemeinsam müsst ihr alle Herausforderungen meistern, indem ihr eure Stärken und Schwächen vereint. Es sind eure Unterschiede, die es euch ermöglichen, gemeinsam mit wertvollen Schätzen zur Erde zurückzukehren. Also beeilt euch! Bringt eure Vielfalt zusammen, lasst eure Neuronen und eure Muskeln spielen ... und mit dem Geheimcode der Mission „DIVERSECO“, kommt ihr nach Hause zurück!

Die Spielregeln werden im Folgenden näher erläutert:

- ☛ Bildet eine (oder mehrere) Gruppe von 4 bis maximal 9 Spielern.
- ☛ Jeder Spieler zieht zufällig eine Charakter-Karte und eine Super-Kräfte-Karte.
- ☛ Jeder Spieler legt seine beiden Karten offen vor sich hin.

Eine Superkraft kann nur **einmal** eingesetzt werden. Sobald sie genutzt wurde, muss der Spieler die Karte umdrehen.

- ☛ Die Spielergruppe wählt eine **Mission** aus, die auf einem von fünf Planeten stattfindet: Minera, Natura, Eolia, Volcania oder Aqualia.
- ☛ Die so gewählte Mission enthält **9 Hindernisse/Prüfungen**, die absolviert werden müssen, um sie abzuschließen und zur letzten Prüfung zu führen.

Der Hinderniskarten-Stapel für diese Mission muss immer die „**Sonne**“-Karte, die „**Mond**“-Karte und **mindestens eine „Schlüssel“-Karte** enthalten.

Je nach Anzahl der Mitspieler empfehlen wir:

- Bei 4 Spielern: 2 Hindernis-Karten hinzufügen
- Bei 6 Spielern: 4 Hindernis-Karten hinzufügen
- Bei 9 Spielern: alle Hindernis-Karten hinzufügen

- ☛ Die Spieler stellen sich mit ihren Charakter- und Super-Kräfte-Karten vor sich im Kreis auf. Der Hinderniskarten-Stapel des jeweiligen Planeten wird in die Mitte gelegt, wobei die „Sonne“-Karte die erste Karte des Stapels ist und die „Mond“-Karte die letzte.
- ☛ In jeder Spielrunde wird eine neue Hinderniskarte gespielt, die dann verdeckt abgelegt wird.
- ☛ Der jüngste Mitspieler fängt an, indem er die Missionskarte mit dem „Sonnen“-Symbol verliert.

Ein Spielzug läuft folgendermaßen ab:

- ☛ Das Lesen des Hindernisses, das entweder ausgelost oder vom Stapel in der Mitte genommen wird.
- ☛ Es wird darüber diskutiert, wer die Herausforderung annimmt (je nachdem, welche Charakter- und/oder Super-Kräfte-Karten jeder hat).
- ☛ Pantomime desjenigen, der die Charakter- und/oder Super-Kräfte-Karte besitzt, die am besten geeignet ist, die Herausforderung zu lösen.
Wenn eine Super-Kräfte-Karte verwendet wird, wird sie an das gesamte Team weitergegeben. Wenn ein Spieler z. B. die Macht zu fliegen besitzt, kann er alle seine Teamkollegen fliegen lassen, um das Hindernis zu überwinden. Aber alle müssen pantomimisch darstellen!
- ☛ Die Bestätigung der Pantomime durch alle Spieler und den Spielleiter.
- ☛ Das gemeinsame Überwinden des Hindernisses.

- ☞ Der nächste Spieler zieht eine neue Hinderniskarte und der nächste Spielzug beginnt.

Die Pantomime ist also das zentrale Element des Spiels! Auf diese Weise werden die Hindernisse nacheinander von allen Spielern überwunden. Alle müssen pantomimisch darstellen, wie sie das Hindernis überwinden, sowohl mit ihren Stärken als auch mit ihren Schwächen. Zum Beispiel kann der Spieler, der die PERSONENKARTE mit dem Rollstuhl gezogen hat, nicht aufstehen, um eine Handlung zu mimen. Er muss eine andere Vorgehensweise wählen oder sich von seinen Mitspielern helfen lassen.



Während des gesamten Spiels sollte man auf die emotionalen Reaktionen der Kinder achten, da diese mehr oder weniger sichtbar sein können! Die Karten können bei den Teilnehmern die unterschiedlichsten Reaktionen auslösen, je nach Alter, Sensibilität für das Thema (je nachdem, welche Figur auf der zufällig gezogenen Karte abgebildet ist) und Reife der Teilnehmer, sich auszudrücken (siehe Bindungslehrer).

Die Rolle des Spielleiters ist hier besonders wichtig.

7.5.3. Nach dem Spiel

Zur Erinnerung: Das Ziel des Spiels ist es, nach Erfüllung der Suche (und damit der Bewältigung aller Hürden) zur Erde zurückzukehren. Die Karte „Mond“ ist die letzte HINDERNIS-Karte, die geschafft wurde. Wenn alle Hindernisse überwunden werden konnten, ist das Spiel gewonnen!

Alle Spieler sollen sich dann versammeln und einen Kreis bilden, der das „O“ von DIVERSECO darstellt, und gemeinsam „DIVERSECO!“ rufen und dabei springen: Das magische Portal öffnet sich dann und die Rückkehr zur Erde ist möglich.

Ein Spiel ist beendet und alle Beteiligten verlieren, wenn:

- ☞ Die Zeit ist abgelaufen, bevor die Hürden überwunden sind.
- ☞ Es werden nicht alle Hindernisse vor Ablauf der Zeit bewältigt.
- ☞ Kein Spieler kann das letzte Hindernis schaffen (hat nicht die PERSON oder die SUPERKRAFT, um das Hindernis zu meistern).

Im letzteren Fall bitten wir den Spielleiter, eine Diskussion zwischen den Abenteurern anzuregen, um herauszufinden, was sie hätten anders machen können, um zu gewinnen. Beim nächsten Mal läuft es besser!

Zeit für ein ganzes Spiel: 20 Minuten

Am Ende des Spiels ist dies die Gelegenheit, eine Diskussion mit den Spielern in Gang zu setzen und die Erfahrungen jedes Einzelnen zu besprechen.

Außerdem stehen dem Betreuer Online-Quizfragen auf der Kahoot-Plattform zur Verfügung, die eine weitere, spielerischere Möglichkeit bieten, einen Austausch über die verschiedenen Teile zu führen.

Lien kahoot – QR code à venir

8. ZUSÄTZLICHE AKTIVITÄTEN, DIE MAN MIT DEN KINDERN UNTERNEHMEN KANN

8.1. Das Traumspiel

WORKSHOP FÜR KINDER

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 3

Dauer: 45-60 Minuten

Größe der Gruppe:
zwischen 6 bis 40

Das Traumspiel – Ziel: Die Ebenbürtigkeit innerhalb der Gruppe hervorheben. Solidarität und Einfühlungsvermögen erzeugen und eine gute Atmosphäre in der Gruppe schaffen. Zur Zusammenarbeit ermutigen. Sich gegenseitig besser kennen lernen.

Vorbereitung:

- 👉 Ein Flipchart und Marker für jede Arbeitsgruppe

ANLEITUNG

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 3

Dauer: 45-60 Minuten

Größe der Gruppe:
zwischen 6 bis 40

Das Traumspiel

- 👉 Teilen Sie das Publikum in Gruppen von 5 bis 6 Personen ein.
- 👉 Bitten Sie die Teilnehmer, sich zunächst 5 Minuten Zeit zu nehmen, um individuell über ihre Vorstellungen von ihrer Zukunft nachzudenken – in Bezug auf Familie, Arbeit,

Freizeit, Wohnen, persönliche Entwicklung, Bürgerrechte etc.

- 👉 Bitten Sie sie dann, sich in Gruppen über ihre Träume und Wünsche auszutauschen und die Gründe dafür zu nennen, und schreiben Sie dann auf, welche Träume sie gemeinsam haben: einen Job haben, reisen, Kinder haben, ein Haus besitzen etc.
- 👉 Bitten Sie jede Gruppe, ihre Zeichnungen oder Schlussfolgerungen in der Gruppe vorzustellen.
- 👉 Fahren Sie fort, indem Sie die Teilnehmer bitten, einzeln oder in Gruppen drei konkrete Dinge zu nennen, die sie daran hindern, ihre Träume zu verwirklichen, und drei konkrete Dinge, die sie als Gruppe tun könnten, um ihren Träumen so nahe wie möglich zu kommen.

www.allagi.lu

kann kindgerecht angepasst werden

8.2. Die Spielregeln

DIE INKLUSIONSWERKZEUGE

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 4

Dauer: nicht festgelegt

Größe der Gruppe:
unbedeutend (min. 10)

Die Spielregeln – Ziel: Eine Debatte über die Regeln der Gesellschaft und die Situation von Minderheiten und Mehrheiten beginnen. Erfahrungen mit Diskriminierung machen. Erfahrungen mit Macht und Ohnmacht machen.

Vorbereitung:

- 👉 Selbstklebende Etiketten in zwei verschiedenen Farben, die an jedem Teilnehmer angebracht werden (2 Gruppen mit gleicher Anzahl).
- 👉 Ein großes Blatt Papier an der Wand und/oder ein Overhead-Projektor.

ANLEITUNG

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 4

Dauer: nicht festgelegt

Größe der Gruppe:
unbedeutend (min. 10)

Die Spielregeln

Teilen Sie das Publikum in zwei Gruppen auf und schreiben Sie dann für jede Gruppe 6-8 spezifische Regeln auf das große Blatt.

Gruppe A :

- 👉 Darf sich nicht auf die Stühle setzen.
- 👉 Darf nicht mit einer Person aus der anderen Gruppe sprechen, es sei denn, diese hat ihn/sie angesprochen.
- 👉 Darf sich nicht selbst bedienen (Kaffee, Tee ...), ohne die ausdrückliche Erlaubnis eines Mitglieds der anderen Gruppe.

Gruppe B :

- 👉 Haben Vorrang vor Personen aus der anderen Gruppe bei der Benutzung der Toiletten.
- 👉 Haben das Recht auf eine zusätzliche 5-minütige Pause, wenn sie dies wünschen.

www.allagi.lu

kann kindgerecht angepasst werden

8.3. Die Domino-Steine

DIE INKLUSIONSWERKZEUGE

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 2

Dauer: 10 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

Die Domino-Steine – Ziel: An den Unterschieden und Gemeinsamkeiten zwischen den Menschen arbeiten.

Vorbereitung: Kein Material nötig

- 👉 Eine Liste mit Merkmalen, die dem Alter der Kinder entsprechen (falls sie keine Ideen haben).
- 👉 Ein ausreichend großer Raum.

ANLEITUNG

DIVERSITÄT & INKLUSION



Die Domino-Steine

1. Bitten Sie einen Teilnehmer der Gruppe, sich zunächst zwei persönliche Merkmale zu überlegen und diese dann der Gruppe zu nennen, z. B.: LINKE HAND «Ich bin ein Mädchen», RECHTE HAND «Ich habe zwei Brüder».
2. Bitten Sie einen anderen Teilnehmer, der eines dieser Merkmale teilt, nach vorne zu kommen und die rechte oder linke Hand des vorherigen Teilnehmers zu nehmen (je nach dem gemeinsamen Merkmal) und dann ein Merkmal auf der Seite seiner freien Hand hinzuzufügen. Zum Beispiel: «RECHTE (oder LINKE) HAND «Ich habe braune Augen».
3. Wenn ein Merkmal nicht von allen geteilt wird und die Dominosteine nicht zusammenpassen, suchen Sie ein anderes Merkmal, um die Kette fortzusetzen.

Schwierigkeit: 2

Dauer: 10 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

TIPPS FÜR DIE MODERATOREN

DIVERSITÄT & INKLUSION



- 👉 Die oben genannten Merkmale sind nur Beispiele; es steht Ihnen frei, sich für «unsichtbare» Merkmale zu entscheiden.
- 👉 Körperkontakt ist in dieser Übung sehr wichtig, da dies das Gruppengefühl verstärkt. Der Kontakt kann durch Berühren des Kopfes, Arm-in-Arm-Stehen, Füße gegeneinander stellen usw. erfolgen. Die Spieler können stehen oder liegen.

Schwierigkeit: 2

Dauer: 10 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

www.allagi.lu

kann kindgerecht angepasst werden

8.4. Die kleinen Gerichte

DIE INKLUSIONSWERKZEUGE

DIVERSITÄT & INKLUSION



Die kleinen Gerichte – Ziel: Durch den Austausch von Informationen über Kochrezepte gelingt es den Teilnehmern, sich besser kennenzulernen und ihre unterschiedlichen Kulturen zu verstehen.

- Die Neugier der Teilnehmer auf die Kultur ihrer Kollegen wecken.

Schwierigkeit: 1

Dauer:
30-40 Minuten

Größe der Gruppe:
zwischen 10 und 40

- Den Teilnehmern helfen, die Vielfalt der Kulturen zu entdecken und sich ihrer bewusst zu werden.

Vorbereitung:

- 👉 Eine Tafel (oder einen Bildschirm)
- 👉 Fotos von Gerichten aus aller Welt – idealerweise von guter Qualität und in großer Zahl

ANLEITUNG

DIVERSITÄT & INKLUSION



Die kleinen Gerichte

1. Zeigen Sie ein erstes Foto eines gekochten Gerichts und achten Sie darauf, dass es einem Gericht entsprechen kann, das ein Teilnehmer wiedererkennen kann.
2. Fragen Sie einen Teilnehmer, ob er jemals gesehen hat, wie sein Vater, seine Mutter oder ein anderes Familienmitglied dieses Gericht gekocht hat. Bitten Sie sie, sowohl von der Zubereitung als auch von der Verkostung zu erzählen, oder was auch immer sie mit dem Gericht verbinden.
3. Beobachten und begrüßen Sie die Reaktionen der anderen.
4. Gehen Sie zu einem anderen Foto über und so weiter.
5. Bitten Sie die Teilnehmer, nach Gemeinsamkeiten zwischen den Gerichten zu suchen (Farben, Aussehen, Zutaten...).

Schwierigkeit: 1

Dauer: 30-40 Minuten

Größe der Gruppe:
zwischen 10 und 40

www.allagi.lu

kann kindgerecht angepasst werden

8.5. Meine Geschichte

DIE INKLUSIONSWERKZEUGE

DIVERSITÄT & INKLUSION



Schwierigkeit: 2

Dauer: 40-50 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

Meine Geschichte – Ziel: Neugierde und Empathie für die Kulturen anderer Menschen wecken. Sich der Vielfalt unserer Lebensweisen bewusst werden. Den Teilnehmern helfen, sich besser kennenzulernen.

Vorbereitung:

- 👉 Eine Tafel (oder ein Bildschirm)
- 👉 Große Karteikarten mit Wochentagen – Wochenendtagen – Monaten oder verschiedenen Tageszeiten

ANLEITUNG

DIVERSITÄT & INKLUSION



Meine Geschichte

1. Stellen Sie einen Tag des Wochenendes (zum Einstieg) sowie eine Tageszeit vor.
2. Fragen Sie die Teilnehmer, ob dies eine Zeit ist, in der ihre Kinder/Eltern bei ihnen sind. Wer dies bejaht, steht auf und erzählt, was er/sie tut und was ihm/ihr dazu einfällt.
3. Fragen Sie die anderen, ob ihre Kinder/Eltern das Gleiche mit ihnen tun.
4. Gehen Sie dann zu anderen Tagen und anderen Zeiten des Tages oder des Jahres über.
5. Stellen Sie am Ende fest, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede es gibt.

Schwierigkeit: 2

Dauer: 40-50 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

TIPPS FÜR DIE MODERATOREN

DIVERSITÄT & INKLUSION



- 👉 Die Aktivität wird den Teilnehmern (auch aus der Nachbarschaft) helfen, sich bewusst zu werden, dass sie zwar in der Nähe wohnen, ihr Alltag aber sehr unterschiedlich verläuft.
- 👉 Umgekehrt werden sie auch feststellen, dass manche Menschen, die anders aussehen (Hautfarbe, Herkunft, ...), ganz ähnliche Dinge erleben.
- 👉 So kann man feststellen, dass bestimmte Ereignisse eine Mehrheit geprägt haben, die für eine Minderheit nicht existieren.

Schwierigkeit: 2

Dauer: 40-50 Minuten

Größe der Gruppe:
unbedeutend

- 👉 In einer multikulturellen Gruppe kann diese Aktivität dazu beitragen, die Neugier auf verschiedene Lebensweisen zu wecken, an den Respekt vor den Kulturen der anderen zu erinnern und ihn zu fördern.
- 👉 Die Teilnehmer können den Kalender durch das Hinzufügen von Fotos bunter und lebendiger gestalten.

www.allagi.lu

kann kindgerecht angepasst werden

9. MEHR ÜBER DIESE FRAGEN

9.1. *Werkzeuge*

- ☞ Implicit Association Test oder IAT: In der Sozialpsychologie ist der implizite Assoziations-test eine Methode zur Untersuchung automatischer, oft unbewusster Ideenassoziationen, die im impliziten Gedächtnis vorhanden sind. Er wurde 1998 von Greenwald, McGhee und Schwartz eingeführt und wird insbesondere zur Messung rassistischer oder sexistischer Stereotypen einer Person verwendet. Ziel ist es, psychische oder verhaltensbezogene Phänomene, die ganz oder teilweise durch solche Assoziationen verursacht werden, zu erklären und zu theoretisieren.

9.2. *Videos*

- ☞ « Équipe de basket en blanc » : Illustration tangible et factuelle de la forme d'aveuglement que nos préjugés inconscients provoquent en chacun de nous.
- ☞ « Like a girl » : Démantèlement du mécanisme des préjugés inconscients sur la question du genre et des mots que l'on utilise.

9.3. *Bücher*

- ☞ Fachbücher von Isabelle Filliozat et de Catherine Guéguen : „Pour une lecture sur les émotions de l'enfant, des outils de développement d'intelligence émotionnelle et de communication non violente“
- ☞ Marshall B. Rosenberg (2016). „Nonviolent Communication: A Language of Life: Life-Changing Tools for Healthy Relationships (Nonviolent Communication Guides).“
- ☞ Michel Delage (2013). La vie des émotions et l'attachement dans la famille.

10. UNSERE QUELLEN UND VERWEISE

- ☞ « Stratégie d'inclusion et de diversité d'Erasmus+ et du corps européen de solidarité » : dossier disponible en plusieurs langues. Disponible ici Implementation guidelines – Erasmus+ and European Solidarity Corps Inclusion and Diversity Strategy | Erasmus+ (europa.eu)
- ☞ « Tous différents tous égaux » : Idées, ressources, méthodes et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes – Projet mené par Conseil de l'Europe. Accessible ici 16808e4e5b (coe.int)
- ☞ Codex des biais cognitifs – John Manoogian III Cognitive bias cheat sheet. Because thinking is hard. | by Buster Benson | Better Humans | Medium
- ☞ Bias card full deck – sitback solutions : <https://www.sitback.com.au/insights/resource/cognitive-bias-cards-free-download/>
- ☞ Jean Piaget (1966). La psychologie de l'enfant.
- ☞ Jean Piaget (1969). Psychologie et pédagogie.
- ☞ Références, sources et activités supplémentaires sur la ludopédagogie : <https://sup.univ-lorraine.fr/ludopedagogie/>
- ☞ Le rôle de l'animateur dans un jeu : <https://ludopedagogie.be/etre-ludopedagogue-2/animer/>

DIVERSECO

