

Stundenentwurf zu *Game of Life* **(Vorschlag für eine Doppelstunde mit 90 Minuten)**

0. Vorinformation:

Wir empfehlen das Spiel als Einstieg in eine Unterrichtseinheit rund um das Thema Homosexualität und Gender, da im Anschluss daran Gruppen an einzelnen Teilthemen weiterarbeiten können (zum Beispiel Coming out, Ehe, Adoption, sexuelle Orientierung, strafrechtliche Verfolgung). Man kann dann während der anschließenden Unterrichtseinheit immer wieder auf Beispielsituationen aus dem *Game of Life* zurückgreifen und Teilaspekte damit weiter thematisieren und vertiefen.

Zudem soll durch das Spiel und die Tatsache, dass die Schüler*innen darin die Sichtweise eines homosexuellen Jungen / jungen Erwachsenen einnehmen, ein Perspektivenwechsel geschaffen werden. Dadurch entsteht Empathie, eine Sensibilisierung für das Thema wird möglich und ein Problembewusstsein für Probleme und Herausforderungen im Alltag (junger) Homosexueller wird geschaffen.

Das *Game of Life* ist aber auch als Ende einer Unterrichtseinheit denkbar, um nach einem teils vielleicht recht theoretischen Fokus auf die Thematik den Blick nun auf die Lebenswirklichkeit und eine individuell mögliche Situation von Homosexuellen zu lenken.

1. Einstieg:

Eine Frage, die zum Nachdenken anregen soll, wird folgendermaßen formuliert an die Klasse gerichtet:

„Ben hat gerade seinen Eltern von seiner neuen Beziehung erzählt. Diese sind total verwirrt und müssen das erst verarbeiten. Warum?“

In einem Blitzlicht werden Antworten und erste Vermutungen der Schüler*innen gesammelt und kommentarlos an der Tafel notiert.

Je nach der Art der Antworten muss nun zum Thema übergeleitet werden:

Mithilfe der Leitfrage „Was wäre euch an Bens Stelle am unangenehmsten?“ findet eine Bewertung der Antworten statt.

Zusätzlich kann die Lehrkraft die Schüler*innen deren Aussagen begründen lassen. Dabei muss aber sensibel vorgegangen werden.

Anschließend wird zu einer Variante aus den Antworten der Schüler*innen übergeleitet (ggf. kam diese Variante aber gar nicht, dann kann man sie als weitere Möglichkeit vorstellen):

„Wir konzentrieren uns jetzt auf eine Variante davon, die tatsächlich vielen Menschen sehr unangenehm sein kann, und versuchen das Ganze aus der anderen Perspektive zu betrachten: Warum ist das für Ben vielleicht sogar viel schwieriger als für seine Eltern, wenn er ihnen erzählt, dass er sich in einen Jungen verliebt hat?“

2. Erarbeitung:

Das Game of Life wird in Gruppen von 3-5 Schüler*innen gespielt (Dauer: etwa 45 Minuten). Die Regeln sollten vorher gemeinsam im Klassenverband besprochen werden.

Angesichts der Tatsache, dass Jungen erfahrungsgemäß Schwierigkeiten haben, untereinander über ein solches Thema zu sprechen, empfiehlt sich eine gemischtgeschlechtliche Gruppenzusammensetzung, um einen regen Austausch aus mehreren Perspektiven zu ermöglichen.

3. Schluss / Sicherung / Auswertung:

Am Ende kann man kommentarlos die Anzahl der Punkte der einzelnen Gruppen an der Tafel notieren und dann folgendermaßen thematisieren:

„Sind 70 Happiness Points besser als 60? Was bedeutet eigentlich die Anzahl der Punkte? Kann man das Leben in überhaupt in Happiness Points bewerten / messen?“

Danach erfolgt die Überleitung zum allgemeinen Ergebnis. Zwei Varianten sind denkbar:

3.1 aktive (impulsive, extrovertierte, diskutierfreudige) Klasse:

Die Lehrkraft startet ein Brainstorming an der Tafel. In der Mitte wird notiert:

*„Was ist euch während des Spiels aufgefallen?“ „**Worüber habt ihr am meisten diskutiert?**“*

Anschließend werden die Aspekte mit verschiedenen Farben in einem von der Lehrkraft moderierten Gespräch gruppiert und diskutiert. Dabei sollen die Schüler*innen auf die drei großen Ergebnisse (siehe unten unter 4.) hingeleitet werden. Diese Ergebnisse können in der jeweiligen Farbe am Ende unter dem Brainstorming ergänzt werden, sodass ein abgerundetes Tafelbild entsteht.

Wenn manche Aspekte noch nicht von den Schüler*innen im vorhergehenden Brainstorming notiert worden sind, kann die Diskussion auch durch folgende Leitfragen unterstützt werden:

„Welchen Bezug zum eigenen Leben siehst du? Was hast du daraus gelernt? Was hast du selbst so oder ähnlich erlebt?“

3.2 passive (stille, reflektierte, zurückhaltende) Klasse:

Jede*r Schüler*in erhält drei gleichfarbige Zettel und soll mit einem blauen Stift darauf Aspekte zu folgender Fragestellung notieren:

„Welche drei wichtigen Dinge habe ich aus dem Spiel gelernt?“

Die Zettel werden eingesammelt, gemischt und nacheinander anonym von der Lehrkraft oder von vorher ausgewählten Assistent*innen vorgelesen. Dabei werden thematische Stapel auf dem Pult gebildet. Im Bestfall kristallisieren sich dabei die drei

großen Ergebnisse (siehe unten unter 4.) durch Mehrfachnennungen heraus und werden schon alleine durch die Stapelhöhe sichtbar. Notfalls kann mit den weiteren Leitfragen unter 3.1 noch nachgeholfen werden.

4. drei große Ergebnisse des *Game of Life*:

1. *Man soll auf seine eigenen Bedürfnisse achten!*

Dabei können aber Konflikte zwischen eigenen Bedürfnissen und den Erwartungen anderer entstehen; ein „gesunder Egoismus“ ist nötig.

2. *Es gibt viele Gemeinsamkeiten zwischen homo und hetero!*

Jedes Individuum kennt die eine oder andere Situation so oder so ähnlich. Die Schüler*innen erkennen weniger Unterschiede als vielleicht gedacht, dadurch entsteht eine stärkere „Verbundenheit“.

3. *Wechsle die Perspektive!*

Die Schüler*innen zeigen eine Sensibilisierung für schwierige Situationen von homosexuellen Personen, die man als heterosexuelle Person eventuell so gar nicht erwartet oder kennt. Es sollte darauf geachtet werden, dass hier kein Widerspruch zu 2. entsteht.

Am Ende der Unterrichtsstunde können auch bereits thematische Unterpunkte für weitere Recherchen herausgearbeitet oder vorbereitet werden. Beispiele: Warum können sie nicht nach Afrika reisen? Dürfen sie überhaupt heiraten? Wie können Homosexuelle eigentlich Kinder kriegen?

Material:

- Einstiegsfrage auf Plakat bzw. Stift, um sie an die Tafel zu schreiben
- Spielbrett, Kärtchen und Spielstein in benötigter Anzahl (je nach Klassengröße bzw. Gruppenanzahl); es sollten zwischen 3 und 5 Schüler*innen an einem Spielbrett sitzen und diskutieren
- Plakat, Stifte, Kärtchen für Schluss