Zeitschrift: Infos & Akzente
Herausgeber: Pestalozzianum
Band: 7 (2000)
Heft: 3-4

Artikel: Spielerischer Zugang zur Genderperspektive
Autor: Kramer-Friedrich, Susanne
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-917441

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 13.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Am Kongress der Bildungsforscher stellte ich fest, dass selbst in Intellektuellenkreisen diese Vorstellung unrealistisch ist: nur wenige sind in der Lage, einem Referat oder einer Debatte in einer andern Landessprache zu folgen. Weil in Genf die deutsche Schweiz massiv untervertreten war, fielen deutsche Voten regelmässig echolos unter den Tisch. «Nous avons plus de contacts avec nos amis des Etats Unis qu'avec nos compatriotes d'outre Sarine», sagte Fredi Büchel. Und Xaver Bühler stellte richtig fest, dass der Kongress, weil er in Genf stattfand, empörend wenig Echo in der deutschen Schweiz fand; auch sein Institut sei unverantwortlich mager vertreten gewesen!

1 Das Programm des Kongresses führte 4 Hauptreferate, 2 substantielle Plenarversammlungen, den Jahreskongress der Gesellschaft für Bildungsforschung, 31 Workshops mit je 3 bis 5 «intervenants» und eine Postersession mit 28 Beiträgen auf: da muss sich ein Bericht auf persönliche Beobachtungen und Bemerkungen beschränken!
2 Am Kongress spürten einige Workshops denn auch den Beziehungen zwischen universitärer und ausseruniversitärer Forschung im Bereich der Bildungswissenschaften nach.
3 Präsident der SGBF
4 Leiter des Service de la recherche en éducation, Genève
5 Université de Neuchâtel, Leiterin von DO RE
6 Moritz Rosenmund, Pestalozzianum, Zürich: Bildungssoziologie in der deutschsprachigen Schweiz: Zwischen Teilnahme am disziplinären Fachgespräch und Mitgestaltung eines institutionellen Selbstverständnisses
7 Jürgen Oelkers, Universität Zürich, Pädagogisches Institut: Zwischen Profession und Disziplin: Epistemologische und praktische Probleme erziehungswissenschaftlicher Forschung
8 Es ist für mich immer wieder auffällig, wer aus welchen Kontexten heraus «Erziehungswissenschaften» sagt und wer von «Bildungswissenschaften» spricht.
9 Institut de pédagogie, Université de Fribourg
10 Universität Zürich, Pädagogisches Institut
11 Pädagogische Hochschule Karlsruhe, Institut für Bildungsforschung
12 Vergleiche hierzu auch die Ausführungen in W.Heller et al. Schulentwicklung. Ein Beitrag zur Dekonstruktion eines bildungspolitischen Schlagworts. Verlag Pestalozzianum 2000 (Seite 20).
13 Universität Zürich, Deutsches Seminar
14 Université de Neuchâtel, Institut de linguistique
15 Institut für allgemeine Pädagogik, Humboldt Universität Berlin
16 Service de la recherche en éducation, Genève
17 Institut d'Etudes sociales, Genève
18 Université de Genève, Section des Sciences de l'Education
19 Forschungsstelle der Pädagogischen Hochschule St. Gallen
20 C'est là que se fait la politique en Suisse, stellte Bottani trocken fest.

Werner Heller ist Leiter des Teams Weiterbildungskurse und Behördenschulung am Pestalozzianum.

Spielerischer Zugang zur Genderperspektive

frauen.leben.qualität.ch
femme.vie.qualité.ch

Um die Gleichstellung von Frauen und Männern in die Realität umzusetzen, braucht es neben dem konsequenten Kampf um Chancen- und Lohngleichheit einen Wandel in den Zukunftsperspektiven der Kinder und Jugendlichen. Dazu regen zwei neue, frauen- und mädchenspzifische Spiele an, die auch im Unterricht eingesetzt werden können.

Von Susanne Kramer-Friedrich

Trotz Gleichstellungsartikel in der Bundesverfassung und Gleichstellungsgesetz ist die Gleichstellung von Frauen und Männern in der Schweiz nach wie vor mehr Wunsch als Wirklichkeit und stagniert angesichts der Ökonomisierung gesellschaftspolitischer Veränderungen. Die gerechte, das heisst hälftige Verteilung der menschlichen Tätigkeiten (Erwerbsarbeit und Nicht-Erwerbsarbeit) auf Frauen und Männer war in den 90er-Jahren zwar Gegenstand unzähliger Tagungen, Publikationen und politischer Vorstösse, die aber allesamt wenig bewirkten. Die Lebensrealitäten verlaufen noch immer vorwiegend geschlechtsspezifisch, das heisst in den Mustern der starren Frauenrollen und Männerrollen des Industriezeitalters.

Der Bewusstseinsprozess, der die alten Muster und die neuen Mythen von «Arbeit, Geld, Familie» hinterfragt und für Frauen und Männer neue Handlungsspielräume partnerschaftlicher Lebensentwürfe eröffnen will, fand bisher vor allem auf der Ebene des rationalen und diskursiven Denkens statt. Warum diesen Prozess nicht auch auf die Ebene von Spiel und Spass, Infotainment, Fiktion, Interaktion verlegen? Dahin also, wo sich die Menschen von heute in ihrer freien Zeit bewegen, sei es allein oder mit Freunden, auf dem Spielfeld, am Bildschirm oder am eigenen PC?

So fragte sich ein Team von engagierten Frauen im Kontext der Schweizer Frau-

ensynode 2000 und entwickelte zwei neue Spiele mit dem gemeinsamen Titel: *«frauen.leben.qualität.ch»*

- ein Kartenspiel für 2–5 Spieler/innen
- eine CD-ROM mit Spielen, Tests, Buchhinweisen und anderen Informationen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Beide Produkte zeigen am Beispiel von zwölf Frauen zwischen 22 und 68, wie Frauen von heute mit den verschiedenen Tätigkeitsbereichen Erwerbsarbeit, Haus- und Familienarbeit, Freizeit und Soziales Engagement jonglieren – um dabei möglichst viel Lebensqualität zu gewinnen.

Das **Kartenspiel** besteht aus 48 Porträtkarten dieser Frauen – von Aisha bis Martina –, 14 Rundenzielkarten und 12 Ereigniskarten, sowie der Spielregel.
Als Einstieg in die Thematik und das neu entwickelte Spiel empfiehlt es sich, zuerst ganz traditionell Quartett zu spielen mit den 48 Porträtkarten. Dabei lernen die Spielenden die Gesichter und Geschichten kennen, die je eine Momentaufnahme aus der Lebensrealität der 12 Frauen zeigen. Unwillkürlich taucht dabei auch die Frage auf, was die vier Icons bedeuten – und damit der Wunsch nach der eigentlichen Spielform. Dabei geht es natürlich darum, zu gewinnen – aber nicht nur um Geld und Erfolg, sondern auch um Stress und Herzwärme. Nicht nur der Zufall und die gute Strategie, sondern auch unvorhergesehene Ereignisse spielen eine Rolle, bestimmen den Spielverlauf.
Die Namen und Geschichten der zwölf Frauen sind frei erfunden – aber Frauen aus Bern und Umgebung haben sich dafür ablichten lassen. Und das Ratespiel auf der CD-ROM, in dem aufgrund der Berufswünsche der kleinen Mädchen und der Teenager ihr heutiger Beruf zu erraten, beruht auf der Realität.

Die **CD-ROM** enthält eine Palette von bekannten Spielformen (Who is who, Memory, Ratespiel, Quartett und Terzett – am Bildschirm natürlich mit fiktiven Mitspieler/innen) und drei projektive Tests zur Wahrnehmung der eigenen Arbeits- und Lebensperspektive. Dazu kommt ein ausführliches Literaturverzeichnis mit Bilderbüchern, Kinder- und Jugendbüchern sowie Sach- und Fachbüchern für Erwachsene und weitere Informationen.

Edutainment für Mittel- und Oberstufe

Die Thematik und die Spielform sprechen bereits Mittelstufenschüler/innen an, führen aber auf der Oberstufe, wo Berufswahl und Lebensform ohnehin eigene Themen sind, zu echter Auseinandersetzung und Diskussionen über die Porträts, über die Rollenverteilung der eigenen Herkunftsfamilie und über die momentane persönliche Lebensperspektiven. Auch wenn es sich dabei um ein frauen- und mädchenspezifisches Spiel (und damit um eine absolute Rarität auf dem Spielmarkt!) handelt, sind Knaben (und Männer) ebenso angesprochen; denn eine gerechte Verteilung der bezahlten und unbezahlten Arbeit unter Frauen und Männern wird sich nur verwirklichen lassen, wenn Männer diese nicht nur als einen Verlust an Privilegien, sondern als einen Gewinn an eigener Lebensqualität erkennen. Gerade Kinder im Schulalter sind mit den Nachteilen und Defiziten infolge abwesender Väter konfrontiert und auf die positiven Auswirkungen eines Sichtwechsels durchaus ansprechbar.
Die CD-ROM *frauen.leben.qualität.ch* hebt sich positiv ab von den meisten Computerspielen, in denen es um virtuelle Scheinwelten und Brutalitäten oder Romantizismen geht. Sie leistet einen positiven Beitrag zur Persönlichkeitsbildung und zur Bewältigung aktueller Lebensumstände, sowie zur Vorbereitung auf die Gestaltung von Partnerschaft. Die CD-ROM eignet sich vor allem für die Eigenaktivität von Schüler/innen. Sie regt aber zweifellos auch zu Diskussionen über einzelne Inhalte und Figuren an. Im Gespräch mit Lehrpersonen, Kolleg/innen, Eltern und Geschwistern können Fragen geklärt und Inhalte vertieft werden. Daraus entstehen möglicherweise auch eigene kreative Projekte mit PC-Spielen oder Videos.
Beide Spiele *frauen.leben.qualität.ch / femmes.vie.qualité.ch* sind in einer deutschen und einer französischen Version entwickelt worden, mit dem Anspruch, dies- und jenseits des Röstigrabens Fuss zu fassen. Sie können deshalb auch als Material für *Einzel- und Gruppenarbeit im Fremdsprachenunterricht auf der Oberstufe* eingesetzt werden. Während dem Spielen und darüber hinaus entstehen Fragen und Diskussionen, die – zusammen mit Lehrpersonen – ebenfalls in der Fremdsprache geführt werden können. Dies ermöglicht die Übung im aktiven Spracherwerb und die Erweiterung des Wortschatzes. Darüber hinaus treten Vorurteile in einer Fremdsprache weit weniger rasch und nachhaltig ins Bewusstsein, sodass der angestrebte Wandel im Kopf unter Umständen über den Einstieg in der Fremdsprache rascher und leichter gelingt als in der Muttersprache.

Kartenspiel und CD-ROM können über den Verlag Pestalozzianum bezogen werden:

«frauen.leben.qualität.ch» Kartenspiel für 2–5 Spieler/-innen. Wie zwölf Frauen von heute mit Beruf, Haus- und Familienarbeit, Freizeit und Sozialzeit jonglieren – und mehr Lebensqualität gewinnen. (deutsch oder französisch)
80 Spielkarten mit Anleitung, Fr. 20.–

CD-ROM mit 5 Computerspielen für Kinder, junge Leute und Erwachsene: Who is who?; Memory, Ratespiel, Quartett, Terzett, Tests, Literatur und andere Hinweise. (deutsch und französisch auf derselben CD-ROM), Fr. 30.–
Bezug: Lernmedien-Shop, Stampfenbachstr. 121, 8006 Zürich, Tel. 01 360 49 49

Susanne Kramer-Friedrich, Primar- und Mittelschullehrerin, Publizistin, Mitautorin der beiden Spiele *frauen.leben.qualität.ch*