



DAS DIVERSITY-SPIEL DIGITAL

ABSTRACT

Hierbei handelt es sich um eine Weiterentwicklung des Diversity-Brettspiels von 2019. Die analogen Spielutensilien (Spielbrett, Spielfiguren usw.) sowie das Spielprinzip wurden in eine PowerPoint Präsentation übertragen. Dadurch wurde die Anwendung deutlich erleichtert und ermöglicht eine individuelle Anpassung. Zudem wurden die Inhalte der Spielkarten überarbeitet und aktualisiert.

AUTOR:IN: Susanne Wesner (HUL)

DATUM: Juni 2024

WORUM GEHT ES?

Ziel sollte sein, allen Studierenden in einem diskriminierungsfreien, offenen und wertschätzenden Umfeld die bestmöglichen Studienbedingungen zu bieten. Damit dies gelingen kann, ist es wichtig, auch Studierende frühzeitig für Diversität zu sensibilisieren. Genau da setzt das **Diversity-Spiel digital** an, es will Studierende an Hochschulen auf spielerische Art für das Thema Diversität interessieren, sie sensibilisieren und in einen gemeinsamen Austausch darüber bringen. Durch gezielte Fragen und den Dialog untereinander werden sich die Studierenden während des Spiels ihrer eigenen Wahrnehmungen und Handlungsweisen bewusster und lernen zudem andere Perspektiven kennen.

WIE IST ES ENTSTANDEN?

2018 wurde im Rahmen eines [Projektbereiches des Universitätskolleg](#) der Universität Hamburg (UHH), das Diversity-Brettspiel entwickelt, welches Diversität an Hochschulen im Allgemeinen und an der Universität Hamburg im Speziellen thematisiert. Die Spielidee entstammt dem Spiel „Diversity – Gemeinsam Vielfalt gestalten“, welches durch DB Schenker (Schweden), die Deutsche Bahn AG und die [Charta der Vielfalt e.V.](#) für den Unternehmenskontext entwickelt wurde.

Um das Spiel-Prinzip auch auf andere Themenfelder übertragbar zu machen und das Aktualisieren zu erleichtern, wurde das Spiel 2024 am Hamburger Zentrum für Universitäres Lehren und Lernen (HUL) der UHH auf PowerPoint übertragen und die Inhalte der Spielkarten überarbeitet. Hierdurch werden die didaktischen Einsatzmöglichkeiten noch einmal erweitert und Ressourcen eingespart.

WIE FUNKTIONIERT ES?

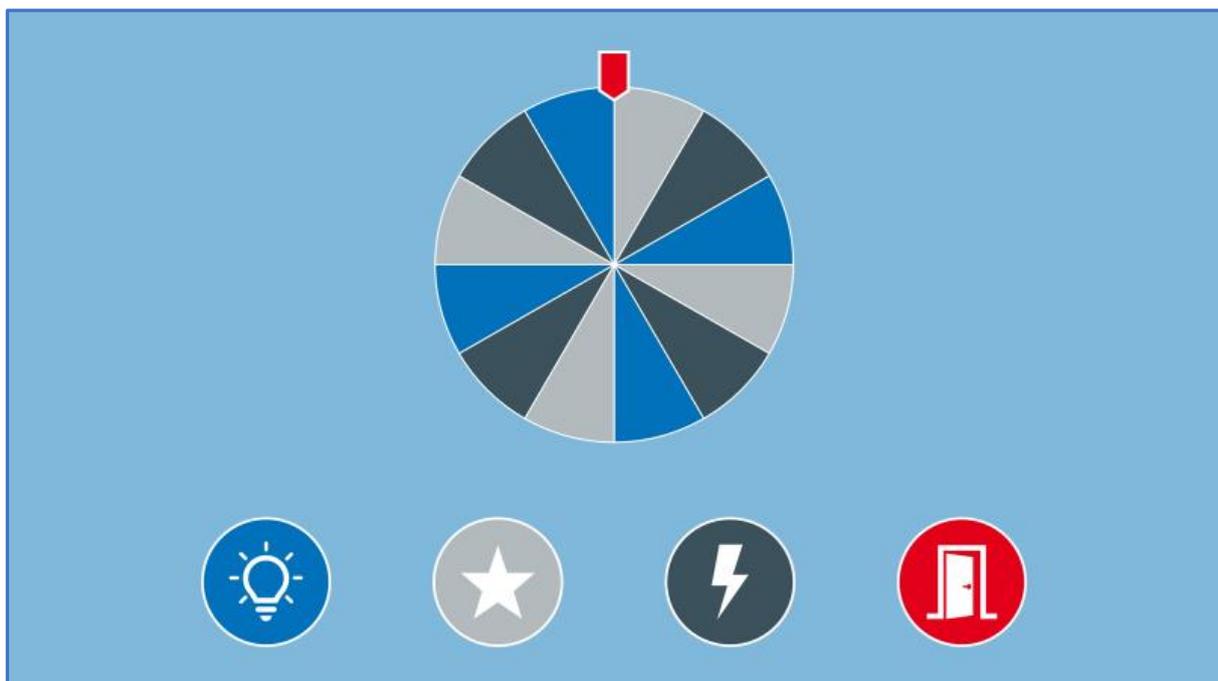
Das Spiel kann überall da eingesetzt werden, wo Studierende sich zu Diversität austauschen wollen – ob zur Vorbereitung von Tutor:innen, für Teilnehmende der Orientierungseinheiten, im Seminarkontext, bei Aktionstagen – alles ist denkbar und möglich. Ziel des Spiels ist die Förderung von Austausch und Reflexion über Diversität im Hochschulkontext. Es gibt keine Gewinner:innen im „klassischen“ Sinn. Am Ende haben alle gewonnen, denn alle haben neue Impulse zum Thema bekommen.

Vorab sollten mit den Teilnehmenden die Kommunikationsregeln besprochen werden.

KOMMUNIKATIONSREGELN BEIM SPIELEN

Sei höflich und fair.	Spreche immer nur für dich (Ich-Botschaften).	Lass die anderen ausreden.	Fasse dich kurz.
Rede mit und nicht über die anderen anwesenden Personen.	Hör aktiv zu, wenn die anderen reden.	Vermeide jegliche Art von Beleidigungen oder Unterstellungen.	Respektiere die Meinung der anderen.
Begründe deine Meinung.	Alle dürfen etwas, müssen aber nichts sagen.	Behandle die Beiträge der anderen vertraulich.	

Zu Beginn des Spiels können Sie mit Hilfe des Glücksrads bestimmen, aus welcher Kategorie die erste Frage kommt. Der erste Klick auf das Glücksrad startet es. Wenn Ihre Teilnehmenden „Stopp“ sagen, stoppen Sie das Glücksrad durch einen zweiten Klick. Der rote Zeiger zeigt auf die Farbe der gewählten Kategorie. Mit einem Klick auf das farblich passende Icon unter dem Glücksrad gelangen Sie zur Übersichtsseite der gewählten Kategorie.



Hier können Sie Ihre Teilnehmenden wählen lassen, welche Frage (Zahl) sie bearbeiten möchten.

WISSEN



<u>01</u>	<u>02</u>	<u>03</u>	<u>04</u>	<u>05</u>	<u>06</u>	<u>07</u>
<u>08</u>	<u>09</u>	<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>	<u>21</u>



Per Klick auf die Zahl gelangen Sie zur dazugehörigen Frage. Nach der Beantwortung der Frage gelangen Sie per Klick auf das Glücksrad-Icon unten rechts wieder zur Auswahlseite mit dem Glücksrad und können dort die nächste Frage bestimmen. Alternativ gelangen Sie mit dem Kategorie-Icon oben rechts zur Übersichtsseite der Kategorie.

WISSEN: FRAGE 01



Was bedeutet **Diversität**?

Hier klicken für die Lösung



ANMERKUNGEN ZU DEN FRAGENKATEGORIEN:

Wissen (blaues Icon mit Glühlampe) – Bei dieser Kategorie gibt es eine oder mehrere richtige Antworten. Die Lösung erhalten Sie jeweils durch ein Klicken auf den „Lösungskasten“.

Ereignis (hellgraues Icon mit Stern) – Die aufgeführten möglichen Reaktionen stellen Beispiele und nicht Empfehlungen dar. Die im Alltag geeignete Lösung kann je nach Rahmenbedingungen und eigener Persönlichkeit unterschiedlich sein. In dieser Kategorie kann immer auch eine alternative eigene Reaktion als Antwort gewählt und beschrieben werden. Nach der Abstimmung gibt es Raum für die Begründung der eigenen Antworten.

Meinung (dunkelgraues Icon mit Blitz) – In dieser Kategorie gibt es keine Antwortvorgaben. Stattdessen geht es um den Austausch von Meinungen, Erfahrungen und Hypothesen.

Abschlussfrage (rotes Icon mit Tür) – Mit Hilfe der Abschlussfrage können Sie am Ende noch eine abschließende Reflexion anregen, die den Teilnehmenden bewusst macht, was sie durch das Spiel gelernt haben. Vor dem Spielstart sollten Sie diese Frage an Ihre Veranstaltung anpassen.

Spieldauer und Ende des Spiels: Sie können das Spiel so lange spielen, wie Sie möchten. Wir empfehlen, sich mindestens 30 Minuten Zeit zu nehmen und das Spiel mit der Abschlussfrage zu beenden. Gern können Sie vorab gemeinsam eine Spieldauer definieren oder z.B. bestimmen, dass unter den zufällig gewählten Fragen mindestens zwei Fragen aus jeder Kategorie gewesen sein müssen.

Bei Fragen zum Spiel wenden Sie sich bitte an:

PPT-Adaption

Gunda Mohr

gunda.mohr@uni-hamburg.de

Diversity-Spiel digital

Susanne Wesner

susanne.wesner@uni-hamburg.de