



Diversity SPACE

Svenja Garbade und Peter Cloos

Familienbilder in der Artefaktanalyse

*Analysegegenstand: Family Memo
von Leona Games GmbH*



Family Memo © 2020 Leona Games GmbH, Adam lungman

Herausgegeben vom Kompetenzzentrum Frühe Kindheit Niedersachsen
der Stiftung Universität Hildesheim.



Projekt: Mobile Diversitätswerkstatt Kindheitspädagogik online und offline „DivSpace“
Projektleitung und -durchführung: Prof. Dr. Peter Cloos und Dr. Svenja Garbade



Diese Analyse wurde erstellt für die Plattform diversityspace.de des Kompetenzzentrums
Frühe Kindheit Niedersachsen



Die Analysen wurden im Projekt DivSpace in einem übergreifenden konzeptionellen Rahmen im Sinne einer kasuistischen Didaktik entwickelt. Die Entwicklungsarbeit wurde durch das Projektteam gestaltet. Beteiligte am Projekt waren: Peter Cloos, Svenja Garbade, Eda Kaya, Gaia Selina Buddrus, Hanna Wente und Roberta Müller.

Die Erstellung der Plattform wurde im Rahmen des Förderprogramms „Innovation Plus“ gefördert durch



Satz: Sarah Hartke

© Universitätsverlag Hildesheim, Hildesheim 2024

www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/257>

Zum Umgang mit den Analysen

Die von unterschiedlichen Autor*innen erstellten und auf DiversitySpace.de bereitgestellten Analysen wurden von Wissenschaftler*innen diskutiert und redigiert. DiversitySpace.de hat gezielt nach Autor*innen gesucht, die unterschiedliche theoretische Perspektiven verfolgen, verschieden mit Differenzkategorien umgehen, differente Analysemethoden nutzen und diese auch unterschiedlich anwenden. Auf DiversitySpace.de werden vier Analysemethoden zur interpretativen Erkundung von diversitätsreflexiven Spielmaterialien und Bilderbüchern genutzt: bei Bilderbüchern Bilderbuchanalysen, bei Spielmaterialien Artefakt-, didaktische und spieltheoretische Analysen. Bei der Artefaktanalyse geht es grundlegend darum herauszuarbeiten, wie soziale Wirklichkeit im Material hergestellt wird, bei der didaktischen Analyse wird deutlicher nach den didaktischen Potenzialen und Begrenzungen des Materials gefragt. Demgegenüber macht die spieltheoretische Analyse die eigenen spielenden Erfahrungen mit dem Material sichtbar und nimmt sie zum Ausgangspunkt der Analyse.

Auf DiversitySpace.de werden unterschiedliche diversitätsreflexive Materialien und Bücher vorgestellt. Für viele dieser Materialien wurden Analysen erstellt. Zusätzlich werden Abstracts zur Verfügung gestellt, die die Analysen anschaulich zusammenfassen. Die Abstracts und Analysen können für unterschiedliche Zwecke genutzt werden. Die Abstracts können genutzt werden, um Material für die eigene pädagogische Einrichtung auszuwählen, mit Eltern ins Gespräch zu kommen oder in der Teamsitzung das Thema zu besprechen. Die Abstracts und Analysen können in der Lehre an Fach- und Hochschule für die Auseinandersetzung mit diversitätsreflexiven Materialien oder auch von Forschenden für weitere Erkundungen im Kontext von Diversität, Materialien und Kindheit genutzt werden.

Bei Rückfragen, Anregungen oder Anmerkungen wenden Sie sich gern an das Team von DiversitySpace.de.

Abstract der Analyse zum Material

In der Artefaktanalyse stellen Svenja Garbade und Peter Cloos heraus, dass das Familienmemory durch die Verknüpfung von Differenz im Kontext Familie Normalisierung und Empowerment erzeugen kann. Es hat das Potential, das stereotype Bild der *weißen* heteronormativen Kernfamilie aufzubrechen und zur Normalisierung vielfältiger Lebensstile beizutragen. Obwohl das Spiel viele Heterogenitätsdimensionen abbildet, sind systematische Leerstellen vorzufinden, sodass während des Spiels eine diversitätsreflexive Haltung von pädagogischen Fachkräften in Interaktion mit Kindern eine bedeutsame Rolle einnimmt. Zentral verbleibt in der Aufgabe der pädagogischen Fachkräfte der

Anschluss an die Lebenswelten der Kinder, da der Wiedererkennungswert der eigenen Biografie durch die erhöhten Diversitäten unter Umständen begleitet werden sollte.

Autor*inneninformation

Dr. Svenja Garbade ist wissenschaftliche Mitarbeiterin für Kindheitspädagogik und Kindheitsforschung an der Universität Hildesheim, Fachbereich Erziehungs- und Sozialwissenschaften, Institut für Erziehungswissenschaft. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Kindheitspädagogik, Herstellung von Differenz mit dem Fokus auf Geschlecht, Diversitätsreflexive Materialien, qualitative Forschungsmethoden.

Prof. Dr. Peter Cloos, ist Professor für die Pädagogik der frühen Kindheit an der Universität Hildesheim, Fachbereich Erziehungs- und Sozialwissenschaften, Institut für Erziehungswissenschaft. Er ist Sprecher des Kompetenzzentrums Frühe Kindheit Niedersachsen. Seine Forschungsschwerpunkte sind Erziehung und Bildung in Kindertageseinrichtungen, Qualitative Forschungsmethoden (der Pädagogik der Kindheit), Übergänge im Lebenslauf und Alltag von Kindern und professionelles Handeln in der Kindheitspädagogik.

Inhalt

Zum Umgang mit den Analysen	3
Abstract der Analyse zum Material	4
Autor*inneninformation	4
1. Einleitung	6
2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen	6
3. Materialanalyse: Family Memo	7
3.1 Kontextbewertung der Analyse	7
3.2 Existenzbedingungen des Artefakts	8
3.3 Deskriptive Analyse	10
3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung	13
3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität	14
3.6 Distanziert-strukturelle Analyse	16
3.7 Komparative Analyse	16
4. Zusammenfassung und pädagogische Anchlüsse	17
Literaturverzeichnis	18

1. Einleitung

Dingen und mehr oder weniger didaktisch aufbereiteten Materialien wird in der Kindheitspädagogik eine hohe Bedeutung für das Lernen der Kinder zugesprochen (Stieve 2008; Cloos/Bensel/Haug-Schnabel/Wadepohl/Weltzien 2018). Diese Dinge und Materialien schließen diskursiv an bestehende Wissensordnungen an (Farrenberg 2021), so auch an das Wissen um Differenzen. Derzeit ist ein wachsender Markt für didaktisch aufbereitete Materialien zu beobachten, die Diversitätsreflexivität für sich proklamieren und Vielfalt repräsentieren wollen. Diese Materialien umfassen Puzzle, Konstruktionsspielzeuge, Puppen, Figuren, Brett- und Kartenspiele sowie Bilderbücher. Zu Bilderbüchern liegen erste Studien hinsichtlich der Herstellung von Differenz vor (Eisape 2019; Götte 2021; Hollerweger/Pieper 2021; Schulze 2023a). Dinge wie Spielmaterialien sind trotz ihrer hohen Präsenz im kindheitspädagogischen Alltag weitestgehend nicht wissenschaftlich untersucht. Was vorliegt, sind vereinzelte Studien zu stereotypen Spielmaterialien z.B. in Bezug auf Geschlecht (Schneider 2013).

Im Beitrag wird über die Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) die Frage gestellt, wie Differenz in einem Memory hergestellt wird und welche Konsequenzen dies für eine mögliche Einbindung in pädagogischer Praxis haben kann. Im Folgenden wird knapp in die Schritte der Artefaktanalyse eingeführt (Kap. 2). Anschließend werden entlang dieser Schritte verdichtet die Ergebnisse der Artefaktanalyse vorgestellt (Kap. 3). Die Fragestellung wird am Beispiel einer der Karten aus dem Memory beantwortet und die Diversitätsreflexivität wie auch die Anschlussmöglichkeiten für pädagogische Kontexte thematisiert.

2. Artefaktanalyse: Methodisches Vorgehen

Die Artefaktanalyse nach Lueger und Froschauer (2018) eignet sich im Besonderen, um die soziale Eingebundenheit von Materialien zu analysieren und zu rekonstruieren, wie sich ihre Bedeutung, erst dialogisch in Interaktion mit den Nutzenden herstellt. Um diesen doppelten Bedeutungssinn der Artefakte in den Blick zu nehmen, besteht die Artefaktanalyse aus sieben Schritten: 1. die Kontextbewertung, 2. die Existenzbedingungen, 3. die deskriptive Analyse, 4. die alltagskontextuelle Sinneinbettung, 5. die distanziert-strukturelle, 6. die komparative sowie 7. die zusammenfassende Analyse.

„Die hier vorliegenden Ausführungen betrachten Artefakte in diesem Sinne nicht nur als einfache Gegenstände, sondern als integriert in einen sozialen Kontext, der einerseits auf die Gesellschaft verweist, die damit verbunden ist, aber auch auf individuelles und kollektives Handeln, dessen Koordinierung Artefakte hervorbringt und in der Verwendung aber davon selbst im Sinne einer Rückkoppelung beeinflusst wird.“ (Lueger/Froschauer 2018, S. 6)

Unterstützend wird dabei der inklusionstheoretische Zugang von Mai-Anh Boger (2019) herangezogen. Die trilemmatische Inklusion geht davon aus, dass Inklusion immer nur zwei Punkte des Trilemmas gleichzeitig berühren kann. Das Trilemma besteht aus Normalisierung, Empowerment und De-konstruktion. In DivSpace nutzen wir diese Perspektive, um normative Annahmen eines vermeintlich ‚guten‘ Spielmaterials analytisch zu irritieren.

3. Materialanalyse: Family Memo

Die Materialanalyse wird im Kontext ihrer jeweiligen Konstruktion betrachtet (Albedyhll 2021; Farrenberg 2021; Lueger/Froschauer 2018). Das hier analysierte Memory wurde von Adam Iungman und Yori Gagarim entwickelt und von Leona Games GmbH herausgegeben. Es ist für die Zielgruppe von 2 bis 120 Jahren angelegt. Das Spiel dauert laut Herstellerangaben 10 bis 30 Minuten.

3.1 Kontextbewertung der Analyse

Im Rahmen der *Kontextbewertung* wird in den Blick genommen, unter welchen Bedingungen die Artefaktanalyse durchgeführt wird. Sie umfasst die *Beschreibung des Erkenntnisinteresses*, beleuchtet die Frage nach der *Integration* der Analyse *in den Forschungsprozess* als auch die *Spezifikation der Analyse* (Lueger/Froschauer 2018, S. 66f.). Das *Erkenntnisinteresse* speist sich vor allem aus der oben beschriebenen Annahme, dass die Materialien an bestehende Wissensordnungen auch in Bezug auf Differenz anschließen (Farrenberg 2021) sowie in Interaktion mit den Nutzenden eigene Bedeutungen herstellen. Für die Analyse ist von besonderer Bedeutung, dass das Material mit der Intention vertrieben wird, Diversität abzubilden. Zur Frage der *Integration im Forschungsprozess* ist zu sagen, dass das Familienmemory eines von vielen Materialien ist, das im Projekt DivSpace untersucht wird. Es dient hier ebenso als didaktisches Beispiel zur Entwicklung von diversitätsreflexiven Perspektiven im Studium. Im Rahmen der *Spezifikation der Analyse* gilt es, die analyseleitende Fragestellung offenzulegen. Im Mittelpunkt der Analyse stehen zunächst die Fragen, die für die Artefaktanalyse grundlegend sind. Es wird gefragt (Lueger/Froschauer 2018, S. 66ff.),

- Schritt 1: Unter welchen Bedingungen wird die Artefaktanalyse durchgeführt?
- Schritt 2: Was sind die Existenzbedingungen des Artefakts?
- Schritt 3: Welche Materialität, innere Struktur und innere Charakteristik weist das Material aus?
- Schritt 4: Welche sozialen Bedeutungen hat das Artefakt, welche Akteur*innen werden durch das Artefakt in welchen situierten Kontexten involviert?
- Schritt 5: Wie wurde das Artefakt hergestellt und welche Auswirkungen hat dies auf „das Handeln von und die Beziehungen zwischen den involvierten Menschen. Hier geht es darum, aufzuzeigen, welche strukturellen Veränderungen durch die Existenz des Artefakts beobachtbar sind“ (Lueger/Froschauer 2018, S. 78).
- Schritt 6: Welche Bedeutung hat das Artefakt im Kontrast von gleichartigen Artefakten und mit vergleichbaren Funktionen? Dieser Schritt wird allerdings nur sehr verkürzt durchgeführt und vor allem zur Einordnung in das Trilemma der Inklusion nach Boger (2019, S. 36) genutzt.

Darüber hinaus zielt die Analyse darauf ab zu erkunden, wie im Material Diversität erzeugt wird, also welche Differenzkategorien in welcher Weise und in welcher Verknüpfung aufgerufen werden und wie dabei an bestehende Wissensordnungen angeknüpft wird (Farrenberg 2021). Gefragt wird auch, in welcher Weise mögliche Nutzer*innen in Bezug auf Diversität (nicht) adressiert und positioniert werden. Damit verbunden sind auch Fragen nach den Repräsentationsweisen von Diversität, nach dem Umgang mit ungleich verteilten Teilhabemöglichkeiten und Diskriminierungserfahrungen sowie die Frage, wie in den Materialien mit Herausforderungen umgegangen wird, die sich grundsätzlich in Bezug auf Diversität ergeben (u.a. Reifizierungen: Degele/Schirmer 2004; Differenzdilemma: Kuhn 2013; Trilemma der Inklusion: Boger 2019). Untersucht wird, welche möglichen Konsequenzen sich hieraus für eine mögliche Einbindung des Materials in die pädagogische Praxis ergeben.

3.2 Existenzbedingungen des Artefakts

Im zweiten Schritt der Analyse wird gefragt „warum ein Artefakt überhaupt in die Welt gesetzt wurde und welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, damit ein Artefakt existieren kann“ (Lueger/Froschauer 2018, S. 69). In der Analyse werden Existenzgründe und Existenzvoraussetzungen erkundet. Die Existenzgründe können in Zusammenhang mit einem zu beobachtenden gesellschaftlichen Wandel gebracht werden, durch den Diversität und die Be-

trachtung von Vielfalt eine veränderte Form der Anerkennung erfahren hat und durch den gesellschaftlich zunehmend mehr Formen gruppenbezogener Diskriminierung abgelehnt und sich für die inklusive Teilhabe Aller eingesetzt wird. Hieran anknüpfend wird für die (kindheits-)pädagogische Praxis zunehmend stärker eingefordert, reflexiv mit Diversität umzugehen und Prozesse der Herstellung von Differenz und damit verbundene eingeschränkte Teilhabechancen *und* Formen der Diskriminierung zum Gegenstand zu machen. Es geht dabei um Anerkennung von Vielfalt (Prengel 2019), dem Bewusstsein um Reifizierungen (Kubandt 2021) und die Anforderung, die Effekte von Macht- und Herrschaftsmechanismen zu reflektieren (Riegel 2016). Dies beinhaltet aus Inklusionstheoretischer Sicht, die möglichen Folgen des eigenen Handelns prospektiv zu verstehen (Boger 2019). Auf Grundlage kinderrechtsbasierter Ansätze (Schulze/Richter Nunes/Schäfer 2020) und unter Berücksichtigung diskriminierungskritischer Positionen (Akbaş/Leiprecht 2015; Czollek/Perko/Czollek/Kaszner 2019) geht es auch um die Verankerung einer professionsethisch begründeten Notwendigkeit, Diskriminierung und Ausgrenzung entgegenzuwirken (Kubandt 2021; Rehklaue 2016). Damit verbunden ist auch die Anforderung, eigene habituell verankerte Deutungsmuster zu hinterfragen und aufzubrechen (Cloos/Lochner 2021). Insbesondere Kindertageseinrichtungen, in dem das Material eingesetzt werden könnte, sind aufgefordert, sich von normativen und stereotypen Annahmen zu lösen und diese konstruktiv zu hinterfragen (Kubandt 2019). Der hier beschriebene Wandel hat auch zur Folge, dass ein neuer Markt für Produkte, die Vielfalt repräsentieren und abbilden wollen, entstanden ist. Das Memory soll hier laut Leona Games GmbH einen Beitrag leisten. Das Spiel ist entsprechend der Verpackungsaufschrift „Diversity in Games“ konzipiert. Es ist davon auszugehen, dass die Macher*innen ein Interesse an der Repräsentation minorisierter Gruppen verfolgen. Die Firma, die sich den Zielen von Diversität und Vielfalt, Nachhaltigkeit und Innovation verpflichtet (Leona Games 2023), möchte, „dass sich Kinder in ihren Spielen und Büchern wiedererkennen“ und will, „indem Diversität/Vielfalt ganz selbstverständlich“ in die Spiele einfließt, aufzeigen, „dass wir alle unterschiedlich sind“ (Leona Games 2023). Das Family Memo soll Kindern zeigen, „wie unterschiedlich Familien sein können“ und will „jedem Kind die Möglichkeit der Wiedererkennung“ (Greenstories 2023) geben. Mit dem Anliegen der Darstellung von Vielfalt ist allerdings ausgeschlossen, *eine* spezifische marginalisierte Gruppe in den Blick zu nehmen. Damit geht möglicherweise auch die Gefahr einher, die Unterschiedlichkeit der Teilhabemöglichkeiten von unterschiedlichen Gruppen *nicht* zu thematisieren.

Die *Existenzvoraussetzungen* bezogen auf die Nutzung in einer kindheitspädagogischen Einrichtung oder auch im Familiensetting bestehen darin, dass das dortige Personal bzw. Sorgetragende erkannt haben, dass Diversität und insbesondere Diversität von Familien ein in der pädagogischen Praxis bzw. in

der Familie zu bearbeitendes Thema darstellen. Zumindest müssten sie das Ziel verfolgen, ein auf Diversität bezogenes Bewusstsein zu entwickeln oder auszuweiten. Es werden keine besonderen Ressourcen – in Form von weiterem Material, in Gestalt einer Einführung in das Material oder in Bezug auf spezifische Kompetenzen – benötigt, um das Material zu nutzen, sodass eine einfache Integration in den kindheitspädagogischen oder familiären Alltag gelingen kann. Das Spiel sollte lediglich bereitgestellt werden. Für Kinder, die Memories kennen, braucht es keine besondere Einführung, vielleicht jedoch den Hinweis, dass es sich bei den auf den Karten abgebildeten Personengruppen um Familien handelt, was zwar leicht erschlossen, aber für Personen, die sich noch nicht mit dem Thema der Vielfalt von Familie beschäftigt haben, nicht grundlegend vorausgesetzt werden kann. Das Ziel des Spiels, vielfältige Familienformen abzubilden, bedingt, dass abgebildete Personengruppen möglicherweise nicht als Familie erkannt werden.

3.3 Deskriptive Analyse

Für die deskriptive Analyse sind Materialität, innere Struktur wie auch innere Charakteristik bedeutsame Analyserichtungen (Lueger/Froschauer 2018, S. 71). Zur *Materialität* des Produkts lässt sich die Aufmachung wie folgt beschreiben. Das Spiel besteht aus einer Verpackung, Spielkarten und einer Anleitung. Die Verpackung ist stabil. Wenn die Schachtel geöffnet wird, wird als Erstes eine Anleitung im Paket sichtbar. Diese ist, wie die Packung selbst, mehrsprachig¹. Damit ist das Spiel, wie viele andere Spiele auch, nicht für einen bestimmten ethno-natio-kulturellen Kontext konzipiert. Allerdings muss berücksichtigt werden, dass der Einsatz des Spiels – aufgrund seiner spezifischen Zielrichtung der Vermittlung von Diversität – nicht in allen ethno-natio-kulturellen Kontexten vorstellbar ist. Möglicherweise soll aber mit dem Spiel erreicht werden, dass es in immer mehr solchen Kontexten eingesetzt wird oder dass z.B. auch Familien, mit nicht deutscher Familiensprache dieses Spiel kaufen und nutzen. Dass hier spezifischen Familien ein besonderer Bildungsbedarf in Bezug auf Diversität unterstellt wird, ist hier aber nicht zu erkennen, da es sich an alle Familien richtet. Allerdings liegt es im Bereich des Möglichen, dass die Herstellenden eine solche Absicht verfolgen.

1 Die Übersetzungen liegen in Deutsch, Französisch, Castellano, Türkisch, Arabisch und Hebräisch vor.



Abbildung 2 © Leona Games

An den Seiten des Kartons finden sich weitere Memorykarten-Abbildungen. Unterhalb des großen Titels „Family Memo“ werden weitere Übersetzungen des Titels angezeigt. Das Produkt scheint Vielfalt konsequent abbilden zu wollen. Die „extra dicken“ Karten, so auf der Packung beworben², sind extrem stabil und lassen sich kaum verformen. In der Verpackung liegen 50 Pappkarten, die Familien abbilden und nicht heteronormativen Familienformen entsprechen (Hartmann 2016). Jeweils zwei Karten haben dieselben farbigen Ränder, sodass sie einem Paar zugeordnet werden können. Die künstlerische Gestaltung der Karten ist comicartig angelegt. Bei 50 Karten ergeben sich 25 Familienformen, die sich in Zusammensetzung, Aussehen, Hautfarbe, (zuge-schriebener) Religion sowie Anzahl der Mitglieder unterscheiden. Das Material scheint für soziale Gruppen geeignet zu sein, die im Spiel miteinander in Interaktion treten wollen. Während auf einer Seite das jeweilige Abbild einer Familie zu sehen ist, zeigen die Rückseiten dieselbe türkis-lila-weiß gepunktete Struktur, die aquarellähnlich erscheint. In der Mitte der Rückseite prangt das Logo der Leona Games GmbH in lila und fügt sich damit in das

² Die Dicke der Karten lässt vermuten, dass diese in Kontexten verwendet werden, wo ein hoher Materialverschleiß aufgrund von häufiger und weniger sorgsamer Nutzung erwartbar ist. Durch den Werbeaufdruck auf der Verpackung an prominenter Stelle lässt sich schlussfolgern, dass in der jungen Altersgruppe ein hoher Absatz erwartet wird.

gepunktete Bild ein. Die Vorderseite zeigt jeweils die verschiedenen Familienkonstellationen, die immer von einem farbigen Rand um das Sechseck der Karte begleitet werden. Die Farbe des Randes findet sich in der Kleidung der Personen wider, sodass der Eindruck von Einheit und Gemeinschaft der jeweils Abgebildeten entsteht. Durch diese Farbgebung soll möglicherweise der Wiedererkennungswert erhöht werden, sodass die Paare schneller zugeordnet werden können. Zugleich wird aber auch die Zugehörigkeit der einzelnen abgebildeten Personen zu der Familie unterstrichen, sodass ein „Doing Family“ (Jurczyk 2018) zu beobachten ist. Dieser Eindruck wird gebrochen durch bspw. verschiedene Hautfarben und unterschiedliches Aussehen der abgebildeten Charaktere einer Familie. Die Karte ist foliert und erhält dadurch eine leinenstrukturähnliche Oberfläche, die mit den Fingern zu erfühlen ist. Außerdem glänzt sie seidenmatt. Die einzelnen sechseckigen Karten liegen durch ihre Beschaffenheit und Größe gut in der Hand. Sie ähneln in Stärke und Struktur handelsüblichen Memory-Karten. Sie bieten eine stabile Basis für ungeübte Hände. Die Materialität des Artefakts entspricht der Altersfreigabe ab zwei Jahren. Die Abbildungen auf den Karten erscheinen reduziert, fokussieren durch ihre Einfachheit in der Darstellung auf spezifische Aspekte, wie z.B. Hautfarbe.

Die Analyse der *inneren Struktur* ergibt, dass auf 50 Karten 25 verschiedene Familienabbildungen zu finden sind, die sich in Anzahl und Darstellung der Familienmitglieder maximal unterscheiden. Es finden sich Karten mit Abbildungen von zwei bis neun Familienmitgliedern. Wenn nach den äußeren Merkmalen beurteilt werden soll – immer vor dem Referenzrahmen der Interpretierenden³ zu sehen – finden sich auf den Karten insgesamt 117 Personen, davon 49 Personen die als weiblich*, 50 Personen die als männlich* und 19 Personen, die binär keinem Geschlecht zugeordnet werden können. Das Alter der Abgebildeten reicht vom Neugeborenen bis zum hohen Alter, sodass bis zu drei Generationen auf den Karten abgebildet werden. Klassische Familienvorstellungen werden durch die Abbildung von Tieren erweitert (zwei Hunde, eine Katze). Auf den jeweiligen Karten fällt die starke Anhäufung der Darstellung von Differenzkategorien auf, sodass hier von Dramatisierung von Differenz als Normalität gesprochen werden kann (Boger 2019; siehe vertiefend Kap. 3.5). Die Detailgenauigkeit ist dabei besonders zu beachten, so wird z.B. über das eindeutige Symbol auf einem Pullover und Kopfhörer deutlich, dass eine Person im autistischen Spektrum ist. Auch werden vielfältige Ausprägungen von Hautbesonderheiten wie Vitiligo (Weißfleckenkrankheit) abgebildet.

3 Die Zuordnung war herausfordernd und es ist wahrscheinlich, dass verschiedene interpretierende Personen aufgrund der eigenen Vorerfahrungen auf andere Verteilungen kommen.

Als *Kontextcharakteristik* bzw. einzusetzender Kontext können (Memory-) Spiele als Teil einer anregungsreichen, die Selbsttätigkeit des Kindes fördernden Lernumgebung betrachtet werden (Bree/Schomaker/Krankenhagen/Mohr 2015). In diesem Kontext wird den Dingen einer Lernumgebung ein spezifisches, Kinder herausforderndes Potential zugeschrieben. Als (mehr oder weniger) anregungsreiche Lernumgebungen mit Aufforderungscharakter (Stieve 2008) können dann z.B. Regale und Schränke mit weiteren Spielen sowie Tische und Stühle oder Teppiche identifiziert werden, die zu einem selbstständigen Spiel alleine oder in der Gruppe oder auch mit Erwachsenen auffordern. Gesellschaftsspiele werden wahrscheinlich in ihrer Gesamtheit im Spieleschrank oder -regal bewertet, sodass mit der „Zuhandenheit“ (Farrenberg 2021, S. 239) des Materials gerechnet werden könnte. Hier können dann Spielsituationen entstehen oder initiiert werden, die der (Selbst-)Beschäftigung, der Peer-Interaktion sowie der Überbrückung von Zeit dienen oder auch das familiäre Miteinander stärken können (Jurczyk 2018). Auch ist der gezielte Einsatz in Bildungssituationen, angeleitet durch pädagogisches Personal oder Sorgetragende, denkbar. Durch die auf der Verpackung angegebene weite Altersspanne von 2 bis 120 Jahren sind möglicherweise auch Spielsituation angedacht, in denen ein intergenerationales Lernen z.B. zwischen Enkeln und (Ur-)Großeltern beabsichtigt ist, zumal auf den Karten mehrere Generationen abgebildet werden.

3.4 Alltagskontextuelle Sinneinbettung

Die alltagskontextuelle Sinneinbettung bezieht sich auf die kulturell vielfältigen Bedeutungen des Artefakts (Lueger/Froschauer 2018, S. 74). In diesem Schritt der Artefaktanalyse wird nach sozialen Bedeutungen, involvierten Akteur*innen sowie dem situierten Kontext gefragt (Lueger/Froschauer 2018, S. 74) und damit erkundet, in welchen Kontexten das Artefakt in Interaktion mit den Subjekten treten kann (Lueger/Froschauer 2018, S. 77).

Als *involvierte Akteur*innen* können Kinder, pädagogische Fachkräfte oder auch Familien mit jüngeren Kindern identifiziert werden. Die begriffliche Einordnung als „Family Memory“ steht für ein Erinnerungsspiel, das Erinnerungskompetenzen der Spielenden trainieren soll. Hierüber soll es über das Spiel möglicherweise gelingen, Bilder von Vielfalt im Bewusstsein von Kindern dauerhaft erinnerbar zu machen. Als einzusetzender Kontext des vorgestellten Materials sind Spielsituationen z.B. in Kindertageseinrichtungen oder Familien vorstellbar, in denen es eher darum zu gehen scheint, nebenbei und ungerichtet ein Wissen in Bezug auf Diversität zu vermitteln. Darüber hinaus soll aber auch durch Repräsentation insbesondere marginalisierte Gruppen ermöglicht werden, sich mit den Bildern zu identifizieren. Die Repräsentationen der eigenen Lebenswelt wird von Betroffenen von Diskriminierung als relevanter Faktor der Identitätsbildung thematisiert (Schulze 2023b). Sie

könnten das Spiel als Möglichkeit betrachten, gesellschaftlich Ihre Sichtbarkeit zu erhöhen. Die Betroffenen könnten sich nach Boger (2019) empowert fühlen und Macht zurückerlangen. Sorgetragende verfolgen vermutlich spezifische Wertvorstellungen mit dem Einsatz des Materials, wie eine gesteigerte Akzeptanz von Vielfalt und von nicht heteronormativen, nicht weißen Familien, als auch Absichten wie die Repräsentation der eigenen Familie. In beiden Fällen wäre ein (politischer) Bildungsanspruch mit dem Einsatz des Memorys verbunden.

Das Familienmemory könnte auch als (politisches) Bildungsmaterial mit starker ethischer Intention von pädagogischen Fachkräften oder Sorgetragenden eingesetzt werden. In diesem Sinne kann das Material noch stärker als andere Memorys zum Gespräch über Familienformen und Diversität anregen und dazu genutzt werden, sich über eigene lebensweltliche Erfahrungen auszutauschen. Da für die Lebenswelt des Kindes die Familie eine besondere Bedeutung hat, besteht beim Spiel für Kinder ein hohes Potenzial an eigene Erfahrungen anzuschließen. Allerdings wird diese Möglichkeit wieder begrenzt: Da jede dargestellte Familie sehr unterschiedliche Heterogenitätsdimensionen repräsentiert, ist es eher unwahrscheinlich, dass ein Kind, das mit dem Material spielt, seine Familie repräsentiert sieht. Allerdings ist hierüber möglich, dass Kinder mit sehr unterschiedlichen Merkmalen sich individuell mit den abgebildeten Personen identifizieren oder einzelne Familienmitglieder repräsentiert sehen.

3.5 Vertiefende Analyse in Bezug auf Diversität

Über die Analyse des Familienmemorys kann in Bezug auf Diversität *erstens* erschlossen werden, welche Heterogenitätsdimensionen thematisiert bzw. nicht thematisiert und wie auch Gruppenzugehörigkeiten erzeugt werden. Im Familienmemory werden die Differenzen Alter, natio-ethno-kulturelle Zugehörigkeit inklusive Hautfarbe, Religions- und Weltanschauung, sexuelle Orientierung, Behinderung/Gesundheit zum Thema. Andere Differenzkategorien werden nicht Thema, wie beispielsweise geistige Fähigkeiten und Armut, möglicherweise auch weil es schwierig ist, sie bildlich darzustellen. Durch die Form des Spiels werden somit systematisch Leerstellen erzeugt. Auch kann die Analyse noch weitere, nicht den Kern-Vielfaltsdimensionen zugehörige Differenzen aufzeigen (Czollek et al. 2019; Emmerich/Hormel 2017) wie auch das Freizeitverhalten, das auf der hier analysierten Karte in Form des Basketballs repräsentiert wird, oder spezifische Familienkulturen (Institut für den Situationsansatz [ISTA]/Fachstelle Kinderwelten 2017). Zugleich ist es *zweitens* möglich zu analysieren, wie diese Differenzen verknüpft werden. Hier lässt sich feststellen, dass verschiedene Intersektionen über die 25 verschiedenen Familienabbildungen hergestellt werden. Es findet sich hier eine starke Orientierung an der Verknüpfung von Differenz. Sie erscheint hier als durchgängig-

ges Prinzip. *Drittens* kann zugänglich gemacht werden, welche Differenzkategorien zentraler als andere gesetzt werden: Da auf den Karten jeweils Familien abgebildet werden und eine Zuordnung zu Familien für den Spielverlauf zentral sind, sind Elternschaft und Familienzusammensetzung hervorgehobene Aspekte. *Viertens* kann herausgearbeitet werden, *wie* Differenz Thema wird und in welcher Weise dann schließlich paradoxe bzw. trilemmatische Herausforderungen im Umgang mit Differenz im Material bearbeitet werden.

Dies wird im Folgenden am Beispiel der Analyse einer Karte aus dem Memory ausgeführt. Nach einer kurzen Beschreibung der Karte gehen wir auf die auf der Karte abgebildeten Differenzen ein.



Abbildung 4 © Leona Games

Beschreibung: Diese Karte mit orangefarbenem Rand zeigt vor weißem Hintergrund vier abgebildete Personen. Diese weisen Unterschiede in Größe, Zuordnung, Frisuren, Hauttönungen sowie körperlichen Voraussetzungen auf. Trotz der Unterschiedlichkeiten werden die Gemeinsamkeiten über die Farbgebung des Bildes hergestellt, durch die einheitlichen Turnschuhe sowie durch das Halten einer jeden Person eines Basketballs. Im Hintergrund befindet sich die größte Person, durch einen Hijab als weiblich* markiert. Etwas weiter im Vordergrund steht eine weitere Figur mit orangefarbenen Hijab, die einen Basketball hält und an deren Schulter sich eine kleinere Person festhält. Diese hat lange weiße Haare, trägt ein Trikot und balanciert auf einem Basketball. Im Vordergrund ist eine Person mit rötlichen kurzen Haaren zu sehen, die ebenfalls Trainingskleidung trägt, einen Basketball hält und einen Unterschenkel durch eine Sportprothese ersetzt hat.

2. *Zuordnung zu Differenzkategorien:* Die Abbildung lässt keinen sofortigen Schluss über Elternschaft zu, möglicherweise wird diese Unbestimmtheit gezielt als Irritation eingesetzt. Elternschaft könnte der größten, im Hintergrund

befindlichen Person zugeschrieben werden. Die Identifizierung einer zweiten sorgetragenden Person gestaltet sich schwierig, denn die Zuordnung der zweitgrößten Person als Sorgetragende, die mittels des Hijabs als weiblich* abgebildet wird, würde heteronormativen Vorstellungen von Familie widersprechen. Da diese Person sich auf der gleichen Ebene wie das weißhaarige Kind im Bildmittelgrund befindet, könnte es sich hier um ein großes Kind handeln. Die beiden anderen Figuren können durch ihre Größe eher dem Kindstatus zugeordnet werden. Sowohl Generation, Sorgeverantwortung als auch Heteronormativität werden durch die Anordnung der Figuren thematisch. Die auf religiöse Orientierungen verweisende Abbildung des Hijabs in Verbindung mit dem gemeinsamen Interesse der Familie am Basketballspielen möchte einen Bruch mit Normalitätserwartungen erzeugen. Dies gilt auch für die basketballspielende Person mit Unterschenkelprothese.

Zusammengefasst lässt sich feststellen, dass die Personengruppe über gemeinsame Merkmale als Gemeinschaft inszeniert wird, wobei dennoch die Vielfalt unter den Mitgliedern der Familie sichtbar bleibt. Differenzen werden beiläufig und dennoch gehäuft thematisiert. Dies wird beispielsweise darüber deutlich, dass das Kind mit den weißen Haaren auf dem Ball balanciert und diesen nicht wie die anderen in der Hand trägt. Differenzen werden hier insgesamt weniger als individuelle Merkmale oder Interessen sichtbar.

3.6 Distanziert-strukturelle Analyse

Die distanziert-strukturelle Analyse ermöglicht einen erweiterten Blick auf die sozialen Herstellungsprozesse des Artefakts (Lueger/Froschauer 2018, S. 78). Die Produktion des Materials wurde unter dem Gesichtspunkt Diversity in Auftrag gegeben. Notwendig hierfür war das Wissen um die Verschiedenheit von Familienformen, wie auch das Wissen um Hierarchien innerhalb der Gesellschaft in Bezug auf Vielfaltdimensionen. Aufgrund der nicht weit gestreuten Anwendungsbereiche ist vermutlich ein ethisches Interesse vor dem Interesse an finanziellem Profit zu benennen. Deswegen ist die Adressat*innengruppe auch im Bereich der marginalisierten Gruppen sowie pädagogischen Einrichtungen anzusiedeln. Dabei ist die Herstellung aufwändig. Es ist erstaunlich, wie mühevoll die verschiedenen Familien gezeichnet, coloriert und positioniert wurden. Die Diversität ist enorm ausgearbeitet, so dass der Eindruck entsteht, dass möglichst viele Heterogenitätsdimensionen abgebildet werden sollten.

3.7 Komparative Analyse

Die Komparative Analyse gliedert sich in die Kontrastierung mit vergleichbaren Artefakten, in den Vergleich typischer Artefaktkontexte und macht eine

Verknüpfung mit weiteren Analyseverfahren möglich (Lueger/Froschauer 2018, S. 87). Dieser Analyseschritt wird an dieser Stelle nur verdichtet geleistet, indem versucht wird, das Artefakt in das Trilemma der Inklusion nach Boger (2019) einzuordnen. Im Sinne des Trilemmas nach Boger (2019, S. 36) wird Inklusion in dieser Karte über Normalisierung und Empowerment hergestellt. Normalisierung wird mit dieser Karte adressiert, weil vermittelt werden soll, dass verschieden sein normal ist. Es wird das Recht der Anderen auf Teilhabe an einer Normalität betont (Boger 2019, S. 39). Es stellt z.B. kein Problem dar, mit einer Prothese Basketball zu spielen. Verschiedenheit wird im Modus von Selbstverständlichkeit präsentiert. Empowernd wirken die Bilder durch die positive Darstellung von Differenz. Hierüber wird eine Identifikation über bildliche Repräsentationen angestrebt (Wagner 2017, S. 150). Mehr noch: Differenz scheint der Gemeinschaftsbildung nicht im Wege zu stehen: Gemeinschaft kann Differenzen überwinden.

4. Zusammenfassung und pädagogische Anschlüsse

Die Artefaktanalyse sieht eine strukturierte Zusammenfassung der gewonnenen Erkenntnisse vor (Lueger/Froschauer 2018, S. 90). Das Family Memo kann in den Kontext sich verändernder gesellschaftlicher Vorstellungen von Diversität gestellt werden und verfolgt im Sinne pädagogischer diversitätsreflexiver Konzepte das Ziel, Kindern die Vielfalt von Familien zu zeigen und sich selbst repräsentiert zu fühlen. Über die Darstellung von Familien werden dominantkulturelle Voraussetzungen (Rommelspacher 1995) der heteronormativ und als *weiß* positionierten Kleinfamilie gebrochen und diesen Vorstellungen alternative Bilder gegenübergestellt. Mit dem Anliegen, möglichst viele Heterogenitätsdimensionen abzubilden, ist allerdings ausgeschlossen, dass durch das Spiel *eine* spezifische marginalisierte Gruppe in den Blick genommen und unterstützt werden kann. Die Vermittlung eines Wissens um Diversität kann auch beiläufig und alltagsintegriert geschehen, weil es zur Nutzung der Materialien auf Seiten der Kinder und Erwachsenen keine besonderen Voraussetzungen braucht. Von Vorteil wäre, von Seiten der Erwachsenen jedoch ein Bewusstsein für die Bedeutung des Themas des Spiels. Herausgearbeitet wurde, dass die Produzent*innen des Spiels möglicherweise nicht nur pädagogische Fachkräfte und Familien mit bereits vorhandenem Bewusstsein in Bezug auf Diversität adressieren wollen, sondern sie Personen bei der Weiterentwicklung eines Diversitätsbewusstseins unterstützen wollen. Damit können nicht nur Kinder, sondern auch indirekt Fachkräfte und Sorgetragende Adressat*innen des Spiels sein. Ihnen wird damit ein Material an die Hand gegeben, das sie im Sinne bildungspolitischer Ziele bewusst in Bildungssituationen einsetzen können, um bei Kindern ein Bewusstsein in Bezug auf das Thema Diversität und Familie zu entwickeln.

Die durch das Spiel angestrebten Irritationen über Verweise „auf Pluralität und Diversität“ (Riegel 2016, S. 17) machen es möglich, Macht-, Herrschafts- und Ungleichheitsverhältnisse kritisch anzufragen. Da im Memory auch ungewohnte, zum Teil subkulturelle Stile neben Lebensweisen, die dem Mainstream zugerechnet werden können, zu finden sind, geht es hier um eine Normalisierung der Vielfalt der Lebensstile. Allerdings hat die Analyse auch ergeben, dass auf den Karten Aspekte wie z.B. Diskriminierung nicht sichtbar sind, sodass Macht- und Herrschaftskonstellationen also nur bedingt reflexiv über das Spiel verfügbar gemacht werden können. Indem Differenzen auf irritierende Art und Weise „neu“ kombiniert werden, findet im Sinne von Link (2009) eine Flexibilisierung von Differenz an den Grenzen von Normalzonen statt. Zudem eignet sich das Material, Kindern eine Erfahrung mit Vielfalt zu ermöglichen (Wagner 2008, S. 5). Allerdings konnte auch herausgearbeitet werden, dass es durch die sehr heterogen zusammengesetzten Familien auf den Karten schwerfallen dürfte, dass ein Kind sich mit seiner Familie repräsentiert fühlt, auch wenn es durch die Vielfalt der Darstellungsformen möglich ist, dass *sich selber* vielfältige Kinder repräsentiert fühlen. Auch kann das Spiel beim Einsatz in der Familie bewirken, die Herstellung von Familienzugehörigkeit und die Anerkennung der Vielfalt der unterschiedlichen Familienmitglieder zu unterstützen. Durch die vereinfachenden zeichnerischen Darstellungen und durch die Hervorhebung von spezifischen Differenzen in dieser vielfältig zusammengesetzten Form wird Differenz betont. *Differenzdekonstruktion* ist der blinde Fleck des Memories. Personale Individualität kann ebenso als weniger beachtete Differenz angesehen werden, weil hier vor allen Dingen Gruppenzugehörigkeiten zum Thema werden.

Literaturverzeichnis

- Akbaş, B./Leiprecht, R. (2015): Pädagogische Fachkräfte mit Migrationshintergrund in Kindertagesstätten. Auf der Suche nach Erklärungen für die geringe Repräsentanz im frühpädagogischen Berufsfeld (Differenzverhältnisse, Bd. 1). Oldenburg: BIS-Verlag der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg.
- Albedyll, L. von. (2021): Kategorisierung der Dinge des pädagogischen Alltags. Interaktionsorientierte Benennung unbelebter Akteure. ElFo - Elementarpädagogische Forschungsbeiträge 3, H. 2, S. 7–17.
- Boger, M.-A. (2019): Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken (Theorie der trilemmatischen Inklusion, Bd. 4). Münster: edition assemblage.
- Bree, S./Schomaker, C./Krankenbogen, J./Mohr, K. (2015): Gemeinsam von und mit den Dingen lernen (nifbe Themenheft Nr. 27). nifbe.

- Cloos, P./Bensel, J./Haug-Schnabel, G./Wadepohl, H./Weltzien, D. (2018): Die Dinge und der Raum - einleitende Überlegungen. In: Weltzien, D./Wadepohl, H./Nentwig-Gesemann, I./Cloos, P./Haderlein, R./Bensel, J./Haug-Schnabel, G. (Hrsg.): Forschung in der Frühpädagogik XI. Die Dinge und der Raum. (Materialien zur Frühpädagogik, Band 22,). Freiburg: FEL, S. 11–29.
- Cloos, P./Lochner, B. (2021): Habitus und Forschendes Lernen im Studium der Kindheitspädagogik. Überlegungen zu einer habitustheoretischen Didaktik. In: Lochner, B./Kaul, I./Gramelt, K. (Hrsg.): Didaktische Potenziale qualitativer Forschung in der kindheitspädagogischen Lehre (Kindheitspädagogische Beiträge) Weinheim: Beltz Juventa, S. 18–55.
- Czollek, L. C./Perko, G./Czollek, M./Kaszner, C. (2019): Praxishandbuch Social Justice und Diversity. Theorien, Training, Methoden, Übungen. Mit E-Book inside (Pädagogisches Training, 2., völlig überarbeitete und erweiterte Auflage). Weinheim: Beltz Juventa.
- Degele, N./Schirmer, D. (2004): Selbstverständlich heteronormativ: zum Problem der Reifizierung in der Geschlechterforschung. Verfügbar unter: <https://permalink.obvsg.at/AC04574974>
- Eisape, T. (2019): Kinderbücher für eine inklusiv gelebte Diversität. Eine Bilderbuchanalyse zur Erhebung und Diskussion des Status Quo. Berlin.
- Emmerich, M./Hormel, U. (2017): Soziale Differenz und gesellschaftliche Ungleichheit: Reflexionsprobleme in der erziehungswissenschaftlichen Ungleichheitsforschung. In: Diehm, I./Kuhn, M./Machold, C. (Hrsg.): Differenz - Ungleichheit - Erziehungswissenschaft. Verhältnisbestimmungen im (Inter-)Disziplinären. Wiesbaden: Springer VS, S. 103–122.
- Farrenberg, D. (2021): Eine (Un)Ordnung der Dinge? Materialisierungen von Kindergartenkindheit als dingbezogene Ordnungsbildungen - und ihre Regierungsspielräume. In: Götte, P./Waburg, W. (Hrsg.): Den Dingen auf der Spur. Wiesbaden: Springer VS, S. 235–248.
- Greenstories (2023): Leona Games Family Memo Gedächtnisspiel Pro Diversität. www.greenstories.de/leona-games-family-memo-kinder-gedaechtnisspiel-inklusive-spiel-diversitaet/ (Abruf 23.10.2023).
- Götte, P. (2021): „Meine liebsten Dinge müssen mit“ (Sarihi/Völk 2018). Zur Darstellung des kindlichen Umgangs mit Dingen im Kontext von Migration. Eine Bilderbuchanalyse. In Götte, P./Waburg, W. (Hrsg.): Den Dingen auf der Spur. Wiesbaden: Springer VS, S. 151–174.
- Hartmann, J. (2016): Why diversity needs to include queer. Ermöglichende Zugänge zur Vielfalt geschlechtlicher und sexueller Identitäten. In: Genkova, P./Ringelsen, T. (Hrsg.): Handbuch Diversity Kompetenz (Band 2: Gegenstandsbereiche) Wiesbaden: Springer VS, S. 361–377.

- Hollerweger, E./Pieper, M. (2021): Resonanzraum und Türöffner: Diversitätserzählungen im Bilderbuch. In: Bär, C./Jantzen, C./Wittmer, S. (Hrsg.): Vom Bilderbuch aus – zum Bilderbuch hin. Perspektiven auf Gegenstand, Akteur*innen und Unterricht. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 177–195.
- Institut für den Situationsansatz [ISTA]/Fachstelle Kinderwelten (Hrsg.) (2017): Inklusion in der Kitapraxis #1: Die Zusammenarbeit mit Eltern vorurteilsbewusst gestalten. Berlin: Wamiki.
- Jurczyk, K. (2018): Familie als Herstellungsleistung. Elternschaft als Überforderung? In: Jergus, K./Krüger, J.O./Roch, A. (Hrsg.): Elternschaft zwischen Projekt und Projektion. Aktuelle Perspektiven der Elternforschung. Wiesbaden: Springer VS, S. 143–166.
- Kubandt, M. (2019): Normative Ansprüche an Kindertageseinrichtungen am Beispiel der Differenzlinien Migration und Geschlecht – eine kritische Stellungnahme. In: Stein, M./Steenkamp, D./Weingraber, S./Zimmer, V. (Hrsg.): Flucht. Migration. Pädagogik. Bad Heilbrunn: Julius Klinkhardt, S. 177–190.
- Kubandt, M. (2021): Geschlechterrelevanzen im Hinblick auf pädagogische Fachkräfte in Kindertageseinrichtungen. Anforderungen für die Ausbildung. In: Bildung und Erziehung 74, H. 2, S. 184–199.
- Kuhn, M. (2013): Professionalität im Kindergarten. Eine ethnographische Studie zur Elementarpädagogik in der Migrationsgesellschaft (Kinder, Kindheiten und Kindheitsforschung). Zugl.: Bielefeld, Univ., Diss., 2011. Wiesbaden: Springer VS.
- Leona Games (2023): Über uns – Leona Games. www.leona-games.com/ueber-uns/ (Abruf 23.10.2023).
- Leona Games (2023): Unsere Werte – Leona Games. www.leona-games.com/werte/ (Abruf 23.10.2023).
- Link, J. (2009): Versuch über den Normalismus. Wie Normalität produziert wird. Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht.
- Lueger, M./Froschauer, U. (2018): Artefaktanalyse. Grundlagen und Verfahren. Wiesbaden: Springer VS.
- Prenzel, A. (2019): Pädagogik der Vielfalt. Verschiedenheit und Gleichberechtigung in Interkultureller, Feministischer und Integrativer Pädagogik (4., um ein aktuelles Vorwort ergänzte Auflage). Wiesbaden: Springer VS.
- Rehklau, C. (2016): Diversität und Inklusion. In: Lutz, R./Rehklau, C. (Hrsg.): Sozialwissenschaftliche Grundlagen der Kindheitspädagogik. Eine Einführung (Studienmodule Kindheitspädagogik). Weinheim: Beltz Juventa, S. 109–118.
- Riegel, C. (2016): Bildung - Intersektionalität - Othering. Pädagogisches Handeln in widersprüchlichen Verhältnissen (Pädagogik). Bielefeld: transcript.
- Rommelspacher, B. (1995): Dominanzkultur. Texte zu Fremdheit und Macht. Berlin: Orlanda-Frauenverl.

- Schneider, C. (2013): Genderkompetenz: Vom alltagsweltlichen Geschlechterwissen zur theoriegeleiteten Professionalität. In: Ernstson, S./Meyer, C. (Hrsg.): Praxis geschlechtersensibler und interkultureller Bildung. Wiesbaden: Springer VS, S. 19–40.
- Schulze, E. (2023a): ... dann wäre das meine Familie. Kindliche Perspektiven im Kontext diversitätsbewusster Kinderliteratur. In: Schulze, E. (Hrsg.): Diversität im Kinderbuch. Wie Vielfalt (nicht) vermittelt wird. Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 102–116.
- Schulze, E. (Hrsg.) (2023b): Diversität im Kinderbuch. Wie Vielfalt (nicht) vermittelt wird. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Schulze, H./Richter Nunes, R./Schäfer, D. (2020): Plädoyer für eine adultismuskritische Standpunktsensibilität Sozialer Arbeit mittels kinderrechtsbasierter Forschung. In: Cloos, P./Lochner, B./Schoneville, H. (Hrsg.): Soziale Arbeit als Projekt. Konturierungen von Disziplin und Profession. Wiesbaden: Springer VS, S. 209–222.
- Stieve, C. (2008): Von den Dingen lernen. Die Gegenstände unserer Kindheit. München: Fink.
- Wagner, P. (Hrsg.) (2008): Handbuch Kinderwelten. Vielfalt als Chance - Grundlagen einer vorurteilsbewussten Bildung und Erziehung. Freiburg i. Br.: Herder.
- Wagner, P. (2017): Vorurteilsbewusste Bildung und Erziehung mit jungen Kindern. In: Polat, A. (Hrsg.): Migration und Soziale Arbeit. Wissen, Haltung, Handlung (Grundwissen Soziale Arbeit, Band 14). Stuttgart: W. Kohlhammer, S. 143–152.