



**Diversity**  
**SPACE**

Madita Maasberg

## **Spieltheoretische Analyse des Equality-Memorys mit Blick auf Geschlechtergerechtigkeit**

*Analysegegenstand: Equality Memory  
(Jobs) von the moon project*

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](https://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/](http://www.uni-hildesheim.de/bibliothek/universitaetsverlag/)

Das Dokument steht im Internet kostenfrei als elektronische Publikation (Open Access) zur Verfügung unter: <https://doi.org/10.18442/298>

## 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 Perspektive 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

Madita Maasberg untersucht mit der spieltheoretischen Analyse nach Baar (2020) das Memory-Spiel „Equality-Memory (jobs)“ unter dem Gesichtspunkt der Konstruktion von Geschlecht. Diese Analyse wird verknüpft mit Wissen über Geschlecht und dessen Konstruktion. Dabei kommt sie zu dem Fazit, dass durch das Spielmaterial Normalisierung und Empowerment von Geschlecht ermöglicht wird, allerdings keine Dekonstruktion durch die bildliche Darstellung stattfindet, sondern Geschlecht aktiv konstruiert wird. Außerdem wird das binäre Geschlechtersystem und das Fehlen non-binärer Personen hinterfragt, wohingegen die Darstellung weiterer Diversitätskategorien positiv hervorgehoben wird.

## Autor\*inneninformation

Madita Maasberg studiert seit Oktober 2021 im Bachelorstudiengang Erziehungswissenschaft mit dem Begleitfach Sachunterricht an der Universität Hildesheim und war im Sommersemester 2023 Teilnehmerin des Bachelorseminars „Diversitätsreflexive Materialien in der Kindheitspädagogik“ bei Dr. Svenja Garbade. Im Rahmen dieses Seminars verfasste sie die folgende Analyse. Derzeit arbeitet sie an ihrer Bachelorarbeit zum Thema Herausforderungen in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit familiären Artefakten aus der NS-Zeit.

# Inhalt

Zum Umgang mit den Analysen	3
Abstract der Analyse zum Material	3
Autor*inneninformation	4
1 Einleitung	6
2 Geschlecht als analytischer Ausgangspunkt von Spielmaterial	7
2.1 <i>Sex und Gender</i>	7
2.2 <i>Performanztheorie nach Judith Butler</i>	7
3 Methodische Ausrichtung der spieltheoretischen Analyse	8
4 Spieltheoretische Analyse der Herstellung von Geschlecht	9
4.1 <i>Beschreibung des Analysegegenstandes</i>	10
4.2 <i>Personale Dimension (Wollen):</i>	11
4.3 <i>Inhaltliche Dimension (Wissen):</i>	13
4.4 <i>Pädagogisch-didaktische Dimension (Können):</i>	15
5 Reflexion der Analyse und Fazit	16
Literaturverzeichnis	18
Anhang: Memo	19

# 1 Einleitung

Laut der Tagesschau lag der Umsatz vom Spielwarenverkauf in Deutschland im Jahr 2021 bei 4,9 Milliarden Euro (vgl. Deglmann 2022). Anhand dieses Beispiels vom Umsatz des Spielwarenverkaufs lässt sich der große Stellenwert von Spielmaterialien für die deutsche Gesellschaft erkennen. Egal ob Weihnachten, Ostern oder Geburtstag, Spielmaterialien an (kleine) Kinder zu verschenken scheint ein ungeschriebenes Gesetz der deutschen Gesellschaft zu sein. Eine Kindheit ohne Spielmaterialien ist für viele daher kaum vorstellbar, doch welche Bedeutung liegt in dem Spielen mit Spielmaterialien für die weitere Entwicklung des Kindes?

„Deshalb werden dem Kinde in dem Kindergarten, in der Pflegeanstalt seiner Kindheit, Spiel- und Beschäftigungsstoff und solche Mittel gereicht, welche es zur Erfassung und Ausbildung seiner selbst, zum Verständnis der Umwelt, so zur Einführung in die Natur und zur Ahnung des Urgrundes alles Seienden leiten, darum für das Kind allseitig vermittelnd, ein allseitiges Darstellungsmittel seiner selbst und ein Erkenntnismittel der Außen- wie der Innenwelt sind“ so schrieb Friedrich Fröbel (Fröbel, o.J., S. 5).

Friedrich Fröbel (1782 – 1852) gilt als Begründer des heutigen Kindergartens (vgl. Aden-Grossmann 2011, S. 24). Darüber hinaus hat Fröbel als Erster die Bedeutung des Spiels im Kindesalter erkannt (vgl. ebd.). So sei die Fähigkeit zu Spielen eine nötige Grundlage, um „zu einem ausgeglichenen und arbeitsfähigen Menschen“ zu werden (Aden-Grossmann 2011, S. 24) und die „höchste Stufe der Kindesentwicklung“ (Aden-Grossmann 2011, S. 32). Fröbel entwickelte zur Erlernung dieser Fähigkeit die „Spielgaben“ (ebd., S. 24). Heutzutage sind diese vergleichbar mit Spielmaterialien oder umgangssprachlich „Spielzeug“ (ebd.). Mithilfe dieser Spielmaterialien sollten die Kinder spielerisch und selbstständig lernen (vgl. ebd., S. 32f.). Mit geometrischen Formen sollten beispielsweise mathematische Fähigkeiten erlernt werden, welche im weiteren Verlauf des Lebens ausgebaut werden würden (vgl. ebd., S. 33). Das Ziel der Spielgaben war es demnach, Fähigkeiten, welche eine Grundlage für das weitere Leben bilden, mithilfe des selbstständigen und selbstgesteuerten Spielens zu erlernen. Folglich handeln Fröbels Überlegungen unter anderem von den Auswirkungen von Spielmaterialien auf die Entwicklung von Kindern. In der folgenden spieltheoretischen Analyse des Equality-Memorys geht es ebenfalls um diese Überlegung, verbunden mit der Frage danach, wie Geschlecht in dem Memory konstruiert wird. Dazu wird zunächst die Dimension Geschlecht theoretisch bearbeitet und anschließend das Material genauer beschrieben. Danach wird die Methodik, sowie die theoretische Grundlage der spieltheoretischen Analyse erklärt. Im letzten Abschnitt dieser Arbeit wird die Analyse durchgeführt, anschließend reflektiert und ein abschließendes Fazit daraus gezogen.

## 2 Geschlecht als analytischer Ausgangspunkt von Spielmaterial

Da der Fokus der Analyse<sup>1</sup> auf der Frage liegen wird, wie Geschlecht in dem Spielmaterial hergestellt wird, wird der folgende Abschnitt von der theoretischen Dimension Geschlecht handeln. Dafür werden zunächst die Begriffe „Sex“ und „Gender“, welche im Folgenden häufiger verwendet werden, definiert und anschließend mit der Performanztheorie von Judith Butler in den gesellschaftlichen Kontext gesetzt.

### 2.1 Sex und Gender

In den Gender Studies (Wissenschaft, in welcher Geschlecht als sozial-kulturelle Praxis gilt) wird unterschieden zwischen Sex und Gender (vgl. Schößler/Wille 2022, S. 2). Sex beschreibt dabei das biologische Geschlecht, das heißt, die Zuordnung über die primären und sekundären Geschlechtsmerkmale zu einem anatomischen Geschlecht (vgl. ebd., S. 3). Diese Zuordnung geschieht durch sozial vereinbarte biologische Kriterien, wie beispielsweise ein Penis, der die sozial konstruierten Erwartungen erfüllt (vgl. Gildemeister/Wetterer 2012, S. 262). Damit ist das biologische Geschlecht sozial und kulturell konstruiert und wird anhand anatomischer Kriterien definiert. Gender beschreibt hingegen das soziale Geschlecht, also die „kulturell vorgegebenen Geschlechterrollen, die eine Gesellschaft bereitstellt und vornehmlich durch Anerkennung, aber auch durch Strafen und Verbote für verbindlich erklärt“ (Schößler/Wille 2022, S. 2). So wird das soziale Geschlecht durch „kulturell-gesellschaftliche Akte“ (Schößler/Wille 2022, S. 2) hergestellt. Zu diesen „kulturell-gesellschaftliche[n] Akte[n]“ gehören beispielsweise Kleidungsstile, sowie auch bestimmte Verhaltensweisen (vgl. ebd.). Das Besondere am sozialen Geschlecht Gender ist, dass diese Vorstellungen von Geschlechterrollen ständig und in der Regel unbewusst wiederholt und verinnerlicht werden (vgl. ebd.).

### 2.2 Performanztheorie nach Judith Butler

Judith Butler entwickelte 1990 zur Erklärung der Herstellung von Geschlecht die Performanztheorie (vgl. Schößler/Wille 2022, S. 83). Nach Butler ist Geschlecht demnach das Resultat performativer Handlungen (vgl. ebd.). Performative Handlungen sind dabei wiederholte kulturelle Praktiken, welche Männlichkeit oder Weiblichkeit konstruieren und damit auch die sozialen Geschlechter Mann und Frau (vgl. ebd.). Dieser Prozess findet im Rahmen der „heterosexuellen Matrix“ statt (Butler 1991, S. 21). Die „heterosexuelle

<sup>1</sup> Diese Analyse wurde im Rahmen des Studiengangs Bachelor Erziehungswissenschaft verfasst.

Matrix“ beschreibt die normative Vorstellung einer Gesellschaft, es gäbe einen Zusammenhang von Sex, Gender und Begehren (vgl. Schößler/Wille 2022, S. 82). Demnach gäbe es nur zwei biologische Geschlechter, Mann und Frau, woraus sich die zugehörigen sozialen Geschlechter männlich und weiblich ergeben (vgl. Butler 1991, S. 23). Das Begehren sei zudem stets heterosexuell (vgl. ebd.). Folglich begehre eine Person mit dem biologischen Geschlecht des Mannes und dem sozialen Geschlecht männlich eine Person mit dem biologischen Geschlecht der Frau und dem sozialen Geschlecht weiblich und sowie andersherum. Dies seien die Vorstellungen der „heterosexuellen Matrix“ nach Butler. Aus dieser ergibt sich die „Zwangsheterosexualität“ (vgl. Schößler/Wille 2022, S. 81). Mit der zuvor geschilderten Performanztheorie stellt Butler diese Vorstellungen und gesellschaftlichen Normen in Frage und bietet eine alternative Erklärung für die Entstehung/Herstellung von Geschlecht (vgl. ebd., S. 83).

### 3 Methodische Ausrichtung der spieltheoretischen Analyse

Im Folgenden wird die methodische Vorgehensweise der spieltheoretischen Analyse nach Baar erklärt. Baar ist der Meinung, dass beim „voluntaristisch und intrinsisch motiviert[en]“ Spielen eine Möglichkeit des folgenlosen Ausprobierens entsteht (vgl. Baar 2020, S. 17). Die spielende Person kann dabei verschiedene Handlungsweisen ausprobieren und üben und wird damit auf das zukünftige Leben vorbereitet (vgl. ebd.). In Schulen und Universitäten wird häufig nur aufgrund von extrinsischer Motivation gelernt und mit dem Fokus auf das Ergebnis statt auf den Lernprozess (vgl. ebd., S. 18). Aus diesem Grund fehlt dabei die beim Spielen hervorgerufene lustvolle Motivation (vgl. ebd.). Baars Ansatz liegt darin, das Spielen und das Lernen zu kombinieren (vgl. ebd.). Plan- oder Rollenspiele in Lernsituationen sollen zu einer Verbesserung der Empathiefähigkeit, Perspektivübernahme, Flexibilität [...] [und der] Reflexionskompetenz“ führen, so Baar (2020, S. 19). Des Weiteren soll durch die Spiele ermöglicht werden, gewonnene Erkenntnisse auf reale Situationen zu übertragen und die Folgen des Handelns zu erfahren (vgl. ebd.).

Baar (2020, S. 22) fordert eine diversitätsbezogene Professionalisierung als Grundlage für diversitätssensible Bildungsarbeit. Diese diversitätsbezogene Professionalisierung teile sich in drei Dimensionen auf: die personale Dimension (Wollen), die inhaltliche Dimension (Wissen) und die pädagogisch-didaktische Dimension (Können) (vgl. ebd.). In der personalen Dimension geht es um die eigenen Werte, Normen und Normalitätszuschreibungen, sowie den eigenen Blickwinkel auf die Diversitätskategorien (vgl. ebd.). Die inhaltliche Dimension handelt von der ausführlichen inhaltlichen Auseinandersetzung mit der Diversitätskategorie und der Einordnung dieser in das

gesellschaftliche Gesamtbild (vgl. ebd.). In der letzten Dimension, der pädagogisch-didaktischen Dimension, sollen die gewonnenen Erkenntnisse auf die Praxis übertragen werden, sodass diversitätssensible Bildungsarbeit gestärkt bzw. ermöglicht wird (vgl. ebd.).

Die folgende Analyse wird zunächst mit der Beschreibung des Analysegegenstandes beginnen und schließlich entlang der drei zuvor genannten Dimensionen zu einem Fazit gebracht.

## 4 Spieltheoretische Analyse der Herstellung von Geschlecht

Nun wird die spieltheoretische Analyse nach Baar durchgeführt. Dafür wird zunächst die Eingangssequenz des Memos analysiert und anschließend das Spielmaterial beschrieben. Im nächsten Schritt wird das Spielmaterial anhand der drei Dimensionen analysiert und schließlich werden die Erkenntnisse der Analyse zusammengefasst.

„Zu Beginn nehme ich die quadratische Schachtel mit dem Memory-Spiel in die Hand und öffne sie, indem der untere Teil langsam der Schwerkraft wegen aus dem oberen Teil herausrutscht. In der Schachtel befindet sich ein Stapel Karten und sieben Zettel in sieben verschiedenen Sprachen, was ich extra gezählt habe. Ich nehme die Zettel aus der Schachtel heraus und schaue mir an, in welchen Sprachen sie geschrieben sind. Das mache ich, indem ich die Flaggen, welche oben rechts auf den Zetteln sind, innerlich ihren Ländern und Sprachen zuordne. Auf den Zetteln wird das Prinzip oder der Grundgedanke der Spielzeugreihe „The Moon Project“ erklärt. Ich lege sie beiseite und hole den Kartenstapel aus der Schachtel. Ich schaue mir die Rückseite an, welche mit einer blauen Rakete bedruckt ist. Ich lege die Erklärungskarten beiseite und schaue mir die Memory-Karten an. Dabei sortiere ich automatisch die zueinander gehörenden Paare zueinander und achte dabei darauf, dass nicht die gleichen Farben direkt nebeneinander im Stapel liegen. Dabei spielen die Farben doch eigentlich eine untergeordnete Rolle, oder?“ (Ausschnitt aus dem Memo von MM)

Die spielende Person geht in der Eingangssequenz des Memos sehr strukturiert vor, indem die in der Schachtel enthaltenen Gegenstände genau inspiziert und gezählt werden („in der Schachtel befindet sich ein Stapel Karten und sieben Zettel in sieben verschiedenen Sprachen, was ich extra gezählt habe“). Die spielende Person versucht sich demnach einen Überblick über die Bestandteile des Memory-Spiels zu verschaffen. Das strukturierte Vorgehen könnte ein Versuch sein mit der ungewohnten Situation umzugehen. So könnte es helfen sich bei unklaren Erwartungen und Unsicherheiten an einer Struktur zu orientieren. Möglicherweise ist die spielende Person in ihrer Studienzzeit bereits mit ähnlich ungewohnten und unsicheren Aufgaben konfrontiert.

tiert worden und es hat sich ausgezahlt strukturiert und kleinschrittig vorzugehen („ich nehme die Zettel aus der Schachtel heraus und schaue mir an, in welchen Sprachen sie geschrieben sind“).

„Ich lege die Erklärungskarten beiseite und schaue mir die Memory-Karten an. Dabei sortiere ich automatisch die zueinander gehörenden Paare zueinander und achte dabei darauf, dass nicht die gleichen Farben direkt nebeneinander im Stapel liegen. Dabei spielen die Farben doch eigentlich eine untergeordnete Rolle, oder nicht?“

In diesem Abschnitt wird ein Bedürfnis nach Ordnung deutlich. Die spielende Person „sortiert“ die Karten, anstatt wie bei einem Memory-Spiel üblich, sie zu vermischen, sodass man nicht mehr weiß, welche Karte wo ist. Ein klassisches Memory-Spiel, bei welchem die Karten vermischt und umgedreht werden, kommt demnach nicht zustande. Wichtiger ist der spielenden Person die Ordnung der Karten wiederherzustellen. Dabei ist die spielende Person sehr penibel, da sie meint Memory-Paare mit der gleichen Farbe „dürfen“ nicht im Stapel nebeneinander liegen („[ich] achte dabei darauf, dass nicht die gleichen Farben direkt nebeneinander im Stapel liegen“). Direkt im Anschluss hinterfragt die spielende Person diese Handlung und stellt fest, dass die Farben der Karten „eine untergeordnete Rolle“ spielen. Die spielende Person sortiert demnach auch nach Kriterien, die für das Spiel selbst keine Bedeutung haben. Dient das Sortieren als alternative Handlung, um nicht „richtig“ Memory spielen zu müssen? Würde ein „richtiges“ Memory-Spiel die spielende Person zwingen aus ihrer „Comfort-Zone“ herauszutreten oder sogar überfordern?

#### 4.1 Beschreibung des Analysegegenstandes

Nach der Analyse der Eingangssequenz wird nun das Equality-Memory beschrieben. Dabei handelt es sich um einen 9cm<sup>3</sup> großen Kartonwürfel, bei welchem der Deckel und die Schachtel ineinandergesteckt werden. Der Deckel ist senfgelb und hat fünf Seiten. Auf der Oberseite steht der Name der Firma „The Moon Project“, welche das Spiel entwickelt hat und dazu das Logo der Spielreihe, eine Rakete. Auf zwei der vier restlichen Seiten steht der Name des Spiels, einmal in Englisch (Equality Memory, jobs) und einmal in Französisch (Mémo de l'égalité, métiers). Dazu sind auf den beiden Seiten jeweils beispielhaft Memory-Karten abgebildet. Die restlichen beiden Seiten sind bedruckt mit einem beispielhaft ausgebreiteten Memory-Spiel und dem Satz „Spiele, die die Welt verändern“ in sieben Sprachen. Die Schachtel ist auf allen Seiten dunkelblau und mit kleinen gelben Sternen, Blitzen, Monden, Pfeilen und Punkten bedruckt. Auf der Unterseite der Schachtel befinden sich eine Altersempfehlung, die empfohlene Spieleranzahl, die Anzahl der Memory-Karten, sowie eine kurze Spielbeschreibung in Englisch und Französisch und weitere

Angaben zum Spiel. In der Schachtel befinden sich sieben Zettel in sieben verschiedenen Sprachen, welche das Konzept des Spiels erklären und 55 Spielkarten. Auf vier der Karten werden die Spielregeln des Spiels erklärt und dies ebenfalls wieder in sieben verschiedenen Sprachen. Eine der 55 Karten dient als Deckblatt des Kartendecks und ist mit dem Namen des Spiels und zwei beispielhaften Spielkarten bedruckt. Die restlichen 50 Karten sind Memory-Spielkarten, welche mit Personen bedruckt sind, welche eine bestimmte Berufsgruppe darstellen sollen. Die jeweils zueinander gehörigen Memory-Karten zeigen die gleiche Berufsgruppe, einmal mit einer weiblich gelesenen Person und einmal mit einer männlich gelesenen Person. Außerdem sind die Memory-Paare in den gleichen Farben gestaltet. Unter den Personen stehen die Berufsbezeichnungen in sieben verschiedenen Sprachen. Bei weiblich gelesenen Personen stehen die Berufsbezeichnungen in weiblicher Form auf den Karten und bei männlich gelesenen Personen in männlicher Form.

#### 4.2 Personale Dimension (Wollen):

In der personalen Dimension werden wie bereits genannt die eigenen Werte, Normen und Normalitätszuschreibungen, sowie die eigene Sicht auf die Diversitätskategorie Geschlecht untersucht (vgl. Baar 2020, S. 22). Des Weiteren sollen Diskriminierungs- und Machtstrukturen in den Blick genommen werden, wobei Fähigkeiten der Ambiguitätstoleranz und Perspektivübernahme eine notwendige Voraussetzung bilden (vgl. Baar 2020, S. 22). Das Memo setzt sich wie folgt fort:

„Mir fällt bei genauerer Betrachtung der Memory-Karte Feuerwehrmann auf, dass die Person auf der Karte ein Pflaster auf der Nase trägt. Das ist im ersten Moment ein komisches Detail. Des Weiteren fallen mir andere Details auf, wie beispielsweise, dass die Klempnerin passend zu ihrem Outfit einen blauen Lippenstift trägt. Ich denke darüber nach, dass es ziemlich viele Karten sind und man einen großen Tisch bräuchte oder es auf dem Boden spielen müsste. Ich bin begeistert von der Idee ein Memory über Berufe mit vielen „männer- und frauentypischen“ Berufen zu gestalten, bei welchem jeder Beruf von einem Mann und einer Frau dargestellt wird. Dabei fällt mir auf, dass ich automatisch in den Kategorien Mann und Frau gedacht habe, ausgelöst durch die männlich und weiblich gelesenen Personen und die männlichen und weiblichen Berufsbezeichnungen, beispielsweise „der Feuerwehrmann“ und „die Feuerwehrfrau“. Ich stelle mir die Frage, was mit den Personen ist, die nicht in die binäre Geschlechterkonstruktion passen, welche in unserer Gesellschaft immer noch dominiert? Was ist mit non-binären Personen? Was macht es mit den Kindern, wenn sie mit einer binären Geschlechterkonstruktion konfrontiert werden?“

Die Spielende schaut sich die einzelnen Memory-Karten nun genauer an und achtet dabei vor allem auf Unterschiede zwischen den Karten. Ihr fällt auf, dass die Person auf der Karte „der Feuerwehrmann“ ein Pflaster auf der Nase trägt, was für die spielende Person scheinbar zu Verwirrung führt („Das ist im ersten Moment ein komisches Detail“). In den Normalitätszuschreibungen der spielenden Person tragen Feuerwehrleute demnach wohl keine Pflaster auf der Nase. Empfindet die spielende Person Pflaster auf der Nase möglicherweise als kindliches Phänomen? Nachdem die spielende Person weitere Unterschiede auf den Karten entdeckt hat, denkt sie über den Grundgedanken des Spiels nach und ertappt sich dabei selbst im binären Geschlechtersystem gedacht zu haben.

Die spielende Person hat die Personen auf den Spielkarten anhand äußerlicher Faktoren und der weiblichen/männlichen Berufsbezeichnung automatisch einem Geschlecht zugeordnet. Somit hat die spielende Person teilweise das Konzept der heterosexuellen Matrix von Butler bestätigt (vgl. Schößler/Wille 2022, S. 82). So ging die spielende Person absichtslos von einem Zusammenhang von äußerlich erkennbaren (primären und) sekundären Geschlechtsmerkmalen und dem Geschlecht der Person aus (vgl. ebd.). Damit wurden die ersten zwei Annahmen der heterosexuellen Matrix automatisch angewandt.

Im weiteren Verlauf des Memos stellt die spielende Person sich die Frage, warum non-binäre Personen kein Teil des Spiels sind und welchen Einfluss die Konfrontation mit einem binären Geschlechtersystem auf Kinder hat. Damit wird deutlich, welche Sicht die spielende Person auf die Diversitätskategorie Geschlecht hat. Die spielende Person vertritt die Annahme einer Konstruktion von Geschlecht wie es bei Judith Butler in der vorgestellten Performanztheorie der Fall ist. Geschlecht sei damit konstruiert und keine biologische Tatsache (vgl. ebd., S. 83). An dieser Stelle des Memos wird außerdem eine Unterrepräsentation von non-binären Personen deutlich.

Im Memo wird der Fokus besonders auf die Diversitätskategorie Geschlecht gelegt. Doch auch die Diversitätskategorie Alter spielt eine Rolle, da die spielende Person klare Normalitätsvorstellungen von erwachsenen arbeitenden Menschen hat. Diese werden allerdings weniger intensiv thematisiert und spielen eine untergeordnete Rolle. Die Normalitätsvorstellungen von erwachsenen arbeitenden Menschen werden besonders deutlich, als das Pflaster des Feuerwehrmanns, aber auch als der Lippenstift der Klempnerin erwähnt werden. Das Pflaster passt wohl weniger gut zu einem erwachsenen Feuerwehrmann („Das ist im ersten Moment ein komisches Detail“), wohingegen der Lippenstift sehr gut zu einer erwachsenen Klempnerin passt und unkommentiert bleibt.

### 4.3 Inhaltliche Dimension (Wissen):

Die inhaltliche Dimension handelt von einer intensiven inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Memo und der Strukturierung, Überprüfung und Einordnung der Erkenntnisse in den gesellschaftlichen Gegenstandsbereich der Kindheitspädagogik. Dazu wird das Memo weiterführend analysiert:

„Ich schaue mir weiter die Karten an und schaue dabei genauer auf die unterschiedliche Darstellung der Personen auf den Karten. Was unterscheidet die männliche und die weibliche Darstellung voneinander? Auffällig ist, dass viele weibliche Darstellungen Lippenstift tragen und einige Schuhe mit Absatz tragen. Das ist bei den männlichen Darstellungen nie der Fall. Die Kleidung ist fast immer (abgesehen von den Schuhen) die gleiche, egal ob weiblich oder männlich dargestellt. Nur bei dem Tänzer/der Tänzerin, dem Präsident/der Präsidentin und dem Arzt/der Ärztin. In diesen Fällen trägt die weibliche Darstellung ein Kleid oder Rock (Tutu) und die männliche Darstellung eine Hose. Warum trägt die Ärztin bei der Arbeit ein Kleid? Warum trägt die Präsidentin keinen Hosenanzug und warum trägt der Tänzer nicht auch ein Tutu?“

Im weiteren Verlauf des Spiels erlangt die spielende Person eine forschende Haltung, indem die Unterschiede in der Darstellung männlich und weiblich gelesener Personen untersucht werden. Dafür führt die spielende Person eine Art Konversation mit sich selbst, indem sie sich selbst Fragen stellt und diese versucht zu beantworten („Was unterscheidet die männliche und die weibliche Darstellung voneinander?“). Es fällt auf, dass viele der weiblichen Darstellungen Lippenstift tragen und einige auch Schuhe mit Absatz. Dies ist bei den männlichen Darstellungen nie der Fall. Die restliche Kleidung ist nahezu identisch bei den männlichen und weiblichen Darstellungen, demnach unterscheiden sich die Darstellungen nur anhand von kleinen Details und den (primären und) sekundären Geschlechtsmerkmalen. So gibt es keine weibliche Darstellung mit Bart oder eine männliche Darstellung mit Brüsten (wird im weiteren Verlauf des Memos erwähnt). Die Darstellungen mit unterschiedlicher Kleidung werden herausgearbeitet und anhand der Kleidung werden die Unterschiede einzeln aufgeführt.

In den bisher analysierten Memo-Abschnitten wird deutlich, dass das Thema der Konstruktion von Geschlecht für die spielende Person von besonderer Bedeutung ist. So versucht die spielende Person herauszufinden, auf welche Art und Weise Geschlecht auf den Spielkarten hergestellt wird und wodurch sich die männliche und weibliche Darstellung unterscheidet. Außerdem versucht die spielende Person selbst keine Kategorisierung in Mann und Frau vorzunehmen, was sich durch die Konzipierung des Spiels als beinahe unmöglich gestaltet. Aus diesem Grund wird der inhaltliche Abschnitt der Analyse von Geschlecht im kindheitspädagogischen Alltag handeln. Dafür wird zusammenfassend das Konzept der pädagogischen Irrelevanzdemonstration von

Svenja Garbade (2023, S. 293) vorgestellt.

Svenja Garbade (2023, S. 293) untersuchte in einer qualitativen Interviewstudie die Geschlechterkonstruktionen in Krippen und entwickelte daraufhin das Konzept der pädagogischen Irrelevanzdemonstration. Die pädagogische Irrelevanzdemonstration „beinhaltet die aktive Herstellung von Geschlecht als explizit irrelevante Kategorie“ (ebd., S. 295). Dies bezieht sich auf den Umgang von Fachkräften in Krippen mit Geschlecht (vgl. ebd.). So sei Geschlecht kein zu behandelndes Thema, da es entweder bereits behandelt wurde oder nicht behandelt werden müsse (vgl. ebd.). Laut Garbade gibt es drei Strategien, wie die pädagogische Irrelevanzdemonstration von Fachkräften umgesetzt wird (vgl. ebd., S. 296). Die drei Strategien lassen sich beschreiben als die individualisierende, die affirmativ-normalisierende und die egalisierende Strategie (vgl. ebd.).

Bei der „individualisierende[n] Strategie zur Vermeidung von Geschlecht“ wird Geschlecht als irrelevant demonstriert, indem die Persönlichkeit besonders hervorgehoben werde (vgl. ebd., S. 297). Demnach sei die Persönlichkeit jedes einzelnen Kindes unabhängig vom Geschlecht der einzige relevante Aspekt für den Umgang im kindheitspädagogischen Alltag und das Geschlecht sei demnach irrelevant (vgl. ebd.).

Die „affirmativ-normalisierende Strategie zur Begründung von Unterschieden“ beruft sich auf das ständige Vorhandensein von Differenz, weshalb Unterschiede hervorgerufen durch Differenzkategorien (wie beispielsweise Geschlecht) nicht hervorzuheben seien (vgl. ebd., S. 298). Stattdessen seien die Vorteile der Differenz entscheidend (vgl. ebd.). So seien männliche Fachkräfte ein Vorteil für die Gruppe (vgl. ebd.). Allerdings werden den männlichen Fachkräften im gleichen Zug bestimmte Eigenschaften zugeschrieben, welche den positiven Einfluss auf die Gruppe bewirken (vgl. ebd.).

Die „räumlich-egalisierende Strategie zur Verhinderung von Chancenungleichheit“ demonstriert Geschlecht als irrelevant, indem die Gleichberechtigung aller Krippenteilnehmenden in den Fokus gestellt wird (vgl. ebd.). So hätten alle Personen die gleichen Rechte und Chancen und geschlechtliche Differenzen würden damit keine Bedeutung haben (vgl. ebd.). Dies ist deshalb kritisch zu betrachten, da die Fachkräfte in ihrem Arbeitsalltag sehr wohl mit geschlechtlichen Differenzen in einem strukturell binär geprägten System konfrontiert werden (vgl. ebd.). Geschlecht wird im kindheitspädagogischen Alltag demnach auf verschiedene Arten und Weisen als irrelevant demonstriert, obwohl die Relevanz von Geschlecht in jeder der Strategien sichtbar wird.

Im Memo versucht die spielende Person ebenfalls einen Umgang mit Geschlecht zu finden. Im Gegensatz zur pädagogischen Irrelevanzdemonstration geschieht dies allerdings nicht mit dem Gedanken Geschlecht als irrelevant und daher nicht bearbeitungsbedürftig darzustellen, sondern die Relevanzen

von Geschlecht besonders hervorzuheben. Denn erst, so scheint es die Annahme der spielenden Person zu sein, wenn die Ungleichheiten bedingt durch die Konstruktion von Geschlecht akzentuiert werden, können diese dekonstruiert werden.

#### 4.4 Pädagogisch-didaktische Dimension (Können):

In der pädagogisch-didaktischen Dimension sollen aus der Analyse des Memos Erkenntnisse für die Praxis im kindheitspädagogischen Bereich, wie auch im Umgang mit dem Spiel gewonnen werden (vgl. Baar 2020, S. 22). Im Anschluss folgt eine Einordnung in das Trilemma der Inklusion nach Boger. Dazu folgt nun der letzte Abschnitt des Memos:

Ich zähle die Karten und stelle fest, dass von 50 Memory-Karten nur 2 Karten Menschen mit Beeinträchtigungen darstellen. Sie sitzen beide im Rollstuhl, andere Beeinträchtigungen gibt es nicht. Allerdings fällt mir positiv auf, dass eine dieser beiden Karten einen Anwalt darstellt. Damit wird das Klischee gebrochen, dass Anwälte nicht im Rollstuhl sitzen und dies eben auch in solch anspruchsvollen und „mächtigen“ Positionen keine Ausnahme sein sollten.

Ich schaue mir weiter die Karten an und stelle fest, dass sowohl schlanke als auch dickere Personen dargestellt sind und auch mit vielen angeblich als weiblich oder männlich konnotierten äußeren Merkmalen gebrochen wird. So gibt es weiblich gelesene Personen mit Kurzhaarfrisuren wie auch mit langen Haaren und männlich gelesene Personen mit beispielsweise wenig Muskeln, keinem Bart und keinem breiten Kreuz.

Erneut nimmt die spielende Person eine forschende Haltung ein, indem sie die Karten, welche Personen mit Beeinträchtigungen zeigen, zählt. Demnach sind zwei von fünfzig Karten mit Menschen mit Beeinträchtigungen bedruckt, was für die spielende Person wenig zu sein scheint, da sie dies mit „nur“ beschreibt. Die ausgewählte Berufsgruppe der Anwalt\*innen für eine Darstellung mit Beeinträchtigung scheint ihr hingegen zu gefallen, da die spielende Person dies als „positiv“ bewertet und der Meinung ist, damit würde ein Klischee gebrochen. Für die spielende Person existiert demnach ein Klischee, welches besagt, dass Menschen mit Beeinträchtigungen keine Anwalt\*innen seien. Die spielende Person fordert, dass dies „keine Ausnahme“ sein sollte und befürwortet das Brechen dieses Klischees.

In diesem Abschnitt des Memos scheint die spielende Person den Fokus auf die (ihrer Meinung nach) positiven Aspekte des Spiels zu legen. So wird im nächsten Absatz die Vielfalt der im Spiel dargestellten Personen anhand der Diversitätskategorien Figur, Frisur, Gesichtsbehaarung und Körperbau hervorgehoben. Auffällig ist an diesem Punkt, dass die Diversitätskategorie Haut-

farbe im gesamten Memo keine Erwähnung findet. Es lässt sich vermuten, dass verschiedene Hautfarben eine so zentrale Rolle im Spiel einnehmen, dass sie nicht mehr erwähnenswert scheinen.

Das Memory-Spiel eignet sich als Partner- oder Gruppenspiel und kann dabei von einer pädagogischen Fachkraft angeleitet werden oder selbstständig von den Kindern gespielt werden. Beim Equality-Memory soll laut Hersteller die Auseinandersetzung mit dem Thema Gleichberechtigung gefördert werden. Neben einer Förderung im Bereich der gesellschaftlichen Gleichberechtigung soll das Memory ebenfalls kognitive und motorische Fähigkeiten anregen. Auch in der Arbeit mit demenzten Menschen werden Memorys zur „Aktivierung“ genutzt (vgl. Herzberg 2018, S. 32). Die demenzten Menschen sollen damit ihre Konzentration, Aufmerksamkeit, Geschicklichkeit und Fantasie fördern (vgl. ebd., S. 34). Das Memory ist demnach vielseitig einsetzbar und erweist sich als sinnvolles Mittel für entwicklungsförderndes Spielen.

Das Trilemma der Inklusion nach Boger besagt, dass im inklusiven Kontext von den drei Zielen Normalisierung, Empowerment und Dekonstruktion stets nur zwei erfüllt werden können und das dritte damit automatisch ausschließen (vgl. Boger 2019, S. 36f.). Im Fall des Memorys wird Geschlecht normalisiert und empowert, nicht allerdings dekonstruiert. Eine Dekonstruktion ist nicht möglich, da Geschlecht bereits als etwas „Normales“ hervorgehoben/empowert wurde. In der Analyse des Memos ist ebenfalls deutlich geworden, dass Geschlecht stark konstruiert wurde. So wurden den Geschlechtern Mann und Frau bestimmte spezifische Eigenschaften zugeordnet, welche eine Dekonstruktion nicht ermöglichen. Die Normalisierung, dass die Berufswahl unabhängig vom Geschlecht für alle gleiche Chancen bieten sollte, stellt damit zugleich eine empowernde Bedeutung dar.

## 5 Reflexion der Analyse und Fazit

Das Equality-Memory ermöglicht ein Blick auf Berufe, ohne sie mit geschlechtsspezifischen Eigenschaften zu besetzen. Kinder sollen durch das Memory eine Auseinandersetzung mit dem Thema Gleichberechtigung erfahren und gleichzeitig Berufe nicht bestimmten Geschlechtern zuordnen. Allerdings birgt das Memory auch die Gefahr Geschlechtern unabhängig vom Beruf spezifische äußerliche Eigenschaften zuzuschreiben (Beispiel Lippenstift).

Durch die spieltheoretische Analyse und das Memo der spielenden Person konnten alltags- und lebensnahe Eindrücke vom Spielen mit dem Memory erworben werden. Besonders eindrücklich waren dabei die Dimensionen nach Baar (2020), anhand welcher unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen einen neuen Zugang zum Material eröffneten. Die spielende Person hat versucht einen diversitätsreflexiven Umgang mit Geschlecht zu wahren, bestätigte hingegen aber das Konzept der heterosexuellen Matrix nach But-

ler, bei welcher eine starke Kategorisierung von Geschlecht vorherrscht (vgl. Butler 1991, S. 22f.). Des Weiteren wurde das binäre Geschlechtersystem, welches im Spiel sehr präsent ist, stark kritisiert und das Fehlen von non-binären Personen besonders herausgestellt. Es wurde außerdem festgestellt, dass das Memory-Spiel viele andere Diversitätskategorien wie beispielsweise Hautfarbe, Körperformen und Beeinträchtigungen sehr gut integriert und eine große Vielfalt zeigt. Das Trilemma der Inklusion nach Boger hat aufgezeigt, dass das Spiel zwar Normalisierung und Empowerment von Geschlecht ermöglicht, nicht allerdings die Dekonstruktion von Geschlecht (vgl. Boger 2019, S. 36f.). Dass durch das Spiel keine Dekonstruktion von Geschlecht stattfindet, stimmt mit den Erfahrungen der spielenden Person während des Spielens überein. Im Gegenteil, denn durch die spielende Person ist eine sehr starke Konstruktion von Geschlecht empfunden worden. Es blieb offen, welchen Einfluss Spiele mit binärem Geschlechtersystem auf Kinder haben. Diese Frage könnte in weiterführender Forschung bearbeitet werden.

## Literaturverzeichnis

- Aden-Grossmann, Wilma (2011): Der Kindergarten: Geschichte – Entwicklung – Konzepte. Weinheim Basel: Beltz Verlag.
- Baar, Robert (2020): Spielend zur Professionalität? Der Einsatz von Spielen in der Lehrkräftebildung unter professionalisierungstheoretischer Perspektive. In: U. Stadler-Altman, S. Schumacher, E. A. Emili, E. Dalla Torre (Hrsg.): Spielen, Lernen, Arbeiten in Lernwerkstätten. Facetten der Kooperation und Kollaboration. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt. S. 17-28.
- Boger, Mai-Anh (2019): Theorien der Inklusion. Die Theorie der trilemmatischen Inklusion zum Mitdenken, Bd. 4. Münster: edition assemblage.
- Butler, Judith (1991): Das Unbehagen der Geschlechter. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Deglmann, Florian (2022): Der Spielzeugboom ist vorbei. Online unter: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/spielwaren-hersteller-prognose-geschaeft-101.html>. (letzter Zugriff: 04.08.2023).
- Friedrich Fröbel (o.D.): Die Kindergärten als um- und erfassende Pflege- und Erziehungsanstalten der Kindheit, der Kinder bis zum schulfähigen Alter und der deutsche Kindergarten als eine Musteranstalt dafür insbesondere. In: Hoffmann, Erika (Hrsg.) (1982): Friedrich Fröbel. Ausgewählte Schriften. Viertes Band. Die Spielgaben. Stuttgart: Klett Cotta. S. 1-11.
- Garbade, Svenja (2023): Demonstrating Gender. Geschlechterkonstruktionen im kindheitspädagogischen Alltag. Weinheim Basel: Beltz Juventa.
- Gildemeister, Regine; Wetterer, Angelika (2012): Wie Geschlechter gemacht werden. Die soziale Konstruktion der Zweigeschlechtlichkeit und ihre Reifizierung in der Frauenforschung. In: F. Bergmann, F. Schössler, B. Schreck (Hrsg.): Gender Studies. Bielefeld: Transkript. S. 261-273.
- Herzberg, Gaby Hasler (2018): Mit Spielen den Lernmotor ankurbeln. In: M. von Bardeleben (Hrsg.): Altenpflege aktivieren. Jg. 2018, H. 04, Hannover.
- Schößler, Franziska; Wille, Lisa (2022): Einführung in die Gender Studies. 2., aktualisierte, überarbeitete und erweiterte Aufl., Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

## Anhang: Memo

### *Memo zum Equality-Memory (Madita Maasberg)*

Zu Beginn nehme ich die quadratische Schachtel mit dem Memory-Spiel in die Hand und öffne sie, indem der untere Teil langsam der Schwerkraft wegen aus dem oberen Teil herausrutscht. In der Schachtel befindet sich ein Stapel Karten und sieben Zettel in sieben verschiedenen Sprachen, was ich extra gezählt habe. Ich nehme die Zettel aus der Schachtel heraus und schaue mir an, in welchen Sprachen sie geschrieben sind. Das mache ich, indem ich die Flaggen, welche oben rechts auf den Zetteln sind, innerlich ihren Ländern und Sprachen zuordne. Auf den Zetteln wird das Prinzip oder der Grundgedanke der Spielzeugreihe „The Moon Project“ erklärt. Ich lege sie beiseite und hole den Kartenstapel aus der Schachtel. Ich schaue mir die Rückseite an, welche mit einer blauen Rakete bedruckt ist. Ich lege die Erklärungskarten beiseite und schaue mir die Memory-Karten an. Dabei sortiere ich automatisch die zueinander gehörenden Paare zueinander und achte dabei darauf, dass nicht die gleichen Farben direkt nebeneinander im Stapel liegen. Dabei spielen die Farben doch eigentlich eine untergeordnete Rolle, oder nicht?

Mir fällt bei genauerer Betrachtung der Memory-Karte Feuerwehrmann auf, dass die Person auf der Karte ein Pflaster auf der Nase trägt. Das ist im ersten Moment ein komisches Detail. Des Weiteren fallen mir andere Details auf, wie beispielsweise, dass die Klempnerin passend zu ihrem Outfit einen blauen Lippenstift trägt. Ich denke darüber nach, dass es ziemlich viele Karten sind und man einen großen Tisch bräuchte oder es auf dem Boden spielen müsste. Ich bin begeistert von der Idee ein Memory über Berufe mit vielen „männer- und frauentypischen“ Berufen zu gestalten, bei welchem jeder Beruf von einem Mann und einer Frau dargestellt wird. Dabei fällt mir auf, dass ich automatisch in den Kategorien Mann und Frau gedacht habe, ausgelöst durch die männlich und weiblich gelesenen Personen und die männlichen und weiblichen Berufsbezeichnungen, beispielsweise „der Feuerwehrmann“ und „die Feuerwehrfrau“. Ich stelle mir die Frage, was mit den Personen ist, die nicht in die binäre Geschlechterkonstruktion passen, welche in unserer Gesellschaft immer noch dominiert? Was ist mit non-binären Personen? Was macht es mit den Kindern, wenn sie mit einer binären Geschlechterkonstruktion konfrontiert werden?

Ich schaue mir weiter die Karten an und schaue dabei genauer auf die unterschiedliche Darstellung der Personen auf den Karten. Was unterscheidet die männliche und die weibliche Darstellung voneinander? Auffällig ist, dass viele weibliche Darstellungen Lippenstift tragen und einige Schuhe mit Absatz tragen. Das ist bei den männlichen Darstellungen nie der Fall. Die Kleidung ist fast immer (abgesehen von den Schuhen) die gleiche, egal ob weiblich oder männlich dargestellt. Nur bei dem Tänzer/der Tänzerin, dem Präsident/der

Präsidentin und dem Arzt/der Ärztin. In diesen Fällen trägt die weibliche Darstellung ein Kleid oder Rock (Tutu) und die männliche Darstellung eine Hose. Warum trägt die Ärztin bei der Arbeit ein Kleid? Warum trägt die Präsidentin keinen Hosenanzug und warum trägt der Tänzer nicht auch ein Tutu?

Ich zähle die Karten und stelle fest, dass von 50 Memory-Karten nur 2 Karten Menschen mit Beeinträchtigungen darstellen. Sie sitzen beide im Rollstuhl, andere Beeinträchtigungen gibt es nicht. Allerdings fällt mir positiv auf, dass eine dieser beiden Karten einen Anwalt darstellt. Damit wird das Klischee gebrochen, dass Anwälte nicht im Rollstuhl sitzen und dies eben auch in solch anspruchsvollen und „mächtigen“ Positionen keine Ausnahme sein sollten.

Ich schaue mir weiter die Karten an und stelle fest, dass sowohl schlanke als auch dickere Personen dargestellt sind und auch mit vielen angeblich als weiblich oder männlich konnotierten äußeren Merkmalen gebrochen wird. So gibt es weiblich gelesene Personen mit Kurzhaarfrisuren wie auch mit langen Haaren und männlich gelesene Personen mit beispielsweise wenig Muskeln, keinem Bart und keinem breiten Kreuz.