

Pimp your Identity

Als Vorbereitung auf die Übung müssen die Identitätskarten ausgedruckt und ausgeschnitten werden, so dass kleine Kärtchen entstehen. Die Kärtchen einer Kategorie werden jeweils auf einen Stapel gelegt.

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Die Leitung legt eine Kategorie für die erste Runde fest, die während der gesamten Übung nicht getauscht werden darf (z.B. Nationalität) und lässt den entsprechenden Kartenstapel so durch die Runde gehen, dass der Inhalt der Karten nicht eingesehen werden kann. Jede*r Teilnehmer*in nimmt eine verdeckte Karte vom Stapel. Wenn jede*r Teilnehmer*in mit einer Karte des ersten Stapels versorgt ist, lässt die Leitung einen zweiten Stapel mit einer weiteren Kategorie herumgehen – auch hier müssen die Karten verdeckt gezogen werden.

Wenn alle Stapel auf diese Weise einmal durch die Teilnehmendenrunde gereicht wurde, stellen die Teilnehmer*innen ihre gezogene Identität in der Gruppe vor. Die übrig gebliebenen Karten werden offen in der Mitte des Stuhlkreises ausgelegt.

Nun beginnt ein Spiel, bei dem die Teilnehmer*innen nacheinander würfeln und einzelne Identitätsmerkmale tauschen. Je nach Wurf gelten folgende Regeln:

Bei einer 1: Glück für die rechtsstehende Nachbar*in. Sie darf (muss aber nicht) mit der Person, die gewürfelt hat, eine beliebige Karte tauschen. Allerdings nur aus derselben Kategorie.

Bei einer 2: Die Person, die gewürfelt hat, tauscht mit einer beliebigen Person aus der Runde eine Karte derselben Kategorie.

Bei einer 3: Der Spieler bestimmt eine Kategorie. Jede*r Teilnehmer*in gibt die Karte aus dieser Kategorie an seinen linke*n Nachbar*in weiter.

Bei einer 4: Die Spieler*in darf eine Karte ihrer Wahl innerhalb derselben Kategorie tauschen – aber nur mit einer Person, die sich darauf einlässt. Pech, wenn sich niemand zum Tauschen findet.

Bei einer 5: Die Person darf sich eine zusätzliche Karte ihrer Wahl aus der Mitte nehmen.

Bei einer 6: Die Person darf (muss aber nicht) ihre komplette Identität mit der einer anderen Person tauschen, unabhängig davon, ob diese mit der Tauschaktion einverstanden ist.

Die Teilnehmer*innen teilen bei allen Tauschaktionen der Gruppe mit, warum sie die Karte gegen eine andere ausgetauscht haben. Die Leitung sollte die Begründungen an der Tafel o.Ä. visualisieren, um später bestimmte Bilder und Meinungen besser aufgreifen zu können. Nach spätestens drei Runden beginnt die Leitung mit der Auswertung.

Auswertung

Die Leitung klebt mit Kreppklebeband eine Linie auf den Boden des Seminarraumes, die in der Auswertung als Barometer dienen wird. Anhand dieses Barometers stellen im Folgenden alle Teilnehmenden dar, wie zufrieden sie mit der nun vor ihnen liegenden Identität sind.

Anschließend werden die Teilnehmenden von der Leitung gefragt, ob es sich bei der ihnen zugeteilten Beschreibung um eine Person handelt, deren tatsächliche Existenz sie sich vorstellen können. Wenn nicht, sollten die Gründe für die Zweifel den anderen mitgeteilt werden. Gibt es in der Gruppe Teilnehmende, die Zweifel über die Existenz bestimmter Identitäten bereinigen können? Welche Identitätsmerkmale waren während der Tauschrunden begehrt und welche

galt es schnell wieder loszuwerden? Welche Merkmale bringen gesellschaftliche oder individuelle Vorteile, welche bringen Nachteile und warum? Passen bestimmte Merkmale nicht zusammen? Wenn nicht, warum? Bringen spezifische Zuschreibungen zwangsläufig bestimmte Eigenschaften mit sich und gibt es Menschen aus dieser Kategorie, die diese Eigenschaften nicht haben? Wie fiel die Einschätzung der Identitätskarten Sinto/Sinteza bzw. Rom/ Romni aus?