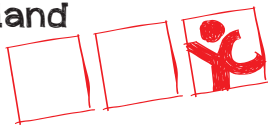


Schwarzer Peter*

Arbeitslosigkeit in Deutschland



Ziel:

Ursachen für Arbeitslosigkeit und Armut herausfinden, Schuldzuweisungen reflektieren

Inhalt:

- Spiel mit dem „Schwarzen Peter“ zum Thema Arbeitslosigkeit
- Reflexion zum Thema Schuldzuweisung

Dauer:

45 Minuten

Geeignet ab 13 Jahren



1

Einsteigen

Das Spiel „Schwarzer Peter“ wird vorgestellt. Die Rollen im Spiel (siehe unten) werden zunächst vorgelesen und dann zufällig verteilt: Jede(r) Schüler(in) bekommt eine Rolle zugewiesen. Den „Schwarzen Peter“ behält der/ die Spielleiter(in).

Material:

- Spielkarten

Dauer: 10 Minuten

2

Spielen

Die Schüler(innen) stellen sich im Kreis auf. Der/die Spielleiter(in), sucht sich eine Person im Kreis aus und schiebt ihr für alle sichtbar die Karte des „Schwarzer Peter“ zu. Dabei begründet sie, warum die Rolle der Person für die Arbeitslosigkeit verantwortlich ist, z. B.: „Schuld an Arbeitslosigkeit hat jeder Arbeitslose selbst, weil...“. Die Person, die den „Schwarzen Peter“ erhalten hat, kann die Schuld zurückweisen, indem sie sich als Opfer darstellt: „Ich bin nicht schuld daran, arbeitslos geworden zu sein, weil...“. Anschließend sucht sie nun eine andere Person aus, der sie ihrer-

seits die Karte zuschieben kann. Jede(r) Schüler(in) darf den „Schwarzen Peter“ beliebig oft erhalten. Der/die Spielleiter(in) notiert während des Spiels mit, welche Rollenvertreter(in) den „Schwarzen Peter“ am häufigsten und welche am seltensten zugeschoben bekommt. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn den Rollenvertreter(innen) die Argumente ausgehen.

Material:

- Spielkarten

Dauer: 15 Minuten

3 Reflektieren

Die Schüler(innen) setzen sich im Kreis zusammen und erzählen, wie sie sich während des Spiels gefühlt haben. War es schwierig oder leicht, Schuld zuzuweisen oder von sich wegzuweisen? Anschließend wird diskutiert, welche Rollen am häufigsten und am

seltentsten den „Schwarzen Peter“ zugeschoben bekommen haben. Die Schüler(innen) können überlegen, warum diese Rollen jeweils häufig oder selten gewählt wurden. Finden die Schüler(innen) die Häufigkeiten nachvollziehbar?

Dauer: 10 Minuten

4 Abschließen

Die Klasse überlegt sich einen Satz, der ihre Erfahrungen mit dem Spiel gut zusammenfasst. Dieser Satz wird an die Tafel geschrieben. Anschließend bestimmt die Klasse fünf Gründe, warum eine Rolle besonders leicht die Schuld zugewiesen bekommen kann (z. B. „Gastarbeiter(innen)

können sich schwer verteidigen, da sie nicht organisiert sind“). Diese werden ebenso an der Tafel notiert.

Material:

■ Tafel

Dauer: 10 Minuten



Tipp:

- Wenn die Klasse weniger Zeit für das Spiel hat, kann es abgewandelt werden, indem jede(r) Schüler(in) nur einmal den „Schwarzen Peter“ bekommen darf. Die Diskussion über die Häufigkeit der Schuldzuweisungen entfällt dann ebenso.
- Besonders zu beachten ist, ob sich reale Vertreter(innen) von den Rollenzuschreibungen in der Klasse befinden. Es ist auf jeden Fall zu vermeiden, dass die Zuschreibungen der Realität entsprechen. Für die zufällige Verteilung eignet sich das Ziehen der Spielkarten zum Beispiel aus einem Hut sehr gut.
- Diese Methode eignet sich auch gut, andere Fragen zu thematisieren, wie z. B. „Wer ist Schuld daran, dass es in Deutschland Obdachlose gibt?“ oder Fragen zu Ausländerfeindlichkeit und Rassismus. Dazu müssen die Rollen und Fragen entsprechend abgewandelt werden.

Herausgeber:

youngcaritas Deutschland 2014

Didaktische Beratung:

Nina Muszynska & PD Dr. Ulrike Hanke, www.ulrike-hanke.de

Quellen:

Ausländerfeindlichkeit, Rechtsextremismus und Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen. Eine „Ideenskizze“.

Immo Freisleben, Arge Friedenspädagogik e.V. München 1993.

* In Holland vermehrt sich seit 2013 die Kritik, dass der Zwarte Piet (schwarzer Peter), der flämische Knecht Ruprecht, rassistisch geprägt sei. Der Name des Kartenspiels in Deutschland geht wohl aber auf den Räuber Johann Peter Petri zurück, der auch unter dem Namen „der alte Schwarzpeter“ bekannt war und das Spiel in seinen Gefängnisjahren ab 1811 viel gespielt haben soll. In England und Italien wird das Spiel auch Esel genannt (Asinello/Jackass).



ARBEITSLOSE(R)



KRANKHEIT



ARBEITSAGENTUR



AUSLÄNDER(IN)



GEWERKSCHAFT



FAULHEIT



REGIERUNG



SOZIALMINISTER(IN)





GROSSE FIRMEN



ARBEITSLOSENGELD



ALKOHOL



GASTARBEITER(IN)



CARITAS



WIRTSCHAFTS-
MINISTER(IN)



EU



OPPOSITION



FERNSEHEN



SOZIAL-
SCHMAROTZER(IN)



SOZIALHILFE



SCHULE





GLOBALISIERUNG



BILLIGLOHN-
LÄNDER



ELTERN



SCHWARZER PETER

