

„COLORED / WHITE ONLY“

Planspiel zum Thema Rassentrennung
zur Zeit von Martin Luther King

Alter: ab 13 Jahren

Gruppengröße: bis ca. 30 Mitspielende



Quelle: Pixabay

Rassentrennung ist die rassistisch begründete, oftmals wirtschaftlich motivierte, zwangsweise räumliche und soziale Trennung von als „Rassen“ definierten Menschengruppen in einigen bis hin zu allen Bereichen des öffentlichen und privaten Lebens. Die Rassentrennung wurde durch Rassengesetze legitimiert und ist eine Sonderform der soziologischen Segregation.

Der Begriff der Rassen bezeichnet Menschengruppen und Ethnien mit verschiedenen Merkmalen, wie z. B. das Aussehen (Haar-, Augen-, Hautfarbe, Gesichtszüge, Körpergröße etc.). Er ist im Zusammenhang der Rassentrennung meistens ein Begriff zur willkürlichen Abgrenzung der „eigenen“ sozialen Gruppe von der oder den „anderen“, oft mit der Überbetonung eines vermeintlichen „biologischen“ Unterschieds und einer vermeintlichen Über- bzw. Unterlegenheit.

(Wikipedia)

Historischer Hintergrund in den USA

Die Rassentrennung, wie sie nach der Abschaffung der Sklaverei in den USA im Jahr 1865 in den sogenannten Jim-Crow-Gesetzen der Südstaaten verankert wurde, fand im alltäglichen Bereich ihre Umsetzung. Das bedeutete, dass alle Bürger:innen der Südstaaten allein aufgrund ihrer Hautfarbe - WHITE oder COLORED - im privaten und öffentlichen Leben entsprechend unterschiedlich behandelt wurden.

Alle Einrichtungen waren konsequent räumlich getrennt und durften entweder nur von Menschen mit der Hautfarbe WHITE oder COLORED be- und genutzt werden. Die Zuordnung wurde mit Hinweisschildern „WHITE ONLY“ bzw. „COLORED ONLY“ angezeigt.

Die Trennung erstreckte sich beispielsweise auf

- öffentliche Toiletten
- Erfrischungsräume, als „Vorzimmer“ von Toiletten mit Waschbecken und Spiegeln
- Umkleidekabinen in Kaufhäusern
- Parkbänke
- Trinkfontänen in Waren- und Kaufhäusern
- Aufzüge in Gebäuden
- Eisenbahnwaggons
- Imbissbuden und Restaurants

[Es gab gesonderte Eingänge und Tische oder sogar ein generelles Eintrittsverbot.]

- Schulen, Bibliotheken und Schwimmbäder waren prinzipiell baulich voneinander getrennt.

Das PLANSPIEL „COLORED/ WHITE ONLY“

1. Der Spielzweck

Wie oben beschrieben baut das Spiel auf die historischen Gegebenheiten der Rassentrennung auf, die bis 1964 in den Südstaaten der USA bestanden. Diese per Gesetz verordnete Segregation wurde durch den gewaltfreien Widerstand der Bürgerrechtsbewegung unter der Leitung von Martin Luther King gebrochen.

Bei dem Planspiel stehen aber keine geschichtlichen Daten, sondern das persönliche Erleben von Ungerechtigkeit durch Rassentrennung im Vordergrund. Die Jugendlichen sollen erfahren, wie ideologisierte Überheblichkeit (sei es ggü. der Hautfarbe oder anderer Bewertungskriterien) Strukturen und Gegebenheiten schaffen können, damit die Wertigkeit eines Menschen in ganz alltäglichen Abläufen durch Ungleichbehandlung und Erniedrigung auf beiden Seiten geschieht.

Da das Spiel kein Wissen über die Sklaverei in den USA, die Jim-Crow-Gesetze oder die Menschenrechtsbewegung um M.L. King vermittelt, sollte es im Rahmen einer thematischen Reihe dazu stattfinden.



Quelle: Wikipedia

2. Das Spielziel

- Alle Mitspielende dürfen sich am Ende des Spiels in „**FARMERS CAFE**“ einen selbst zusammengestellten **HAMBURGER** und ein typisches US-amerikanisches Getränk „kaufen“.
- Die finanziellen Mittel – **CASH** - für den „Kauf“ erhalten alle durch mehrere **JOBs** (vorgegebenen Tätigkeiten), die sie im **JOB OFFICE** vermittelt bekommen und anschließend ausführen.
- Das Spiel besteht somit aus zwei Phasen: **Phase I JOB** und **Phase II HAMBURGER**.
- Für die Zeit der Phasen sind die Mitspielenden in zwei Gruppen (**WHITE** und **COLORED**) eingeteilt und spielen bzw. agieren während der gesamten Spielzeit in ihrer zugewiesene Gruppenrolle.
- Auch die Räumlichkeiten – **SEPARATE ROOMS**, in denen gespielt wird, sind getrennt und im Vorfeld mit Hinweisschildern (**ONLY WHITE/COLORED**) oder Markierungen versehen worden. Sie zeigen an, in welchen Bereichen sich die eine oder die andere Gruppe aufhalten darf.

3. Die Spielelemente

a) WHITE/COLORED

- Die Mitspielenden werden vor Spielbeginn in zwei Gruppen - WHITE und COLORED - eingeteilt. Das Zahlenverhältnis der Gruppenmitglieder sollte 1/3 WHITE zu 2/3 COLORED betragen.
- Die Gruppenzugehörigkeit wird durch das Los bestimmt, indem Namensschilder (**M5**) gezogen werden. Damit das Verhältnis 1:2 entsteht, müssen die Namensschilder entsprechend vorsortiert werden. [Falls Teilnehmende in ihrer Rolle WHITE zu extrem agieren könnten, ist es ratsam die Rollenverteilung festzulegen.]
- Das Verhalten in den Rollen sollte der historischen Realität entsprechen. Das bedeutet, dass die Mitglieder von WHITE ein überlegenes Verhalten spielen (aber nicht beleidigend oder brutal), die Gruppe COLORED mimt hingegen Unterwürfigkeit.
- Alle von WHITE werden mit Mr./Mrs. + Nachnamen und „Sie“ angesprochen, alle von COLORED nur mit dem Vornamen und „Du“.
- Das Verhalten und die Trennung erstrecken sich über die gesamte Spielzeit (Phase I+II) und müssen eingehalten werden. [HINWEIS: Da das Spiel nicht darauf abzielt, eine Veränderung der gegebenen Umstände zu bewirken, müssen Streiks oder historische Sit-Ins, wie die Bürgerbewegung damals veranstaltete, von der Spielleitung unterbunden werden.]



b) JOB

- Beide Gruppen erhalten innerhalb des zeitlich festgelegten Rahmens von Phase I (max. 60 Minuten) mehrere verschiedene Arbeitsaufträge (JOB) und müssen diese ausführen.
- Die Tätigkeiten werden beim JOB OFFICE WHITE/COLORED vergeben.
- Die JOBS sind je nach Gruppengröße in drei Bereiche eingeteilt (**M1** Tabelle I bzw. **M2**):
 - 1. Arbeiten in und um das (Gemeinde)Haus**
 - 2. Vorbereiten der HAMBURGER**
 - 3. Räumliche Gestaltung von FARMERS CAFE und Dekoration**
- Die Art der Tätigkeiten sind nach Gruppenzugehörigkeit aufgeteilt. Das heißt, dass prinzipiell alle COLORED körperliche Arbeit verrichten, alle WHITE diese vor allem beaufsichtigen.
- Für jede geleistete Arbeit erhalten die Teilnehmenden einen vorgegebenen Verdienst (CASH).
- Die Anzahl der JOBS richtet sich nach den gewünschten Zutaten für den Hamburger der Mitspielenden. Um sich alle Zutaten leisten zu können, muss ein Gruppenmitglied WHITE in der vorgegebenen Zeit ca. 1-2 JOBS erledigen, ein Mitglied der COLORED ca. 3-4 JOBS. Ungleiche Verdienste auch bei der Gruppe WHITE sind beabsichtigt, denn die Zugehörigkeit bedeutet nicht gleich reich, aber trotzdem einen wesentlich besseren Verdienst.
- Stehen der Spielleitung nicht genügend JOB-Tätigkeiten zur Verfügung müssen der CASH pro JOB und die Preise für den HAMBURGER aufeinander abgestimmt werden.

c) JOB OFFICE WHITE / COLORED

- Das JOB OFFICE, durch die Spielleitung oder 2-3 Mitspielende WHITE besetzt, informiert über die möglichen JOBS und ihre Bezahlung (CASH).
- Für jeden angenommenen JOB, erhält der Mitspielende eine sogenannte JOB CERTIFICATION (**M7**), die die vorgesehenen Tätigkeiten erklärt. [Alternativ liegt eine Tabelle mit den möglichen JOBS bereit.] Das Zertifikat wird nach getaner Arbeit von der Aufsicht (Tätigkeit für WHITE) unterschrieben und bildet die Voraussetzung für die Auszahlung des CASH. Für die WHITEs unterschreibt die Spielleitung.
- Natürlich ist auch dieses „Arbeitsamt“ getrennt - mit beschrifteten Stühlen „WHITE ONLY“. Die COLORED müssen stehen. Zusätzlich herrscht ein entsprechender höflicher/unhöflicher Ton.
- Die Auszahlung des CASH erhalten alle ebenfalls vom JOB OFFICE.



Quelle: Wikimedia commons

d) CASH

- Der CASH kann aus Spielgeldscheinen von Gesellschaftsspielen, Spielchips oder Legosteine in verschiedenen Farben (Wert in einer Tabelle festlegen und aushängen), Roulette-Jetons, oder... bestehen.
- Er wird nach jedem ausgeführtem JOB nach Vorlage der unterschriebenen JOB CERTIFICATION vom JOB OFFICE ausbezahlt.

d) HAMBURGER

- Entscheidend bei dem Planspiel ist, dass die HAMBURGER nicht als Einheit „verkauft“ werden, sondern die einzelnen Zutaten dazu (**M1** Tabelle II bzw. **M4**). Das soll nicht dem Geschmack der Mitspielenden entgegenkommen, sondern eine weitere Ungleichbehandlung darstellen.
- Die Preise für die einzelnen Zutaten sind so angelegt (siehe M1), dass sich Mitspielende aus der Gruppe der COLORED trotz ihrer Mehrarbeit nie alle Zutaten des Hamburgers leisten können.
- Zusätzlich ist die Auswahl der Zutaten für die COLORED begrenzt. Sie erhalten keine Frikadelle oder vegetarische Variante.
- Damit alle Mitspielenden sich in Phase II einen Hamburger zusammenstellen können, werden die Zutaten von der Spielleitung „verkauft“.

4. Das Spiel planen und vorbereiten

Die wichtigste Vorbereitung für die Spielleitung sind die Überlegungen zu den **JOBS** und den **SEPARATE ROOMS** (Trennung der räumlichen Gegebenheiten) im Gemeindehaus bzw. dem Ort, an dem gespielt wird. Dafür lohnt sich eine Vor-Ort-Begehung, bei der alle Möglichkeiten für beide Bereiche in **M2** und **M3** notiert werden.

a) Festlegen der JOBS (Tätigkeiten)

- Die Spielleitung wählt aus ihren Ideen realisierbare Tätigkeiten aus, bedenkt das evtl. benötigte Material/Werkzeug dafür und legt für jeden JOB einen ungefähr zeitlichen Rahmen und einen „Lohnbetrag“ fest.
- Nach dieser Planung können die JOB CERTIFICATIONS (**M7**) vorbereitet/ ausgefüllt oder Tabellen erstellt werden.



Quelle: Wikimedia commons

Beispiele für JOBS:

1. Arbeiten in und um das (Gemeinde)Haus

In einem Gemeindehaus fallen sicher genug Tätigkeiten an: Schränke und Ecken, die einmal aufgeräumt und gesäubert werden sollten. Material wie Stifte, Kleber, Scheren, ... die überprüft und sortiert gehören; Liederbücher, die eine Rückenreparatur brauchen; leichte Arbeiten rund um das Gemeindehaus wie Unkraut zupfen, kehren, Müll sammeln... – je nach Jahreszeit und Wetterlage.

2. Vorbereiten der HAMBURGER

Um in Phase II einen Hamburger essen zu können, braucht es die nötige Vorbereitung in der Küche: Da die Hamburger nicht als Einheit, sondern in ihren einzelnen Zutaten „verkauft“ werden, müssen diese neben waschen, schneiden, zubereiten, anbraten, ... auch auf Teller und Schüsseln verteilt werden – für jede Gruppe, also in zweifacher Form. Auch in der Küche gilt: getrennte Arbeitsbereiche und ausführende/beaufsichtigende Arbeit für COLORED/WHITE.

[HINWEIS: Ob der Einkauf der Zutaten im Vorfeld von der Spielleitung getätigt wird oder ein JOB darstellt, muss bei der Planung entschieden werden.]

3. Räumliche Gestaltung von FARMERS CAFE und Dekoration

Beim Gestalten von „FARMERS CAFE“ – einem US-amerikanischen Schnellimbiss im Stil der 1960iger Jahre - ist der Fantasie der Spielenden nur die Grenze gesetzt, dass die Räumlichkeit getrennt sein müssen und es einen deutlichen Unterschied an Bequemlichkeit und Dekoration für die Gruppe der WHITE und COLORED gibt.

Materialien wie Servietten, Papier, Tonpapier, Stifte, Schere, Schnur, ... sollten vorhanden sein, sowie eine Preis-Tabelle für die Zutaten. [HINWEIS: Es lohnt sich, wenn sich die Spielleitung bei der Planung auch über die Gestaltung von FARMERS CAFE etwas Gedanken macht, vor allem, wie vorhandenes Mobiliar oder Spielgeräte wie Kicker, Billard oder Dart integriert (und segregiert) werden können.]



b) Festlegen der SEPARATE ROOMS (Trennen der Räumlichkeiten und Gegebenheiten)

Wie in den USA müssen alle Räume, Flure und sonstige Bereiche mit dem gesamten Mobiliar (**M3**) in „COLORED“ und „WHITE“ getrennt und am Spieltag mit den Schildern „COLORED ONLY“ und „WHITE ONLY“ (**M6**) versehen werden. Die Bereiche für WHITE müssen immer einen besseren Standard besitzen und – gegenproportional zur Gruppengröße – eine größere Fläche (2/3) einnehmen. Bestimmte Räume und Bereiche können auch ausschließlich für die Gruppe WHITE vorbehalten sein. Im Bereich der COLORED muss auch nicht alles vorhanden sein, z.B. weniger Stühle als Mitspielende.

Beispiele für SEPARATE ROOMS:

- Alle Sitzgelegenheiten (z.B. Stühle mit Polster für „WHITE ONLY“, ohne Polster für „COLORED“) und Tische)
- Toilettenräume bzw. einzelne Kabinen, Waschgelegenheiten
- Gehstraßen in den Räumen/Fluren; durch Kreppband kennzeichnen (schmal für „COLORED“/breit für „WHITE“)
- Arbeitsbereiche z.B. in der Küche (Spülbecken für „WHITE“, Putzbecken für „COLORED“, geteilte Arbeitsflächen, ...)
- Einzelne Räume oder Bereiche in Räumen (Kicker, Billard, TT-Platte...)

c) Einkaufen und bereitstellen von Lebensmitteln und Material

Um gleich mit den entsprechenden JOBS beginnen zu können, müssen die Zutaten für die Hamburger und die Getränke - entsprechend der Teilnehmendenzahl - berechnet worden sein (**M4**). [Wenn sich ein Supermarkt in unmittelbarer Nähe des (Gemeinde)Hauses befindet, kann auch der Einkauf der Zutaten oder einzelner Materialien für die Dekoration ein JOB sein. Dies muss aber zeitlich gut kalkuliert werden.] Die Getränke sollten schon vorhanden sein, da sie für längere Strecken zu schwer zum Tragen sind.

5. Spielverlauf

Beginn: Info + Gruppeneinteilung

- Die Mitspielenden werden gemeinsam über Spielzweck und Spielziel informiert und
- in die beiden Gruppen WHITE und COLORED eingeteilt.

Phase I JOB:

- Nachdem sich alle über ihre Rolle bewusst geworden sind und ihr Rollenverhalten erfasst haben, beginnt Phase I mit dem Weg zum JOB-OFFICE, um dort einen JOB zu erhalten, den alle entsprechend der Aufgabenstellung ausüben bzw. überwachen.
- Jeder JOB endet mit der Auszahlung des CASH.
- Der Gang zum JOB-OFFICE und die Erledigung des JOBS wiederholt sich so oft, wie Zeit zur Verfügung steht. [HINWEIS: Es empfiehlt sich, spätestens nach dem ersten Durchgang die Preisliste für die Hamburgerzutaten aufzuhängen oder bekannt zu geben, damit die Notwendigkeit mehrerer JOBS - besonders für die COLORED - verständlich wird.] Die letzte Runde von Phase I beginnt mit der Schließung des JOB-OFFICE für neue JOBS.
- Die Uhrzeit für das Ende der JOB-Phase wird allen bekanntgegeben.
- Die Auszahlungsstelle für den CASH bleibt bis zum Ende von Phase I besetzt.



Phase II HAMBURGER

- Nach Beendigung aller JOBS und Auszahlung des letzten CASH beginnt Phase II HAMBURGER. Dazu treffen sich alle in FARMERS CAFE, wobei weiterhin die Aufteilung in WHITE und COLORED – auch räumlich - bestehen bleibt.
- Entsprechend ihrem Verdienst können sich nun die Teilnehmenden ihren wohlverdienten Hamburger zusammensustellen. [HINWEIS: Wenn es die Räumlichkeiten nicht zulassen, zwei separate Büfettische/Theken einzurichten, könnte die Spielleitung zuerst alle WHITES bedienen, danach erst die COLORED.]
- Dass der Kauf von Frikadellen/vegetar. Variante nur der Gruppe WHITE vorbehalten ist, selbst wenn einige COLORED das Geld dafür hätten, verdeutlicht die Ungleichbehandlung noch einmal. Mit Äußerungen der Enttäuschung von Seiten der COLORED muss die Spielleitung rechnen.
- Gekostet werden die Hamburger gemeinsam – und nur in FARMERS CAFE - aber entsprechend der Rollen - in verschiedenen Bereichen.
- Nach dem Essen beendet die Spielleitung offiziell Phase II und das Spiel und die Rollenaufteilung.

Abschluss: Auswertung

Die Auswertung am Schluss des Spieles ist unerlässlich und sollte durch gezielte Fragen angeleitet und moderiert werden. Wenn es räumlich möglich ist, sollte ein Stuhlkreis gebildet werden, damit rein äußerlich die Gruppe wieder zusammengeführt wird. Alle Mitspielenden sollten die Möglichkeit bekommen, ihre Eindrücke äußern können, denn auch die Rolle als WHITE kann als unangenehm empfunden worden sein. Neben den Eindrücken und Erlebnissen sollte auch die Entstehung von Diskriminierung jeglicher Art und ihre Verhinderung/Bekämpfung thematisiert werden. Dies kann aber auch an einem Folgetermin geschehen.

Mögliche Fragen:

- Wie hast du deine Rolle empfunden? Wie war die Rolle für dich?
- Welche Gefühle sind in dir hochgekommen?
- Kannst du dir ein Leben in einer getrennten Gesellschaft vorstellen?
- Wie kann eine diskriminierende Trennung entstehen?
- Wie kann Diskriminierung und Unterdrückung geändert/verhindert werden?
- Welche Diskriminierungen gibt es bei uns in unserer Gesellschaft? Was kannst du dagegen tun?

8. Zeitplan für das Spiel

Zeit	Ablauf
	Vorbereiten der Räume; Herrichten von Lebensmitteln und Material durch die Spielleitung
10 – 15 Min	# Kurze Erklärung des historischen Hintergrundes (USA 1960) # Information über den Spielzweck und das Spielziel # Ziehen der Gruppenzugehörigkeit durch die Namensschilder
45 – 60 Minuten	<u>Phase I JOB</u> Vergabe der JOBS, Erfüllung der JOBS, Ausbezahlung des CASH
15 – 20 Minuten	<u>Phase II HAMBURGER</u> Zusammenstellen und Essen der HAMBURGER
15 - ... Minuten	Auswertung

9. Material

- Für die **Vorbereitung und Planung**: mit Hilfe von **M1 – M4** auf die Gegebenheiten übertragen
- Der Gruppen angepasste/vorsortierte **Namensschilder (M5)**, Klebeband zum Befestigen
- **Schilder ONLY WHITE/COLORED/JOB OFFICE (M6)** in ausreichender Zahl kopiert, Klebeband
- **Info-Listen** für HAMBURGER + JOB CERTIFICATION (**M2/M4**)
- Kopierte und ausgefüllte **Vorlagen** für die JOB CERTIFICATIONS (**M7**)
- **Zutaten** für die Hamburger und Getränke (eingekauft oder den Einkauf organisiert)
- **Material** bereitgestellt/organisiert: Putzmittel, Lappen, ggf. Werkzeug, Deko-Material (Servietten, Krepp-Papier ...), Scheren, Kleber, Papier/Stifte für Preisschilder, ...
- **Spielgeld**