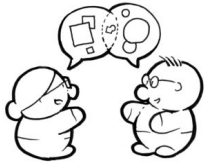


“It was a little like that game where you have to go from sausage to Plato in five steps, by association of ideas. Let’s see: sausage, pig bristle, paintbrush, Mannerism, Idea, Plato. Easy. (...) There are always connections; you have only to want to find them.”

– Umberto Eco (1988), “Foucault’s Pendulum”, p.35



Dis·zi·p·lin

Substantiv [die]

1. die (konsequente) Einhaltung von Regeln.
"in der Schule Disziplin halten"
2. Teilgebiet im Sport oder in der Wissenschaft.
"die leichtathletischen Disziplinen"

Fachdisziplinen sind strikt getrennt zu halten! Inter- oder gar Transdisziplinarität erschwert die Zuordnung von Intentionen und Bewertungsperspektiven ihrer Akteur*innen. Assoziative Spiele aber haben genau das als Spielprinzip: Zu verbinden, was auf den ersten Blick unverbunden oder unverbindbar erscheint.

Vorbereitung

- Benötigt: A5-Kärtchen und Stifte (je eines/einer pro zwei Spieler*innen), Klebeband
- Mindestens zwei Spieler*innen, ansonsten Spieleranzahl im Rahmen einer Seminargröße oder einer Hörsaalsitzreihe
- Die Spieler finden sich in fachdisziplinär gemischten Paaren zusammen, jedes Paar erhält ein A5-Kärtchen und einen Stift

Spielablauf

1. Zwei Spieler*innen aus unterschiedlichen Fachdisziplinen denken sich ein zentrales Konzept oder einen Gegenstand ihrer Fachdisziplin und schreiben diese untereinander auf das Kärtchen, wobei sie fünf Punkte dazwischen setzen und jeweils ober- und unterhalb der Begriff Platz auf dem Kärtchen lassen.
2. Falls ein Begriff der oder dem anderen unbekannt sein sollte, wird dieser kurz erläutert.
3. Nun versuchen beide abwechselnd die Punkte assoziativ mit weiteren Begriffen Schritt für Schritt zu füllen, bis eine Verbindung hergestellt ist.
4. Je weniger Schritte verwendet werden, desto besser, maximal sollten dies jedoch fünf sein. Die Verbindungen müssen auf Anfrage sinnvoll erklärbar sein!
5. Nun finden sich Paare zusammen, kleben ihre Kärtchen untereinander und versuchen eine Verbindung zwischen den jeweils obersten bzw. untersten Kärtchenbegriff herzustellen; dies geht so lange weiter, bis alle Kärtchen miteinander verbunden sind.

Beispiele

- Ein Lehramtsstudent schreibt "[Tafelbild](#)"; eine Betriebswirtschaftlerin "[Return of Investment](#)":
Tafelbild - Klassenraum - Schüler - Ausbildung - **Return of Investment**
- Nach "[Return of Investment](#)" hat eine Physikerin "[Doppelspaltexperiment](#)" aufgeschrieben:
Return of Investment - Gewinn - Investition - Risiko - Unsicherheit -
Unschärferelation - **Doppelspaltexperiment**

Vorschlag für Fragen zur Nachbesprechung

- Gab es verblüffende oder lustige Einsichten über die "Verwandschaft" sehr unterschiedlicher Disziplinen?
- Was hat eine Verbindung einfacher, was schwieriger werden lassen?
- Lassen sich (ungewöhnliche) interdisziplinäre Projekte aus bestimmten Verbindungen vorstellen?

Varianten

- Zu Beginn schreiben zwei Spieler*innen ihre Begriffe auf Kärtchen, diese werden dann zufällig gezogen und in ihrer Reihenfolge nach auf einem Flipchart mit Hilfe aller Mitspieler*innen auf Zuruf verbunden, bis die Kette vollständig ist.
- Bei einer zweiten Runde werden alle Begriffe noch einmal verwendet (visuelle Reihenfolge umkehren), diesmal müssen jedoch andere Zwischenbegriffe verwendet werden.

Ähnliche Spiele

- Wikirace: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikirace> (Online spielbar)
- Lambert, Wallis, Rilestone „Es war einmal“, Amigo Spieleverlag (Kartenspiel)
- Tan, „Poetenpatience“ und „Three learning theories minigames“ (Kartenspiel, downloadbar)
<http://games.2ndordergaming.de/selfmade-games/>

"In der Natur ist alles mit allem verbunden, alles durchkreuzt sich, alles wechselt mit allem, alles verändert sich eines in das andere."

– Gotthold Ephraim Lessing (1769), "Hamburgische Dramaturgie"

-
-

-
-
-
-
-

-
-
-

„Interdisziplin“

-
-

-
-
-
-
-

-
-
-

„Interdisziplin“

-
-

-
-
-
-
-

-
-
-

„Interdisziplin“

-
-

-
-
-
-
-

-
-
-

„Interdisziplin“