

Leseprobe

Elke Hartebrodt-Schwier

# **MULTI-KULTI-SPIELE**

**33 Spiele zum Umgang mit Unterschieden**



**neukirchener**  
aussaat



Dieses Buch wurde auf FSC®-zertifiziertem Papier gedruckt.  
FSC® (Forest Stewardship Council®) ist eine nichtstaatliche, gemeinnützige Organisation, die sich für eine ökologische und sozialverantwortliche Nutzung der Wälder unserer Erde einsetzt.

#### Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2015 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH, Neukirchen-Vluyn  
Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: Andreas Sonnhüter, Niederkrüchten,  
unter Verwendung eines Bildes von © Kotin (shutterstock.com)

Lektorat: Anna-Lena Sichelschmidt, Wuppertal

DTP: Breklumer Print-Service, Breklum

Verwendete Schrift: Frutiger, VAG

Gesamtherstellung: FINIDR, Lipová

Printed in Czech Republic

ISBN 978-3-7615-6084-6

[www.neukirchener-verlage.de](http://www.neukirchener-verlage.de)

# Inhaltsverzeichnis

**Einleitung** ..... 5

## **Spiele zum Einstieg in das Thema**

1 Assoziationen	8
2 Aufstellungen in Vier-Ecken	10
3 Buchstaben-Verbindungen	12
4 Drei Fragen	15
5 Flughafen-International	16
6 Fremdeinschätzung	19
7 In anderen Schuhen gehen	21
8 Interkulturelle Landkarte	23
9 Kulturbingo	24
10 Mein Name	26
11 Meine internationale Geschichte	27
12 Multi-Kulti-Bilder	28
13 Multi-Kulti-Plastik	29
14 Unterschiede	30
15 Unterschiede vergleichen	31
16 Vielfalt als Eisberg	32
17 Vorurteile	34

## **Spiele zur thematischen Vertiefung**

18	Brückenbau . . . . .	38
19	Erlebnismomente Zurückweisung versus Offenheit. . . . .	40
20	Fest und Feier . . . . .	42
21	Gesichter, Landschaften und Gefühle . . . . .	44
22	Global Day . . . . .	46
23	In der Fremde Heimat finden – ein Fallbeispiel . . .	47
24	KultuRallye . . . . .	52
25	Mau Mau international – Ein Simulationsspiel . . .	54
26	Ohne Worte verständigen . . . . .	58
27	Rangfolge persönlicher Werte . . . . .	59
28	Reframing . . . . .	61
29	Rut in der Fremde – als biblisches Rollenspiel . . . .	62
30	Selbstdiagnose der Kultur . . . . .	65
31	Spiele anderer Nationen . . . . .	66
32	Sprichwörter und Redewendungen . . . . .	67
33	Vier gewinnt . . . . .	69
	Literaturverzeichnis . . . . .	71

## Einleitung

Ein chinesisches Sprichwort sagt: „Wenn du in ein fremdes Land kommst, dann öffne Augen und Ohren und schließe den Mund.“ In diesem Sinne darf auf spielerische Weise ein Zugang zur eigenen und fremden Kultur erlernt werden.

Im vorliegenden Praxisbuch befindet sich eine Auswahl von zielorientierten Spielen, die zu einem interkulturellen Lernprozess und zur Stärkung interkultureller Kompetenz beitragen.

Interkulturelle Kompetenz ist die Fähigkeit, mit Menschen anderer Kulturkreise erfolgreich zu kommunizieren. Diese Fähigkeit kann entwickelt und gefördert werden. Die Basis für erfolgreiche interkulturelle Kommunikation ist emotionale Kompetenz und interkulturelle Sensibilität. Toleranz, Empathie, Neugierde, Offenheit, Humor, Flexibilität, Interesse sowie sprachliche Kompetenzen sind Schlüsselqualifikationen für die interkulturelle Kompetenz.

Mit den ausgewählten Spielen werden in unterschiedlicher Intensität diese Schlüsselqualifikationen sensibilisiert und gefördert, z. B. indem die Teilnehmenden ...

- sich ihre eigene kulturelle Geschichte bewusst machen,
- sich neugierig für das Fremde interessieren,
- sich in fremde Kulturen einfühlen können,

- verschiedene Gewohnheiten, Werte und Normen erkennen und (ein-)schätzen lernen,
- Unterschiede und Gemeinsamkeiten akzeptieren können,
- sich mit Unterschieden sensibel auseinandersetzen,
- bereit sind, sich eigene Vorurteile einzugestehen,
- ihr Selbstwertgefühl stärken.

Grundsätzlich sind Spiele besonders geeignet, Erfahrungen zu vermitteln, ohne dass die Folgen einer spielerischen Handlung in Wirklichkeit über den Handelnden hereinbrechen. Aber die Inhalte, das Verhalten und vor allem die Gefühle, die bei diesen Spielen angerührt werden, sind nicht realitätsfern. Die Spieler haben im Spiel dennoch die Möglichkeit, Rollen und Reaktionen auszuprobieren und sich der eigenen Gefühle bewusst zu werden.

Die Spielleitung entscheidet je nach Anlass, welche Spiele für die Gruppe ausgewählt werden. Grundsätzlich ist der Lerneffekt umso höher, desto mehr der Spielinhalt mit der aktuellen Situation der Teilnehmenden zu tun hat, also eine Betroffenheit und ein eigener Nutzen für die Bewältigung der Situation erwächst. Zur guten Übersicht sind die Spiele nach thematischen Einstiegen und Vertiefungen gegliedert.

# **Spiele zum Einstieg in das Thema**

# 1 Assoziationen

**Material:** Papier und Stifte

**Material zur Variante:** Zettelball

**Spieldauer:** ab 10 Minuten

*Bei dieser Assoziationsübung kommen Bilder kommunikativ ins Spiel. Wenn Vorurteile bewusst gemacht werden und zur Sprache kommen, sind sie leichter zu revidieren als wenn sie unbewusst und unter der Oberfläche bleiben.*

Der Spielleiter liest nacheinander Satzanfänge vor. Die Spieler machen sich hierzu kurze Notizen. Anschließend findet ein Gesprächsaustausch zu den gesammelten Assoziationen statt.

Mögliche Satzanfänge:

Männer (Frauen) sind ...

Briten (Deutsche) sind ...

Beamte (Angestellte) sind ...

Obdachlose (Superreiche) sind ...

**Variante:**

Die Spielleitung nennt ein Stichwort, z. B. Kultur, und wirft einen Zettelball einem Spieler zu. Dieser sagt kurz seine Assoziation zu diesem Stichwort und wirft dann den Ball einer weiteren Person zu, die auch eine Assoziation äußert. Je nach Spielspannung können mehrere Runden zu verschiedenen Stichworten erfolgen.

## 2 Aufstellungen in Vier-Ecken

**Material:** vorbereitete Fragen/Aussagen

**Material für die Variante:** evtl. ein langes Seil

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Die Spielleitung überlegt sich vor Spielbeginn, nach welchen Fragen sich die Teilnehmenden im Spielraum aufstellen sollen. Dann geht es los: Die Fragen werden gestellt und jeweils einer Ecke im Raum zugeordnet. Die Gruppenteilnehmenden stellen sich so in den jeweiligen Ecken auf, dass die Aussage am ehesten ihrer Ansicht entspricht. Dann tauschen sich die Spieler kurz mit den anderen in den Ecken aus, bevor die nächste Aussage „ins Spiel“ kommt.

### **Beispiele für Impulse:**

In der Freizeit ...

Ecke A: höre ich am liebsten Musik.

Ecke B: gehe ich am liebsten ins Theater.

Ecke C: bin ich am liebsten mit meinen Freunden  
zusammen.

Ecke D: widme ich mich der Kunst, z. B. mit Stoffen,  
Farben, Bastelarbeiten.

Fremde Kulturen ...

Ecke A: interessieren mich überhaupt nicht.

Ecke B: sind für mich eine spannende Angelegenheit.

Ecke C: wirken auf mich beängstigend, vor allem dann,  
wenn ich mich in der Minderheit fühle.

Ecke D: führen nur zu Missverständnissen.

### **Variante**

Skalierungsfragen bzw. -impulse

Auf einer Skala von Null (lehne ich komplett ab) bis Zehn (stimme ich voll zu) sollen sich die Spieler zu den einzelnen Impulsfragen – entlang eines Seils – aufstellen. Bei dieser Momentaufnahme kann die Spielleitung einzelne Spieler zu ihrer Aufstellung interviewen, sodass sie nicht nur sichtbar, sondern auch hörbar für alle anderen wird.

Mit Kultur verbinde ich

... meine eigene Herkunft.

... Veränderung und Neubildung.

... unterschiedliche Denk- und Verhaltensweisen.

... Sitten, Gebräuche, Regeln.

... etwas, das ich durch Familie, Schule, Gesellschaft lerne.

... Missverständnisse.

... Toleranz.

## 3 Buchstaben-Verbindungen

**Material:** Papierbögen, Stifte

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Die Buchstaben des Alphabetes werden senkrecht auf ein Papier aufgeschrieben. Sie bilden jeweils den Anfangsbuchstaben für Wörter, die die Teilnehmenden mit dem Impulswort „Multi-Kulti“ verknüpfen, z. B.

- A – Ausländer
- B – Brauch
- C – Chancen
- D – Denkweisen
- E – Essen



**Variante 1:**

Aus den Anfangsbuchstaben eines Impulswortes werden Begriffe assoziiert, z. B. Herkunft

H – Heimat

E – Erziehung

R – Religion, Rituale, Regeln

K – Kommunikation

U – Urlaub

N – Natur

F – Familie

T – Toleranz/Tabus

**Variante 2:**

Die Buchstaben eines Impulswortes werden waagrecht aufgeschrieben und senkrecht mit anderen Wörtern in Verbindung gebracht werden, z. B. Gemeinschaft (Beispiel auf S. 14)



## 4 Drei Fragen<sup>1</sup>

**Material:** Papier und Stifte

**Spieldauer:** ab 20 Minuten

*Zur interkulturellen Kompetenzentwicklung gehören mehrere Fähig- bzw. Fertigkeiten und Haltungen, u. a. die Empathie. Sie ist die Fähigkeit, sich in eine andere Person hineinzusetzen, sodass deren Emotionen und Motive nachvollzogen werden können. Das Gegenüber soll dabei ‚von innen‘ verstanden werden.*

Jeder Teilnehmer erhält drei Fragen, von denen zwei richtig und eine falsch beantwortet werden. Nach einer kurzen Schreibphase beginnt ein Spieler, seine Antworten vorzulesen. Die anderen aus der Gruppe versuchen einzuschätzen, welche Frage falsch beantwortet wurde.

### **Mögliche Fragen:**

- Wo und wie würde ich am liebsten wohnen?
- Wo und wie gehe ich am liebsten essen?
- Was habe ich als Kind am liebsten gespielt?

---

1 Vgl. Hartebrodt-Schwieb, *Echt was Erleben*, S. 29.

## 5 Flughafen-International

**Material:** für jeden Spieler eine Karte mit einem Begrüßungsritual und einer Verhaltensweise

**Spieldauer:** ab 15 Minuten

*Es wird eine Flughafen-Szene simuliert, bei der sich alle vorstellen, soeben in einem fremden Land gelandet zu sein. Da es sich um eine multikulturelle Gesellschaft handelt, sind die Verhaltensweisen beim Begrüßen und dem anschließenden „small talk“ unter den Beteiligten international geprägt.*

Nachdem sich alle Reisegäste im Raum versammelt haben, erhält jeder Spieler zwei Karten. Die eine Karte beschreibt, woher ein Spieler stammt und welches Begrüßungsritual hierzu typisch ist. Die andere Karte benennt ein Spielverhalten (siehe S. 18).

Anschließend beginnt die Szene. Dabei soll jeder Spieler möglichst mit allen nacheinander Kontakt aufnehmen. Nach geraumer Zeit wird die Spielszene unterbrochen und ein Austausch unter den Spielern findet statt:

- Welche Verhaltensweisen und Begrüßungsrituale sind als angenehm bzw. unangenehm empfunden worden?
- Gab es Begegnungen, die als „anders“ (feindselig, Annäherungsversuch) verstanden worden sind?

- Welche Gefühle kamen bei den ungewohnten Verhaltensweisen auf?
- Gab es Situationen, in denen ein Spieler gerne spontan reagiert hätte, wenn es die zugewiesene Verhaltenskarte ermöglicht hätte?
- Gibt es Maßstäbe, wie man sich bei ungewöhnlichen Verhaltensweisen verhalten soll?

### **Beispiele für Begrüßungsrituale:**

Afrika: Nicht in die Augen schauen

Amerikanische Reservate der Indianer: Rechte Hand zum Gruß heben

Deutschland: Hände schütteln

Frankreich: ein oder mehrere Küsschen auf die Wange – unabhängig vom Geschlecht

Hawaii: „Surfergruß“: Rechte Hand zu einer Faust ballen und dabei den Daumen und den kleinen Finger spreizen

Neuseeland: Nach Maori-Art die Nasen aneinander drücken

Thailand: Handflächen ineinander legen, vor dem Körper halten und sich leicht verbeugen

Kongo: Klatschen in die Hände (wie ein kleiner Applaus)

Ozeanische Inselwelt: Die Hände der zu begrüßenden Person fassen und über das eigene Gesicht streicheln

Polargebiet: Den anderen beschnuppern

**Beispiele für Verhaltensweisen** (darauf achten, dass die Verhaltensweisen zum Begrüßungsritual stimmig sind):

- Permanente Zurückhaltung,
- um den heißen Brei reden,
- auf Fragen nicht antworten,
- stets 50 cm Abstand zum Gegenüber halten,
- das Wort „nein“ ist nicht bekannt,
- formal – distanziert,
- übertrieben freundlich,
- unhöflich und emotionslos,
- im Gespräch mit den anderen ständig Körperkontakt aufnehmen (am Arm anfassen).

**Variante:**

Als vereinfachte Spielvariante werden die Verhaltensweisen und somit der spielerische „small-talk“ weggelassen. Stattdessen müssen sich die Spieler untereinander finden, die das gleiche Begrüßungsritual vertreten.

## 6 Fremdeinschätzung

**Material:** nicht erforderlich

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

*Dieses Spiel ist von der Hypothese geleitet, dass Menschen eher auf andere zugehen, umso mehr sie sich in der Kleiderordnung ähneln. Die Umkehrung lautet: Je fremder die Kleidung auf Menschen wirkt, desto stereotyper werden die Einschätzungen.*

*So sensibilisiert dieses Spiel dafür, dass im Alltag Menschen ungefragt eingeschätzt werden und in sogenannte Schubladen gesteckt werden. Am Ende investieren die Spieler bewusst Zeit für Rückfragen bei der Fremdeinschätzung.*

Es werden Paare gebildet, die sich jeweils gegenüber aufstellen oder hinsetzen (wie z. B. im Zug).

In der ersten Phase schauen sich die Spieler ca. 60 Sekunden genau an.

In der zweiten Phase beginnt ein Spieler, den anderen genau zu beschreiben – ohne dabei Bewertungen vorzunehmen, wie z. B. schön, lustig, schäbig. Nach ca. 90 Sekunden wechseln die Rollen.

In der dritten Phase geht es darum, einander einzuschätzen. Die Spielleitung kann dabei Impulse geben, wie z. B. Bildungsweg, Beruf, Hobbies, Lebensart, Geschwister, eher Auto- oder Radfahrer. Derjenige, der eingeschätzt wird, hört sich die Einschätzungen an, ohne dabei (non-)verbal zu reagieren. Nach ca. 90 Sekunden wechseln wieder die Rollen.

**Anschließend kann eine Reflexion stattfinden:**

- Wie habe ich das Gehörte erlebt? Was von dem Gehörten stimmte? Was war überraschend?
- Wie geht es mir mit der gehörten Wirkung auf andere?

**Hinweis:**

Das Spiel gewinnt an Spielreiz, wenn sich die Spielpartner nicht kennen.