

# inter**o**ver

**Methoden (I): Spiele für  
internationale Begegnungen**

# Spiele für internationale Begegnungen

## Ein Wort vorweg ...

*In diesem Kapitel findet ihr einige Spiele aus der Praxis internationaler Begegnungen. Die meisten Spiele kommen aus dem deutsch-französischen Bereich, lassen sich aber genauso gut bei Begegnungen mit Roverrunden aus anderen Ländern verwenden. Also, einfach die Wörter „ein Franzose“ o.ä. entsprechend ersetzen.*

*Sprachkenntnisse sind, falls nicht anders angegeben, nur beim jeweiligen Anleiter nötig. Einige Spiele sind auch aus der ‚normalen‘ Gruppenarbeit bekannt. Bei internationalen Begegnungen haben sich diese für die genannten Ziele als hilfreich erwiesen. Die meisten Spiele zielen auf den Abbau von Hemmschwellen und/oder auf ein besseres Kennenlernen. Ein wichtiges Ziel ‚nebenbei‘ aber zieht sich durch alle Spiele: Der gemeinsame Spaß!*

*Das wünscht euch für eure internationale Begegnung*

*Der Bundesarbeitskreis Roverstufe*



Deutsche Rover/innen und französische Compagnons begegnen sich jedes Jahr im Oktober zum ‚JOFA‘ in einer Großstadt, hier 2003 in München.

## Augenzwinkern

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 15,</b> <b>nur mit ungerader Spielerzahl möglich</b>

Spieldauer : <b>Ca. 15 Minuten</b>
Material : <b>Stühle</b>

### Ablauf des Spiels

Ein Teil der Spieler sitzt auf Stühlen im Kreis. Ein Stuhl bleibt leer. Hinter jedem Stuhl steht ein Spieler, die Hände auf dem Rücken.

Eine Person A steht hinter dem leeren Stuhl. Durch Augenzwinkern in Richtung eines sitzenden Spielers B wird dieser aufgefordert, sich auf den leeren Stuhl vor A zu setzen, während der hinter ihm stehende Spieler C versucht, ihn am Aufstehen zu hindern.

Falls B entkommen kann, steht C nun seinerseits hinter einem leeren Stuhl und ist nun an der Reihe, jemanden durch Augenzwinkern zu sich zu rufen.

Falls B nicht rechtzeitig aufstehen kann, bleibt er sitzen, und A muss weiter mit den Augen zwinkern, bis der Stuhl vor ihm besetzt ist.

Nach ca. 10 Spielminuten wechseln die stehenden Spieler mit den sitzenden die Plätze.

### Variante :

Statt mit den Augen zu zwinkern, können die stehenden Spieler auch die Vornamen der sitzenden Spieler aussprechen. Dies gibt die Möglichkeit, die Vornamen zu wiederholen.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

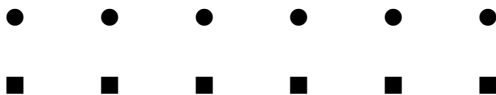
## Blinde Begrüßung

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b> <b>Kennlernspiel</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>Tücher</b>

### Ablauf des Spiels

Die Teilnehmer bilden zwei Reihen, die sich gegenüber stehen:

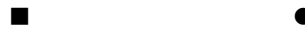


Die Teilnehmer müssen sich mit geschlossenen bzw. mit verbundenen Augen nach den Hinweisen des Spielleiters bewegen.

### Mögliche Hinweise des Spielleiters

- Jeder Teilnehmer *einer* Seite geht bis zum diagonal gegenüber stehenden Partner,

schüttelt die Hand seines Partners, und geht zu seinem Platz rückwärts zurück.



- Alle Teilnehmer gehen in die Mitte, schütteln sich (oder einander) die Hand und gehen rückwärts zurück.



- Alle Teilnehmer gehen zueinander, schütteln sich die Hand in der Mitte der Reihe, kreuzen sich und nehmen den Platz ihres Partners ein.



## In der Freizeit

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 8-10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 25 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Zwei Personen (ein Franzose, ein Deutscher) spielen vor dem Rest der Gruppe. Einer (Spieler A) bekommt eine Karteikarte, auf der eine für eine deutsch-französische Ferienfreizeit typische Situation geschildert ist (z.B.: Hast Du Lust Basketball zu spielen?). Er muss diese Situation mimen, während der andere Spieler (B) versucht zu raten, was A will. Spieler B formuliert dabei verbal, was er versteht, damit überprüft werden kann, ob er richtig verstanden hat (z.B.: "Du spielst Basketball. Ob ich Basketball spiele? Du willst, dass 'Ich Basketball Spiele?").

Wenn B geraten hat, was A von ihm will ("Du willst, dass ich mit Dir Basketball spiele"), übernimmt er die Rolle von A und ein neuer Spieler übernimmt die Rolle des ‚stummen‘ Spielers. Wichtig ist, dass beide Spieler von verschiedenen Staatsangehörigkeiten sind.

### Beispiele von Situationen :

- Ich brauche Tabletten gegen Kopfschmerzen.
- Die Duschen sind eiskalt. Kannst Du mir Geld leihen?
- Mir ist schlecht von Fisch essen.
- Hast Du eine Briefmarke für meine Postkarte?
- Du sollst Deine Eltern zurückrufen!
- Mein/e Freund/in hat mich sitzen lassen, usw.

### Anmerkung :

Die Gruppe kann mitmachen und den Spielern helfen, sich zu verständigen.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Wie geht's?

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 15 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Alle sitzen im Kreis. Ein Spieler steht in der Mitte und fragt einen Sitzenden : "Wie geht's ? Comment a va ? " Der Angesprochene hat nun drei Antwortmöglichkeiten zur Auswahl :

- Wenn er "gut/bien" sagt, passiert nichts;
- Wenn er "schlecht/mal" sagt, müssen die beiden Nachbarn des Angesprochenen ihre Plätze tauschen;
- Wenn er "sehr gut/très bien" antwortet, müssen alle Spieler den Platz wechseln.

Während andere Spieler den Platz wechseln, versucht der Spielleiter, einen Platz zu erwischen. Wer übrig bleibt, macht als Mittelspieler weiter.

### Anmerkung :

Der "Dialog" sollte immer in *einer* Sprache sein. Am Anfang des Spiels kann man z.B. festlegen, dass der Mittelspieler in der Fremdsprache spricht oder dass er immer die Muttersprache des sitzenden Spielers benutzt oder dass er

selbst entscheidet, in welcher Sprache der Dialog stattfinden soll u.s.w.

**Variante :**

Wenn die Spieler Fortgeschrittene sind, werden andere Antwortkategorien hinzugefügt.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Dauphin-Dauphine

Ziel : <b>Kennenlernspiel</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 8 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>ein Ball</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler stehen im Kreis. Ein Spieler wirft den Ball in die Luft und ruft den Vornamen einer anderen Person. Die aufgerufene Person muss den Ball auffangen, ohne dass der Ball den Boden berührt, und ruft einen anderen Vornamen. Alle anderen Personen laufen weg.

Die aufgerufene Person ruft „Stop!“, wenn sie den Ball gefangen oder aufgenommen hat. Alle anderen Spieler/innen müssen bei „Stop!“ stehen bleiben.

Die Person, die den Ball hat, darf drei Schritte gehen, um aus einer besseren Position einen anderen Spieler oder eine andere Spielerin mit dem Ball zu treffen.

Es gelten folgende Regeln:

- Wenn der hochgeworfene Ball den Boden *nicht* berührt hatte, scheidet der Spieler aus, der dann getroffen wird.
- Wenn der Ball vorher den Boden berührt, scheidet der Spieler aus, der den Ball aufgefangen hat.

## Von Knie zu Knie

Ziel : etwas Spracherwerb; <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>Stühle</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder zieht eine Karte aus einem 32er oder 54er Kartenspiel und merkt sich die Farbe (Pik, Karo, Herz od. Kreuz). Der Spielleiter sammelt die Karten wieder ein, zieht eine nach der anderen und verkündet jedes Mal laut die entsprechende Farbe.

Wenn er z.B. Karo zieht, müssen alle Spieler, die Karo hatten, um einen Platz nach links rutschen und sich auf den Schoß ihres Nach-

barn setzen. Der Spielleiter zieht die nächste Karte, usw. Die Spieler bewegen sich immer in dieselbe Richtung.

Ein Spieler kann mehrere Spieler auf dem Schoß haben. Jeder Spieler, der einen anderen auf dem Schoß hat, muss sitzen bleiben, bis sein Schoß wieder frei wird.

Das Spiel endet, (z.B.) wenn der erste Spieler an seinem ursprünglichen Platz wieder angekommen ist.

**Anmerkung :**

Dieses Spiel bietet die Möglichkeit, die vier Spielkartenfarben in der anderen Sprache zu

lernen. Mit einem UNO-Kartenspiel könnten die vier Farben grün, gelb, blau und rot gelernt werden. Ihr könnt auch Karteikarten verwenden und ganz andere Wörter lernen (z.B. LKW, Auto, Fahrrad, Kinderroller), usw.

## Bandwurm

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 12 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 30 Minuten</b>
Material : <b>Ca. 150 cm Schnur pro Person; zwei Löffel</b>

### Ablauf des Spiels

Eine gleiche Anzahl von Spielern stellt sich in zwei Reihen auf. Jedes Team bekommt eine Schnur (Ca. 1,50 Meter pro Person) und einen daran befestigten Löffel.

Der Löffel muss durch die Kleidung aller Teilnehmer vom Halskragen bis zu den Hosenbeinen von innen durchgezogen werden. Beim nächsten Mitspieler umgekehrt von unten nach oben. Am Ende sind alle Teilnehmer durch die Schnur verbunden.

Sieger ist die Gruppe, die dies als erstes erreicht.

Der Wettbewerb kann umgekehrt fortgeführt werden.

**Anmerkung**

Das Spiel eignet sich nicht gleich am ersten Tag in der Begegnung einer noch ‚fremden‘ Gruppe.

## Der Satz in Bewegung

Ziel : Sprachanimation für Anfänger <b>Abbau von sprachlichen Hemmungen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Zwischen 10 und 20 Personen</b>
Material : Stift, Papier

Spieldauer : <b>2 x 10 Minuten</b>
Sprachkenntnisse : <b>nur für der Leiter notwendig</b>
Alter : <b>alle Altersstufen</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler bilden zwei ‚mononationale‘ Gruppen. Eine Gruppe verlässt den Raum.

Die andere Gruppe bleibt mit dem Spielleiter, der jedem ein Wort in der Fremdsprache verteilt. Alle Wörter bilden zusammen einen Satz. Jeder Spieler merkt sich sein Wort und wieder-

holt es laut, indem er sich durch den Raum bewegt.

Die zweite Gruppe kommt hinein, hört zu und muss den Satz wiederherstellen.

Danach werden die Rollen gewechselt.

**Anmerkung :**

Dieses Spiel ist für Anfänger sehr gut geeignet.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Der Dirigent

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>15 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler sitzen im Kreis. Ein Spieler geht vor die Tür. Die restlichen Spieler wählen einen "Dirigenten" aus ihren Reihen. Dieser macht eine wiederholende Geste (z.B.: er schlägt einen Rhythmus auf seine Schenkel), die von den anderen nachgemacht wird. Wenn der Dirigent die Bewegung verändert (z.B.: er klatscht), wechseln die anderen Spieler auch sofort die Geste und ahnen die neue Bewegung nach.

Der Spieler, der vor der Tür stand, wird hereingelassen. Er stellt sich in die Mitte des

Kreises und muss durch Beobachten der Gruppe den Dirigenten erraten. Dafür hat er drei Versuche, d.h. er darf nacheinander drei Personen als Dirigenten bezeichnen.

Sobald der Ratende den Dirigenten gefunden hat bzw. wenn er dreimal erfolglos war, wird das Spiel unterbrochen und er kehrt in den Kreis zurück. Ein neuer Spieler geht vor die Tür und ein neuer Dirigent wird gewählt.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Drei Buchstaben

Ziel : <b>Kennenlernspiel</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>Tessakrepp, Edding, 5 Streichhölzer pro Person</b>

### Ablauf des Spiels

Jeder bekommt ein Stück Tessakrepp und schreibt darauf 3 Großbuchstaben :

- der 1. steht für den Anfangsbuchstaben seines Vornamens
- der 2. für den Anfangsbuchstaben seines Wohnortes
- der 3. für den Anfangsbuchstaben seines liebsten Hobbys oder seines Lagerprojektes oder ...

Jeder klebt nun den Tessakreppstreifen auf seine Stirn und bekommt fünf Streichhölzer.

Dann macht man eine Vorstellungsrunde. Alle stellen sich vor und erklären den Sinn ihrer drei Buchstaben.

Anschließend setzen sich alle in Bewegung, suchen sich einen Ansprechpartner und versuchen, die drei Buchstaben „zu entschlüsseln“.

Hat man alle drei Buchstaben des Ansprechpartners richtig genannt, erhält man von ihm ein Streichholz und sucht sich den nächsten aus oder wird zurückgefragt. Man darf jeden nur einmal fragen.

Gewinner sind alle durch das Kennenlernen, Sieger ist derjenige, der am Ende die meisten Streichhölzer besitzt.

Auch wenn eine Person alle Streichhölzer abgegeben hat und noch nicht alle Teilnehmer gefragt hat, kann sie weiterspielen.

## Anmerkung Das Uno-Spiel

Ziel : <b>Kommunikation ohne zu reden</b> <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab ca. 16 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 30 Minuten</b>
Material : <b>Uno- oder Skat-Spiel</b>

### Ablauf des Spiels

Die Teilnehmer bilden zwei Reihen, die in die selbe Richtung orientiert sind und setzen sich. Der Spielleiter hat ein UNO Kartenspiel. Er zeigt gleichzeitig dem letzten Spieler der beiden Reihen eine Karte, die Farbe der Karte entspricht einem Signal:

- gelb : rechte Schulter berühren.
- blau : linke Schulter berühren.
- grün : beide Schulter berühren.
- rot : auf dem Kopf berühren.

Der erste Spieler der Reihe erhält eine Karte jeder Farbe. Die Spieler müssen das entsprechende Signal der Karte ihrem Vordermann zukommen lassen bis zu dem ersten Spieler.

Dieser muss, so schnell wie möglich, die Karte, deren Farbe gezeigt wurde, nach oben halten.

Erhält ein Team einen Punkt, müssen alle Spieler dieses Teams um einen Platz noch vorne rücken. Der erste der Reihe muss sich ans Ende setzen. Ein Team hat das Spiel gewonnen, wenn alle Spieler wieder am ihrem Anfangsplatz sitzen.

### Anmerkung :

Man kann auch ein normales Kartenspiel mit den Farben Kreuz, Pik, Herz, Karo benutzen.

## Der Spiegel

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 8 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Die Teilnehmer bilden zwei Reihen, die sich gegenüber stehen:



Eine Reihe stellt ein Objekt dar, die andere ist ihr Spiegelbild:

- Das Spiegelbild macht alle Bewegungen des Objekts nach.

- Die Bewegungen müssen langsam sein.
- Die Objekte und die Bilder müssen sich immer starr anblicken.
- Alle müssen die Hinweise des Spielleiters befolgen.

### Mögliche Hinweise des Spielleiters

- Rolle (Bild/Objekt) umkehren.
- Sich bewegen
- Partner austauschen

- Die beiden sind Spiegelbild und Objekt zugleich (jeder kann Initiative ergreifen)
- Bildgruppe und Objektgruppe bilden.

### **Anmerkung**

Verzerrtes Spiegelbild bilden.

## **Die Vorurteilsmauer**

Ziel : Erkennen und Abbau von Vorurteilen Abbau von Hemmschwellen
Zahl der Teilnehmer : Ab 10 Personen

Spieldauer : Ca. 45 Minuten
Material : Kleine Kartons (10 x 20 cm) pro Spieler, Filzstifte , ein großes Plakat

### **Ablauf des Spiels**

Vor Beginn des Spiels findet ein kurzes Brainstorming über Vorurteile gegenüber Franzosen statt, z.B. in der deutschen Gruppe : „Franzosen sind...“. Im Anschluss daran schreibt jeder Teilnehmer drei der für ihn wichtigsten Merkmale der anderen Nationalität auf die Längsseite dreier Kartons. Aus allen Kartons wird eine Mauer, die auf der Vorderseite mit den Vorurteilen über eine Nationalität, auf der Rückseite mit den Vorurteilen der anderen beschriftet ist, errichtet.

Die Mauer soll während der gesamten Maßnahme in einem zentralen Raum stehen, so dass jeder Teilnehmer im Verlauf der Bege-

gung die Möglichkeit hat, Kartons zu entfernen (wenn sich ein Vorurteil nicht bestätigt hat) bzw. Kartons hinzufügen (wenn Urteile entstanden sind).

Am Ende der Begegnung wird die Mauer von der Gesamtgruppe betrachtet. Folgende Punkte sind beachtenswert :

- Ist die Mauer höher als am Anfang oder konnte sie angebaut werden?
- Inwieweit unterscheiden sich die Urteile am Ende von den Vorurteilen am Anfang?

## **Der Bildhauer**

Ziel : Abbau von Hemmschwellen
Zahl der Teilnehmer : Ab 8 Personen

Spieldauer : Ca. 20 Minuten
Material : keins

### **Ablauf des Spiels**

Die Teilnehmer teilen sich in Paare oder in Gruppen auf :

- Einer ist der Bildhauer
- Der andere ist / die anderen sind die formende Masse

Der Bildhauer muss mit seinem formende Masse eine Statue, ein Kunstwerk bilden.

Beachtet, dass die Positionen der Statue möglich sind! Die anderen Gruppen müssen erraten, was die Skulptur darstellen soll.

### **Mögliche Hinweise des Spielleiters**

- Dem Bildhauer ein Thema geben (Zirkus, Bauernhof...)
- Die Rollen umkehren.
- Präzise Begriffe zweisprachig, auf Zetteln notiert, vorgeben (Eiffelturm, Kölner Dom etc.)

## Der Reihe nach sortieren

Ziel : <b>Kennenlernspiel</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 8 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20-30 Minuten</b>
Material : <b>Papier und Stifte</b>

### Ablauf des Spiels

Die TeilnehmerInnen sortieren sich nach bestimmten, vorgegebene Kriterien (die auch von ihnen selbst genannt werden können), so dass sie zum Schluß in einer Schlange stehen. Die Kriterien werden nacheinander vorgegeben.

Mögliche Kriterien :

- nach Anfangsbuchstaben des Vornamens
- nach Körpergröße
- nach Anzahl der Länder, die man bereist hat
- nach Anzahl der Fremdsprachen, die man spricht
- nach Anzahl der Jahre, die man bereits in ... lebt
- nach der geographischen Lage der Herkunftsorte bzw. -länder usw. ...

### Nonverbale Variante

Die SpielerInnen sortieren sich nach Kriterien, ohne dabei zu sprechen. Beispielsweise können Geburtsdatum oder Schuhgröße durch Handzeichen und gestische Vergleiche herausgefunden werden. Noch bewegter wird das Spiel, wenn die TeilnehmerInnen auf Stühlen stehen, die zu einem Kreis angeordnet sind. Dabei sollen sie sich sortieren, ohne den Fußboden zu berühren.

## Palme, Affe, Elefant (Kotzendes Känguru)

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen und Sprachanimation</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 8 bis max. 30 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20-30 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Die Teilnehmer bilden einen Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte des Kreises, zeigt auf einen Spieler und sagt einen der folgenden Begriffe, damit der Spieler und seine beiden Nachbarn diese Figur wie folgt darstellen:

**Palme:** die mittlere Person hebt die Arme und wedelt mit den Händen, die rechte Person hebt

sein linkes Bein an die Palme, die linke Person hebt das rechte Beinchen an die Palme.

**Affe:** die mittlere Person hört, sieht und spricht nicht: schließt Augen und Mund und die Ohren hält sie sich mit den Händen zu, die rechte und linke Person kitzeln den Affen unter den Armen.

**Elefant:** die mittlere Person ahmt einen Rüssel nach (linker Arm an die Nase, der rechte Arm wird durch den linken gerade hindurchgestreckt), die rechte und linke Person simulieren durch ihre zu einem Kreis geformten Arme die großen Ohren des Elefanten.

Der Spieler, der gefragt wurde, muss mit seinem rechten und linken Nachbarn den Begriff spielen. Wenn ein Spieler falsch oder zu langsam spielt, muss er in die Mitte gehen. Wenn die Szene gut gespielt wurde, zeigt der Spieler in der Mitte auf eine andere Person im Kreis und sagt ein neues Wort.

### **Anmerkung**

Man kann 15 Minuten lang in einer Sprache spielen und dann in der anderen Sprache. Das Vokabular muss auf jeden Fall am Anfang des Spiels erklärt sein sowie die Pantomime.

Ihr könnt noch die Vokabularliste nach Eurer Phantasie erweitern. (kotzendes Känguruh, Mixer, Toaster, Kuh, Waschmaschine ...)

## **Obstsalat**

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen und Sprachanimation</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 15 Minuten</b>
Material : <b>ein Plakat, um die Obstnamen zu schreiben</b>

### **Ablauf des Spiels**

Die Gruppe sitzt im Kreis, der Spielleiter steht in der Mitte. Für ihn ist kein Stuhl frei. Er teilt die Spieler in vier oder mehr Gruppen ein und jede Gruppe übernimmt eine Obstart Kirschen, Ananas, Feigen, Apfel usw.

Wenn der Spielleiter zwei Obstarten ruft (z.B.: "Äpfel und Kirschen!"), müssen die beiden Gruppen ihre Plätze tauschen.

Wenn er "Obstsalat!" ruft, müssen alle Spieler ihre Plätze wechseln.

Der Spielleiter sucht sich dabei einen Platz und ein anderer Spieler kommt auf diese Weise in die Mitte.

### **Anmerkung**

Mit Anfängern kann darauf geachtet werden, dass die gewählten Obstsorten in beiden Sprachen ähnlich sind, wie z.B.: Banane/banane, Orange/orange, Zitrone/citron, Kiwi/kiwi, usw.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## **Grüßen**

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen und Sprachanimation</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ca. 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>Großer Raum bzw. viel Platz</b>

### **Ablauf des Spiels**

Die Teilnehmer gehen einfach durch den Raum, ohne sich mit den anderen auszutauschen. Der Spielleiter gibt Anweisungen, was die Teilnehmer tun sollen.

Jeder begrüßt denjenigen mit einem „Hallo!“, dessen Blick man kreuzt.  
Dann hält man kurz gegenüber einem Teilnehmer und sagt seinen Vornamen, bevor man weitergeht und den nächsten begrüßt.  
Dann begrüßt man denjenigen, dem man begegnet, ...

- als ob es der Chef/Vorgesetzte wäre.
- als ob es der eigene Vater wäre.
- als ob es die Mutter wäre.
- als ob es ein guter Freund wäre.
- als ob es ein Nachbar wäre, den man im Supermarkt trifft.

- als ob es die Großmutter wäre, die Geburtstag hat.
- als ob es der Zahnarzt wäre.
- ... (weitere Möglichkeiten)

Beim Begrüßen der unterschiedlichen Menschen in verschiedenen Situationen wird deutlich, dass mit dem Gruß viel Information über die Situationen, die Beziehungen der Personen sowie die Werte und Normen der Gesellschaft transportiert wird.

Anschließend kann dieses Thema aufgegriffen und diskutiert werden, wer wann wen wie begrüßt hat.

## Orgelpfeifen

Ziel : <b>Kennenlernspiel; Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 Minuten</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler ordnen sich nach den Anweisungen des Spielleiters :

- Nach Größe (vom Kleinsten zum Größten);
- Nach Schuhgröße;
- Nach Augenfarbe (vom Hellsten zum Dunkelsten);
- Nach Geburtsdatum (vom Jüngsten zum Ältesten), ohne zu sprechen;
- Alphabetisch, nach dem ersten Buchstaben des Vornamens.

Alle Aufgaben sollen nonverbal erledigt werden, bis auf die letzte.

### Anmerkungen :

Dieses Spiel ist (in dieser Form) als allererste Methode in einer internationalen Begegnung gut geeignet.

### Variante für Fortgeschrittene

Die Sortierung z.B. nach Vornamen, erfolgt auf einem langen Balken, auf Stühlen etc. Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, dass kein Teilnehmer den Boden beim Platztausch berühren darf.

Es gilt also, behutsam miteinander umzugehen. Vor allem muss hier darauf geachtet werden, dass der Balken nicht zu hoch ist und (nur) so lang ist, dass alle Spieler gerade nebeneinander stehen können, also kein Leerplatz bleibt.

## Eine Pantomime – vier Geschichten

Ziel : <b>Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 12 Personen</b>

Spieldauer : <b>ca. 10 Minuten Szene plus 10 Minuten pro Veränderung</b>
Material : <b>keins</b>

### Ablauf des Spiels

Drei Spieler (B, C und D) verlassen den Raum. Der Spieler A führt vor dem Rest der Gruppe einen kurzen pantomimischen Sketch vor und erklärt dann verbal, was die Gruppe möglicherweise nicht ganz verstanden hat.

Spieler B kommt herein. A spielt ihm den Sketch vor. Ausgehend von dem, was er ver-

standen hat, stellt B die Szene vor C dar, der sie wiederum vor D aufführt.

Schließlich stellt D pantomimisch dar, was er von der Geschichte verstanden hat. Dies hat in der Regel nicht mehr viel mit der Ausgangspantomime gemeinsam.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Zipp-Zapp

Ziel : <b>Vornamen kennen lernen; Abbau von Hemmschwellen</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 10 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 15 Minuten</b>
Material : <b>Evtl. Stühle</b>

### Ablauf des Spiels

Die Spieler sitzen im Kreis. Jeder informiert sich zu Beginn des Spiels, wie seine direkten Nachbarn heißen.

Ein Spieler, der keinen Stuhl hat, steht in der Mitte und geht auf einen der im Kreis sitzenden Mitspieler zu und sagt entweder "Zipp" oder "Zapp" oder "Zipp-Zapp".

Bei dem Wort "Zipp" muss der Angesprochene den Namen seines linken Nachbarn sagen ;  
Bei "Zapp" den Namen des rechten Nachbarn (jeweils von ihm aus gesehen) ;

bei "Zipp-Zapp" müssen alle Mitspieler ihre Plätze wechseln.

Gelingt es einem Spieler bei "Zipp" oder "Zapp" nicht, den richtigen Namen zu nennen, muss er seinen Stuhl an den Mitspieler abtreten. Auch bei "Zipp-Zapp" kann er sich einen Platz sichern.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Programmierer

Ziel : Entspannung und Körperkontakt Abbau von Hemmschwellen
Zahl der Teilnehmer : 12 – 15 Personen

Spieldauer : Ca. 30 Minuten
Material : keins

### Ablauf des Spiels

Jeweils drei Personen bilden eine Gruppe. Eine Person in jeder Gruppe ist der Programmierer, die anderen Mitspieler sind seine Roboter. Die Roboter beginnen auf sein Kommando in die Richtung zu laufen, in die ihr Kopf gerichtet ist. Die Ausgangsposition der beiden Spieler ist Rücken an Rücken.

Der Programmierer kann durch Drehen des Kopfes der Roboter nach links oder rechts ihre Marschrichtung ändern. Gibt es keinen Befehl,

bedeutet dies, immer geradeaus zu gehen. Versperren sich zwei Roboter gegenseitig den Weg oder gelangen an eine Wand, einen Stuhl oder Tisch, bleiben sie stehen, behalten aber ihren Bewegungsrhythmus bei, bis der Programmierer die Richtung ändert. Sein Ziel ist es zu erreichen, dass sich die beiden Roboter gegenseitig in die Arme laufen. In der Gruppe sollen die Rollen getauscht werden, so dass jede/r einmal Programmierer gewesen ist.

## Körpersprache („nonverbaler Ausdruck“)

Ziel : Abbau von Hemmschwellen
Zahl der Teilnehmer : Ab 10 Personen

Spieldauer : Ca. 20 Minuten
Material : keins

### Ablauf des Spiels

Der Spielleiter fragt nach drei freiwilligen Spielern, die verschiedene Verhaltensweisen und Gefühle mimisch und gestisch darstellen sollen, z.B.:

- Erstaunen
- Angst
- Zweifel
- Irrtum
- Freude
- Leidenschaft
- Neugier
- Spott
- Traurigkeit
- Unruhe
- Nervosität
- Stolz
- Zerstreutheit
- ...

Es sollte abgesprochen sein, ob die drei zugleich dieselbe Verhaltensweise darstellen oder drei verschiedene.

Die anderen Teilnehmer sollen die Darstellungen erraten. Damit alle teilnehmen können, kann die Gruppe von drei aktiven Spielern gewechselt werden.

## Familie Meier

Ziel : Abbau von Hemmschwellen, Verbale und nonverbale Verständigung, Kleingruppenbildung
Zahl der Teilnehmer : Ab 12 Personen

Spieldauer : Ca. 20 Minuten
Material : eine Karte pro Spieler mit einen Familiennamen

### Ablauf des Spiels

Entsprechend der Zahl der Mitspieler werden kleine Kärtchen mit typisch deutschen Familiennamen und dem Verwandtschaftsverhältnis beschriftet. Jede Familie hat vier Mitglieder (also vier Kärtchen), so z.B. „Vater Meier“, „Mutter Meier“, „Tochter Meier“, „Sohn Meier“. Es gibt weitere Familien mit den Namen Maier, Meyer und Mayer.

Die Kärtchen werden gemischt und an die Teilnehmer verteilt. Auf das Kommando des Spielleiters gehen die Spieler kreuz und quer durch den Raum. Sie tauschen dabei immer wieder ihre Kärtchen mit anderen Spielern.

Gibt der Spielleiter durch Gong oder Ruf ein Zeichen, müssen sich alle Angehörigen einer Familie zusammenfinden und sich gemeinsam auf einem Stuhl setzen : zu unterst sitzt Vater Meier, darauf Mutter Meier, dann Sohn Meier und zuoberst Tochter Meier.

Die Familie, die zuerst sitzt, hat gewonnen.

### Varianten

Je nach Schwierigkeitsgrad kann die Verständigung verbal oder nonverbal erfolgen.

### Modifikation 1

Die Familien tragen Tiernamen, z.B. Familie „Katze“, „Kuckuck“, „Gorilla“ und verständigen sich in ihrer Tiersprache. Die Möglichkeit ist wesentlich ausdrucksstärker! Eventuell auch ohne Sprache spielen – die Tiere müssen sich durch Gangweise und Bewegung finden.

### Modifikation 2

Einfacher an der Aussprache zu unterscheiden sind die Namen „Meier“, „Müller“, „Schmidt“ etc. Es ist empfehlenswert, diese Variante zu wählen, falls die Sprachschwierigkeiten zwischen beiden Gruppen zu groß sind.

## Montagsmaler

Ziel : nonverbale Verständigung,
Zahl der Teilnehmer : Ab 6 Personen

Spieldauer : Ca. 20 – 30 Minuten
Material : Stifte und Plakate oder Tageslichtprojektor, Folien + entsprechende Stifte

### Ablauf des Spiels

Der Spielleiter (z.B. ein Rover, der beide Sprachen beherrscht) denkt sich eine Wortliste auf Französisch und auf Deutsch aus, die die Mitspieler erraten sollen. Die Begriffe sollten so gewählt sein, dass man sie zeichnen kann.

Ihr bildet zwei Gruppen (A + B), in denen die Nationalitäten gemischt sind.

Der Spielleiter zeigt einer Person der Gruppe A einen Begriff auf einem Zettel. Diese Person zeichnet den Begriff, ohne Buchstaben, Zahlen oder sonstige Zeichen zu verwenden. Die Gruppe A hat dann eine Minute Zeit, um den Begriff zu erraten.

Wenn die Gruppe A den Begriff in einer der beiden Sprachen erraten hat, bekommt sie einen Punkt.

Der nächste Zeichner kommt auf jedem Fall aus Gruppe B.

Der Zeichner darf nicht sprechen, gestikulieren und nicht schreiben.

Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten, wenn beide Gruppen dieselbe Anzahl an Begriffen gezeichnet hat.

## Galgenmännchen

Ziel : <b>Sprachanimation</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Ab 4 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 20 – 30 Minuten</b>
Material : <b>Papierwand und Stifte</b>

### Ablauf des Spiels

Der Spielleiter (z.B. ein Rover, der beide Sprachen beherrscht) denkt sich einige Wörter aus, die die Mitspieler erraten sollen. Es werden zwei Gruppen gebildet, in denen die Nationalitäten gemischt sind.

Für jedes Wort – in beiden Sprachen – zeichnet der Spielleiter eine Anzahl von Unterstrichen, die der Anzahl der Buchstaben entsprechen, z.B. für „fleur“ und „Blume“:

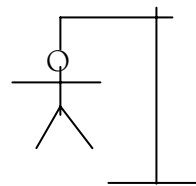
F       /       D  
 \_ \_ \_ \_ \_ / \_ \_ \_ \_ \_

Es muss den Mitspielern klar sein, welches Wort deutsch und welches französisch ist.

Die Gruppe schlägt nacheinander einen Buchstaben vor. Befindet er sich im Wort, wird er entsprechend eingetragen und die Gruppe spielt weiter. Beispiel Buchstabe „E“ :

\_ \_ E \_ \_ / \_ \_ \_ \_ E

Wenn nicht, wird für die Gruppe der erste Strich des Galgens gemalt. (ein Galgen pro Gruppe).



Die erste Gruppe, die beide Wörter erraten kann, hat gewonnen. Falls der Galgen einer Gruppe komplett gezeichnet wird, hat sie verloren.

### Anmerkung

Nachdem jedes Wort erraten wurde, ergänzt der Spielleiter den Artikel der Wörter. Der Spielleiter sucht sich vorzugsweise Wörter aus, die von den Mitspielern in den nächsten Tagen benutzt werden. Sie werden die Wörter noch besser annehmen, wenn die Plakate des Spieles sichtbar bleiben.

## Die Buchstabenbörse

Ziel : <b>Spracherwerb</b>
Zahl der Teilnehmer : <b>Mindestens 20 Personen</b>

Spieldauer : <b>Ca. 60 Minuten</b>
Material : <b>Beschriftete Karten</b>

### Ablauf des Spiels

Jeder Spieler bekommt einen Zettel mit einem Buchstaben.

Zwei Stationen (eine Deutsche, eine Französische) werden gebildet, an denen jeweils ein Spielleiter steht. Die Spieler stehen alle in der Mitte, zwischen beiden Stationen.

Es sollen Worte gebildet werden mit vier Buchstaben, entweder deutsche oder französische. Wenn sich vier Spieler für ein Wort gefunden haben, rennen sie zur deutschen bzw. zur französischen Station und, wenn das Wort richtig "geschrieben" ist, bekommt jeder einen Strich auf seinen Zettel. Nun können sie versuchen, durch Umstellen mit denselben Spielern, oder aber mit anderen Spielern ein neues Wort zu bilden. Ziel ist es, so viele Wörter zu bilden bzw. so viele Striche zu sammeln wie möglich.

Es darf nicht zweimal dasselbe Wort gebildet werden, auch nicht mit neuen Spielern. Wörter, die in beiden Sprachen gleich geschrieben werden (z.B.: Idee) bekommen bei jeder Station einen Punkt.

Jede Station schreibt alle Wörter auf, die gebildet werden. Nach Spielende werden beide Listen aufgehängt und übersetzt, bzw. verglichen.

### Variante

Es wird mit Worten mit drei Buchstaben begonnen, danach mit vier Buchstaben, dann fünf Buchstaben usw.

Im Anschluss werden Gruppen von zehn bis zwölf Spielern gebildet. Innerhalb einer bestimmten Zeit sollen sie ein möglichst langes Wort aus ihren Buchstaben bilden.

### Anmerkungen

Sehr seltene Buchstaben, wie z.B. X, Y, Z, Q werden nicht verwendet.

Relativ seltene Buchstaben werden mit einem anderen kombiniert, so dass sie im Spiel wahlweise verwendet werden können, z.B. C/K, C/CH, V/W.

- Vokale werden doppelt oder dreifach verwendet.
- Häufige Buchstaben wie z.B. R, S, N, L,... können auch verdoppelt werden.

Quelle : "le projet Bielefeld" DFJW/ofaj 1996

## Rantaba und Malindi

*Für dieses Spiel sollte man sich einen halben Tag Zeit nehmen, da es insgesamt zur Vorbereitung, Durchführung und anschließenden Auswertung ca. 4 Std. in Anspruch nimmt.*

*Es ist konzipiert als Training für Gruppen, die sich auf eine Zusammenarbeit mit Menschen verschiedener Nationalität vorbereiten oder denen ein Auslandsaufenthalt, vor allem in uns besonders fremden Kulturen bevorsteht.*

*Mit diesem Spiel sollen mögliche kulturelle Missverständnisse nicht nur erklärt, sondern gefühlsmäßig erfahrbar werden. In der Fachsprache heißt es, das Ziel des Spiels ist die „Interkulturelle Sensibilisierung“.*

### Man benötigt

- Spielleiter
- getrennte Räume
- mindestens 20 Mitspieler
- Stifte, Papier, Dekormaterial, Kekse und/oder Kaffee
- Sticker mit den Namen der 2 Kulturen

### Spielregeln

Es gibt zwei verschiedene Kulturen, RANTABA und MALINDI, in die man die Teilnehmer möglichst gleichmäßig aufteilt und zur besseren Unterscheidung mit Anstecken versieht.

Jeder Kultur wird ein Spielleiter zugeordnet, denn jeder Kultur sind besondere Merkmale eigen, die nur die Menschen der jeweiligen Kultur kennen und die von dem jeweiligen Spielleiter dieser Kultur mit auf ihren Weg gegeben werden. Die Regeln werden zur besseren Einübung vom Spielleiter auf große Bogen Papier geschrieben und vor dem eigentlichen Spielbeginn erst einmal geprobt. (Während des Spiels wird die Einhaltung der einzelnen Regeln zusätzlich von den Spielleitern im Auge behalten).

Sind beide Kulturen mit ihrer Lebensweise vertraut, beginnt das eigentliche Spiel und damit auch gleich der erste Kulturkontakt. Hierzu wird zunächst ein Beobachter aus jeder Kultur in die jeweils fremde Kultur entsandt, der das Leben und die Gebräuche der anderen beobachten soll. Nach Ablauf der Besuchszeit,

die durch lautes Ausrufen durch die Spielleiter nach ca. 5 bis 10 Min. bekannt gegeben wird, und die in den einzelnen Ländern immer parallel läuft, kehren die Beobachter zurück und berichten über ihre Eindrücke.

Ist diese erste Kontaktaufnahme beendet, beginnt der Botschafteraustausch, bei dem immer Gruppen von 2-3 Personen gleichzeitig die fremde Kultur besuchen und versuchen, sich in der kurzen Besuchszeit, ebenfalls wieder ca. 10 Min., mit den Lebensgewohnheiten der besuchten Menschen vertraut zu machen. Allerdings berichten sie nach Ihrer Rückkehr nicht mehr über das Erlebte, sondern werden gleich von der nächsten Botschaftergruppe, die der Spielleiter bestimmt, abgelöst. Es muss darauf geachtet werden, dass die Besuche immer gleichzeitig verlaufen, so dass alle Kulturen immer die gleiche Anzahl an Besuchern aufweisen, die auch jeweils nur eine bestimmte Zeit dort bleiben dürfen.

Ziel bei diesem Austauschprogramm ist es, möglichst viele Regeln der fremden Kultur zu erkennen, so dass sich, nachdem jeder Mitspieler einmal in der fremden Kultur zu Gast war, alle Einheimischen wieder zusammenfinden und die Erfahrungen und Ergebnisse diskutieren und festhalten können.

Hat jede Kultur ihre Ergebnisse ausdiskutiert und aufgeschrieben, treffen sich beide Gruppen wieder im Plenum und stellen sich die herausgefundenen Lebensregeln gegenseitig vor.

In dieser Phase des Spiels zeigt sich, wie schwierig es ist, doch relativ einfachen Lebensregeln auf die Spur zu kommen und vor allem danach zu handeln.

Besonders interessant sind hier die persönlichen Erfahrungen, die die Teilnehmer in der jeweils fremden Kultur gemacht haben und die in der Regel von mulmigen Gefühlen über sich als Außenseiter fühlen bis hin zu intensiven persönlichen Erlebnissen reichen.

Was auch immer diese Diskussion für Ergebnisse zutage bringt, ein intensives Beschäftigen mit den Lebensgewohnheiten anderer Menschen ist in jedem Fall ihre Ausgangsbasis, und Gesprächsstoff gibt es auf alle Fälle genug.

Hier nun die Beschreibung der einzelnen Kulturen:

→ Siehe unten (Rantaba) und (Malindi)

Es hat sich gezeigt, dass ähnliche Spiele – besonders wenn man sie mit den Gruppen selbst entwickelt – schon in der Vorbereitungsphase hitzige Diskussionen über Sinn und Zweck bestimmter Lebensnormen auslösen.

### **Schlusswort / Auswertung**

Durch den „Kulturkontakt“ und den anschließenden Erfahrungsaustausch werden kulturelle Andersartigkeiten persönlich erfahrbar gemacht. Gerade die Weitergabe kultureller Werte stellt viele Teamer oft vor das Problem, wie bringe ich den Teilnehmern unterschiedliche Lebensauffassungen nahe, ohne zu theoretisch zu werden oder das Thema zu einseitig zu behandeln. Hier empfiehlt es sich, gemeinsam mit den Teilnehmern Gruppen zu bilden, die „realistische“ Lebensregeln erarbeiten und anschließend im Spiel den anderen vorstellen. Dies kann die tatsächliche eigene Kultur, die jeweils gegensätzliche Kultur der anderen Teilnehmer oder „mögliche“ Fantasiekulturen zum Inhalt haben.

### **Rantaba**

Wir befinden uns in einem Land der Händler und Individualisten. Oberste Gebot ist die Gewinnmaximierung um jeden Preis. Erfolg wird

belohnt, Misserfolge geächtet. Der Einzelne ist das Maß aller Dinge. Jeder arbeitet für sich. Aktivitäten, die nicht der Verwirklichung optimaler Leistung dienen, werden als hinderlich empfunden und verachtet. Kommunikation findet nur über den Handel statt: Landessprache ist animalesbisch.

Sprachkurs animalesbisch:

Alle geäußerten Laute sind Tierlaute und zwar von: Hahn, Hund, Esel, Katze und Ente.

Gesprochen wird nur über den Handelsweg. Dazu erhält jeder fünf verschiedenfarbige Karten, die er mit seinen Mitbewohnern tauschen und bei der Bank zu Geld machen kann.

- Möchte man eine rote Karte tauschen, muss man krähen.
- Bei einer blauen Karte wird gebellt.
- Eine gelbe Karte bedeutet, dass miaut wird.
- Bei einer grünen Karte wird „IA“ gerufen.
- Eine rosa Karte heißt, dass man quaken muss.

Durch heftiges Kratzen auf der Brust deutet man an, wieviel Karten der jeweiligen Farbe man tauschen möchte.

So bedeutet z.B. 2 x „wau wau“ unter Zeigen einer roten Karte und zweimaligem Kratzen: „Ich möchte 2 Karten von der Farbe blau und tausche dafür 2X rot“.

Durch Heben der Ellenbogen drückt man aus, dass man diese Karten nicht hat oder dass man generell einen Tausch ablehnt; durch Nicken gibt der Tauschpartner zu verstehen, dass er tauschen kann und möchte.

Die verschiedenfarbigen Karten besitzen als einzelne keinen Wert. Nur jeweils mindestens 3 Karten derselben Farbe bedeuten etwas.

Für 3 Karten erhält man bei der Bank 20 Punkte, für 4 Karten 30 Punkte und für 5 Karten 50 Punkte, die entsprechenden Geldwert besitzen. Ziel ist es, durch Tauschen und Handeln möglichst viele Karten ein- und derselben Farbe zu erhalten, um sie bei der Bank gegen eine möglichst hohe Punktzahl eintauschen zu können.

Wie getauscht und gehandelt wird (Karte gegen Karte, 2 Karten gegen 1 Karte) spielt keine

Rolle. Wichtig ist nur, dass die eingetauschten Karten bei einer Bank in Form eines Guthabens notiert werden.

Hat man 3, 4 oder 5 Karten einer Farbe gesammelt, begibt man sich dorthin, liefert seine Karten ab, lässt seine Punkte gutschreiben und erhält eine entsprechende Anzahl neuer Karten, so dass jeder bei Verlassen der Bank wieder die 5 Ausgangsfarben in Händen hält und erneut handeln kann.

Hat ein Spieler beim Tausch bereits Karten eingebüßt, erhält er allerdings nur die Anzahl neuer Karten, die er auch abgeliefert hat.

Immer wenn ein Händler 100 Punkte erreicht hat, ruft der Bankier laut dessen Namen und alle Anwesenden klatschen. Alle 5-10 Minuten wird außerdem der Name desjenigen ausgerufen, der die niedrigste Punktzahl hat, worauf alle Anwesenden laut „buh“ rufen. Dieses Handeln setzt sich während der gesamten Spieldauer fort.

Gehandelt wird immer zu zweit. Sobald der Handel abgeschlossen oder nicht zustande gekommen ist, geht man auseinander, um sich einen neuen Partner zu suchen.

Dabei ist es verpönt, sich zu berühren. Will man ein Gespräch beginnen, blinzelt man sich zu und schaut sich in die Augen. Lächeln gilt als geschmacklos. Kopfschütteln gilt als Beleidigung, solche Leute meidet man. Mit Leuten, die kein animalesbisch verstehen, kann man in der Zeichensprache kommunizieren, ohne jedoch jemanden zu berühren.

Besucher, die diese neue Kultur betreten, werden zur Bank geschickt, wo sie vom Bankier einen Satz verschiedener Karten erhalten. Auch mit ihnen wird nicht gesprochen, sondern nur durch Laute und Zeichen der Weg gewiesen.

Das Ende der Besuchszeit wird jeweils vom Bankier bzw. Spielleiter laut ausgerufen. (etwa alle 10 Minuten)

## **Malindi**

Wir befinden uns in einem Land überreicher Bodenschätze und Nahrungsmittel. Das Leben ist angenehm und bequem. Die Gesellschaft fußt auf einer Herrschaft der Frauen über die Männer, die aber nicht zu Unterdrückungsmechanismen führt.

Soziale Kontakte zu jedermann und Kennenlernen der Mitglieder stehen im Vordergrund. Ziel ist es, möglichst viel über den anderen zu erfahren und sich ein weit verzweigtes Kontaktnetz innerhalb der Gesellschaft aufzubauen. Malindi wird von einer Stammesführerin, der Matrone, beherrscht.

Regeln:

Jeder Bewohner von Malindi erhält einen leeren Zettel, auf dem er die Namen der Personen notiert, mit denen er während der Spieldauer Kontakt aufnimmt und die diese Kontaktaufnahme gegenzeichnen.

Für jeweils 3 nachgewiesene soziale Kontakte kann sich das Stammesmitglied bei der Vorsitzenden Matrone eine Belohnung in Form von Keksen abholen, die wieder mit den anderen geteilt werden müssen, indem man bei den Gesprächen davon anbietet.

Jeder muss wenigstens jedes andere Mitglied einmal kontaktiert haben, bevor sich die Kontaktperson wiederholen darf. Gespräche werden immer nur zu zweit geführt. Kommt eine dritte Person hinzu, wird sie solange nicht beachtet, bis der erste Kontakt ordnungsgemäß beendet ist.

Die Begrüßung erfolgt durch Berührung, die Gesten sind herzlich und freundlich. Handschlag ist verpönt und wird als Mittel betrachtet, Leute auf Distanz zu halten.

Die Besonderheit dieser Kontaktaufnahme ist, dass nur Frauen Männer ansprechen dürfen und nicht umgekehrt. Missachtungen dieser Regeln werden von den anderen Stammesmitgliedern durch lautes Indianergeheul zum Ausdruck gebracht, was in besonderem Maße bei den Besuchern zum Tragen kommt. Dies bedeutet, dass alle Mitglieder auf die Aktivitäten der anderen Mitglieder achten müssen. Wer immer eine Missachtung einer Regel feststellt, muss mit dem Indianergeheul beginnen.

Werden die Frauen von Fremden oder eigenen männlichen Mitgliedern angesprochenen, so müssen sie sich durch Blickkontakt mit der Matrone verständigen, ob die Kontaktaufnahme erlaubt ist.

Besucher werden grundsätzlich freundlich behandelt, werden zum Kekessen eingeladen

und nach dem obligaten sozialen Kontakt mit Entgegennahme der Unterschrift freundschaftlich verabschiedet. Alle Gäste, die sich an die Matrone wenden, erhalten von ihr einen Zettel und einen Stift, es wird aber ansonsten nicht auf diese Möglichkeit hingewiesen. Dem Besucher wird das System, auch wenn er danach fragt, nicht erklärt. Hier greift der Standardatz: „Lebe in unserer Gesellschaft und fühle

dich wohl.“ Ansonsten wird das Verhalten der Besucher genauesten beobachtet, da man jede Verletzung der Regeln als persönliche Beleidigung versteht.

In dieser Kultur gibt jeweils die Matrone, die nicht der Spielleiter sein sollte, das Ende der Besuchszeit an. (In Einklang mit den eigenen Besuchern in der anderen Kultur.)

## Impressum

**Herausgeber:** Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg (DPSG), Bundesleitung Roverstufe, Adrian Schaffrath; Martinstraße 2, 41472 Neuss, Telefon 02131-469990, Telefax 02131-469994

**Autor:** Referat für deutsch-französische Zusammenarbeit; bearbeitet von Markus Schüngel

**Redaktion:** Bundesarbeitskreis Roverstufe: Anne Bolten, Daniela Kuchenbaur, Sibylle Schönert, Peter Popp, Adrian Schaffrath, Thankmar Wagner

**Grafik und Layout:** Bundesarbeitskreis Roverstufe: Anne Bolten, Daniela Kuchenbaur, Sibylle Schönert, Peter Popp, Adrian Schaffrath, Thankmar Wagner

**Wichtiger Hinweis des Verlages:** Herausgeber und Verlag haben sich bemüht, die Copyright-Inhaber aller verwendeten Zitate, Texte, Bilder, Abbildungen und Illustrationen zu ermitteln. Leider gelang dies nicht in allen Fällen. Sollten wir jemanden übergangen haben, so bitten wir die Copyright-Inhaber, sich mit uns in Verbindung zu setzen.

© Georgs-Verlag, Neuss 2004