

Titel

Spielsalon der Begegnung oder „Interkulturelles Mau Mau“ – Ein Kartenspiel zum „Sinn“ des interkulturellen Lernens

Quelle

transfer e.V. (Hrsg.): Reader zu dem trägerübergreifenden Grundkurs für Leiter/innen der internationalen Jugendbegegnung. Köln 2000

Müller, Werner (Hrsg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten, Bd. 2, Kapitel 8.1.1. Landsberg am Lech 1997

Inhalt/Thematischer Hintergrund

Diese Methode wurde im Rahmen eines 5-tägigen Grundkurses für Teamer/innen der internationalen Jugendbegegnung angewandt. Der Grundkurs entstand aus den früheren „Modellseminaren“, die bereits seit 1986 (heute unter dem Namen „Trainingsseminare“) stattfinden und wird seitdem in verschiedenen Kooperationen durchgeführt. Ausbilder/innen verschiedener Organisationen trafen zusammen und entwickelten einen trägerübergreifenden Kurs, der allgemeine Standards von Gruppenleiter/innen, speziell von internationalen Begegnungen, vermittelt.

Seit 1996 finden die durch das Bundesjugendministerium geförderten Kurse regelmäßig statt. Die Inhalte orientieren sich an Standards für Ausbildungskurse, die verantwortliche Ausbilder/innen von 17 Organisationen erarbeitet haben. Die Hauptthemen sind:

- Grundlagen der interkulturellen Gruppen- und Teamarbeit
- Handwerkszeug für die Programmgestaltung
- Rechtlicher Rahmen, Finanzen, Förderprogramme

Dauer

Ca. 90 Minuten

Teilnehmer/innen

Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Es können 24 TN spielen (= 6 Tische x 4 Spieler/innen), überzählige Teilnehmer/innen sind Beobachter/innen.

Ziele

- Den Mitspielern einen spielerischen Einstieg in das Thema interkulturelle Begegnungen ermöglichen
- Verständnis für interkulturelle Erfahrung (in mononationalen Gruppen) wecken
- Simulation der Dynamik von Gruppenprozessen in fremden Situationen
- Den persönlichen Umgang mit Irritationen bewusst machen, um Handlungsstrategien entwickeln zu können

Rahmenbedingungen

Ein ausreichend großer Raum, in dem Tische und Stühle mit genügend Abstand in „Sitzgruppen“ aufgestellt werden können.

Material

Trennwände (zum Abtrennen der Spieltische), 6 Skat-Kartenspiele (eins pro Tisch), Kopien der verschiedenen Regeln (s. „Ablauf“), Stifte und Zettel (zum Aufschreiben des Punktestands)

Vorbereitung

Die Spielregeln müssen in ausreichender Zahl kopiert werden.

Ablauf

Der Spielablauf findet in vier Phasen statt:

- (1) Einführung
- (2) Spielphase
- (3) Auswertung
- (4) Transfer

Vorweg: Der Titel und die Einführung des Spiels dürfen nichts über die Regeln, Tücken und den Sinn verraten, weil das die Spieler/innen zu Vorsicht und Grübeln verleitet statt zu leidenschaftlichem Einsatz.

Einführung:

Der/die Moderator/in des Spiels liest folgende Einleitung vor:

„Ihr seid willkommen im „Spielsalon der Begegnung“, das heißt:

- An verschiedenen Tischen seid Ihr zum Kartenspiel eingeladen, was seit jeher ein Mittel der Kommunikation und Kontaktaufnahme bei vielen Völkern ist.
- Ihr reist nach vorgegebenen Regeln von Tisch zu Tisch, trifft immer wieder für eine Zeit auf neue Leute, wie das bei Begegnungen eben so ist.
- Da - nach einer Einübungsphase - dieses Spiel ohne Sprache vonstatten gehen wird, ist es gerade auch für internationale Gruppen gut einsetzbar.
- Zum Ablauf: Die Zeit im Spielsalon dauert etwa eine Stunde; dann gibt es eine viertel Stunde Pause, und anschließend werden wir in einer Auswertung sehen, was Ihr zu dieser Methode und ihrem Einsatz für die Internationale Begegnung denkt.
- Zunächst seid Ihr ganz einfach zum Tun eingeladen: Es geht gleich an die Verteilung auf die Spieltische, dann geben wir die Regeln bekannt - und dann viel Spaß!“

Vorsicht: Falls Teilnehmer/innen fragen, ob denn an allen Tischen die gleichen Regeln gelten, müssen wir notgedrungen lügen: „Ja, es gelten überall die gleichen Regeln, es geht um das Reisen und die Begegnung, das Treffen von immer wieder neuen Leuten...“

Spielphase:

- Zunächst werden Vierergruppen und Paare gebildet. Dies kann z.B. durch die Verteilung von verschiedenfarbigen Zetteln erfolgen (pro Spielendem ein Zettel, eine Farbe pro Tisch – also jeweils 4 Zettel der gleichen Farbe). Kennzeichnet man jeweils zwei Zettel der gleichen Farbe mit denselben Symbolen, finden sich so gleichzeitig die Paare, die während des Spiels zusammen bleiben. Nachdem die Regeln verteilt wurden, haben die Spieler/innen ca. 10 Minuten Zeit, diese einzuüben. Danach werden die Regeln eingesammelt, und ab jetzt darf niemand mehr reden.
Was die TN nicht wissen, ist dass an jedem Tisch andere Regeln gelten. (siehe Spielregeln)
- Das Spiel beginnt. Jedes gewonnene Spiel zählt einen Punkt. Sobald eine/r gewonnen hat, geht der Punkt an das Siegerpaar.
Nach ca. 5 Minuten Spielzeit fragt der/die Moderator/in nach dem Punktestand. Die Siegerpaare der einzelnen Tische ziehen nun jeweils einen Tisch weiter. Dieser Vorgang wird weitere dreimal wiederholt.
- In den Spielphasen nach dem jeweiligen Wechsel werden mit großer Wahrscheinlichkeit Konflikte um die Regeln auftreten.

Vorsicht: Falls sich eine Gruppe nicht entscheiden kann, wer das Siegerteam ist, muss die Spielleitung recht schnell und vielleicht willkürlich und rigoros entscheiden. Denn an dieser Stelle können wir lange öffentliche Debatten über Regeln nicht gebrauchen.

- Nach ca. 25 Minuten ist die Spielphase beendet. Dies wird von dem/der Moderatorin verkündet:

„Vielen Dank, meine Damen und Herren für Ihren Besuch im Spiel-Salon! Wir müssen leider nun schließen. Bitte erfrischen und erholen Sie sich in der nächsten viertel Stunde, aber: Wahren Sie Ihre Schweigepflicht! Bitte in dieser Pause **nicht** über das Spiel sprechen; wir brauchen ihre Gedanken und ihre Energie für die Auswertung.“

Die Spielregeln:

“Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...)
4. Der/die kleinste Spieler/in fängt an.
5. Wird ein König gespielt, setzt der/die nachfolgende Spieler/in eine Runde aus.
6. Wird ein Bube gespielt, muss der/die nachfolgende Spieler/in eine Karte aufnehmen, es sei denn, er/sie kann einen weiteren Buben ausspielen. Dann nimmt der/die nächste zwei Karten auf.
7. Wenn eine Zehn gelegt wird, darf der/die Spieler/in zwei Karten an eine/n Mitspieler/in freier Wahl abgeben.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler/in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste/r nur noch eine Karte auf der Hand hat.

“Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten
1. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
2. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...)
3. Der/die Spieler/in links vom dem/der Kartengeber/in fängt an.
4. Wenn ein Bube gespielt wird, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten Buben also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.)
5. Wird eine Dame gespielt, darf der/die Spieler/in sich eine/n Mitspieler/in aussuchen und ihm/ihr zwei Karten ziehen.
6. Wird eine Zehn gespielt, setzt der/die nachfolgende Spieler/in eine Runde aus.
7. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler/in eine Runde aus.

8. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
9. Es gewinnt, wer als Erste/r keine Karte mehr auf der Hand hat.

“Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...)
4. Der/die älteste Spieler/in fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, muss der/die Spieler/in zwei Karten ziehen, es sei denn, er/sie kann eine weitere Dame ausspielen. Dann nimmt der/die nächste vier Karten auf.
6. Wird ein König gespielt, darf der/die folgende Spieler/in keine Karte ausspielen.
7. Wird ein Bube gespielt, gilt das als Trumpf: .Der/die Spieler/in darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler/in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es wird solange gespielt, bis der/die erste Spieler/in keine Karten mehr auf der Hand hat. Wer dann noch die meisten Karten hat, hat gewonnen!

“Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei „Mau-Mau“ können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z.B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z.B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...)
4. Der/die Spieler/in mit den hellsten Augen fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, darf der/die nachfolgende Spieler/in eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.
6. Wird ein As gespielt, darf der/die Spieler/in zwei Karten unter den verdeckten Stapel zurückschieben.
7. Wird ein König gespielt, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten König also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.)
8. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt der/die Spieler/in eine Runde aus.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer zuerst seine/ihre zweitletzte Karte ausspielt.

Auswertung

Die Auswertung des Spielsalons erfolgt durch folgende Fragen, die den TN im anschließenden Plenum gestellt werden:

1. Was war ätzend?
2. Was war klasse?
3. Was waren Eure Reflexe auf verschiedene Situationen?

4. Was waren ab dem 2. oder 3. Durchgang Eure Strategien, Euer überlegtes Handeln, um zu irgendeinem sinnvollen Ergebnis zu kommen?

Die Antworten der TN werden in Stichworten auf Karten notiert und an die vorbereiteten Stellwände unter die jeweilige Fragestellung gepinnt. Es ist sinnvoll, die Auswertung mit zwei Personen anzuleiten. So kann sich eine auf die Moderation konzentrieren und die zweite die Aussagen der Teilnehmenden aufnehmen.

Varianten

Die Spielregeln können abgewandelt werden.

Hinweise

Anhand der Erfahrungen und Handlungsstrategien kann eine konkrete Übertragung auf die „Tücken“ internationaler Begegnungen erfolgen:

- Was kann in internationalen Begegnungen ähnlich ablaufen?
- Welche von den genannten Erfahrungen, Reflexen, Strategien lassen sich auch finden, wenn Menschen mit verschiedenen kulturellen Hintergründen zum ersten Mal aufeinander treffen?
- Welche Strategien nützen der Verständigung und Begegnung?
- Was kann ich als Leiter/in tun, um meinen Teilnehmer/innen einen aktiven und reflektierten Umgang mit solchen Erfahrungen zu vermitteln und ihnen produktive Strategien zu ermöglichen?
- Wie passen die ersten Reflexe zu den Zielen einer Internationalen Begegnung?

Der unter Quellen aufgeführte Reader kann bei transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: service@transfer-ev.de unter der Bestellnummer IB 026 bestellt werden.

Das Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten kann ebenso bei transfer e.V. unter der Bestellnummer KJ 058 bestellt werden. Das Handbuch wird ständig aktualisiert. Der Bezugspreis beinhaltet das ca. 500seitige Grundwerk inklusive neuester Aktualisierungslieferung im DIN A5-Arbeitsordner.