



Kulturspiel

🎯 Ziele

► Vertiefen von Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten

Die Tln. kommen in eine Situation, in der bekannte Regeln nicht mehr funktionieren. Sie erfahren und reflektieren, wie sie damit umgehen und welche Strategien ihnen helfen, die Situation zu bewältigen.



ab Klasse 8
Fachbezug: Philosophie, Sozialkunde



Klassenraum



eine Lehrkraft (ggf. eine zweite Person zur Unterstützung)



Vorbereitung: 40 Min.
Durchführung: 55 Min.

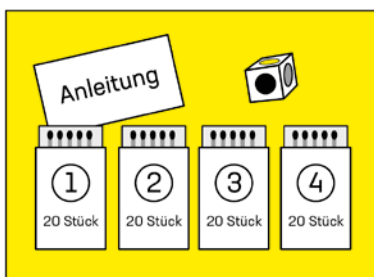


- je Tln.:
 - 1 Streichholzschachtel (nummeriert) mit 20 Streichhölzern
 - 1 Zettel
 - 1 Stift
- je Tisch:
 - 1 Farbwürfel
 - 1 AB „Kulturspiel“
- 1 Stoppuhr
- 1 Rolle Klebestreifen
- ggf. Scheren



Kleingruppe, Plenum

Achten Sie darauf, dass die Farben des Farbwürfels denen der „Aktionen“ entsprechen. Passen Sie die Farben ggf. an.



Diese Aufgabe besteht aus einer Arbeitsphase und einer anschließenden Reflexion. Alle Tln. verteilen sich auf mehrere Kleingruppen und spielen zeitgleich das Spiel. Die Kleingruppen sitzen an unterschiedlichen Tischen. Die Tln. dürfen nicht miteinander reden. Als Regelwerk dient eine Spielanleitung, die sie innerhalb kurzer Zeit auswendig lernen müssen. Die Tln. wissen dabei nicht, dass die Spielanleitungen an jedem Kleingruppentisch variieren. Die Tln. wechseln die Kleingruppentische und müssen sich die an diesem Tisch geltenden Spielregeln aneignen, ohne mit den anderen Tln. reden zu dürfen.

Es schließt sich eine Reflexion an.

1 Vorbereitung

Die Tln. werden per Zufallsprinzip in Kleingruppen je vier Personen eingeteilt. Die Kleingruppen nehmen an je einem Tisch Platz. (Ist die Zahl der Tln. nicht durch „4“ teilbar, können auch Kleingruppen mit fünf Personen gebildet werden.)

Je Tisch werden vier (bzw. fünf) Streichholzschachteln verteilt, die mit den Ziffern „1“ bis „4“ (bzw. „5“) durchnummeriert sind und jeweils 20 Streichhölzer enthalten. Die Reibflächen der Streichholzschachteln werden mit Klebestreifen abgeklebt.

Die Tische stehen möglichst weit voneinander entfernt.

Auf jedem Tisch liegen ein Farbwürfel und das AB „Kulturspiel“ (Spielanleitung). Die Spielanleitung ist für jeden Tisch unterschiedlich. Die Spielregeln auf den einzelnen Tischen dürfen nur zu Beginn in der Übungsphase ausliegen.

Kulturspiel

Allen Tln. wird erklärt, dass sie genau drei Minuten Zeit haben, um gemeinsam die Bewegungen entsprechend der Spielanleitungen einzuüben, und dass die Anleitungen danach eingesammelt werden.

2 Anmoderation der Aufgabe

Vor dem Spiel werden lediglich die Spielregeln erklärt, siehe „Arbeitsschritte für die Tln.“ unter Punkt 3.

3 Verlauf

Nach der kurzen Übungsphase geht es los. Die Tln. spielen die erste Runde an ihren Tischen.

Nach fünf Minuten beendet die LK die erste Runde.

Sie ruft die Zahl „1“ auf.

Alle Tln. mit der Zahl „1“ auf der Streichholzschachtel wechseln einen Tisch nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn). Die Streichholzschachtel wird mitgenommen.

Dann wird die nächste Runde gespielt. Was die Teilnehmenden nicht wissen: Die Bewegungen sind im Prinzip an allen Tischen dieselben. An jedem Tisch lag jedoch eine andere Spielanleitung aus, sodass es andere Vereinbarungen darüber gibt, bei welcher Farbe welche Bewegung auszuführen ist.

Ohne zu sprechen, müssen die Tln. nun herausfinden, „was an dem Spieltisch nicht stimmt“. Hierbei brauchen sie die Unterstützung von den „Alten“ am Tisch, um sich im neuen Regelwerk zurechtzufinden.

Nach fünf Minuten wird die zweite Runde beendet.

Alle Tln. mit der Nummer „2“ wechseln den Tisch, nach weiteren fünf Minuten alle mit der Nummer „3“ usw., bis schlussendlich alle Tln. den Tisch einmal gewechselt haben. Es ist wichtig, dass alle Tln. einmal den Tisch wechseln und in die o. g. Situation kommen, ohne die dortigen Regeln zu kennen.

Die unterschiedlichen Wechsel werden wie folgt organisiert:

1. Wechsel Nr. „1“: einen Tisch nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn)

2. Wechsel Nr. „2“: einen Tisch nach rechts (im Uhrzeigersinn)

3. Wechsel Nr. „3“: zwei Tische nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn)

4. Wechsel Nr. „4“: zwei Tische nach rechts (im Uhrzeigersinn), gleichzeitig wechseln Tln. mit der Nummer „5“ zwei Tische nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn).

Gewinner*innen sind diejenigen, die am Ende die meisten Streichhölzer besitzen.



ARBEITSSCHRITTE für die Tln.:

1. Sprecht ab jetzt nicht mehr miteinander.

2. Das jüngste Gruppenmitglied beginnt zu würfeln. Die Anderen führen die der Farbe entsprechende Bewegung aus.

3. Wer die Bewegung falsch oder zuletzt ausführt, gibt zwei Streichhölzer an die Person ab, die gewürfelt hat.

4. Jetzt würfelt die Person, die entsprechend des Uhrzeigersinns die/der nächste ist. Spielt weiter, bis die LK die Spielrunde beendet!

5. Wer keine Streichhölzer mehr hat, spielt weiter mit, denn sie/er kann in jeder Runde neue Streichhölzer erspielen.

4 Reflexion der Aufgabe und des Ergebnisses

Nachfolgende Fragen eignen sich, um das Spiel im Plenum auszuwerten. Die Antworten werden von den Tln. notiert.

- „Was war das Besondere in diesem Spiel?“
- „Wie hast du dich als Spieler*in gefühlt?“
- „Welche Strategien hast du verwendet, um dir das ‚neue‘ Regelwerk anzueignen?“
- „Wie hat die ‚neue‘ Gruppe auf dich reagiert?“
- „Was haben solch unklare Situationen mit einem Praktikum zu tun?“

In die Reflexion können auch Beobachtungen der LK mit einfließen, die während des Spieles gesammelt wurden.

5 Ergebnissicherung

Die Antworten auf die Reflexionsfragen werden im Berufswahlportfolio abgeheftet.

Idee: AG SELFIE, unter Nutzung der Aufgabe „Kulturspiel“ in: Vodafone Stiftung Deutschland gGmbH (Hrsg.) (2017): Düsseldorf Potenzialanalyse. Eine migrationsensible Weiterentwicklung der Düsseldorf Potenzialanalyse entwickelt im Rahmen eines Kooperationsprojekts der Fachhochschule des Mittelstands, der Landeshauptstadt Düsseldorf und der Vodafone Stiftung Deutschland. Düsseldorf.