

Guck-mich-an-Stille-Post

TN-Zahl: mind. 6

Zeit: ca.5 Min.

Material: -

Die Teilnehmenden stellen sich hintereinander in einer Schlange auf. Die Person am Ende der Schlange zeigt der Person vor ihr eine Mimik (ein bestimmtes Lächeln, ein ärgerliches oder ein trauriges Gesicht oder eine Grimasse...). Der oder die beobachtende TN gibt das, was er oder sie beobachtet hat nun an die Person vor ihr weiter. Überraschung, was „vorne rauskommt“!

Internationale Implikationen: Mit diesem Spiel kann eine Sensibilisierung der TN einer Begegnung füreinander geschaffen werden. Es kann durch den starken Augenkontakt insgesamt relativ intensiv sein und Schamgefühle auslösen, sodass es nicht für den Beginn einer Maßnahme geeignet ist.

Stühle rücken

TN-Zahl: mind. 10

Zeit: 10-20 Min.

Material: Stühle, evtl. Flipchart und Stifte für die Auswertung

Die Teilnehmenden bekommen verschiedene Zettelchen, die sie in Gruppen aufteilt. Sie dürfen den anderen nicht zeigen, was darauf steht. Die Aufgabe für jede Gruppe ist es, den Gruppenraum für die nächste (fiktive) Aktion vorzubereiten und entsprechend die Stühle zu stellen. Dabei gibt es folgende Gruppen:

- „die Stühle in eine Reihe rücken“
- „die Stühle im Kreis aufstellen“
- „die Stühle, wie im Kino, vor eine Leinwand positionieren“

Bei Bedarf können noch weitere Gruppen erdacht werden. Natürlich soll der Raum möglichst schnell „fertig“ werden, sodass ein heilloses Durcheinander und Unverständnis für den anderen entsteht, der nicht sein Konzept von „richtig“ teilt.

Das Spiel wird von den Spielleitern abgebrochen, bevor es zu argem Streit kommt und total eskaliert. Es wird entsprechend mündlich oder schriftlich ausgewertet.

Internationale Implikationen: In Begegnungskontexten treffen viele kulturellen Wahrheiten aufeinander. Dieses Spiel macht den Teilnehmer/innen klar, dass ihre Sicht nicht immer die „Richtige“ ist und regt an, Empathie zu entwickeln und nach Kompromisslösungen zu suchen.

Parkplatzsuche in Tokio

TN-Zahl: mind. 10

Zeit: 5-10 Min.

Material: Stuhlkreis

Ablauf: Alle Spieler/innen sitzen im Stuhlkreis. Die Spielleitung steht in der Mitte und erklärt die Story (evtl. übersetzen). „In Tokio herrscht dichter Verkehr. Viele Menschen wollen ihr Auto parken und Parklücken sind begrenzt verfügbar. Ihr fahrt alle ein Auto und erledigt verschiedene Dinge an unterschiedlichen Orten der Stadt. D.h. alle müssen ab und an „umparken“.“ Jede/r Spieler/in sucht Augenkontakt zu anderen Spielern im Kreis. Treffen sich zwei Blicke, so tauschen diese beiden Spieler/innen die „Parkplätze“. Der SL in der Mitte versucht auch einen Platz zu erhaschen, sodass bald ein neuer TN in der Mitte steht und einen Parkplatz sucht... Dies ist ein schnelles und dynamisches Spiel.

Internationale Implikationen: Die Teilnehmer/innen werden mit Spaß in eine Kommunikationssituation gebracht, in der sie unterbewusst zusammenarbeiten. Dieses Spiel ist ein schnelles Ansuggerle für Zwischendurch.