

KulturRallye

Art: Gruppendynamisches Spiel

Spieleranzahl: ab 8

Ort: an Tischen/ Stehtischen

Material: siehe unten

Dauer: ca. 20 Minuten

Vorbereitung: Vorbereiten der Materialien

KulturRallye ist ein Spiel zum Erleben kultureller Unterschiede. Das Spiel kann ab acht Teilnehmenden gespielt werden, eignet sich besser jedoch für noch größere Gruppen.

Material:

Pro Spieler 20 Jetons

Pro Tisch ein Farbenwürfel

Pro Tisch ein Zahlenwürfel

Unterschiedliche Spielanleitungen für die Tische (für jeden Tisch eine andere)

1 detaillierte Anleitung (für die/ den Spielleiter/in)

Ablauf:

Anleitung für Spielleiter*innen

Es gibt eine/n Spielleiter/in, die/ der nicht mitspielt. Die Gruppe wird in Kleingruppen zu jeweils 4 (-8) Personen eingeteilt. Jede Gruppe setzt sich an einen eigenen Tisch. Auf jedem Tisch liegen vorbereitet zwei Würfel: 1 Farbenwürfel und ein Zahlenwürfel. Jede Person bekommt 20 Jetons. Auf jeden Tisch werden nun die Tischanleitungen gelegt. Jede Gruppe hat 5 Minuten Zeit, um sich die Regeln durchzulesen und ohne Jetons zu üben. Danach werden die Anleitungen von der/dem Spielleiter/in eingesammelt.

SPRECHEN IST AB JETZT NICHT MEHR ERLAUBT!!!

Die erste Runde beginnt. Nach 5 Minuten wird das Spiel unterbrochen. Die zwei besten Spieler*innen (Spieler*innen mit den meisten Jetons) setzen sich **ohne zu sprechen** jeweils an einen anderen Tisch. Haben alle wieder einen Platz gefunden, beginnt Runde zwei. Nach weiteren 5 Minuten wechseln wieder die jeweils besten zu zwei anderen Tischen. Es darf nicht zurückgewechselt werden. Es beginnt Runde drei. Nach dieser Runde wird das Spiel beendet.

Spiel an den Tischen

Reihum wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Farbenwürfel gibt an, was zu tun ist. Wer als letzte oder letzter die richtige Bewegung macht, muss dem oder der Würfelnden die Anzahl an Jetons geben, die der Zahlenwürfel zeigt. Ziel jedes Spielers und jeder Spielerin ist, möglichst viele Jetons zu erspielen. Wer alle seine Jetons verloren hat, darf weiter mitspielen und muss erst wieder Jetons abgeben, wenn er als Würfler/in neue gewonnen hat.

Spielanleitung für die Tische

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt. Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab. **NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN! Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!**

Farbenwürfel

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Bewegungen

Alle teilnehmenden Tische erhalten die gleiche Spielbeschreibung. Die Liste der Bewegungen ist jedoch bei allen Tischen etwas unterschiedlich. Typischerweise besteht eine Grundliste an Bewegungen (für alle Tische gleich), die jedoch auf jedem Tisch einmal modifiziert ist. Dadurch sind jeweils zwei Tische in zwei (von sechs) Bewegungen unterschiedlich.

Die Bewegungen sind:

- Gelb = beide Hände nach oben in die Luft strecken
- Orange = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen
- Rot = in die Hände klatschen
- Blau = auf die Brust klopfen
- Grün = die linke Hand auf den Tisch legen
- Lila = den Mund öffnen

Unterschiedliche Kulturen

An jedem Tisch bestehen unterschiedliche "Kulturen", wie das Spiel zu spielen ist. Dies entsteht einerseits durch die Regeln vorgegeben, indem die Aufgaben für jeden Tisch leicht modifiziert sind. Zusätzlich entstehen an jedem Tisch aber auch implizit neue Regeln, durch Interpretation der Vorgaben oder bloßes Missverstehen der Regeln und die Übernahme dieses Missverständnisses in den Regelkanon des Tisches.

Wenn Spieler*innen zu anderen Tischen wechseln, sind ihnen diese geänderten Regeln unbekannt, sie müssen sich in der neuen Kultur erst zurechtfinden. Besonders stark ist dieser Effekt natürlich, weil die Teilnehmenden vorab nicht wussten, dass die Regeln unterschiedlich sind!

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Orange = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Rot = in die Hände klatschen

Blau = auf die Brust klopfen

Grün = die linke Hand auf den Tisch legen

Lila = den Mund öffnen

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Orange = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Rot = in die Hände klatschen

Blau = auf die Brust klopfen

Grün = den Mund öffnen

Lila = die linke Hand auf den Tisch legen

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Orange = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Rot = in die Hände klatschen

Blau = die linke Hand auf den Tisch legen

Grün = auf die Brust klopfen

Lila = den Mund öffnen

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Orange = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Rot = die linke Hand auf den Tisch legen

Blau = in die Hände klatschen

Grün = auf die Brust klopfen

Lila = den Mund öffnen

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Orange = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Rot = die linke Hand auf den Tisch legen

Blau = in die Hände klatschen

Grün = auf die Brust klopfen

Lila = den Mund öffnen

Spielanleitung

Ziel des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Nach einer Übungsphase von 5 Minuten wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.

NACH DER ÜBUNGSPHASE DARF NICHT MEHR GESPROCHEN WERDEN!

Die/ der Spielleiter/in beendet das Spiel!

Farbenwürfel:

Die Farben auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder der Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.

Zahlenwürfel:

Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.

Die Bewegungen sind:

Gelb = in die Hände klatschen

Orange = beide Hände nach oben in die Luft strecken

Rot = die linke Hand auf den Tisch legen

Blau = mit der rechten Hand auf den Kopf klopfen

Grün = auf die Brust klopfen

Lila = den Mund öffnen