

Jugendrotkreuz

JRK grenzenlos gemeinsam

Wir verbinden Menschen

Die interkulturelle Arbeitshilfe



Robert Korell, Andrea Müller, Helmut Püschel

Inhaltsverzeichnis

I. Intro.....	5
II. Simulationsspiele.....	9
DIE INSEL ALBATROS.....	13
DAS KASTENSPIEL.....	15
MAJOS UND MINOS.....	19
FRAGEBOGEN „VORURTEILE“.....	20
DAS SPIEL "ASYL" - EINE MÖGLICHKEIT POLITISCHER JUGENDBILDUNGSARBEIT	21
MOONIES UND SUNNIES.....	30
GÖTZENANBETUNG.....	32
SPIELSALON DER BEGEGNUNG - „INTERKULTURELLES MAU MAU“	51
III. Spiele aus aller Welt	58
MANCALA (AFRIKA).....	58
STEINSPIEL AUS KENIA.....	60
SPIELE AUS 1001 NACHT (ARABIEN)	61
ORIENTALISCHE MÄRCHEN	61
IFTAH YA SIMSIM	61
MTI (KENIA).....	64
KANGAROO RACE (AUSTRALIEN).....	65
DER ESEL (ALBANIEN).....	66
BRÜCKEN BAUEN (BULGARIEN)	66
XHAMIA-DIE MOSCHEE (TÜRKEI).....	67
BOLEROS (LATEINAMERIKA).....	68
LACROSSE - DAS HEILIGE BALLSPIEL (NORDAMERIKA).....	69
DOPPELBALL - DAS BALLSPIEL DER FRAUEN (NORDAMERIKA).....	71
INDIAN STICK PULL (NORDAMERIKA).....	72
IRISCHES KARTENSPIEL (IRLAND).....	72
WAYANG KULIT (SCHATTENSPIEL).....	73
BA' GAME - REGELN UND GLOSSAR (SCHOTTLAND)	74
BOCCIA - ABLAUF UND REGELN (ITALIEN)	75
GLIMA - DIE REGELN (ISLAND).....	77
HORNUSSEN - DIE REGELN (SCHWEIZ).....	79
SEPAK TAKRAW - REGELN UND GLOSSAR (THAILAND)	80
YOGA (INDIEN)	86
DIABOLO (CHINA).....	91
BAUCHTANZ (ARABIEN).....	93

IV. Bastelecke	95
MANDALAS (INDIEN).....	95
TRAUMFÄNGER (NORDAMERIKA).....	96
MATRIOSCHKAS.....	97
BUMERANG (AUSTRALIEN)	98
BAU EINER TROMMEL (NIGERIA).....	100
TÜRKISCHES „EBRU“ - PAPIER HERSTELLEN (ARABIEN).....	101
MOSAIK, STEINCHENMUSTER ERSTELLEN (ARABIEN)	102
SCHATTENTHEATER.....	103
PANTOFFELN HERSTELLEN.....	104
HÄNDE BEMALEN (INDIEN)	108
V. Fremdwörterbuch	110
TÜRKDEUTSCH.....	110
Lektion 1: Zualerst : Dem Grammatik.....	110
Lektion 2: Allgemein.....	111
Lektion 3: Grundschatz.....	111
Lektion 4: Allgemeine Redewendungen.....	112
Lektion 5: Kulturelle Unterschiede.....	112
Lektion 6: Märchenstunde	113
Lektion 7: Köstlichkeiten	117
Lektion 8: Saisonale Feste.....	118
Lektion 9: Worte für Millionen.....	122
Lektion 10:Für auf'm Schulhof	127
„Life Power“ by Katrina Balamide	132

I. Intro

I. Intro

Mit unserem Jahresthema „JRK grenzenlos gemeinsam - Wir verbinden Menschen“ wollen wir die Bedingungen aufzeigen und die Voraussetzungen dafür schaffen, dass alle Menschen unabhängig von ihrer Nationalität, Religion oder Hautfarbe gemeinsam leben und voneinander lernen können.

Die Bereitschaft, sich mit dem Fremden auseinander zu setzen und dabei seinen eigenen Standpunkt zu überdenken, bezeichnen wir als interkulturelles Lernen.

Denn alle Kulturen sind in ihrer Art unterschiedlich, einzigartig und lebens- und liebenswert.

Idealtypisch lassen sich diese Kulturunterschiede in 4 Kategorien einteilen, mit denen wir uns befassen möchten. Es sind dies

Symbole

Sprache, Gesten, Bilder, Farben, Kleidung, Modesymbole oder Wahrzeichen und Bauwerke

Helden

Vorbilder und Trendsetter, lebende und historische Personen, kleine und große Stars

Rituale

Verhaltensmuster vom Smalltalk, über Lieder bis hin zu religiösen Feiertagen und Handlungen

Werte

Die niedergeschriebenen, aber auch geheimen Gesetze, Botschaften und Normen jeder sozialen Gruppierung

Nachdem wir in einem ersten Schritt uns mit diesen Kategorien befasst haben, wird es erst möglich, Toleranz zu entwickeln.

Erst Toleranz wiederum führt zur Akzeptanz und diese bietet dann die Möglichkeit, dass Elemente einer anderen Kultur auch angenommen werden können und als erstrebenswert gelten.

Die vorliegende Sammlung bestehend aus Simulationsübungen zur Thematik, Spielen aus allen Erdteilen, Anleitungen zur Erstellung von Materialien sowie einem "Fremd-Wörterbuch" soll helfen, erste Schritte in Richtung interkulturelles Lernen zu beschreiten.

Die zwischendurch eingeflochtenen fiktiven kleine Briefe sollen bewusst provozierend sein und zum Nachdenken anregen. Sie dienen sowohl der Annäherung ans Thema, als auch als Vorlage für öffentlichkeitswirksame Aktionen.

**Na, mal wieder Pech mit den Telekom-Aktien
gehabt?**



Wir verbinden Menschen

Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

II.

Simulations- spiele

II. Simulationsspiele

"Einstiegsübungen"

Neben den nachfolgend vorgestellten Spielen zum interkulturellen Training, deren Dauer unterschiedlich lang ist, gibt es auch Übungen für deren Durchführung Minuten ausreichen. Diese sollen nur unter der Sammelbezeichnung "**Einstiegsübungen**" zusammengefasst werden. Drei solcher Übungen seien hier erwähnt: **Exotische Rituale, Verfremdungs-Übungen und kulturelle Selbsterfahrungs-Übungen:**

Ein *exotisches Ritual* kann z.B. darin bestehen, dass ein Teamer seine Veranstaltung beginnt, indem er die Teilnehmer umtanzt, mit einer Rassel Geräusche erzeugt und anschließend erklärt, dass er dies tue, um neidische Geister zu vertreiben, die den Teilnehmern das Wissen stehlen wollen. Die Teilnehmer, die einen anderen Stundenbeginn erwartet haben, erleben dabei einen kleinen Kulturschock, wobei sie auf dieses fremde und befremdliche Verhalten so reagieren, wie Menschen oft auf Fremdes reagieren: belustigt, ängstlich oder auch aggressiv - "was soll der Unsinn!". Dies ist dann Anlass für eine Diskussion über Reagieren auf Fremdes oder über Kulturschock.

Eine beliebte *Verfremdungs-Übung* besteht darin, dass man Teilnehmer interkultureller Trainings auffordert, sich in die Rolle eines Marsmenschen zu begeben, der auf der Erde die religiöse Praxis der Erdenbewohner studieren soll und dabei in ein Bowling-Center, also eine Halle mit mehreren Kegelbahnen gerät. Die Marsmenschen werden dabei in den einzelnen Kegelbahnen Altäre, in den Kegeln Bilder von Dämonen, in den Kegelbahnen sakrale Räume, die nicht betreten werden dürfen, und in den Kegelwürfen schließlich sakrale Handlungen, die mit Hilfe des Guten die neun bösen Dämonen bekämpfen, die aber leider immer wieder auferstehen und aufs neue bekämpft werden müssen. Bei der Auswertung dieser Verfremdungs-Übung werden die Teilnehmer dann erkennen, dass die Interpretation des fremden Geschehens mehr von ihren eigenen Mars-Vorstellungen abhängt als von dem, was die Dinge für die Erdenbewohner bedeuten.

Als Beispiel für *Selbsterfahrungs-Übungen* möge das Ausfüllen eines Fragebogens zur "Selbst-Enthüllung" dienen. Dabei wird eine Liste von 15 "heiklen" Themen des eigenen Lebens vorgegeben, z.B. "finanzielle

Schwierigkeiten", "berufliche Schwierigkeiten", "politische Meinung", "sexuelle Vorlieben" etc. Sodann wird erfragt, mit wem man über diese Themen sprechen würde, z.B. mit Eltern, Geschwistern, Geliebten, Freunden, Bekannten, fremden Leuten, unbekanntem Ausländern, oder bekanntem Ausländern. An die Auswertung der Antworten schließt sich dann eine Diskussion darüber an, bei welchen Themen und welchen Personen die Teilnehmer übereinstimmen, so dass man davon ausgehen kann, dass es sich um einen kollektiven und kulturspezifischen Sachverhalt handelt, und bei welchen Punkten es eher um individuelle Sachverhalte geht.

Hallo!

Ich habe ne' kleine Bitte an Dich/Euch:

"Freunde" von mir bereisen zur Zeit Deutschland.

Sie haben mich gefragt, ob es eine Möglichkeit gibt,
irgendwo zu wohnen, ohne dass große Kosten entstehen.

Sie sind daran gewöhnt in ihrem mitgebrachten Zelt zu
wohnen und brauchen eigentlich nur ein Stückchen Land
zum Aufbau des Zeltes und ab und zu ein Abendessen.

Ich habe ihnen - Euer Einverständnis vorausgesetzt -

Deinen Namen, Deine Telefonnummer und Anschrift genannt.

Sie werden sich in den nächsten Tagen bei Euch melden!

Sie kommen mit einem grünen und einem weißen Mercedes.

Damit Du sie erkennst, findest Du ein Foto in der Anlage.

P. S.

Ruf mich an, wenn sie angekommen sind!

JRK grenzenlos gemeinsam



Wir verbinden Menschen

Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

DIE INSEL ALBATROS

Fremd zu sein, ist ein merkwürdiges Gefühl. Du weißt nicht, wie du dich verhalten sollst, kennst die Menschen nicht und auch nicht die Rituale und Gebräuche. Doch gleichzeitig ist Fremdsein auch unglaublich spannend. Du kannst andere Kulturen entdecken und auch dich ein wenig neu. Das Kennenlernen ist dabei ein langer Prozess, ein langsames Herantasten und oftmals eine Kette von Missverständnissen. Aber das ist nicht schlimm, denn nur daraus lernen wir

Die Insel Albatros liegt irgendwo weit entfernt in der Südsee. Der Spielleiter (männlich) erklärt nun den übrigen Teilnehmern, dass er ihnen das Leben der Menschen dort und ihre Sitten vorstellen möchte. Zu diesem Zweck wird er zusammen mit einer Gehilfin (weiblich) kurz den Raum verlassen, um dann als Albatrosianer zurückzukehren.

Wenn die beiden Albatrosianer wieder den Raum betreten, summen sie leise und monoton vor sich hin. Die Frau folgt dem Mann mit einigen Schritten Abstand. Beide gehen im Kreis der Teilnehmer umher und stellen bei allen, die die Beine übereinander geschlagen haben, beide Füße auf den Boden. Sie tun dies sehr sanft und summen weiterhin leise vor sich hin. Bei denjenigen, die die Beine wieder übereinander schlagen, wiederholen sie die Prozedur. Der Mann berührt dabei nur die männlichen Teilnehmer, die Frau Personen beiderlei Geschlechts. Dann setzt sich der Mann auf einen Stuhl, die Frau nimmt neben ihm auf dem Boden kniend Platz. Die Frau bietet nun dem Mann eine Schale mit Erdnüssen an. Der Mann isst mit den Fingerspitzen einige Erdnüsse und schmatzt dabei genüsslich. Dann reicht er die Schale an die Frau weiter. Sie isst ebenfalls von den Nüssen.

Nach dem Essen legt der Mann der Frau sanft die Hand auf den Rücken. Sie beugt sich dabei nach vorne und berührt mit der Stirn den Boden. Dies wiederholt sich dreimal. Danach stehen beide wieder auf und gehen den Kreis der Teilnehmer noch einmal zur Verabschiedung ab. Sie nicken allen Teilnehmern lächelnd zu, gehen dann aus dem Raum und beenden das Rollenspiel.

Nach einer kurzen Pause bittet der Spielleiter die Teilnehmer, ihre Eindrücke von der Kultur der Albatrosianer zu schildern. In der Regel wird nun über die Unterdrückung der Frau berichtet werden, über männliche Dominanz und vielleicht sogar über Unfreiheit und Gewalttätigkeit.

Alle diese Eindrücke werden sich aber als Vorurteile und Fehleinschätzungen erweisen, wenn zum Abschluss der Diskussion der Spielleiter die Kulturgeschichte der Menschen auf Albatros vorliest.

Die Kultur der Menschen auf Albatros

Die Menschen auf Albatros sind ein sehr friedliches Volk. Wenn sie zufrieden sind, summen sie ruhig und leise vor sich hin. Sind sie zornig oder verärgert, was selten vorkommt, stoßen sie Zischlaute aus.

Die Göttin der Erde ist die höchste Gottheit auf Albatros. Sie wird verehrt und geachtet. Die Albatrosianer suchen deshalb den Kontakt zur Erde. Große Füße zu haben, ist ein Geschenk Gottes, weil man dann in enger Verbindung zur Erdgottheit stehen kann. Alles, was mit der Erde zu tun hat, besitzt einen hohen Stellenwert bei den Albatrosianern. Liebesspeise und Ritualisierungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Erdnüsse.

BesucherInnen erweisen die Albatrosianer eine besondere Ehrerbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen, um viel von der Erdenergie aufnehmen zu können. So ist es zum Beispiel wichtig, beim Sitzen beide Füße auf dem Boden zu haben und die Beine nicht übereinander zu schlagen.

Frauen genießen auf Albatros hohes Ansehen, weil sie wie Mutter Erde Leben gebären. Sie haben deshalb besondere Privilegien:

Um sie vor Angriffen und Gefahren zu schützen, müssen die Männer immer einige Schritte vor ihnen hergehen.

Die Männer haben die Pflicht alle Speisen vorzukosten, bevor die Frauen davon essen.

Die Frauen stehen der Erdgöttin näher als die Männer. Sie haben deshalb das Recht auf dem Boden zu sitzen, während die Männer weiter entfernt von der Erde, auf Stühlen Platz nehmen müssen.

Nur über ein Ritual ist es den Männern erlaubt, näheren Kontakt mit der Gottheit der Erde aufzunehmen. Sie dürfen der Frau, die neben ihnen am Boden sitzt, die Hand auf den Nacken legen, während sie durch das Berühren der Erde mit der Stirn die von dort ausgehende kosmische Energie aufnimmt. Ein Teil der Energie fließt dann über die Hand des Mannes auf ihn selbst über. Dieses Ritual ist eine besondere Ehre.

Abgesehen von diesem Ritual ist es den Albatros-Männern nicht gestattet, andere Frauen ohne deren vorherige Erlaubnis zu berühren.



DAS KASTENSPIEL

Vorbemerkungen

Das Kastenspiel (der richtige Name des Spiels ist: "Das Spiel der Großen im Kleinen"; eines der genialsten Spiele zum Thema Entwicklungspolitik/Welthandel überhaupt). Das Spiel ist vom Spielmaterial her nur primitiv zu nennen, aber die Möglichkeiten, die sich aus dem armseligen Spielmaterial in Verbindung mit der Spieldynamik der Gruppe entwickeln, sind ungeheuer groß.

Spielverlauf

Die TeilnehmerInnen werden in zwei Gruppen aufgeteilt: die Industrienationen und die Entwicklungsländer. Anzumerken ist hierbei, dass die Industrienationen doppelt so viele SpielerInnen haben, wie die Entwicklungsländer.

Das Spielmaterial des Kastenspiels besteht aus einer Holzkiste, die mit einem Schloss abgesperrt ist, dem dazugehörigen Schlüssel, 5 abgebrochenen Bleistiften und 2 Spitzern.

Die Entwicklungsländer besitzen die Kiste mit den darin verschlossenen Bleistiften. Die Industrienationen besitzen den Schlüssel für das Schloss und zwei Bleistiftanspitzer. Die beiden Ländergruppen versuchen, als erste mit den in der verschlossenen Kiste befindlichen Bleistiften 20 mal das Wort "Spiel" auf ein Blatt Papier zu schreiben. Wie sie dieses Ziel erreichen ist vollkommen freigestellt.

Das Spielmaterial und die Aufteilung der Gruppen ist nicht willkürlich so definiert, sondern ist realitätsbezogen:

Die personenmäßige Überlegenheit der "Industrienationen" ist keine Verkehrung der realen Bevölkerungszahlen, sondern simuliert die militärische Überlegenheit des Nordens; nur durch schiere Übermacht können die "Industrienationen" des Spiels einen militärischen Konflikt anstreben und auch gewinnen. Bleistifte, verschlossene Kiste, Schlüssel und Anspitzer stehen für Rohstoffe, die im Boden verborgen sind, das technische Know-how um diese Rohstoffe abzubauen und schließlich zu verarbeiten. Das Spielziel steht für Konkurrenzfähigkeit auf dem Weltmarkt, nämlich mit abgebauten und verarbeiteten Rohstoffen zu arbeiten. Die SPL beginnt die Vorbereitung, indem sie den beiden Gruppen, die vorher eingeteilt wurden, das Spielziel erläutert und eventuell noch erklärt, welche Bedeutung die im Spiel benutzten Utensilien haben. Sie erklärt, dass beide Gruppen alle Möglichkeiten haben, das Spielziel zu erreichen. Weitere Erklärungen gibt es nicht.

Allerdings kann die SPL vorschlagen, dass sich beide Gruppen für 20 Minuten zurückziehen, um gemeinsam zu überlegen, welche Strategie am ehesten zum Ziel führt. Nach dieser ersten Beratung können sich beide Gruppen treffen und ihre Vorschläge diskutieren.

In der Regel ist das Spiel massiv von gegenseitigem Misstrauen geprägt. Oft werden offensichtlich brauchbare Vorschläge der einen Partei von der anderen nicht akzeptiert, weil diese einen verborgenen Haken vermutet.

Das Spiel wird, je nach SpielerInnenalter zwischen 20 Minuten und 1 1/2 Stunden dauern (je studierter die SpielerInnen, desto länger die Spieldauer) und kann auf sehr unterschiedliche Arten enden. Es ist nicht notwendig, Ablauf und Ende des Spiels in dieser Runde zu diskutieren, da es sich in erster Linie um ein Kennenlernen einer Spielkategorie gehandelt hat.

Im Anschluss an das Spiel wurde über die Möglichkeiten des Spiels und der Umsetzung in die inhaltliche Arbeit diskutiert.

Die gesammelten möglichen Beendigungen des Spiels sind im Folgenden aufgelistet, die Entsprechung im Spiel stehen kursiv dahinter.

Möglichkeiten zum Ablauf und Ende des Spiels

friedliche Einigung; keine Gewinner/Verlierer; gemeinsame Verarbeitung der Rohstoffe (jedoch nicht real!) Beide Gruppen einigen sich und hintergehen sich auch nicht

Scheinbar friedliche und kooperative Einigung, die Rohstoffe gemeinsam zu verwerten, in der Endphase werden die Handels- oder Wirtschaftsverträge aber gebrochen im Spiel dito

fairer Austausch; Wettbewerb auf dem Weltmarkt; der beste gewinnt! Eine Vorgehensweise, die zwischen hochentwickelten Nationen vielleicht möglich ist, zwischen Industrie- und Entwicklungsländern meines Wissens bisher noch nicht. Hier kommt es dann wirklich darauf an, welche Gruppe am schnellsten ist.

falsche, manipulierte Maschinen; Entwicklungsländer können nicht konkurrieren, da sie entweder kaputte oder veraltete Maschinen erhalten, oder aber keine Ersatzteile für ihren Bestand Die Entwicklungsländer erhalten nach mehr oder weniger zähen Verhandlungen einen Anspitzer, stellen jedoch fest, dass sie im anschließenden "fairen" Wettbewerb das Nachsehen haben, da im Spitzer die Klinge fehlt, umgedreht oder stumpf ist.

Eskalation des Handelskonfliktes - Krieg und Okkupation der Rohstoffquellen die ermüdenden und fruchtlosen Verhandlungen bringen die Industrienationen schließlich dazu, dass sie sich auf die Entwicklungsländer stürzen und die Kiste in ihre Gewalt bringen

Mögliche Änderungen des Spiels

Geheimdiplomatie: Einige Spielerinnen wickeln den Deal untereinander ab, ohne dass ihre Mitspielerinnen das mitbekommen

offener Krieg und Okkupation der Rohstoffquellen

Die Industrienationen verhandeln gar nicht erst

Um die feindliche Invasion zu vermeiden, halten die Entwicklungsländer die Lage der Rohstoffquellen geheim. Entwicklungsländer können die Kiste "Rohstoffe" wegschließen

Es kann kein Verhandlungsergebnis erzielt werden, da der Welt die Rohstoffe ausgehen, droht eine Weltwirtschaftskrise. Um diesem Ergebnis vorzubeugen, bzw. einen zähen Ablauf des Spiels in Schwung zu bringen, kann die SPL die TN anweisen, zuerst Schmuck, Uhren und Brillen auszuführen.

Wenn die Verhandlungen dann immer noch nicht vorankommen, danach Schuhe und Strümpfe, dann T-Shirts und Pullover und schließlich Hosen und Röcke. In manchen Gruppen hat das ewige Verhandeln scheinbar eine derartige Attraktivität, dass darüber vollkommen vergessen wird, dass die Rohstoffe lebenswichtig sind.

Resignation der Entwicklungsländer

Die Entwicklungsländer bauen die Rohstoffe in Eigenregie, aber auf Kosten ungeheurer Umweltschäden ab; Kiste kaputt machen

Die Rohstoffe werden mit dem Know-how der Industrienationen abgebaut, aber in Eigenregie verarbeitet, wobei das Ergebnis im Grunde nicht konkurrenzfähig ist, weniger langlebig ist und in der Regel auch mit hohem Ausschuss produziert wird. Die Kiste wird mit dem Schlüssel aufgeschlossen, die Bleistifte aber nicht abgegeben, sondern mit den Zähnen oder auf dem Boden gespitzt.

Es werden sich bei einigem Nachdenken eine ganze Menge ähnlicher Möglichkeiten finden. Es ist wichtig für die SPL, dass sie im didaktischen Einsatz reale Entsprechungen für Spielbeendigungen, bzw. Spielabläufe parat hat. Das Spiel kann nur dann gute Erfolge bringen, wenn die SpielerInnen merken, dass sie gerade Realität nachgespielt haben, die sich seit Jahrhunderten in der Welt so "abspielt", ohne dass sie das in dieser Weise gesehen haben.

Verbindung Spiel-Realität

Einleuchtende Verbindungen Spiel-Realität sind wichtig. Also vom Spiel auf die Realität schließen. War es "Zufall", dass die Industrienationen die Realität nachspielten, und die Entwicklungsländer ablinkten?

Probleme beim Spielen

zu große Gruppe

Kompromissfindung muss geübt werden
Schwierigkeiten eine Einigung zu finden, zuviel Gerede, Statements der Teamer,
mit Jugendlichen geht das Spiel schneller
Die "UN" hatte die Aufgabe einzugreifen, und das Spiel irgendwann durch
"Krisenintervention" voranzubringen

Wie haben sich die Leute in den Gruppen gefühlt?

Entwicklungsländer fühlten sich in einer machtlosen Stellung,
sie trauten den Industrienationen nicht, wollten daher Sicherheit
Industrienationen dachten, dass sie eigentlich gewinnen müssten, Realität
hatten mehrheitlich Spaß daran, die Entwicklungsländer abzulinken
die Grenzen waren bei körperlichem Angriff gezogen

MAJOS UND MINOS

Zwei Gruppen von Menschen - nennen wir sie "Majos" und "Minos" - kommen zum Zweck einer Verhandlung über den Verkauf eines Grundstücks zusammen. Sie unterscheiden sich in bezug auf einige Merkmale, in bezug auf andere unterscheiden sie sich nicht. Wir beschränken uns auf fünf Merkmale: Majos kommen direkt zur Sache, Minos lieben es, sich erst einmal zu "beschnuppern".

Für Majos heißt "ja" ich stimme zu und "nein", ich stimme nicht zu. Für Minos heißt "ja" = "ich habe verstanden, was du sagst". "Nein" sagen sie grundsätzlich nicht, sondern wählen Umschreibungen, wenn sie etwas ablehnen.

Für Majos hat "Ehrlichkeit" einen höheren Wert als "Höflichkeit". Für Minos ist "Höflichkeit" wertvoller als "Ehrlichkeit".

Bei Majos haben alle Mitglieder der Gruppe das gleiche Recht, ihre persönliche Meinung zu sagen. Minos haben einen Sprecher, der die Meinung der Gruppe äußert.

Bei Majos sind Männer und Frauen gleichberechtigte Gruppenmitglieder. Bei Minos äußern sich nur Männer.

Die Teilnehmer des Trainings werden in zwei Gruppen eingeteilt, die zunächst ihre Rollen erlernen, wobei keine der beiden Gruppen weiß, um wen es sich bei den jeweils anderen handelt. Sodann entwirft jede Gruppe eine Strategie, die einerseits der jeweiligen Kulturbeschreibung entspricht und die andererseits Handlungserfolg verspricht. Die simulierte Verhandlung dauert 20 - 30 Minuten. Anschließend findet eine Auswertung der Erfahrungen im Plenum statt.

FRAGEBOGEN „VORURTEILE“

Wir schätzt ihr euch selbst ein? Trifft das auf euch zu?

	Mehr Nennungen von deutschen Jugendlichen	Mehr Nennungen von ausländischen Jugendlichen und Aussiedlern
1. wir ärgern, beschimpfen, beleidigen andere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. wir zerstören und beschädigen fremde Sachen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. wir machen andere schlecht, grenzen sie aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. wir bedrohen andere mit einer Waffe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. wir beklauen andere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. andere anschreien, herumkommandieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. andere einschüchtern und erpressen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DAS SPIEL "ASYL" - EINE MÖGLICHKEIT POLITISCHER JUGENDBILDUNGSARBEIT

Einleitung:

Ali Ben Khalid ist völlig perplex, als er das Urteil über seinen Asylantrag und die Begründung dazu hört: als Hauptgrund für die Ablehnung seines Antrags und seine folgende Abschiebung wird erklärt, dass die Türkei nicht als Kriegsgebiet gilt und er aus diesem Grund keine Asylberechtigung habe. Darüber hinaus könne er nicht glaubhaft machen, als Kurde gefährdet zu sein. Ben Khalid gab an, dass zwar einige junge Männer seiner Bekanntschaft Widerstandsorganisationen angehören, er selbst aber nicht. Frühere Verhaftungen und Folterungen konnte er nicht beweisen.

Der Richter und die Beisitzerinnen verlesen die Begründung mit unbewegter Miene und wollen zum nächsten Fall übergehen. Ben Khalid springt auf und brüllt: "Das könnt ihr nicht machen! Ich werde sofort verhaftet, wenn ich in der Türkei aus dem Flugzeug steige! Ihr bringt mich um!" Das Gericht ist verblüfft, dass sich einer der Antragsteller nicht mit dem Urteil abfindet, und, obwohl das nicht üblich ist, lässt es sich auf eine Erklärung ein, die nach und nach zu einem Streitgespräch ausufert.

Gericht: "Natürlich war das nicht der einzige Grund dafür, Ihren Antrag abzulehnen. Aber Fakt ist, dass Sie weder einer Widerstandsorganisation angehören, noch beweisen können, verhaftet und gefoltert worden zu sein und somit keine unmittelbare Gefährdung vorliegt."

Ben Khalid: "Wie soll ich das denn beweisen! ? Ich bin mit Elektro gefoltert worden! Wie soll man das jetzt noch sehen? Das ist ja schon lange her!"

Gericht: „Sie können ja auch lügen.“

Ben Khalid: "Ich lüge aber nicht, verdammt noch mal!"

Gericht: "Naja...na gut. Aber sie sind mit einem gefälschten Pass in die Bundesrepublik gekommen. Das ist verboten."

Ben Khalid: "Ja, aber, ich wäre doch sonst gar nicht aus der Türkei herausgekommen. Ich wäre doch gleich am Flughafen verhaftet worden. Man hat mir gesagt, dass ich das nächste Mal nicht überleben würde. Ich hätte meinen Pass doch gar nicht benutzen können."

Gericht: "Sie kommen hier mit einem gefälschten Pass an und erwarten, dass Sie Asyl bekommen. Das ist doch irre."

Beisitzerin: "Was glauben Sie eigentlich! ?"

Gericht: "Außerdem haben Sie gesagt, Sie wollten Ihre Familie nachkommen lassen. Das ist auch verboten."

Ben Khalid: "Was?!"

Gericht: "Ihre Familie. Sie haben angegeben, dass Sie Ihre Familie nach

Deutschland kommen lassen wollten. Auf den Hinweis, dass das nicht erlaubt ist und die Frage, ob sie Ihre Familie trotzdem nachkommen lassen wollten, haben Sie 'Ja' gesagt und die Schultern gezuckt. Das können wir nicht durchgehen lassen."

Ben Khalid: "Ja, aber soll ich denn ohne meine Familie hier leben? Ich habe eine Frau und zwei kleine Kinder in Kurdistan. Ich kann doch nicht ohne meine Familie hier leben."

Gericht: "Ist verboten."

Ben Khalid: "Was soll ich denn machen?"

Gericht: "Sie brauchen gar nichts machen. Ihr Antrag ist abgelehnt. Punktum. Also brauchen Sie sich auch keine Gedanken darüber zu machen, ob Sie Ihre Familie nachkommen lassen oder nicht."

Ben Khalid: (brüllt)"Ein Scheiß-Spiel ist das hier!"

Gericht: „Nächster. Herr Moussa aus Eritrea. Ihr Antrag wurde abgelehnt."

Diese Szene fand nicht in einer wirklichen Verhandlung über Asylanträge statt. Herr Ali Ben Khalid war ein 16-jähriger deutscher Schüler, der in einem Rollenspiel für einen Vormittag diese Rolle übernommen hatte, genauso, wie auch die Rollen von Herrn Moussa, Herrn Sadiq, Frau Razitam und Herrn Mejia von Schülern und Schülerinnen übernommen wurden. Das Spiel wurde in Kooperation mit einem Team des Westdeutschen Rundfunks in einer Kölner Schulklasse durchgeführt. Zwar wurden die SchülerInnen einige Zeit vor dem Spiel von ihrem Lehrer gefragt, ob sie Interesse hätten, an einem Spiel zum Thema Asyl teilzunehmen, aber keine der SchülerInnen wusste, was auf sie zukommen würde. Abgesehen von einer kurzen Einführung in das Spiel und einer ebenso kurzen Rollenbeschreibung erhielten die SchülerInnen zunächst keinerlei Informationen. Ihr Ziel im Spiel war dagegen klar definiert: Sie sollten in der Bundesrepublik Asyl beantragen und erhalten. Gelänge ihnen das nicht, hätten sie das Spiel verloren und nach der Abschiebung drohe den meisten von ihnen mit großer Wahrscheinlichkeit Verhaftung, Verurteilung, Folter, Hinrichtung ohne Prozess oder ihr spurloses Verschwinden.

Über das Spiel:

Das Spiel "Asyl" wurde von einer Projektgruppe des Projekts "Spiele als Medium interkulturellen Lernens" entwickelt. Der Grund dafür, ein Spiel zu konzipieren und zu entwickeln lag darin, dass wir nach Durchsicht und Tests verschiedener Spiele zu diesem Thema feststellen mussten, dass keins davon unseren Zielen gerecht werden konnte. Betreffend anderer Themen und Inhalte, bspw. Apartheid oder Welthandel, sind sehr gute Spiele und Spielkonzepte entwickelt worden; die Spiele, die zum Thema Asyl erhältlich sind, sind fast durchweg oberflächlich und in erster Linie auf Informationsvermittlung (Dabei möchte ich

anmerken, dass wir sicher nicht alle Spiele kennengelernt haben). Im Lauf der Arbeit des Spieleprojektes wurden 8 Spiele und Spielmaterialien dieser inhaltlichen Richtung getestet. Einige mehr wurden nicht getestet. Sollte eine LeserIn dieses Artikels ein gutes Spiel zum Thema Asyl kennen, oder sogar selbst (mit-) entwickelt haben, wären wir für eine Kontaktaufnahme dankbar. ausgerichtet. Nicht, dass Information nicht wichtig wäre, nur sind Spiele als Medium der Informationsvermittlung denkbar schlecht geeignet. Und so überraschte es auch nicht, dass die Informationen in den meisten Spielen nach dem Schema angeboten wurden: "Dein Antrag wurde abgelehnt, du musst zwei Felder zurück."

Wir gingen (und gehen) davon aus, dass Bildungsarbeit zum Thema Asyl/Fluchtursachen nicht auf dieser Ebene funktionieren kann. Aggression und Intoleranz gegenüber EmigrantInnen sind nicht durch objektives Wissen begründet. Vielmehr spielen Gefühle die wichtigste Rolle.

Diese aber können nur durch Bildungsarbeit, die die affektive Seite der TeilnehmerInnen anspricht, bearbeitet werden. Bildungsarbeit, die die Emotionen der TeilnehmerInnen nicht an erste Stelle stellt, oder sogar ganz außer acht lässt, kann im Zusammenhang mit interkulturellem Lernen nicht erfolgreich sein. Die informative Arbeit kann und sollte ein zweiter Schritt sein, aber niemals der erste. Das im Folgenden beschriebene Spiel "Asyl" ist eine Möglichkeit, die Gefühle, Ängste und Aggressionen der TeilnehmerInnen zum Vorschein zu bringen, sie bewusst und damit greifbar zu machen.

Das Asyl-Spiel - Aufbau und Ablauf

Zu Beginn des Spiels werden die TeilnehmerInnen in verschiedene Kleingruppen eingeteilt. Es ist sehr wichtig, deutlich zu machen, dass diese Aufteilung zufällig erfolgt. Für die Erfahrung des Spiels sollte den SpielerInnen klar sein, dass nicht alle KurdInnen, TamilInnen, EritreerInnen notwendigerweise Flüchtlinge sind, sondern dass dies allen Menschen jederzeit passieren kann. Die Rollenzuteilung ist daher so zufällig, wie die Geburt.

Der Gruppe werden unterschiedliche Rollen zugewiesen:

etwa 3/4 der Gruppe erhält Rollenbeschreibungen fiktiver EmigrantInnen, die aus verschiedenen Gründen aus ihrer jeweiligen Heimat geflüchtet sind. Die Rollen sind über den gesamten Erdball gestreut und beziehen sich auch auf die Situation der EmigrantInnen in ihrer ehemaligen Heimat. Es gibt keine Rolle, die sich als "Wirtschaftsflüchtling" definieren lassen würde.

2-3 SpielerInnen erhalten die Rollen der PolizistInnen. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass in der Unterkunft alles reibungslos abläuft, keine EmigrantIn das Gelände verlässt, die EmigrantInnen Kleidung, Essen und Formulare erhalten und dass sie die Termine bei Gericht und Verwaltung

wahrnehmen. Außerdem ist es ihre Aufgabe, die neu ankommenden EmigrantInnen "erkennungsdienstlich" zu behandeln.

3-4 SpielerInnen übernehmen die Rolle der SachbearbeiterInnen. Sie sorgen dafür, dass über jede EmigrantIn eine Akte angelegt wird, die die erforderlichen Unterlagen enthält, sowie Bemerkungen der Polizei und eventuell die Ergebnisse eines persönlichen Gesprächs bei der SachbearbeiterIn.

Sobald die Akte komplett ist, wird sie dem Gericht übermittelt.

Sollte das Gericht weitere Fragen haben, die nicht mit der Akte beantwortet werden können, ist wiederum die SachbearbeiterIn zuständig, ansonsten ist der Vorgang mit der Weitergabe an das Gericht für sie abgeschlossen.

Neben einer Beschreibung ihrer Aufgaben erhalten die SachbearbeiterInnen auch eine persönliche Beschreibung, die beinhaltet, wie sie zur Asylgesetzgebung und den AsylbewerberInnen stehen. Die Skala reicht dabei von konservativ/ablehnend bis hin zu offener Sympathie und Hilfsbereitschaft.

3-4 SpielerInnen stellen das Gericht dar, das nach Akteneinsicht und eventuell persönlichem Gespräch mit der AntragstellerIn über den Antrag zu entscheiden hat.

Das Gericht erhält, wenn nötig, von der Spielleitung einen Merkbogen, auf dem einige mögliche Fragen an die AntragstellerIn notiert sind. Das Gericht sollte sich aber selbst Gedanken darüber machen, welche Fragen notwendig sind, um über die Anträge befinden zu können, besonders, da die RichterInnen und BeisitzerInnen vorab von der Spielleitung davon in Kenntnis gesetzt werden, dass sich möglicherweise Wirtschaftsflüchtlinge unter den AntragstellerInnen befinden (ohne zu erklären, was "Wirtschaftsflüchtlinge" sind).

Außerdem erhält das Gericht die Anweisung, dass es (bei etwa 20 Asylanträgen) maximal zwei Anträge anerkennen darf (dem Gericht wird erklärt, dass zwei schon mehr als die reale Anerkennungsrate sind).

Wenn die Spielgruppe groß genug ist (über 30), sollte die Spielleitung überlegen, ob einige TeilnehmerInnen die Rolle der BeobachterInnen übernehmen können. Eine neutrale Beobachtung der Abläufe des Spiels kann für die Nachbereitung des Spiels sehr wertvoll sein, allerdings muss die Spielleitung sicher sein, dass die BeobachterInnen wirklich neutral sind und sich zu keiner Zeit zu irgendwelchen Kommentaren hinreißen lassen.

Die EmigrantInnen werden in einen leeren Raum geführt. Es können, müssen aber keine, Sitzgelegenheiten vorhanden sein. Ideal ist ein karger, schmuckloser Raum.

Die PolizistInnen erhalten einen Arbeitsplatz, an dem Papptafeln, Marker, Asylanträge, Kugelschreiber und eine Polaroidkamera bereitliegen.

Ideal ist es, wenn Uniformen zur Verfügung gestellt werden können.

Die SachbearbeiterInnen erhalten jeweils einen Arbeitstisch. An Material brauchen die SachbearbeiterInnen Aktenordner, Locher, Hefter, Stempel, Stempelkissen, Asylanträge, Kugelschreiber und Schreibpapier. (Die Anträge

sind in einer Phantasiesprache abgefasst, um die Unkenntnis der Landessprache zu simulieren. Die AntragstellerInnen können zwar in etwa schlussfolgern, welche Fragen im Antrag gestellt werden, werden aber in der Regel Fehler machen und einen weiteren Antrag ausfüllen müssen).

Da an diesen Arbeitstischen auch Gespräche geführt werden, sollte ein zusätzlicher BesucherInnenstuhl zur Verfügung stehen.

Die RichterInnen und BeisitzerInnen erhalten einen Arbeitsraum, in dem sie die Einrichtung selbst umstellen sollen. Auf Anregung der Spielleitung sollen sie Tische und Stühle so arrangieren, dass es ihrer Vorstellung von einer Gerichtsverhandlung am nächsten kommt. Schon an diesem Punkt wird klar, in welcher Stimmung die Verhandlungen ablaufen werden: steht die AntragstellerIn vor einer Front von Tischen, sitzt sie, oder findet die Verhandlung rund um einen großen Tisch statt?

Während des Spiels laufen sehr viele Dinge gleichzeitig ab: Die PolizistInnen holen die EmigrantInnen zur erkennungsdienstlichen Behandlung ab, fotografieren sie mit einem Schild, auf dem eine Nummer und der Tag ihrer Ankunft vermerkt ist und lassen sie einen ersten Antrag ausfüllen.

Wenn die Unterlagen komplett sind, reichen die PolizistInnen diese Unterlagen an die SachbearbeiterInnen weiter, nachdem sie die betreffende EmigrantIn wieder in die Unterkunft gebracht haben.

Die SachbearbeiterInnen füllen weitere Formulare aus und legen eine Akte an. In der Regel wird ein weiteres Gespräch mit den jeweiligen AntragstellerInnen geführt und die Ergebnisse auf einem Beiblatt für das Gericht notiert. In dieser Phase spielt die politische Ausrichtung der einzelnen SachbearbeiterInnen eine erhebliche Rolle, da sie schon allein durch eine negative oder kritische Beurteilung einen Antrag unmöglich machen können. Es ist klar, dass die AntragstellerInnen ihre Akte niemals zu sehen bekommen.

Sofern die Akte endgültig komplett ist, wird sie dem Gericht übermittelt, das die jeweiligen AntragstellerInnen zu einem weiteren Gespräch bestellen lassen, oder auch ganz ohne Anhörung entscheiden kann.

Einige Anträge werden direkt abgelehnt werden, andere für eine spätere Entscheidung beiseite gelegt werden.

Wenn über alle Anträge entschieden worden ist, wird das Spiel mit einer Sitzung des Gerichts, in der die Entscheidungen allen SpielerInnen mitgeteilt werden, beendet.

Von der Dynamik her läuft das Spiel sehr unterschiedlich ab: sowohl PolizistInnen, als auch SachbearbeiterInnen, als auch RichterInnen und BeisitzerInnen sind einem starken Stress unterworfen. Bei einer Spielzeit von drei Stunden hat eine SachbearbeiterIn für jeden "Fall" nur ein paar Minuten Zeit, wobei diese Zeit oft noch dadurch verringert wird, dass keine PolizistInnen verfügbar sind, die AntragstellerInnen vorführen können, Akten nicht da sind usw.. Eine schnelle und oberflächliche Abfertigung ist daher die Regel.

Die PolizistInnen haben nicht nur die Aufgabe, die Aufnahme der EmigrantInnen abzuwickeln, sie sind auch dafür zuständig, Akten von hier nach da zu tragen, EmigrantInnen zu den SachbearbeiterInnen, zum Gericht und zurück zu bringen, sie sind auch dafür zuständig, die EmigrantInnen auf die Toilette zu führen, Essen zu bringen und vieles mehr.

Die EmigrantInnen dagegen warten, völlig abgetrennt von allem, darauf, dass irgendetwas passiert: dass sie zu einem persönlichen Gespräch vorgeladen werden, dass sie Besuch von einer SozialarbeiterIn bekommen oder dass Kaffee und Kuchen gebracht wird. Entsprechend der unterschiedlichen Dynamik des Spiels laufen auch Lernprozesse im Spiel auf unterschiedlichen Ebenen ab.

Möglicherweise sind einige LeserInnen dieser Beschreibung jetzt erschreckt. Verwunderlich wäre das nicht. Denn nicht nur die Spielleitungen sind mitunter erschreckt von dem, was im Spiel an Vorurteilen und Verhaltensweisen zum Vorschein kommt. Teilweise wollten LehrerInnen der Klassen, mit denen dieses Spiel durchführten, die Aktion abbrechen, weil sie nicht glauben konnten, dass das "ihre" SchülerInnen waren, die da AsylbewerberInnen anherrschten, offensichtlich falsche Beurteilungen schrieben und Fangfragen stellten, um diesen oder jenen Antrag schnell vom Tisch zu bekommen. Nicht zuletzt die SchülerInnen waren oft entsetzt über sich selbst und die Schnelligkeit und Heftigkeit, mit der sie sich in eine rigide Rolle einfühlen konnten.

Der Vorwurf, das Spiel würde SchülerInnen zu RassistInnen erziehen und die oft beschworene inhaltliche Nähe zu der wohl allgemein bekannten "Welle" sind natürlich nicht stichhaltig.

Im Gegenteil: Das Spiel kann nichts zum Vorschein bringen, was nicht schon vorher dagewesen wäre. Entweder in ausgesprochener Form individuelle Vorurteile und Meinungen oder eine Rekapitulation dessen, was die TeilnehmerInnen kennen, aber für sich selbst nicht akzeptieren.

Auswertung / Nachbereitung

Die wichtige Arbeit der Spielleitung beginnt erst nach dem Spiel selbst. Eine Auswertung und Nachbereitung des Spiels muss immer absolut notwendiger Bestandteil des Spiels sein. Diese Nachbereitung muss an erster Stelle den SpielerInnen Raum geben, über ihre Gefühle während des Spiels sprechen zu können. Wie weiter oben schon gesagt, laufen die Lernprozesse auf mehreren Ebenen ab und sind für die "AsylbewerberInnen" völlig anders geartet als für die Verwaltung. Erstere sind häufig deprimiert und entsetzt darüber, was AsylbewerberInnen in dieser Situation aushalten müssen. Dabei sind sie sich aber bewusst darüber, dass die drei Stunden, die sie in eintöniger Langeweile

zugebracht haben, in der Realität mehrere Monate oder Jahre bedeuten. Sie sind sich auch darüber bewusst, dass sie SchülerInnen einer deutschen Schule sind, für die der Spuk in absehbarer Zeit zu Ende sein wird, und sie ihre (kulturelle) Identität und die gewohnten Sozialstrukturen wieder haben werden. Der Stress ist für die "AsylbewerberInnen" trotzdem enorm hoch und es kommt nicht selten vor, dass es in der "Unterkunft" zu durchaus realen Aggressionen kommt.

Ein weiterer Punkt, der für sie ziemlich erschreckend ist, ist der, dass sie mit einem sehr einleuchtenden Grund in der Bundesrepublik Asyl beantragen, aber weder wissen, wie ihr Antrag aufgenommen wird, noch in irgendeiner Weise auf die Entscheidung Einfluss nehmen können, vollkommen ohnmächtig zu sein.

All diese Gefühle müssen im Rahmen einer Nachbereitung zum Ausdruck kommen. Die Eindrücke der "mächtigeren" Rollen im Spiel sind offensichtlich vollkommen anders, vor allem kommt die Erkenntnis der SpielerInnen, was im Spiel mit ihnen passiert ist, häufig erst nach dem Spiel. Zum Teil mag das daran liegen, dass während des Spiels zuviel Hektik herrscht, um sich über sich selbst Gedanken zu machen, sicherlich aber auch daran, dass die Autorität dieser Rollen (und damit die der SpielerInnen) im Spiel nicht angezweifelt wird. Es ist völlig "normal" die AntragstellerInnen förmlich durch die Gegend zu schubsen und vollkommen zu vergessen, dass es sich um Menschen handelt, die existenzielle Gründe für ihre Flucht und ihren Asylantrag haben. Eine "Sachbearbeiterin" sagte nach dem Spiel: "Ich wünsche wirklich niemanden, an ein solches Arschloch, wie mich zu kommen."

Besonders bestürzend für die SpielerInnen, wie auch die Spielleitung ist die "Befehlsempfängermentalität" der "PolizistInnen". Tenor ist: "Ich habe nur meine Aufgabe erledigt." Es ist notwendig, die eher subtileren Merkmale dieser Rolle in der Nachbereitung herauszuarbeiten, die vielleicht nicht so offensichtlich sind: die kindliche Sprache ("Du mitkommen!"), das ständige am-Arm-nehmen, die unpersönliche Umgehungsweise mit den EmigrantInnen. Die RichterInnen und BeisitzerInnen bewegen sich in ihrer Selbstreflektion meist auf einem abstrakteren Level, da sie vermeintlich objektiv geurteilt haben. Mitunter ist zu hören: "Eigentlich hätten wir viel mehr AsylbewerberInnen anerkennen wollen, aber wir durften ja nur zwei." Es ist bisher in unserer Praxis noch nicht vorgekommen, dass RichterInnen sich über ihre Rolle hinweggesetzt hätten, indem sie mehr oder sogar alle AsylbewerberInnen anerkannten, weil sie es für richtig hielten. Es ist auch noch nicht vorgekommen, dass SpielerInnen in dieser Rolle das Spiel abgebrochen hätten, weil sie nicht mehr über das Schicksal von Menschen entscheiden wollten, obwohl sich nahezu alle RichterInnen nicht gut in ihrer Rolle fühlten. (Die angesprochene "BefehlsempfängerInnenmentalität, die in ähnlicher Weise auf "PolizistInnen" und "SachbearbeiterInnen" zutrifft, kann sicherlich ein weiterer Aspekt der Nachbereitung sein. Die Nähe zum allgemein bekannten "Milgram - Projekt", bei

dem Testpersonen (für sie) unsichtbaren Prüflingen immer höhere Stromstöße versetzen, zeigt, dass nicht bestimmte Personen in den rigiden Rollen ihre eigentliche persönlich ausgelebt haben, sondern dass Macht, und das Wissen, das "Richtige" zu tun, ungeheuer korrumpiert).

So erschreckend und vielleicht frustrierend die Erlebnisse im Spiel sein mögen, genau hier ist der Punkt, an dem die Spielleitung einsetzen muss und begreiflich machen kann, dass das, was oft auf Schlagwörter wie "Scheinasylanten", "Asylantenschwemme" und ähnliches mehr reduziert wird, noch eine andere Dimension besitzt, eine menschliche Dimension, die von Verfolgung, Angst und Tod geprägt ist.

Diese menschliche Dimension in der Bildungsarbeit für die TeilnehmerInnen erfahrbar zu machen, halte ich für eines der wichtigsten Ziele überhaupt, bevor informative und inhaltliche Arbeit erfolgreich sein kann.

Trotz der wichtigen individuellen Erfahrungen im Spiel muss ein weiterer Teil der Nachbereitung den Brückenschlag zwischen Spiel und Realität herstellen, und deutlich machen, dass das Spiel nicht nur eine unangenehme Situation für die SpielerInnen simuliert, sondern dass das Spiel ein Abbild der Wirklichkeit ist und widerspiegelt, was EmigrantInnen aus anderen Ländern in der BRD passiert.

Da, wie weiter oben gesagt, Spiele ein sehr schlechtes Medium zur Informationsvermittlung sind, sollten Informationen durch andere Medien eingebracht werden. Möglich sind Ergänzungen durch Bücher, Erfahrungsberichte von EmigrantInnen oder Filme. Wir haben bspw. sehr gute Erfahrungen mit verschiedenen Filmen und Referaten von "Pro Asyl"-Mitarbeitern gemacht.

Wer sich für das Spiel und die entsprechenden Materialien dazu interessiert, kann diese gegen einen Kostenbeitrag über den Verein Monimbó, Darmstädter Str. 23, 63128 Dietzenbach, beziehen. Wir wären sehr interessiert an Erfahrungsberichten und Protokollen über den Einsatz des Spiels.



Der Bundesminister für innere Angelegenheiten

ANTRAG AUF BUNDESDEUTSCHES ASYL

Allgemeine Angaben	
Name:	Vorname: geb. am:
Woher Du kommen?	<input type="checkbox"/> Polska <input type="checkbox"/> Romania <input type="checkbox"/> Russia <input type="checkbox"/> Albania <input type="checkbox"/> andere Land
Woher Du wissen, daß Bundesrepublik Schlaraffenland?	von <input type="checkbox"/> Opa <input type="checkbox"/> Bruder <input type="checkbox"/> Schwager <input type="checkbox"/> Vater <input type="checkbox"/> andere Mithäftling
Persönliche Angaben	
Wo Du durch Wald gekommen?	_____
Wo Du wohnen / Adress?	_____
(Wenn Du leben im Auto, Du sagen wo Du parken)	
Geburtsort:	<input type="checkbox"/> Maisfeld <input type="checkbox"/> Gefängnis <input type="checkbox"/> Strand <input type="checkbox"/> unter Brücke <input type="checkbox"/> Puff <input type="checkbox"/> Höhle
Familienstand:	<input type="checkbox"/> geerbt <input type="checkbox"/> befreundet <input type="checkbox"/> gekauft <input type="checkbox"/> verheiratet <input type="checkbox"/> nix wissen
Wenn Moslem, ungefähre Anzahl von Frauen:	_____ Kinder: _____ davon mit Schwester: _____
Woher Du haben Paß / Ausweis?	<input type="checkbox"/> von Totem <input type="checkbox"/> geklaut <input type="checkbox"/> gefunden <input type="checkbox"/> von Kollega
Nur wenn Paß von Totem:	<input type="checkbox"/> von alleine gestorben <input type="checkbox"/> nachgeholfen <input type="checkbox"/> wird noch gestorben
Angaben von Eltern	
Name von vermutlichem Papa:	_____
Adresse von Haftanstalt wo Papa leben:	_____
Papa haben Deutschen Schäferhund?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein / wenn Hund kaputt: <input type="checkbox"/> begraben <input type="checkbox"/> aufgefressen
Wer ist Mama?	<input type="checkbox"/> Schwester <input type="checkbox"/> Tante <input type="checkbox"/> Oma <input type="checkbox"/> Frau von Nachbar
Angaben über Auto	
Du haben Automobil?	<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein <input type="checkbox"/> wird noch geklaut
Angaben zur Schulbildung	
Du waren in Schule?	<input type="checkbox"/> nein <input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> ab und zu <input type="checkbox"/> Medizmann <input type="checkbox"/> Basar
Erlerner Beruf:	<input type="checkbox"/> Killer <input type="checkbox"/> Dieb <input type="checkbox"/> Bombenleger <input type="checkbox"/> Teppichklopfen <input type="checkbox"/> Schnapsbrenner
Einkunftsarten:	<input type="checkbox"/> Einbruch <input type="checkbox"/> Sozialhilfe <input type="checkbox"/> Schwarzmarkt <input type="checkbox"/> Prostitution <input type="checkbox"/> Hütchenspielen <input type="checkbox"/> Sabotage <input type="checkbox"/> Drogen <input type="checkbox"/> Asylanten Ex- und Import <input type="checkbox"/> Leichen fleddern
Arbeitswunsch:	<input type="checkbox"/> Penner <input type="checkbox"/> Arbeitsloser <input type="checkbox"/> Schwarzhandel <input type="checkbox"/> Sozialhilfeempfänger
Benötigtes Werkzeug:	<input type="checkbox"/> Pistole <input type="checkbox"/> Brecheisen <input type="checkbox"/> Schlagring <input type="checkbox"/> Handgrante <input type="checkbox"/> Präservative <input type="checkbox"/> Kapuze <input type="checkbox"/> Bargeld <input type="checkbox"/> Wermut
Lebensmittelkarte:	<input type="checkbox"/> Kaviar <input type="checkbox"/> Trüffel <input type="checkbox"/> Champagner <input type="checkbox"/> Gänseleber <input type="checkbox"/> Hummer
Hier unterschreiben:	_____ oder machen Fleck mit Finger

MOONIES UND SUNNIES

Kulturstandards und Kulturunterschiede spielerisch darstellen:

Um - nicht nur- mit Obelix zu sprechen: „ die spinnen, die Römer“, wird sich so manch einer schon gedacht haben, wenn die Sitten eines Landes oder seiner VertreterInnen ihn bizarr anmuteten. Weniger ins Bewusstsein kommt, dass dies auf Gegenseitigkeit beruhen könnte. Einen amüsanten Einstieg in das Thema Kulturstandards und -unterschiede bietet dieses Spiel;

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Beide Gruppen erhalten getrennt voneinander ihre Instruktionen und dann etwas Zeit zum Üben (ca. 10 Min.) Anschließend besucht erst eine Gruppe als „Normalbürger“ die fremde Kultur, dann umgekehrt. Die Aufgabe lautet, möglichst viele Kulturstandards zu erkennen, ohne dabei ein Wort zu sprechen.

Welche Kulturstandards wurden erkannt?

Wie wurde die andere Kultur empfunden (Charakteristika)?

Wie ist es den Einzelnen ergangen? Wie den Gruppen?

Welche Gefühle kamen auf? Welche Rolle spielte die eigene Gruppe für jeden Einzelnen ?

Wichtig ist herauszuarbeiten, dass die Einschätzung der jeweiligen Kultur, die Gefühle, die einzelne fremde Verhaltensweisen auslösten, wiederum kulturspezifisch sind.

Moonies:

Moonies begrüßen andere, indem sie sich gegenseitig die Haare raufen und fest in die Augen sehen.

Moonies stehen auf einem Bein.

Moonies zeigen ihre Erheiterung, indem sie sich am Ohr zupfen, aber niemals durch Lachen.

Moonies stehen ihrem Gegenüber ständig so nahe, dass sie dessen Geruch wahrnehmen können.

Moonies deuten niemals mit der Hand auf etwas, sondern stets mit dem Kinn.

Moonies sagen „ja“, indem sie sich mit der flachen Hand vor ihrem Gesicht hin und her wedeln.

Moonies sagen „nein“, indem sie sich mit der Faust auf die Brust klopfen.

Moonies äußern ihre Missbilligung durch ein lautes „ga-gaa“ (Betonung auf der 2.Silbe und Betonung dabei nach oben)

Sunnies

Sunnies begrüßen andere mit einer Verbeugung aus 2 Metern Entfernung. Sunnies wenden während des Sprechens das Gesicht von Gegenüber ab und nähern sich nur auf 2 Armlängen.

Sunnies betonen bei jeder Frage das letzte Wort durch größere Lautstärke. Jede andere Betonung wird als Beleidigung empfunden.

Sunnies zeigen Freude und Erheiterung durch Umschlingen des eigenen Körpers mit beiden Armen - und sie sind oft erheitert.

Sunnies sagen „nein“, indem sie den Kopf zurückwerfen und mit der Zunge ein schnalzendes Geräusch machen.

Sunnies sagen „ja“, indem sie sich mit der flachen Hand auf die Stirn klopfen.

Sunnies deuten niemals mit der Hand auf etwas, sondern nur mit den Lippen.

Sunnies zeigen ihre Missbilligung durch versteinertes Stehenbleiben.

GÖTZENANBETUNG

Vorbemerkungen:

Götzenanbetung ist ein sehr stark gruppensystemisches Spiel, das während der gesamten Dauer eines Seminars, mindestens aber über 4 Tage gespielt wird. Die SpielerInnen übernehmen die Rollen einer religiösen Gemeinde. Die meisten SpielerInnen sind dabei einfache Gemeindeglieder, andere übernehmen eine Rolle, die für Ausübung und Zukunft der Religion wesentlich ist. Götzenanbetung wurde für die TeamerInnenfortbildungen des Projekts „Spiele als Medium interkulturellen Lernens“ entwickelt und beschäftigt sich intensiv mit verschiedenen Aspekten des Zusammenlebens in einem repressiven Gesellschaftssystem. Entwickelt wurde das Spiel, weil den TeamerInnen des Projekts auffiel, dass sie zwar versuchten, mit Jugendlichen zu arbeiten, in deren Alltag mit Rassismus und Ausländerfeindlichkeit verbundene Repressionen an der Tagesordnung sind, dass sie aber nie nachvollziehen konnten, wie sich die Jugendlichen in diesen Zwängen fühlten. Noch weniger konnten die TeamerInnen, die sich größtenteils für überhaupt nicht ausländerfeindlich und im großen und ganzen für nicht repressiv halten, abschätzen, wie sie sich selbst in einem derartigen System sozialer Beziehungen verhalten würden, in dem es darum geht, entweder zu treten oder getreten zu werden. Im Rahmen von Seminaren der Jugendbildungsarbeit besteht für die TeamerInnen sicherlich auch selten Anlass (und vielleicht auch gar nicht die Möglichkeit) intensiv über die eigenen Ängste, Aggressionen, ausländerfeindliche Tendenzen etc. nachzudenken. Immerhin ist man selbst in der Rolle der TeamerIn und zeigt den Jugendlichen TeilnehmerInnen vermeintliche Lösungsmöglichkeiten aus einer gewissermaßen übergeordneten Position heraus. Nach Ansicht der TeamerInnen des Spielprojekts bedingt die Unfähigkeit sich in die Lebenssituation der jugendlichen TeilnehmerInnen hinein versetzen zu können aber oft eine grundsätzliche Unmöglichkeit erfolgreiche interkulturelle/antirassistische Bildungsarbeit leisten zu können. Aus diesen Überlegungen heraus wurde das im Folgenden beschriebene Spiel entwickelt. Götzenanbetung simuliert ein sehr repressives System, in dem Misstrauen und Angst herrschen und am Ende notwendigerweise ein Gruppenmitglied geopfert, d.h. aus der Gruppe ausgeschlossen werden muss, damit alle anderen verschont bleiben. Die Entscheidung, zur Simulation dieses Systems eine religiöse Struktur zu wählen, mag für Außenstehende vielleicht zuerst etwas ominös und nicht angemessen erscheinen. Trotzdem es vielleicht den Anschein haben mag, als solle im Spiel eine Parodie auf eine reale Glaubensrichtung aufgebaut werden, und trotzdem im Spiel Parallelen zur etablierten Kirche deutlich werden, liegen die Gründe, die zur Einbeziehung dieser Thematik geführt haben, ganz anders. Uns (den SpielentwicklerInnen) war es, fernab von Schwerpunkten wie Ausgrenzung und Rassismus, wichtig, zu zeigen, dass in konkurrenzorientierten Systemen, in denen

einige an der Spitze stehen, immer auch eine große Masse von Leuten geben muss, die untergehen. (Daher auch das Design des Götzen, dessen „Treppen-Stufen“ nach oben hin zwar immer schöner und glatter, aber auch schmaler werden). Von da bis zum Bild des goldenen Kalbs Konsum, um das alle mehr oder minder begeistert herumtanzen, war es nur ein kleiner Schritt. Unsere ganze Gesellschaft besteht aus Regeln und Gesetzen, die nur deshalb solche sind, weil sie von allen anerkannt und befolgt werden. Hier schienen uns die Parallelen zum Glauben doch groß genug um eine Parallele im Spiel herzustellen.

Trotzdem aber, wie schon gesagt, eine Parodie auf die christliche oder eine andere Kirche war überhaupt nicht beabsichtigt war, lag genau in diesem Aspekt für viele unserer SpielerInnen in der Vergangenheit der Grund, nicht am Spiel teilzunehmen. Anderen fiel eine fatale Nähe zu Simulationen oder Beschreibungen totalitärer Systeme auf, wie etwa „Die Welle“, was ebenfalls ein Grund war, „Götzenanbetung“ nicht zu spielen. Auch wenn wir versuchten, unsere Beweggründe, das Spiel einzusetzen in diesen Fällen nochmals erläuterten; „Götzenanbetung“ ist ein Spiel und die Freiwilligkeit der Teilnahme muss auf jeden Fall in jeder Gruppe gewährleistet sein. Das Spiel führt die SpielerInnen, wie aus den letzten Absätzen vermutlich ersichtlich wird, stark an individuelle Grenzen heran und es ist notwendig, dass sich die SpielerInnen dessen bewusst sind und bereit sind, diese Erfahrung zu machen.

Die mitunter genannte Erklärung, zwar gerne ein Spiel dieser Zielsetzung spielen zu wollen, aber schlicht und einfach die religiöse Färbung nicht akzeptieren zu können, führte dazu, dass eine zweite Fassung entwickelt wurde, die zwar die gleichen Rollen und letztlich auch die Gedanken von „Opferung“ und „Gebet“ aufweist, aber mit Glauben und Religion nichts zu tun hat. Eine Beschreibung dieses Spiels „Ranimes Inc.“ Findet sich im zweiten Teil dieses Readers. Auf ein spezielles Eingehen auf SpielleiterInnen Hinweise etc. wurde verzichtet, da sich die Spiele sehr stark gleichen und alles, was hier zur „Götzenanbetung“ gesagt wird, trifft ebenso auf „Ranimes Inc.“ zu.

Vielleicht ist es unnötig zu sagen, aber das Spiel wurde für die TeamerInnenfortbildung entwickelt. Es ist nicht mit Jugendlichen getestet worden und ist für diese Zielgruppe weder gedacht noch geeignet.

Kurzbeschreibung

Die TeilnehmerInnen erhalten von der Spielleitung Rollen, die sie geheim, d.h. ohne sie den anderen SpielerInnen zu zeigen, lesen. Sie erhalten die Anweisung, sich gut in diese Rolle hineinzusetzen und sie nach Möglichkeit rollenkonform auszubauen. Es gibt eine große Gruppe von einfachen Gemeindemitgliedern, die, dem Glauben gegenüber teilweise sehr skeptisch bis ablehnend, in der Gemeinde leben. Dann gibt es die HohepriesterIn, die dafür sorgt, dass der Glaube weiterhin besteht und die Macht des Götzen nicht schwindet. Ihr zur Seite stehen NovizInnen, die dem Glauben treu ergeben sind und alles in ihrer Macht

Stehende tun, um die HohepriesterIn bei der Ausübung ihrer Pflichten zu unterstützen. Der Gegenpart wird von der KetzerIn übernommen, die sich der Unmenschlichkeit des Glaubens und der regelmäßigen Opferungen nur zu bewusst ist und alles daran setzt, entweder die Opferung unmöglich zu machen, oder, besser noch, die Gemeinde zum aktiven Widerstand zu motivieren. Ihre HelferIn ist die SympathisantIn; ebenfalls ein Gemeindemitglied, das von der Unmenschlichkeit des Glaubens überzeugt ist, aber bisher noch keine Ideen entwickelt hat, aktiv zu werden.

Zu Beginn des Spiels weiß die Gemeinde zwar, dass es die HohepriesterIn gibt, die sie bestrafen wird, wenn sie offensichtlich vom Glauben abfallen sollten. Die Gemeinde weiß aber nicht, dass der größte Teil von ihnen dem Glauben ablehnend gegenüber steht, und sie weiß auch nicht, dass es zwei Personen unter ihnen gibt, die bereits aktiven Widerstand leisten. Das wissen nur HohepriesterIn und NovizInnen, und neben der Aufrechterhaltung des Glaubens besteht ihr erstes Ziel darin, die KetzerIn zu identifizieren und unschädlich zu machen. Für die Gemeindemitglieder hat das Spiel daher zuerst scheinbar nur das Ziel, selbst nicht geopfert zu werden. Für die KetzerIn, und später ihre MitarbeiterIn, die SympathisantIn, gibt es zwei Ziele: zum einen muss die Gemeinde davon überzeugt werden, dass der Glaube an den Götzen in dieser Form unmenschlich ist. Diese Überzeugungsarbeit kann auf verschiedenste Art und Weise vor sich gehen, durch Kritzeleien auf Wandzeitungen, Flugblätter und sogar durch Bemerkungen im Gespräch. Natürlich immer sehr vorsichtig, da es ja sein könnte, dass der KetzerIn nicht ein einfaches Gemeindemitglied gegenüber sitzt, sondern die HohepriesterIn. Das zweite Ziel der KetzerIn ist aber, zumindest die Opferung unmöglich zu machen. Die HohepriesterIn braucht zur Opferung zwei Glaskugeln, von denen die eine zu Beginn des Spiels auf dem Götzen liegt, die zweite irgendwo in der Landschaft versteckt ist. Sowohl die KetzerIn als auch alle Gemeindemitglieder haben auf ihrer Rollenkarte ein Wort, mit dem sie zuerst nichts anfangen können. Zusammengesetzt ergeben aber alle Worte einen Satz, der das Versteck der zweiten Kugel angibt. Sollte es KetzerIn und SympathisantIn gelingen, die zweite Kugel zu finden und zu verstecken, ist, wenn schon nicht der Glaube an den Götzen, zumindest die Opferung unmöglich gemacht.

Während der ersten Tage des Spiels geht es nur darum, dass die Gemeindemitglieder den Glauben praktizieren, d.h. zwei Mal am Tag den Götzen anbeten, ein etwa 1½ Meter hohes, treppenähnliches Standbild mit mehreren Stufen, und dem Götzen mindestens einmal am Tag eine Opfergabe darbringen. Wer was opfert, bleibt jedem/jeder selbst überlassen, aber es ist klar, dass der anonyme Hohepriester ein Auge darauf hat, ob jemand seinen Nachtschisch, oder ein benutztes Papiertaschentuch opfert.

Die Gemeinde glaubt, dass das Spiel am letzten Nachmittag mit der Opferung einer/eines Gläubigen abgeschlossen wird. Zu diesem Zeitpunkt gibt sich die

HohepriesterIn zu erkennen und opfert ein von der Gemeinde ausgewähltes Gemeindemitglied.

Spielcharakter

Götzenanbetung ist ein ungeführtes Rollenspiel d.h. die Spielleitung hat, nachdem das Spiel begonnen hat, nur sehr wenig Eingriffsmöglichkeiten. In einem 5-tägigen Seminar wird an den beiden ersten Tagen wahrscheinlich sehr wenig passieren, abgesehen davon, dass regelmäßig gebetet und geopfert wird. Am dritten und besonders vierten Tag wird das Geschehen aber rasant eskalieren, da der Zeitpunkt näher rückt, an dem irgend jemand dem Götzen als Opfer dargebracht werden muss. Während die SpielerInnen sich zu Beginn des Spiels zwar noch ziemlich ungemütlich in der Atmosphäre des Misstrauens und der gegenseitigen Verdächtigungen fühlen werden, werden sie sich aber gleichzeitig über die gemeinsamen Anbetungen, die kleinen Opfergaben usw. lustig machen und so ein Ventil schaffen. Mit dem Fortschreiten des Spiels wird der Ernst der Situation aber immer deutlicher: Es wird am Donnerstag eine Person aus der Gruppe geopfert werden! In dieser Phase, etwa ab Mittwoch morgen, wird das Spiel sehr deprimierend werden und die gegenseitigen Verdächtigungen werden überhand nehmen und kaum noch aus dem eigentlichen Seminar herauszuhalten sein. Das um so mehr, wenn eine engagierte HohepriesterIn im Spiel ist, die säumige Gemeindemitglieder mit Nachrichten zur Einhaltung des Glaubens aufruft.

Die Lern-, bzw. Erlebnisinhalte des Spiels laufen in jeder der drei Gruppen, d.h. KetzerIn und SympathisantIn einerseits, HohepriesterIn und NovizInnen andererseits und die unentschlossenen Gemeindemitglieder als dritte Gruppe, unterschiedlich ab. Am wichtigsten von der oben beschriebenen Intention des Spieles her sind die bei den Gemeindemitgliedern ausgelösten Gefühle und Überlegungen. Ihre unterschiedlichen Rollenbeschreibungen (s. Anhang) lassen sie zwar zum religiösen Oberhaupt oder zur Gegenseite tendieren, grundsätzlich sind sie aber einfache Gemeindemitglieder, die sich ständig bemühen müssen, die anonyme HohepriesterIn nicht zu erzürnen, indem sie nicht inbrünstig genug am Gebet teilnehmen, nicht genug opfern, sich also als nicht system-konform zeigen. Und schließlich leben sie in der beständigen Angst, alle anderen Gruppenmitglieder gegen sich aufzubringen. Denn die Gruppe, nicht etwa die HohepriesterIn entscheidet, wer geopfert wird. Hier werden sich, unserer Erfahrung nach, am deutlichsten Parallelen zur aktuellen Lebenssituation von Jugendlichen zeigen, die sich oft gezwungen sehen, sich einem pseudopolitischen rechten Spektrum zuzuordnen, oder sich politisch vollkommen bedeckt halten müssen.

Sowohl für die HohepriesterIn als auch für KetzerIn und SympathisantIn stellt sich das Spiel nach einigen Tagen völlig anders dar. Trotzdem sie noch im Spiel sind und ihre Rolle ausfüllen, werden sie sich Gedanken über die Götzenanbetung

einerseits und das Spiels selbst andererseits machen. In dieser Zeit ist es für die betreffenden SpielerInnen sehr wichtig, dass die Spielleitung mit ihnen im Kontakt bleibt und mit ihnen den Fortgang des Spiels diskutiert. Die HohepriesterIn wird sich sehr bald unfähig fühlen, die Opferung einzuleiten, bzw. ihre Rolle beizubehalten. Es wichtig, dieser SpielerIn klar zu machen, dass das Ziel des Spiels darin besteht, dass sich die Gemeinde gegen den Glauben auflehnt und aktiv eine Veränderung der Verhältnisse herbeiführt. Diese Entscheidung wird der Gemeinde aber abgenommen, wenn die HohepriesterIn öffentlich ihr Amt niederlegt (na, klar, darauf warten wir ja alle, dass sich die Verhältnisse ändern, ohne das wir uns engagieren müssen). Das Spiel würde in diesem Fall einfach im Sand verlaufen und die in der Gemeinde aufgestaute Energie einfach so verpuffen. Die KetzterIn und die SympathisantIn hingegen werden in der Regel sehr schnell die zweite Kugel gefunden und damit die Opferung unmöglich gemacht haben. Erfahrungsgemäß werden die beiden (und eventuell weitere zu diesem Team gestoßene abtrünnige Gemeindemitglieder) zu dem Schluss gekommen sein, dass es nicht ausreichen kann, einfach nur die Opferung zu verhindern. Weder ist der unmenschliche Glaube an den Götzen zerstört worden, noch hat sich die Gemeinde aktiv gegen den Glauben entschieden. Mit dieser Gruppe muss daher eventuell überlegt werden, welche Möglichkeiten es gibt, die Gemeinde zur Stellungnahme zu bewegen. Es ist klar, dass die Spielleitung mit diesen beiden Gruppen sehr vorsichtig zusammentreffen muss, um nicht der Gegenseite Hinweise auf die besondere Rolle zu geben.

Wie immer aber auch die Gespräche mit diesen beiden Gruppen ausgehen:

Es darf unter keinen Umständen real zu einer Opferung kommen!!!

In dem Moment, in dem das Ende des Spiels deutlich wird, entweder mit einer Opferung oder mit einer Rebellion gegen den Glauben, muss das Spiel von der Spielleitung abgebrochen werden!

Es ist unserer Erfahrung nach für die SpielerInnen zwar eine unangenehme aber tragbare und vor allem wertvolle Erfahrung, Götzenanbetung zu spielen; dagegen die Erkenntnis, dass man unter Umständen einer Opferung zugestimmt hätte, nur um selbst verschont zu bleiben, ist in keinster Weise hilfreich oder pädagogisch wertvoll. Ganz im Gegenteil, unserer Ansicht nach würde dies verhindern, dass die Spielerlebnisse auf die Realität übertragen werden, und auf einer sehr intimen, persönlichen Ebene bleiben. Die Spielleitung muss sich also darüber klar sein, dass das Spiel vor dem logischen Ende abgebrochen werden muss.

Spielvorbereitung

Die Spielleitung muss sehr umsichtig die Rollen verteilen, insbesondere die tragenden Rollen von KetzterIn, SympathisantIn, HohepriesterIn und NovizInnen sollten TeilnehmerInnen gegeben werden, von denen die Spielleitung glaubt, dass sie diese Rollen ausfüllen könnten. (Nachdem die Rollen verteilt und mit dem

Spiel begonnen wurde, sollte sich die Spielleitung mit diesen SpielerInnen zusammensetzen und die Rolle und die damit zusammenhängenden Anforderungen diskutieren. Den SpielerInnen sollte klar gemacht werden, dass sie sich jederzeit Rat und Hilfe bei der Spielleitung holen können. Es schadet auch nichts, die SpielerInnen in die tieferen Ziele des Spiels einzuweißen. Trotzdem sollte man den jeweiligen Gegenpart der SpielerInnen keine Hinweise geben; also vorsichtig Treffen ausmachen!)

Die Vergabe der anderen Rollen ist relativ egal.

Die Rollenkarten und sonstige Hinweise werden in Umschläge verteilt, die mit dem Namen der jeweiligen SpielerIn gekennzeichnet werden.

Es muss ein Götze gebaut werden. Unser Götze ist ein Kantholz von 6x6 cm, in das schräge Stufen eingepasst wurden, so dass eine Art primitiver Treppe entsteht. Die Stufen werden von unten nach oben schmaler und besser gearbeitet: Die unterste Stufe ist ein zersplittertes Brett von etwa 30 cm Breite, das mit rostigen schiefen Nägel im Kantholz befestigt wurde. Die oberste Stufe ist ca. 10 cm breit, sehr sauber geschnitten, glatt geschliffen und lackiert.

Der Götze wird auf einem Podest in einer nicht ständig genutzten Ecke des Gruppenraums aufgestellt und mit rotem Stoff geschmückt. · Es werden zwei Glaskugeln gebraucht, von denen die eine oben auf den Götzen gestellt wird, die andere im Haus oder im Gelände versteckt wird.

Das Versteck der zweiten Kugel muss in einem Satz formuliert und auf die Rollenkarten übertragen werden. Jede Rollenkarte erhält ein Wort des Satzes, wobei gilt: je mehr die Rolle dem Götzen kritisch gegenübersteht, desto wichtiger das Wort.

Für die HohepriesterIn wird ein roter Umhang bereitgelegt, sowie eine Tube mit roter Farbe.

Es wird ein Text für die zweimal tägliche Anbetung formuliert. Bspw. :

*„Oh, großer Guzmedicheel,
führe mich und die Meinen auf den rechten Weg zum Ziel.
Lass mich nicht wanken oder stolpern,
und weder nach rechts noch nach links blicken“*

Je nach Gruppe oder Seminarthema kann die Anbetung natürlich verändert oder variiert werden.

Die Gruppe wird zusammengeholt und die Spielanleitung, sowie die Situationsbeschreibung verlesen

Danach werden eventuelle noch offene Fragen beantwortet und die Umschläge verteilt. (Die Umschläge sollten erst geöffnet werden, wenn garantiert niemand zusehen kann.).

Danach beginnt das Spiel mit der ersten Anbetung des Götzen.

Anbetung

Die Spielleitung sollte zwei Zeiten am Tag festlegen, an denen die Gruppe gemeinsam den Götzen anbetet (Die HohepriesterIn wird sicherlich ein Auge darauf haben, ob jemand zu spät kommt). Im Wechsel übernimmt jede TeilnehmerIn die Leitung der Anbetung. Dazu spricht sie den ersten Satz vor und die Gruppe wiederholt den Satz. Dann spricht sie den zweiten, die Gruppe antwortet. An diese Anbetung kann eine persönliche Nachricht an den Götzen angehängt werden, etwa die Hoffnung, dass der heutige Tag des Seminars gut verläuft o.ä.. Wer mag, kann auch während oder nach der Anbetung ein persönliches Opfer bringen - Der Götze akzeptiert von selbstgedrehten Zigaretten, über Gummibärchen bis zu Konfekt so ziemlich alles. Danach ist die Anbetung beendet und es kann zum eigentlichen Seminar übergegangen werden.

Auswertung "Götzenanbetung":

Es ist offensichtlich, dass das Spiel sehr starke Emotionen hervorbringt, die besonders am Donnerstag, wenn die Opferung näher rückt, überschäumen. Es muss dabei nicht unbedingt im Vorfeld der eigentlichen Opferung zur Eskalation des Spiels kommen. Erfahrungsgemäß hat das Spiel schon Donnerstag morgen eine derartige Dynamik erreicht, dass oft ein Gespräch zwischen zwei SpielerInnen zum Kristallisationspunkt des Spielabschlusses wird. Wenn die Spielleitung merkt, dass das Spiel seinem Ende zustrebt, sollte die gerade laufende Seminareinheit auf jeden Fall unterbrochen und sofort in der Großgruppe die Spielauswertung eingeleitet werden. Es wäre völlig verfehlt, zu glauben, die TeilnehmerInnen könnten ihre Gefühle noch ruhig 1 oder 2 Stunden zurückstellen, bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Spielleitung die Auswertung ursprünglich eingeplant hatte.

Für die Auswertung können wir keine allgemeingültigen SpielleiterInnen-hinweise geben, da die Götzenanbetung in unserer Praxis immer völlig verschieden zum vorangegangenen Spiel abgelaufen ist. Welchen Verlauf das Spiel genommen hat, und damit auch, welche Erfahrungen für die SpielerInnen am wichtigsten waren, hängt immer sehr stark von den SpielerInnen und ihrer Fähigkeit, ihre Rolle zu spielen, ab. Das bedeutet, dass sich die Spielleitung bei der Auswertung sehr stark auf ihre Intuition und ihre Sensibilität der Gruppe gegenüber verlassen muss. Wenn sich die Spielleitung das nicht zutraut, sollte das Spiel besser nicht gespielt werden. „Götzenanbetung“ ist, wie schon gesagt, ein überaus gefährliches Spiel und es ist absolut notwendig, dass die gemachten Erfahrungen auf das Spiel bezogen werden, nicht auf die SpielerInnen. Das betrifft einmal die individuelle Seite, d.h. die SpielerInnen müssen realisieren, dass, wie gut oder wie schlecht sie sich in diesem simulierten repressiven System verhalten haben, das Spiel keine Rückschlüsse auf ihre wirkliche Persönlichkeit erlaubt. Zum anderen muss deutlich werden, dass auch die Rollen (hier in erster Linie HohepriesterIn und NovizInnen) keine Rückschlüsse auf die Persönlichkeit der

SpielerInnen zulassen. Die SpielerIn, die die HohepriesterIn gespielt hatte, hat nicht wirklich die Tendenz, andere zu strafen und zu dirigieren.

Schematisch sollte die Auswertung des Spiels dem Schema anderer Spiele mit starkem gruppendynamischen Potential folgen: Erste Auswertungsphase, in der die SpielerInnen ihre Eindrücke zur Sprache bringen können, dies auch durchaus sehr chaotisch und durcheinander. Diese Phase sollte beendet werden, wenn immer wieder ähnliche Aussagen kommen, oder sich ein Streitgespräch zwischen zwei, drei SpielerInnen entwickelt. Die zweite Phase sollte auch räumlich von der ersten getrennt werden. In ihr sollten einige Spiele gespielt werden, die die Gruppe, getrennt vom Götzenspiel, wieder zusammenbringen. „Goofy“ eignet sich sehr gut, für diese Phase, oder auch der „gordische Knoten“. Eventuell kann diese Phase mit gedämpftem Licht und ruhiger Musik unterstützt werden. (Nach dieser Phase sollte die Spielleitung sofort intervenieren, wenn auf die Spielrollen Bezug genommen wird und sofort erklären, dass das Spiel vorbei ist! Bspw. kommt es vor, dass eine SpielerIn zu einer anderen sagt: "Dir als NovizIn ist das natürlich wieder egal!" (oder etwas ähnliches). Hier muss die Spielleitung eingreifen und nochmals darauf bestehen, dass das Spiel vorbei ist und niemand mehr die Rollen des Spiels verkörpert.) Die dritte Phase sollte schließlich dazu benutzt werden, über das Spiel zu sprechen, wobei der Aufbau dieser Phase davon abhängt mit welcher Gruppe, in welchem thematischen Zusammenhang etc. das Spiel gespielt wurde.

Unter Umständen können sich die Auswertungsphasen auch vertauschen. Es ist in unserer Praxis immer wieder vorgekommen, dass die spielbezogene Auswertung nach und nach in eine über die tiefere Bedeutung des Spiels wechselte, so dass es übertrieben wäre, die Auswertung zu unterbrechen und ein „Re-Union-Game“ einzusetzen. Das würde vermutlich in vielen Fällen als albern und aufgesetzt angesehen. Es sollte aber auf jeden Fall darauf geachtet werden, eine Aktion einzuplanen, in der die gesamte Gruppe etwas gemeinsam macht, ob das nun ein Spaziergang, eine Spielkette, ein Discoabend oder etwas anderes ist.

Aus dem Vorangegangenen ist vermutlich klar geworden, dass „Götzenanbetung“ ein Spiel ist, das sich nicht nach Seminarzeiten richtet. Im Gegenteil! Der Spielleitung, die das Spiel einsetzen will muss klar sein, dass sich alle Seminarzeiten nach dem Spiel zu richten haben. Sollte es irgendwelche Termine außerhalb des Spiels geben, die unbedingt befolgt werden müssen und die den Ablauf der Auswertung behindern könnten, darf das Spiel nicht eingesetzt werden. Der Auswertungsdiskussion ist unbedingt Vorrang zu geben, auch wenn das bedeutet, dass man 4 oder 5 Stunden im Kreis sitzt und darüber das Essen kalt wird und der Busfahrer nervös hupt.

Auswertung - Interview:

Im folgenden noch eine Auswertung eines Götzenspiels vor 3 Jahren im Rahmen einer Ausbildung zur Spielpädagogin.

Die aufgeführten Fragen, bzw. Antworten zur Auswertung sind zwar nicht

vollständig, geben aber meiner Ansicht nach einen guten Einblick in die Erfahrungen und Erlebnisse, die die SpielerInnen während des Spiels machen. Jede TN stellte ihre Rollenbeschreibung kurz dar und ging auch auf Probleme bei der Rollenidentifikation ein.

Wie ist es euch ganz persönlich während des Spiels gegangen? (Habt ihr über euch selbst nachgedacht?, Wie empfanDET ihr eure Macht/Ohnmacht?, Wie haben sich eure Gefühle den anderen TN gegenüber während des Spiels verändert?)

Wie habt ihr Veränderungen in der Gruppe empfunden? (Hat sich das Zusammenleben während des Seminars geändert?, Haben sich persönliche Beziehungen geändert? Hat sich euer Verhalten in der Gruppe geändert?)

Beate: "Perverses Spiel, das jemand an seine persönliche Grenze bringt (psychische Belastbarkeit).

Ich wäre in der Rolle als Novizin an dem Punkt an meine Grenzen gestoßen, wenn ich jemand hätte anschwärzen (opfern, verraten) sollen".

Detlef: "Ich hätte mich nie 100% in die Rolle versetzen können (persönlicher Umgang)"

Heiko L.: "Ich hätte mir mehr Power gewünscht. Spannung nahm gegen Ende ab." (dto. Petra)

Anne S : "Interessante Anbahnung von Machtkonstellationen."

Andreas : "Ich bin an meine Grenzen gestoßen... und ausgestiegen."

Steffen: "Es drehte sich während des ganzen Seminars zuviel ums Wochenspiel (latent vorhanden). Ich hatte für mich immer einen Ausweg."

Yasmin: "Ich hatte mit meiner Rolle als Hohepriesterin zu Beginn Schwierigkeiten. Fand mich zunehmend damit ab, spätestens, als ich nicht mehr alleine war (Beate als Novizin erkannt). Ich hätte niemanden opfern können. Ich fand das Misstrauen unerträglich."

Horst: "ich konnte erst viel zu spät die Informationen umsetzen, um mich einzubringen."

Elke: "Ich brauchte lange, bis ich meine Ketzer-Symphatisantin fand (2. Abend - Sandra). War also nicht mehr alleine, ab da machte es mir Spaß. Das Spiel hatte für mich viel Realitätsbezug."

Sandra: "dto. Elke. Bin supermisstrauisch, konnte das insofern gut ins Spiel einbringen. Ich kann gut flunkern, das half mir bei der Rolle (dto. Elke). Spiel war allgemein zu präsent (keine Ablenkung)."

Anne B.: "Ich fand es spannend, als ich durchblickte. Ich täuschte mich ständig über das Spielende (immer, wenn ich dachte, es wäre vorbei, ging`s weiter). Ich fand es wichtig, dass wir übereinkamen, allgemein Opferungen abzuschaffen und den Glauben zu reformieren."

Petra: "Ich fand es markant, dass es einige gab, die sich gleich geoutet haben und andere, die es schafften, ihre Rolle lange geheimzuhalten."

Heiko L.: "s.o., wurde gleich ertappt, also bestand Handlungsbedarf."

Christina: "Die Ohnmacht, nichts ausrichten zu können, war realistisch."

Elke: "Es war schlimm, dass es so lange gedauert hat, bis die unschlüssigen Gläubigen mich fanden. Ich dachte, ich wäre zu passiv und musste mich teilweise outen, um an die Leute ranzukommen. Hab mich aus Angst um die Anderen zurückgenommen."

Heiko E.: "Ging etwas an mir vorbei, weil mich einige für den Hohepriester hielten."

Beate: "Es war leicht möglich, Realität und Spiel durcheinander zubringen. Wie wird das aufgefangen?"

Biggi: "Hab mich nicht 100% mit meiner Rolle identifiziert, hab sie im Gegenteil für mich eher positiv abgewandelt. Ich hatte das Gefühl, es sei ein 24-h-Spiel. Hab sogar davon geträumt."

Gedanken über das Spiel, wie sie in der Auswertungsdiskussion genannt wurden:

(Die einzelnen Aussagen sind lose nach thematischen Schwerpunkten geordnet)

Realitätsbezug

Sich mit den Aspekten Macht-Ohnmacht-Manipulation auseinanderzusetzen, ohne weglafen zu können, oder wenn nötig aussteigen, aber die Grenzerfahrung gemacht zu haben.

Kollektiv-Effekt: Die Dynamik des Spiels entwickelte sich dahingehend, dass man Bündnisse schließen, Organisationsformen finden musste, um "zu überleben".

Nach dem Spiel kann sich jede/r fragen: Wie habe ich mich im Organisieren verhalten? Was hätte ich besser machen können? Im Alltag sind wir permanent gefordert, Bündnisse zu schließen, ein Team, eine Gruppe etc. zu organisieren. Auf der anderen Seite bedeutet die Existenz einer Gruppe aber auch immer, dass es einige Menschen gibt, die nicht zu dieser Gruppe gehören. Wie geht man mit Außenstehenden um?

Wir kennen alle Situationen im Leben, wo Widerstand angebracht wäre, aber angesichts der Konsequenzen nicht geleistet wird. Die Spielsituation stellte uns auch vor die Frage. Soll ich Widerstand leisten, taktieren und mich damit vielleicht sogar ausliefern?

Grenzen des Spiels (ist es noch Spiel oder nicht mehr?). Das Götzenspiel brachte die SpielerInnen zweifellos an Punkte, an denen sich Spiel und Realität vermischen, bzw. an denen nicht mehr deutlich zwischen Problemen der Spielperson und denen der Realperson zu trennen ist.

Spiel ist zwar immer ein Abbild der Realität und wird von ihr beeinflusst, trotzdem ist Spiel in der Regel ein Freiraum, der keine Konsequenzen in der Realität hat. Im Götzenspiel ist dieses Kriterium eindeutig nicht mehr gegeben,

insofern ist die Frage, ob die "Götzenanbetung" noch ein Spiel sei, durchaus wichtig.

Misstrauen, Zweifel sind hinderlich zum Erreichen des Ziels. Außerdem: durch Zweifel, Misstrauen stumm bleiben, sich nicht wehren.

Götze auf dem Altar als Symbol für Treppe, bei der man hinten runter fallen kann.

Wir haben es zwar geschafft, Opferungen zu verhindern, aber geflachst, dass die TN des anderen Seminars oder auch die Teamer geopfert werden könnten, was natürlich keine Lösung ist, denn übertragen auf die Realität bedeutet das auch nur, dass man eben niemand aus der eigenen Gruppe opfert, sondern Mitglieder einer anderen Gruppe.

Das Ende des Spiels scheint auf den ersten Blick positiv zu sein, aber man muss sich fragen, ob es wirklich eine Lösung darstellte: "Kirche ist nicht mehr da, und alles ist in Ordnung! ?" Da die Kirche immer noch da war, wurde eigentlich keine wirkliche Lösung erreicht.

Die richtige Konsequenz im Spiel hätte darin bestanden, den Gedanken des Opfers zu überwinden und im Gespräch den Glauben zu reformieren.

Politische Dimension:

Das Spiel besitzt auch Bedeutung für die Arbeit mit rechtsradikaler oder okkultistischer Klientel. Jugendliche werden durch den Gruppendruck oft gezwungen, sich entweder politisch zu definieren (in der Regel nach rechts), oder sich überhaupt nicht zu äußern.

Das Spiel kann helfen, sich in die Situation dieser Jugendlichen hinein zu versetzen und vielleicht nachvollziehen zu können, warum das, was für die TeamerIn so offensichtlich wie nur was ist, bei den Jugendlichen eben doch nicht so einfach in die Tat umgesetzt werden kann.

Eigenen Rassismus, Bereitschaft zu Vorurteilen und Ausgrenzung erfahren und merken, dass es eben nicht immer "die Anderen" sind, sondern dass wir selbst nur zu schnell bereit sind, uns ebenfalls widerspruchslos Repression unterzuordnen.

Das Götzenspiel - Die Rollen

Gemeindemitglied

Du bist ein Gemeindemitglied der Kirche von GUZMEDICHEEL. Du glaubst, dass jeder Mensch einen Glauben braucht, sonst verliert sein/ihr Leben den Rahmen. Zwar kommt dir der Glaube an GUZMEDICHEEL mitunter etwas streng vor, aber du bist sicher, dass dieser Glaube das Beste dessen ist, was überhaupt möglich ist.

Deshalb wirst du auch die HohepriesterIn und ihre HelferInnen, wenn sie sich an dich wenden, nach besten Kräften unterstützen.

Versuche, diese Rolle zu gut wie möglich auszufüllen.

Du gewinnst das Spiel, wenn es dir gelingt, am letzten Abend nicht geopfert zu werden.

Dein Wort ist

Gemeindemitglied

Du bist ein Gemeindemitglied der Kirche von GUZMEDICHEEL. Du glaubst, dass jeder Mensch einen Glauben braucht, sonst verliert sein/ihr Leben den Rahmen. Der Glaube an GUZMEDICHEEL kommt dir allerdings manchmal strenger als notwendig vor. Deiner Meinung nach müssten Opferungen und Ähnliches in einer Glaubensgemeinschaft nicht sein.

Trotzdem bist du sicher, dass die PriesterIn mit ihren HelferInnen schon weiß, was das Beste für dein Seelenheil ist, und dass dieser Glaube das Beste dessen ist, was überhaupt möglich ist. Daher wirst du versuchen, alles zu tun, was im Sinne eines Fortbestehens der Glaubensgemeinschaft liegt.

Versuche, diese Rolle zu gut wie möglich auszufüllen.

Du gewinnst das Spiel, wenn es dir gelingt, am letzten Abend nicht geopfert zu werden.

Dein Wort ist

Gemeindemitglied

Du bist ein Gemeindemitglied der Kirche von GUZMEDICHEEL. Du glaubst, dass jeder Mensch einen Glauben braucht, sonst verliert sein/ihr Leben den Rahmen. Der Glaube an GUZMEDICHEEL kommt dir allerdings manchmal zu streng vor. Deiner Meinung nach müssten Opferungen und Ähnliches in einer

Glaubensgemeinschaft nicht sein. Du bist dir ziemlich sicher, dass dieser Glaube nicht das Beste dessen ist, was überhaupt möglich ist, aber du hast auch keine

*Alternativen, und ein Leben ohne die Glaubensgemeinschaft kannst du dir überhaupt nicht vorstellen, daher wirst du diesen Glauben unterstützen. Versuche, diese Rolle zu gut wie möglich auszufüllen. Du gewinnst das Spiel, wenn es dir gelingt, am letzten Abend nicht geopfert zu werden.
Dein Wort ist*

Gemeindemitglied

*Du bist ein Gemeindemitglied der Kirche von GUZMEDICHEEL. Du glaubst, dass jeder Mensch einen Glauben braucht, sonst verliert sein/ihr Leben den Rahmen. Du hältst den Glauben an GUZMEDICHEEL für absolut unmenschlich. In den letzten Jahren sind mehrere deiner Familienangehörigen geopfert worden, obwohl es kaum gläubigere Gemeindemitglieder als sie gegeben hat. Nach der letzten Opferung, bei der dein Onkel GUZMEDICHEEL dargebracht wurde, hast du massive Zweifel an diesem Glauben entwickelt. Allerdings lebst du in dieser Gemeinschaft, und die Autorität der Kirche ist überall. Dir bleibt also trotz aller Zweifel nichts anderes übrig, als weiterhin Mitglied dieser Glaubensgemeinschaft zu sein. Du hast auch keine Alternativen. Versuche, diese Rolle zu gut wie möglich auszufüllen. Du gewinnst das Spiel, wenn es dir gelingt, am letzten Abend nicht geopfert zu werden.
Dein Wort ist.....*

Gemeindemitglied

*Du bist ein Gemeindemitglied der Kirche von GUZMEDICHEEL. Du glaubst, dass jeder Mensch einen Glauben braucht, sonst verliert sein/ihr Leben den Rahmen. Den Glauben an GUZMEDICHEEL aber hältst du für unmenschlich. Im letzten Monat ist ein Mann geopfert worden, von dem du wusstest, dass es kaum gläubigere Gemeindemitglieder als ihn gegeben hat. Nach dieser Opferung hast du begonnen, diesen Glauben in Frage zu stellen. Allerdings lebst du in dieser Gemeinschaft, und die Autorität der Kirche ist überall. Dir bleibt also trotz aller Zweifel nichts anderes übrig, als weiterhin Mitglied dieser Glaubensgemeinschaft zu sein. Du hast auch keine Alternativen. Versuche, diese Rolle zu gut wie möglich auszufüllen. Du gewinnst das Spiel, wenn es dir gelingt, am letzten Abend nicht geopfert zu werden.
Dein Wort ist.....*

HohepriesterIn

Du bist die HohepriesterIn, d.h. von dir und deiner Amtsausübung hängt der Glauben und die Kirche des GUZMEDICHEEL ab.

Du glaubst fest daran, dass der Mensch in seinem Leben einen Halt im Glauben braucht. Sogar, dass der Mensch ohne Glauben kein Mensch wäre.

Und auch, dass die Menschen Grenzen brauchen, besonders dann, wenn sie als Gruppe zusammenleben. All das: Ziel und Grenzen, gibt ihnen GUZMEDICHEEL. Damit sich jedoch Glaube und Gemeinschaft vorteilhaft auswirken können, ist ab und zu die Strenge einer straffen Führung notwendig.

Denn du weißt, dass es einige verwirrte oder boshafte Menschen in deiner Gemeinde gibt, die GUZMEDICHEEL abgeschworen haben, einige andere, die beginnen, am Glauben zu zweifeln. Das kann sich in nachlässigen Opfern oder halbherzigen Gebeten ausdrücken. Diesen Anfängen gilt es unter allen Umständen zu wehren.

Du weißt auch, dass in deiner Gemeinde mindestens eine Person aktiv gegen den Glauben arbeitet, und alles versuchen wird, um ihn zu zerstören: Die KetzerIn! Sie ist deine GegenspielerIn.

Du solltest versuchen, sie zu identifizieren und unschädlich zu machen. Du brauchst damit nicht bis zur Opferung zu warten. Wenn du dir sicher bist, kannst du sie sofort in einer Ritualhandlung exkommunizieren. Damit steht sie außerhalb der Gemeinschaft und ihr schädliches Werk kann keinen Nährboden mehr finden.

Um deine Ziele zu erreichen, d.h. Wahrung der Glaubensgemeinschaft, Zurechtweisung der abirrenden Mitglieder etc., kannst du tun, was du willst, du solltest aber bedenken, dass du nur dann Erfolg haben kannst, wenn du anonym bleibst. Denn natürlich weißt du, dass deine Gemeindemitglieder sich in deiner Gegenwart äußerst fromm geben würden, wenn sie wüssten, wer du bist. Hinter deinem Rücken würden sie aber ganz anders reden, insbesondere die KetzerIn hätte leichtes Spiel mit ihrer Wühlarbeit.

Wenn du merkst, dass eines deiner Gemeindemitglieder vom rechten Pfad abweicht, kannst du im Namen von GUZMEDICHEEL strafen. Die Strafe sollte natürlich dem Anlass angemessen sein.

Bedenke, dass du auch beim Strafen versuchen solltest, anonym zu bleiben. Erst kurz vor der Opferung musst du dich zu erkennen geben, nämlich dann, wenn du die Gemeinde fragst, wer geopfert werden soll. Du darfst keinesfalls selbst ein Opfer auswählen (abgesehen von der rituellen Exkommunikation der KetzerIn), du darfst allerdings Vorschläge machen.

Du solltest während der nächsten Tage versuchen, deine MitspielerInnen zu finden: Die NOVIZINNEN.

Du weißt nicht, wer sie sind, aber du weißt, dass es innerhalb der Kirche ein Zeichen gibt, an dem sich die Angehörigen der PriesterInnenkaste erkennen: Mit dem Zeigefinger die Nase hinab streichen. Da die NovizInnen noch keine voll

ausgebildeten PriesterInnen sind, kann es sein, dass sie dieses Zeichen zuerst nicht erkennen. Wenn ihr euch gefunden habt, müsst ihr euch jedes Mal, wenn ihr euch wiederseht (auch mehrmals am Tag) mit diesem Zeichen begrüßen. Du gewinnst das Spiel, wenn du entweder am letzten Abend die Opferung in vorgeschriebener Weise vollziehst, oder, wenn du die KetzerIn entlarven und exkommunizieren kannst.

KetzerIn

Du bist die KETZERIN. Du weißt, dass der Glaube an GUZMEDICHEEL eine Sache ist, bei der nur einige wenige gewinnen können. Irgendjemand muss geopfert werden! Der Glaube an GUZMEDICHEEL ist ein Glaube, der dazu erzieht, sich selbst der nächste zu sein. Genau so, wie die Stufen auf dem Abbild des Götzen nach oben hin immer kleiner werden, können auch nur einige wenige über die Schultern der anderen nach oben gelangen.

Deine Aufgabe ist es, der Gemeinde den Irrsinn dieses Glaubens vor Augen zu führen und deine Mitmenschen zu überzeugen. Du weißt, dass am letzten Abend eine Opferung stattfinden wird, wenn du nicht etwas dagegen tust. Sei kreativ, bei dem, was du tust, aber sei vorsichtig! Deine GegnerInnen, die HOHEPRIESTERIN, und die NOVIZINNEN werden alles tun um dich zu identifizieren und aus der Gemeinschaft auszuschließen. Zwar wissen sie nicht, wer aus ihrer Gemeinde den Glauben ablehnt, aber sie sind sich sehr sicher, dass es Menschen wie dich gibt. Du deinerseits weißt nicht, wer deine GegnerInnen sind, aber du hast gehört, dass sie sich, jedes Mal, wenn sie sich sehen, an einem geheimen Zeichen erkennen.

Versuche, in der Gemeinde Hilfe zu bekommen. Es gibt einige Menschen, die ähnlich denken wie du, und sich dir anschließen möchten. Allerdings gibt es auch einige, die dich sofort der HOHEPRIESTERIN ausliefern würden.

Solltest du es nicht schaffen, deine Mitmenschen vom Glauben an GUZMEDICHEEL abzubringen, solltest du wenigstens versuchen, die Opferung unmöglich zu machen. Zur Opferung ist unbedingt eine zweite Kugel wie die oben auf dem Götzen notwendig.

Wenn es dir gelingt, diese Kugel ausfindig zu machen und vor der HOHEPRIESTERIN zu verstecken, ist die Opferung undurchführbar.

Das Wort, das dir dabei hilft, ist

NovizIn

Du bist eine NovizIn, d.h. du arbeitest seit einiger Zeit für die Kirche des GUZMEDICHEEL. Du glaubst fest daran, dass der Mensch in seinem Leben einen

Halt im Glauben braucht. Sogar, dass der Mensch ohne Glauben kein Mensch wäre. Du weißt, dass der Glaube an GUZMEDICHEEL einer der Wege für den Menschen ist, mit seinem Leben das Richtige anzufangen. Du weißt allerdings auch, dass es einige Menschen gibt, die, aus welchen Gründen auch immer, den Glauben an GUZMEDICHEEL ablehnen. Bei einigen ist eine Rückkehr zum Glauben sicherlich möglich. Diese gilt es unter allen Umständen wieder auf den richtigen Weg zu führen. Bei anderen kommt jede Einsicht zu spät, und du weißt: Ein fauler Apfel verdirbt die ganze Kiste! Du solltest bedenken, dass du als NovizIn noch keine Autorität besitzt. Nur die HohepriesterIn besitzt diese Autorität. Du solltest daher versuchen, Informationen zu bekommen, Überzeugungsarbeit zu leisten, usw.. Es ist leicht einzusehen, dass du der Sache erheblich mehr nützen kannst, wenn du dabei anonym bleibst. Denn natürlich weißt du, dass die Menschen wankelmütig sind. Wenn sie wüssten, dass du Angehörige der Kirche bist, würden sie dir in allem zustimmen, hinter deinem Rücken aber ganz anders reden. Du musst während der nächsten Tage deine MitspielerInnen zu finden: Die HOHEPRIESTERIN, sowie die anderen NOVZINNEN. Du weißt nicht, wer sie sind, aber du weißt noch aus der Zeit deiner ersten Unterweisung her, dass es ein Zeichen gibt, an dem sich die Angehörigen der Kirche zu erkennen geben, jedes Mal, wenn sie sich sehen. Und, das dieses Zeichen irgendetwas mit der Nase zu tun hat. Du kannst als Angehörige der Kirche niemals geopfert werden. Selbst wenn du am letzten Abend noch nicht wissen solltest, zu wem du gehörst, kannst du dich immer noch als Angehörige der Kirche offenbaren und bist dadurch sicher.

NovizIn

Du bist eine NovizIn, d.h. du beginnst gerade, für die Kirche des GUZMEDICHEEL zu arbeiten.

Du glaubst fest daran, dass der Mensch in seinem Leben einen Halt im Glauben braucht. Sogar, dass der Mensch ohne Glauben kein Mensch wäre.

Du weißt, dass der Glaube an GUZMEDICHEEL genau das Richtige für den Menschen und das Zusammenleben in der Gruppe ist.

Du weißt allerdings auch, dass es einige verwirrte Menschen gibt, die nicht an GUZMEDICHEEL glauben, oder doch zumindest am Glauben zweifeln. Diese gilt es unter allen Umständen wieder auf den richtigen Weg zu führen. Dazu kannst du tun, was du willst, du solltest aber bedenken, dass du der Sache erheblich mehr nützen kannst, wenn du anonym bleibst. Denn eigentlich weißt du, dass die Menschen eigentlich schwach und wankelmütig sind. Wenn sie wüssten, dass du Angehörige der Kirche bist, würden sie dir in allem zustimmen, hinter deinem Rücken aber ganz anders reden.

Du solltest während der nächsten Tage versuchen, deine MitspielerInnen zu finden: Die HOHEPRIESTERIN, sowie die anderen NOVZINNEN.

Du weißt nicht, wer sie sind, aber du weißt noch aus der Zeit deiner ersten Unterweisung her, dass es ein Zeichen gab, mit dem sich die Angehörigen der Kirche zu erkennen geben, jedes Mal, wenn sie sich sehen. Und, das dieses Zeichen irgendetwas mit dem Gesicht zu tun hat.

Du kannst als Angehörige der Kirche niemals geopfert werden. Selbst wenn du am letzten Abend noch nicht weißt, zu wem du gehörst, kannst du dich immer noch als Angehörige der Kirche offenbaren und bist dadurch sicher.

SympathisantIn

Du bist eine SympathisantIn. Du bist schon lange der Ansicht, dass der Glaube an GUZMEDICHEEL nicht das Maß aller Dinge ist, und suchst nach Alternativen. Allerdings hast du bisher noch nicht den Mut aufgebracht, selbst eine Gegenbewegung zum Glauben in Gang zu setzen.

Du hast aber gehört, dass sich eine KETZERIN unter euch befinden soll. Wenn du sie findest, würdest du dich ihr sofort anschließen.

Versuche sie zu finden und mit ihr zusammen Aktionen zu planen.

Allerdings weißt du, dass die HOHEPRIESTERIN dich sofort aus der Gemeinde ausschließen würde, wenn sie herausbekäme, dass du nicht hinter dem Glauben stehst. Sei also sorgfältig und vorsichtig bei dem, was du tust.. Bedenke außerdem, dass es außer der KetzerIn zwar noch andere Gemeindemitglieder gibt, die dem Glauben skeptisch gegenüber stehen, dass es aber genauso andere gibt, die dich sofort an die HOHEPRIESTERIN oder die NOVIZINNEN verraten würden, wenn sie wüssten wer du bist.

Du kannst nicht wissen, wer HOHEPRIESTERIN und NOVIZINNEN sind, aber du weißt, dass sie sich jedes Mal, wenn sie sich sehen, mit einer Bewegung, einem geheimen Zeichen begrüßen.

Du hast das Spiel gewonnen, wenn du 1. die KetzterIn findest, 2. die Opferung am Samstagabend verhinderst, oder die Gemeinde zum großen Teil vom Irrsinn des Glaubens an GUZMEDICHEEL überzeugen kannst.

Dein Wort heißt

Liebe Theresa,

du wirst es nicht glauben, aber ich habe bei Möbel Ostermeier einen Traum von Teppich gesehen! - Nix Synthetik und nix maschinelle Massenanfertigung.

Das ist noch echte Handarbeit von Könnern gemacht. Ein echtes Einzelstück und eigentlich unbezahlbar. Dabei darf ich dir den Preis gar nicht verraten.

Der Teppich war sowieso schon spottbillig und ich habe den alten Berber noch um einige Hundert heruntergehandelt.

PS: Da ihr mir sowieso nicht glaubt, hab ich euch schon einmal ein Echtheitszertifikat beigelegt!

JRK grenzenlos gemeinsam



Wir verbinden Menschen

Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

SPIELSALON DER BEGEGNUNG - „INTERKULTURELLES MAU MAU“

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:

Einführung

Spielphase

Auswertung

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 den selben 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 drei mal 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:

Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten

Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.

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 ...)

Der/die kleinste Spieler/in fängt an.

Wird ein König gespielt, setzt der/die nachfolgende Spieler/in eine Runde aus.

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.

Wenn eine Zehn gelegt wird, darf der/die Spieler/in zwei Karten an eine/n Mitspieler/in freier Wahl abgeben.

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.

Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten - außer der zuletzt gespielten - gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.

Es gewinnt, wer als Erste/r nur noch eine Karte auf der Hand hat.

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

Spielregeln:

Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten

Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.

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 ...)

Der/die Spieler/in links vom dem/der Kartengeber/in fängt an.

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.)

Wird eine Dame gespielt, darf der/die Spieler/in sich eine/n Mitspieler/in aussuchen und ihm/ihr zwei Karten ziehen.

Wird eine Zehn gespielt, setzt der/die nachfolgende Spieler/in eine Runde aus.

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.

Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten - außer der zuletzt gespielten - gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.

Es gewinnt, wer als Erste/r keine Karte mehr auf der Hand hat.

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

Spielregeln:

Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten

Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.

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 ...)

Der/die älteste Spieler/in fängt an.

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.

Wird ein König gespielt, darf der/die folgende Spieler/in keine Karte ausspielen.

Wird ein Bube gespielt, gilt das als Trumpf: .Der/die Spieler/in darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.

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.

Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten - außer der zuletzt gespielten - gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.

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:

Jede/r Mitspieler/in erhält fünf Karten

Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.

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 ...)

Der/die Spieler/in mit den hellsten Augen fängt an.

Wenn eine Dame gespielt wird, darf der/die nachfolgende Spieler/in eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.

Wird ein As gespielt, darf der/die Spieler/in zwei Karten unter den verdeckten Stapel zurückschieben.

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.)

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.

Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten - außer der zuletzt gespielten - gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.

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 irgend einem 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?

III.

Spiele

aus aller Welt

III. Spiele aus aller Welt

MANCALA (AFRIKA)

Dieses Brettspiel wird überall in Afrika gespielt (aber auch in Teilen von Westindien, in Guinea und Sri Lanka).

Mancala stellt die Verschiedenartigkeit von Afrika dar und wird in den verschiedenen Gegenden Afrikas mit unterschiedlichen Regeln gespielt.

Im Westen wird es Oware, im Süden Ohara genannt. Manchmal graben die Leute einfach zwölf kleine Löcher in den Sand und spielen dort, wo sie gerade sind. Es gibt schön verzierte Spiele, die meistens aus Holz sind.

Allerdings kannst du ein Spiel ganz einfach selber basteln:

Dazu brauchst du :

zwei Eierkartons für je sechs Eier

Zwei kleine Becher aus Plastik

Schere

Temperafarbe

Lack (eventuell)

Krepp Klebeband

48 getrocknete Bohnen



So geht es :

Schneide die Deckel der Kartons ab. Klebe den unteren Teil des Kartons in den Deckel. Klebe die beiden Kartons zusammen. Die Mulden sollten ca. 5 cm tief sein. Bemale das Spielfeld mit grünen Mustern, male die eine Hälfte der Bohnen schwarz, die andere Hälfte rot an. Wenn du möchtest, kannst du das Spielfeld lackieren.

Einfache Variante

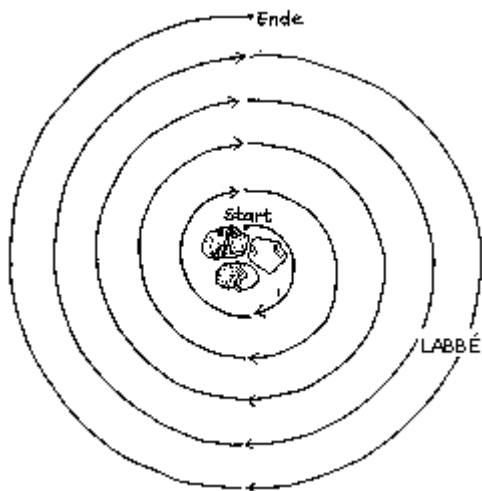
So geht es:

Spieler A benutzt die rechte Seite des Spielbrettes, Spieler B die linke Seite. Jeder Spieler bekommt einen Becher, in der er seine gewonnenen Bohnen sammelt (in Afrika Kalaha genannt).

Zu Anfang des Spieles legst du in jedes Loch des Spielfeldes vier Bohnen. Das Spiel beginnt, indem Spieler A aus einem der Löcher auf der rechten Seite vier Bohnen herausnimmt und sie in jedes der nächsten vier Löcher legt und zwar im Uhrzeigersinn. Wenn Spieler A die letzte Bohne in ein Loch gelegt hat, darf er alle fünf Bohnen dieses Loches herausnehmen und in seinen Kalaha (Becher). Das Spiel geht so lange weiter, bis die letzte Bohne in ein leeres Loch fällt. An dieser Stelle ist Spieler B am Zug und darf vier Bohnen aus einem Loch an der linken Seite des Spielbrettes herausnehmen. Das Spiel geht weiter wie beschrieben. Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis alle Bohnen eingesammelt wurden. Der Spieler mit den meisten Bohnen hat gewonnen.

STEINSPIEL AUS KENIA

Kinder in Kenia zeichnen eine Spirale in den Sand.



Du kannst natürlich auch Stift und Papier benutzen, um die Spirale zu zeichnen. Das Steinspiel wird mit 3 bis 4 Kindern gespielt. Jeder Mitspieler bekommt 2 Steine, einer davon wird auf den Startpunkt gelegt. Dann geht es der Reihe nach, immer im Uhrzeigersinn.



Der erste Spieler versucht zu erraten, in welcher Hand der 2. Spieler seinen Stein hält. Rechts oder links? Rät er falsch, darf der 2. Spieler seinen Stein einen halben Kreis weiterschieben. Danach ist der 2. und 3. Spieler dran. Wer zuerst am Ende der Spirale ankommt, ist der Gewinner.

SPIELE AUS 1001 NACHT (ARABIEN)

ORIENTALISCHE MÄRCHEN

Die Gabe Märchen erzählen zu können wurde im Palast sehr geschätzt. Orientalische Märchen beschäftigen sich häufig mit Wünschen nach Reichtümern, wiedergewonnener Freiheit und mit Geistern, die Wünsche erfüllen können.

In der Geschichte von Ali Baba und den vierzig Räubern ist von einem Felsen die Rede, der sich öffnet, wenn die Zauberformel „Iftah ya simsim“, was vergleichbar ist mit unserem „Sesam öffne Dich“ gerufen wird.

Als der Felsen sich geöffnet hatte, fand Ali Baba im Inneren der Höhle kostbare Schätze.



IFTAH YA SIMSIM

Spiel für mindestens 10 SpielerInnen

Und so geht`s: Es bilden sich zwei Gruppen. Die eine Gruppe A spielt die Räuber, die anderen, Gruppe B, die Schätze in der Höhle. Die Gruppe B berätet sich vor Spielbeginn, welche Schätze sie pantomimisch darstellen möchte (Teppich, Schmuck, Vase ...) und nehmen dann die entsprechende Haltung ein. Jeder aus der Gruppe B stellt einen Schatz dar. Sind alle in Position, rufen die RäuberInnen: „Iftah ya simsim“ und nennen nacheinander Gegenstände, die sie zu erkennen glauben. Stimmt ihre Vermutung, dann wechselt der entdeckte Schatz die Position und geht in den "Besitz" der Räuber über, darf aber seinen neuen Besitzern keine Hinweise geben. Gelingt es den Räubern alle Schätze zu erraten, ist das Spiel zu Ende und die Rollen können getauscht werden.

Liebe Jenny,

ich glaube die Sache mit dem Outfit an Weiberfastnacht in den Rheinterrassen ist geklärt. Ich hab in der PETRA ein irres Foto gesehen. Das ist der letzte Schrei. Ich hoffe nur, dass das Bild nicht vom letzten Rosenmontagszug in Köln ist. Dann können wir die Sache vergessen. Von wegen alles schon mal da gewesen. Ich habe dir das Foto beigelegt. Schau mal nach, ob wir so gehen sollen. Wie gesagt, ich fände es voll fett!

Ciao,
Jaqueline

JRK grenzenlos gemeinsam



Wir verbinden Menschen

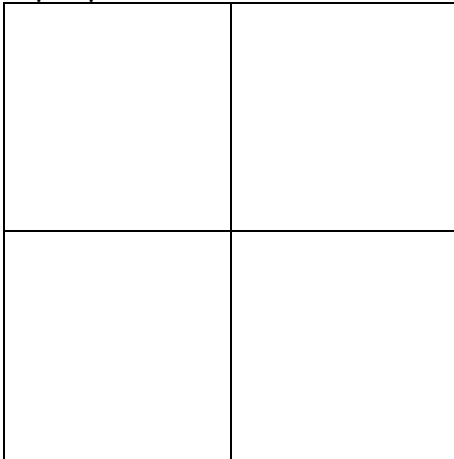
Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

MTI (KENIA)

Brettspiel für 2 Personen:

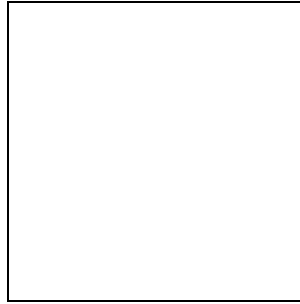
Material: 6 Spielsteine, jeweils 3 in der gleichen Farbe (bemalte Bierkapseln, Münzen, Steine)

Spielplan:



Dieses Spiel heißt so viel wie „drei“ und wird ähnlich wie unser Mühlespiel gespielt. Auf den Spielplan legt jede/r abwechselnd einen Spielstein auf einen der Kreuzungspunkte. Danach sind die SpielerInnen abwechselnd am Zug. Steine oder Kreuzungspunkte dürfen nicht übersprungen werden. Pro Zug darf nur um einen Punkt weitergezogen werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle Steine auf einer Linie hat.

KANGAROO RACE (AUSTRALIEN)



Kangaroo Race ist eine Abwandlung des bei uns bekannten Sackhüpfens. Um ihre Jungen vor den gefürchteten Dingos zu schützen, finden diese Schutz im Beutel der Mutter. Gemeinsam machen sich sodann Kind und Mutter auf den Weg in die Sicherheit.

Zwei TeilnehmerInnen bilden jeweils ein Pärchen. Sie steigen gemeinsam in einen Jutesack (alternativ Plastiksack). Die beiden TeilnehmerInnen stellen sich hintereinander, wobei der eine Partner die Hüfte des Vorderen umfasst. Der Vordermann oder die Vorderfrau wiederum hält den Sack. In anmutgleicher koordinativer Abstimmung und Perfektion versuchen nun Mutter und Kind hüpfend eine zuvor abgesteckte Strecke zu bewältigen, um in ihr sicheres Versteck zu gelangen. Sie müssen jedoch darauf hoffen, dass dort nicht schon ein Dingo lauert. Denn dieser startet zeitgleich wie das Doppelkangaroo. Da er in Dornen getreten ist, jedoch nur auf einem Bein.



Alternative: Einmal jährlich findet im Outback die Champion Chip der schnellsten Kangaroos statt. Bei diesem Anlass wird nicht vor Dingos geflüchtet, sondern es findet ein Ausscheidungsrennen gegeneinander statt. Der Sieger darf sich für ein Jahr Red-necked-wallabies - Michael nennen.

Adidas - stop using Kangaroo leather!

This petition was set up to persuade Adidas - the company importing the largest amount of kangaroo leather - to stop using the material and therefore help ending the trade of the Australian 'Kangaroo Industry'. Kangaroo shooters bash the in pouch offspring of shot mothers to death while the still dependent at foot joeys face a certain slow death without the protection of their mothers. This procedure is considered humane according to the "Code of Practice for the Humane Shooting of Kangaroos" set up by the Australian government. But no organisation is checking on the kangaroo shooters' methods and cruelty towards the animals has been witnessed (see www.savethekangaroo.com).

DER ESEL (ALBANIEN)

Ein Spieler wird zum Esel bestimmt und beugt sich vor den anderen Spielern. Die Zahl der Spieler kann beliebig groß sein. Der erste Spieler nimmt Anlauf und springt über den Esel. Hierbei soll er ihn nur mit den Händen berühren. Beim Springen soll er rufen: „Janina, Janina“. Vergisst er das oder berührt er den Esel, wird er dann selbst zum Esel. Gelingt es ihm aber, läuft er zurück und stellt sich in die Reihe. Der nächste Spieler läuft dann sofort los und soll beim Springen den Rücken des Esels mit seinem Hintern berühren. Beim Springen soll er laut "Stuzhi Berber" rufen. Schafft er das, so reiht er sich wieder ein. Der dritte Spieler soll beim Springen den Esel mit dem rechten Fuß am Hintern berühren und dabei rufen: „Udri baba po guzica“. Macht ein Spieler einen anderen Sprung, d.h. vergisst er die Reihenfolge der Sprünge, übernimmt er den Platz des Esels.

BRÜCKEN BAUEN (BULGARIEN)

Es werden zwei Gruppen gebildet. Zu jeder Gruppe sollen nicht mehr als 5 Spieler gehören. Die erste Gruppe bildet zuerst eine Brücke. Vor der Brücke stellt sich ein neutraler Spieler als Schiedsrichter auf. Die Spieler der andere Gruppe springen auf die Rücken der Spieler (Verletzungsgefahr!!!), die die Brücke gebaut haben. Wenn alle Spieler auf der Brücke sind, ist es deren Aufgabe, mit den Händen eine Zahl zum Schiedsrichter zu zeigen. Die Aufgabe der anderen Gruppe ist es, diese Zahl zu erraten. Raten sie mit richtig, werden die Rollen getauscht. Liegen Sie aber falsch, müssen Sie wieder eine Brücke bauen, bis die richtige Zahl erraten wurde.

XHAMIA-DIE MOSCHEE (TÜRKEI)

Zu diesem Spiel braucht man 5 Keramikstücke, einen Ball und zwei Mannschaften. Die 5 Keramikstücke werden an einem bestimmten Platz übereinander gestellt. Die eine Mannschaft sind die "Zerstörer" und die andere Mannschaft die "Wiederaufbauer". Die Spieler der Mannschaft "Zerstörer" ziehen zwei Linien in einer angemessenen Entfernung. In der Mitte stehen die 5 Keramikstücke, sowie die Spieler der Mannschaft "Wiederaufbauer". Das Spiel beginnt, indem die "Zerstörer" den Ball werfen, um die 5 Stücke umzustürzen. Gelingt es der Mannschaft nicht, läuft der Ball auf die andere Seite zu ihren Mitspielern, indem diese wieder versuchen „ die Moschee" umzustürzen. Gelingt es denen sie umzustürzen versuchen die Verteidiger die heruntergefallenen Stücke wieder aufzubauen. Eine weitere Aufgabe der "Zerstörer" ist es, die Spieler, die die Moschee wieder aufbauen, so schnell wie möglich mit dem Ball zu treffen. Gelingt es ihnen, muss die Moschee von den Verteidigern zerstört werden. Sie haben aber das Recht, die Moschee wieder aufzubauen, und die andere Mannschaft muss versuchen, die jeweiligen Spieler, die das versuchen, durch Abwerfen auszuschalten. Nach 5 Minuten werden die Rollen getauscht. Die Zahl der Spieler darf auf nicht mehr als 6 pro Mannschaft erhöht werden.

BOLEROS (LATEINAMERIKA)

Das hier beschriebene Spiel ist eine an die Umwelt der Großstadtkinder in Lateinamerika angefasste Version eines Geschicklichkeitsspieles, das in vielen Teilen der Erde bekannt ist. Bei den kanadischen Inuit heißt dieses Spiel "Ajaq". Anstelle eines Bechers werden dort Walrossbeine (Walrossknochen) verwendet, in welche verschieden große Löcher gebohrt werden. An einer Tiersehnschnur hängt ein Stift, der mit einer schnellen Bewegung in eines der Löcher befördert werden muss. Jedes Loch zählt anders. Eine andere Variante besteht darin, dass ein Moschusochsenhorn mit einem spitzen Stift aufgespießt werden muss. Als "Bilboquet" war es in Frankreich und England bekannt. In diesem Wort stecken die französischen Begriffe "Bille", Holzkugel und "Boquet", die Speerspitze. Das Spiel sieht sehr leicht aus, erfordert jedoch einiges an Geschicklichkeit.

In den Boden eines Joghurtbechers oder einer Konservendose (es kann auch vergleichbares Material verwendet werden) macht man mit einem über einer Kerzenflamme gewärmten Nagel ein Loch (Bei der Konservendose lässt sich der Nagel mit dem Hammer leicht durchschlagen). Durch dieses Loch wird eine Schnur gezogen und so verknotet, dass die Schnur nicht mehr herausrutschen kann. An das andere Ende der Schnur wird ein Stock gebunden, evtl. auch eine dicke Perle oder ein Ring. Man muss versuchen, den Stock (Kugel, Ring) hochzuwerfen und mit dem Becher aufzufangen.

Material:

becherartiges Gefäß wie Joghurtbecher, Konservendosen, andere becherartige Verpackungsmaterialien; Schnur; Kleinobjekt zum Auffangen mit dem Becher, wie Stöckchen, Holzperle, Holzring oder ähnliches.

LACROSSE - DAS HEILIGE BALLSPIEL (NORDAMERIKA)

Um dieses Ballspiel der Indianer ranken sich zahlreiche Sagen und Legenden, doch eine der bekanntesten ist der Mythos der Cherokee. Dieser besagt, dass einst die Vögel von den Säugetieren zu einem Ballspiel herausgefordert wurden. Als nun alle am Spielfeld verabredet waren, baten zwei kleine Tiere die Vögel, bei ihnen mitspielen zu dürfen. Daraufhin verhalfen die Vögel den beiden zu Flügeln: Dem einen spannten sie einen Teil der Trommelbespannung aus Leder, welche beim Spiel geschlagen werden sollte, zwischen dessen Beine, so dass eine Fledermaus - "Tlameha" genannt- entstand; bei dem anderen Tierchen gelang es den Vögeln, die Haut zwischen Vorder- und Hinterbeinen zu Flügeln auszuziehen, und sie schufen auf diese Weise das fliegende Eichhörnchen - "Tewa" genannt. Und diese beiden Tierchen waren es nun, die den Vögeln in dem Ballspiel zu einem



Sieg über die Säugetiere verhalfen. Aus diesem Mythos leitete sich auch die Spielerbekleidung ab: Die Indianer befestigten an ihrem Kostüm, das meistens nur aus einem Lendenschutz bestand, gefärbte Vogelfedern oder Rosshaare, mit denen auch Hals und Haare geschmückt wurden. Die Spielsaison war bei den verschiedenen Indianerstämmen und -völkern unterschiedlich, doch häufig spielte man im Herbst, da zu dieser Zeit die Arbeit auf dem Feld abgeschlossen war, und man daher relativ viel Freizeit hatte. An dem Spiel nahmen zwei Mannschaften teil, die meistens nur aus Männern bestanden, doch bei einigen Stämmen durften auch Frauen mitspielen. Die Anzahl der Spieler

war ebenfalls sehr unterschiedlich: So waren es bei einigen Stämmen nur 6 - 8 Spieler, bei anderen nahmen Hunderte, oft sogar bis zu 1000 Spieler teil. Jeder Spieler besaß zwei Schläger, deren Krümmung am Ende kellenartig zu einem Ring geformt und mit Rindenschnüren, Darmsaiten, Lederstreifen oder aber Flughörnchenleder überspannt waren, so dass sie ein wenig den heutigen Hockeyschlägern ähnelten. Der Ball, der etwas kleiner war als ein heutiger Fußball, bestand aus einer Tierblase oder einem Ledersäckchen, die mit aufgewickelten Lederstreifen gefüllt wurden, oder aber aus Holz. Das Spielfeld befand sich zwischen zwei Toren, die in einer Entfernung von etwa 200 - 250 m zueinander aufgestellt wurden. Die Tore, man nannte sie eigentlich Malzeichen, bestanden aus zwei Im Spiel nun hatten die Mannschaften die Aufgabe, den Ball mit Hilfe ihrer beiden Schläger an sich zu bringen und ihn ins eigene Tor zu bringen. Die Gegnermannschaft bemühte sich natürlich nach Kräften, dieses zu verhindern und den Ball selbst in den Besitz zu bekommen. Nach jedem Tor

wurde eine kurze Pause eingelegt. Gewonnen hatte die Mannschaft, der es als erste gelungen war, den Ball 100 mal über das eigene Malzeichen zu befördern. Das Spiel begann in der Regel früh am Morgen und dauerte oft den ganzen Tag lang. Dabei wurde es von unzähligen Zuschauern verfolgt, die auf den Sieg einer Mannschaft Wetten abschlossen. Als Wetteinsatz galt alles, was die Indianer besaßen: Decken, Kleider, Waffen und sogar Hunde und Pferde. Auch heute ist dieses Spiel noch weit verbreitet und findet immer mehr Anhänger, nachdem es von europäischen Einwanderern übernommen wurde und seinen heute bekannten Namen "Lacrosse-Spiel" bekam (benannt wurde es übrigens nach dem Ort "La Crosse", wo es regelmäßig nach der Winterjagd von dem Indianerstamm der Winnebagos gespielt wurde). Natürlich wurden feste Regeln eingeführt, die nichts mehr mit den oft rauen Sitten damaliger Spiele zu tun haben. Es werden sogar mittlerweile Lacrosse-Europameisterschaften ausgetragen.

DOPPELBALL - DAS BALLSPIEL DER FRAUEN (NORDAMERIKA)

Im Gegensatz zum „Heiligen Ballspiel“, dem heutigen Lacrosse-Spiel, an dem ja überwiegend Männer teilnahmen, war Doppelball ein Spiel, das fast nur von Frauen gespielt wurde.

Hier gab es zwei Mannschaften, die versuchten, auf einem Spielfeld zwischen zwei Toren den Ball in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu befördern. Es kam häufig vor, dass ein Torwart vor das eigene Tor gestellt wurde (so, wie man es heute vom Fußball, Hockey, Handball und vielen anderen Sportarten kennt).



Die Tore, die entweder aus jeweils zwei in den Boden gerammten Holzstangen bestanden oder einfach nur durch einen Sandhaufen dargestellt wurden, standen in unterschiedlichen Entfernungen zueinander; bei einigen Stämmen waren es nur 100 - 200 Meter, bei anderen hingegen bis zu einer Meile (das sind ungefähr 1,6 km, also eine riesige Strecke, die zurückgelegt werden mußte). Der Doppelball, mit dem gespielt wurde, bestand aus einzelnen Bällen, mit Sand oder Lederstückchen gefüllte Lederhäute, die kugelförmig zusammengenäht wurden. Diese zwei Einzelbälle waren mit einem kurzen Lederriemen zusammengebunden, also zu einem „Doppelball“, der auch namensgebend für das Spiel war. Der Ball durfte nicht mit den Händen, Füßen oder irgendeinem anderen Körperteil gespielt werden, sondern nur mit einem Schläger, von dem jede Spielerin einen besaß. Diese Schläger sahen sehr unterschiedlich aus; manchmal war es einfach nur ein gerader Ast oder Stock, doch häufig benutzte man auch ähnliche Schläger wie beim „Heiligen Ballspiel“, die am Ende eine ringförmige Krümmung aufwiesen.

INDIAN STICK PULL (NORDAMERIKA)

Regeln: Die beiden Teilnehmer sitzen sich gegenüber mit übereinanderliegenden Beinen. Beide greifen den „Stick„ mit einer Hand und versuchen dann, ihn zu sich zu ziehen. Doch das ist gar nicht so leicht, weil der Stock zu seinen Enden hin schmaler wird und auch eingefettet ist. Der Stock darf nicht gedreht oder ruckartig gezogen werden. Wer es schafft, zwei von drei Kämpfen für sich zu entscheiden, hat gewonnen.

Bemerkungen: Eine ähnliche Disziplin ist der „Inuit Stick Pull„. Dieses ist aber eher ein Kraft- als ein Geschicklichkeitsspiel, da der einfache Stock mit beiden Händen _ von der Mitte und von außen gefaßt _ lediglich zu sich gezogen werden muß.

Ursprung: Von Indianern, die sich zu einem großen Teil vom Fischfang ernährten. Die rutschigen Fische mußten also mit einem festen Griff aus den Körben herausgezogen werden.

IRISCHES KARTENSPIEL (IRLAND)

Für dieses irische Kneipenspiel benötigt man gute Puste, ein x beliebiges Kartenspiel und eine leere Flasche. Das Kartenpaket kommt auf die Flaschenöffnung. Der Spieler holt sich die Flasche in seinen Pustebereich. Nun bläst er von der Seite auf den Kartenstapel mit dem Ziel, dass mindestens eine, keinesfalls jedoch die letzte Karte herunterfällt. Dabei darf nur einmal Luft geholt werden. Wem die letzte Karte herunterfällt, scheidet mit 0 Punkten aus; pro heruntergeblasener Karte gibt es 1 Punkt.

Wer hat nach einer bestimmten Anzahl Spielrunden die meisten Punkte?

WAYANG KULIT (SCHATTENSPIEL)

Die Namen aller TeilnehmerInnen werden auf Zettel geschrieben. Anschließend zieht sich jeder einen Namen.

Nun erhält jeder die Aufgabe, aus dem vorhandenen Material eine Puppe zu fertigen, die den Gezogenen auch entfremdet darstellen soll. Siehe Vorlage!
Wenn alle Puppen gefertigt sind, beginnt hinter einer Leinwand im Kerzenschein das Spiel. Jeder Schattenspieler (Dalang) erweckt seine Puppe zum Leben. Das heißt, er leiht der Puppe seine Stimme und gibt ihr Bewegungen. Die Mitspieler sollen erraten, welcher geheimnisvolle Schatten, wen darstellt.

Anmerkung:

Auf Bali, der Insel der Götter und Dämonen ist das wayang kulit, das Schattenspiel, auch heute noch ungebrochen lebendig. Die Schatten repräsentieren die Menschen in ihrem Kosmos. Eine gute Gelegenheit also, um etwas über sich zu erfahren.

Material:

Papier oder Pappe, Kleber, Schere, Stifte, Stöcke bzw. Stäbe, Druckknöpfe als Gelenke, Bettlaken als Leinwand/Bühne, Kerzen

BA' GAME - REGELN UND GLOSSAR (SCHOTTLAND)

Kurz gesagt: **Regeln** gibt es keine. Sowie der Ball in die Menge der wartenden Uppies und Doonies geworfen wird, ist der Spielverlauf völlig offen. Um den Ball ins Ziel zu bringen, ist (fast) alles erlaubt. Allerdings gibt es die "Senior Players", die über das Spiel wachen und im Lauf der Jahrzehnte haben sich rund um das Spiel Traditionen gebildet, die eine ähnliche Funktion übernehmen wie Regeln. Wird beispielsweise einer der Spieler versehentlich verletzt oder fällt in Ohnmacht, wird das Spiel kurz unterbrochen.

Spielzeit: 25. Dezember und 1. Januar, jeweils ab 13 Uhr; das Spiel ist beendet, wenn es einer Mannschaft gelingt, den Ball ins "Tor" zu bringen. Zeitlich ist das Spiel unbegrenzt.

Spielfeld: Ganz Kirkwall. Der Ball wird am Mercat Cross gegenüber der Kathedrale eingeworfen. Danach bewegen sich die Spieler durch sämtliche Straßen, gelegentlich auch durch Vorgärten, Wohnzimmer oder über Hausdächer. Wer sich vor solchem Besuch schützen will, verbarrikadiert sein Eigentum mit dicken Brettern.



Mannschaften: Uppies (Bewohner der Südstadt) und Doonies (Nordstadt). Wer zu welcher Mannschaft gehört, bestimmte früher der Geburts- und damit der Wohnort - also Up-the-Gates oder Doon-the-Gates. Heute ist nicht mehr die Adresse sondern die Familienloyalität wichtig. War der Großvater ein Uppie, ist der Enkel auch einer. Mannschaftsfarben oder andere Erkennungszeichen gibt es keine. Jeder Spieler weiß, wer zum wem gehört. Darüber hinaus bereiten sich die Männer schon Wochen vor dem Spiel intensiv mit Besuchen im jeweiligen Uppie- oder Doonie-Pub vor.

Am Ba' beteiligen können sich männliche Spieler über 16 Jahren. Älteren Spielern wird aus gesundheitlichen Gründen geraten, sich im äußeren Bereich des Pulks zu bewegen, da innen der Druck zu groß ist. Die Anzahl der Spieler ist unbegrenzt, in der Regel sind es 200 bis 300.

Ziel: Das Uppie-Tor ist eine Straßenkreuzung, das Doonie-Tor ist das Hafenbecken.

Scrum: Der Pulk der Spieler. Wenn er sich kurz teilt und dann wieder zusammenfügt, wird dies "false scrum" genannt.

Smuggle: Ein Spieler schafft es, den Ball heimlich aus dem Pulk herauszuschmuggeln und damit abzuhaufen.

The Ba': Der Ball beim Ba' Game ist mehr als ein Spielutensil. Er ist der ganze Stolz desjenigen, der ihn gewonnen hat, eine Trophäe, die ein Leben lang in Ehren gehalten wird. Die Gewinnerin des ersten Frauen-Ba' (Weihnachten 1945), Barbara Yule, vermachte ihren Ball den Orkneys. Nach ihrem Tod übergaben ihre Söhne den Ball dem Orkney-Museum in Kirkwall, wo er heute zu besichtigen ist. Jedes Ba' Game wird mit einem neuen Ball gespielt, der eigens dafür angefertigt wird. Er besteht aus Leder und ist mit Kork gefüllt. Genäht wird er von Hand, damit er auch sicher dem enormen Druck während des Spiels standhält. Die Korkfüllung wiederum ist nötig, damit der Ball schwimmt, falls er ins Doonie-Tor (Hafenbecken) fällt.



Die Anfertigung des Ba's beherrschen nur wenige und so kam es nach dem 2. Weltkrieg zu einem Engpass: Es gab keinen Ball. Damit das Spiel trotzdem gesichert war, stifteten frühere Gewinner oder deren Familien ihre Bälle - übrigens auch für das erste Frauen-Ba'.

BOCCIA - ABLAUF UND REGELN (ITALIEN)

Spielfeld

Die vorbereitete flache Bahn ist 24 bis 26,5 Meter lang und 3,8 bis 4,5 Meter breit. Sie muss - bei Wettbewerben - mit einem nicht-metallischen Material von etwa 25 Zentimetern Höhe umrandet sein. An den Kopfenden der Bahnen sind die Umrandungen beweglich, darüber befindet sich ein festes Brett, das das Zurückschlagen der Kugeln ermöglicht.

Das Spielfeld selbst ist mit markierten Querlinien unterteilt - von jeder Seite sind es in Spielrichtung einmal 4 Meter, dann 3 Meter, dann 6,25 Meter. Die Linien (bezeichnet mit A, B, C, D) markieren die Grenzen, die bei den verschiedenen Würfeln eingehalten werden müssen. (A=Bahnende, B=Grenze für den Pallino, C=Abwurfgrenze beim Volo-Wurf u.a., D=Mittellinie)

Spielobjekte

Die Kugeln und der Pallino müssen aus synthetischem Material bestehen, der Pallino (Setzkugel, entspricht dem "Schweinchen" beim Boule) hat einen Durchmesser von etwa 4 Zentimetern und wiegt 60 Gramm; die verschiedenen markierten Kugeln sind 11



Zentimeter groß und dürfen 920 bis 1000 Gramm wiegen.

Spielablauf

Zu Beginn wird der Pallino (Setzkugel) in das Spielfeld geworfen. Der Pallino muss über die Mittellinie D geworfen werden, darf aber nicht zu nah an die Begrenzung kommen - nach den internationalen Regeln maximal 13 Zentimeter. Außerdem muss der Pallino vor der Linie B zum Stehen kommen. Ziel des Spiels ist es, mit den Spielkugeln so nahe wie möglich an den Pallino heranzukommen. Dafür stehen den Spielern verschiedene Wurftechniken zur Verfügung. Gewonnen hat die Mannschaft, die die naheste Kugel am Pallino hat. Jede Kugel, die näher am Pallino liegt als die naheste der gegnerischen Mannschaft, erhält einen Punkt. Ein Satz endet nach 15 Punkten, es wird auf zwei Gewinnsätze gespielt. Nach jedem Spiel werden die Seiten gewechselt. Es können einzelne Spieler gegeneinander antreten oder zwei Mannschaften. Grundsätzlich sind insgesamt immer acht Kugeln im Spiel.

Wurftechniken

Spiel auf Punkt: Die Kugel wird "gelegt", das heißt, sie wird so nah wie möglich an den Pallino herangeschoben.

Raffa: Beim Raffawurf soll die Kugel nach vorherigem Aufschlagen den Pallino oder eine bestimmte andere Kugel treffen. Was genau getroffen werden soll, muss dem Schiedsrichter vorher angezeigt werden.

Volo: Auch beim Volo muss der Spieler ansagen, welches Ziel er treffen will. Der Schiedsrichter zeichnet vor dem Ziel im Abstand von 40 Zentimetern einen Bogen ein. Innerhalb dieses Feldes muss die Kugel aufkommen.

Soweit die Regeln in groben Zügen. Beim Boccia müssen die Spieler noch äußerst zahlreiche Detailregelungen beachten, beispielsweise für die genaue Abwurfzone, das Rückwärtsrollen der Kugeln, zu frühes Anspielen einer Kugel und vieles mehr. Die wichtigsten Regeln und Begriffe können im Internet nachgelesen werden: www.sport.de

GLIMA - DIE REGELN (ISLAND)

Glima ist zwar eine Art des Ringens, unterscheidet sich jedoch von den anderen europäischen und den asiatischen Arten in wesentlichen Punkten. Beim Glima stehen sich die beiden Glimumen gegenüber. Während des gesamten Kampfes dürfen sich die Gegner nur an den beiden Schlaufen ihres Gürtels fassen. Ziel ist es nicht, den Gegner mit der eigenen Kraft oder Körpermasse zu Boden zu ringen, sondern ihn mit geschickter Beinarbeit und verschiedenen Tricks aus dem Gleichgewicht zu bringen. Darin ähnelt Glima eher dem Judo oder dem österreichischen Rangeln als dem Sportringen und erfordert großes technisches Können.



Die zwei Kämpfer betreten den Kampfplatz, einen glatten, bloßen Holzboden, und begrüßen sich gegenseitig mit Handschlag. Jeder fasst mit der rechten Hand den Hüftgurt des anderen und mit der linken Hand den Gürtel um den Oberschenkel des Gegners. Erst dann kann der Kampf, kann Glima beginnen.



Zu Beginn stehen die beiden Glimumen fast gänzlich aufgerichtet voreinander, beide etwas (vom Gegner aus gesehen) nach links geneigt, die Füße in einer leicht gespreizten Haltung. Sie blicken über die rechte Schulter des Gegners und dürfen nicht nach unten zu den Füßen schauen. Die Kämpfer sollen sich an den Berührungen und ihrem Gefühl orientieren und nicht an dem, was sie sehen.

Wenn die Kämpfer ihre Stellung eingenommen haben, gehen sie einige Schritte in festgelegter Schrittfolge, was einem „Walzertanz“ nicht ganz unähnlich sieht. Auf ein Signal des Schiedsrichters hin, beginnt der eigentliche Kampf. Jeder Kämpfer versucht mit unterschiedlichen Hebeltricks den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen, ihn zu Boden zu werfen.

Durch geschickten Einsatz von Füßen, Beinen oder Hüften wird versucht, den Gegner so zu Fall zu bringen, dass er beim Fallen den Boden mit möglichst seinem ganzen Körper berührt. Es ist erlaubt, sich mit einer Hand abzustützen, sobald jedoch beide Hände oder gar Arme den Boden berühren, hat man verloren.



Die Kampfzeit ist begrenzt auf zwei Minuten (reine Kampfzeit). Ist bis dahin keiner der beiden Kämpfer zu Boden gegangen, ist der Kampf unentschieden. Lediglich im „Stechen“ um den Turniersieg ist die Kampfzeit nicht begrenzt.

Die acht grundlegenden Glimagriffe sind folgende:

1. der Schlag nach außen (leggjarbargd)
2. -die innere Fußangel (innanfótar haelkrokur haegri á vinstri)
-die gekreuzte Fußangel (innanfótar haelkrokur haegri á haegri)
-die nach außen gekehrte Ferse (haelkrokur fyrr báda)
3. -die Drehung über das Knie (hnéhnykkur)
- die gedrehte Hüfte (hnehnykkur á lofti)
4. der Haken (kraekja)
5. der gekreuzte Hüftschwung (snidglima)
6. die innere Hüfte (klofbragd)
7. der obere gekreuzte Hüftschwung (lausamjödm)
8. der ganze oder halbe Hüftschwung (mjadmarhnykkur)



Beim modernen Glimasport tragen die Kämpfer eine spezielle Ringerkleidung (glimuföt), die aus Spezielschuhen und einer Kombination von Hose und Hemd mit einem Leistenschutz besteht. Jeder Ringer trägt drei Ledergürtel, einen um jeden Oberschenkel und einen um die Hüfte. Die Gürtel, die um die Oberschenkel liegen, werden mit Bändern an dem Hüftgürtel festgemacht.

(aus: Thorsteinn Einarsson, *Glima - The Icelandic Wrestling*, 1988.)

HORNUSSEN - DIE REGELN (SCHWEIZ)

Hornussen ist ein Wettkampf auf freiem Feld, der in seinen Grundzügen an das amerikanische Baseball erinnert.

Alles dreht sich um eine kleine Plastikscheibe, den Hornuss. Die eine Mannschaft muss den Hornuss möglichst weit ins Spielfeld schlagen, die Gegner müssen ihn anfassen. Der Hornuss darf nicht auf den Boden kommen, sonst erhält die abfangende Mannschaft, die Abtuer, wie es in der Hornussersprache heißt, einen Strafpunkt, ein sogenanntes Nümmerli.



Die Mannschaft mit den wenigsten Nümmerli gewinnt, bei Gleichstand siegt das Team, das den Hornuss insgesamt am weitesten schlagen konnte.



Das Spiel beginnt beim „Bock“, einer Art Startrampe aus geschwungenen Metallschienen, auf der der Hornuss mit Lehm befestigt wird. Das richtige „Setzen“ des Hornuss erfordert viel Können und Erfahrung. Von einem guten Setzer erwartet man, dass er die Schläger gleichzeitig beruhigt und motiviert.

Die Abschläger schlagen der Reihe nach mit einem etwa 2,5 Meter langen biegsamen Stecken, den Hornuss weit ins Feld. Das Feld, das „Ries“, ist etwa 180 Meter lang, beginnt aber erst in 100 Meter Distanz zum Abschlagpunkt. So muss sich die vorderste Reihe der Abwehr nicht langweilen.

Sollte der Hornuss im Niemandsland (der ersten 100 Meter) landen, zählt der Schlag nicht. Gute Hornusser können die Scheibe über 300 Meter weit schlagen. Über das Feld hinauszuschlagen gilt als ganz besondere Leistung.

Die abtuende Mannschaft ist mit langen Holzschaukeln ausgerüstet, den sogenannten Schindeln, mit denen sie versuchen, den Hornuss abzufangen. Es gibt verschiedene Abwehrtechniken: in die Höhe springen, die Schindel in die Luft werfen, oder früher das „Radeln“, bei dem sich die Schindel wie ein Rad drehte. Für die letzte Variante sind heutzutage die Schindeln allerdings zu lang.



Egal wie, der Hornuss muss irgendwie von der Schindel berührt werden. Der Hornuss fliegt so schnell (oft über 250 km/h), dass er mit bloßem Auge kaum zu verfolgen ist. Mit lauten Rufen verständigen sich die Spieler. Zusammen mit dem

satten Aufprallen der Gummischeibe auf dem Holzbrett ergibt sich eine charakteristische Geräuschkulisse.

SEPAK TAKRAW - REGELN UND GLOSSAR (THAILAND)

Es stehen sich jeweils drei Spieler gegenüber, durch ein Badmintonnetz getrennt. Es gilt, den Ball, dessen Größe zwischen der eines Tennisballs und eines Volleyballs liegt, über das Netz zu befördern. Dabei darf jeder Teil des Körpers benutzt werden, außer den Armen und Händen. Nach drei Ballkontakten innerhalb eines Teams muss der Ball wieder über das



Netz. Ein Spieler kann auch mehrere Ballkontakte nacheinander haben. Punkten kann das aufschlagende Team: Zum Punktgewinn führen Fehler der gegnerischen Mannschaft, also wenn diese den Ball nach drei Kontakten nicht zurückspielen kann oder der Ball im gegnerischen Feld landet. Gewinner ist das Team, das zwei von drei Sets gewinnt. Um ein Set zu gewinnen, muss ein Team jeweils fünfzehn Punkte machen. So ist das Spiel zeitlich eigentlich nicht begrenzt.

Eine 1996 durch die ISTAF beschlossene neue Regel sorgt aber dafür, dass sich die enorm kraftraubenden Matches nicht zu sehr in die Länge ziehen: Das Team, das zuerst 15 Punkte hat, gewinnt, ohne dass ein weiterer Punkteabstand erreicht werden muss, und das dritte Set endet bei sechs Punkten und wird als "tie-breaker" bezeichnet.

Ein Team besteht aus zwölf Spielern. Diese teilen sich wiederum auf in drei "Regus" ("Regu" ist das malaysische Wort für "Team") mit je vier Spielern, davon stehen drei auf dem Feld. Jedes Regu muss einen ausgewiesenen Kapitän haben. Über den Spielbeginn wird durch einen Münzwurf entschieden. An diesem Vorgang nehmen die zwei Teamkapitäne und der Schiedsrichter teil. Der Kapitän, der gewinnt, wählt entweder die Seite oder bekommt den ersten Aufschlag für sein Team ("Serve or Side").



Das Spiel beginnt, wenn einer der vorderen Spieler, der "Left inside" oder der "Right Inside", den Ball zu dem hinteren Spieler stößt, dem "Back Player".

Dieser muss einen Fuß im Serving Circle haben und einen Fuß außerhalb davon. Der Ball muss mit dem Fuß außerhalb gekickt werden und beim ersten Versuch über dem Netz landen. Er darf dabei das Netz

berühren. Die beiden vorderen Spieler müssen im Quarter Circle bleiben, bis der Ball vom Back Player berührt wurde. Nach dem Aufschlag dürfen alle Spieler ihre Position auf dem Feld frei wählen.

Fehler

Beim Aufschlag gelten z.B. das Verlassen der vorgeschriebene Kreise bzw. Halbkreise mit beiden Beinen oder absichtliche Verzögerungen als Fehler. Während des Spiels ist es nicht erlaubt, auf die Mittellinie zu treten, mit einem Körperteil über das Netz zu kommen, den Ball auf irgendeine Weise fest zu halten und natürlich den Ball mit den Händen zu berühren.

Glossar

Block	Blocking dient wie beim Volleyball der Verteidigung - dabei springt der Spieler hoch in die Luft und stößt den Ball mit dem Bein oder dem Rücken zurück ins gegnerische Feld.
Dig	Bei einem Dig wird ein hart geschossener Ball erfolgreich zurückgespielt, um die Kontrolle über das Spiel wieder zu erlangen.
Dink	ein weich geschossener Ball
Fault	eine Regelverletzung
Feeder	der Spieler, der dem angreifenden Spiker den Ball zuspielt
First Ball	die Entgegennahme des Aufschlags durch das gegnerische Team
Service	Aufschlag durch den "Back Player"
Service (Hand)Toss	ein Einwurf des Balls mit der Hand durch einen der Netzspieler zum "Back", der den Ball mit dem Fuß weiter spielen muss
Service Over	Macht das aufschlagende Team einen Fehler oder begeht ein Foul, heißt es "Service Over" oder in den USA auch "Side Out", wie beim Volleyball. Das generische Team hat nun den Aufschlag, Punkte werden keine vergeben.
Set	Dieser Begriff hat zwei Bedeutungen. Erstens bezeichnet er den Spielabschnitt, bis ein Team 15 Punkt erreicht hat, zweitens steht er für das Stellen des Balles durch einen Spieler, damit entweder er selbst oder ein Mitspieler einen Spike machen kann.

Spike	ein mit dem Kopf oder Fuß hart geschossener Ball, der auf die generische Hälfte zielt
Spiker oder Killer	der Spieler, der den Spike vollzieht
Sunback Spike	Der Spieler springt beim Spike mit dem Rücken zum Netz hoch und kickt den Ball über die Schulter, wobei Schulter und schießender Fuß auf der gleichen Körperseite liegen, in etwa wie ein Fallrückzieher beim Fußball.
Roll Spike	Dies ist der beliebteste und dramatischste Spielzug. Bei diesem Spike springt der Spieler mit dem Rücken zum Netz, dreht sich in der Luft und kickt den Ball über die entgegengesetzte Schulter mit einer ruckartigen Bewegung.

Die Spieler

Die körperlichen Anforderungen an den Spieler sind hoch. Für einen gelungenen Spike muss er schnell reagieren, hoch springen, den Ball kraftvoll kicken und sich akrobatisch in der Luft drehen und wieder landen können, ohne sich zu verletzen.

Der erfahrene Trainer Suib Osman sagt, ein Spieler müsse sehr diszipliniert sein, viel trainieren und hart gegen sich selbst sein, er brauche aber auch Geschick und Schnelligkeit.

Am wichtigsten sei aber die Disziplin, um die verschiedenen Spielsysteme in automatisierte Bewegungsabläufe umsetzen zu können.

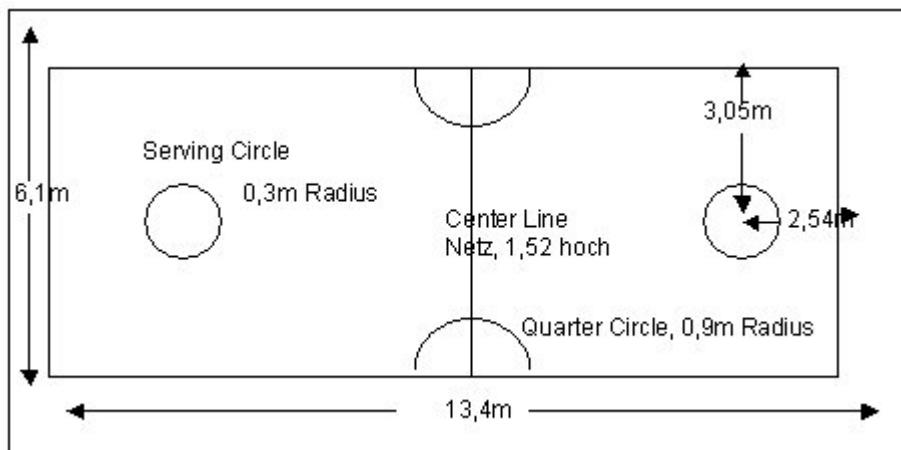
Kinder - in den allermeisten Fällen Jungen - kommen zum Spiel, indem sie in ihrer Freizeit mit den Freunden auf dem Sepak-Takraw-Platz spielen, den fast jedes Dorf hat. Auch im Sportunterricht wird trainiert, und die Besten können hier schon an ersten Turnieren teilnehmen.

Die Sichtung künftiger Profis findet in den Dörfern statt, hier geht man sozusagen auf Talentschau. Junge Spieler wie Normanizam kommen dann zuerst in die Auswahl ihrer Provinz und arbeiten sich so langsam nach oben.

Mit Sepak Takraw lässt sich jedoch auch als Profi (noch?) nicht viel Geld verdienen, das ist es also nicht, was junge Spieler lockt. Für sie zählt vielmehr der Ruhm, den sie mit Siegen erringen können, und der Stolz ihrer Familie und ihres Dorfes auf einen erfolgreichen Spieler dieser traditionsreichen Sportart.



Der Court



Der Sepak-Takraw-Court hat standardisierte Maße, die in etwa denen eines Badminton-Feldes entsprechen. Gespielt werden kann draußen oder drinnen, wobei die meisten wichtigen Turniere außerhalb der USA in Hallen gespielt werden.

Der Untergrund muss eben und glatt sein. Die Markierungen sollen vier Zentimeter breit sein und in die Abmessungen des Feldes hineinragen und die Außenlinien müssen mindestens drei Meter von allen Hindernissen entfernt sein.

Center Line	Die Mittellinie soll beide Seiten des Feldes in gleich große Bereiche teilen.
Quarter Circles oder Center Circle	An der Mitte der beiden Seitenlinien ragt je ein Halbkreis mit einem Radius von drei Fuß (entspricht etwa 90 Zentimeter) in den Court hinein.
Serving Circle	Der Service Circle liegt im hinteren Bereich jeder Feldhälfte. Er hat einen Durchmesser von einem Fuß (etwa 30 Zentimeter) und sein Zentrum ist acht Fuß oder 2,45 Meter von der Grundlinie und zehn Fuß oder 3,05 Meter von der Seitenlinie entfernt.

Die Höhe des Netzes beträgt fünf Fuß und ein Inch oder 1,52 Meter. Die Pfosten sollen fünf Fuß und vier Inch hoch sein, Freizeitspieler können also auch Volleyball-Pfosten verwenden.

Der Ball



Jahrhunderte spielten Sepak-Spieler mit dem klassischen Ball aus Rattan. Als jedoch 1984 ein thailändischer Ingenieur einen Ball aus synthetischem Material entwickelte, wurde der ursprüngliche Rattanball bald durch diesen ersetzt, auch weil er weicher und haltbarer ist als das Naturmaterial. Das Hauptproblem des Rattanballes

war jedoch, dass es so gut wie unmöglich war, seine Daten zu standardisieren,

was für die Entwicklung von Sepak Takraw zum international anerkannten Breitensport wichtig war. Außerdem nahmen die Rattanvorräte ab. Es gibt zwar noch viele Menschen, die das Handwerk des Ballwebens beherrschen, doch gekauft werden die Bälle größtenteils von Souvenirjägern.

Der Aufbau des Balles ist jedoch der gleiche geblieben: Etwa drei Zentimeter breite Bänder werden stabil miteinander verwoben. Dabei bleiben kleine Lücken zwischen den Bändern. Der Sepak-Takraw-Ball unterscheidet sich also von anderen Bällen wie Fuß- oder Volleybällen vor allem darin, dass er nicht mit Luft gefüllt wird. Aus diesem Grund prallt er weniger stark von dem schießenden Körperteil ab und muss fester geschossen werden.

Die Festigkeit dieses Gewebes beeinflusst die Eigenschaften des Balles: Fester gewobene Bälle sind härter und prallen damit besser vom Körper ab als weiche. Ein Ball wiegt zwischen 140 und 200 Gramm. Die leichteren Bälle werden von Anfängern benutzt, die dann das Gewicht mehr und mehr steigern. Das optimale Gewicht liegt bei 175 Gramm, es sei denn, die Spieler wünschen mehr Sprungkraft oder wollen den Einfluss des Windes beim Spiel im Freien minimieren: Dann sollte der Ball natürlich möglichst schwer sein.

VARPA (SCHWEDEN)

Ein Fest wird auf dem Bauernhof gefeiert. Eine große Tafel ist gedeckt. Die Menschen essen, trinken, lachen. Man hat die Nachbarn von den weit entfernten Höfen eingeladen, und - man fordert sie zu einem Wettstreit heraus: Zu "Varpa", dem Werfen mit großen Feldsteinen. Diese ländliche Idylle auf der schwedischen Insel Gotland wird seit Jahrhunderten beschrieben. Varpa-Steine hat man schon in den Gräbern aus der Bronzezeit auf Gotland gefunden. Varpa ist eines der ältesten Spiele Schwedens. Und in Gotland wird es auch heute noch mit Begeisterung gespielt - immer dann, wenn ein Fest gefeiert wird. Oder: Immer wenn ein Fest gefeiert wird, wird auch Varpa gespielt...

Varpa ist ein Zielwurfspiel: Die Spieler jeder Mannschaft versuchen ihre Steine so dicht wie möglich an einen Holzstab zu platzieren. Natürlich versucht das auch der Gegner, zum Beispiel indem er den Stein des anderen "wegkickt". Da die diskusartigen Feldsteine dabei häufig zu Bruch gehen, sind die "moderneren" Varpas heute aus Aluminium.



Die Wurfentfernung zum Holzstab beträgt 20 Meter. Es ist schon eine Kunst, den 4-5 kg schweren Varpa über diese Distanz immer wieder dicht an den Holzstab zu platzieren. Und ein Wettkampf bedeutet Schwerstarbeit: Mehr als 200 Würfe erwarten einen Spieler im Laufe eines Turniers. Zum Beispiel bei den "Stängaspelen", der "gotländischen Olympiade". Tausende von Gotländern pilgern jedes Jahr mit Kind und Kegel zu einem Freigelände im Dorf Stänga. Obwohl im Sommer die beliebte Ferieninsel mit Touristen überlaufen ist, sind bei diesem gotländischen "Großereignis" die Gotländer unter sich.

Stangenstoßen ist eine von vielen exzentrischen Sportarten, die auf dem Programm stehen. Mit am längsten dauern die Varpa-Wettkämpfe, denn jedes Dorf ist mit mindestens einer Mannschaft vertreten. Wir haben die Mannschaften aus Hablingbo, einem kleinen Dorf im Süden der Insel begleitet, bei ihrer Arbeit, beim Training, den Vorbereitungen zu den Stängaspelen. Und natürlich im Wettkampf, bei ihrem Versuch, ihrer Favoritenrolle gerecht zu werden und ihrem Dorf "alle Ehre" zu machen.

YOGA (INDIEN)

In Indien haben die Menschen über Jahrhunderte eine Technik, die sie Yoga nennen, entwickelt, mit der man seinen Körper und seine Gedanken trainieren kann. Stell dir vor, du bist mutig wie ein Löwe, stark wie ein Gorilla und lebendig wie ein Frosch - ein herrliches Gefühl, das man - du wirst es glauben - mit ein wenig Übung trainieren kann.



Für die Übungen brauchst du nur eine Decke als Unterlage. Diese faltest du mehrmals zusammen, nicht zu dünn und nicht zu dick - und los geht's! Hier weitere Übungen, die du zuhause mit ein wenig Übung versuchen kannst. Stell dir vor, du bist eine Blüte. Du leuchtest in deinen Lieblingsfarben und duftest herrlich!



Nichts einfacher als das: Setze dich mit angezogenen Knien auf den Boden und führe deine Arme unter den Knien hindurch, den rechten Arm unter das rechte Knie, den linken Arm unter das linke Knie. Anschließend machst du deinen Rücken ein wenig rund und stößt dich mit den Füßen leicht vom Boden ab. Balanciere dabei vom Po aus. Wenn du lange genug geblüht hast, entspanne dich wieder in der Ausgangshaltung.

Raupe



Du legst dich auf den Bauch, mit der Nasenspitze berührst du den Boden und stützt dich mit den Händen neben den Schultern ab. Die Füße sind angewinkelt, nur mehr die Zehenspitzen berühren den Boden. Jetzt hebst du das Becken so an, dass nur noch dein Kinn, die Hände, Brust und Knie den Boden berühren.

Löwe

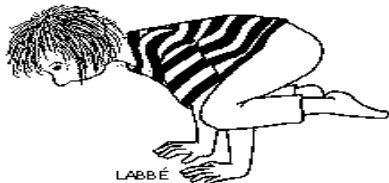
Zuerst gehst du in die Hocke. Dann beugst du dich vor, dass du nur mehr mit den Zehenspitzen und den Knien den Boden berührst. Deine Hände stützt du leicht auf die Knie und streckst die Arme durch. So, jetzt atmest du tief durch die Nase ein und hebst dabei die Schultern leicht an.

Beim Ausatmen reißt du Augen und Mund weit auf, streckst die Zunge weit heraus. Aah! Der Ton kommt tief aus deinem Bauch. Gut gebrüllt, Löwe!



Kräh

Die Krähen-Übung ist ein wenig knifflig und erst nach ein paar Mal üben klappt es immer besser, denn "Nur die Übung macht den Meister!"



Und so geht diese schwierige Yoga-Haltung: Setz dich in die Hocke und lege die Hände vor dich auf den Boden. Dann drückst du deine Knie gegen die Arme. Jetzt stützt du dich vorsichtig mit deinem ganzen Gewicht auf die Arme und lehnst dich gleichzeitig mit deinem Körper nach vorne. Vorsicht, nicht auf den Kopf kippen! Hebe deine Füße langsam vom Boden ab. Entspanne dich anschließend wieder in der Hocke.

Heuschrecke

Lege dich auf den Bauch, die Fersen eng beieinander. Balle deine Hände zu Fäusten und verstecke sie unter den Oberschenkeln. Jetzt hebst du deine Beine langsam nach oben, so weit es geht. Kopf und Schultern bleiben am Boden.



Versuche, diese Stellung kurz zu halten und atme ruhig weiter. Zum Schluss lässt deine Beine langsam wieder auf den Boden sinken. Entspanne dich eine Weile in der Ausgangslage.

Gorilla

Scheinbar mühelos heben Gorillas wuchtige Baumstämme und klettern geschickt in den Baumkronen des Dschungels. Möchtest du dich auch so stark und mutig wie ein Gorilla fühlen? Dann versuch' es doch einmal mit dieser Übung.



Stell dich locker hin, die Beine leicht gegrätscht. Breite deine Arme weit aus und balle die Hände zu Fäusten. Jetzt atme so tief wie du nur kannst in deinen Brustkorb ein und brülle beim Ausatmen laut wie ein Gorilla: "Uaaah!" Dabei trommelst du mit deinen Fäusten auf deinen Brustkorb.

Frosch

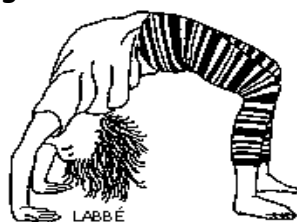
Du bist ein Frosch! Dafür stellst du dich breitbeinig hin und gehst tief in die Hocke. Anschließend beugst du dich weit nach vorne und legst deine Unterarme und Hände flach auf den Boden.



Achte darauf, dass deine Fußsohlen von den Zehen bis zur Ferse auf dem Boden aufliegen! Jetzt hüpf munter los und quake wie ein Frosch!

Brücke

Du legst dich auf den Rücken, ziehst deine Beine an und setzt deine Hände verkehrt herum neben dem Kopf auf. Deine Knie und Ellbogen sind nach oben gerichtet.



Dann hebst du dein Becken an und versuchst mit viel Kraft Arme und Beine gleichzeitig durchzudrücken, ohne dabei das Gleichgewicht zu verlieren. Versuche ruhig zu atmen und halte so lange in der Brückenstellung aus, bis ein anderes Kind vorsichtig und ohne anzustoßen unter der Brücke durchgekrochen ist. Zum Schluss senkst du das Becken wieder langsam auf den Boden und streckst Arme und Beine aus. Entspanne dich eine Weile in der Rückenlage.

Yoga-Tanzhaltung

Wenn du die Tanzhaltung probierst, merkst du ganz schnell, wie sehr es hier auf das Gleichgewicht ankommt.

Stelle dich zuerst auf dein linkes Bein. Winkle dein rechts Bein nach hinten ab und umfasse seine Fußspitze mit der rechten Hand. Gleichzeitig streckst du deinen linken Arm weit nach vorne aus. Jetzt ziehst du mit der Hand die rechte Fußspitze nach oben und beugst deinen Oberkörper leicht nach vorne, bis der rechte Oberschenkel und der linke Arm eine waagrechte Linie bilden.



Anschließend versuchst du das Ganze mit dem anderen Bein. Mein Tipp: Diese Übung gelingt am sichersten, wenn du, während du das Bein langsam anhebst und ich nach vorne beugst, ganz konzentriert auf einen Gegenstand, z.B. ein selbstgemaltes Bild, siehst.

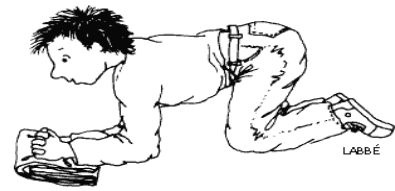
Yoga-Kopfstand

Bevor du loslegst, solltest du deine Eltern fragen. Vielleicht gibt es ja ein Problem mit deiner Gesundheit. Wenn alles in Ordnung ist, faltest du eine Decke mehrmals zusammen, nicht zu dünn und nicht zu dick. Das ist die Unterlage für den Kopfstand. Am besten legst du die Decke an eine freie Zimmerwand. Dann kannst du dich beim Kopfstand mit den Füßen an der Wand abstützen



So, jetzt geht es richtig los! Du kniest dich vor der Decke hin und legst die Unterarme darauf. Die Ellenbogen bringst du genau unter die Schultern. Dann werden die Finger fest verschränkt. Nur die Daumen bleiben frei. Jetzt öffnest du die Handflächen, bis sie eine Art Schale bilden. Die soll etwa 10 cm von der Wand weg sein. Als Nächstes drückst du den Hinterkopf fest in die

Schale hinein. Das klappt besonders gut, wenn man gleichzeitig die Knie nach vorne zieht.



Nur die Kopfmittle soll auf der Decke aufliegen. Die Stirn bleibt dagegen vollkommen frei. Und der Hinterkopf liegt weiterhin fest in der Handschale. Dann hebst du die Knie gleichzeitig vom Boden ab und ziehst die Zehenspitzen nach vorne. Lass dir ruhig Zeit. Nur so kannst du alle Bewegungen genau spüren und das Gleichgewicht halten. Der Kopfstand gelingt am besten, wenn die Bewegungen gleichmäßig und fließend ineinander übergehen.



Jetzt kommt der große Moment, wo du die Beine in die Höhe streckst. Dabei sollte dir jemand helfen.

Der Helfer stellt sich einfach an deine Seite und umfasst mit beiden Händen entweder das linke oder das rechte Bein und passt auf, dass du nicht umfällst. Und du achtest darauf, dass deine Beine beim Hochgehen immer schön zusammen bleiben. Wenn die Füße dann oben sind, kannst du sie an der Wand leicht abstützen. So bleibst du einige Sekunden lang stehen. Das ist zu Anfang etwas ungewohnt, weil die Muskeln noch nicht durchtrainiert sind. Außerdem siehst du alles verkehrt herum. Und vielleicht hast du ja auch ein bisschen Angst vor dem Umfallen. Aber das geht schnell vorbei, wenn du ruhig bleibst. Nach ein paar Sekunden nimmst du die Beine dann wieder herunter. Das ist das Gleiche wie beim Hochstrecken, nur umgekehrt. Dabei könnte dir der Helfer auch Hilfe leisten.

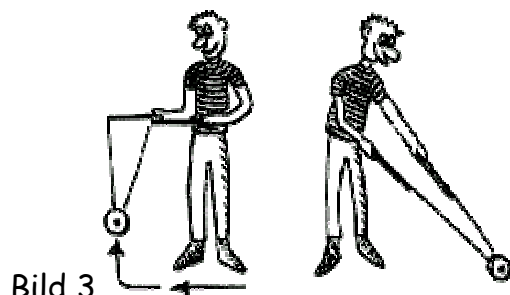
Das war's! Jetzt heißt es üben. Am Anfang solltest du den Kopfstand immer nur kurze Zeit machen und nicht so oft. Später kannst du den Kopfstand auch länger machen, und wenn du dabei deinen Pulsschlag zählst, das ist das Klopfen in deinen Schläfen, dann kannst du sogar in etwa die Sekunden messen, wie lange du oben warst.

DIABOLO (CHINA)

Man vermutet, dass das Diabolo schon während der Steinzeit in China erfunden wurde. Wahrscheinlich 1794 wurde das Diabolo von Lord Macartney, der versucht hatte, den chinesischen Markt zu öffnen, nach England gebracht. Die Bezeichnung "Diabolo" hat sich in der Zeit um 1820 bei französischen Aristokraten herausgebildet, die Diabolo mit besonderer Vorliebe spielten. Diabolo kommt von dem griechischen Wort hinüberwerfen (dia- hinüber, ballare- werfen). Heute ist Diabolo wieder ein populäres Bewegungsspielzeug: Eine bessere Verarbeitung des Diabolos macht eine größere Vielzahl von Tricks möglich.

Alle folgenden Tipps und Tricks gelten für Rechtshänder - für Linkshänder muss jeweils das Wort links durch rechts und rechts durch links ersetzt werden. Wichtig ist, dass sich das Diabolo von Anfang an möglichst schnell dreht, da es sich nur durch die Rotation stabilisiert! Hierzu legst du das in der Schnur hängende Diabolo rechts vor dir auf den Boden. Nun ziehst du das Diabolo von rechts nach links, wobei es sich zu drehen beginnt. Wenn sich das Diabolo dann links von dir befindet, hebst du es vom Boden ab (s. Bild 3) und Du gehst in die Grundhaltung:

Das Diabolo befindet sich vor der Körpermitte, die Achse liegt waagrecht und zeigt auf Dich und zeigt auf dich (s. Bild 4). Falls sich die Achse von der Körpermitte wegdreht, veränderst du deinen Standpunkt entsprechend!



Fehler und deren Behebung

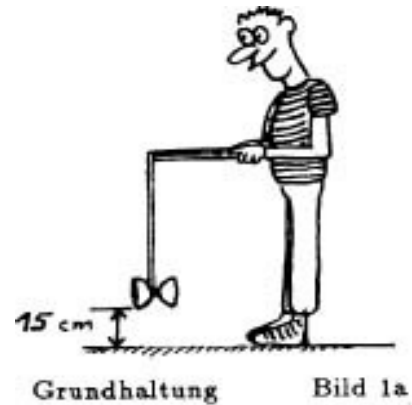
Wenn das Diabolo nicht richtig in Schwung kommen will, liegt es meist daran, dass du es beim Rückhub wieder abbremsst. => Die Bewegungen beim Antreiben des Diabolos müssen asymmetrisch sein.

Wenn das Diabolo von dir wegkippt=> rechter Handstock zu dir ran.

Wenn das Diabolo zu dir hin kippt => rechter Handstock von dir weg.

Diese Korrektur wird am besten während des Antreibens durchgeführt.

Wenn sich die Achse des Diabolos von der Körpermitte wegdreht, hilft vorläufig nur sich mitzudrehen.



BAUCHTANZ (ARABIEN)

Bauch Tanz ist der älteste Tanz für Frauen, den es auf der Welt gibt. Sein Ursprung liegt in Afrika und der arabischen Halbinsel. Bauch Tanz ist getanzte Lebensfreude! Er soll weibliches Selbstbewusstsein, Anmut und Eleganz verkörpern.



Material: Verkleidung nach Wahl (ein dreieckiges Tuch für die Hüfte ist aber ein Muss für jede Tänzerin)

Alter: 6-12 Jahre

Musik: Was man hat! z.B Tarkan etc.

Die Gruppe sollte höchstens aus zehn Kindern bestehen.

Zum Bauch Tanz selbst:

Bauch Tanz beschäftigt sich mit der isolierten Form von Bewegungen.

Das heißt, dass man nur ein bestimmtes Körperteil bewegt, wobei der Rest sich nicht dieser Bewegung anpasst.

Das wichtigste beim Bauch Tanz (wie könnte es auch anders sein) ist die Bewegung der Hüfte.

Folgendes steht für die jungen Tänzer und Tänzerinnen zur Verfügung:

Kreis: Man lässt die Hüfte kreisen, als würde man ganz langsam mit einem HulaHup-Reifen spielen.

Schleife: Man lässt die Hüfte eine Schleife vollführen.

Dabei stellt man sich vor, auf dem Boden wäre eine liegende Acht aufgemalt, und man müsste mit den Beckenknochen die Linien nachziehen.

Kick: Die Hüfte wird ruckartig zur Seite bewegt, als würde man versuchen, mit der

Hüfte eine offene Schublade zuzumachen.

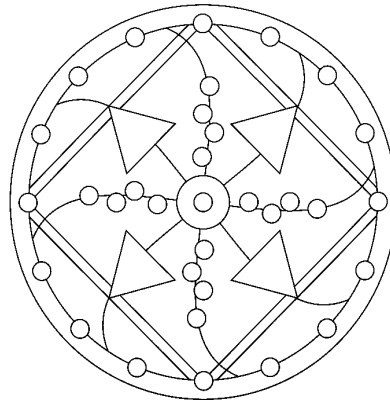
Hüftfall: Dabei wird das Becken an einer Seite angehoben und schnell wieder fallengelassen. Diese Bewegung wird oft mit etwas nach vorne oder nach hinten geschobener Hüftseite ausgeführt.

Kamel: Dabei wird das Becken schlangenartig nach vorn und nach hinten bewegt, als würde man gerade auf einem Kamel sitzen, das durch seinen Schaukelgang unser Becken mitbewegt.

IV. Bastel- ecke

IV. Bastelecke

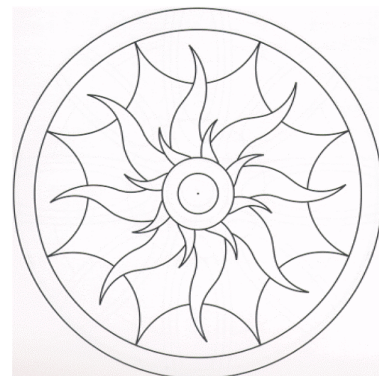
MANDALAS (INDIEN)



Mandalas sind Meditationsbilder. Sie sollen helfen, innerlich ruhig und ausgeglichen zu werden. Die Betrachtung der Muster soll alle Gedanken und Sorgen verdrängen. Die Hindus glauben, dass man erst dann richtig über Gott nachdenken oder an ihn denken kann. Deshalb hat auch jedes Mandala eine Mitte, ein Zentrum. Je länger man es anschaut, umso tiefer und unergründlicher erscheint es.

Man kann die Mandalas auf Papier malen, aber ebenso eignet sich auch ein Platz draussen. Die Figuren oder Motive wiederholen sich ständig. In der Mitte fängt man an, und kann dann das Mandala beliebig ausbauen und gestalten.

Verrührt dazu einfach Mehl mit etwas Wasser, bis ein flüssiger Teig entsteht. Mit den Finger eintauchen, und dann Eurer Phantasie freien Lauf lassen. Die Mandalas sind so ein schönes Muster und begrüßen Eure Gäste. Bei gutem Wetter halten diese auch über Tage.



TRAUMFÄNGER (NORDAMERIKA)



Die Vorfahren der Ojibwa -Indianer glaubten, dass gute Träume die Quelle aller Weisheit wären. Die Kinder, die schlafen gingen, wurden dazu ermutigt zu träumen und sich an ihre Träume zu erinnern. Die Ojibwa webten Traumfänger, damit ihre Kinder vor schlechten Träumen geschützt wurden. Sie glaubten, dass die guten Träume durch das Loch in der Mitte des Netzes fließen würden und dann hinunter auf das schlafende Kind.

Das brauchst du:

- runder Plastikdeckel (mindestens 15 cm im Durchmesser)
- scharfe Schere
- Locher
- Garn
- Federn und Perlen

Schneide ein rundes Loch in den Plastikdeckel. Lass ungefähr 2,5 cm Rand übrig. Stanze dann Löcher in den Rand des Reifens. Webe dann das Garn durch die Löcher, damit in der Mitte des Reifens ein unregelmäßiges Netz entsteht. Webe Perlen und Federn mit ein.

Achte darauf, dass wie auf dem Bild die Feder in der Mitte am längsten Faden des Rahmens hängt. Knote einen Aufhänger aus Garn an den Reifen und hänge Deinen Traumfänger über dein Bett.

Jetzt musst du nur noch einschlafen, die Augen zumachen und träumen!!!

MATRIOSCHKAS



Diese ineinanderpassenden Puppen werden in Russland aus Holz angefertigt. Die Gesichter und Verzierungen werden aufgemalt. Dieser Satz verschieden großer Puppen, die Matrioschkas genannt werden, sind ein beliebtes Spielzeug russischer Kinder. Weil Großmütter diese Puppen benutzen, um ihre Enkel zu unterhalten wurde dieses Spielzeug nach ihnen benannt. Die meisten Sets haben fünf oder sechs Puppen, es gibt aber auch einige Sets mit bis zu zwanzig Puppen. Um die Matrioschkas herzustellen, brauchst du:

- Toilettenpapier -Rolle
- Rechteck aus dünner Pappe (12 cm x 17 cm)
- Rechteck aus dünner Pappe (15 cm x 20 cm)
- Muster siehe Anhang
- Wachsmalkreide oder Stifte
- Klebstoff
- Transparentes Klebeband oder Tacker
- Schere

So geht es :

Fertige drei verschieden große Muster an: Kopiere und vergrößere dabei das Muster um 120 %, um 100% und um 78 %. Male danach die drei Muster an und schneide sie aus. Klebe das kleinste Muster auf die Toilettenpapier -Rolle, dann das mittlere und das größte Muster je auf eine der dünnen Pappen. Zum Schluss rolle die Muster zu Röhren. Die Enden müssen sich um ungefähr 1,5 cm überschneiden. Klebe oder hefte die Enden aneinander.

BUMERANG (AUSTRALIEN)

Material zum Bumerangbau

Zunächst braucht man geeignetes Material. Am besten eignet sich vielschichtiges Sperrholz, das pro mm Stärke mindestens eine, besser zwei Schichten aufweist, wie das bei finnischem Birken-Flugzeugsperrholz der Fall ist. Die nachfolgende Bauanleitung bezieht sich auf dieses Material.

Als Hilfsmittel brauchst du:

eine Laub- oder Stichsäge,

eine Raspel

eine Feile

80er und 180er Schleifpapier

2 Schraubzwingen

eine Tischkante

Bleistift

Pinsel

Lack

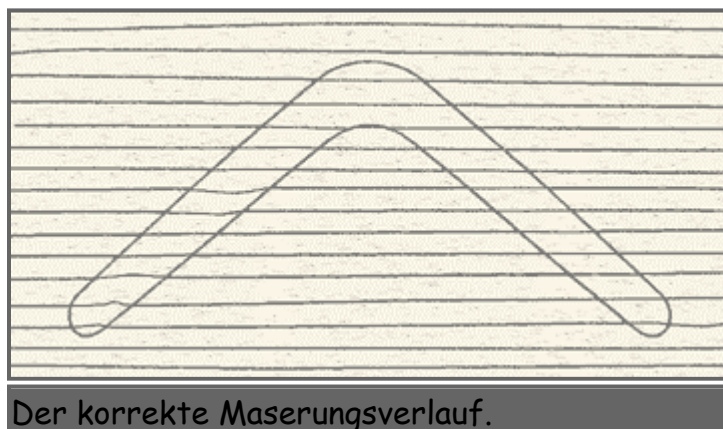
Grundierung

Als Vorlage dient ein Bauplan mit der Form und dem Profil eines Bumerangs. Soll ein Linkshänder- nach einem Rechtshändermodell gebaut werden oder umgekehrt, muss der Bauplan spiegelverkehrt auf die Holzplatte übertragen werden.

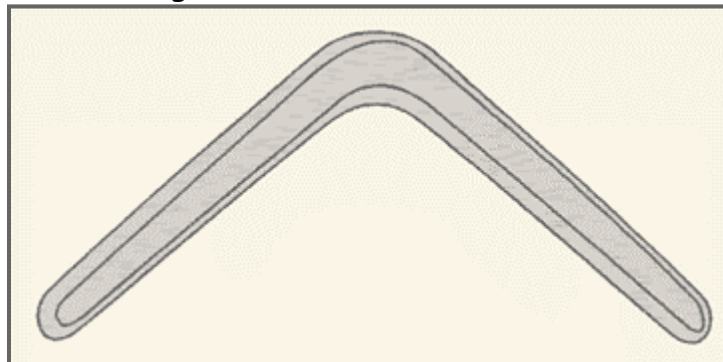
Die einzelnen Arbeitsschritte

1. Die Seite der Holzplatte als Oberseite für den Bumerang auswählen, die am Rand nach oben gewölbt ist. Dadurch soll gewährleistet werden, dass der Bumerang zunächst keine negative Biegung erhält.

Die Bumerangform so auf die Holzplatte zeichnen, dass die Maserung von einem Flügelende zum anderen verläuft. Dies erhöht die Bruchfestigkeit des Bumerangs.



2. Mit der Laub- oder Stichsäge den aufgezeichneten Bumerangrohling aussägen.
3. Das Profil auf den Rohling aufmalen.



Aufgezeichnetes Rechtshänderprofil.

4. Den Rohling mit Schraubzwingen an einer Tischkante befestigen.
5. Mit Raspel und Feile das gewünschte Profil herausarbeiten. Dabei sollte die Stirnkante rund und die Schrägkante gerade gearbeitet sein. Erst mit 80er, danach mit 180er Schleifpapier den Bumerang feinschleifen.
7. Den fertigen Bumerang mit Holzgrundierung (am besten ist Schnellschleifgrundierung) bestreichen. Nach dem Trocknen nochmals mit feinem Schleifpapier abschleifen. Je nach Wunsch mit farblosem oder farbigem Lack überlackieren.
8. Jetzt kann der Bumerang eingeworfen werden. Eventuell muss er noch nachprofiliert werden.

BAU EINER TROMMEL (NIGERIA)

Gute Trommler können dieser Trommel interessante Töne entlocken. Trommeln können aus Holz, Ton, Knochen oder Metall gemacht werden. Die Trommelfelle werden meist aus Tierhäuten gemacht.

Das brauchst Du:

Zwei Blumentöpfe aus Ton (12cm - 15 cm im Durchmesser)

Klebstoff

Krepp Klebeband

Bongo Trommelfeld (im Musikgeschäft erhältlich)

Schnur

Schere

Locher oder Lochzange

Schale mit Wasser

Zeitungspapier

Braune Abtönfarbe

Mehlkleister (ein Teil Mehl, zwei Teile Wasser)

Zwei Kugeln aus Holz oder Plastik

Zwei Stäbe als Trommelstöcke

So geht es:

Klebe die Unterseiten der Blumentöpfe aneinander.

Schneide die Zeitung in dünne Streifen und weiche sie im Mehlkleister ein.

Klebe eine Lage Zeitungsstreifen um die Töpfe.

Das Papier braucht etwas Zeit zum Trocknen.

Male das Pappmache braun an.

Weich die Trommelfelle in Wasser ein, bis sie geschmeidig sind.

Trockene das überschüssige Wasser und ziehe das Trommelfell über den oberen Topf.

Schneide aus dem Trommelfell einen Kreis aus, dessen Durchmesser 5 cm größer ist als der Durchmesser der Oberseite des Blumentopfes.

Stanze Löcher in den Rand des Trommelfells.

Das andere Trommelfell bearbeitest du genauso.

Bedecke beide Enden der Blumentöpfe mit Trommelfellen. Verknüpfe beide

Enden der Blumentöpfe mit Trommelfellen. Verknüpfe die Trommelfelle miteinander. Wenn du am Ende der Schnur ziehst, werden die Trommelfelle gespannt.

Mit jeweils einer Perle aus Holz oder Plastik und einem Stock machst du die beiden Trommelstöcke.

TÜRKISCHES „EBRU“ - PAPIER HERSTELLEN (ARABIEN) (marmoriertes Papier)

Das Wort ebru bedeutet auf persisch, „wolzig“ und bezeichnet das feine Wolkenmuster, das durch Marmorieretechnik auf Papier entsteht. Die Perser benutzten das Ebru Papier im 16. Jahrhundert als fälschungssichere Schreibunterlage für wichtige Dokumente. Das Marmorieren galt von jeher als geheimnisumwitterte Kunst. Dies liegt zum einen an den faszinierenden Ergebnissen, die dadurch erzielt werden können, zum anderen muss experimentiert werden, wie das Verhältnis von Kleister und Farbe sein muss, damit die Farbe schwimmt, und darin liegt der Reiz für Kinder. Kalligrafen verwenden gerne Ebru Papier als Unterlage für ihre Schriften.

Material:

Aquarellpapier, Tapetenkleister, Plaka- oder Temperafarbe, Spülmittel, Schaschlikstäbchen, Plastikbecher (oder andere kleine Gefäße zum Verdünnen der Farben), wasserfeste Gefäße (etwas größer als das Papier), Leine und Wäscheklammern zum Aufhängen der Bilder beim Trocknen.

7 - 77 Jahre

Die Gruppenanzahl sollte überschaubar sein. Eignet sich auch als „offener“ workshop. Wollen die Kinder jeweils ihre eigenen Farbmischungsverhältnisse anrühren, so ist sicherlich etwas mehr Zeit und Ruhe nötig.

Zuerst wird der Kleister angerührt, (normalen Tapetenkleister benutzen), allerdings sollte darauf geachtet werden, dass der Kleister nicht zu dick angerührt wird, denn sonst gibt's Klumpen.

Dann wird etwas Kleister auf eine Schale (Kuchenblech) gegossen, die als Marmoriergrund dient. Danach werden die Farben gemischt (mit Wasser und Spüli). Von dieser Farbmischung wird dann ein kleines bisschen(!) auf den Kleister aufgetragen und mit einem Schaschlikspieß zu einem Muster „verrührt“. Mit den Schaschlikstäben können Linien durch das Wasser gezogen werden und durch Drehen entstehen Schneckenmuster. Das Spüli sorgt dafür, dass die Farbe nicht absinkt, sondern an der Oberfläche des Kleisters bleibt. Ist zu wenig Spüli in der Farbe, dann sinkt die Farbe ab und es muss Spüli nachgekippt werden.

Ist das „Bild“ fertig, so wird das Aquarellpapier auf die Schale gelegt und dann wieder abgezogen. Der Kleister wird von der Schale unter dem Wasserhahn abgespült. Ist das Mischungsverhältnis vorher o.k., also ist die Farbe an der Oberfläche des Kleisters, so bleibt diese Farbe auf dem Papier und muss nur noch zum Trocknen aufgehängt werden.

MOSAIK, STEINCHENMUSTER ERSTELLEN (ARABIEN)

Die schönsten Mauresken sind mit Zangen aus größeren Kacheln herausgebrochen und zu komplizierten Mustern zusammengefügt. Beeindruckend sind die Kachelmosaiken in den Innenhöfen von Moscheen, Koranschulen und Grabbauten. Nur an Minaretten, später auch an Toren finden sie sich auch an Außenwänden.

Aus verschiedenen farbigen Steinen / Glassteinen wird ein Mosaik-Muster gelegt, das dann auf eine mit Gips ausgefüllte Unterlage übertragen wird.

Material: Gips, Steine, Glassteine, Formen zum Gips ausgießen
Teilnehmerzahl: 15 (oder 20)

Aus den Steinen wird ein einfaches Motiv gelegt. Der Gips wird nach Herstellerangaben mit Wasser angerührt und dann in die Form gegossen (ca. 2 cm hoch). Das Mosaik muss dann schnell in die Gipsmasse gelegt werden, da der Gips schnell trocknet.

Das Mosaik noch einige Tage gut durchtrocknen lassen, bis man es aus der Form löst!

Achtung: der Gips ist wasserlöslich und somit ungiftig, aber somit auch nicht für draussen gedacht!

Variante für draussen: Das Muster ebenfalls vorlegen, dann Fliesenkleber dünn auf eine Sperrholzplatte auftragen (mit einem Zahnpachtel) und das Mosaik hineinlegen. Hierbei Handschuhe benutzen, damit nicht ein Fingermosaik entsteht! Wenn der Fliesenkleber einen Tag getrocknet ist, das Mosaik mit Fugenfüller ausfüllen (mit Handschuhen und Gummispachtel), Reste mit einem feuchten Tuch abwischen.

SCHATTENTHEATER

Material: Puppen Theater oder
ein großer Pappkarton, aus dem ein Fenster im oberen Bereich
ausgeschnitten wird.
1 weißes Bettlaken
eine Lichtquelle (Klemmlampe)

Karton
Schaschlikspieße
Buntstift oder Filzstift
Rundkopfklemme (Bürobedarf)

Anleitung: Figuren auf Karton aufzeichnen, ausschneiden evtl. anmalen.
Auf der Rückseite mit Klebeband einen Schaschlikspieß ankleben, wobei der
Spieß noch ca. 10cm unter der Puppe heraussehen sollte.
Durch Bewegen des Stäbchen kann man die Puppe z.B. von links nach rechts
laufen lassen.
Auf diese Weise entstehen einfache nichtbeweglichen Puppen.

Sollen die Puppen sich aber in sich bewegen, z.B. eine Schlange, so zerschneidet
man die ausgeschnittene Schlange in 3 Teile. Nun locht man mit einem
Bürolocher an den Verbindungsstücken (Randstücke je 1x, Mittelstück 2x) ca.
0,6cm entfernt ein Loch. Verbindet die entsprechenden Löcher mit einer
Rundkopfklemme und schon kann ich die Puppe bewegen.

Schattenpuppen , ob farbig oder schwarzweiß, haben gegenüber anderen Puppen
den Vorteil, dass man Fehler bei der Anfertigung leicht ausbessern kann. Wenn
man beispielsweise zuviel abgeschnitten hat, klebt man einfach ein Stück Karton
an und macht die Umrisse neu.

PANTOFFELN HERSTELLEN

Neben ganz gewöhnlichen Straßenschuhen und Sandalen sind im gesamten orientalischen Raum auch Pantoffeln zu finden. Sie werden meist, wie bei uns auch, nur noch als Hausschuhe getragen. Der Pantoffel hat eine Kappe für den vorderen Teil des Fußes und keinen Absatz. Im Gegensatz zu unseren Hauspantoffeln sind die orientalischen Pantoffeln oft reich verziert. Die Lederpantoffeln der Tuareg sind bis zur Ferse geschlossen.

Material: Filz, Moosgummi, Nadel, Faden, Flitter (Glitzer), Bastelleim, Glöckchen
Werkzeug: Schere, Ledernadel, reißfester Zwirn,
Alter: Ab 8 Jahren

Wir basteln orientalisches Schuhwerk! Und die Modelle sind echt kreative und „schnieke“!

Man zeichnet zunächst die Umrisse seiner Füße auf das Moosgummi! Den rechten Fuß auf den Filz stellen und mit einem schwarzen Filzstift umranden. Den aufgemalten Filzfuß so korrigieren, dass die längste Stelle nicht links (beim großen Zeh), sondern in der Mitte liegt.

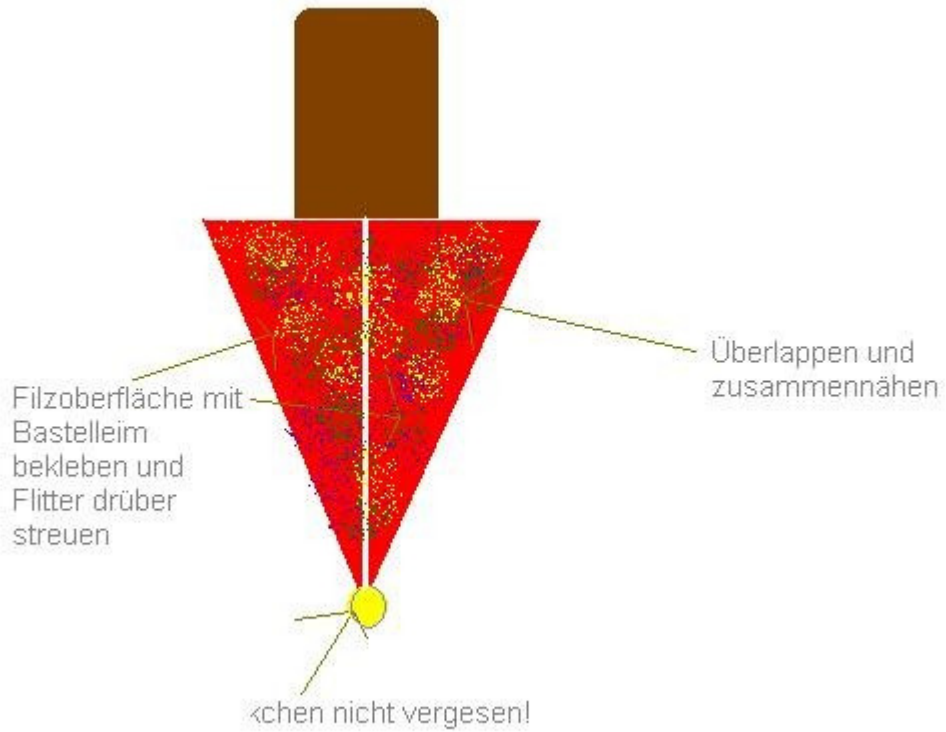
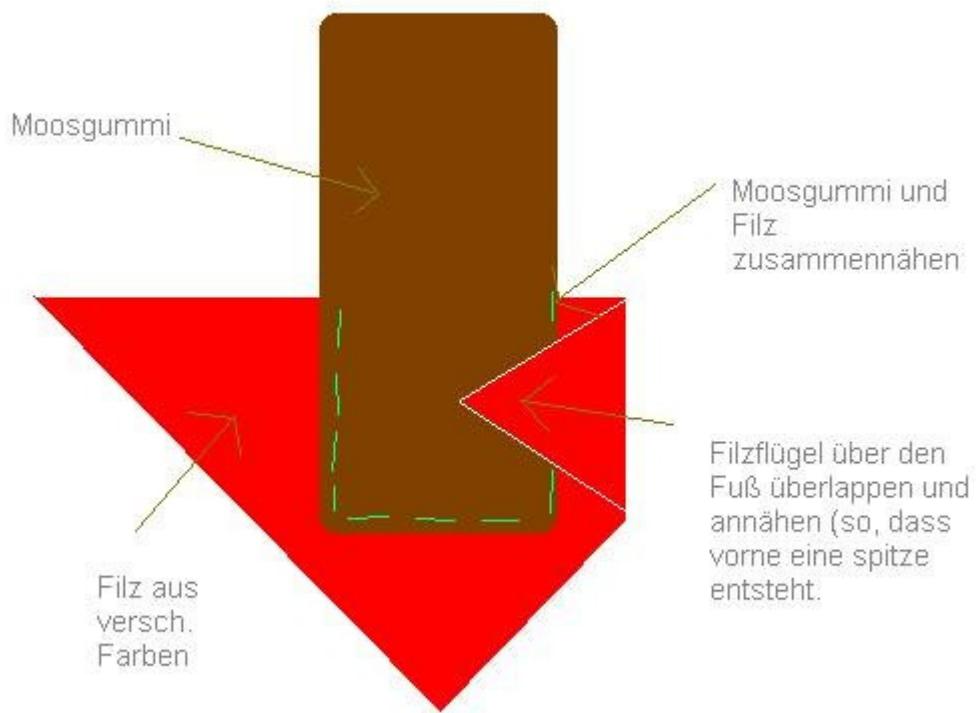
Diesen Filzfuß ausschneiden und auf das Leder legen. Die Umrisse werden säuberlich ausgeschnitten. Aus dem Filz schneiden wir 2 Dreiecke, die an der Hypotenuse doppelt so lang sind wie der Durchmesser der Sohle (Moosgummi). Die Katheten laufen spitz zu und überragen die Spitze der Sohle um ca 5-10 cm. Man legt nun die Sohle (Moosgummi) so auf das Filzdreieck, dass die Spitze und die Flügel des Filzes überstehen. (siehe Abbildung).

Nun nähen wir die Sohle am Filz fest! Und zwar gerade!

Wenn die Sohle fest am Filz ist, brauchen wir erneut die Füße! Stellt diese nun auf die Sohle und formt den überstehenden Filz so über den Fuß, dass die spitze spitz ist! Jetzt die Überlappungen zusammennähen und ein Glöckchen an der Spitze des Schuhs befestigen!

Die Schuhoberfläche kann nun mit Bastelleim bestrichen werden und der Flitter darüber gestreut werden!

Hoffe ihr habt es verstanden. Wenn nicht helfen euch evtl. die Bilder und/oder euer Talent des Improvisierens. Auch hier mit dem Filzstift nachzeichnen und die Sohle aus dem Leder ausschneiden. Zwirn in die Ledernadel fädeln und die beiden Teile vorerst nur rund um die Ferse zusammen nähen. Aus Filz ein Quadrat schneiden, das anderthalb Fuß hoch und breit ist. Das Viereck zum Dreieck falten und in der Mitte auseinander zu zwei Dreiecken schneiden. Ein Dreieck bis zur Ferse so zwischen Filz und Ledersohle schieben, dass zwei Dreiecksenden rechts und links gleich weit aus der Sohle herausstehen und Dreiecksspitze über die Fußspitze hinausragt. Die Sohle fertig umnähen und so alle drei Teile zusammennähen. Den rechten Fuß auf die fertige Sohle



Hey Atze!

Ab Montag gibt`s bei ALDI wieder die neuen

Silvesterkracher zum absolut fairen Preis.

Ich denke, da wird es wieder den totalen

Ansturm geben!

Ich schlag dir daher vor, dass wir uns schon

so gegen 5.30 Uhr am Eingang treffen,

damit uns die Türken nicht wieder alles

vor der Nase wegkaufen!>

P.S.

Ich hab schon mal ein Foto der geilen Teile angeheftet.

JRK grenzenlos gemeinsam

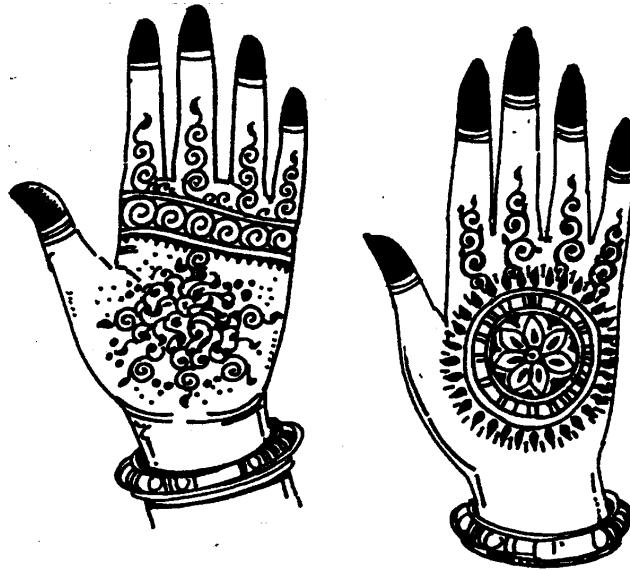


Wir verbinden Menschen

Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

HÄNDE BEMALEN (INDIEN)

Bei Hochzeitsfeiern in Indien werden die Hände der Braut kunstvoll mit Henna bemalt. Versucht auch eure Hände zu bemalen. Eye-Liner eignen sich dafür gut! Ihr könnt euch an die Vorlage halten, oder selbst Muster erfinden! Henna Farben könnt ihr ausgesuchten Drogerien erhalten.



V. „Fremd- Wörterbuch“

V. Fremdwörterbuch

TÜRKDEUTSCH

Lektion 1 : Zuallerst : Dem Grammatik

Normal: Isch fahr imma schwarz!
Verstärkte Aussage: Isch fahr imma schwarz weißt Du!

Auch Fragen im Türkdeutschen werden häufig verstärkt!

Normale Frage: Ey, Stress???
Verstärkte Frage: Ey, Stress oda was???

Im Türkdeutschen du kannst Zeichensetzen wie du wollen! Guck hier.....

So kann man z.B schreiben:
Dem 3ern, veräg isch mit meine 190ern im Rückwertsgang, ich schwör!

Oder:
Dem 3ern, versäg isch, mit meine 190ern mit Rückwärtsgang!

Oder:
Dem 3ern,versäg isch! Mit meine 190ern mit Rückwärtsgang, isch schwör!

Im Türkdeutschem gibt es nur ein Relativ-pronomen!

Beispiel: der Kontrolleur, der die Fahrkarten kontrolliert, hat mich ohne Fahrkarte erwischt!

In Türkdeutsch: Dem Pennern, dem Arschloch, hat erwischt misch scheissn, Alder!

Lektion 2: Allgemein

<u>Türkdeutsch</u>	<u>Deutsch</u>
Dem 3ern BMW	BMW der 3er Reihe!
schwuler 3ern	BMW 3er Diesell!
den Bombermantel	Die Bomberjacke
schwul	dumm
Dem Wixer	Der Fahrkartenkontrolleur
Dem Tuss	die junge Frau
dem Kippemotomat	der Zigarettenautomat
Scheiss mir egal	es ist mir egal
ksssss	Willst du etwas kaufen?
Dem Arsch-Benzn	Das ungetunte Mercedes-Fahrzeug

Lektion 3: Grundschatz

<u>Türkdeutsch</u>	<u>Deutsch</u>
Dem Dokthern	der Artzt, die Ärztin
Dem Indernet	das Internet
korreckt	gut, richtig
dem krasse Flunder	stark tiefer gelegtes Auto
dem Kumpeln	der Freund
dem PAnther	die Katze, der Kater
scheissndreck	Mist, Ausdruck des Verfluches
Dem Schlappen	Der Autoreifen
verchecken	verkaufen
Was guckst du?	Warum schauen sie so?

Lektion 4: Allgemeine Redewendungen

<u>Türkdeutsch</u>	<u>Deutsch</u>
Alder, auf was stehstu?	Was magst du?
Bist du dumm, oda was?	Da bi ich jetzt nicht deiner Meinung!
Bist du schwul oda was?	Geht´s noch?
Deim Karre versäg isch im Rückwärtsgagng , Alder!	Ihr Fahrzeug ist unmotorisiert!
Isch hol mein Brudhern!	Pass auf!
Was guckst du?	Warum schauen sie so?
Bin isch Kino odawas?	
Kaputt odawas?	Geht´s noch???

Lektion 5: Kulturelle Unterschiede

<u>Türken</u>	<u>Deutsche</u>
fressen kein Domusfleisch :o)	fressen schweinefleisch :-P
Schläger	beklopte
Dönergoil :)	kartoffelkopp .-))
Macho´s	wollen nur das eine !!!!
korreect	krass
BMW Geil (wie isch)	???????
krasse angeber...	romantisch
romantisch..türken auch :)	arm und reich ey
vooll fääät.....(also krass)	tierlieb
hassen hayvans.....*beinabreiss*	durch ganze welt geht
uns gibts überall ey....	zickenalarm
SPASTIALARM..zusahhaha	immer brav sind *SCHERZ+
Nazi-hassa....	jep wir auch hehehehe
Immer Raki.... :o)	*kleiner Feigling*
Dealer.....kssssssss.....	Bunker !
Only geile Bunnys im hirn....	frisch und knackig :-))))))))))
yepp....bizde öyleee knakich :o)))	imma geld ausgeben .-)
imma indernet café..... *fg*	Kneipe und Disco voll begehrt
sind seeehr sweet ;o)	dat war es

Lektion 6: Märchenstunde

Den Hänsel und den Gredel auf türkisch...

Murat und Aische gehen durch Wald, auf Suche nach korrektes Feuerholz.

Aische fragt Murat: "Hast Du Kettensäge, Murat?"

Murat: "Normal! Hab ich in meine Tasche, oder was!?"

Auf der Suche nach korrektem Baum, verirrten sie sich krass in den Wald.

Murat: "Ey scheissse, oder was!? Hast du konkreten Plan, wo wir sind, oder was!?"

Aische: "Ne scheissse, aber ich riesche Dönerbude!"

Murat: "Ja faaaatt!"

Aische: "Normal, da vorn an der Ecke!"

So fanden schließlich durch Aisches korrektes siebtes Döner-Such-Sinn den Dönerbude. Sie probierten von jeder Döner.

Plötzlich kam voll der krassen Frau und fragt: "Was geht, warum beißt ihr in meine Haus?"

Als Strafe sperrte die Hexe Murat in einen krassen stabilen Käfig.

Zu Aische sagte sie: "Du Frau, du kochen für mich! und verkaufen die Döner an den Theke."

Murat wurde gemästet bis korrekt fett für Essen.

Doch ein Tag hatte Aische eine fixe Idee. Sie fragte:

"Wie geht es mit den Dönerbrotofen?"

Hexe: "Was geht? Bist du scheissse im Kopf, oder was?"

Aische: "Normal, ich hab keinen Plan, zeigen mal, wie geht!"

Hexe: "Machen das! Komm her und mach den Augen auf!"

Aische: "Korrrekt!"

Die Hexe buckte sich, um den Dönerofen anzuschmeissen.

In dem Augenblick Aische kickte mit korrektem Kick-Box-Kick in die fette Arsch.

Die Hexe sagte: "Aaaahhh, scheissse, was geht?"

Ich fall direkt in die Scheisendreck Ofen! Oder was!? Aaaahhh ich hab krassen Schmerzen!"

Aische freute sich und sagte: "Korrekt, der alte ist konkret Tod!"

Murat: "Ey Aische, krassen Idee!"

Aische: "Normal! Oder was!?"

Murat: "Lass mich aus die scheiss Käfig. Alder!"

Aische: "Normal! Oder was!"

Dem Schneewidsche...

Es war ma ein krass geile alte Tuss, dem hatte Stiefkind. Dem alte Tuss hat immern in seim Spiegeln geguckt un den angelabert: "Spiegeln, Spiegeln an scheissndreck Wand, wem is dem geilste Tuss in Land?" "Du selbern, isch schwör!", hat dem Spiegeln gesagt. Un weil dem Spiegeln geschwört hat, hat dem dem geglaubt. Abern an eim Tag hat dem scheissndreck Spiegeln gesagt, dass dem Stieftochtern geilern is. Dem alte Tuss hat eim Typ angelabert un hat gesagt: "Fahr mit dem Arschloch-Balg in Wald un stesch dem ab, Alder!" Dem Typ hat dem net gemacht, sondern hat dem Balg nur aus Auto geschmeisst. Dann is dem Balg losgelatscht un hat eim susse Haus gesehn un is rein un hat da gepennt. An abend sin dem siebn krasse Swerge gekommen, wo dem Haus gehört un ham gesagt: "Geil, Alder, was fur oberngeile Tuss, kuck ma wie geil dem aussieht." Dem ham am nächstem Morgen dem Tuss gesagt, dass dem da bleiben kann, weil dem obernkraass geil aussieht! Dann sin auf Arbeit gefahrt. Da kam dem alte Tuss an Haus vorbei un hat dem Balg einem krass genmanipulierte Apfeln gegeben.

Dem hat dem gegessen un is tot umgefallt, isch schwör! Als dem Swergen von Arbeit gekommen sin, ham die dem Balg in 3ern Cabrio geschmeisst un sin Klinik gefahrt. Weil dem Swergen geheizt sin wie Arschnlöchern, is dem Balg krass schlecht geworden un hat korrekt auf Ledersitze gekotzt, Alder! Un isch schwör, dem hat wieder gelebt.

Rotkäppchen

In dieser Story geht's um sonen reichen Zahn, der wohl mordsknackig aussah, aber durch die feine Family total out war.

Jede Menge Klamotten und sonen Plunder, aber dafür immer auf liebes Mädchen machen und sonen Scheiß.

Die fuhr da aber entweder voll drauf ab oder blickte überhaupt nich durch, jedenfalls machte se nie Rabbatz, sondern lief auch noch mit soner affigen roten Samtmütze rum, die ihr die Großmutter mal verpasst hatte.

Jedenfalls durch selbige antike Dame kam dann die ganze Story ins Rollen.

Die hatte es wohl irgendwie umgehauen, wie das bei diesen feinen Pinkeln ja immer so is. Jedenfalls lag se in ihrer Poofe flach und erwartet, dass die liebe Family anmarschiert kommt.

Die Alten vom Zahn hatten da wohl aber auch nicht gerade den schärfsten Bock drauf, jedenfalls musste der Zahn jetzt mit sonem Fresskorb in den Wald latschen, wo der Nobelschuppen von der maroden Alten stand.

Und wie der Zahn so durch den Wald schnürt, kommt doch son haariger dunkler Typ angepirscht und ist unheimlich scharf auf den Zahn, weil der so heiß aussieht. Die ist aber durch ihre scheiß bürgerliche Erziehung total verklemmt

und laesst ne unheimlich blöde Quatsche raus.

Der Typ denkt wohl, dass er das schon irgendwie managed und macht auf romantisch, so mit Blümlein, Vöglein und heiteitei.

Die kapiert aber wieder nich die Bohne was läuft und will immer nur fuer die abgeschlaffte Alte Blumen griffeln.

Der Typ dreht fast durch, weil er den Zahn nicht krallen kann, will aber unbedingt zu Potte kommen.

Die Story mit dem kranken Friedhofsgemüse hatte der Zahn ja beim Blumenknacken an ihn rangelabert.

Also nix wie hin in die Villa, die alte Dame aus der Poofe geschmissen und sich schon mal selber reingehauen. Als der Zahn endlich angeschlurft kommt, schnallt der erst gar nix. Hat wohl seine Linsen nicht drin oder ist sonstwie ein bisschen behämmert. Vielleicht isse aber auch cleverer als se aussieht, steigt aber voll auf die Masche ein.

Jedenfalls nach sonem bisschen Geplänkel von wegen grosser Nase und Augen und so ist die Sache geritzt, der Typ griffelt sich den Zahn und vernascht ihn. Die Kiste wär ja auch ganz o.k. gewesen, wenn nicht die verklemmte Lady Zoff gemacht hätte.

Vielleicht hättse auch selber nen Bock auf den Typ gehabt und war jetzt sauer. Bei dieser Sorte Weiber ist ja alles drin.

Jedenfalls holt se sonen Flintenspezi als Verstärkung. Der spielt sich auch gleich als der dicke Macker auf un fuchtelt solange mit seiner Knarre rum, bis der Typ die Mücke macht, und ist auch noch stolz drauf.

Die alte Lady macht sich jetzt unheimlich über den Fresskorb her und ist auch ganz happy.

Nur für den Zahn war das natürlich unheimlich beknackt, dass ihre erste dicke Kiste so voll in die Hose gegangen ist.

Rumpelstilzchen...mal ganz anderes

Es war einmal ein alter Müllfahrer, der hatte keinen Schotter auf der Tasche, dafür aber eine scharfe Tochter.

Eines Tages traf er sich mit seinem Boss und fing an ihm die Fresse flausig zu labern. Er sagte, er hätte eine Tochter, die es voll drauf hätte Stroh in Gold zu verwandeln.

Da ließ der Boss die geile Schnitte antanzen und verklickerte ihr, sie solle eine ganze Hütte voll Stroh in einer Nacht zu Gold verwandeln. Aber, meinte der Boss, könne sie es nicht,

so würde sie sich morgen das Gras von unten angucken. So wurde sie in eine Kammer gesperrt, saß da und schon fing Claudia, so war ihr Name, an zu flennen, denn sie hatte keine Peilung, wie denn das mit dem Gold gehen würde.

Da trat auf einmal ein kleines, dickes, vollgekifftes Männchen zu ihr und fing an

zu blubbern wie ein Wasserfall: „Was gibst du mir, wenn ich alles zu Gold mache?“

Sie fummelte ihre falsche Aldi-Goldkette ab und drückte sie der stinkenden Tonne in die Hand, und er tat was er versprochen hatte. Am nächsten Tag fand der Boss die ganze Kammer voll Gold, aber seinen Pumpe wurde dadurch nicht befriedigt, und so ließ er Claudia in eine noch größere Kammer mit Stroh sperren, welches sie auch zu Gold machen sollte. Und das kleine Männchen kam wieder und sie gab ihm den Ring aus dem Kaugummiautomaten, und alles wurde wieder zu Gold. Der Boss ließ sie die dritte Nacht wieder in eine Kammer sperren, die war noch bigger und brutal voll mit Stroh. „Und wenn dir das auch gelingt, sollst du meine Alte werden.“

Da kam das Männchen und laberte: „Ich will es noch einmal tun, aber du musst mir dein erstes Kind versprechen.“ In der Not versprach sie ihm ihr erstes Kid, und als nun der Boss auch dieses Stroh in Gold verwandelt sah, nahm er Claudia zu seiner Ollen. Bald darauf kam Claudia, die jetzt schon Chefin war, ins Wochenbett. Da trat das Männlein vor sie und sagte: „in drei Tagen komm ich wieder und hole mir das Kind.

Wenn du meinen Namen weißt, kannst du deinen Scheißer behalten!“ Da sann die Chefin den ersten und zweiten Tag was das Männlein doch für einen Namen hätte, aber es klickte bei ihr nicht.

Und so hatte sie die ganzen Tage eine Laune, die zum Kotzen war. Am dritten Tag aber trippelte der Boss von der Jagd heim und verklickerte ihr: „Ich bin vorgestern auf der Jagd gewesen, und als ich tief in den Wald kam, war da eine schäbige Bude, und vor der Bude war ein kiffendes, dickes Männchen, das strampelte herum und schrie:

„Heute fress ich, morgen sauf ich, übermorgen hol ich das Blag der Chefin, ach, wie gut, dass keiner weiß, dass ich Johannes heiß!“

Als die Chefin das hörte, ward sie ganz happy, und als der gefährliche Macker kam, fragte er: „Claudia, wie heiß ich wohl?“

„Heißt du Jürgen?“

„Nein!“

„Heißt du Peter?“

„Nee!!!“

„Heißt du etwa Johannes???“

„Das hat dir der Teufel gesagt!!!!“ kreischte der Gnom, humpelte kiffend davon und ließ sich nie mehr in der Nähe der City blicken.

Eines Tages stand dann in der Zeitung, dass ein kleines, fettes Männlein gefunden wurde, welches an einer Überdosis Shit elendig verreckt sei.

Lektion 7: Köstlichkeiten

Döner

- 1 schönes Fladenbrot
- 500 g Hackfleisch (Gehacktes)
- 6 El. Öl
- 1 gross Zwiebel
- einige Weißkohl- und Rotkohlblätter
- grüne Gurke
- Tomaten
- grüner Salat oder Eisbergsalat
- bunter Pfeffer
- Salz
- Paprika
- gekörnte Brühe
- (oder Fondor, Würzmischung 7 + 3 von Maggi)

Currywurst

Zutaten:

1 EL	Olivenöl
1	Zwiebeln
1 Dose	Tomaten
1/2	Äpfel
1/8 Liter	Apfelessig
1 TL	Salz
50 g	Zucker
	Pfeffer aus der Mühle
2 TL	Senf
	Basilikum
3	Currywurst
20 g	Fett
600 g	Pommes
	Curry
3 Portionen - 1.074 Kcal pro Portion	

Zunächst wird der selbstgemachte Tomatenketchup für die Currywurst eingekocht. Dafür Olivenöl auslassen und die gewürfelte Zwiebel glasig dünsten. Tomaten mit Saft zufügen und 1/2 Apfel (z.B. Boskop) grob würfeln und zufügen. Mit Apfelessig auffüllen und mit Salz, Zucker, Pfeffer aus der Mühle, Senf, getrocknetem Basilikum und etwas Curry abschmecken. Auf mittlerer Hitze im offenen Topf köcheln lassen. Dabei öfters umrühren. Die Flüssigkeit soll verdampfen, so daß nach ca. 45 Minuten ein dicklicher Tomatenbrei entsteht. Diesen durch ein Sieb streichen und den fertigen Tomatenketchup evtl. noch einmal abschmecken. In einer großen Pfanne das Fett auslassen und die Currywürste in ca. 5-8 Min. auf

** - 45 min Zub. - 45 min Ges.

mittlerer Temperatur hellbraun braten. Dabei öfters wenden. Die Currywürste dürfen nicht zu dunkel werden. Innen bleiben sie rosa. Wer mag, schneidet sie anschließend in Scheiben. Den Ketchup darüber geben und mit Curry bestreuen. Dazu Pommes reichen.

Lektion 8: Saisonale Feste

Hakans Büttenrede

Ihr denkt, die Deutschen können Büttenreden halten. Ich zeig euch mal wie´s geht!

Am letzten Samstag gegen vier,
ich steh vor meine Discotür,
kommt von der Seite blödes Schwein.
Ich sage:

„Ey, Du kommst hier net rein!“

Ich wollt ihm grad de Knochen brechen,
da fängt des Schwein noch an zu sprechen!
Es sagt: "Ich bin nix Ungetüm!"
Da merk ich: Schwein ist nur Kostüm!

Ich rei dem Schwein die Maske weg,
da krieg ich richtig groe Schreck!
Ich sag, ey, Alter, geh nach Haus,
mit Maske siehst Du besser aus!
Der Typ sagt: "Deutsche feiern überall
zur Zeit korrekte Karneval!
Ich will bei meine Kumpels sein!"
Ich sage:

„Du kommst hier net rein!“

Ob Schweinemaske, Rüstung, Frack,
der Fasching geht mir auf den...Eier!
Wer mitfeiert hat nichts im Hirn,
allen voran das Dreigestirn!

In Mainz, Köln und an anderer Stelle,
schmeißt jede Vollidiot Kamelle!
Trifft auch nur einer meine Plautze,
hau ich ihm ordentlich auf die Schnauze

Du findest Karneval nur cool,
bist Du ein Kölner oder schwull!
Brüllst Du Allaf oder Hellau,
da legst Du flach echt keine Sau:

Bei Weibern ist nach Labern Schicht-
nur Bützen woll´n sie, mehr auch nicht!
Spreizt Tanzmariechen auch das Bein,
sagt zu mir:

“Du kommst hier net rein!“

Und du sagst: Karneval macht Spaß?
Da frag ich: Arschloch, oder was?“

Das Schwein vor mir guckt mich blöd an,
da trabt auch noch ein Ochse ran!
Ich sag: "Komm, Arsch, die Maske runter!"
Nur leider war ein Bulle drunter!

Der sagt zu mir: "Ich zeig Dir "Tier"!
Du kommst jetzt mit mir auf Revier!
Steig in den Streifenwagen ein!"

Ich sag:

„Isch komm da net mit rein!“

(C) Kaya Yanar

Liebe Nadine,

danke für deine Einladung ins E-Werk. Eigentlich habe ich aber keinen Bock mehr auf dieses ewig seichte Popgedudele. Ich denke, wir sind da langsam auch schon zu alt dafür. Was hältst du denn mal von richtiger Kunst. Es gibt da eine tolle Ausstellung auf der Museumsmeile. Hättest du Lust. Anbei findest du das Plakat der Ausstellung,

Ciao

Corinna

JRK grenzenlos gemeinsam



Wir verbinden Menschen

Mehr zum neuen Jahresthema des JRK unter www.jrk-nordrhein.de

Lektion 9: Worte für Millionen

großes Kino

etwas als brilliant/klasse bezeichnen (teilweise auch ironisch)
Ist ja ganz großes Kino, was die Alte da gerade von sich gegeben hat.
International:
phat, sick. That's phat, what the old girl just came out with.

Chicken Talk

Gespräch zwischen Mädchen z.B. über Jungs
Immer diese Chicken Talks!

International:
girlie talk, banter. This girlie talk all the time!

Valium C

Langweiliger, langsamer Mensch.
Marc is' hammer der Valium C!

International:
Marc's a real loser/saddo!

digg

super, toll, gut
habe ne digge Eins in Bio!

International:
wicked. I got a wicked A in Biology

abderben

intr. Feiern; Spaß haben; in Hochstimmung sein
Heute Abend werden wir richtig abderben!

International:

Have it large, have fun, have a good time
We're really going to do one tonight!

Abhotten

Feiern, Spass haben, in Hochstimmung sein
Die Mädels hotten richtig ab!

Clown gefrühstückt

verwendet um auszudrücken, dass man jmds. Witze nicht lustig findet
Hey, Clown gefrühstückt?

International:

Comedian, eh?

gediegen

Adj. gut, angenehm

International:

Sweet

low gas

mach mal low gas: bleib cool! Hey, mach mal low gas!

International:

Hey, cool it or chill (out) or hold it down

Mantaplatte

die Pommes rot / weiß
Eine Mantaplatte, bitte!

International:

(A plate of) chips or fries with ketchup and mayo, please.

Mucketoaster

der Walkman

Was'n das für 'n schäbiger Mucketoaster?

International:

bean case

What kind of a bean case do you call that?

ohne Scheiß

ernsthaft

Ohne Scheiß, ich hab ihn live gesehen!

International:

no shit

No shit, I actually saw him live!

Pornobalken

der Oberlippenbart

International:

´tache; face fungus (facial hair in general)

rallen

verstehen

Habt ihr das gerallt?

International:

get it

Have you got it? Got it?

Reime kicken

Rappen; Sprechgesang vortragen

International:

Bust rhymes

Rippen

jmdm. den Freund / die Freundin ausspannen

International:

steal sb's boyfriend / girlfriend

schimmeln

intr. sich langweilen

Ich schimmel hier alleine rum!

International:

be bored,

have a boring time

I'm just hanging around here on my own getting bored out of my skull.

Schnittalarm

der Situation, dass ein Mädchen plötzlich mehrere attraktive Jungen sieht oder trifft.

Achtung! Schnittalarm im Raum!

International:

Lots of talent (or totty) about!

Schnitzel braten

Zungenküsse austauschen

International

play tonsil hockey, box tonsils, throw the tongue

Schnitzel

attraktiver Junge

Wow, guck Dir mal das Schnitzel an!

International

Wow, check out the talent (or totty)!

Schoppe petzen

Apfelwein (oder andere alkoholische Getränke) trinken

International:

have a jar, have a few jars, [beer] sink a couple of pints

teflonieren

intr. telefonieren

Kann ich mal teflonieren?

International:

Mind if use the phone?

Verspult

Adj. zerstreut

Ich bin heute ziemlich verspult

International:

not with it

I´m not really with it today

vorglühen

vor einer Party / einem Konzert Alkohol trinken, um sich in gehobene Stimmung zu versetzen

International:

have a few drinks to get yourself in the mood

Lektion 9: Für auf'm Schulhof

A

Abhotten	=	tanzen
am Start sein	=	etwas Neues, Trendiges haben
angepißt sein	=	verärgert sein
auf Naß sein	=	schnorren
auf sure		
(sprich: schur)	=	mit Sicherheit, auf jeden Fall
Alkasülzer	=	Betrunkener
Asitoaster	=	Solarium
Abdönern	=	Pupsen
Alpaka	=	Idiot

B

Bazongklamotten	=	geschmacklose Mode
Brutzler	=	aufregendes Ereignis
Balkonraucher	=	Schwächling

C

chillen	=	einen ruhigen Abend verbringen, entspannen
Club-Hopping	=	von Disco zu Disco ziehen

D

Da geht einiges	=	Da ist viel zu holen
Das geht gar nicht	=	völlig indiskutabel
Das ist echt fett	=	wirklich klasse
Das ist echt porno	=	Das finde ich gut
Den voten wir mal	=	Den wollen wir loswerden
Der hat'ne fette		
Schnitte gezogen	=	Der hat eine tolle Frau erobert
Der/die ist echt lecker	=	Der/Die ist süß, attraktiv
Du hast doch gelitten	=	Du bist verrückt
Da geht der Groove		
(sprich: gruf) ab	=	da ist was los
Das ist fett	=	das ist toll
Der Laden ist gepackt	=	die Disco ist brechend voll
down low (sprich: daun lo)=	=	deprimiert sein
den Abpiff machen	=	gehen
Der ist zu dumm für aus'm Bus gucken	=	kein besonders schlauer Typ
Du hast wohl Rost an der Gabel	=	Du hast sie wohl nicht alle

E

einen Rap (sprich: repp)		
bringen	=	ununterbrochen reden
einen Schuh machen	=	abhauen
einen Bob in die Bahn werfen	=	auf Toilette müssen
einen Kolben einbauen	=	eine Flasche Bier trinken
einen Bus ins Ohr basteln	=	jemanden langweilen

F

Fiese Mische	=	schmeckt nicht gut
fooden	=	essen
Fake (sprich: fejk)	=	falsch, unecht
für lau (= auf duty)	=	kostet nix

G

Geile Atmo hier	=	gute Stimmung hier
Geschmeidig bleiben	=	locker bleiben
gasgeben	=	loslegen, eine Sache anpacken
geh bei Grün	=	bleib entspannt
glattgekämmt sein	=	sehr heruntergekommen
getunter Typ	=	Angeber, Aufschneider
grottenschlecht	=	voll daneben

H

Hast du mal 'ne Ziese		
am Start	=	kann ich eine Zigarette haben
Hobbyangler	=	Aufreißer
Hacker	=	abwertend für Aufreißer
hypertonisch	=	gigantisch

I

Ist nicht so der Burner	=	Das interessiert mich nicht wirklich
Ich bin total weggebeamt	=	ich träume gerade
Ich mach' auf Platte	=	ich bin arbeitslos
In der Zone sein	=	nicht bei der Sache sein
Ich hab Bock auf 'ne Asischale	=	Einen Pommesteller, bitte

J

Jemand ist in your face (sprich: joar fäß)	=	jemand hat es auf dich abgesehen
Jemand ist real	=	jemand ist ehrlich
jokig (sprich: djschokig)	=	lustig

K

Keule	=	Kumpel
Konkret krass	=	wunderbar
Kannst du in die Tonne treten	=	vergiß es
Kiezbotten	=	Cowboystiefel
Koteletts ans Ohr quatschen	=	jemandem hartnäckig zureden
korrega	=	sehr gut

L

Lass uns mal searchen	=	lass uns mal überlegen
Lappen (=Umbertos)	=	Jungen
laß uns den Lift nehmen	=	mit dem Auto fahren
Locker mal ab	=	spiel dich nicht so auf, bleib cool
Looser (sprich: Luser)	=	Niete

M

Mach 'nen Schuh	=	Beeil dich
Mach' mal 'nen Turn (sprich: törn)	=	hau ab
Macht mal einen Kreis	=	hört zu
Mantalette	=	Blondine
Megamäßig abgespaced	=	mehr als verrückt
Muckomat	=	Radio, Kassettenrekorder
Murmelschuppen	=	Kirche
Mach nicht auf Patient	=	Stell dich nicht so an

N

Nicht so bright	=	dumm
Nullchecke	=	dumme Frau

O

Oliba	=	Typ mit Oberlippenbart
on the run (sprich: on se ran)	=	in Eile sein
out of time (sprich: aut off teim)	=	nicht mehr in Mode
ohne blöd	=	im Ernst

P

Perlhuhn	=	aufgetakelte Frau
Pos mal nicht so rum	=	gib mal nicht so an
Poser	=	Angeber

R

Rennweste	=	BH
rumtrashen (sprich: rumträschen)	=	ordentlich Party machen
Raff dich!	=	Beruhige dich!

S

Shot-Gun sein	=	besten, schnellsten sein
Sicher digger	=	Alles klar
Spax	=	Spaghetti
Standard	=	brauchen wir nicht drüber reden
Staten	=	Meinung sagen
Sackgeld	=	Kleingeld
scenic	=	einem Trend voraus sein
Schlongi/Monk	=	dämlicher Typ
snaken (sprich: snäken)	=	sich anstellen
spiel den Ball flach	=	spiel dich nicht auf
straight shooter (sprich: sträjt schuter)	=	ein direkter, ehrlicher Mensch
Stuff (sprich: staff)	=	Kleidung
stylish (sprich: steilisch)	=	schön
Spring in den Teich	=	Hau ab

T

Tacken	=	Markstücke
Taxalette	=	Taxi
Touchdown (tatschdaun)	=	Griff ins Klo
Teletubbyzurückwinker	=	naives Ding

U

unterirdisch = niveaulos
Umbertas/Ponys = Mädchen

V

Voll der Hunk = Idiot
Vorglühen = schon mal was trinken
Vokuhila = Haarschnitt vorne kurz, hinten lang

W

Was geht = Was ist los
Wollen wir meeten = Lass uns mal treffen
Was hängen die
Kniebeißer hier rum? = Was machen die Kinder hier?

Y

yummy (sprich: jammie) = lecker

Z

Zirkuszelt = normale Damen-Unterhosen
Zappelbude = Disco

„Life Power“ by Katrina Balamide

It`s all about giving, it`s all about trust
It`s all about people, it`s all about us
It`s all about being human and having a heart
It`s all about human and playing your part

It`s all about healing, it`s all about life
It`s all about helping the weak survive
It`s all about being human and able to care
It`s all about being human and ready to share

CHORUS:

We`re Talking
LIFE POWER; Red Cross Power
The power to be the best that we can be
We`re talking
LIFE POWER; setting us free
Red Cross is life power
The power of humanity

It`s all about searching and opening doors
It`s all about dreaming for those who can dream no more
It`s all about being human and being fair
It`s all about human and being there

(chorus)

BRIDGE:

There`s a little bit of good in everybody
There`s a little bit of good in everyone
This is the power of humanity
The Red Cross spirit in you and me

Music & Lyrics composed by Katarina Balmide
Reproduced courtesy of the Philippines National Red Cross
Copyright: Red Cross Red Crescent