

Total global – eine Erlebnisreise durch fremde Kontinente und Kulturen

- für Gruppenstunden und Gruppenspiele -

Idee

Kinder sollen auf spielerische Weise neugierig werden auf Menschen und Gebräuche anderer Kulturen

Ablauf

Der oder die Gruppenleiter leiten verschiedene Spiele an. Durch die Spiele sollen die Gruppenkinder spielerisch Lateinamerika und Afrika entdecken. Es empfiehlt sich aus den Kontinenten ein Beispielland herauszugreifen und anhand des Landes die Spiele zu spielen. Jeder Gruppenleiter sollte sich kurz über das Land und die Eigenheiten informieren. Dann gelingt es, die Spiele auf das jeweilige Land und deren Menschen zu beziehen. Und los geht's....

Einstieg ins Thema

Der Reiseleiter und sein Kollege (Gruppenleiter) stellen sich vor: Bsp. Pedro Papaya und Rosita Rodriguez. (ein Strohhut oder irgendein Requisit steigert die Glaubwürdigkeit...) Sie hängen vorne an die Wand eine Landkarte auf und erklären den Passagieren (Gruppenkindern), wo es hingehet. Bsp. Mexico. Die Kid's müssen zunächst suchen, wo Mexico liegt. Dann werden sie interviewt, was sie von Mexiko alles wissen....

Flug nach Mexico

Stühle sind in einer Zweierreihe aufgestellt in Form der Sitze eines Flugzeuges. Der Pilot (Gruppenleiter) setzt sich nach vorne und alle müssen die (Flug)Bewegungen, Geräusche und Anweisungen des Piloten mitmachen: „Alle anschnallen, wir rollen langsam an (alle machen Flugzeuggeräusche nach) wir starten (extrem laute Flugzeuggeräusche), alle winken noch mal aus dem rechten Fenster..., wir fliegen über die Alpen und weichen den hohen Gipfeln aus (scharfe links und rechts)Kurven, über dem Atlantik fällt ein Triebwerk aus: Sturzflug, Loopings etc., Landeanflug, Applaus für den Piloten

Kennenlernen auf mexikanisch

In Mexiko sind die persönlichen Beziehungen ganz wichtig, Deshalb ist ein gutes Kennenlernen angesagt:

In der ersten Runde nennt jeder seinen Namen, sein Lieblingstier, seine Lieblingspflanze, seine Lieblingsjahreszeit, (seine Lieblingssockenfarbe, sein ...), die der Spielleiter kreuz und quer und für alle lesbar auf ein großes Blatt Papier schreibt. Der Mitspieler sollte außerdem kurz begründen, warum er gerade dieses Tier/ diese Pflanze etc. ausgewählt hat.(warum es zu ihm passt...)

In der zweiten Runde sucht sich der erste Mitspieler einen Begriff vom großen Blatt aus, ordnet ihn dem richtigen seiner Mitspieler zu und wiederholt dessen Begründung. („Der Markus mag die Banane, weil sie krumm ist und außerdem gut schmeckt.“). Bei richtiger Zuordnung wird der Begriff gestrichen und der gerade angesprochene Mitspieler sucht sich den nächsten Begriff aus,...

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Begriffe zugeordnet worden sind...und sich alle besser kennen...

El Presidente

Um zu erfahren, wer in Mexiko denn alles was zu sagen hat, werden nun die verschiedenen Gruppen und Personen ins Spiel gebracht. In Mexiko gilt z. B. folgende Hierarchie, ist das bei uns auch so? Was ist anders?

Presidente	Der Anzahl der Mitspieler entsprechend werden Berufsbezeichnungen
Gouverneur	auf ein großes Blatt Papier o.ä. für alle sichtbar aufgeschrieben – und
Fabrikbesitzer	zwar hierarchisch geordnet. D.h. die „wichtigste“ Person steht oben, die
Pfarrer	(vermeintlich) unwichtigste Person unten (siehe links).
Bürgermeister	Die Mitspieler stellen sich solange auf in einer Reihe aufgestellte Stühle;
Lehrer	jedem von ihnen wird ein Beruf zugelost.
Ladenbesitzer	Ihre Aufgabe liegt nun darin, nach der festgehaltenen Hierarchie ihre
Automechaniker	Plätze zu wechseln ohne die Stühle zu verlassen und sich so zu ordnen,
Schneider	dass der „wichtigste“ zum Schluss auf dem ersten, der „unwichtigste“
Bäcker	auf dem letzten Stuhl steht.
Bauer	Dabei ist es jedoch strengstens verboten zu sprechen. Je nach
Tagelöhner	Schwierigkeitsgrad und nach Alter der Mitspieler können Laute noch
	zugelassen bzw. nur Zeichen, Mimik und Gestik erlaubt werden.

Speedy Gonzalez –die schnellste Maus von Mexico

Dieses Spiel ist eine lustige Abwandlung der Grundidee von Katz und Maus: Auch hier ist ein Mitspieler die Katze und ein anderer Speedy Gonzalez, die Maus. Die restlichen Mitspieler stellen sich in einem Kreis auf und zwar so, dass zwischen zwei Personen noch genügend Platz zum durchgehen bzw. durchrennen bleibt, die beiden sich aber immer noch bequem an den Händen fassen können. Zu Beginn des Spiels sind alle Mauselöcher (die Lücken zwischen zwei Mitspielern) geöffnet, Speedy steht im Kreis, die Katze außerhalb. Auf los geht's los – die Katze muss natürlich die Maus fangen. Speedys einzige Chance, dieses Spiel zu gewinnen, ist es, so viele Mauselöcher wie möglich zu schließen. Dies tut er indem er zwischen zwei Mitspielern durchläuft, diese sich an den Händen fassen und so eine für Katze und Maus unüberwindliche Schranke bilden. Gelingt es Speedy, alle Löcher zu stopfen, so dass er am Ende im Kreis und die Katze draußen steht (oder umgekehrt), ist das Spiel zu Ende und zwei neue Mitspieler werden zu Katze und Maus. Das passiert natürlich auch, wenn die Katze die Maus fängt und abschlägt.

La Canasta – das Körbchen

Material: Stühle (1 Stuhl weniger als Mitspieler)

Zunächst werden Obstsorten gesammelt, die es z.B. in Mexiko gibt. Jeder Mitspieler sucht sich eine Obstsorte als Namen aus, die er besonders gerne mag. Ein Mitspieler heißt Papaya, ein anderer Banane, einer Mango usw. Jetzt setzen sich alle Mitspieler bis auf einen, auf Stühle, die in einer Reihe aufgestellt sind.

Der stehende Mitspieler beginnt mit dem Spiel und ruft: „*Ich war auf dem Markt. Da hab ich Bananen, Mangos und Äpfel gekauft und in mein Körbchen gelegt.*“ Dabei kann er so viele Obstsorten aufrufen, wie er möchte.

Die Mitspieler, deren Obstname aufgerufen wird, müssen sofort aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Das ist die Chance des rufenden Mitspielers. Er versucht einen freien Stuhl zu besetzen. Hat er einen Stuhl ergattert, ist der jetzt stehende Mitspieler an der Reihe und ruft: „*Ich war auf dem Markt...*“

Flug nach Afrika

s. oben

Codeknacker

In Afrika z. B. Ghana angekommen begegnen wir einer ganz anderen Kultur. Es ist sehr schwer in diese Kultur hineinzukommen. Man muss die Regeln kennen und die Codes knacken...

Ein „Stamm“ Gruppe steht im geschlossenen Kreis. Alle haben die Hände übereinander eng auf die Schultern geschlungen. Ein (oder mehrere) Freiwillige sind draußen. Die Gruppe einigt sich auf eine Bewegung, die der Freiwillige machen muss, um in den Kreis hineinzukommen. Schafft er es, öffnet sich der Kreis und er wird in den Stamm aufgenommen. Wichtig: Nicht sprechen, nur Zeichen (Bsp. am Kopf kratzen, Hand auf die Schulter legen...)

Yambo

Nun begrüßen sich alle Mitglieder des Stammes wie es in Ghana üblich ist (auch als Kennenlernspiel geeignet)

Es geht dabei darum, dass die Mitspieler durch den Raum gehen und wenn sie auf jemand anderen treffen, diesen mit einem lauten „Yambo!“ begrüßen. Dabei macht jeder die Begrüßungsgeste seines Stammes (z.B. Am Knöchel fassen, am Kopf kratzen, am Ohrläppchen ziehen, etc.). Kreativität ist gefragt, weil jeder sich seine Begrüßungsgeste natürlich selbst ausdenken muss.

Der Schamane

In Afrika haben die Alten Menschen in der Gesellschaft eine wichtige Stellung. Der Schamane ist ein alter Mann, der für seinen Stamm die Zukunft voraussagt. z.B. ob die Jagd erfolgreich verläuft oder nicht, ob Beute zu erwarten ist oder nicht...

Zwei „Stämme“ (Gruppen) sitzen parallel zueinander in etwa 1m Abstand mit Gesicht nach vorne auf dem Stuhl. Jeder hält seinen Vordermann mit der rechten Hand an der linken Hand. (Kette). Vor den vordersten Mitspielern wird eine Beute gelegt (Bsp. mexikanisches Huhn...). Hinter den letzten Spielern steht der Schamane.

Mit dem Wurf seiner Münze sagt er voraus, ob Beute auftaucht oder nicht. Zeigt der Münzwurf Zahl so bedeutet das: „Beute da und ergreifen!“ Dies geschieht, indem der Hintermann seinem Vordermann einen Händedruck gibt. Wenn das Signal beim Vordersten ankommt, dann muss dieser die Beute ergreifen. (=1 Punkt), sollte jedoch das Signal ankommen ohne dass die Münze Zahl anzeigt, dann gibt das einen Minuspunkt. Welcher Stamm bei 10 Würfeln mehr Beute hat, hat gewonnen...

Die Oase

Auch in Ghana gibt es Wüstengebiete...

„Stellt Euch vor, ihr seid ein Nomadenvolk, das in der Wüste lebt, und zwar in einer Oase. Am Anfang ist die Oase richtig schön groß und bietet jedem von Euch viel Platz. Doch da sich die Wüste ausdehnt wird die Oase immer kleiner und ihr müsst zusammenhelfen, damit immer noch alle in der Oase Platz finden...“

Die Oase ist entweder ein großes Blatt Papier oder eine Schnur, die zu einem Ring zusammengebunden ist. Zu Beginn des Spiels sollte das Papier / der Schnur-Ring so groß sein, dass sich alle Mitspieler bequem darauf / hinein stellen können.

Dann wird das Papier durch Wegschneiden eines Teils / der Ring durch einen Knoten in der Schnur verkleinert. Wieder müssen alle Mitspieler komplett in die Oase passen, d.h. kein Mitspieler darf mit irgendeinem Körperteil ausserhalb des Papiers / der Schnur den Boden berühren. Es wird sooft verkleinert, bis die Gruppe es (fast) nicht mehr schafft, alle in der Oase unterzubringen.

Ziel dieses Kooperationsspiels ist vor allem die Kommunikation und die Zusammenarbeit einer Gruppe zu fördern – mit jeder Menge Spaß natürlich.

Menschliche Kamera

Am Ende der Reise werden Bilder von der Reise geschossen: Es werden Zweiergruppen gebildet. Ein Mitspieler ist der Tourist, der ein fremdes Land erkunden möchte. Um seine Eindrücke festzuhalten hat er eine Kamera dabei, nämlich seinen Partner. Dieser muss ohne alle Hilfsmittel und in einem Standbild die Situationen darstellen, die Mitspieler 1

„fotografieren“ möchte, d.h. seiner menschlichen Kamera sagt. Das könnte z.B. so ablaufen: Mitspieler 1: *„Jetzt bin ich im mexikanischen oder ghanaischen Urwald und sehe dort auf einem Ast einen Affen, der gerade dabei ist, im höchsten Baumwipfel wohlschmeckende, unbekannte Früchte zu ernten“* –

Mitspieler 2 stellt sich auf Zehenspitzen, reckt beide Arme nach oben und greift mit den Fingern nach den (nicht vorhandenen) Früchten. Darauf fotografiert Mitspieler 1 sein nächstes Bild. Nach einiger Zeit werden die Rolle getauscht.

Am Ende macht jedes Team einen „Diavortrag“ über die Erlebnisse in Mexiko, in dem es den anderen die schönsten Bilder noch einmal vorführt, d.h. ein Mitspieler stellt dar, der andere kommentiert.

Viel Spaß beim Spielen, Jochen Rimmele, Referat Globales Lernen

Ein weiteres typisches Spiel, das Kinder in Mexiko spielen ist:

Tikichuela

Material: Kirschkerne bzw. Maiskörner oder Murmeln o. Ä.

Die Mitspieler setzen sich im Kreis auf den Boden.

Der jüngste Mitspieler beginnt. Er hat die sieben Kirschkerne, Maiskörner, Murmeln, Steinchen oder auch Pfennige vor sich liegen. **Wichtig:** Gespielt wird immer nur mit einer Hand.

Der Mitspieler nimmt einen Kern, wirft ihn in die Luft, hebt schnell einen zweiten auf und fängt den ersten wieder auf. Hat das geklappt, darf der gleiche Mitspieler weiterspielen. Er legt den aufgenommenen Kern zurück und wirft den Kern erneut in die Luft, muss jetzt aber zwei Kerne aufheben bevor er den ersten wieder fängt.

In jeder weiteren Runde muss ein Kern mehr aufgehoben werden. Misslingt einem Mitspieler ein Versuch, ist der nächste an der Reihe.

Gewonnen hat, wer am Ende der Runde die meisten Kerne vor dem Auffangen aufheben konnte.