

"Haus der Völker"

Ein Planspiel zur Stärkung der
interpersonalen und
interkulturellen Kompetenz

* Eine Präsentation von Lena Przibylla

Büro für Migration
und Integration

Freiburg 
I M B R E I S G A U

Orient 
Netzwerk
e.V.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

- * Die Idee
- * Die Zielgruppe
- * Ort, Zeit & Material
 - * Die 3 Phasen:
 - * Die eigene Kultur
 - * Das Unglück
- * Das Haus der Völker
 - * Das Ziel

Die Idee

- * Bei dem Planspiel nehmen die Teilnehmer einen kollektiven und einen individuellen Charakter an und werden vor verschiedene Aufgaben gestellt.
- * Dabei müssen sie ihre Fähigkeiten so einbringen, dass sowohl ihre individuellen Interessen als auch die der Gruppen berücksichtigt werden.

- * Die Teilnehmer werden in Gruppen aufgeteilt und schlüpfen in die Rolle dreier unterschiedlicher Völker.
- * Ein Spielleiter fungiert dabei durchgehend als "Orakel".

Die Zielgruppe

- * Für verschiedene Altersgruppen kann das Planspiel inhaltlich und strukturell modifiziert werden.
- * Es kann als Teambuildingmaßnahme, zur Sensibilisierung für religiöse und ethnische Diversität und Pluralität oder bei Seminaren und Schulungen als Opener eingesetzt werden.

Ort, Zeit & Material

- * Für die Umsetzung werden ein großer Raum und optimal drei weitere benötigt, mindestens aber voneinander getrennte Rückzugsorte (in Turnhalle, Aula, Konferenzsaal). Für die siebenstündige Variante außerdem eine einfache Küchenarbeitsfläche und Nahrungsmittel.
- * Es werden ein Methodenkoffer und ausreichend großformatiges Papier benötigt.
- * Außerdem die Merkmalskarten für Völker sowie Individuen.

- * Das Spiel dauert je nach Rahmen und Intention zweieinhalb, fünf oder sieben Stunden.
- * Bei der kürzesten Variante entfallen die erste Gruppenaufgabe, einige spielerische Elemente und ein gemeinsamer Imbiss.
- * Bei der siebenstündigen Variante kommt eine Aufgabe hinzu: Die Völker bereiten ein gemeinsames Mittagessen zu, wobei die je unterschiedlichen Speisevorschriften zu berücksichtigen sind.

Die Phasen

- * Die eigene Kultur
- * Das Unglück
- * Das "Haus der Völker"

Die eigene Kultur

- * Jedes Volk hat eine eigene fiktive Religion, eigene Riten, Moralvorstellungen, Regeln und Gewohnheiten.
 - * In jedem Volk gibt es vorgegebene Charaktere, die die einzelnen Teilnehmer annehmen.
- * Über 40% der Teilnehmer spielen in den Rollen Jugendlicher.

- * Nachdem sich die Völker spielerisch mit ihren Gebräuchen und alle sich mit den individuellen Merkmalen vertraut gemacht haben, erhalten sie die Aufgabe, ein Gemeindehaus für ihr Volk zu entwerfen.

(entfällt bei der 2,5h-Version)

Das Unglück

- * Plötzlich geschieht ein großes Unglück, wodurch alle Völker gezwungen sind, ihre Heimat zu verlassen.
 - * So treffen die drei Völker aufeinander und teilen sich fortan einen gemeinsamen Lebensraum.

Das Haus der Völker

- * Die Völker lernen sich durch ihre Begrüßungsrituale und durch die Vorstellung ihrer "kollektiven Erinnerung" an ihr gemeinsames Projekt kennen (entfällt bei der 2,5h-Version).
- * Ähnliche Charaktere erkennen sich an sichtbaren Merkmalen.

- * Die drei Völker erhalten nun die gemeinsame Aufgabe, ein "Haus der Völker" zu konzipieren. Es können verschiedene Konzepte entwickelt werden, aber es gibt nur Platz für ein Haus.
- * Dabei müssen sie bestimmte Vorgaben hinsichtlich der Nutzung beachten.
- * Zum gemeinsamen Abschluss wird das Ergebnis präsentiert.

Das Ziel

- * Ziel des Planspiels ist es, die Teilnehmer für die Eigenheiten und Bedürfnisse des anderen als einzelnen und der anderen als Kollektiv zu sensibilisieren, dabei aber die eigenen - individuellen und kollektiven - Interessen nicht aus dem Blick zu verlieren. Zugleich gilt es, Generationenkonflikten zu begegnen.
 - * Neben den individuellen sozialen Kompetenzen (Zuhören, Sicheinbringen, Durchsetzen, Zeitmanagement...) werden so die interkulturelle und interreligiöse Kompetenz unabhängig der "realen" Religion oder Kultur der Teilnehmenden gestärkt.
- * Daneben hat das Spiel einen gruppenspezifischen Effekt, der das gemeinsame Lernen und Arbeiten nachhaltig beeinflusst. Die Teilnehmenden lernen sich intensiv in einer neuen "Welt" kennen.