

## Toolbox Interkulturelles Lernen – Methoden

### Spielsalon der Begegnung oder „Interkulturelles Mau Mau“

#### Für die Moderation:

##### Einleitung

„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!“

##### Abschluss der Spielphase

„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.“

## Spielregeln für Team A

### “Here we go!” im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede\*r Mitspieler\*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. 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 ...).
4. Der\*die kleinste Spieler\*in fängt an.
5. Wird ein König gespielt, setzt der\*die nachfolgende Spieler\*in eine Runde aus.
6. 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.
7. Wenn eine Zehn gelegt wird, darf der\*die Spieler\*in zwei Karten an eine\*n Mitspieler\*in freier Wahl abgeben.
8. 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.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste\*r nur noch eine Karte auf der Hand hat.

## Spielregeln für Team B

### “Here we go!” im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede\*r Mitspieler\*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. 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 ...).
4. Der\*die Spieler\*in links vom dem\*der Kartengeber\*in fängt an.
5. 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.).
6. Wird eine Dame gespielt, darf der\*die Spieler\*in sich eine\*n Mitspieler\*in aussuchen und ihm\*ihr zwei Karten ziehen.
7. Wird eine Zehn gespielt, setzt der\*die nachfolgende Spieler\*in eine Runde aus.
8. 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.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer als Erste\*r keine Karte mehr auf der Hand hat.

## Spielregeln für Team C

### “Here we go!” im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede\*r Mitspieler\*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. 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 ...).
4. Der\*die älteste Spieler\*in fängt an.
5. 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.
6. Wird ein König gespielt, darf der\*die folgende Spieler\*in keine Karte ausspielen.
7. Wird ein Bube gespielt, gilt das als Trumpf: Der\*die Spieler\*in darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.
8. 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.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. 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!

## Spielregeln für Team D

### “Here we go!” im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

1. Jede\*r Mitspieler\*in erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. 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 ...)
4. Der\*die Spieler\*in mit den hellsten Augen fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, darf der\*die nachfolgende Spieler\*in eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.
6. Wird ein As gespielt, darf der\*die Spieler\*in zwei Karten unter den verdeckten Stapel zurückschieben.
7. 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.)
8. 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.
9. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
10. Es gewinnt, wer zuerst seine\*ihre zweitletzte Karte ausspielt.