Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?*

Begegnungsspiele zu Stereotypen

Niemand! Oder etwa doch? In Europa sind bei allen Umfragen Angst vor Terror und Angst vor dem Fremden auf den Spitzenplätzen. Dabei hat die Angst vor dem Fremden ihren Ursprung wohl auch darin, dass Menschen sich vom Fremden abgrenzen, um ihre eigene Identität zu finden und zu bewahren. Wir kommen mit anderen Menschen zusammen und definieren uns als Gruppe, weil wir Ähnlichkeiten oder gemeinsame Interessen entdecken. Worin aber sehen wir diese Ähnlichkeiten: Hautfarbe, Sprache, was wir essen, was uns Spaß und was uns traurig macht oder welche Musik wir gerne hören? Die Welt wäre eine sehr arme, wenn sich Menschen aus verschiedenen Kulturen nicht seit jeher mit ihren Einflüssen und Ideen gegenseitig bereichert hätten. Und die Welt wäre noch ärmer, wenn wir nicht alle miteinander spielen würden – Kinder wie Erwachsene. Im Spiel überwinden wir mühelos kulturelle Barrieren. Die folgenden Spiele sind für Gruppen ab 10 Personen geeignet und dauern in etwa 10-15 Minuten. Sie sollen Anregung sein, um miteinander ins Gespräch zu kommen über Vorbehalte dem Fremden gegenüber, aber vor allem auch dazu dienen, sich spielerisch mit seinen eigenen Ängsten und Vorbehalten auseinanderzusetzen.

Ziel:
Sich spielerisch mit den eigenen Ängsten und Vorbehalten dem Fremden gegenüber auseinanderzusetzen

Module:
- Mein lieber, lieber Nachbar
- Same same but different
- Bauchgefühl

Geeignet ab 13 Jahren

WIE GEMEINSAM BIST DU?

Mein lieber, lieber Nachbar

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Ein(e) Spieler(in) hat keinen Stuhl. Sie/er nominiert einen beliebigen Mitspieler. Dieser behauptet nun eine Gemeinsamkeit mit seinem linken oder rechten Nachbarn (Beispiel: Wir hören gerne Rockmusik). Der Nachbar stimmt der Behauptung zu oder lehnt sie ab. Stimmt die Behauptung, muss der Nachbar aufstehen, stimmt sie nicht, derjenige, der die Behauptung in den Raum gestellt hat. Zudem müssen nun alle Mitspieler aufstehen, die der Behauptung ebenfalls zustimmen. Zusammen mit dem Spieler in der Mitte, der ohne Platz war, müssen alle miteinander die Plätze tauschen bzw. einen Platz finden. Wer keinen Platz mehr bekommt, muss in die Mitte.

Reflexion:

Wie kommen fremde Menschen miteinander in Kontakt? Wie finden sich Gruppen? Nach welchen Kriterien haben die Spieler in der Mitte Gemeinsamkeiten behauptet? Bei welchen Behauptungen gab es viel, bei welchen wenig Bewegung im Spiel und wie war das Gefühl für die Spieler, mit vielen bzw. wenigen Mitspielern die Plätze zu tauschen?

Material:

- Klassenzimmer
- Stühle

Dauer: 15 Minuten

Same same but different

Zu Beginn verteilt sich die Gruppe im Raum und alle Spieler(innen) laufen quer durcheinander. Auf ein Kommando hin bleiben alle stehen. Die beiden Spieler, die sich nun am nächsten stehen, bilden ein Paar. Ihre Aufgabe ist es, eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied zueinander zu finden. Diese schreibt jeder Spieler für sich auf einen eigenen Zettel. Haben alle Paare ihre Aufgabe erfüllt, gehen sie nun als Zweierpaare gemeinsam durch den Raum. Auf ein Kommando hin bleiben alle Zweierpaare stehen und kommen mit dem am nächsten stehenden Zweierpaar zusammen, so dass nun diese vier Mitspieler eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied finden müssen. Erneut schreibt sich jeder Spieler diese auf seinen eigenen Zettel. Danach gehen alle gemeinsam als Viererpaar durch den Raum usw. Gemeinsamkeiten und Unterschiede dürfen sich dabei nicht wiederholen! Dieser Vorgang wird so oft durchgeführt bis schließlich die ganze Gruppe eine Gemeinsamkeit und einen Unterschied findet.

Reflexion:

Nach dem Spiel können die entstandenen Listen der Spieler per Aushang präsentiert werden. Dadurch vollziehen alle Spieler nach, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede die Mitspieler gefunden haben und wie sie Schritt für Schritt zu diesen gekommen sind. Worin unterscheidet sich meine Liste zu anderen, worin ähnelt sie sich? Welche Differenzen gibt es bei der Findung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden bei kleinen und großen Gruppen? Wann war es schwierig oder leicht diese zu finden?

Material:

- Klassenzimmer
- Stühle
- Zettel
- Stifte

Dauer: 15 Minuten

Herausgeber:
youngcaritas Deutschland 2017

Bauchgefühl

Jede Spielerin und jeder Spieler schreibt sein Lieblingsgericht sowie zwei weitere Speisen auf ein Blatt Papier. Dieses Blatt wird auf den Rücken des Spielers geklebt. Dann bewegen sich alle frei im Raum. Dabei machen alle Spieler untereinander jeweils einen Strich bei dem Essen, von welchem sie denken, dass es sich dabei um die Lieblingsspeise des Mitspielers handelt. Am Ende präsentiert jeder Spieler die Auswertung seines Blattes und verrät sein tatsächliches Lieblingsgericht.

Reflexion:

Essen ist ein zentraler Mittelpunkt aller Kulturen. Und wie die Kulturen selbst, hat sich auch das Essen globalisiert. Aus welchen Gründen also nehmen wir an, wer welche Lieblingsspeise hat? Bei wem ist die Auswertung überraschend und bei wem gibt es ein eindeutiges Ergebnis? Gibt es gemeinsame Lieblingsgerichte oder unterscheiden sich die Vorlieben der Spieler sehr?

Material:

- Klassenzimmer
- Stühle
- Zettel
- Stifte

Dauer: 15 Minuten

* „Schwarzer Mann“ - ist das rassistisch? Das Spielprinzip weißt Ähnlichkeiten mit der Pest auf, die im Mittelalter wütete und die man auch den schwarzen Tod nannte, weil sie sehr ansteckend war, die Erkrankten schwarze Flecken bekamen und meistens an den Folgen der Krankheit starben. Analog gehören im Spiel die Spieler*innen, die von den Fänger*innen berührt werden, danach zum Heer des schwarzen Mannes und verbreiten die „Pest“ weiter.

Das Spiel hat also ursprünglich nichts mit der Hautfarbe zu tun. Es besteht jedoch die Gefahr, dass „schwarz“ mit bedrohlich gleichgesetzt wird und Kinder diese Zuschreibung unbewusst auch auf Menschen mit dunkler Hautfarbe anwenden. Um dies zu vermeiden, wird das Spiel auch „Wer hat Angst vorm bösen Mann / weißen Hai?“ genannt.

Herausgeber:
youngcaritas Deutschland 2017