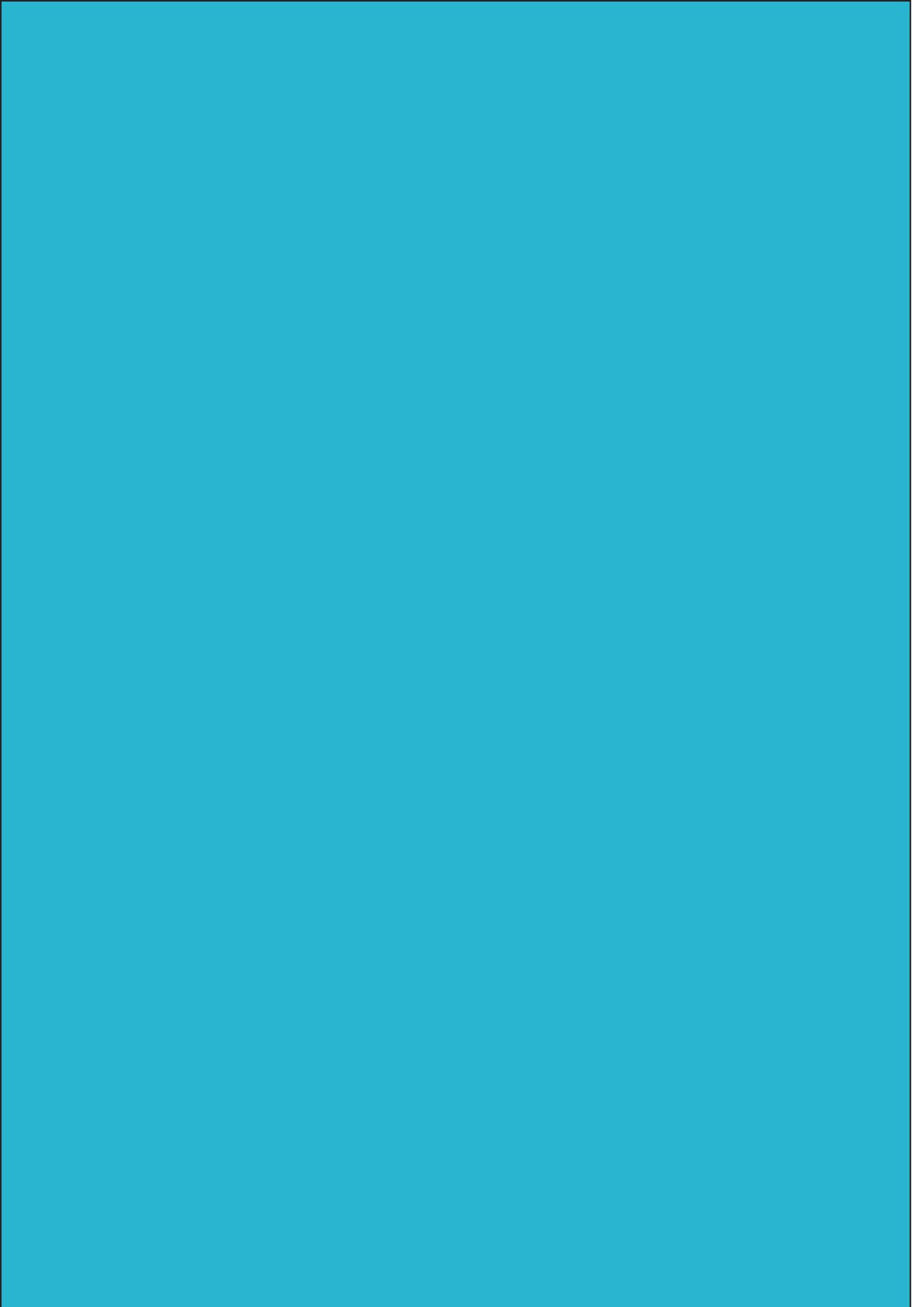




all together  
hep beraber •  
alle zusammen

**MAXI SPIEL SPIELANLEITUNG**



# INHALTSVERZEICHNIS

- Über das Projekt | 5
- Über das MAXI Spiel | 7
  - Wie wird gespielt? | 8
- Spielkarten und Kategorien | 11
- Empfehlungen und Hinweise für Anleiter\*innen | 20
- Spielverlauf | 22
- Mögliche Probleme und Lösungsvorschläge | 24
- Beispiele für Aufwärmübungen | 26
- Alternative Anwendungsmöglichkeiten | 28
- Impressum | 31

### **Wer sind die Organisator\*innen?**

Das Projekt wurde von Anadolu Kltr und der Landesweiten Koordinierungsstelle Kommunale Integrationszentren (LAKI) umgesetzt und von der Stiftung Mercator gefrdert.

## ÜBER DAS PROJEKT

Deutsch-Türkische Initiative zur Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe  
ALL TOGETHER / HEP BERABER / ALLE ZUSAMMEN

Schulische und gesellschaftliche Inklusion von Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung – eine Herausforderung in Deutschland wie auch in der Türkei, der durch lebendigen Austausch und enge Zusammenarbeit auch im Rahmen dieser Initiative gemeinsam begegnet werden soll:

All together! / Hep beraber! / Alle zusammen!

Mehr als 40 Teilnehmer\*innen aus Deutschland und der Türkei sind während des Projektes zusammengekommen, um voneinander zu lernen, Best-Practice Ansätze zu teilen und gemeinsam neue Methoden für die formelle und non-formelle kulturelle Bildung zu entwickeln.

Die Initiative bietet kreative Antworten auf folgende Fragen:

- Wie können wir einen praxisnahen Beitrag zur besseren Inklusion von Kindern mit Fluchterfahrung leisten?
- Wie können wir gemeinsam kreative Materialien für den Bereich der kulturellen Bildung entwickeln, die alle Kinder - mit und ohne Fluchterfahrung - einbeziehen und somit den sozialen Zusammenhalt stärken?

Die Arbeitsergebnisse folgen einem inklusiven Ansatz und berücksichtigen besonders folgende Aspekte:

- Non-formelle Bildung hat einen erheblichen Einfluss auf die Möglichkeit, kulturelle Vielfalt als Bereicherung zu erleben.
- Interaktive Lernmethoden sind besonders geeignet, ein Gefühl des gemeinsamen Lernens zu vermitteln.
- Kindern und Jugendlichen mit Fluchterfahrung können durch die künstlerische Auseinandersetzung mit ihrem kulturellen Erbe in ihrem Selbstbewusstsein gestärkt werden.
- Innovative Methoden, insbesondere im Bereich der kulturellen Bildung, können die Familiensprachen und den (Ziel-)Spracherwerb fördern.

## Wer sind die Teilnehmer\*innen?

Die Initiative beruht auf einem starken Netzwerk von Teilnehmer\*innen aus Deutschland und der Türkei. Diese kommen aus unterschiedlichsten Fachbereichen des Bildungssektors und der Zivilgesellschaft: Sozialarbeiter\*innen, Lehrer\*innen, Wissenschaftler\*innen von Hochschulen, Bildungskoordinator\*innen aus der non-formellen Bildung, Psycholog\*innen, Theaterpädagog\*innen, Museumspädagog\*innen, wissenschaftliche Mitarbeiter\*innen, Kunsttherapeut\*innen, Musiker\*innen, etc.

## Welche Arbeitsgruppen gibt es?

Die Teilnehmer\*innen arbeiten in sechs verschiedenen Teilgruppen, die in zahlreichen Treffen Materialien erarbeitet haben.





## Wie wird gespielt?

**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Betonen Sie vor Spielbeginn, dass der Hauptzweck dieses Spiels nicht im Gewinnen besteht, sondern es darum geht sich kennen zu lernen und Spaß miteinander zu haben.

- Das Spielfeld wird auf einer leeren Fläche ausgebreitet.
- Die Karten werden gut durchgemischt und auf das 'Karten'-Feld und die Drehscheibe auf das entsprechende Feld auf dem Spielfeld gelegt.

*Dies können Sie selbst vorab tun oder aber die Spieler\*innen können Ihnen dabei helfen.*

- Die Kinder teilen sich in 2 Gruppen auf: in die blaue Gruppe und die lila Gruppe.
- Die Gruppen stellen sich an ihren Startpunkten an den gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes auf (blaue Gruppe an den Startpunkt blau, lila Gruppe an den Startpunkt in lila).

*Der Startpunkt befindet sich vor dem ersten Feld des Parcours. Bei Spielbeginn stehen somit alle Kinder außerhalb des Parcours.*

- Ein Mitglied aus jeder Gruppe dreht an der Drehscheibe und die Gruppe mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel.

*Sollte bei der Bestimmung des Spielbeginns eine Null (0) auf dem Rad gedreht werden, darf die jeweilige Gruppe erneut das Rad drehen. (Diese Regel gilt nur für die Anfangsphase.)*

- Die Drehscheibe: Ein\*e Spieler\*in aus der Gruppe, die anfangen darf, dreht an der Drehscheibe. Die Gruppe rückt gemeinsam so viele Felder vor, wie die Drehscheibe anzeigt.
- Karten ziehen: Das Gruppenmitglied, das an der Drehscheibe dreht, zieht nun vom 'Karten'-Feld die oberste Karte und kehrt mit ihr zur Gruppe zurück. Die Gruppenmitglieder lesen die Anweisung auf der Karte laut vor und führen diese aus. Auf den Karten, die laut vorgelesen werden müssen befindet sich das Symbol . Nur die Emotionskarten mit dem Symbol  werden nicht laut vorgelesen.
- Die gezogene und ausgeführte Karte wird von derselben Spieler\*in unter das Kartendeck zurückgelegt.

*In jeder Runde dreht ein anderes Mitglied in die Drehscheibe. Das Mitglied das die Drehscheibe dreht, zieht auch die Karte.*

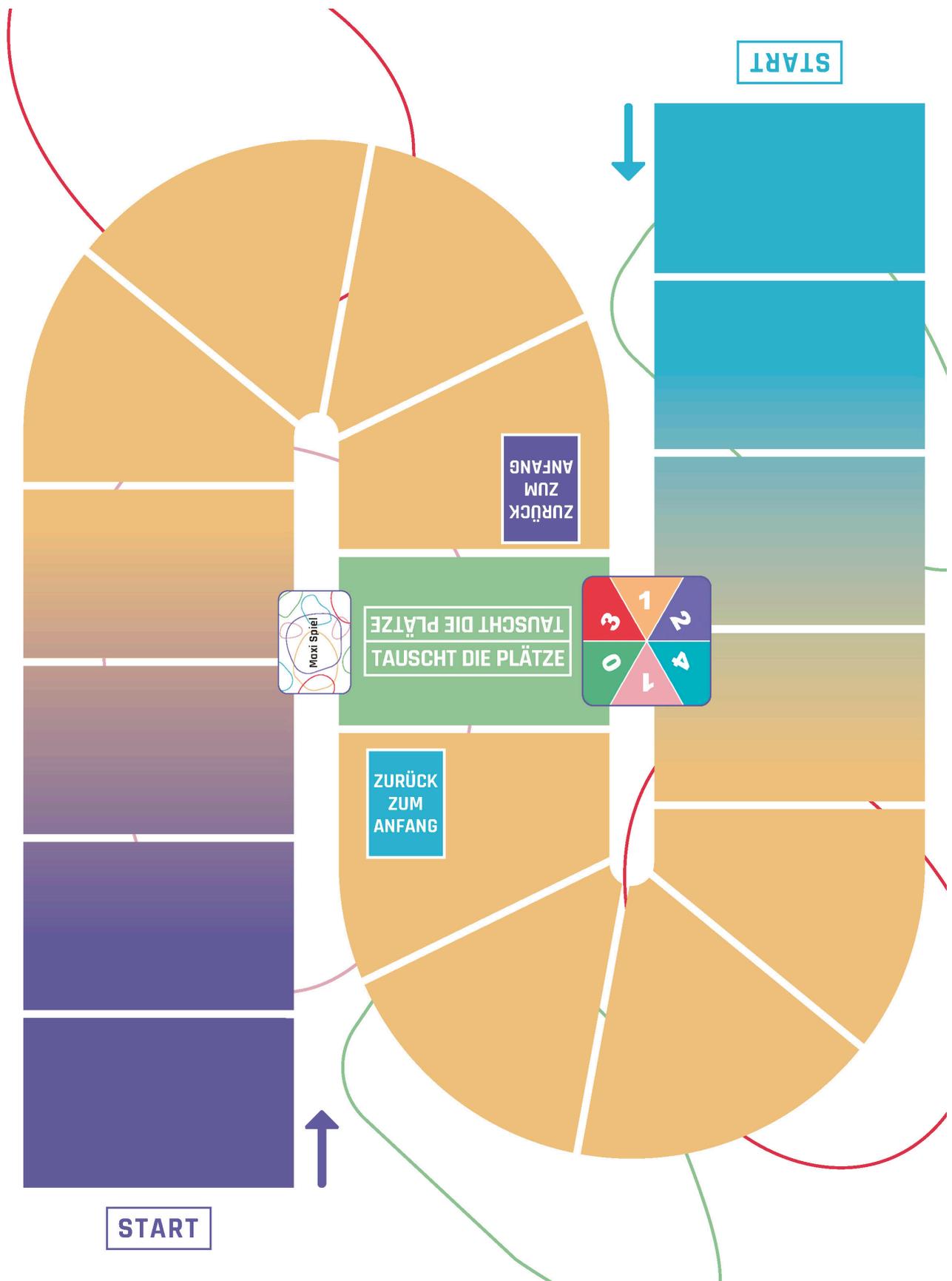
- Nun ist die andere Gruppe an der Reihe. Ein Mitglied der Gruppe dreht die Drehscheibe. Die Gruppenmitglieder rücken so viele Felder vor, wie die Zahl auf der Drehscheibe anzeigt. Das Mitglied, welches an der Drehscheibe dreht, zieht nun die oberste Karte vom 'Karten'-Feld und kehrt zu seiner Gruppe zurück. Die Gruppenmitglieder lesen die Anweisung auf der Karte laut vor und führen diese aus. Das Spiel geht in dieser Weise weiter, bis eine Gruppe den Startpunkt der anderen Gruppe erreicht hat.
- Wenn eine der Gruppen im Spiel auf das Feld 'Tauscht die Plätze' kommt, wechseln die beiden Gruppen ihre Plätze und stellen sich auf die Felder der anderen Gruppe. Ihre Richtung beim Vorrücken ändert sich aber nicht.

Nach dem Platzwechsel wird keine neue Karte gezogen. Das Spiel wird fortgesetzt, indem die andere Gruppe an der Drehscheibe dreht.

- Wenn eine der Gruppen während des Spiels auf das Feld 'Zurück zum Anfang' in ihrer eigenen Farbe kommt, kehren sie zum Startpunkt ihrer Farbe zurück. Eine neue Karte wird nicht gezogen, die andere Gruppe ist an der Reihe.
- Kommt eine der Gruppen auf das Feld 'Zurück zum Anfang' in der Farbe der anderen Gruppe, wird das Spiel fortgesetzt, (weil dieser Befehl nicht für diese Gruppe gilt) indem eine neue Karte gezogen wird.
- Die erste Gruppe, die den Startpunkt der anderen Gruppe erreicht, hat gewonnen.

Um den Parcours zu beenden, reicht es nicht aus, das letzte Feld der Spielstrecke zu erreichen. Die Spieler\*innen müssen auch dieses Feld passieren und den Parcours verlassen.

**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Wenn das Spiel beendet ist, wird der anfangs erwähnte Grundsatz wiederholt: Das Ziel ist nicht zu gewinnen, sondern gemeinsam eine gute Zeit zu verbringen, sich gegenseitig kennen zu lernen und Spaß zu haben.



## SPIELKARTEN UND KATEGORIEN

Im MAXI Spiel gibt es insgesamt 91 Karten, davon 85 Karten mit verschiedenen Kategorien und sechs ‘Einen Schritt zurück’-Karten.

Es gibt folgende Kategorien mit entsprechender farblicher Markierung:

- “Gemeinsamkeiten” (30 Karten): **Blau**
- “Gefühle” (6 Karten): **Rot**
- “Aktion” (37 Karten): **Grün**
- “Sprache” (12 Karten): **Orange**

### KATEGORIE GEMEINSAMKEITEN:



Diese Kategorie ermöglicht Kindern, Gemeinsamkeiten mit ihren Mitspieler\*innen zu finden und ein Bewusstsein für diese Gemeinsamkeiten zu entwickeln. Gleichzeitig werden die Spieler\*innen unterstützt, eine offene Haltung zu entwickeln, unterschiedliche Meinungen zu hören und gemeinsame Entscheidungen zu treffen.

In der Mitte jeder Karte befindet sich eine Anweisung. Die Aufgabe der Gruppe besteht darin, eine gemeinsame und zusammen mit allen Mitgliedern in der Gruppe beschlossene Antwort zu finden. Dazu sprechen die Mitglieder miteinander und treffen eine gemeinsame Entscheidung und tragen diese Antwort laut vor.

### Karten in der Kategorie Gemeinsamkeiten:

- Findet eine **Frucht**, die ihr alle gerne esst.
- Findet ein **Lied**, das ihr alle gerne hört.
- Findet ein **Spiel**, das ihr alle gerne spielt.
- Findet ein **Gericht**, die ihr alle gerne esst.

- Findet eine **Farbe**, die ihr alle mögt.
- Findet ein **Tier**, das ihr alle mögt.
- Findet einen **Comic**, den ihr alle gerne lest.
- Findet ein **Buch**, das ihr alle gerne lest.
- Findet eine **Jahreszeit**, die ihr alle mögt.
- Findet etwas im **Himmel**, das ihr alle mögt.
- Findet eine **Sängerin** oder einen **Sänger**, den/die ihr alle mögt.
- Findet eine **Schauspielerin** oder einen **Schauspieler**, den/die ihr alle mögt.
- Findet einen **Film**, den ihr alle gerne schaut.
- Findet ein **Schulfach**, das ihr alle mögt.
- Findet ein **Ballspiel**, das ihr alle mögt.
- Findet ein **Märchen**, das ihr alle mögt.
- Findet eine **Sportart**, die ihr alle mögt.
- Findet eine **Stadt**, die alle von euch schon einmal gesehen haben.
- Findet eine **Stadt**, die ihr alle gerne besuchen möchtet.
- Findet ein **Gemüse**, das ihr alle gerne esst..
- Findet eine **Sprache**, die ihr alle gerne lernen möchtet.
- Findet einen **Beruf**, den ihr alle interessant findet.
- Findet einen **Kuchen**, den ihr alle gerne esst.
- Findet einen **Gegenstand**, den ihr alle gerne malt.
- Findet ein **Land**, das ihr alle besuchen möchtet.
- Findet eine **Eis-Sorte**, die ihr alle mögt.
- Findet eine **Blume**, die ihr alle mögt.
- Findet ein **Kleidungsstück**, das ihr alle gerne trägt.
- Findet einen **Duft**, den ihr alle gerne riecht.
- Findet ein **Musikinstrument**, das ihr alle gerne hört.

Zur Wertschätzung der Mehrsprachigkeit in der Gruppe wurden die Stichworte in unterschiedlichen Sprachen auf den Karten ergänzt. Sie finden folgende Sprachen auf den Karten:

- Deutsch
- Englisch
- Türkisch
- Arabisch
- Kurdisch (Kurmanci)
- Russisch
- Dari

Auf der Projektwebsite finden Sie die Begriffe in weiteren Sprachen zur

Individualisierung und Anpassung an die Spielgruppe. Hierzu zählen u.a. Albanisch und Französisch.



**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Achten Sie darauf, dass die Anweisung auf der Karte laut vorgelesen und verstanden wird, und dass alle Mitglieder der Gruppe an der Diskussion teilnehmen und die endgültige Entscheidung gemeinsam getroffen wird.

## KATEGORIE GEFÜHLE:



Der Zweck dieser Kategorie besteht darin, Kindern zu ermöglichen, verschiedene grundlegende Gefühle und die damit verbundenen Situationen zu erkennen und offen über ihre Gefühle sprechen zu können. Ihre Rolle an Anleiter\*in ist in dieser Kategorie sehr wichtig. Sie begleiten die Spieler\*innen in jeder Phase und unterstützen, wenn nötig, mit Erklärungen. Auf jeder Gefühlskarte steht ein in verschiedenen Sprachen geschriebenes Gefühl. Sie finden folgende Sprachen auf den Karten:

- Deutsch
- Englisch
- Türkisch
- Arabisch
- Kurdisch (Kurmanci)
- Russisch
- Dari



**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Die Gefühlskarten werden nicht laut vorgelesen.

Die Gruppenmitglieder lesen das Gefühl auf der Karte so, dass die andere Gruppe sie nicht hören kann. Dann zeigen sie der anderen Gruppe pantomimisch das Gefühl.

Die andere Gruppe versucht das gesuchte Gefühl zu erraten. Wenn die

Gruppe die richtige Antwort gibt, wird geklatscht.

Dann stellen Sie als Anleiter\*in **allen Spieler\*innen** laut die Frage zu diesem Gefühl (siehe unten). Zum Beispiel ist das auf der Karte das Gefühl 'Angst' geschrieben; Sie fragen "Wie könnt ihr einem Freund oder einer Freundin helfen, der Angst hat?" Die Antworten der Kinder, die hierzu etwas sagen möchten, werden angehört. Im Anschluss können Sie ggf. weitere Erklärungen abgeben, indem Sie die Informationen im Kapitel „Allgemeine Informationen“ auf der folgenden Seite verwenden.

### **Karten in der Kategorie Gefühle und Fragen der Anleiter\*in:**

**ANGST:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl Angst mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:  
"Wie kannst du einem Freund helfen, der Angst hat?"

**WUT:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl Wut mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:  
"Was machst du, um dich zu beruhigen, wenn du wütend bist?"

**TRAURIGKEIT:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl der Traurigkeit mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:  
"Mit welcher Person oder welchen Personen teilst du deine Traurigkeit?"

**FREUDE:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl Freude mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:  
"Was mach dich alles fröhlich?"

**AUFREGUNG:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl der Aufregung mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:  
"Wo an deinem Körper fühlst du es, wenn du aufgeregt bist?"

**RUHE:** Zeige der anderen Gruppe das Gefühl der Ruhe mit Gesichts- und Körperbewegungen.

Die Frage, die an alle Mitglieder gerichtet wird:

## “In welchen Situationen / Zeiten fühlst du dich ruhig?”

**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Einige Kinder werden möglicherweise keine Fragen beantworten oder vermeiden wollen, Fragen zu beantworten. Betrachten Sie dies als natürlich. Die Priorität liegt darauf, dem Kind eine sichere Grundlage für die Beantwortung zu geben, nicht, eine Antwort zu erzwingen. Mit den Gefühlskarten bezwecken wir, dem Kind das Gefühl zu vermitteln, dass die Rahmenbedingungen vorhanden sind, sofern es über seine Gefühle reden möchte. Auf die unterschiedlichen Antworten der Kinder ist es möglich, bestätigende Aussagen zu verwenden, wie z.B. “es scheint, dass jeder in solchen Situationen unterschiedliche Reaktionen zeigen oder sich anders verhalten kann”. Unter Berücksichtigung der Eigenschaften der Kinder in Ihrer Gruppe, können Sie auch vom Einsatz der Gefühlskarten absehen und nur die Darstellungen machen lassen.

### Allgemeine Informationen zu negativen Gefühlen:

Sobald die Antworten auf die Angst-Frage gegeben wurden, können Sie Folgendes hinzufügen:

- Wenn wir Angst haben, hilft es, die Menschen um uns herum um Unterstützung zu bitten. Somit können auch wir unsere verängstigten Freunde unterstützen. Allein in ihrer Nähe zu sein, wird unseren verängstigten Freunden sehr helfen. In einer solchen Situation könntet ihr eurem Freund beistehen. Wenn er/sie reden möchte, sagt ihr ihm/ihr, dass ihr für ihn/sie da seid. Es ist schön, wenn sie trotz ihrer Angst über ihre Gefühle sprechen können. Andererseits, anstatt einer verängstigten Person “Fürchte dich nicht” zu sagen, lasst ihn/sie fühlen, dass er/sie nicht alleine und sicher sind.

Sobald die Antworten auf die Wut-Frage gegeben wurden, können Sie Folgendes hinzufügen:

- Um uns zu beruhigen, müssen wir zuerst feststellen, dass wir wütend sind. Es ist wichtig, dass wir die Ursache für unsere Wut finden. Ihr könnt versuchen, den Grund herauszufinden, und darüber nachdenken. Wenn ihr Wut empfindet hilft es, langsam und tief zu atmen. Das könnt ihr eine Weile machen, und euch vorstellen, dass die Wut sich mit jedem Atemzug weiter entfernt, so wird unsere Wut weniger. Es ist auch nützlich einen Spaziergang zu machen, sich mit etwas anderem zu beschäftigen, ein Buch zu lesen, die Gefühle aufzuschreiben oder etwas zu tun, was dich aufheitert.

Sobald die Antworten auf die Traurigkeit-Frage gegeben wurden, können Sie Folgendes hinzufügen:

- Versucht zuerst zu verstehen, was euch traurig gemacht hat. Wenn es etwas gibt, was ihr bezüglich des Grundes eurer Traurigkeit unternehmen könnt, versucht es zu tun. Andererseits, zwingt euch nicht, nicht traurig zu sein. Es ist kein Problem, auch mal traurig zu sein. Es ist in Ordnung zu weinen. Wir können nicht immer glücklich sein und müssen es auch nicht. Wenn wir traurig sind, ist es aber gut, wenn wir nicht lange Zeit alleine bleiben. Seid mit Freunden und Familie zusammen, teilt eure Gefühle mit ihnen und versucht zu reden. Es ist immer eine große Unterstützung, jemanden um sich zu haben, mit dem man seine Gefühle teilen kann.

### KATEGORIE AKTION:



Diese Kategorie ermöglicht den Kindern, Körper und Geist gemeinsam zu bewegen und zusammen aktiv zu werden. Bei unterhaltsamen und aktionsreichen Spielen mitzumachen und dies gemeinsam zu genießen, spielt bei der Herstellung einer Verbindung zwischen Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle. Es trägt zur Kultur des Zusammenlebens bei.

Auf jeder Karte befindet sich eine Anweisung. Die Gruppenmitglieder führen die Aktion aus der Anweisung gemeinsam aus. Wenn zum Beispiel auf der Karte 'Macht ein Huhn nach' steht, machen alle Gruppenmitglieder ein Huhn nach. Wenn zum Beispiel auf der Karte 'Seid ein Staubsauger' steht, können sich alle Spieler\*innen einzeln wie ein Staubsauger bewegen oder jedes\*r Spieler\*in einen Teil des Staubsaugers darstellen, und gemeinsam einen Staubsauger bilden. Es liegt ganz an der Kreativität der Spieler\*innen.

#### **Karten in der Kategorie Aktion:**

- Macht ein Huhn nach.
- Singt wie ein Vogel.

- Tanzt alle zusammen.
- Singt gemeinsam ein Lied.
- Lauft auf der Stelle.
- Macht fünf Kniebeugen.
- Findet gemeinsam eine neue Begrüßungsart.
- Gebt jedem in eurer Gruppe eine “High-Five”.
- Seid gekochte Spaghetti. Seid ungekochte Spaghetti.
- Hüpf wie ein Ball.
- Seid der Wind.
- Lacht laut zusammen.
- Bewegt euch wie Schmetterlinge.
- Bewegt euch wie Schnecke.
- Tut so, als wärt ihr ein verängstigter Löwe.
- Tut so, als wärt ihr ein glückliches Nilpferd.
- Seid ein Staubsauger.
- Benehmt euch wie ein Pianist und Publikum in einem Klavierkonzert.
- Benehmt euch wie Musiker, die auf der Straße ein Konzert geben.
- Benehmt euch wie Basketballspieler in einem Spiel.
- Tut so, als wärt ihr eine Skulptur in einem Museum.
- Sprecht wie ein Reporter, der ein Fußballspiel kommentiert.
- Macht eine Ankündigung wie ein Flugzeug Pilot.
- Tut so, als wärt ihr ein Flamingo.
- Sprecht wie Wale.
- Lauft alle gemeinsam wie ein Zug.
- Bewegt euch wie Schlangen.
- Werdet Bäume im Wald.
- Werdet Fische im Meer.
- Bleibt 10 Sekunden lang wie eingefroren an eurem Platz.
- Erfindet zusammen mit der anderen Gruppe eine neue Begrüßungsbewegung.
- Krabbelt wie ein Baby.
- Rennt drei Mal um die andere Gruppe herum.
- Gebt allen in der anderen Gruppe eine „High five“ und eine „Low five.“
- Versucht jemanden aus der anderen Gruppe zum Lachen zu bringen.
- Versucht jemanden eurer eigenen Gruppe zum Lachen zu bringen.
- Hüpf wie ein Frosch.

**Hinweis an Sie als Anleiter\*in:** Bei den Imitier-Anweisungen in dieser Kategorie können die Spieler\*innen der anderen Gruppe versuchen, die Antwort mit der Gewohnheit, die sie aus den Gefühlskarten gewonnen haben, vorherzusagen. Sie müssen dies nicht blockieren oder stoppen.

## KATEGORIE SPRACHE:



Der Hauptzweck dieser Kategorie besteht darin, Kindern ein Bewusstsein für eine mehrsprachige Gesellschaft zu vermitteln und die Mehrsprachigkeit wertzuschätzen. Es wird ein Raum geschaffen, in dem sie sich mit verschiedenen Sprachen spielerisch vertraut machen können. Beim Aufbau integrativer Gesellschaften ist es von großer Bedeutung, dass Kinder und Jugendliche wissen, dass verschiedene Menschen verschiedene Sprachen beherrschen, und dass jede Sprache gleichwertig und wichtig ist. Die Sprachkategorie zielt daher hauptsächlich darauf ab, Mehrsprachigkeit sichtbar zu machen. Darüber hinaus helfen diese Karten Kindern, einige einfache Wörter in verschiedenen Sprachen zu hören und zu lernen.

Jede Karte enthält eine Anweisung. Beispielsweise: „Sage ‘Hallo’ in verschiedenen Sprachen.“ Die Kinder in der Gruppe sagen das Wort oder den Satz in den Sprachen, die sie kennen. Wenn ein Kind das Äquivalent dieses Wortes in einer anderen Sprache sagt, wiederholen die Gruppenmitglieder dieses Wort laut. Wenn z.B. auf der Karte steht: „Sage ‘Hallo’ in verschiedenen Sprachen.“, und ein Kind aus der Gruppe sagt „Hola“ (Spanisch), wiederholt die Gruppe „Hola“ zusammen. Wenn ein anderes Kind aus der Gruppe „Ciao“ (Italienisch) sagt, sagen alle zusammen „Ciao“.

Sie können die Kinder bei Bedarf noch fragen, welche Sprachen sie genutzt haben. Nachdem die Gruppenmitglieder das Wort in ihnen bekannten verschiedenen Sprachen gesprochen haben, kann die andere Gruppe die Äquivalente des Wortes in weiteren Sprachen ergänzen.

Karten in der Kategorie Sprache:

- Sage in verschiedenen Sprachen **“Hallo“**.
- Sage in verschiedenen Sprachen **“Danke“**.
- Sage in verschiedenen Sprachen **“Guten Morgen“**.
- Sage in verschiedenen Sprachen **“Auf Wiedersehen“**.

- Sage in verschiedenen Sprachen „Mein Freund“.
- Sage in verschiedenen Sprachen „Ich liebe dich“.
- Sage in verschiedenen Sprachen „Ich bin glücklich“.
- Sage in verschiedenen Sprachen „Entschuldigung“.
- Sage in verschiedenen Sprachen „Guten Appetit“.
- Zähle bis 3 in verschiedenen Sprachen
- Fragt jemanden aus der anderen Gruppe in einer anderen Sprache „Wie geht's dir?“.
- Fragt jemanden aus der anderen Gruppe in einer anderen Sprache „Wie heißt du?“.

# ● ALLGEMEINE EMPFEHLUNGEN FÜR ANLEITER\*INNEN

Liebe\*r Anleiter\*in,

Wir sind zuversichtlich, dass Sie das MAXI Spiel mit Ihrem Wissen und Ihrer Erfahrung auf die effektivste und angenehmste Weise durchführen werden. Nachstehende Vorschläge können Sie bei Bedarf unterstützen:

- Lesen Sie die Broschüre sorgfältig durch und machen Sie sich mit dem Spiel vertraut, bevor Sie mit Kindern beginnen. Wenn Sie wünschen, können Sie, bevor Sie das Spiel mit den Kindern spielen, zunächst mit Ihren Freunden Experimentieren. Dies wird Ihnen mehr Sicherheit geben, wenn Sie das Spiel mit den Kindern anleiten.
- Sorgen Sie für eine sichere Spielumgebung für Kinder. Wählen Sie einen Platz, an dem Sie keine Sicherheitsbedenken beim Spielen haben.
- Seien Sie während des Spiels offen für Kommunikation. Halten Sie häufigen Blickkontakt mit den Kindern.
- Achten Sie darauf, dass Sie sich - während Sie das Spiel leiten - außerhalb des Spielfeldes aufhalten. Alle Kinder sollten Sie aus gleicher Entfernung sehen können und ihre Aufmerksamkeit beibehalten. Treten Sie nur dann in das Spielfeld, wenn Sie zum Beispiel auf die Anweisung auf der Karte schauen müssen oder zur Unterstützung benötigt werden.
- Stellen Sie sicher, dass alle Kinder der anderen Gruppe die Fragen und Antworten der anderen Gruppe hören und ihnen auch zuhören. Dabei kann es hilfreich sein, wenn diese die Frage wiederholen. Fordern Sie die Kinder auf, die Fragen mit lauter Stimme vorzulesen und die Antworten ebenfalls mit lauter Stimme zu geben, damit die andere Gruppe diese hören kann. (Nur die Anweisungen auf den Gefühlskarten werden nicht laut vorgelesen, damit die andere Gruppe diese nicht hört.)
- Es kann vorkommen, dass einige Kinder enthusiastischer sind und immer alle Fragen beantworten möchten, und wiederum andere ziehen es vor, still zu bleiben. Stellen Sie sicher, dass alle am Spiel teilnehmen, ohne darauf zu drängen. Wenn es ein Gruppenmitglied gibt, das nicht sprechen möchte, versuchen Sie es ohne Zwang zu ermutigen.

- Beobachten Sie die Kommunikation zwischen den Kindern. Einige Kinder können sich während des Spiels unachtsam oder aggressiv verhalten.
- Verhindern Sie negatives Verhalten, indem Sie eine geeignete und konstruktive Sprache verwenden. Fördern Sie positives Verhalten mit Lob.
- Es ist sehr wichtig, dass sich die Kinder während des Spiels wohl fühlen und Spaß haben. Um dies sicherzustellen, können Sie beispielsweise Gruppen bitten, sich nach jeder Antwort gegenseitig zu applaudieren. Sie können auch Worte der Wertschätzung verwenden, wie z.B. "sehr gut", "was für ein schönes Lied", "gut gemacht", "Wunderbar".
- Es ist wichtig, fair zu sein, wenn Sie motivierende Botschaften geben. Keines der Kinder sollte denken, dass Sie als Anleiter\*in mehr oder weniger an einer Gruppe oder einem bestimmten Mitglied interessiert sind. Achten Sie darauf, dass Sie jedem Kind und jeder Gruppe die gleiche Aufmerksamkeit schenken.
- Das Spiel kann von Ihnen alleine geleitet werden. Bei Bedarf können Sie jedoch auch eine zweite Person zur Unterstützung beteiligen. Je nach Sprachkenntnissen der Arbeitssprache kann es von Vorteil sein, wenn Sie oder die zweite Anleiter\*in eine weitere Sprache spricht, die auch von Kindern mit weniger Kenntnissen der Arbeitssprache gesprochen wird.
- Falls es sich einrichten lässt, würde die Zusammenarbeit mit Übersetzer\*innen oder Sprachmittler\*innen die Mehrsprachigkeit weiter unterstützen. Es ist aber nicht zwingend erforderlich, dass Sie als Spielleitung eine weitere Sprache beherrschen. Ziel ist es, den Kindern zu zeigen, dass innerhalb der Gruppe Mehrsprachigkeit vorhanden ist. Sie können auch die sprachlichen Fähigkeiten der Kinder für etwaig notwendige Übersetzungen einbeziehen. Somit würde das Spiel als Prozess mit gegenseitiger Unterstützung geführt werden. Die Kinder werden ermutigt, sich gegenseitig zu unterstützen.
- Unter Berücksichtigung der Eigenschaften der Kinder in der Gruppe, können Sie - wenn nötig - auf einige Karten im Spiel verzichten. Sortieren Sie diese vor dem Spiel aus und legen Sie diese zu Spielbeginn nicht mit auf das Kartenfeld.

## ● SPIELVERLAUF

### 1. Vor dem Spiel (15 Minuten)

**1a.** Legen Sie das Spielfeld auf dem Boden aus, mischen Sie die Karten gründlich, legen Sie die Karten und die Drehscheibe auf die entsprechenden Fächer auf dem Spielfeld. Hierbei können die Kinder auch mithelfen.

**1b.** Fragen Sie nach den Namen der Kinder oder beginnen Sie mit einem Kennenlern-Spiel. Wenn sich die Kinder bereits kennen, können Sie mit einem Aufwärmspiel beginnen.

**1c.** Verwenden Sie die REGEL-KARTE des MAXI Spiels. Zählen Sie die Spielregeln einzeln auf und beschreiben Sie den Spielablauf. Es ist wichtig, dass alle Kinder genau wissen, was alles im Ablauf passiert. Erwähnen Sie zu Beginn unbedingt, dass das Spiel 45 Minuten dauert.

**1d.** Sprechen Sie über die wichtigen Regeln eines Teamspiels. Beginnen Sie mit der Frage „Wie sollen unsere Spielregeln sein?“, damit die Spieler\*innen diese festlegen können. Unterstützen Sie den Prozess mit Fragen, wie z.B. „Was meint ihr, wie sollte man sich während eines Spiels in einer Gruppe verhalten?“, „Wie können wir uns gegenseitig zuhören?“. Sie werden das Spiel leichter lenken können, wenn Sie die Regeln im Vorfeld besprechen und gemeinsam darüber entscheiden.

Hier einige Beispiele:

- Glaubst du, dass es wichtig ist, zuzuhören, wenn die andere Gruppe an der Reihe ist? Wir sind auch neugierig auf ihre Fragen, nicht wahr? Wir wollen auch ihre Antworten hören.
- Können wir uns gegenseitig gut hören, wenn wir reden?
- Hören wir uns die Ideen des anderen an und sagen wir auch unsere eigenen. Lasst uns die unterschiedlichen Meinungen aller anderen respektieren.
- Im Spiel verlassen wir nicht unsere Plätze, während wir darauf warten, an die Reihe zu kommen, damit wir leicht unseren Platz finden, wenn wir dran sind.

- Beantworten wir die Fragen laut, sonst hören uns die anderen nicht.
- Beantworten wir nicht die Fragen der anderen Gruppe, denn das ist ihre Aufgabe. Aber nachdem sie geantwortet haben, können wir uns zu Wort melden.
- Warten wir, bis die andere Gruppe geantwortet hat, bevor wir wieder die Drehscheibe drehen.

## **2. Das Spiel (45 Minuten)**

Das Spiel wird gemäß den in dieser Anleitung gegebenen Anweisungen gespielt.

Die empfohlene Spielzeit beträgt 45 Minuten. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, kann das Spiel verlängert oder eine weitere Runde gespielt werden. Es ist jedoch sehr wichtig, den Kindern im Voraus zu sagen, dass es eine Zeitbegrenzung gibt. Diese Information wird den Kindern helfen, das Beenden des Spiels zu akzeptieren.

## **3. Nach dem Spiel (15 Minuten)**

**3a.** Nachdem Sie das Spiel beendet haben, setzen oder stellen Sie sich mit den Kindern im Kreis auf. Fragen Sie die Kinder, wie das Spiel für sie lief, wie sie sich fühlen und welche Erkenntnisse sie dabei gewonnen haben. Geben Sie ihnen Zeit, um darüber nachzudenken und zu antworten, was ihnen am Spiel am besten gefallen hat. Achten Sie darauf, dass Kinder, die sich freiwillig für eine Antwort melden, zuerst drankommen.

**3b.** Ermutigen Sie die Kinder, sich gegenseitig zu bedanken, den anderen zu gratulieren und sich gegenseitig zu verabschieden.

**3c.** Beenden Sie das Spiel auf unterhaltsame Weise, indem Sie alle gemeinsam klatschen oder auf der Stelle springen.

**3d.** Bitten Sie die Kinder um Hilfe beim Einräumen aller Spielmaterialien. Wenn das Spielfeld schmutzig geworden ist, reinigen Sie es vor dem Einräumen.

## MÖGLICHE PROBLEME UND LÖSUNGSVORSCHLÄGE

- Was passiert, wenn eine Gruppe zu Beginn des Spiels die Drehscheibe dreht und die Null kommt?

*Die Gruppe dreht die Drehscheibe erneut. Diese Regel gilt nur bei Spielbeginn.*

- Was passiert, wenn eine Gruppe während des Spiels die Drehscheibe dreht und die Null kommt?

*Die Gruppe bleibt auf ihrem Feld stehen, zieht keine neue Karte. Die nächste Gruppe ist an der Reihe.*

- Was passiert, wenn eine Gruppe erneut auf einem Feld steht, auf dem sie bereits vorher war?

*Die Gruppe zieht eine neue Karte und spielt weiter.*

- Wo sollen die Kinder stehen, wenn zwei Gruppen auf ein Feld kommen?

*Die Mitglieder der Gruppe, die als zweite auf das Feld kommt, können um das Feld herum stehen. Innerhalb kurzer Zeit wird eine Gruppe an der Drehscheibe drehen und auf ein anderes Feld wechseln.*

- Darf eine Gruppe erneut eine Karte ziehen, nachdem sie die Karte 'Ein Schritt zurück' gezogen und durchgeführt hat.?

*Nein. Wenn eine Gruppe ein Feld zurückgeht, zieht sie keine neue Karte. Die nächste Gruppe dreht die Drehscheibe und spielt weiter.*

- Was passiert, wenn die Spieler nacheinander Karten derselben Kategorie ziehen?

*Dies stellt kein Problem dar. Die Anzahl der Karten je Kategorie sind im Spiel nicht gleich. Unter Berücksichtigung der Spieldynamik wurden für einige Kategorien mehr Fragen vorbereitet. Daher ist die Wahrscheinlichkeit, eine Karte aus diesen Kategorien zu ziehen, höher. Mischen Sie oder die Kinder die Karten vorab gründlich.*

- Was passiert, wenn nach 45 Minuten keine Gruppen den Parcours beendet?

*Wenn Sie vor Spielbeginn die Regeln erklären, können Sie auch den zeitlichen Rahmen benennen. Außerdem können Sie gegen Ende des Spiels Ankündigungen, wie „Noch 10 Minuten“ oder „Die letzten 5 Minuten“, machen. Vergewissern Sie sich, dass alle Kinder die Ankündigung gehört haben. Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, können Sie die Kinder noch einmal dran erinnern, dass der Hauptzweck des Spiel darin besteht, Spaß zu haben, nicht darin zu gewinnen. Bedanken Sie sich bei*

beiden Gruppen und achten Sie darauf, dass sie sich gegenseitig gratulieren. Zum Abschluss versammeln sich alle im Kreis und applaudieren.

- Was passiert, wenn das Spiel vor Ablauf der 45 Minuten beendet wird?

Wenn noch ausreichend Zeit vorhanden ist und die Kinder weiterspielen wollen, können Sie ein neues Spiel beginnen. Die Spieltasche enthält ausreichend Karten für mehrere Spielrunden.

- Muss eine Gruppe gegen Ende des Parcours genau die Zahl drehen, die der Anzahl der übriggebliebenen Felder entspricht?

Nein. Es reicht, dass die Gruppe eine Zahl dreht, die für das Überschreiten des letzten Feldes genügt. Damit beendet die Gruppe das Spiel. Damit das Spiel endet, muss die gedrehte Zahl +1 oder mehr der übrigen Feldanzahl betragen.

- Sollen die Kinder dabei helfen, den Spielparcours aufzubauen und wieder abzuräumen?

Ermutigen Sie die Kinder, das Spielmaterial gemeinsam auf- und abzubauen. Sie werden beim gemeinsamen Aufbau das Interesse wecken und das Gruppengefühl stärken.

- Was ist zu tun, wenn ein Kind nicht am Gruppengeschehen teilnimmt?

Zwingen Sie das Kind nicht zur Teilnahme. Sie können das Kind jedoch zur Teilnahme motivieren, indem Sie es direkt ansprechen und nach seiner Meinung fragen.

- Sollte einem Kind, das aus irgendeinem Grund enttäuscht ist, beim Abschlusskreis erlaubt werden, dies zur Sprache zu bringen?

Ja. Einige Kinder könnten aufgrund der Gruppendynamik, Pech im Spiel oder auch anderen Gründen enttäuscht sein und nicht die gewünschten Ergebnisse erzielen. Geben Sie ihnen die Möglichkeit, dieses Gefühl zum Ausdruck zu bringen. Betonen Sie, dass das Spiel mehrmals gespielt werden kann und jedes Mal ein anderes Ergebnis und ein anderer Spielverlauf herauskommt.

## ● BEISPIELE FÜR AUFWÄRMÜBUNGEN

Es ist wichtig, dass sich die Kinder vor Spielbeginn kennenlernen und in der Gruppe wohl fühlen. Eine sichere und entspannte Umgebung hilft ihnen, effektiv am Spiel teilzunehmen und sich leicht auszudrücken. Daher wird empfohlen, vor Beginn des MAXI Spiels ein kurzes Aufwärmenspiel zu spielen. Nutzen Sie dabei ruhig Ihnen bekannte Spiele oder eines der folgenden Beispiele. Wichtig ist dabei, dass Sie die Aktivität sicher durchführen können.

### **Spiel 1: Wer soll bleiben?**

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Das Spiel beginnt, indem das erste Kind in die Mitte des Kreises kommt, sich ein Lebewesen oder ein Objekt überlegt und dessen Form annimmt. Das Kind entscheidet selbst, was es darstellen möchte. Es kann z.B. sagen, dass es ein Baum ist und dann dessen Form einnehmen.

Anschließend schließen sich zwei weitere Kinder an, indem sie auch in die Mitte des Kreises gehen und Teile des Baumes werden. So kann z.B. das zweite Kind sagen „Ich bin ein Ast des Baumes“ und das dritte Kind „Ich bin die Wurzel des Baumes“. Dann nehmen beide eine Körperhaltung ein, mit der sie die Form des ersten Kindes ergänzen.

Danach fragen Sie das erste Kind: „Wer soll bleiben?“. Wenn z. B. das erste Kind möchte, dass die Wurzeln bleiben, gehen das erste und zweite Kind auf ihren Platz im Kreis zurück – das dritte Kind sagt: „Ich bin eine Wurzel“ und stellt allein eine Wurzel dar. Anschließend treten die nächsten zwei Kinder, die an der Reihe sind, als Teile der Wurzel dem Spiel bei.

Z. B. kann ein Kind „Ich bin eine Blume, die aus der Wurzel wächst“ sagen und eine Blume darstellen. Das dritte Kind könnte dann „Ich bin eine Biene“ sagen und sich als Biene zu den anderen beiden stellen. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Kinder in der Mitte waren.

## **Spiel 2: Was würdest du essen?**

Sammeln Sie die Gruppe im Kreis und suchen Sie eine\*n Freiwillige\*n. Der/die Freiwillige geht in die Mitte des Kreises. Die anderen Kinder stellen dem/der Freiwilligen nun die Fragen:

- „Was würdest du essen?“ und
- „Was würdest du nicht essen?“.

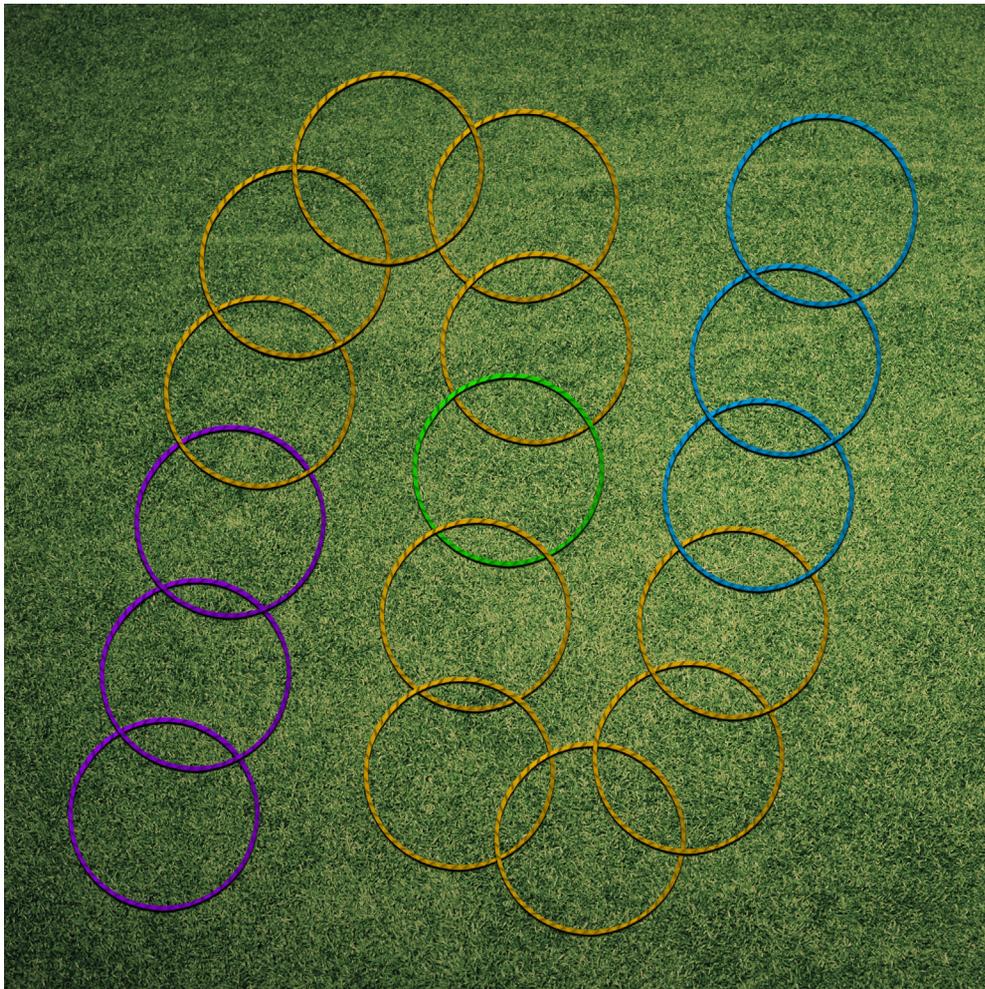
Auf die Frage „Was würdest du essen?“ nennt das Kind in der Mitte Sachen, die nicht verzehrbar sind, wie z. B. „Stuhl“.

Auf die Frage „Was würdest du nicht essen?“ nennt das Kind Lebensmittel, z. B. wie „Wassermelone“.

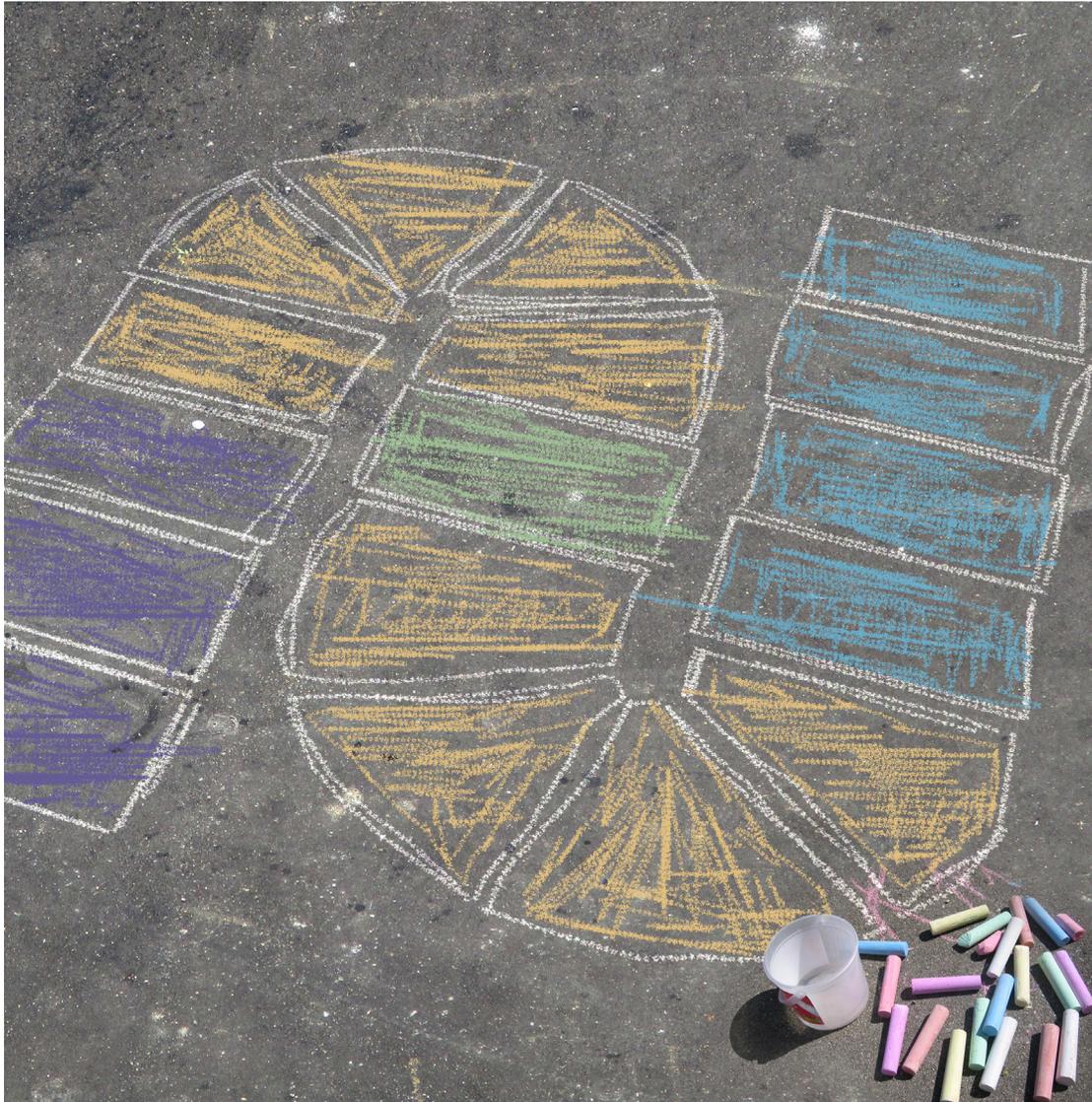
Das Ziel ist es, den Freiwilligen durcheinanderzubringen und zu verwirren. Die Fragen müssen schnell gestellt werden, damit das freiwillige Kind durcheinanderkommt und das Spiel mehr Spaß macht. Wenn das Kind in der Mitte eine falsche Antwort gibt, kommt das nächste Kind in die Mitte und das Spiel wird fortgesetzt.

## ALTERNATIVE ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Das MAXI Spiel ist als ein Parcours auf einem 12 Quadratmeter großen Spielfeld konzipiert, um den Kindern das Spielen auf einer weiten Fläche zu ermöglichen. Sollten Sie das originale Spielfeld nicht verwenden können, können Sie das Spielfeld auch auf eine andere Weise selbst aufbauen, um es an die gegebenen Bedingungen anzupassen oder Änderungen vorzunehmen, wenn das Spiel mit derselben Gruppe wiederholt werden soll. Nachfolgend finden Sie einige kreative Beispiele, die von Pädagog\*innen bei der Anwendung unseres Spiels entwickelt wurden. Bitte teilen Sie uns mit, wenn Sie das Spiel auf eine andere Weise anwenden. Dafür erreichen Sie uns über die im Impressum genannte Website.

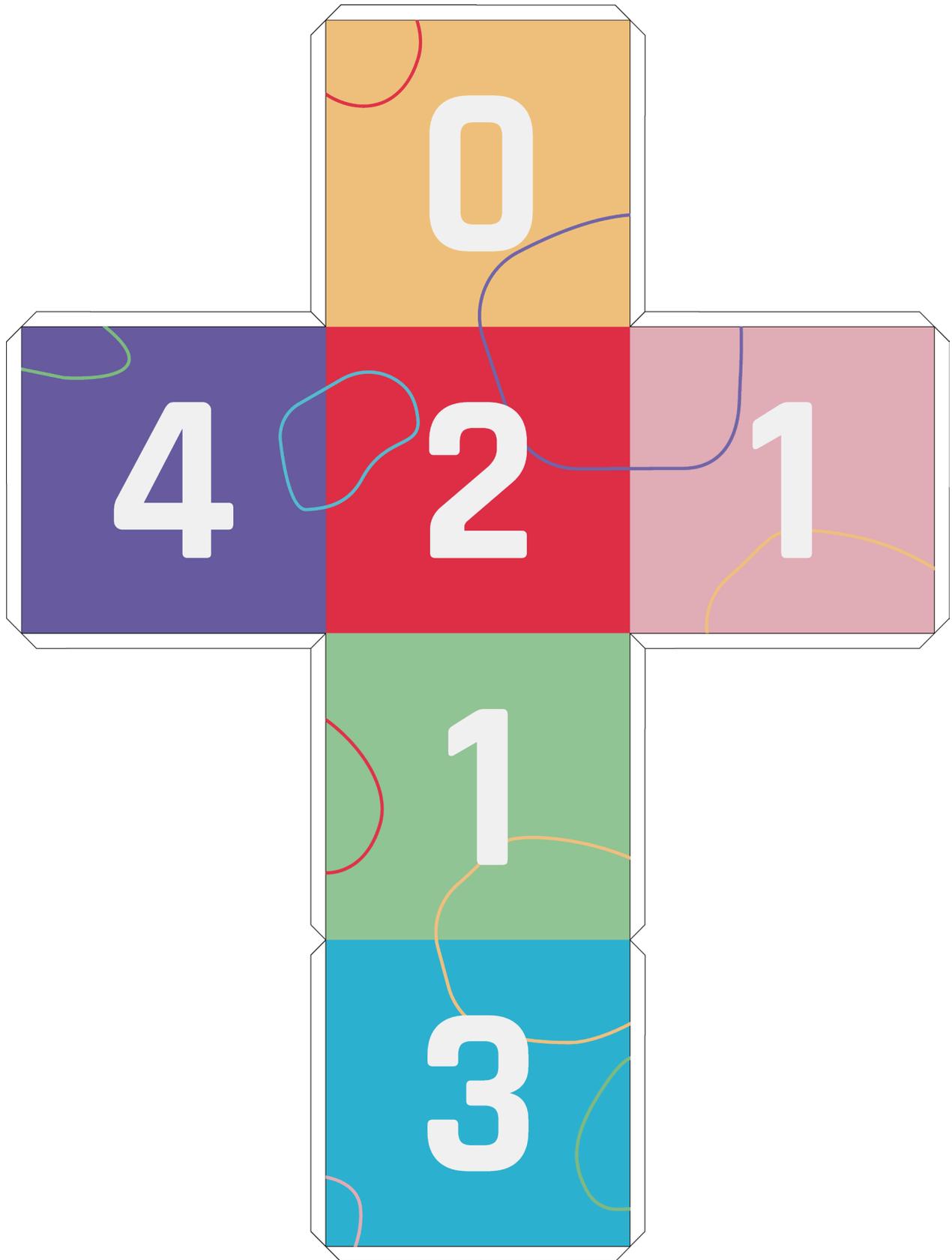


Sie können auf dem Boden Hula-Hoop-Reifen oder ähnlich große Reifen verteilt und so ein neuer Spielparcours geschaffen werden. Bitte achten Sie darauf, dass Sie die Gesamtanzahl der Felder beibehalten. Um für jede Gruppe die Felder PLATZ WECHSELN und ZURÜCK ZUM ANFANG zu zeigen, können Sie ein Symbol oder ein Objekt in den entsprechenden Reifen legen. Die Gruppen können sich dann durch diese Reifen (Hula-Hoop-Reifen) bewegen. Die DREHSCHEIBE sowie die KARTEN werden in dieser Version wie in der Originalfassung eingesetzt.



Eine weitere Alternative ist es, das Spielfeld z.B. in Form von Rechtecken selbst mit Kreide auf den Boden zu malen. Damit der Algorithmus des Spieles funktioniert, müssen sowohl die Anzahl der Fehler, aber auch die Aktionsfelder „Platz wechseln“ und „Zurück zum Anfang“ beibehalten werden. Die DREHSCHEIBE sowie die KARTEN werden in dieser Version wie in der Originalfassung eingesetzt.

Als Alternative zur DREHSCHEIBE befindet sich auf der Webseite des Projekts das Modell eines WÜRFELS. Mithilfe dieses Würfelmodells ist es möglich, mit den Kindern Würfel aus Karton herzustellen und mit diesen zu spielen.



# IMPRESSUM

## Learning Multilingualism – MAXI Spiel

### Idee und Umsetzung:

Berfin Balık (IFAK e.V.)  
Lia Gürün (ODGEDER)  
Pınar Şimşek (Bir İZ Derneği)  
Hevidar Yıldırım (IFAK e.V.)

### Entwicklungsteam:

Berfin Balık  
Betül Bozkurt  
Lia Gürün  
Dilara Köktürk Erden  
Özlem Mumcuoğlu  
Pınar Şimşek  
İnanç Sümbüloğlu  
Hevidar Yıldırım

### Berater\*in:

Betül Bozkurt  
Birol Mertol (FUMA – Fachstelle Gender und Diversität NRW)

### Koordination und Umsetzung:

Beril Sönmez (Anadolu Kültür)  
Birte Neumann (LaKI)  
Ekin Su Birinci (Anadolu Kültür)

**Design:** Esra Göksu | [www.esragoksu.com](http://www.esragoksu.com)

**[www.hep-beraber.org](http://www.hep-beraber.org)**

**[www.alle-zusammen.org](http://www.alle-zusammen.org)**

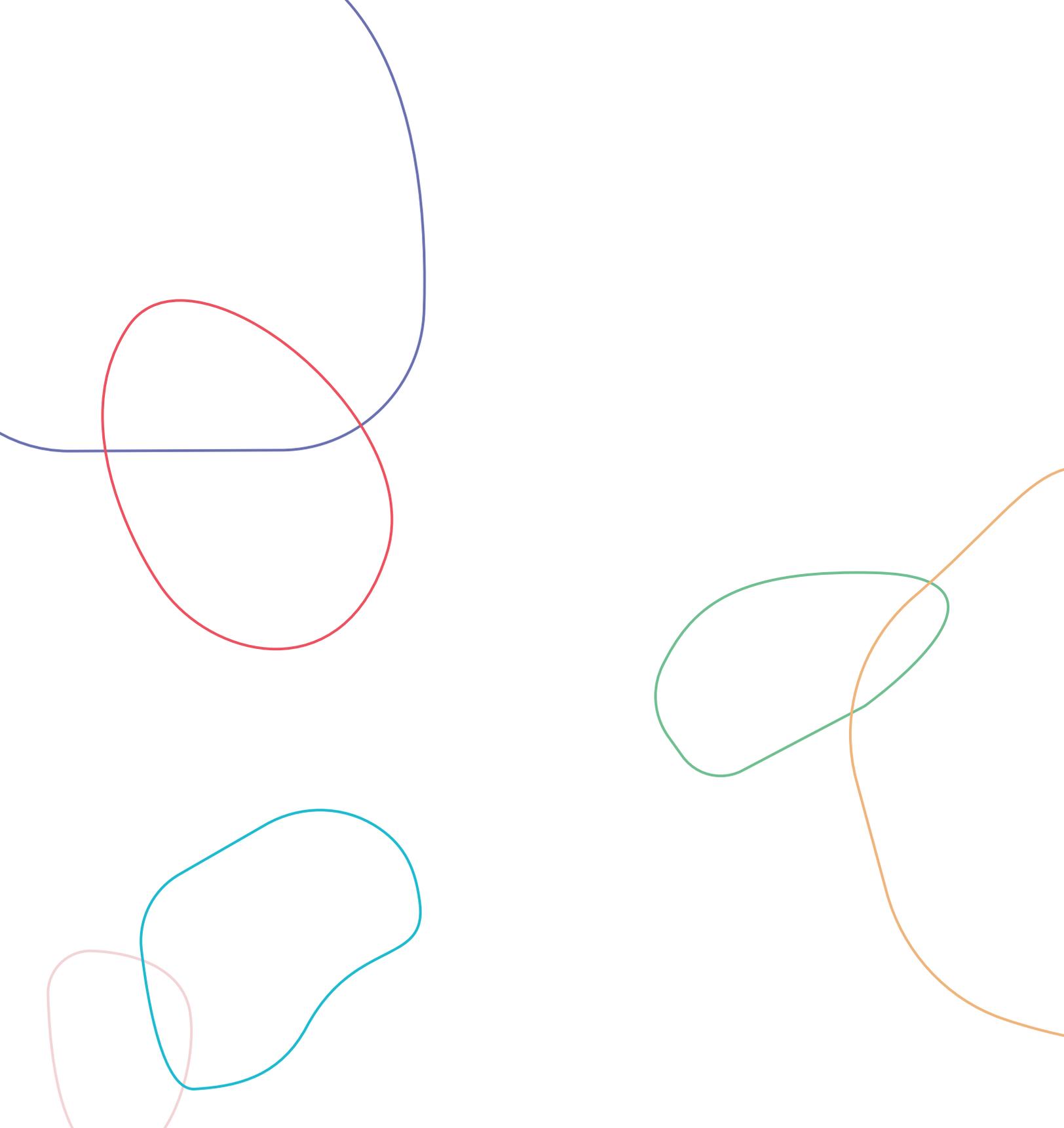
**[www.germanturkishinitiative.org](http://www.germanturkishinitiative.org)**

### LIZENZHINWEIS

Sie sind berechtigt das Material in jedwedem Format oder Medium unter den folgenden Bedingungen zu vervielfältigen und weiterzuverbreiten:

- Namensnennung - Sie müssen einen entsprechenden Verweis auf die Lizenz angeben und ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze Sie oder Ihre Nutzung
- Nicht kommerziell - Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke verwenden
- Keine Bearbeitung - Wenn Sie das Material neu zusammenstellen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht weitergeben.
- Keine weiteren Einschränkungen - Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten. Für weitere Informationen kontaktieren Sie bitte die Ansprechpersonen über die Projektwebsite: [www.alle-zusammen.org](http://www.alle-zusammen.org)



Deutsch-Türkische Initiative für Zusammenarbeit in der Flüchtlingshilfe

In Zusammenarbeit mit



Gefördert von

