

# Communicare

**Zielgruppe:** Jugendliche

**TN-Zahl:** ab 2

**Dauer:** ca. 30 Minuten (ca. 20 Minuten Spiel und ca. 10 Minuten Debriefing)

## Worum es geht

In ungewohnten Situationen ist es sehr wichtig, offen aufeinander zugehen zu können, um unerwartete Verhaltensweisen zu verstehen und auf diese adäquat reagieren zu können. Das heißt auch, zu wissen, wie man kommuniziert. Kommunikation wird umso komplexer, je weniger man sich mit Worten verständigen kann, weil unterschiedliche Sprachkenntnisse der Beteiligten vorliegen.

## Lernziel

Die Teilnehmenden sollen darin bestärkt werden, dass sie trotz Verständnisschwierigkeiten kommunizieren können. Hierfür lernen sie die interkulturellen Kommunikationsformen „zeichnen“, „umschreiben“ und „Pantomime“ anzuwenden. Alle vier interkulturellen Teilkompetenzen werden abgedeckt durch das Trainieren von bspw. Ausdrucksfähigkeit (individuell), Initiativefähigkeit (sozial), Fachkenntnisse (fachlich) und Entscheidungs-/Problemlösefähigkeit (strategisch). Persönliche Hemmschwellen und kommunikative Sackgassen in nicht vertrauten und unsicheren Situationen sollen durch die Vermittlung der interkulturellen Handlungskompetenzen abgebaut werden.

## Vorbereitung; Ablauf

Der/Die Übungsleiter/in stellt den Teilnehmenden das Spiel mit dem folgenden Ablauf vor.

Bei einer Gruppe von zirka 15 Teilnehmenden gibt es fünf Teams mit jeweils drei Personen. Der/die Übungsleiter/in gibt an, dass sich diejenigen Teilnehmenden zusammenfinden sollen, die sich noch nicht kennen. Diejenige Mannschaft beginnt, die die größte Altersdifferenz zwischen dem jüngsten und dem ältesten Mannschaftsmitglied erreicht. Im weiteren Verlauf erfolgt die Reihenfolge im Uhrzeigersinn.

Die Teams entscheiden selbst, welches Teammitglied in welcher Runde nach vorne geht und die Begriffe oder Sachverhalte kommuniziert. Der-oder diejenige zieht aus einer Box entweder einen roten, gelben oder blauen Gegenstand. Rot steht für Zeichnen, gelb für

Pantomime und blau für Umschreiben. Gezeichnet wird an einer Flipchart oder Ähnlichem. Im Anschluss - je nach Farbe des gezogenen Gegenstands – deckt der/die Kommunizierende entweder eine rote, gelbe oder blaue Spielkarte auf. Da alle Teilnehmenden unabhängig ihrer Mannschaft raten dürfen, darf er/sie niemandem die Karte zeigen. Zeichnungen dürfen auch Zahlen und einzelne Buchstaben enthalten. Wenn der/die Kommunizierende andere Sprache kennt, darf er/ sie diese beim Umschreiben verwenden, jedoch ohne den Begriffe/die Begriffe eins zu eins zu übersetzen. Bei der pantomimischen Darstellung darf der/die Kommunizierende nicht sprechen, jedoch auf seine Körperteile zeigen. Er/sie darf auch Geräusche machen, sich im Raum befindende Gegenstände oder Personen hinzuziehen oder auf sie zeigen.

Um den entsprechenden Begriff oder Sachverhalt darzustellen, haben die Teilnehmenden eine Minute Zeit. Der/ die Trainer/in stoppt mit einer Stoppuhr.

Die Teilnehmenden versuchen den Sachverhalt oder den Begriff zu erraten, indem sie mögliche Deutungen des/der Kommunizierenden laut ausrufen.

Es dürfen nicht nur die Teams des-oder derjenigen Kommunizierenden raten, der/die vorne steht, sondern alle Teilnehmenden. Die Teams sind lediglich zur Punktevergabe eingeteilt. Das heißt, errät beispielsweise eine Person aus Team 2 den Begriff zuerst, obwohl eine Person aus Team 1 vorne steht und kommuniziert, erhält Team 2 einen Punkt. Der/ die Trainer/in notiert die Punkte an der Tafel.

Nachdem alle Teilnehmenden (bei einer Gruppe von ca. 15 Personen) einmal dran gewesen sind und alle Teams insgesamt gleich oft dran kamen, ist die Übung zu Ende.

## **Debriefing**

- „Dampf ablassen“: Fragen nach den Empfindungen nach und während der Übung
- Strategische Präferenzen: Was ist meine individuelle Vorgehensweise, wenn ich nicht weiß, wie ich kommunizieren soll?
- Warum wurde mein Begriff/Sachverhalt (nicht) erraten?
- Gibt es Hemmungen, die ich überwinden muss? Wenn ja, bei welchen Kommunikationsformen und in welchem Ausmaß? Hat sich die Hemmung irgendwann gelöst? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Prozess:

- Haben sich im Verlauf des Spieles mein Verhalten oder meine Strategien geändert?
- Welche Rolle hat die zeitliche Begrenzung für mich gespielt?
- Was lief gut/schlecht? Verbesserungspotenzial für die Gruppe/sich selbst?
- Relevanz für Alltag: Können die erlernten Dinge auf den Alltag übertragen werden?

Hinweise:

- Bzgl. dem Zeichnen: Reflexion kulturell geprägter Bilder/Symbole (z.B. männlich und weiblich), Zeichnungen der Teilnehmenden anschauen
- Kontextdreieck (Verhalten kann von Person, Situation und Kultur abhängig sein) erwähnen
- Fragen nach der persönlichen Einschätzung/ Bewertung der Übung
- Welche Sachverhalte oder Begriffe würden die Teilnehmenden noch hinzufügen?

Die oben genannten Reflexionen werden von dem/der Übungsleiter/in auf einer Flipchart visualisiert und vorgetragen. Die Teilnehmenden sollen dann in ihren Mannschaften die Reflexionen diskutieren. Danach wird die Diskussion im Plenum geführt und von dem/der Übungsleiter/in moderiert.

## **M a t e r i a l i e n**

- Flipchart und Stift oder Tafel und Kreide
- Box zum Verschließen
- Roter, gelber und blauer Gegenstand
- Stoppuhr
- Spielkarten (Beispiele im Folgenden angehängt)

## Spielkarten zum Ausschneiden

Ein Ticket nach Paris

Schlafzimmer

Taxi

Toilette

Bus

Willst du mit mir einen  
Kaffee trinken?

Ich muss zum Arzt.

Ich bin Vegetarier/in.

Wo kann ich eine  
Apotheke finden?

Wo finde ich einen  
Geldautomaten?

Die Rechnung, bitte!

Der Zug hat Verspätung.

Wie war dein  
Wochenende?

Wie viel kostet das?

Ist es weit?

Ich wohne im Stadtzentrum.

Rufen Sie die Polizei!

Wann fährt der nächste  
Zug?

Rufen Sie bitte den  
Krankenwagen.

Wo ist ein Supermarkt?

Es tut mir leid.

Ich habe einen Termin  
um 11 Uhr.

Ich möchte dies gerne  
kaufen.

Wann machen die  
Geschäfte zu?

Woher kommst du?

Was machst du  
beruflich?

Ich muss die Bahn  
nehmen.



Kannst du das bitte  
wiederholen?

Sprechen Sie bitte  
langsamer.

Wie komme ich zum  
Flughafen?

Wie komme ich zum  
Busbahnhof?

Ich bin müde und  
möchte schlafen.

Willst du mit mir zu  
Mittag essen?

Rufen Sie die Polizei!

Es schmeckt gut.

Ich habe mich verlaufen.

Können Sie bitte ein Foto  
von mir machen?