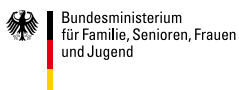


**Nationales Zentrum Frühe Hilfen (NZFH)  
und Felsenweg-Institut der Karl Kübel Stiftung für Kind und Familie**

## **MODUL 8 LEBENSWELT FAMILIE VERSTEHEN**

### **ARBEITSBLÄTTER: ANLEITUNG UND HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR DEN BESUCH AUF ALBATROS**

Gefördert vom:



Träger:



In Kooperation mit:



In Zusammenarbeit mit:



## HINWEISE FÜR DIE KURSLEITUNG

Auf den folgenden Seiten befinden sich die Spielanleitung sowie Informationen zur Lebensweise auf der fiktiven Insel Albatros. Beides ist grundlegend für die Methode »Besuch auf Albatros« (vgl. Methodensammlung).

Zentrales Element dieser Übung ist eine Schauspieleinlage: Die Kursleitung spielt die Szene entweder zusammen mit einer oder einem Teilnehmenden oder bittet zwei Teilnehmende – wenn möglich eine Frau und einen Mann –, die Rollen zu übernehmen. In jedem Fall stellt sie die Requisiten zur Verfügung und gestaltet den Rahmen.

Die Informationen zur Lebensweise auf Albatros können im Anschluss an die erste Gesprächsrunde schriftlich ausgeteilt werden. Alternativ stellt die Kursleitung die relevanten Inhalte persönlich vor.

Der »Besuch auf Albatros« wird in vielen Trainings zur interkulturellen Sensibilisierung eingesetzt. Im Original stammt die Methode von Theodore Gochenour.

## Arbeitsblatt 1

# BESUCH AUF ALBATROS

### Anleitung für die Akteure der Spielszene

Sie spielen Bewohner der Insel Albatros. Die Insel und die dort herrschenden Gebräuche sind in der westlichen Welt unbekannt. Nun hat sich eine Besuchergruppe (=Seminargruppe) angekündigt, um sich anzusehen, wie das Leben auf Albatros aussieht.

Da man auf Albatros eine sehr eigentümliche Sprache spricht, können Sie sich mit Ihren Besuchern nicht verbal austauschen. Im Spiel zeigen Sie Ihren Besuchern typische Alltagssituationen (Begrüßung, Essen, Energie tanken).

Bitte lesen Sie sich die nachfolgenden Punkte durch, bereiten Sie sich auf Ihre Rolle vor (ggf. Verkleidung) und betreten Sie dann den Raum in der Rolle von Albatrosianern. Bitte gehen Sie wie folgt vor:

- Sie betreten den Raum und laufen mit einem leisen und monotonen Summen auf den Lippen im Stuhlkreis herum.
- Die Frau folgt dem Mann dabei mit einigen Schritten Abstand.
- Sitzen Teilnehmende im Stuhlkreis mit übergeschlagenen Beinen, dann »korrigieren« Sie bitte deren Sitzhaltung: Nehmen Sie das übergeschlagene Bein vorsichtig in die Hand und stellen beide Füße auf den Boden. Der Mann macht dies lediglich bei Männern, die Frau sowohl bei Frauen als auch bei Männern.
- Anschließend setzt sich der Mann auf den freien Stuhl im Stuhlkreis, die Frau nimmt daneben auf dem Boden Platz.
- Die Frau nimmt das Schälchen mit den Erdnüssen und bietet diese dem Mann an.
- Der Mann nimmt das Schälchen und isst von den Erdnüssen. Er schmatzt dabei und es schmeckt ihm sichtlich.
- Nach einiger Zeit reicht der Mann das Schälchen an die Frau weiter. Diese isst nun auch mit hörbarem Appetit von den Erdnüssen.
- Nach einer Weile legt der Mann der immer noch auf dem Boden sitzenden Frau vorsichtig eine Hand in den Nacken.
- Die Frau beugt sich daraufhin nach vorne und berührt mit ihrer Stirn den Boden. In dieser Haltung verweilt sie einen Moment.
- Dies (Mann berührt Frau im Nacken – Frau beugt sich vor und berührt den Boden mit der Stirn – kurzes Verweilen in dieser Haltung) wird nun dreimal wiederholt.
- Danach sehen sich Frau und Mann direkt an und lächeln. Beide nicken einander zu und erheben sich, um wieder leise summend durch den Raum zu schreiten.
- Haben anwesende Personen die Beine zwischenzeitlich wieder übergeschlagen, dann stellen Sie die Füße wieder auf den Boden (siehe oben).
- Nach einer Runde im Stuhlkreis verlassen Sie den Raum.

Bitte kehren Sie danach ohne Verkleidung – als Seminarteilnehmende – in den Raum zurück.

## Arbeitsblatt 2

# BESUCH AUF ALBATROS

### Hintergründe zur Lebensweise und Kultur auf der Insel Albatros

Die Menschen auf Albatros sind ein äußerst friedliches Volk. Wenn sie zufrieden sind, summen sie ruhig und leise vor sich hin. Sind sie zornig oder verärgert, stoßen sie Zischlaute aus, was allerdings sehr selten vorkommt.

Die höchste Gottheit auf Albatros ist die Göttin der Erde. Die Menschen verehren und achten sie. Sie suchen deshalb den Kontakt zur Erde. Große Füße zu haben, ist eine privilegierte Veranlagung, weil es damit möglich ist, besonders viel Verbindung zur Erdgottheit herzustellen. Vor diesem Hintergrund besitzt alles, was mit der Erde zu tun hat, einen hohen Stellenwert auf Albatros. Liebesspeise und Ritualnahrungsmittel sind deshalb Erdnüsse.

Frauen genießen auf Albatros hohes Ansehen, weil auch sie – wie die Mutter Erde – Leben gebären. Sie haben deshalb besondere Privilegien:

- Um sie vor möglichen Angriffen und Gefahren zu schützen, müssen die Männer immer einige Schritte vor ihnen hergehen.
- Die Männer haben die Pflicht, alle Speisen vorzukosten, bevor die Frauen davon essen.
- Die Frauen stehen der Erdgöttin näher als die Männer. Deshalb haben sie das Recht, auf dem Boden zu sitzen, während die Männer weiter entfernt von der Erde, auf Stühlen, Platz nehmen müssen.
- Nur über ein Ritual ist es Männern erlaubt, näheren Kontakt mit der Gottheit der Erde aufzunehmen.

Sie dürfen der Frau, die neben ihnen am Boden sitzt, die Hand auf den Nacken legen, während sie durch das Berühren der Erde mit der Stirn die von dort ausgehende kosmische Energie aufnimmt. Ein Teil der Energie fließt dann über die Hand des Mannes auf ihn selbst über. Dieses Ritual wird als besondere Ehre betrachtet.

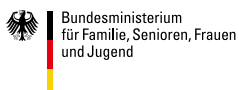
- Abgesehen von diesem Ritual ist es den Albatros-Männern nicht gestattet, andere Frauen ohne deren vorherige Erlaubnis zu berühren.

**Nationales Zentrum Frühe Hilfen (NZFH)  
und Felsenweg-Institut der Karl Kübel Stiftung für Kind und Familie**

## **MODUL 8 LEBENSWELT FAMILIE VERSTEHEN**

### **ARBEITSBLÄTTER: REGELN FÜR DAS KARTENSPIEL »FÜNF STICHE«**

Gefördert vom:



Träger:



In Kooperation mit:



In Zusammenarbeit mit:



## HINWEISE FÜR DIE KURSLEITUNG





Auf den folgenden Seiten befinden sich mehrere Anleitungen für das Kartenspiel »Fünf Stiche« mit jeweils unterschiedlichen Regeln. Gespielt wird in Kleingruppen – zunächst jede für sich und anschließend in gemischten Gruppen. Die genaue Vorgehensweise ist im Methodenblatt »Fünf Stiche« beschrieben (vgl. Methodensammlung).


Obwohl die Regeln also variieren, sind sie einheitlich mit »Spielregeln« überschrieben. Dies hat den Zweck, den Teilnehmenden keinerlei Hinweis darauf zu geben, dass sich die Anleitungen von Gruppe zu Gruppe unterscheiden. Beim Kopieren der Anleitungen ist es daher sinnvoll, die Kopfzeile mit der Seitenangabe abzudecken bzw. diese vom Ausdruck oder von der Kopie abzuschneiden.

Für den Fall, dass die Kursleitung mit mehr als drei Kleingruppen arbeitet, stehen insgesamt fünf verschiedene Regelwerke zur Verfügung.

## Spielregeln »Fünf Stiche«





Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.


Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die niedrigste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler rechts von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen gegen den Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
  
- Herz  ist Trumpf. Eine Herz-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Herz-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Herz-Karte). Trumpf darf als Ausnahme zur oben genannten Regel immer gespielt werden. Wenn Sie eine Trumpf-Karte legen, müssen Sie keine Farbe bedienen.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

## Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.





Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die niedrigste Karte!


- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
  
- Pik  ist Trumpf. Eine Pik-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Pik-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Pik-Karte). Trumpf darf als Ausnahme zur oben genannten Regel immer gespielt werden. Wenn Sie eine Trumpf-Karte legen, müssen Sie keine Farbe bedienen.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.



## Spielregeln »Fünf Stiche«





Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.


Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
  
- Karo  ist Trumpf. Eine Karo-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Karo-Karte einen niedrigeren Wert als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Karo-Karte). Trumpf darf aber nur gespielt werden, wenn Sie die zuerst gespielte Farbe nicht bedienen können.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

## Spielregeln »Fünf Stiche«





Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.

Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler links von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen im Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte der zuerst angespielten Farbe gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
  
- Kreuz  ist Trumpf. Eine Kreuz-Karte ist höher als alle anderen Karten. Sie gewinnen einen Stich auch dann, wenn Ihre Kreuz-Karte einen niedrigeren Wert hat, als die Karte eines anderen Spielenden hat (es sei denn, jemand spielt eine höhere Kreuz-Karte). Trumpf darf nur gespielt werden, wenn Sie die zuerst gespielte Farbe nicht bedienen können.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.

## Spielregeln »Fünf Stiche«

Ziel ist es, möglichst viele Stiche zu sammeln. Wer die meisten Stiche macht, gewinnt das Spiel.

Spielkarten: Gespielt wird mit den Karten As, 2, 3, 4 und 5 in jeder Spielfarbe (Karo , Kreuz , Herz , Pik ). Das As ist die höchste Karte!

- Die oder der Größte in der Runde mischt die Karten und teilt aus, bis alle Karten verteilt sind.
- Die Spielerin oder der Spieler rechts von Geberin oder Geber beginnt. Sie oder er spielt eine beliebige Karte. Alle anderen Spielenden folgen gegen den Uhrzeigersinn und müssen die jeweilige Farbe bedienen. Ist die erste Karte Herz, müssen alle weiteren Spielenden also ebenfalls Herz spielen. Falls jemand keine Karte der vorgegebenen Farbe auf der Hand hat, kann sie oder er eine beliebige andere Karte ausspielen. Es gewinnt jedoch immer die höchste Karte der zuerst ausgespielten Farbe.
- Haben alle eine Karte gespielt, ist das ein Stich.
- Die Spielerin oder der Spieler mit der höchsten Karte gewinnt den Stich. Sie oder er sammelt alle Karten ein und legt sie vor sich auf den Tisch.
- Wer den Stich gewonnen hat, beginnt eine neue Runde. Sie oder er spielt erneut eine beliebige Karte.
- Das Spiel endet, wenn alle Karten ausgespielt wurden.
- Notieren Sie, wer die meisten Stiche gewonnen hat.