

Interkulturelles Uno

Selbsterfahrungseinheit zum Baustein Vielfalt

Autorinnen

AG 5 Bausteine / BIMM Themenplattform
Sarah Geyr, Simone Naphegyi, Anna Schneider
und Nina Tschabrun

Datum

Juni, 2026

Selbsterfahrungseinheit_V_02

Die Selbsterfahrungseinheiten zu den unterschiedlichen Bausteinen umfassender sprachlicher Bildung sind dazu konzipiert, die Teilnehmenden in Aus- und Fortbildungseinheiten im Rahmen der Pädagog*innenbildung für bestimmte Aspekte einer umfassenden sprachlichen Bildung zu sensibilisieren. Die Einheiten folgen keinem stufenweisen Aufbau und können entlang der Schwerpunktsetzung durch die Kursleitung frei gewählt und eingesetzt werden.

Welchem Baustein kann diese Selbsterfahrungseinheit zugeordnet werden?

Diese Selbsterfahrungseinheit kann dem Baustein „Umgang mit Vielfalt“ zugeordnet werden.

Was soll durch diese Selbsterfahrung deutlich werden?

Hinweis an die Gruppe: Wir wollen heute Karten spielen, was seit jeher in vielen Gebieten als Mittel zur Kommunikation dient und diente. Da das Uno-Spiel weit verbreitet ist, haben wir versucht, „eine Art interkulturelles Uno“ zu erfinden. Dieses Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit, anschließend etwas über Gruppenverhalten zu lernen. Keine Angst: Sie können nichts falsch machen. Das, was Sie tun, ist in jedem Falle richtig. Es wird nicht bewertet (es sei denn, Sie selbst ziehen anschließend Folgerungen aus dem Kartenspiel). Es ist auch nicht wichtig, ob Sie eine erfahrene Kartenspieler*in / ein erfahrener Kartenspieler sind oder nicht.

Man kann in jedem Falle mitmachen. Wer sich beim Kartenspiel absolut unwohl fühlt, kann ggf. als Beobachter*in/Beobachter eingesetzt werden.

Die Gruppen erhalten unterschiedliche Regeln. Das wird aber zu Beginn nicht offen kommuniziert. In den ersten beiden Runden werden die Regeln in den jeweiligen Gruppen eingeführt und dann erfolgt während der nächsten Spielphasen der Wechsel jeweils einer Person aus der Gruppe. Ab dem ersten Wechsel darf nicht mehr gesprochen werden. So kommt jeweils ein Spieler/eine Spieler*in mit seinen/ihren Regeln in eine bestehende Gruppe, die nach anderen Regeln spielt.

Welche Materialien werden benötigt?

Um dieses Simulationsspiel (in Anlehnung an Thiagarajan & Thiagarajan, 2006) durchführen zu können, brauchen sie mindestens eine Gruppengröße von 12 Personen. Diese werden in vier Gruppen eingeteilt. Sollten Sie mehrere Personen haben, könnten die Gruppen auch mehrere Personen umfassen. Pro Gruppe benötigen Sie ein Set klassischer UNO-Karten. Für diese Übungen verwenden Sie ausschließlich die Farbkarten mit den Zahlen. Die Aktions- und Jokerkarten werden aussortiert und beiseitegelegt.

Pro Gruppe wird außerdem ein Hinweisblatt mit den Regeln ausgeteilt, das nach der ersten Spielrunde eingesammelt wird. Die Regeln sind aufgeschrieben und werden verteilt. Weitere Anweisungen werden im Laufe des Kartenspiels noch mündlich gegeben.

Wie könnte ich diese Einheit anleiten?

- Die Teilnehmenden werden in 3-er bzw. 4-er Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein Kartenset und ein Hinweisblatt.
- Am Anfang kann die Gruppe auch eine Phase einlegen, in der den einzelnen die Regeln erklärt und die Karten offen auf den Tisch gelegt werden. Danach sollten zwei Spiele „regulär“ durchgeführt werden. Vor dem ersten Wechsel ist kein Sprechen mehr erlaubt.
- Erstes Wechseln bereits ohne Sprechen. Die Person, die an den neuen Tisch kommt, spielt nach anderen Regeln als die neuen Mitspieler und Mitspielerinnen. Es sollten mindestens zwei Spiele durchgeführt werden.
- Zweites Wechseln von je zwei Personen am Tisch in entgegengesetzter Richtung wie beim Wechseln davor. Es sollten wieder mindestens zwei Spiele durchgeführt werden.
- Beendigung des Spiels, lockerer Austausch am Tisch, ggf. kurze Pause.

Welche Erkenntnisse können aus der Übung gewonnen werden?

Danach Auswertung (alle bleiben an den Tischen sitzen, wo sie zuletzt saßen), u. a. zu folgenden Fragen:

- Passe ich mich einfach an und gebe ich meine eigenen Regeln auf?
- Boxe ich meine eigene Regelkultur durch?
- Gehe ich Kompromisse ein?
- Fühle ich mich verwirrt und verloren?
- Kam es zu nonverbaler Metakommunikation über die verschiedenen in der Gruppe vorhandenen Regelvorstellungen?

Es beginnen die Beobachterinnen und Beobachter, danach wird jeder Tisch abgefragt.

Theoretischer Input zu Wegen der Integration.

Abschlussgespräch an den Tischen:

- Wo sehe ich meine Stärken und Grenzen der Integration auf dem Hintergrund meiner Spielerfahrungen?
- Welche Erkenntnisse aus diesem Spiel nehme ich für mich mit?

Quellenangaben/Zitate

- Thiagarajan, S. & Thiagarajan, R. (2006). Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes; Nicholas Brealey Pub.

Anhang – Hinweisblätter für die einzelnen Gruppen:

Interkulturelles Uno

Spielaufbau: Eine Person mischt die Karten und teilt an jede Mitspielerin und jeden Mitspieler 7 Karten aus. Die restlichen Karten kommen als Ziehstapel in die Mitte. Die oberste Karte wird offen neben den Stapel gelegt und bildet den Ablagestapel. Es wird nur mit Farb- und Ziffernkarten gespielt; Aktionskarten und Jokerkarten werden aus dem Spiel genommen.

Spielrichtung: Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablegen: Wer an der Reihe ist, legt eine Karte auf den Ablagestapel. Eine Karte darf gelegt werden, wenn die Farbe gleich ist oder wenn die Zahl gleich ist.

Ziehen: Wer keine passende Karte hat, zieht eine Karte vom Ziehstapel. Passt diese Karte, darf sie sofort abgelegt werden. Passt sie nicht, ist die nächste Person an der Reihe.

Besondere Zahlen

- Wer eine 7 legt, bewirkt, dass die nächste Person eine Runde aussetzen muss.
- Wer eine 1 legt, bewirkt, dass sich die Spielrichtung ändert.
- Wer eine 9 legt, darf bestimmen, welche Farbe als Nächstes gilt.

Zeichen für die letzte Karte: Hat eine Person nur noch eine Karte auf der Hand, zeigt sie das mit Daumen hoch an.

Spielende: Gewonnen hat, wer als Erste oder Erster keine Karten mehr auf der Hand hat.

Interkulturelles Uno

Spielaufbau: Eine Person mischt die Karten und teilt an jede Mitspielerin und jeden Mitspieler 7 Karten aus. Die restlichen Karten kommen als Ziehstapel in die Mitte. Die oberste Karte wird offen neben den Stapel gelegt und bildet den Ablagestapel. Es wird nur mit Farb- und Ziffernkarten gespielt; Aktionskarten und Jokerkarten werden aus dem Spiel genommen.

Spielrichtung: Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablegen: Wer an der Reihe ist, legt eine Karte auf den Ablagestapel. Eine Karte darf gelegt werden, wenn die Farbe gleich ist oder wenn die Zahl gleich ist.

Ziehen: Wer keine passende Karte legen kann, zieht eine Karte. Nach dem Ziehen darf diese Karte in diesem Spiel nicht sofort abgelegt werden. Der Zug ist danach beendet.

Besondere Zahlen

- Wer eine 5 legt, bewirkt, dass die nächste Person aussetzen muss.
- Wer eine 2 legt, bewirkt, dass die nächste Person 2 Karten ziehen muss und danach aussetzt.
- Wer eine 8 legt, bewirkt einen Richtungswechsel.

Zeichen für die letzte Karte: Hat eine Person nur noch eine Karte auf der Hand, zeigt sie das, indem sie alle fünf Finger einer Hand in die Höhe streckt.

Spielende: Gewonnen hat, wer als Erste oder Erster alle Karten abgelegt hat.

Interkulturelles Uno

Spielaufbau: Eine Person mischt die Karten und teilt an jede Mitspielerin und jeden Mitspieler 7 Karten aus. Die restlichen Karten kommen als Ziehstapel in die Mitte. Die oberste Karte wird offen neben den Stapel gelegt und bildet den Ablagestapel. Es wird nur mit Farb- und Ziffernkarten gespielt; Aktionskarten und Jokerkarten werden aus dem Spiel genommen.

Spielrichtung: Gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn.

Ablegen: Wer an der Reihe ist, legt eine Karte auf den Ablagestapel. Eine Karte darf gelegt werden, wenn die Farbe gleich ist oder wenn die Zahl gleich ist.

Ziehen: Wer keine passende Karte hat, zieht eine Karte. Wenn diese passt, darf sie sofort abgelegt werden. Wenn sie nicht passt, endet der Zug.

Besondere Zahlen

- Wer eine 4 legt, bewirkt, dass die nächste Person aussetzen muss.
- Wer eine 6 legt, bewirkt einen Richtungswechsel.
- Wer eine 3 legt, darf die nächste Farbe bestimmen.

Zeichen für die letzte Karte: Hat eine Person nur noch eine Karte auf der Hand, zeigt sie das, indem sie einmal mit der Faust auf den Tisch klopft.

Spielende: Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr besitzt.

Interkulturelles Uno

Spielaufbau: Eine Person mischt die Karten und teilt an jede Mitspielerin und jeden Mitspieler 7 Karten aus. Die restlichen Karten kommen als Ziehstapel in die Mitte. Die oberste Karte wird offen neben den Stapel gelegt und bildet den Ablagestapel. Es wird nur mit Farb- und Ziffernkarten gespielt; Aktionskarten und Jokerkarten werden aus dem Spiel genommen.

Spielrichtung: Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablegen: Wer an der Reihe ist, legt eine Karte auf den Ablagestapel. Eine Karte darf gelegt werden, wenn die Farbe gleich ist oder wenn die Zahl gleich ist.

Ziehen: Wer keine passende Karte hat, muss so lange Karten ziehen, bis eine passende Karte gezogen wird. Diese passende Karte muss sofort abgelegt werden. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Besondere Zahlen

- Wer eine 9 legt, bewirkt, dass die nächste Person aussetzen muss.
- Wer eine 7 legt, bewirkt einen Richtungswechsel.
- Wer eine 1 legt, bewirkt, dass die nächste Person 1 Karte ziehen muss und danach aussetzt.

Zeichen für die letzte Karte: Hat eine Person nur noch eine Karte auf der Hand, zeigt sie das, indem sie die flache Hand kurz auf den Tisch legt.

Spielende: Gewonnen hat, wer als Erste oder Erste keine Karten mehr auf der Hand hat.