



Handout
Come on let's play

INHALTSVERZEICHNIS

METHODEN & LINKTIPPS

S. 3

FÜR GROSSGRUPPEN

S. 4 - 6

INHALTLICHE METHODEN

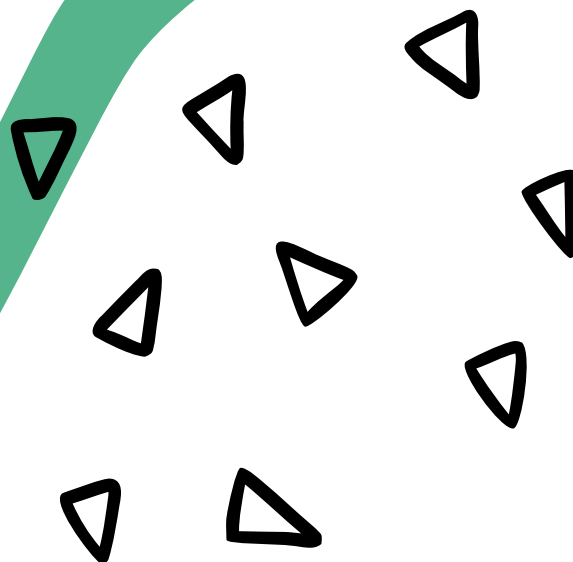
S. 7 - 10

FÜR GROSSE & KLEINE GRUPPEN

S. 11 - 14

ANHANG

S. 15 - 16



METHODENBÖRSE & LINKTIPPS

Bibliotheskatalog von Baobab und Südwind

Im Bibliotheskatalog von Baobab und Südwind findest du Bildungsmaterialien, Kinderliteratur, Filme und Hintergrundinformation zu Globalisierung, Nachhaltigkeit, Diversität und Sprachförderung. Filme können jetzt auch gestreamt werden.

<https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche>

Praxisweb kj OÖ

<https://www.kj-ooe.at/praxis>

www



WhatTo

Die Plattform “What to” soll Personen, die in der Jugendarbeit tätig sind, beim Gestalten von Gruppenstunden, Religionsstunden und anderen Formaten unterstützen. Ein Ablauf besteht immer aus je einer Methode aus den 6 Kategorien: Einstieg, Impuls, Gemeinsam erleben, Energizer, Reflexion, Abschluss

Diese sind innerhalb eines Ablaufs aufeinander abgestimmt, können aber je nach persönlicher Präferenz einfach ausgetauscht und zusammengewürfelt werden. So kann die Website von Einsteiger*innen für fertige Abläufe verwendet werden, genauso wie von erfahrenen Multiplikator*innen als Inspirationsquelle. Über die sich ständig mit-verändernde URL kann die aktuell ausgewählte Gruppenstunde/Kombination wieder aufgerufen oder mit anderen geteilt werden. Die Plattform wird inhaltlich und funktionell immer weiter wachsen.

<https://whatto.at/home>

Für Großgruppen

SESSELBALANCE:

Kategorie/Thema: Zusammenarbeit – wer übernimmt welche Rolle in der Gruppe?

Teilnehmer:innen Anzahl: 10-30 Leute (ev. auch noch mehr)

Dauer: ca. 20min

Material: Sesseln in der Anzahl der Teilnehmenden

Varianten: Outdoor mit geraden Ästen/Stöcken (ca. hüfthoch) anstelle von Sesseln

Beschreibung: Sessel sind etwas Alltägliches, wir verbringen viele Stunden sitzend darauf. Nun wollen wir euch zu einem außergewöhnlichen Experiment einladen. Zuerst eine Vorübung und dann kommen wir zur Sesselbalance in der Gruppe.

Stellt euch hinter euren Sessel. Nehmt den Sessel und kippt ihn so nach vorne, dass er nur noch auf den Vorderbeinen steht, die Hinterbeine sind in der Luft. Versucht nun in dieser Schrägstellung den Sessel im Gleichgewicht zu halten und zu balancieren. Lasst dazu für einige Augenblicke los, achtet auf die Bewegung des Sessels und korrigiert sie mit einer Hand, so dass er weder nach vorne noch nach hinten umfällt. Übt das für euch selber einige Zeit, bis ich euch ein Zeichen gebe.

Nun drehen wir uns in den Uhrzeigersinn, so dass der noch immer balancierte Sessel rechts von euch steht. Vereinbart nun ein Zeichen/eine Zählweise. Auf das gemeinsame „Los-Signal“ gehen alle einen Sessel weiter und halten diesen in Balance. Es darf nur eine Hand verwendet werden (die zweite Hand ist hinter dem Rücken). Ziel ist es, so viele Sessel wie möglich weiter zu kommen, ohne dass einer davon umfällt. Fällt ein Stuhl um, startet ihr wieder bei eurem eigenen Sessel und wir beginnen wieder bei Null zu zählen.

BLIND ZÄHLEN:

Kategorie/Thema: Gruppengefühl stärken
- aufeinander hören, einander spüren

Teilnehmer:innen Anzahl: 10-30 Leute

Dauer: ca. 15min

Material : keines

Beschreibung: Geht nun im Kreis zusammen, steht knapp beisammen. Eure Aufgabe ist es nun, beginnend bei 1 aufwärtszuzählen. Es darf keine Zahl ausgelassen werden und es dürfen nie zwei Personen gleichzeitig sprechen. Passiert etwas davon, beginnt ein neuer Zählversuch, der wieder bei 1 startet. Lasst euch gerade zu Beginn nicht frustrieren, es kann sein, dass ihr ein paar Mal nur bis 3 oder 4 kommt.

- Während der Runde darf (abgesehen von den Zahlen) nicht gesprochen werden.
- Taktik darf nicht wiederholt werden und es darf nicht einfach im Kreis gezählt werden.
- Jede Person darf nur eine Zahl sagen.

Reflexionsfragen: Was war notwendig, um die Aufgabe gut lösen zu können?

Was wollt ihr noch verbessern?

Reflektieren: Zeitdruck, Rollen in der Kommunikation, Geduld, Frustrationsgrenze...

DIE DERDIANER:

Methode Planspiel zu den Themen: Kommunikation, verschiedene Kulturen und Umgangsformen, Missverständnisse, Vorurteile, Rassismus

Teilnehmer:innen Anzahl: min. 9 TN, wobei es wichtig ist, dass sowohl Frauen als auch Männer mitspielen (falls das nicht möglich ist, kann man die Arbeitsaufgaben definieren durch Gewand, Brillenträger, ...)

Kurz - Beschreibung:

Aufgabe: Die Spieler:innen versuchen gemeinsam (in zwei Gruppen) eine Brücke zu bauen, wobei sie auf die (kulturellen) Eigenarten ihrer Rolle achten und so die Kommunikation üben müssen. Wie zum Beispiel, dass die Begrüßung eine andere ist oder Rollenbilder durch Arbeitsaufteilung gefestigt sind.

Ziel: Ein wichtiger Aspekt dieses Spieles ist der bewusste Umgang mit Kommunikation. Außerdem regt es zum Nachdenken darüber an, dass andere Kulturen andere Umgangsformen haben können und dass das die Kommunikation erschweren bzw. in Missverständnissen münden kann.

Die ganze Spielbeschreibung findest du hier (gerne nach Bedarf anpassen):

<https://www.kj-ooe.at/institution/18050/praktischejugendarbeit/praxisweb/database/2040.html>

INFO:

Zu diesem Spiel gibt es 2 Spielbeschreibungen. Eine ist von der KJ und eine im Anhang. Dadurch das beide etwas für sich haben, haben wir sie beide für euch angehängt. Wir arbeiten in den Workshops lieber mit der die angehängt ist, da man die Anleitungen besser an die Teilnehmer:innen ausgeben kann. Als Hintergrundwissen zu dem Spiel eignet sich die von der KJ besser. schaut sie euch einfach durch und macht einen eigenen mix daraus :)



SCAN HERE



Inhaltliche Methoden:

ABC = METHODE:

Kategorie/Thema: kreatives Brainstorming, Einstieg in ein bestimmtes Thema

Material: Flipchart oder große Plakate, Plakatstifte

Teilnehmer:innen Anzahl: min. 2, max. 30

Beschreibung:

- *Variante 1:* Schreibt auf ein Flipchart das ABC von oben nach unten auf. Nun dürfen die TN Wörter ausschreien, die zu diesem Thema passen. (gut wäre, wenn man sich bei den schwierigen Buchstaben vorher schon Wörter zurechtlegt, falls den TN nicht zu jedem Buchstaben etwas einfällt). Es kann (anstelle des gesamten ABCs) auch das Thema (z.B. Soziale Gerechtigkeit) aufgeschrieben und zu den Buchstaben dieses Wortes passende Begriffe gesucht werden.
- *Variante 2:* Teile die Gruppe in 2 (oder mehr) Gruppen und lass sie gegeneinander antreten. Jede Gruppe bekommt ein Flipchart und muss zu jedem Buchstaben ein Wort finden. Es dürfen auch mehrere Begrifflichkeiten bei einem Buchstaben stehen.

IT'S MY NAME:

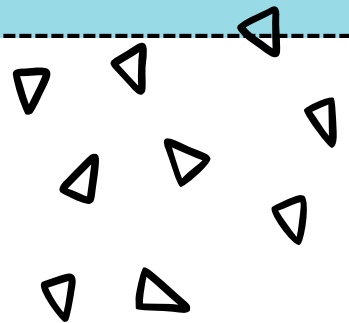
Kategorie/Thema: Kennenlernen, Namen merken

Teilnehmer:innen Anzahl: Mind. 4 Personen bis 25?

Dauer: Je nach TN Zahl 5 – 10 min

Beschreibung:

Jede:r TN überlegt sich eine Eigenschaft die gut zu ihr/ihm passt. Die Challenge ist, dass die Eigenschaft mit dem Buchstaben des Vornamens anfangen muss. Bsp.: Singende Sabine, Elanvolle Ella,... Wenn sich die Gruppe schon gut kennt, kann man das Spiel trotzdem als Aufwärm-Spiel nutzen, nur dass dann die Person, die neben mir steht, ein Adjektiv für mich finden muss, das mich gut beschreibt (nur positive Eigenschaften!).



MAJOR MOON – ESCAPE ROOM:

Die Arbeiterkammer Linz hat einen etwas anderen und “Material unaufwendigen” Escape Room zum Thema Fake News und Verschwörungstheorien entwickelt, in dem man mit Handy oder Tablet in virtuelle Räume gelangt und dort die entsprechenden Hinweise findet und von Raum zu Raum geht. Es gibt 3 Spiellängen (20, 40 und 60 Minuten Spieldauer + Vorbereitung und Reflexion/ Weiterarbeiten zum Thema)



SCAN HERE

Dauer: 20/40/60 Min. reine Spielzeit + Erklärung und Reflexion

Material: Unterlagen auf A3 + kleines Kuvert; Kuverts von AK oder ausgedrucktes Material; geladenes Smartphone

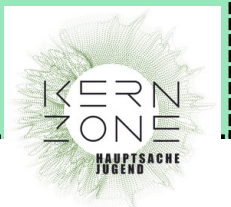
Alle genauen Infos und auch das Material zum Ausdrucken findet ihr hier:

<https://ooe.arbeiterkammer.at/majormoon>

Inhalt des Spieles: Ein Familienmitglied hat sich mit der Familie zerstritten und wird seither vermisst. Die Spieler:innen haben es als Major Moon in der Hand, das Rätsel um das verschwundene Familienmitglied zu lösen. Dabei werden als Grund für die Streitigkeiten Fake News und Verschwörungserzählungen entlarvt.

Tipps zur Durchführung:

- Spiel das Spiel vorher selbst mal durch, damit dir alles klar ist und du den TN bei Bedarf helfen kannst.
- Lasse die TN entweder alle alleine rätseln oder teile sie in 2er Gruppen ein.
- Wenn es möglich ist, drucke dir die Räume auf A4 oder A3 aus, damit leichter mehrere TN einen Raum scannen können (und hänge die Zettel in Augenhöhe auf).



BINGO:

Kategorie/Thema: Kennenlernen, Themeneinstieg

Teilnehmer:innen Anzahl: ab 6 Personen – 50

Dauer: 15 min

Material: Zettel mit Bingo Raster + Stifte

Beschreibung:

Jede Person bekommt einen Zettel mit einem Raster, auf dem Aussagen stehen (Diese kannst du dir selbst überlegen, je nachdem zu welchem Thema du das Bingo machen möchtest. Im Internet findest du viele Beispiele dazu). Nun gehen alle durch den Raum und müssen durch Fragen stellen jeweils eine Person finden, zu der eine der Aussagen, die am Zettel stehen, passt. Wenn eine Aussage bei jemanden zutrifft, wird der Name zu dieser Frage geschrieben. Wenn man - wie beim Bingo - eine Reihe voll hat (Namen dazu geschrieben hat) schreit man ganz laut Bingo! Man kann das Spiel auch erst enden lassen, wenn alle Kästchen voll sind.

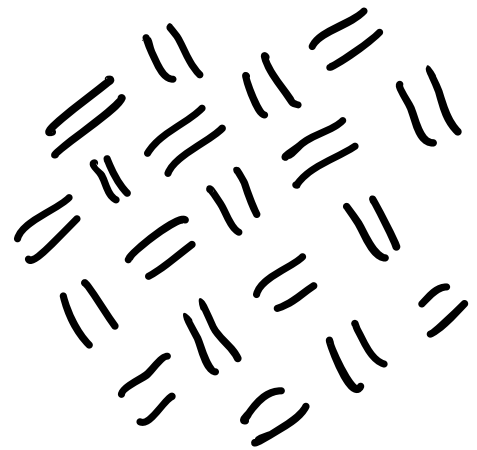
STREICHHOLZFEEDBACK:

Kategorie/Thema: Reflexion, Abschluss

Teilnehmer:innen Anzahl: Ab 4 Personen - 30

Dauer: 10 – 15 min.

Material: Streichholzschachteln



Beschreibung:

Die Streichholzschachtel geht im Kreis herum. Jede:r darf sich ein Streichholz herausnehmen, es anzünden und so lange Feedback geben/zu einer Frage reflektieren, wie das Streichholz brennt.

BANANEN SPLIT SPIEL:

Kategorie/Thema: Nachhaltigkeit – Verteilungsgerechtigkeit – verantwortungsvoller Konsum

Teilnehmer:innen Anzahl: Mindestens 10

Dauer: ca. 30min

Material: Eine Banane, Messer, Rollenkärtchen, Zettel und Stifte

Beschreibung:

Rollenspiel zur Darstellung des Weges einer Banane von der Plantage bis zum Einkaufswagen. Die Spieler:innen übernehmen dabei die Rollen von Plantagenarbeiter:in, Plantagenbesitzer:in, Spediteur:in, Importeur:in bzw. Supermarktleiter:in und diskutieren, wieviel ihnen jeweils vom Verkaufspreis einer Banane zusteht und warum.

Hier der Link zur Anleitung oder QR-Code scannen:

<https://www.yumpu.com/de/document/read/2196744/bananen-split-spiel-schools-welthaus>



SCAN HERE



Für Große und Kleine Gruppen:

JEIN – SPIEL

Kategorie/Thema: Kennenlernen – miteinander ins Gespräch kommen – gute Einstiegs-Übung

Teilnehmer:innen Anzahl: ab 8 Leuten

Dauer: beliebig variierbar

Material : Sackerl mit getrockneten Bohnen (jede Person bekommt 3 Bohnen)

Varianten: Auch outdoor super mit Eicheln, Steinen etc. durchführbar! Jede Person sucht sich die entsprechenden Gegenstände selbst.

Beschreibung: Zu Beginn bekommt jede Person 3 Bohnen. Man darf sich dann frei im Raum bewegen und stellt unterschiedlichen Leuten Fragen (je eine Frage pro Person -> dann zu einer anderen Person weitergehen und dieser eine Frage stellen).

Wer in einem Gespräch „Ja“ oder „Nein“ sagt, muss seinem Gegenüber eine Bohne abgeben. Man muss antworten – kein Nicken oder Kopfschütteln. Am Ende wird gezählt, wer die meisten Bohnen hat - diese Person hat gewonnen.

Hinweis: Es wird im Zweiergespräch abgeklärt, ob eine Antwort zählt oder nicht (nicht die Spielleitung fragen)!

Was weiters nicht als Antwort gilt:

- „Jein“ oder „vielleicht“
- mit einzelnen Wörtern antworten (es muss zumindest ein Satz sein)
- in anderen Sprachen oder Abwandlungen (na, nope, ...)

3 - BÄLLE SPIEL:

Kategorie/Thema: Energizer, Koordination, Kommunikation

Teilnehmer:innen Anzahl: ab 8 Personen, max. beliebig

Material: 2 oder 3 verschiedene Bälle, die man gut fangen kann, (Jonglierball, Tennisball, Massageball - kann auch größer sein). Wichtig ist nur, dass sie nicht ähnlich aussehen.

1 Stofftier, Figur oder was anderes, das sich abhebt von den Bällen.

Beschreibung:

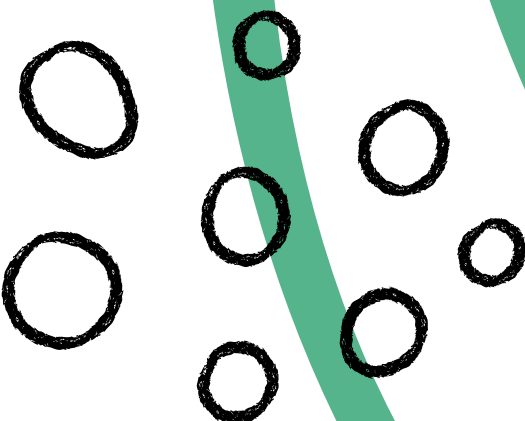
Die TN bekommen den 1. Ball, den sie sich in einer beliebigen Reihenfolge zuwerfen (jede:r darf nur einmal drankommen). Wenn diese Runde durch ist, noch einmal zum Festigen, mit der Info, dass sie sich die Reihenfolge merken sollen.

Danach wechselt man auf den anderen Ball, die TN müssen nun eine neue Reihenfolge beim Zuwerfen machen (erneut einmal zur Festigung wiederholen).

Nun werden beide Bälle ins Spiel gebracht. Achtung: die Reihenfolge muss eingehalten werden und es sollte jede:r immer nur einen Ball in der Hand halten!

Sobald dies gut gelingt, kommt der 3. Teil dazu. Die Information zu dem 3. Teil (das Stofftier,...) ist, dass dies das aller Wichtigste im Spiel ist und immer Vorrang hat! Es darf auf keinen Fall runterfallen.

Falls die Gruppe zu groß ist, kann man sie auch auf 2 Gruppen aufteilen. (Achtung! Doppelt so viel Material)



SEILKNUBBEL:

Kategorie/Thema: Zusammenarbeit – Beweglichkeit - Diskussionsfähigkeit

Teilnehmer:innen Anzahl: beliebig

Dauer: je nach TN Zahl

Material : Ca. 15m Seil pro 10 TN

Beschreibung:

In das Seil wird ein Knoten pro TN eingeknotet. Es wird so in die Hände der TN genommen, dass jeweils ein Knoten zwischen den Leuten ist.

Aufgabe: Alle Knoten lösen, ohne das Seil loszulassen (oder mit der Hand über einen Knoten zu rutschen)

FEHLERSUCHE:

Kategorie/Thema: Energizer, Auflockerung

Teilnehmer:innen Anzahl: ab 6 Personen

Dauer: 10 – 15 min

Material: keines

Beschreibung:

Die Gruppe in 2 Teilen, gegenüberstellen lassen, 1min sich gegenseitig ansehen, eine Gruppe rausschicken. Es sollen nun Dinge verändert werden (Brillen vertauschen, Haare zusammenbinden, Uhren tauschen, Armbänder abnehmen, Pullis tauschen,...). Danach kommen die Gruppen wieder zusammen und die "Fehler" oder Veränderungen müssen entdeckt werden.

DIVIDI DIVIDI BOB:

Kategorie/Thema: Energizer, Auflockerung

Teilnehmer:innen Anzahl: 8- max. 15

Dauer: 10 – 20 min

Beschreibung:

Alle stellen sich im Kreis auf, eine:r steht in der Mitte. Die Person, die in der Mitte steht, zeigt schnell auf eine Person und sagt "Dividi dividi Bob". In der Zeit, wo die Person in der Mitte das sagt, muss die Person, auf die gezeigt wird, mit "Bob" antworten. Tut sie das nicht, muss sie in die Mitte. Zu dem Spruch "Dividi dividi bob" kann die Person außerdem auch nur "Bob" sagen. Die Person, auf die dabei gezeigt wird, darf nicht antworten. Antwortet sie dennoch mit etwas, zb. Bob, muss sie in die Mitte.

Umso schneller die Person in der Mitte auf die Personen im Kreis zeigt, umso lustiger wird es. Die Person in der Mitte kann natürlich selbst entscheiden, wann sie "Dividi dividi Bob" und wann sie "Bob" sagt.

Wenn diese zwei Begriffe schon gut sitzen, können weitere Figuren eingebaut werden. Hier ein paar Beispiele:

Der Toaster: Die Person, auf die gezeigt wird, springt; die Personen links und rechts von der Person strecken die Hände so zu der springenden Person, dass sie einen "Toaster" bilden.

James Bond: Die Person, auf die gezeigt wird, macht eine Position wie James Bond mit einer Waffe; Personen links und rechts von der Person gehen langsam hinunter und sagen: Oh James!! mit hoher Stimme.

Waschmaschine: Die Person, auf die gezeigt wird, dreht sich wie eine Waschmaschine um sich selbst; die Personen links und rechts formen einen Kreis, in dem sich die Person in der Mitte drehen kann.

Kotzendes Känguru: Die Person, auf die gezeigt wird, formt eine Schüssel (macht den Bauchbeutel vom Känguru auf); die Personen links und rechts drehen sich zur Schüssel und tun so als würden sie reinkotzen.

Straßenlaterne: Die Person, auf die gezeigt wird, macht mit den Armen eine Spitze über dem Kopf (so wie eine alte Straßenlaterne); die Personen links und rechts daneben müssen das Bein heben wie ein pinkelnder Hund Richtung Straßenlaterne.

Man kann sich natürlich jederzeit neue Figuren ausdenken oder diese thematisch anpassen.



Anhang

Bei den Derdianen

Das ExpertInnenteam (Gruppe 1)

Situation:

Sie alle sind Mitglieder eines internationalen ExpertInnenteams, das in einem Entwicklungsland eine Brücke bauen soll. Diese Brücke ist für beide Seiten wichtig: einmal für die InitiatorInnen und zum anderen für die Derdianen, die bisher weite Umwege laufen mussten.

Sie selbst stehen unter Druck durch Ihren Arbeitgeber, der Ihre Weiterbeschäftigung von der termingerechten Fertigstellung der Brücke abhängig macht. Dieses Entwicklungshilfeprojekt soll den EinwohnerInnen nicht eine fertige Brücke hinstellen, sondern sie lehren, weitere Brücken selbst zu bauen, da es in Dardia noch weitere reißende Flüsse zu überbrücken gibt. Mit der Landesregierung ist vereinbart worden, dass die Derdianen während des Baus an der Brücke mit Nahrung versorgt werden.

Konstruktionsanleitung:

Für die Errichtung der Brücke dürfen nur die zur Verfügung gestellten Materialien verwendet werden.

Die Brücke muss eine möglichst große Spannweite mit einer möglichst großen Stabilität verbinden. Die Spannweite wird am Ende der Übung durch den Zwischenraum zwischen zwei Tischen, der sich durch die Brücke überwinden lässt, gemessen. Die Stabilität der Brücke muss dem Gewicht eines Lineals standhalten. Die Brücke muss aus Papierstreifen bestehen, deren Breite 4 cm betragen und die in beliebiger Art gefaltet, geklebt, geschnitten etc. werden. Jeder Streifen muss jedoch mit Lineal und Bleistift vorgezeichnet und anschließend ausgeschnitten werden. Die Gesamtdauer des Brückenbaus darf 30 Minuten nicht überschreiten.

Der Ablauf:

Sie haben 20 Minuten Zeit, um die Instruktionen zu lesen und sich Ihr Vorgehen zurecht zulegen.

Dann entsenden Sie zwei Ihrer Mitglieder, die 2 Minuten lang die Derdianen beobachten bzw. mit ihnen Kontakt aufnehmen.

Anschließend bleiben Ihnen 8 Minuten, um deren Erfahrungen in der Gruppe auszuwerten.

Jetzt beginnt die 30-minütige Bauphase.

Im Anschluss daran sollte sich jede/r von Ihnen kurz Gedanken machen, wie es ihm bzw. ihr ergangen ist und wie Sie die Derdianen sowie die anderen TeilnehmerInnen in Bezug auf Leistungsfähigkeit, Sozialgefüge und Motivation erlebt haben.

Die Derdianen (Gruppe 2)

Situation:

Sie sind BewohnerIn des Dorfes „Derdia“. In Kürze wird ein ausländisches ExpertInnenteam eintreffen, das Ihnen zeigen wird, wie man eine Brücke baut. Diese Brücke ist sehr wichtig für Ihr Dorf, denn sie wird Ihnen künftig lange Umwege ins nächste Dorf ersparen.

Der Gebrauch der notwendigen Werkzeuge (Schere, Papier, Lineal, Klebstoff etc.) ist Ihnen vertraut. Die Konstruktionstechnik ist Ihnen jedoch nicht bekannt. Außerdem haben Sie das entsprechende Material nicht. Auch hier sind Sie auf die ExpertInnen angewiesen. Der Brückenbau ist Ihnen sehr wichtig. Außerdem werden Sie während der Bauphase mit Lebensmitteln versorgt, was jedoch eher nebensächlich für Sie ist.

Das Sozialverhalten:

-Körperkontakt:

Derdianen berühren sich gern und häufig. Wenn sie miteinander sprechen, berühren sie sich immer. Auch wenn sie nur aneinander vorbeigehen, berühren sie sich kurz. Ein leichter Klaps beendet meist die Berührung. Keine Berührung bedeutet: ich mag dich nicht.

-Begrüßung:

Der traditionelle Gruß ist ein Kuss auf die Schulter, wobei daraus eine richtige Zeremonie wird: Wer damit beginnt, küsst die oder den anderen auf die rechte Schulter und wird von diesem wiederum auf die linke geküsst. Dies geschieht jedoch nicht zeitgleich, sondern hintereinander. Jede andere Form wäre eine Beleidigung. Auf eine derartige Beleidigung reagieren die Derdianen mit einer Flut von Beschimpfungen, die zum Ausdruck bringen, dass es für ein derartiges Verhalten weder Grund noch Entschuldigung gibt.

Eine/n Derdiane/n mit Handschlag begrüßen zu wollen, gilt ebenfalls als Beleidigung.

-Sprache:

Das Wort „nein“ kennt ein/e Derdiane nicht. Selbst wenn „nein“ gemeint ist, wird immer „ja“ gesagt. Wenn Derdianen „ja“ sagen und dabei nachdrücklich den Kopf schütteln, meinen sie „nein“. (Dies muss besonders geübt werden, da es im Gegensatz zu unserem deutschen Verhalten steht.)

-Arbeitsverhalten:

Derdianen berühren sich auch während der Arbeit wie in Kommunikationssituationen. Sie bemühen sich jedoch, einander dadurch nicht bei der Arbeit zu stören. Alle Derdianen wissen Papier, Bleistift, Schere und Klebstoff richtig zu handhaben. Allerdings werden Scheren als männliches Werkzeug angesehen und Bleistifte und Lineale als weibliches. Der Klebstoff ist dieser Aufteilung nicht zuzuordnen und wird von beiden Geschlechtern verwendet. Die entsprechenden Werkzeuge sind für das

Kontakt zu Fremden:

Derdianen sind immer freundlich zu Fremden. Sie sind stolz auf sich und ihre Kultur, wissen aber, dass sie ohne fremde Hilfe die Brücke niemals erstellen können. Trotzdem betrachten sie die andere Kultur nicht als überlegen. Sie erwarten von Fremden, dass diese sich den Landessitten entsprechend verhalten. Da ihnen ihr eigenes Verhalten so selbstverständlich ist, können sie es den Fremden nicht erklären. Außerdem gilt, dass ein Mann aus Derdia niemals mit einem fremden Mann Kontakt aufnehmen wird, solange ihm dieser nicht von einer Frau vorgestellt wurde. dabei ist es egal, ob es sich um eine fremde Frau oder eine Derdiane handelt.

Der Ablauf:

Sie haben zunächst 15 Minuten Zeit, um die Instruktionen zu lesen und zu proben. Dann sollten Sie sich weitere 15 Minuten Zeit nehmen, das gesamte Verhalten der Derdianen zu üben. 5 Minuten nach Beginn werden Sie 2 Minuten lang von zwei Mitgliedern der Expertengruppe besucht. In dieser Zeit sollten Sie Ihr Verhalten praktizieren, ohne sich darüber zu unterhalten.

Nach diesen 30 Minuten der Vorbereitung beginnt die 30-minütige Bauphase.

Am Anschluss daran sollten Sie sich kurz Zeit nehmen, zu überlegen welchen Eindruck die ExpertInnenen auf Sie gemacht haben und welche Erfahrungen Sie gemacht haben.