

Vorbereitungen & Durchführung von

) **diversophy**[®]

für professionelle Nutzer & Trainer

di - ver' - so - phy[®], n. [Lat. *diversus*, von *divertere*, sich in verschiedene Richtungen wenden + Gr. *σοφία*, Fertigkeit, Weisheit].

1. Weisheit und Fertigkeit im Umgang mit Menschen, die sich von einem selbst unterscheiden; kulturelle Kompetenz.
2. Ein Spiel, dessen Zweck darin besteht, Weisheit, Fertigkeit und Intelligenz bei denen zu entwickeln, die es spielen.

Einleitung

Dieses **diversophy**[®] Trainingsinstrument wurde entworfen, um die kulturelle Kompetenz ihrer Firma und deren Mitarbeiter zu verbessern. Es bemächtigt diejenigen, die es spielen, produktiv über Differenzen hinwegzuarbeiten und zu kommunizieren.

Das Spiel bringt die Mitspieler von der "Ethnozentriertheit" – in seiner eigenen Kultur verankert sein, den Weg zu finden, wenn wir zum ersten Mal mit Verschiedenartigkeit konfrontiert werden – zu **diversophy**, einem Zustand höherer kultureller Sensibilität und Fertigkeit.

Auf ihrem Weg zu kultureller Kompetenz beantworten die Spieler bis zu fünf Sorten von Karten, die das Kartenspiel bilden:

1. **diversiSMARTS** (grüne) Karten, die die Sachkenntnis der Spieler über bestimmte kulturelle Themen fordern.
2. **diversiCHOICE** (gelbe) Karten, die die Spieler in interkulturelle Situationen versetzen, in denen sie gefordert sind Entscheidungen über das bestmögliche Verhalten oder Antworten zu treffen.
3. **diversiSHARE** (blaue) Karten, die die Kommunikation und die Fertigkeiten zum Teamaufbau verbessern. Sie regen eine Diskussion an, indem sie die Spieler auffordern etwas über sich, seine Meinungen und Gefühle mitzuteilen. Sie unterstreichen die Tatsache, dass wir alle verschieden sind, sogar in unseren eigenen kulturellen Gruppen, und dass wir voneinander lernen können.
4. **diversiRISK** (rote) Karten, die die Spieler in Situationen versetzt, die jenseits ihrer Kontrolle liegen. Einige Situationen sind „positiv“ (+) und andere sind „negativ“ (-). Diese Karten erlauben es den Spielern, in einer nicht bedrohlichen Weise, zu erfahren, wie Unterschiede unerwarteten Nutzen oder Kosten verursachen können.
5. **diversiGUIDE** (weisse) Karten, die Weisheit über die Kultur, die untersucht wird, anbieten und die Spieler anregen nach Möglichkeiten Ausschau zu halten, diese in ihrer Arbeit oder ihrem Leben anzuwenden.

Warum soll man ein Spiel für interkulturelles und vielfältiges Training verwenden?

Spiele wurden seit langer Zeit als einflussreiche Trainingsinstrumente verwendet. Sie helfen, funktionierende Modelle der menschlichen Interaktion zu kreieren, die die Lernenden befähigt, neues Wissen und Fertigkeiten zu erlangen und anzuwenden. Sie sind besonders bei sensiblen Themen von Nutzen: sie engagieren Spieler emotional im Umfeld mit geringem Risiko, das von einem künstlichen Spielfeld kreiert wurde.

Durch das Spielen entwickeln die Leute eine neue Kultur, die dann als Teil des Lernprozesses untersucht werden kann:

1. Welche Werte bringen sie von ihrem eigenen persönlichen Hintergrund in das Spiel ein, z.B. Zusammenarbeit oder Wettbewerb?
2. Wie reagieren sie auf die Werte der anderen und deren Art zu spielen?

Da Spiele bedeutend sind, verringern sie den Widerstand der Spieler neue Ideen und Verhaltensweisen auszuprobieren, so dass die Leute „trotz ihrer selbst“ lernen.

diversophy[®] wurde speziell entworfen, die Interessen der Firma für vielfältige Trainingsmaterialien zu treffen, die:

- ✦ Interaktiv und empirisch sind.
- ✦ Verschiedene Sinne in den Lernprozess miteinbeziehen. Einfallsreich, amüsant und harmlos sind. Kontraproduktiven Konflikt und Konfrontation reduzieren.
- ✦ Darüber hinausgehen, Bewusstsein zu entwickeln, das kulturell spezifische Informationen und Fertigkeiten gewährt.
- ✦ Ein positives Ergebnis und einen Sinn für erfolgreiches Lernen bereitstellen.

Merkmale des diversophy[®] Spiels

diversophy[®] verwickelt diejenigen, die es spielen, in eine intensive Lernsituation. Jede Karte sagt etwas über Kultur und wie sie bei Individuen und Systemen funktioniert aus. Aktivitäten sind lernbasiert, z.B. diversiRISK Karten könnten etwas über die Rolle des Schicksals in einer bestimmten Kultur aussagen.

Das Spiel kann bis zu einer Stunde im selben Team von Spielern gespielt werden bis das Angebot an Aktivitäten dezimiert ist.

Jede kulturelle Information wurde sorgfältig erforscht, mit "Census" auf den neusten Stand gebracht und in der Literatur von Diversität, Soziologie und Anthropologie dokumentiert.

Sachkundige Vertreter der Gruppen, die im Spiel beschrieben werden, haben sie auf Sachlichkeit und Genauigkeit geprüft.

Außerdem:

- ✦ **diversophy**[®] stellt ein kosteneffektives Programm seriösen Lernens in einer Form bereit, die Abwechslung und Vergnügen zu Konferenz- oder Meetingbesuchen hinzufügt.
- ✦ Die Spielregeln sind einfach. Es sind keine Erfahrungen oder Vielseitigkeitstrainings auf Seiten der Teilnehmer notwendig, und selbst diejenigen mit beachtlichem Training können vom Spiel lernen und es genießen.
- ✦ Alle Informationen, die man zur Anwendung des Spiels benötigt, können in dieser Spielanleitung gefunden werden.

Wann soll man diversophy spielen?

diversophy[®] ist als ein Trainingsmodul geplant, das für sich allein stehen oder als ein [...] Teil eines größeren Trainingsprogramms zu Vielseitigkeitstraining, globales Management, interkultureller Kommunikation und Verhandlungen, etc. dienen kann. **Diversophy** wurde speziell für Gruppen von weniger als 25 Leuten konzipiert. Wir bieten eine „Konferenz“ **diversophy** Version für größere Gruppen an.

Außerdem kann das Spiel benutzt werden als:

- ✦ Zeitvertreib am Mittag, am Abend oder als Pausenaktivität am Arbeitsplatz.
- ✦ Eine Aktivität, die eine Vielfältigkeitssession mit einer Auftakterfahrung abschließt, die bestätigt, was die Leute während der Session gelernt haben.
- ✦ Als eine Nachbereitung bis zu einem Training, welches von Linienführung oder vom Management der Belegschaft schon durchgeführt und angewendet wurde.

diversophy[®] ***Zubehör***

diversophy[®] enthält folgendes:

1. Diesen Planungs- und Spielleitungsführer.
2. Einen Satz diversiCARDS in bis zu fünf Farben.
3. 3 QuickStart Karten für das Spielen nur mit Karten.
4. 3 QuickStart Karten für das Spielen mit Karten und Würfel.
5. 3 Würfel.
6. 3 Karten für die Nachbesprechung mit Diskussionsmaterial nach dem Spiel.

Dies ist bereits alles, um **diversophy**[®] spielen zu können. Sie können auch noch Stifte und Post-It-Zettel verteilen, so dass die Spieler Fragen und Kommentare zu den Karten notieren können, die sie während der Nachbesprechung gerne weiterdiskutieren möchten.

Spielvorbereitung

Es ist die Aufgabe des Spielleiters:

- ✦ Mit den Spielregeln und dem Spielablauf vertraut zu sein.
- ✦ Vor dem Spiel beim Aufbau und dem Verteilen der Materialien beizustehen und nach dem Spiel das Spiel wieder abzubauen.
- ✦ Fragen bezüglich der Regeln zu beantworten, die während des Spiels aufkommen.
- ✦ Mit den Informationen vertraut zu sein, indem er sie vorher liest.

Einführung des Spielleiters

Es ist die Rolle des Spielleiters, das Spiel einzuführen und es zu beginnen.

Er oder Sie kann kurz aber effektiv auf die folgenden Punkte während der Erklärung eingehen:

- ✦ Die Verbindung des Spiels mit dem dem Thema, des Trainings oder der Sitzung erklären.
- ✦ Die Spieler die Regeln in ihren kleinen Gruppen lesen lassen. Sie auf jegliche Besonderheiten, die für diese Gruppe besonders wichtig sind und auf mögliche Änderungen, wie das Spiel gespielt werden soll, hinweisen.
- ✦ Die Präsentation sollte ebenfalls das Spiel und den ernsten Sinn des Lernens von Vielfältigkeit in lustiger Art und Weise betonen.

Methoden um diversophy® zu spielen

Es gibt einige Methoden, wie man dieses diversiDECK verwenden kann:

1. Nur mit Karten spielen

Sie können **diversophy** nur mit Karten in Gruppen jeglicher Größe spielen. Unterteilen sie die Gruppe in Teams von 5 oder 6 Spielern. Ein Kartensatz reicht für bis zu 3 Teams. In sehr großen Gruppen lassen sie sich von weiteren Spielleitern helfen, das Spiel zu führen.

diversophy® lässt sich erfolgreich mit über 1000 Leuten in einem großen Vorlesungssaal mit festen Sitzen spielen. (Konferenz-Version). Allerdings ist es gewöhnlich, einen geräumigen Raum mit flexiblen Sitzen oder sogar kleinen Tischen vorzuziehen.

Vor dem Spiel

- ✦ Mischen Sie die Karten bis die unterschiedlich farbigen Karten durcheinander sind.
- ✦ Teilen Sie den gemischten Stapel in 2 oder 3 kleinere Stapel, falls sie mit mehreren Teams spielen. 50 Karten pro Team reichen normalerweise für eine Stunde.
- ✦ Um den/die Kartenstapel für ihre Gruppe speziell anzupassen, wählen Sie Karten aus, die ihr Team diskutieren soll und verzichten Sie auf die Karten, die für dieses Training oder diese Gruppe weniger relevant sind.
- ✦ Entscheiden Sie, wie lange Sie spielen möchten. Auch wenn man mal kürzere Spielphasen einbauen kann, ist ein Minimum von 90 Minuten empfehlenswert. Dies schließt 5 Minuten für den Aufbau und 20 Minuten für die Nachbesprechung ein.
- ✦ Wenn Sie Post-Its für die Nachbesprechung verwenden, verteilen sie eine Unterlage und Bleistifte an jede Gruppe.

Beginn des Spiels

- ✦ Stellen Sie das Spiel vor. Erklären Sie den Teilnehmern, dass sie eine Lernerfahrung in Form eines Spiels haben werden. Beschreiben Sie Ihre Lernziele. Erklären Sie ihnen, wie lange das Spiel dauern wird.
- ✦ Geben Sie jeder Mannschaft einen Kartenstapel und eine QuickStart Karte, wenn sie nur mit Karten spielt, und bitten Sie ein Mitglied jedes Teams sie dem Team laut vorzulesen.
- ✦ Erklären Sie den Teams, dass Sie Fragen über den Spielablauf, nicht jedoch über den Karteninhalt oder die Korrektheit der Antworten beantworten. Bitten Sie sie, solche Fragen für die Nachbesprechung aufzuheben.
- ✦ Falls Sie Post-Its verwenden, sagen Sie den Spielern, eins auf jede Karte zu kleben, die sie später diskutieren möchten.

Während des Spiels

- ✦ Gehen Sie am Anfang des Spiels bei den Teams umher, um eventuelle Fragen zu beantworten. Während des Spiels sehen Sie nur ab und zu nach den Teams und beantworten Probleme und Fragen, die auftreten.
- ✦ Manche Spieler zögern, Aktivitäten auszuführen, die in den Anweisungen der diversiSHARE Karten zu finden sind. Ermutigen Sie sie, aber zwingen Sie niemanden, der sich weigert.

Nach dem Spiel

- ✦ Erklären Sie das Spiel zum festgesetzten Zeitpunkt für beendet.
- ✦ Bitten Sie die Teilnehmer ihre einzelnen Punkte und schließlich die gesamte Punktzahl ihres Teams zusammenzuzählen. Die Person mit den meisten Punkten ist Teamsieger. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Erinnern Sie sie daran, dass jeder, der spielt und lernt, ein Sieger ist.
- ✦ Besprechen Sie das Spiel danach mit der ganzen Gruppe oder in den Teams, je nachdem, wie viele Teilnehmer und Spielleiter Sie haben. Benutzen Sie die Nachbesprechungskarte , die beim Kartenspiel dabei ist oder kreieren Sie selbst eine, um Ihre eigenen Lernziele anzusprechen.
- ✦ Sammeln Sie die Karten von jedem Tisch ein. Mischen Sie aber nicht mehrere Spiele untereinander, da es Sie viel Zeit und Mühe kosten wird, sie vor dem nächsten Spiel wieder zu sortieren.

2. Spiel mit Karten und Würfel

Wenn Sie den Würfel benutzen, mischen Sie die Karten nicht im Voraus. Lassen Sie sie entsprechend den Farbkategorien sortiert, aber stellen Sie sicher, dass Sie die gleiche Anzahl Karten von jeder Kategorie haben.

Bereiten Sie das Spiel vor, leiten Sie es und besprechen Sie es entsprechend den Anweisungen in Abschnitt 1 oben. Wenn Sie jedoch das Spiel beginnen, geben Sie die QuickStart Karte für das Spielen mit Karten und Würfel raus.

3. Weitere Verwendung der diversiCARDS

- ✦ Sie können diese diversiCARDS auch in anderer Weise in Sitzungen und bei Trainingsprogrammen verwenden.
- ✦ Verwenden Sie eine oder mehrere vorher sorgfältig ausgewählte Karten als „Eisbrecher“, als Gesprächstarter oder um das Tempo zu verändern. Geben Sie sie an Paare oder Gruppen, um sie zu besprechen.
- ✦ Regen Sie Diskussionen, Fallstudien oder Rollenspiele an, die auf den Situationen in den Karten basieren.
- ✦ Kombinieren Sie diese Karten mit denen anderer Kartenspiele, um den Inhalt für ein bestimmtes Thema oder einen besonderen Fall anzupassen. Sie können sie später wieder leicht in das ursprüngliche Spiel einsortieren, da das Logo auf jedem Kartenspiel unterschiedlich ist.

Fügen Sie Ihre eigenen Karten hinzu. Da die Größe der Karten ein Viertel eines normalen Blatt Papiers ist, können Sie sie leicht selbst ausdrucken und unter das vorhandene Kartenspiel mischen. So können Sie auch Situationen aus der täglichen Arbeit Ihrer Spieler in diversiCARDS gestalten. Für das Anfertigen von eigenen Karten finden Sie Anweisungen bei service@diversophy.com.

Fehlerbehebung

Von "Ethnozentrierung" zu diversophy

Forscher haben herausgefunden, dass die meisten von uns bei der Entwicklung von multikulturellem Bewusstsein durch verschiedene Abschnitte gehen müssen. Es ist hilfreich für den Spielleiter oder den Trainer des Spiels sich dieser Zustände und deren Auswirkung auf das Spiel bewusst zu sein, genau so wie die Antworten der Spieler auf die diversCARDS Ihnen Hinweise auf ihre Entwicklung geben, so dass Sie entscheiden können, was man während der Fehlerbehebung oder der Nachbesprechung des Spiels ansprechen sollte.

Ethnozentrische Verhaltensweisen

Das meiste beginnt bei der Ethnozentrierung, von der wir glauben, dass unsere Kultur die richtige ist und wir anderen „meinen Weg oder den hohen Weg“ mitteilen. Die meiste Zeit sind wir nicht darüber bewusst, dass wir diesen Glauben haben, aber es zeigt sich darin, was wir sagen oder tun.

Beispiele von ethnozentrischem Denken und Verhaltensweisen während des Spiels können Spieler betreffen, die:

- ✦ Den Nutzen des Spiels leugnen oder darauf bestehen, dass die Organisation oder Gruppe kritischere Prioritäten für Training, Zeit, Quellen, etc hat.
- ✦ Ihre eigenen Werte benutzen, um das Verhalten anderer oder die Antworten, die sie geben, zu interpretieren. Dies wird für gewöhnlich „Zuschreibung“ genannt und ist ein normales Verhalten, mit dem wir lernen umzugehen, wenn wir erfahrener in Bezug auf Verstehen und Umgang mit kulturellen Unterschieden werden.
- ✦ Negative Stereotypen oder Beurteilungen ausdrücken, oder andere Gruppen nachteilig mit ihrer eigenen kulturellen Art vergleichen. Dies tritt auf, wenn verschiedene Gruppen in den Karten erwähnt werden oder in Diskussionen aufkommen, vor allem wenn Vertreter dieser Gruppen nicht in der Mischung der Spieler gefunden werden können.
- ✦ Sagen, "dass wir alle im Innern gleich sind" oder zögern, ethnische Unterschiede als real zu definieren oder zu diskutieren. Sie werden oft behaupten, dass dies Kennzeichnung oder Stereotypierung anderer Menschen darstellt. Einige werden darauf bestehen, dass das Spiel an sich andere stereotypiert, indem kulturspezifische Information in den Karten enthalten ist.
- ✦ Sagen: "Wir Römer hatten recht, du hast Unrecht".

Ethnozentrische Verhaltensweisen beinhalten nicht notwendigerweise schwere Voreingenommenheit und Vorurteile. Sie sind typisch, wo die meisten Menschen beginnen. Viele Menschen sind ethnozentrisch, aber auch offen für neues Lernen, sowie neue Erfahrungen und Beziehungen.

Umgekehrte Ethnozentrik

Umgekehrte Ethnozentrik, die auch die "romantische Phase", „bodenständig werden“, etc genannt wird, ist das Ergebnis des Kulturschocks, der auftritt, wenn jemand der Kraft einer anderen Kultur ausgesetzt ist. Jemand verliebt sich oder umfasst unqualifiziert, lobt oder imitiert

was jemand als die Überlegenheit einer anderen Kultur oder Gruppe ansieht. Alles, was die anderen tun ist richtig und schön und alles über die Kultur des Einzelnen ist schlecht. Beispiele für umgekehrte ethnozentrische Verhaltensweisen während des Spiels können beinhalten:

- ✦ Menschen, die bestimmte oft primitive angeborene oder unterdrückte Kulturen, sowie deren Glauben, Werte oder Verhaltensweisen als ihrer eigenen Kultur überlegen preisen.
- ✦ Menschen, die versuchen sich anzupassen oder komplett ein Teil der anderen Kultur werden.
- ✦ "Positives" stereotypieren anderer Personen, zum Beispiel annehmen, dass alle Asiaten gut in Mathematik sind, alle Menschen mit Unfähigkeiten gute Modelle für überstehendes Missgeschick sind, etc.
- ✦ Menschen, die ihre eigene kulturelle Gruppe verunglimpfen, zum Beispiel weisse Männer – die sich und andere Männer herabsetzen.
- ✦ Menschen, die sagen: "Ich bin auch ein Römer."

Zu kultureller Kompetenz

Menschen in diesen beiden Phasen – Ethnozentrik und umgekehrte Ethnozentrik – können widerstehen, ihre Gefühle über andere oder über ihre eigenen Erfahrungen mit Vorurteilen oder Differenzen zu diskutieren. Der Zweck dieses Vielseitigkeitstrainings im Allgemeinen und des Spiels **diversophy**[®] im Speziellen besteht darin, Menschen zu befähigen Verschiebungen in ihrer Denk- und Verhaltensweise von diesen zwei problematischen Phasen zu **diversophy**[®] hin zu machen. Solche kulturelle Kompetenz beinhaltet weitere Entwicklungsphasen.

1. *Kulturelles Verstehen*

Zunächst erreichen wir eine Phase des kulturellen Verstehens, die manchmal "kulturelle Relativität" genannt wird. " Wir beginnen zu bemerken, dass die Kultur anderer Menschen etwas für sie tut, was unsere eigene Kultur nicht für uns tut, zum Beispiel gibt sie uns einen internen Regelkatalog, mit dem wir in unserer Umgebung überleben und vorankommen können und entwickelt diese Lösungen in Form von Sprache, Kultur, Kunst, Technologie, Gesetze und sozialen Standards, etc. Wenn wir das verstehen, beginnen wir uns Differenzen mit Neugierde und Interesse anstatt mit Beurteilung, Schuld oder Spott zu nähern.

Nach den Verhaltensweisen zu urteilen beginnen Menschen, die begonnen haben kulturelles Verstehen zu erfahren, angemessene Kompromisse zu treffen, zum Beispiel, sie sagen: "Wir sind keine Römer, aber wir können es auf die römische Weise versuchen und sehen, was passiert."

Ein Nebenprodukt dieses Prozesses ist das Verstehen seiner eigenen Kultur als eine Kultur unter vielen, die ihre eigenen Eigenheiten, Neigungen und Unterschiede hat. Wir begreifen: „Die Römer machen es auf ihre Weise, wir machen es auf eine andere Weise.“

2. *Empathie*

Das führt uns zu Empathie mit anderen, da wir versuchen, Probleme, die durch Unterschiede verursacht werden, zu lösen und Beziehungen einzugehen, die uns Zusammenarbeit ermöglichen. Wir hören auf mit ihnen zu fühlen (Sympathie, die Ethnozentrik charakterisiert) und beginnen mit anderen zu fühlen, obwohl wir nicht ihre Werte unterstützen oder mit ihren Verhaltensweisen übereinstimmen. Sie sagen: "Ich verstehe, wie die Römer auf diese Art und Weise denken oder handeln können"

Der effektive Spielleiter muss zunächst gewillt sein, diese Elemente, auf seine Art zu denken, zu begreifen. Dann ist es möglich, sanft die Schwierigkeiten und die Gefühle der Spieler zu bekräftigen und sie herauszufordern ohne die Themen zu minimieren.

3. Unterschiede der Werte

Dadurch dass unser Kontakt mit anderen wächst, lernen wir unsere Unterschiede und die der anderen dank der zahlreichen Möglichkeiten, die sie in unsere Beziehungen und unsere Arbeit einbringen, zu bewerten. Dies unterscheidet sich von der umgekehrten Ethnozentrik, weil sie eher auf Anerkennung als auf Verblendung basiert. Spieler in diesen Phasen:

- ✦ Schauen nach Möglichkeiten, bei denen die Information, die sie lernen, genutzt werden kann, um andere zu verstehen und neue und innovative Lösungen für Probleme zu finden.
- ✦ Suchen Möglichkeiten, um mehr zu lernen.
- ✦ Sind offen Risiken einzugehen und neue Herausforderungen zu bewältigen.
- ✦ Sagen: "Hier ist eine römische Herangehensweise, die die Antwort zu unserem Problem sein könnte...hat jemand anderer Ideen?"

Der Einzelne, der diese Phasen durchläuft, erreicht letztendlich tiefere Ebenen der Selbstverständnis. Als ein Trainer oder Spielleiter können Sie einigen Personen helfen, die sich vollständig am Spiel beteiligen und nur danach gewisse starke Reaktionen hervorbringen, da sie noch nie zuvor gewisse Gefühle geäußert oder gewisse Themen diskutiert haben.

Denken sie vor allem daran, dass Sie, als Trainer oder Spielleiter, nicht der Leiter oder Richter der Teilnehmer sind und nicht die Themen, die durch ethnozentrisches Verhalten oder Reden verursacht werden, lösen müssen.

Kennzeichnen Sie auch nicht die Menschen mit diesen Phasen. Oftmals verhalten sich Einzelne auf eine Art bezüglich bestimmter Themen oder Menschen und auf eine andere Art bezüglich anderer.

Mit bestimmten Reaktionen umgehen

Wie bei allen Trainingssituationen, ausser bei gelegentlichem Zurückhaltung, treten Defensive oder Konflikte während des Spiels auf. Verschiedenheit ist immer eine heikle Angelegenheit, weil sie sich mit unseren Identitäten und denen anderer befasst. Sie stellt die Art und Weise wie wir uns verhalten aufgrund unserer Eigenheiten in Frage. Als Ergebnis resultieren Einwände bezüglich des Spiels, zum Beispiel bezüglich der beinhalteten Spielkarten, der Spielregeln, wie man das Spiel handhabt, etc. Einige könnten beanstanden, dass das Spiel nicht „politisch korrekt“ sei.

Dieser Abschnitt der Spielanleitung richtet sich an Fragen, die das Spiel verursacht, an Schwierigkeiten, die von Teilnehmern vorgebracht werden und an Konfliktbewältigung. Es ist hilfreich für den Spielleiter zu bedenken, dass Zurückhaltung, Defensive und Konflikte Energien darstellen, die dem Spiel Schwung und Zielsetzung gibt. Sie sind Energieformen im Prozess der Umsetzung. Nutzen Sie sie ohne dass sie ausser Kontrolle geraten.

EINWAND	MÖGLICHE ANTWORT
<i>Ich will das Spiel nicht spielen! (aus welchem Grund auch immer)</i>	"Das ist in Ordnung, den Beobachter können ebenso etwas lernen. Warum werden Sie nicht ein Mitglied des Teams und beobachten das Spiel? Falls Sie an einem Punkt entscheiden, dass Sie bei dem Spiel mitmachen wollen, tun Sie es." (Versuchen Sie, nicht mehr als einen Beobachter pro Team zu haben)
<i>Erheben Sie Einwände bezüglich der Antworten der Spieler auf die Aufgaben der diversiCards</i>	Hören Sie aktiv zu und antworten Sie zunächst Ihrem Gefühl, zum Beispiel: „Ich sehe, dass Sie die Antwort von X beschäftigt... Wir entwickeln uns alle vom Zentrum unserer eigenen Kultur zur Wertschätzung der Verschiedenheit. Der Mut zu teilen und die Geduld ohne Scham zuzuhören sind wichtige Schritte im Prozess des Feingefühls und neuer Fertigkeiten. Vielen Dank für das Teilen.“
<i>Stellen Sie die Aussagekraft der Informationen der diversiSMARTS und diversiCHOICE Karten in Frage oder beurteilen Sie sie als Stereotypierung</i>	Hören Sie aktiv zu und antworten Sie zunächst Ihrem Gefühl. Zeigen Sie die Konsequenzen auf, die sie fürchten, alte Stereotypen oder Neigungen aufzugeben. Denken Sie nicht, sie müssten die Angelegenheit sofort lösen oder Ihnen beweisen, dass die Informationen der Karten korrekt sind. Bieten Sie ihnen an, für weitere Informationen zur Verfügung zu stehen.
<i>Minimieren Sie kontinuierlich die Schwierigkeiten zwischen Menschen, den Effekten der Stereotype oder den Neigungen.</i>	Hören Sie aktiv zu und antworten Sie zunächst Ihren Gefühlen. Entdecken Sie die moralischen Werte anders zu sein, die mit den verschiedenen Kräften des Einzelnen beginnen, der die Minimierung durchführt. Fragen Sie nach direkten Erfahrungen, wie Andere der Gruppe Schwierigkeiten in einer bestimmten Art und Weise aufgefasst haben.
<i>Werden Sie abwehrend bezüglich ihrer eigenen Gruppe und versuchen Sie ihre Werte und Verhaltensweisen zu begründen.</i>	Hören Sie aktiv zu und antworten Sie zunächst Ihren Gefühlen. Normalerweise sehen diese Menschen ihre eigenen Werte bedroht. Fragen Sie sie, ob sie ihre Werte, die ihnen nun wichtig erscheinen, teilen. Arbeiten Sie darauf hin, dass sie ihnen zeigen, wie diese Werte mitwirken und wie man nach ihnen in einer multikulturellen Umgebung leben kann.

Auf Defensivität antworten

Die meisten Schwierigkeiten, die während des Spiels auftauchen, sind getarnte persönliche Angelegenheiten. Sie neigen dazu, in den Spielprozess übertragen zu werden. Es ist psychologisch sicherer, gegen die Dynamik der Spiels Einwände zu erheben, anstatt Unsicherheiten über sich und sein Verhalten oder das anderer zu steigern.

Es gibt Wege seine Gruppe, sich selbst und seine Ansichten der Realität vor einer vermeintlichen Bedrohung zu schützen. **diversophy**[®] wurde entwickelt, um Spielern das richtige Maß an

Unterstützung zu bieten und sie herauszufordern, Schwierigkeiten zu verstehen und akzeptieren. Dennoch könnten die Dynamiken von bestimmten Gruppen eine gewisse Steuerung seitens des Spielleiters benötigen. Hier sind einige Reaktionen, die Einzelne hervorbringen können und einige hilfreiche Antworten:

Der effiziente Spielleiter muss diese Dinge zunächst in ihrer/seiner Denkweise erkennen. Danach ist es möglich, sanft einzugreifen, um die Schwierigkeiten und Gefühle der Spieler zu bekräftigen und sie dennoch herauszufordern ohne die Themen zu minimieren.

Die Karten "markieren"

Das Markieren der Karten ist ein Mittel um mit Konflikten umzugehen, die sich gegen den Inhalt der Spielkarten richten. Wenn sich ein Spieler mit dem Thema befasst oder ihm die Information einer bestimmten Karte unklar erscheint oder sie nicht seinem Geschmack entspricht, kann der Spielleiter vorschlagen, die Karte mit einem Post-it zu markieren, um sie nach dem Spiel während Besprechung zu diskutieren.

Zögern Sie nicht, das Spiel zu unterbrechen, um störende Themen zu besprechen, die auftreten könnten. Der Zweck des Spiels besteht darin, Themen der Verschiedenheit auftauchen zu lassen, sie zu diskutieren und zu lösen. Indes ist es selten nötig das Spiel zu unterbrechen; dennoch ist es besser, als dass die Spieler sich ständig mit einem Problem befassen müssen, das ihre ganze Energie benötigt. Nach der Diskussion eines Themas ist es nicht halb so bedeutsam wie zu Beginn und nach ein paar Minuten Diskussion sind die Spieler bereit, das Spiel wieder aufzunehmen.

Nachbesprechen und Schlussfolgern

Aus der Lernperspektive betrachtet ist die Nachbesprechung genau so wichtig wie das Spiel an sich. Für welches Spielende Sie sich auch entscheiden, planen Sie mindestens eine halbe Stunde für die Nachbesprechung ein. Das Nachbesprechen befähigt die Spieler einerseits herausragende Lerneffekte und Fragen mit den anderen zu teilen, andererseits können sie sich für die Einblicke während des Spiels bedanken. Das Spiel wurde entwickelt um die Interaktion zwischen den Spielern zu steigern und kulturelle Differenzen auftauchen zu lassen.

Die Nachbesprechung funktioniert am besten, wenn sie sich zunächst auf die Aktionen und Reaktionen der Spieler und dann auf die Spieldynamiken und die Spielkonstruktion konzentriert.

Es ist die Aufgabe des Spielleiters die Nachbesprechung zu führen. Dennoch können sich auch die anderen Spielleiter (falls vorhanden) daran beteiligen, von Gruppe zu Gruppe gehen, um, falls notwendig, Fehler zu beheben, Leute auf Nachbesprechungsfragen aufmerksam machen, falls sie welche überspringen, etc.

Falls Sie der Spielführer sind, planen Sie wie Sie die Nachbesprechung einführen. Es ist gewöhnlich am besten, die Nachbesprechung in den Teams durchzuführen, in denen die Spieler das Spiel beendet haben. Ihre Einführung sollte sich auf die Ziele konzentrieren, die Sie Ihrer Beratung gesetzt haben. Gewöhnlich bedeutet das die Teilnehmer zu ermutigen, um folgende Dinge zu diskutieren :

- ✦ Ihre wichtigsten Lerneffekte.
- ✦ Ihre Gefühle, die sie während des Spiels erfahren haben.
- ✦ Fragen über Verschiedenheit, die als Ergebnis des Spiels entstanden sind.
- ✦ Karten die für die Diskussion markiert wurden.

Diskussionsfragen:

1. Welche Erkenntnisse und Lerneffekte haben Sie während des Spiels erfahren?
2. In wiefern rief das Spiel an sich kulturelle Werte der Spieler hervor? z.B. konkurrierten sie oder arbeiteten sie zusammen?
3. Was lernten Sie, das Sie sofort in Ihren Job oder in Ihre Beziehung zu anderen einbringen können?
4. Was sind Konsequenzen, die Sie sehen und weitere Schritte, die Sie als ein Ergebnis des Spiels vornehmen?

Kundenbetreuung

GSI und unsere internationalen Partner bieten sowohl direkt interkulturelles Training mit **diversophy** an, als auch die Ausbildung von Spielleitern zum Gebrauch des Spiels. Um ein innerbetriebliches Seminar für Ihre eigene Organisation oder um ein Training für Fachleute durchzuführen, rufen Sie uns bitte an. Den Onlinekatalog der **diversophy** Produkte und Dienstleistungen, sowie Kurzversionen der Spiele können Sie unter www.diversophy.com einsehen. Wie bieten an:

- ✦ Vorschläge und Tipps zur Nachbesprechung um das Spiel zu auszuführen.
- ✦ Die besten Übungen, die auf Erfahrungen der Spieler basieren.
- ✦ Wie Sie das Spiel an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen.
- ✦ Artikel und Rezensionen über **diversophy**[®]
- ✦ Zugang zu Forschung und Projekte des Spiels.

Wir sind immer bereit, das Spiel mit Ihnen zu überprüfen, aber wir regen auch Benutzer des Spiels an, Informationen auszutauschen. Bitte sprechen Sie über Erfolge, Vorschläge und neue Ideen mit uns. Schicken Sie uns Ihre Fragen und Problemstellungen. Es wäre hilfreich, wenn Sie uns den Kontext, das Umfeld und die Art der Gruppen beschreiben, in denen Sie das Spiel benutzen.

Schicken Sie uns Ihr Feedback über dieses Training an service@diversophy.com.



George Simons International

Ein virtuelles Netzwerk

Telefon

+33 4 92 97 57 35 (EU)

+1 831 531-4706 (USA)

Online

www.diversophy.com

service@diversophy.com

(Skype) gfsimons