

# Blend-In: Online Rollenspiel

## 3 Schritte auf dem Weg zur Verwirklichung der Aktivität



### Schritt 1 - Vorbereitende Phase

Zunächst erläutert der Vermittler den Teilnehmenden die Themen, um die es im Spiel geht. Es geht um interkulturelle Kommunikation, Situationen interkultureller Kommunikation und Management-Fallstudien, Werte und Prinzipien der Jugendarbeit, Förderung des interkulturellen Dialogs. Das Hauptziel des Blend-IN Simulationsspiels ist, Jugendarbeitern interkulturelle Kommunikation zu vermitteln. Es handelt sich um ein Online-Spiel, auf das man [hier](#) Zugriff hat. In der ersten Phase muss jeder Spieler entscheiden, wie er sich auf das Treffen vorbereitet - welche Aktivitäten erforderlich sind oder wie man sich für das Treffen anzieht. Ihre Entscheidungen aus der ersten Phase werden die Haltung der Person, mit der Sie sprechen, gleich zu Beginn der Unterhaltung beeinflussen.

### Schritt 2 - Aktivitätsphase

Die Aktivität kann in einem Klassenraum mit Computern durchgeführt werden. Wenn es nur einen Computer gibt, wird empfohlen, dass der Vermittler das Spiel anhand eines Projektors teilt und die Teilnehmer fragt, welches Fallszenario sie gemeinsam wählen und sie erläutern die Gründe für jede Antwort.

In der Aktivitätsphase besteht der Hauptteil des Spiels aus dem Gespräch an sich. Es besteht aus maximal 12 Fragen. Die Antworten können als Text oder Bild angezeigt werden. Der Spieler wählt jeweils immer nur eine Antwort. Unmittelbar nach der Antwort wird ein Feedback in Form der Haltung der Person angezeigt - man sieht es im Gesichtsausdruck der Person (Abbildung 1) oder auf einem Balken (Abbildung 2). Wenn die Haltung der Person absolut negativ ist, kann eine Person das Gespräch jederzeit beenden. Manchmal sollte der Spieler auch nach dem Treffen noch handeln - eine E-Mail senden, einen Post in soziale Medien einstellen oder jemanden anrufen. Auch diese Entscheidungen wirken sich auf die Gesamtpunktzahl des Spielers aus!

### Schritt 3 - Nachbereitende Phase

Das Feedback erscheint auf dem letzten Bildschirm. Ein Spieler erfährt seine Gesamtpunktzahl, wenn er das Ziel des Gesprächs erreicht hat und seine Punkte jeder einzelnen Spielphase erfährt - getrennt für die Vorbereitungsphase, das Gespräch und alles, was nach dem Treffen passiert ist. Wer unzufrieden mit seiner Punktzahl ist, muss mehr üben, indem das Spiel gespielt wird oder die Blend-IN Anleitung aufmerksamer gelesen wird!



Art der Aktivität:  
Rollenspiel

Nutzen der Aktivität:  
Das Hauptziel des Blend-IN Simulationsspiels ist, Jugendarbeitern interkulturelle Kommunikation zu vermitteln. Bei diesem Spiel können Sie in die Rolle eines Jugendarbeiters schlüpfen und sich an Gesprächen beteiligen, die denen aus dem Leben eines Jugendarbeiters ähnlich sind.



Zeitliche Planung:  
Bis zu 45 Minuten



Weitere Komponenten der Value-Fallbeispiele:  
Der Vermittler muss den Teilnehmenden mitteilen, dass sie mit Menschen aus verschiedenen Ländern und Kulturen zusammentreffen werden und es wichtig ist, ihr Verhalten an eine bestimmte Situation anzupassen.