

SPRECHMÜHLE

Spielregeln „Sprechmühle“

- 1. Solange Musik zu hören ist, wird nicht gesprochen, sondern geschlendert (Motto: „**Walking, not talking**“)
- 2. Sobald die Musik aufgehört hat, fixiert jeder, die ihm gerade gegenüberstehende Person als Partner/in für diese Runde.
- 3. Die Moderatorinnen sagen, worüber zu sprechen ist.
- 4. Es redet immer nur eine Person (Motto für die zweite Person: „**Aktives Zuhören**“)
- 5. Die Zusammensetzung des Gesprächsteilnehmer wechselt von Runde zu Runde.

1. Runde

- Mit dem Reden beginnt, wer am Wochenende länger ausschlafen konnte.
- Wer am Wochenende länger ausschlafen konnte, erläutert seinem/r Gesprächspartner/in, **in welchem Arbeitsfeld er/sie tätig ist und ob Inklusion dort eine Rolle spielt.**

2. Runde

- Mit dem Reden beginnt, wer den längeren Weg von seinem Arbeitsplatz bis zur Käthe-Kollwitz-Schule zurücklegen musste.
- Der/diejenige, der/die den längeren Weg hatte beginnt: Stellen Sie sich vor ihr Gesprächspartner ist ein „Außerirdischer“, der die Erde zum ersten Mal besucht. Erklären Sie ihm Inklusion und wie sie in ihrer Institution gestaltet wird.

3. Runde

- Die Person beginnt zu sprechen, die eine größere Körperlänge hat.
- Die größere Person erzählt dem/r Zuhörer/in ein Beispiel guter oder schlechter Erfahrung aus der eigenen Schulzeit, bezogen auf Integration oder Ausgrenzung.

4. Runde

- Mit dem Reden beginnt, wer im letzten Urlaub weiter weg war.
- An wen wende ich mich an meinem Arbeitsplatz, wenn es um besondere Kinder geht? Mit wem aus meiner Institution kann ich mich austauschen?

5. Runde

- Die Person beginnt zu sprechen, die die längeren Haare hat.
- Wo klappt die Kommunikation in unserer Institution bezogen auf Inklusion gut, wo klappt sie nicht so gut?

6. Runde

- Mit dem Reden beginnt, der die meisten Berufsjahre aufweisen kann.
- Was würden Sie sich wünschen, um Inklusion noch besser mitgestalten zu können. Welcher Schritt könnte dazu beitragen?

Vielen Dank