

# Zusatzmaterial

## Interkulturelles MauMau

(gefunden in: tjfbg Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (Hrsg.), Internationale Ideenbox,

URL: <https://www.tjfbg.de/downloads/internationale-ideenbox/deutsch/interkulturelles-mau-mau>)

### Allgemeine Spieleinleitung zum Vorlesen durch die Spielleitung an alle Teilnehmenden zu Beginn und einzelne Spielregeln für die Tische zum Verteilen:

„Herzlich willkommen im Spielsalon der Begegnung.

Wir wollen heute zusammen ein altbekanntes Kartenspiel spielen – nämlich Mau-Mau. Das gemeinsame Spielen ist schon seit Jahrhunderten eine Form der Kommunikation und Kontaktaufnahme. Auch zwischen sich fremden Kulturen.

Gleich reist ihr von Tisch zu Tisch und spielt also immer wieder mit neuen Menschen. Auf den Tischen liegen Spielchips (Streichhölzer, Knöpfe, Stift und Zettel für eine Strichliste o. ä.). Wenn jemand von euch eine Runde gewonnen hat, bekommt diese Person jeweils einen Chip oder Strich. Sobald alle Platz genommen haben, verteile ich die Spielregeln. Lest sie euch genau durch. Ihr habt dann zehn Minuten Zeit, euch warm zu spielen. Dann sammle ich die Regeln ein. Ab da dürft ihr nicht mehr miteinander sprechen!

Es darf nur noch ein Wort genutzt werden: „**Hägar**“.

Ihr spielt insgesamt ca. eine halbe Stunde. Ich sage an, sobald jemand zu einem anderen Tisch reist. Verteilt euch auf die Spieltische, sodass überall gleich viele sitzen.

Nach dem Spiel kommen wir alle im Stuhlkreis zusammen.“

# Zusatzmaterial

## Interkulturelles MauMau

### Spieltisch A

gefunden in: tjfbg Technische Jugendfreizeit und Bildungsgesellschaft (Hrsg.), Internationale Ideenbox,  
URL: <https://www.tjfbg.de/downloads/internationaleideenbox/deutsch/interkulturellesmaumau>

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei Mau-Mau können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z. B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Die kleinste Person fängt an.
5. Wird ein König gespielt, setzt die nachfolgende Person eine Runde aus.
6. Wenn eine Zehn gelegt wird, darf die Person zwei Karten an einen Mitspieler freier Wahl abgeben.
7. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
8. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt Gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
9. Es gewinnt, wer zuerst nur noch eine Karte auf der Hand hat.

# Zusatzmaterial

## Interkulturelles MauMau

### Spieltisch B

gefunden in: tjfbg Technische Jugendfreizeit und Bildungsgesellschaft (Hrsg.), Internationale Ideenbox,  
URL: <https://www.tjfbg.de/downloads/internationaleideenbox/deutsch/interkulturellesmaumau>

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei Mau-Mau können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z. B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Die Person links vom Kartengeber fängt an.
5. Wenn ein Bube gespielt wird, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten Buben also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.).
6. Wird eine Zehn gespielt, setzt die nachfolgende Person eine Runde aus.
7. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
8. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten - außer der zuletzt Gespielten - gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.
9. Es gewinnt, wer zuerst keine Karte mehr auf der Hand hat.

# Zusatzmaterial

## Interkulturelles MauMau

### Spieltisch C

gefunden in: tjfbg Technische Jugendfreizeit und Bildungsgesellschaft (Hrsg.), Internationale Ideenbox,  
URL: <https://www.tjfbg.de/downloads/internationaleideenbox/deutsch/interkulturellesmaumau>

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei Mau-Mau können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z. B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Die älteste Person fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, muss die nächste Person zwei Karten ziehen, es sei denn, sie kann eine weitere Dame ausspielen. Dann nimmt die nächste Person vier Karten auf.
6. Wird ein Bube gespielt, gilt das als Trumpf: Die Person darf direkt noch eine Karte freier Wahl ausspielen.
7. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
8. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt Gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
9. Es wird so lange gespielt, bis die erste Person keine Karten mehr auf der Hand hat. Wer dann noch die meisten Karten hat, hat gewonnen!

# Zusatzmaterial

## Interkulturelles MauMau

### Spieltisch D

gefunden in: tjfbg Technische Jugendfreizeit und Bildungsgesellschaft (Hrsg.), Internationale Ideenbox,  
URL: <https://www.tjfbg.de/downloads/internationaleideenbox/deutsch/interkulturellesmaumau>

1. Jede Person erhält fünf Karten.
2. Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt, der restliche Stapel verdeckt daneben.
3. Wie bei Mau-Mau können Karten abgelegt werden: Farbe auf Farbe (z. B. Kreuz auf Kreuz) und Bild auf Bild (z. B. sieben auf sieben, Dame auf Dame ...).
4. Die Person mit den hellsten Augen fängt an.
5. Wenn eine Dame gespielt wird, darf die nachfolgende Person eine Karte völlig freier Wahl ausspielen.
6. Wird ein König gespielt, wird das Spiel in umgekehrter Richtung fortgesetzt (bei dem ersten König also gegen den Uhrzeigersinn, beim nächsten wieder im Uhrzeigersinn usw.).
7. Wer keine passende Karte ausspielen kann, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kann auch diese Karte nicht gespielt werden, setzt die Person eine Runde aus.
8. Ist der Stapel der verdeckten Karten verbraucht, werden die bereits ausgespielten Karten – außer der zuletzt Gespielten – gemischt und wieder verdeckt auf den Tisch gelegt.
9. Es gewinnt, wer zuerst nur noch eine Karte in der Hand hat.