

HANDREICHUNG

INTERKULTURELLES LERNEN - INTERKULTURELLE BILDUNG

DIDAKTISCHE UND METHODISCHE HANDREICHUNG FÜR DIE INTERKULTURELLE BILDUNGSARBEIT MIT KINDERN, JUGENDLICHEN UND ERWACHSENEN

Inhalt

Einführung 3

Kleine Methodensammlung 5

1. Anfangen

Kennenlernen - Name und Ball	6
Kennenlernen - Namen sagen, schreien und wiederholen	6
Name verkehrt - Verwirrspiel	6
Landkarte im Raum I	6
Partnerinterview in einer Minute	6
1-2-3-4-5-6-7 Verwirrspiel	6
1-2-3-4-5-6-7 Auflockerungsübung	6
Affe-Toaster-Elefant	7
Atomverbund	7
Alle die...	8

2. Gruppenbildung

Raumlauf/Ensemble	9
Besetze den Platz!	9
Berühre etwas, das ... ist!	9
But (engl. hier im Sinne von „Ich nicht“)	9
Concentration - let's go!	9
Eichhörnchen im Baum	9

3. Sprachanimation

Achtung, Zahlen!	11
Künstler in spe	11
Vor und zurück	11
Collage	11
Autogramm jagd	11
Werbekampagne	12

4. Gruppe erleben

Bindfadenmethode/Gruppenteiler	13
Marktplatz/Gruppenteiler	13
Bilder bauen	13
Standbilder bauen mit Thema	13
Ein/e DirigentIn	13
Blinder Roboter	13
Dampfer im Nebel:	14
Den Ball in der Luft halten	14
Hüterin des Schatzes mit Kostüm	14
Sortieren	14
Tod in einer Minute	14
Herausforderungen	14

5. Themen bearbeiten

Kartenabfrage	16
4-Ecken-Methode	16
Eine „Kultur“ wird geboren	16
Landkarte im Raum II	17
Gemeinsamkeiten und Unterschiede	17
Die Zwiebel der Vielfalt	18
Konfrontation mit der eigenen Identität	18
Mein Weg zum Anderen	19

Auktion der Lebenswerte	22
Führen und Führen lassen	22
Verhandlung zwischen Honkas und Ekasiten - eine Simulation	23
Bafa-Bafa	24
Adlerauge	25
Gangart kopieren	25
Ich - Übung	25
Ich denke, du bist	25
Vorurteilsbarometer	26
Die 6 Denkhüte	26
Bild ohne Worte	27
Teekessel	27
Gleichzeitig reden	28
„Wahre Geschichte“	28
Zeichnen unter Anleitung	28
Hackordnung	28
Gesten leihen	28
Am laufenden Band	28
Ich- und Du-Botschaften	29

6. Reflektieren

Bild eines Baumes -	
Methode Evaluation/Controlling	30
Einen Schritt nach vorn, einen Schritt zurück	30
Schatzkiste/Mülleimer	30

Impressum 31

Einführung

in das interkulturelle Lernen

Die Gesellschaften des 21. Jahrhunderts setzen sich aus Menschen mit unterschiedlichen Herkünften und kulturellen Hintergründen zusammen. Auf der einen Seite sind soziale Netzwerke und Kommunikationsstrukturen zu finden, die sich über den gesamten Globus spannen, Warengüter, die von jedem Ort der Welt zu jedem beliebigen anderen Ort der Welt gehandelt und ausgetauscht werden können. Auf der anderen Seite leben Menschen verschiedener Kulturen Tür an Tür oder in separaten Wohnvierteln zusammen ohne sich zu kennen und von einander zu wissen. Parallele Welten, Subkulturen mit unsichtbaren Grenzen zueinander entstehen. Die Menschen zieht es an die Orte des Wohlstandes, der Bildung und des Friedens, so sind sie in ständiger Bewegung und man könnte sie als individuelle Völkerwanderungen einer globalen Welt bezeichnen. Trotzdem ist die Einwanderung nach Europa im Vergleich zu anderen Kontinenten gering. Die Welt erscheint „grenzenlos“ und „offen“, jedoch nicht für jeden. Physische Grenzen werden zwar aufgehoben aber neue Grenzen in den Köpfen entstehen. In einer Welt aus so viel Freiheit, Wandel und Selbstverantwortung werden Anker des Schutzes, der Sicherheit und Stabilität gesucht, ein Werte- und Normensystem in dem der Einzelne eine Identität in der „losen Masse“ finden kann. „Keine Fremden mehr“, wird zur politischen Devise. Wir beginnen, zwischen „guten“ und „schlechten“ Fremden, zwischen „gerechtfertigten“ und „nicht gerechtfertigten Gründen“ für die Migration zu unterscheiden.“ Die Antworten auf die zahlreich diskutierten Fragen des Zusammenlebens sind unter Anderem auch Fragen nach Vorstadtghettos, Trennung, Rassismus und Ausgrenzung. Ist es möglich, dass Menschen aus so vielen verschiedenen Kulturen, mit so unterschiedlichen Biographien und Bedürfnissen nicht nur nebeneinander leben können?

Inwieweit betreffen uns kulturelle Unterschiede persönlich? Wird es uns gelingen, die uns umgebende alltägliche Vielfalt zu bewältigen? Werden wir lernen, diese Vielfalt zu schätzen? Besteht die Möglichkeit, dass wir pluralistische Formen des Zusammenlebens in Nachbarschaften, Städten und Ländern finden? Können verschiedene Kulturen nebeneinander bestehen, die einander mit Neugier und Respekt begegnen und einander akzeptieren? Was müssen wir tun, um das zu erreichen?

Der Mensch ist sowohl Individuum als auch soziales Wesen, ein moralisches und normatives Wesen, das auch nach Freiheit und Entfaltung strebt.

Pluralistische und multikulturelle Gesellschaften können Unsicherheit auslösen, weil alte Wertesysteme sich mischen und traditionelle, kulturelle Bezugspunkte verloren gehen. Die Vielfalt erscheint als „Bedrohung“ der Identitäten und traditionellen Zugehörigkeiten. Der Mensch braucht soziale Gruppensysteme um sich selbst als Individuum einzuordnen und um sich in anderen wiederzufinden. Doch welche Gemeinsamkeiten und Ziele lassen sich bei so großer Unterschiedlichkeit noch finden? Sind die Menschen heute wieder „Nomaden“ auf der Suche nach neuen Bezugspunkten, die einen zunehmend individuellen Charakter haben.

Diese vielen Fragen und Unsicherheiten lassen sich jedoch nicht ausschließlich intellektuell beantworten und auflösen. Es bedarf eines direkten, aktiven und intensiven Austausches zwischen den Menschen aus unterschiedlichen Kulturen und Interessengemeinschaften. Es bedarf eines aktiven Instrumentes, eines Lernortes, an dem erfahrbares und ganzheitliches Lernen ermöglicht wird, es bedarf einer interkulturellen Begegnung.

Interkulturelles Lernen kann ein solches Instrument bilden, es kann dabei unterstützen, dass Menschen einander begegnen, kennenlernen, sich beobachten und betrachten, sich austauschen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken, gemeinsam aktiv werden, diskutieren, kritisieren und Lösungen finden.

Das kann eine positive und konstruktive Wirkung auf unsere Gesellschaften haben. Unsere Bereitschaft zum interkulturellen Lernen ist heute notwendiger als je zuvor.

In diesem Kontext ist interkulturelles Lernen ein Prozess des persönlichen Wachstums. Wir sollten das interkulturelle Lernen nicht nur als persönliche Bereicherung oder als Luxus für einige Wenige betrachten, die in einer internationalen Umgebung arbeiten, sondern als einen wichtigen Beitrag zum Zusammenleben in unseren Gesellschaften.

Beim interkulturellen Lernen geht es um...

⇒ ...einen konstanten und langsamen Lernprozess voller Brüche. Dieser Lernprozess bezieht sowohl den Verstand als auch die Gefühle und ihre Relevanz für das Leben ein.

⇒ ...Vielfalt und Verschiedenheit, Pluralismus, Komplexität und offene Fragen und schließlich um Reflexion und Veränderung.

- ⇒ ...dich und mich, um Beziehungen und Solidarität und darum, andere ernst zu nehmen.
- ⇒ ...Formung und Änderung der persönlichen Identität, um das Erkennen von Bedeutungsverschiebungen und um das Akzeptieren von Spannungen und Widersprüchen.
- ⇒ ...Unterschiede, um verschiedene Lebensumstände und kulturelle Relativierung.
- ⇒ ...Demokratie und Bürgerschaft, darum, sich gegen Unterdrückung, Ausschließung und gegen die Mechanismen zu stellen, die diese Verhaltensweisen unterstützen.
- ⇒ ...den Umgang mit dem Gedächtnis, um Erinnerung und deren Überwindung, sodass der Aufbau einer neuen Zukunft möglich wird. Interkulturelles Lernen in einem europäischen Kontext bedeutet einerseits eine tief gehende Reflexion über das Verhältnis zwischen Ost und West und andererseits die Bereitschaft, in einen echten Dialog über unsere gemeinsame und unterschiedliche Geschichte einzutreten.

Interkulturelles Lernen ist ein Prozess, so wie auch das Leben mit seinen einzelnen Stadien und Stationen oder unsere Gesellschaften ein sich ständig wandelnder Prozess ist. Interkulturelles Lernen ist keine Medizin, die geschluckt wird. Es bedarf Zeit, Offenheit, Bereitschaft, Geduld und Neugierde unter die Oberfläche des sichtbaren zu schauen. Ein ernstes Interesse an sich selbst und dem Anderen. Da dieser Prozess tief verwurzelte Vorstellungen von Gut und Schlecht und von der Struktur der Welt und des Lebens berührt, verlangt er beträchtliche Anstrengung. Beim interkulturellen Lernen wird das, was wir seit jeher für selbstverständlich und unantastbar halten, in Frage gestellt.

Interkulturelles Lernen ist keine eigene Fachdisziplin, die einer festgelegten Systematik, Didaktik und Methodik folgt. Konzepte müssen mit eigenen Inhalten und Sinn gefüllt werden, das ist eine der großen Herausforderungen beim interkulturellen Lernen. Lehr- und Lernprozesse werden immer in einem pädagogischen Rahmen gestaltet mit einem direkten Bezug zu den beteiligten Personen. So individuell und unterschiedlich diese sein können, so vielfältig und verschieden können auch die gewählten Ziele, Inhalte und Methoden sein.

Themen und Bezüge, die sich im Themenkomplex „Interkulturelles Lernen“ finden lassen und diesen berühren:

- ⇒ ...Der Kultur Begriff, Was ist Kultur?, Kulturentwicklung, Europa, ein „melting Pott“ der Kulturen, Wanderkarten der Kulturen, Eisbergmodell zum Kulturbegriff, Kultur „Mensch“, Kultur fördernd und zerstörend.
- ⇒ ...Gemeinsamkeiten - Unterschiede - Vielfalt, Identität, Wer bin ich?, Wer bist du?, Wer sind wir?, Meine Welt und deine Welt.
- ⇒ ...Das Fremde, Das Unbekannte, Unsicherheit, Angst, Vorurteile, Toleranz und Akzeptanz.
- ⇒ ...Der Konflikt Begriff, Was sind Konflikte?, Konfliktarten, Konfliktlösung, Was ist das Problem?, Wer hat wann und wo mit wem ein Problem?
- ⇒ ...Der Begriff Kommunikation, Was ist Kommunikation?, Wie funktioniert Kommunikation?, Kommunikationsmittel, hemmende und fördernde Kommunikation, aktives Zuhören.
- ⇒ ...Kompetenzen, Fähigkeiten, Fertigkeiten, ins Besondere zur Förderung der interkulturellen Kompetenz = Kommunikation, Kooperation/ Konflikt, Deeskalation, Konfrontation, Verfahrens- und Prozessbewusstsein.
- ⇒ ...Selbstbewusstsein und Respekt, Identität erfahren, konstruierte Realitäten, im Dialog mit Anderen, Fragen und Veränderung, Potentiale eines Konflikts, unter der Oberfläche, ein komplexes Problem in einer komplexen Welt.
- ⇒ ...Sprachanimation, interkultureller Austausch und Begegnung.

(Vgl.: Interkulturelles Lernen, T-Kit 4, JUGEND für Europa, Deutsche Agentur für das EU-Aktionsprogramm JUGEND, Europarat und Europäische Kommission, November 2000)

Kleine Methodensammlung

zur Gestaltung von interkulturellen Lernprozessen

Die hier aufgeführten Spiele, Übungen oder Methoden stammen aus den unterschiedlichsten Fach- und Anwendungsbereichen wie der Spielpädagogik, der Theaterpädagogik, der Sozialpädagogik oder dem Coaching und Training für Seminare, Workshops oder allgemeiner informeller Lernprozesse. Dabei wurden die Spiele, Übungen oder Methoden verschiedenen Oberkategorien und Themen zugeordnet. Diese Zuordnungen sind nur als Vorschläge und Anregungen zu verstehen, auch gibt es viele weitere Varianten ein und derselben Spiel-, Übung- oder Methodenidee und diese Methodensammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie ist lediglich ein Ideenanstoß. Auch sind die hier beschriebenen Beispiele nicht neu erfunden. Vielmehr handelt es sich um eine Sammlung von bereits bestehenden Methoden. Viele Spiele und Übungen lassen sich in gleicher oder ähnlicher Form im Internet, in Broschüren, Handbüchern oder Handreichungen wie diese wiederfinden. Aus diesem Grund darf und soll sie kopiert und vervielfältigt werden.

Schrecken Sie nicht davor zurück Ihre eigene Zusammenstellung zu kreieren und Ihre Lernprozesse thematisch, didaktisch und methodisch frei zu gestalten, so dass es für Sie persönlich und Ihre TeilnehmerInnen stimmig ist.

1. Anfangen

Kennenlernen und Hemmungen abbauen

Kennenlernen - Name und Ball

Schritt 1:

Alle stehen im Kreis, die SpielerInnen werfen sich nacheinander gegenseitig einen Ball zu und nennen dabei ihren eigenen Namen.

Schritt 2:

Den Namen der Person nennen, der ich den Ball zuwerfe.

Schritt 3:

Den Namen der Person nennen, von der ich den Ball bekommen habe.

Schritt 4:

Den Namen der Person nennen, die den Ball als nächstes bekommen soll. Über Blickkontakt zur nächsten Person werfen und dieser sagen, wer den Ball bekommen soll.

Schritt 5:

Den Kreis auflösen und frei im Raum bewegen und weiter den Ball zuwerfen.

Kennenlernen - Namen sagen, schreien und wiederholen

Alle SpielerInnen stehen im Kreis. Jede/r SpielerIn nennt nacheinander den eigenen Namen. In der zweiten Runde wiederholen ihn die anderen im Chor „schreiend“.

In einer dritten Runde zeigt der/die SpielleiterIn auf eine/n SpielerIn und die anderen nennen durch schnelles und ständiges Wiederholen deren/dessen Name solange, bis der/die SpielleiterIn auf jemand anderes zeigt.

Name verkehrt - Verwirrspiel

Alle SpielerInnen stehen paarweise im Kreis. Die zusammenstehenden Paare tauschen ihre Namen, z.B. Ina und Thomas, Ina ist Thomas und Thomas heißt jetzt Ina. Ein/e SpielerIn steht allein. Der/die allein stehende SpielerIn ruft eine/n SpielerIn aus der Gruppe beim Namen. Jetzt muss der/die PartnerIn versuchen die/den Gerufene/n festzuhalten und die/der Gerufene muss versuchen zu dem/der allein stehenden SpielerIn zu kommen. Schafft er/sie es, so ist der/die allein stehende SpielerIn an der Reihe eine/n neue/n SpielerIn aus der Gruppe zu sich zu rufen.

Landkarte im Raum I

Der Raum stellt die Weltkugel dar, die SpielerInnen sortieren sich geographisch im Raum bspw. nach diesen Kriterien:

Wo bist du geboren?

Dein weitester Ort, den du je bereist hast?

Dein Traumort in der Welt?

Weiterarbeit:

- + Partnerarbeit mit der Person, die dir am nächsten steht
- + gegenseitiges Beschreiben des Lieblingsortes
- + Einzelarbeit: Brainwriting zum Lieblingsort - Die SpielerInnen sollen ihren Lieblingsort nicht beschreiben, sondern sinnlich von ihm erzählen, als wären sie gerade dort,
- + anschließendes gegenseitiges Vorlesen

Partnerinterview in einer Minute

Die SpielerInnen werden in Paare eingeteilt. Jeweils ein/e SpielerIn ist SpielerIn A und ein/e SpielerIn ist SpielerIn B.

Alle SpielerInnen A bekommen nun eine Minute Zeit den/die PartnerIn (SpielerIn B) zu befragen. Fragen zur Person, Vorlieben, Charakter, Fähigkeiten, Hobbies etc.

Nach einer Minute tauschen die Paare die Rollen. Jetzt befragt SpielerIn B eine Minute lang SpielerIn A. Beide SpielerInnen sollen sich möglichst 3-5 Fakten über die befragte Person merken. Die Gruppe kommt nun wieder im Kreis zusammen. Jede/r SpielerIn stellt die/den PartnerIn als eine „besondere, wichtige und interessante Person“ vor (wie in einem Werbespot).

1-2-3-4-5-6-7 Verwirrspiel

Alle SpielerInnen stehen in einem Kreis. Es wird nun von 1 bis 7 gezählt in dem sich die SpielerInnen der Reihe nach mit dem Arm auf die Schulter schlagen (z.Bsp. linker Arm schlägt auf die rechte Schulter oder andere Richtung rechter Arm schlägt auf die linke Schulter). Bei der Zahl 7 wird jedoch der Arm, aus der Richtung, aus der die 6 kommt, über den Kopf gehalten. Die Richtung kann nach einer Weile beliebig geändert werden, nur die Zahl 7 folgt immer der Richtung der Zahl 6.

Wer einen Fehler macht, muss eine Runde laufen oder scheidet aus.

+ Tempo erhöhen

+ kommt die Zahl 7, muss die entgegengesetzte Hand zu der Richtung aus der die Zahl 6 kommt eingesetzt werden.

1-2-3-4-5-6-7 Auflockerungsübung

Bei dieser Aufwärm-Übung werden einzeln die jeweils schräg nach oben ausgestreckten Arme und die ausgestreckten, vom Boden etwas abgehobenen, Beine, (aus-)geschüttelt. In der ersten Runde sieben Mal der rechte Arm (der linke Arm hängt runter, stehend mit beiden Füßen auf dem Boden),

dann der linke Arm (der rechte Arm hängt runter, beide Füße stehen), das rechte Bein (beide Arme hängen runter) und schließlich sieben Mal das linke Bein. Zu jedem Mal Schütteln wird parallel laut gezählt. Z. B. in der ersten Runde vier Mal 1 bis 7. Mit jeder Schüttelrunde wird es eins weniger, d. h. bei der nächsten Runde -laut zählend- jeden Arm, jedes Bein nur noch 6 Mal schütteln. Es geht runter bis eins.

+ zusätzlich wird zwischen Arm- und Beinbewegungen noch das Becken seitwärts nach links und rechts bewegt

Affe-Toaster-Elefant

Alle TeilnehmerInnen stellen sich im Kreis auf. Die Spielleitung steht in der Mitte des Kreises und erklärt folgende Figuren, die jeweils durch drei TeilnehmerInnen gebildet werden. Die (ausgewählten) Figuren werden von den TeilnehmerInnen eingeübt, bis alle die Positionen verstanden haben. Der/die erste TeilnehmerIn tritt in die Mitte des Kreises, das Spiel beginnt. Mit ausgestrecktem Zeigefinger dreht sie/er sich im Kreis und bleibt vor einer/m TeilnehmerIn stehen und ruft eine der möglichen Rollen aus, zum Beispiel: „Fisch!“ Der/die TeilnehmerIn, auf den sie/er zeigt, öffnet und schließt stumm den Mund, seine beiden Nachbarn vervollständigen das Bild usw. Wer eine falsche Haltung einnimmt oder zu langsam reagiert, steht in der nächsten Runde in der Mitte.

Elefant: Die Person in der Mitte stellt den Rüssel dar und die zwei äußeren SpielerInnen die wehdenden Ohren des Elefanten.

Ente: Die Person in der Mitte macht einen Entenschnabel und ihre NachbarInnen wackeln mit dem Po.

Affe: Der/die SpielerIn in der Mitte hört nichts (Hände auf die Ohren), der/die rechte SpielerIn sieht nichts (Hände auf die Augen) und der/die dritte SpielerIn sagt nichts (Hände auf den Mund).

Fisch: Der/die mittlere SpielerIn öffnet und schließt ständig stumm den Mund, die anderen beiden bilden mit ihren Händen die Flossen.

Känguru: Der/die mittlere SpielerIn imitiert ein „kotzendes“ Känguru(-baby), die anderen hüpfen auf der Stelle wie ein Känguru.

Toaster: Der/die mittlere TeilnehmerIn hüpfert auf und ab und die anderen beiden TeilnehmerInnen bilden einen Handkreis um sie herum.

Mixer: Die beiden Nachbarn drehen sich um ihre Achse und die in der Mitte stehende Person hält beiden die Hand auf den Kopf.

Eierbecher: Die beiden Nachbarn halten sich an den Armen fest und die mittlere Person setzt sich hinein.

Mikrowelle: alle drei SpielerInnen strecken gleichzeitig ihre Hände nach vorne (Handflächen nach oben) und sagen „pling“.

Andere interessante Darstellungsobjekte wären: Telefon, Computer u.ä.

Atomverbund

Dieses dynamische Spiel ist in seiner Grundform ein Ausscheidungsspiel. Es gibt aber eine Reihe von Varianten, bei denen ohne „GewinnerInnen“ gespielt wird. Häufig wird es auch zur Gruppeneinteilung eingesetzt.

Die Spielleitung hat Musik eingeschaltet. Die TeilnehmerInnen bewegen sich dazu als „freie Atome“ schwebend im Raum. Plötzlich bricht die Musik ab und die Spielleitung ruft eine Zahl in den Raum: Vier! Aufgabe der TeilnehmerInnen ist es nun, so schnell wie möglich „Atomgruppen“ von vier Atomen (Personen) zu bilden. Wer nicht mehr in die Gruppe passt, ist als überzähliges Atom abgesprengt und setzt sich auf seinen Platz. Danach schwirren die Atome wieder zur Musik frei durch den Raum, solange bis der/die SpielleiterIn die Musik abbricht und erneut eine Zahl ruft. Übrig gebliebene Atome scheiden wieder aus.

Varianten:

1. Das Spiel kann auch so gespielt werden, dass niemand ausscheiden muss. In diesem Falle muss der/die SpielleiterIn darauf achten, dass die Teilnehmendenzahl durch die gerufenen Zahlen teilbar ist oder die übrig gebliebenen SpielerInnen eine besondere Aufgabe, wie singen oder tanzen, bekommen.

2. Zusätzlich kann, nachdem die Atome gebildet worden sind, die Aufgabe gegeben werden, bestimmte Arten von „Atomen“ darzustellen. Beispielsweise ein „Vierer-Atom mit drei Füßen und vier Händen auf dem Boden“ usw. Die Formen und die entsprechenden Zahlen sollten vorher auf einem Zettel notiert werden.

3. Eine besonders reizvolle Variante ist es die Atome von den TeilnehmerInnen „blind“, also mit geschlossenen (oder verbundenen) Augen, bilden zu lassen.

4. Als Gruppen- und Paareinteilungsspiel wird zunächst wie Variante 1 oder Variante 2 gespielt. Nachdem eine Weile gespielt worden ist, ruft die Spielleitung die Zahl, in der sie die Gruppen wünscht („2“ für Paare, „3“ für Dreiergruppen, „4“ für Vierergruppen usw.). Die entstandenen Atome bleiben nun zusammen und bilden die Paare und Gruppen für die nächsten Schritte.

Alle die...

Alle TeilnehmerInnen sitzen im Kreis. Ein/e TeilnehmerIn (zu Beginn die Seminarleitung) steht in der Mitte und stellt eine Frage oder macht die Aussage: „Alle die, ... schon einmal geraucht haben.“ Alle TeilnehmerInnen auf die das zutrifft, müssen nun ihren Platz wechseln, der/die TeilnehmerIn der Mitte versucht dabei einen freien Platz zu ergattern. Wer nun in der Mitte steht, stellt die nächste Frage oder macht wieder eine Aussage nach dem o.g. Muster.

Diese Variante kann als reines Kennenlernspiel und Warm-up genutzt werden.

2. Gruppenbildung

zum Interkulturellen Lernen hinführen

Raumlauf/Ensemble

- + durch den Raum gehen, Ankommen (bei sich/ im Raum/bei den anderen TeilnehmerInnen)
- + sich gegenseitig begrüßen: freundlich zunicken/ Hand geben/mit dem Knie/der rechten Schulter/der linken Hüfte berühren
- + Einführen von Tempi 1-5
- + Ohne Worte ein Dreieck/ein „S“ bilden/Viereck usw.
- + eine Zahl bilden (15, eine 25 usw.)
- + der Größe nach aufstellen
- + alphabetisch nach Vornamen aufstellen
- + nach der Schuhgröße/Alter/Haarfarbe/Augenfarbe aufstellen
- + Wie weit ist man hierher gereist? Nach der Entfernung aufstellen
- + in 10er, 5er, 7er Gruppen zusammen finden - so wenig wie möglich Raum einnehmen/so viel wie möglich Raum einnehmen
- + ...

Besetze den Platz!

Ein/e TeilnehmerIn steht in der Mitte des Kreises. Ein Stuhl ist frei.

Jeweils die Person links des freien Stuhles legt die rechte Hand auf den Stuhl und ruft eine/n andere/n TeilnehmerIn mit Namen zu sich (ähnlich „Mein rechter Platz ist leer,...“)

Der/die TeilnehmerIn in der Mitte muss nun versuchen den freiwerdenden Stuhl zu ergattern, ehe der/die TeilnehmerIn links des freien Stuhles ihre/seine Hand auf den Stuhl und den Namen eines sitzenden Teilnehmenden ruft.

Sollte der/die TeilnehmerIn links vom freien Stuhl zu langsam sein, kommt diese/r TeilnehmerIn die Mitte.

In einer 2. Spielphase kann die Anweisung an die SpielerInnen erfolgen nicht mehr zu lachen, zu kommentieren, gar zu schweigen, so würde sich der Punkt der Konzentration vom reinen Kennlernspiel zum Reaktionsspiel verschieben.

(Aktion, Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Hauptfokus: Konzentration)

Berühre etwas, das ... ist!

Alle SpielerInnen gehen durch den Raum, stehen im Kreis, sitzen im Kreis oder im Raum verteilt. Der/die SpielleiterIn ruft nun: „Berühre etwas, dass „grün“ ist. Die SpielerInnen laufen nun zu einem Gegenstand, Objekt oder einer Person im Raum, welche/s dieses Merkmal trägt und gehen

ins Freeze (einfrieren/stehen bleiben).

Dann macht der/die SpielleiterIn eine neue Aussage.

- + mit Betrachten der anderen im Raum (im Freeze)
- + in 5 Sekunden (Zeitlimit)
- + etwas ganz Besonderes finden
- + etwas Themenbezogenes finden

But (engl. hier im Sinne von „Ich nicht“)

Alle SpielerInnen sitzen in einem Kreis. Ein/e SpielerIn steht im Kreis. Er/sie beginnt und sagt den Namen einer/s Spielers/in im Kreis und läuft langsam (fair) bspw. als Zombie auf ihn zu. In dieser Zeit muss der/die genannte SpielerIn den Namen eines weiteren Spielers im Kreis nennen, und anschließend „but“ sagen und darf dann erst aufstehen und zu ihm gehen. Der/die erste SpielerIn nimmt den Platz der/s zweiten Spielers/in ein, usw.

- + Tempo steigern

Concentration - let's go!

Alle SpielerInnen stehen zusammen im Kreis. Es wird ein gemeinsamer Rhythmus mit der Gruppe geübt:

Concen-: Mit beiden Händen auf die Oberschenkel schlagen.

tration: In die Hände klatschen.

Let's: Links fingerschnipsen.

Go: Rechts fingerschnipsen.

Jede/r SpielerIn trägt eine Zahl.

Im Chor wird zusammen gesprochen: Concen-tration-let's-go >>> Concen-tration-Nr. 1 – Nr. 5 (Die Nr.1 beginnt und nennt die Nr. 5) dann >>> Wieder alle zusammen: Concen-tration-let's-go >>> Concen-tration-Nr. 5-Nr. 8

(Nr. 5 reagiert mit der eigenen Nummer und einer anderen im Kreis)

Wer einen Fehler macht, rückt an die letzte Stelle im Kreis, dabei ändern sich die Zahlen im hinteren Teil.

Oder: Wer einen Fehler macht, hockt sich hin und die Zahlen sind nicht mehr im Spiel, dürfen also von den anderen nicht mehr genannt werden.

Auch als Raumlauf möglich. Zwei Gruppen stehen sich als „Gangs“ gegenüber.

Eichhörnchen im Baum

Alle SpielerInnen laufen durch den Raum. Der/die SpielleiterIn ruft verschiedene Anweisungen hinein:

Lauft wie ein...

Stellt Euch vor ihr seid ... (Ort)

Tu dies, tu das, tu jenes ... (Tätigkeiten)

Weitere Varianten aus Raumlaf:

Plötzlich ruft der/die SpielleiterIn: „Eichhörnchen im Baum“! Jetzt müssen sich die Spieler schnell zu dritt zusammen finden. Zwei SpielerInnen außen bilden einen „Baum“, ein/e dritte/r SpielerIn in der Mitte bildet das „Eichhörnchen“. Wer kein Baum oder Eichhörnchen werden konnte, stirbt einen theatralischen Tod, scheidet aus oder wird SpielleiterIn.

Variante:

Wenn sich in letzter Minute an den Bäumen ein/e vierte/r SpielerIn andockt, kann diese/r zum Baum werden. Der Baum wird zum Eichhörnchen, das Eichhörnchen zum Baum und der letzte ganz außen ist raus.

3. Sprachanimation

mit der Gruppe unterwegs

Achtung, Zahlen!

Es werden zwei binationale Mannschaften gebildet, die sich jeweils hintereinander aufstellen. Eine Zahl wird der/dem letzten in der Reihe jeder Mannschaft gezeigt (die anderen dürfen nichts davon mitbekommen) und diese/r muss dann die Zahl seiner/m Vorderfrau/mann weitergeben, indem sie/er sie mit dem Finger auf den Rücken schreibt. Diese/r gibt die Zahl weiter an seine/n Vorderfrau/mann, bis die Zahl bei der/dem ersten TeilnehmerIn der Reihe angekommen ist. Sobald sie/er die Zahl erkannt hat, verkündet sie/er diese mit lauter Stimme in der Partnersprache.

Variante:

Man kann auch mononationale Mannschaften bilden, z. B. „Frankreich gegen Deutschland“, was sich positiv auf die Atmosphäre auswirken kann und den Wettbewerbscharakter des Spiels verstärkt. Um zu variieren und die Schwierigkeit zu steigern, kann man auch größere Zahlen, Buchstaben oder Symbole weitergeben lassen (Sonne, Herz usw.).

Künstler in spe

Die TeilnehmerInnen erhalten Knete und werden gebeten, daraus etwas zu modellieren, das ihre Persönlichkeit, eines ihrer Interessen oder einen ihrer Charakterzüge darstellt. Hinterher stellt jede/r TeilnehmerIn das „Kunstwerk“ der Gruppe in der Zielsprache vor, erläutert dieses und beantwortet eventuelle Fragen der Gruppe.

Je nach Sprachniveau der Gruppe kann der/die TeamerIn ein paar wichtige Ausdrücke anschreiben, die zur Vorstellung der Werke nötig sind (z.B.: „Ich habe diesen Gegenstand geknetet, weil... / J'ai modelé cet objet parce que...“).

Variante:

Je nach Alter und Publikum kann man die TeilnehmerInnen Skulpturen machen oder malen lassen.

Bemerkung:

Diese Aktivität bietet jedem die Möglichkeit den anderen ein Bild oder eine Information über sich selbst zu geben, die nicht unbedingt sofort sichtbar sind bzw. auffallen. Sie fördert daher die gegenseitige Neugier der TeilnehmerInnen. Wenn es die Zahl der TeamerInnen erlaubt, ist es bei einer großen TeilnehmerInnenzahl besser, kleine Gruppen zu bilden, damit die Vorstellung vor der Gruppe nicht zu lange dauert und der Kontakt zwischen den Teilnehmenden erleichtert wird. Nach

dem Spiel können die „Werke“ mit den Namen der KünstlerInnen auf einem großen Tisch ausgestellt werden.

Vor und zurück

Die Spielleitung bereitet ein Plakat vor, auf dem in beiden Sprachen die folgenden Begriffe stehen: **vor – zurück – links – rechts.**

Die TeilnehmerInnen stehen im Kreis und wiederholen diese Worte gemeinsam.

Dann beginnt eine Person (sie hat einen Ball):

Sie sagt das Wort in der Partnersprache und die ganze Gruppe muss gleichzeitig in die angesagte Richtung hüpfen (zum Beispiel nach links). Der/die erste TeilnehmerIn wirft dann den Ball jemand anderem zu, der seinerseits eine Ansage macht und so weiter.

Das Schwierigkeitsniveau steigert sich rasch:

Jetzt muss der/die TeilnehmerIn mit dem Ball bspw. drei verschiedene Richtungen ansagen. Es ist auch möglich, die Sprachen zu mischen. Man kann auch ein kompetitives Element einfügen, indem die/der HüpfenIn, die/der sich irrt, ausscheidet.

Bemerkungen:

Dieses Spiel muss in einem schnellen Tempo durchgeführt werden. Es kann so auch als Morgengymnastik eingesetzt werden. Mit diesem Spiel kann auch sehr schnell ein relativ einfaches Orientierungsvokabular gelernt werden.

Collage

Es werden kleine mononationale Gruppen gebildet. Die TeilnehmerInnen erhalten Zeitschriften in der jeweiligen Partnersprache der Begegnung. Sie schneiden die Wörter und Ausdrücke aus, die sie verstehen, erkennen oder erraten können (weil sie das Wort schon kennen, weil das Wort ein Internationalismus ist, oder weil sie es durch andere Sprachen oder aus dem Zusammenhang heraus verstehen können) und kleben sie auf.

Bemerkung:

Durch dieses Spiel verlieren die TeilnehmerInnen die Angst. Sie merken, dass sie in der Fremdsprache schon viel verstehen, auch ohne die Sprache tatsächlich sprechen zu können.

Autogramm jagd

Die Spielleitung hat bereits für jede/n TeilnehmerIn eine Kopie vorbereitet, auf der beliebig viele Kästchen mit Feststellungen in deutscher und der

jeweiligen Partnersprache zu finden sind. Beispiel: „Kann auf zwei Fingern pfeifen“ oder „Liest gern“, usw. Es sollten mindestens 15 Informationen sein, die zum besseren Kennenlernen beitragen. Das Kästchen muss genug Platz für eine Unterschrift lassen. Ziel des Spiels ist es nun, für jedes Kästchen eine Unterschrift zu gewinnen. Die anderen TeilnehmerInnen dürfen aber auch nur dort unterschreiben, wo die Information wirklich auf sie zutrifft. Es darf immer nur ein/e TeilnehmerIn ein Kästchen unterschreiben, nicht mehrere. Auf ein Zeichen der Spielleitung beginnt das Spiel, und alle müssen nun so schnell wie möglich Unterschriften von den anderen ergattern.

Der/die TeilnehmerIn, die/der am schnellsten sein Blatt voller Unterschriften hat, gewinnt und ruft „STOPP“. Danach kann man die einzelnen Informationen laut vorlesen und den Namen dazu sagen, wenn es zur Gruppenstimmung passen sollte.

Bemerkung:

Dieses Spiel ist in der Kennenlernphase anwendbar. Die Informationen oder Fragen, die unterschrieben werden sollen, wenn sie zutreffen, können auch zum Teil auf Inhalte der Begegnung abgestimmt sein oder den Ort der Begegnung thematisieren. (Beispiel: „Warst Du heute schon am Meer?“, „Bist Du in einem 4er-Zimmer?“, „Hast Du schon den Speiseraum entdeckt?“ usw.)

Werbekampagne

In binationalen Kleingruppen (4 bis 6 Personen) sollen Werbekampagnen für ein bestimmtes Thema entwickelt und durchgeführt werden. Der/die TeamerIn gibt ein Thema vor, bspw. über eine Region, ein bestimmtes Produkt, eine Dienstleistung usw.

Es sollten immer 2 Gruppen das gleiche Thema bearbeiten. Darüber hinaus kann die Arbeitssprache nach den Bedürfnissen der TeilnehmerInnen variiert werden.

Die TeilnehmerInnen einigen sich zunächst auf die Darstellungsform: ohne Material (Film, TV), oder mit Material (Plakate, Fotos, Ausstellungen...).

Es sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, nach deren Ablauf die Arbeitsergebnisse im Plenum vorgestellt/ ausgestellt und kommentiert werden.

Variante:

Zwei mononationale Gruppen entwickeln eine Werbekampagne zum gleichen Thema. Dabei können sie entweder die Muttersprache benutzen, als Hörübung für die andere Gruppe, oder die Partnersprache, als Übung für den mündlichen und schriftlichen Ausdruck. Im Plenum werden an-

schließend die verschiedenen Sichtweisen vorgestellt und diskutiert.

Diese Übung setzt gute Sprachkenntnisse voraus.

4. Gruppe erleben

die Gruppe aktivieren, das Denken anregen

Bindfadenmethode/Gruppenteiler

Bindfäden in der Hälfte der Anzahl der TeilnehmerInnen. (10 TeilnehmerInnen= 5 Bindfäden)

Die Bindfäden werden vom SpielleiterInnen in der Mitte zusammengehalten. Jede/r SpielerIn greift ein Bindfadeneende und hält dieses fest. Der/die SpielleiterIn lässt die Bindfäden in der Mitte los. Nun halten jeweils zwei TeilnehmerInnen einen Faden. >>> Paarbildung

Marktplatz/Gruppenteiler

Für jede Gruppe die benötigt wird, braucht man einen Gegenstand in so vielen Ausführungen wie TeilnehmerInnen der Gruppe angehören sollen. Z. B. 5 Gabeln, 5 Löffel, etc. oder 3 Bleistifte, 3 Kugelschreiber, etc. Jede/r TeilnehmerIn erhält erst einmal einen Gegenstand, es wird Musik gespielt. Während der Musik werden die Gegenstände wahllos getauscht. Hört die Musik auf, müssen sich die Gruppen je nach Gegenstand finden (also alle Löffel, alle Kulis,...)

Bilder bauen

Die SpielerInnen gehen durch den Raum (Raumlauf). Der/die SpielleiterIn gibt Gegenstände, Befehle oder Räume vor, z.B. „Klavier“, „Polizist“ oder „in der Straßenbahn“. Die SpielerInnen bauen sofort das Gesagte irgendwie mit ihren Körpern als Standbild nach. Zum Beispiel könnten zwei SpielerInnen das Klavier bilden, einer geht davor auf allen Vieren als Klavierhocker und einer setzt sich darauf und mimt den Klavierspieler. Wenn das Bild steht, sagt der/die SpielleiterIn, was er in den Bildern zu erkennen glaubt, und diese können darauf sagen, was sie eigentlich darstellen wollten. Dann dürfen sich die eingefrorenen SpielerInnen wieder lösen und gehen weiter durch den Raum, bis das nächste Bild gerufen wird. Die SpielleiterInnen-Rolle (wer das Bild nennt) soll zwischen den TeilnehmerInnen wechseln. Später sollen zu konkreten Situationen und Themen oder Fragestellungen Bilder gebaut werden. Der/die SpielleiterIn kann auch einzelne SpielerInnen (im Freeze) antippen und sagen, was diese Person denken könnte und dann soll die Person selber ihre Gedanken äußern.

Standbilder bauen mit Thema

Es werden zwei Gruppen gebildet. Beide Gruppen sollen sich ein Thema überlegen. Gruppe 1 soll nun Gruppe 2 zum ausgedachten Thema in ein Stand-

bild bringen und formen. Gruppe 2 hat dabei die Augen geschlossen. Gruppe 2 soll mit geschlossenen Augen beschreiben, wo sie sind, wie ihre Positionen sind, was das Thema sein könnte. Gruppe 2 öffnet die Augen und betrachtet sich selbst im Standbild. Gruppe 1 verrät ihr Thema. Wechsel der Gruppen.

+ Zeitbeschränkung
+ Korrektur der Standbilder

Ein/e DirigentIn

Die TeilnehmerInnen sitzen im Kreis. Ein/e TeilnehmerIn geht vor die Tür. Die restlichen wählen eine/n „DirigentIn“ aus ihren Reihen. Diese/r wiederholt eine Bewegung (z. B. schlägt sie/er einen Rhythmus auf ihre/seine Schenkel), die von den anderen nachgemacht wird. Wenn der/die DirigentIn die Bewegung verändert (er beginnt beispielsweise zu klatschen), ahmen die anderen TeilnehmerInnen sofort die neue Bewegung nach. Der/die TeilnehmerIn, die/der vor der Tür stand, wird hereingelassen. Er/sie stellt sich in die Kreismitte und muss durch Beobachten der Gruppe den/die DirigentIn erraten. Dafür hat er/sie drei Versuche, d.h. er/sie darf nacheinander drei Personen als DirigentIn bezeichnen. Sobald der Rattende den/die DirigentIn gefunden hat bzw. wenn er/sie dreimal erfolglos war, wird das Spiel unterbrochen und er/sie kehrt in den Kreis zurück. Ein/e neue/r TeilnehmerIn geht vor die Tür und ein/eine neuer/neue DirigentIn wird gewählt.

Blinder Roboter

Der oder die Vordermann bzw. Vorderfrau (der Roboter) bekommt die Augen verbunden. Der/die ErfinderIn, der hinter dem Roboter hergeht, lenkt ihn über Klopfzeichen auf den Rücken. Klopft er dem Vordermann auf die linke Schulter, so muss dieser nach links weitergehen. Ein Klopfzeichen auf die rechte Schulter bedeutet, der Vordermann/frau muss sich nach rechts wenden und Klopfzeichen in die Mitte des Rückens bedeuten, dass es geradeaus weiter geht.

Das Spiel macht dann am meisten Spaß, wenn mehrere Teams im Raum agieren. Dadurch wird es zur Herausforderung seinen Roboter unbeschadet durch den Raum zu geleiten.

Varianten:

Jede/r ErfinderIn steuert zwei Roboter, die er zusammenbringen soll. Sie/er flitzt also von einem Roboter zum anderen und versucht sie aufeinander zu laufen zu lassen. Erschwert wird dies, wenn der Roboter automatisch die Richtung ändert, sobald er auf ein Hindernis trifft.

Dampfer im Nebel:

Die Gruppe wird in mehrere Tankergruppen (mindestens 5-6 Pers.) aufgeteilt. Jede/r SpielerIn legt dem Vordermann/frau beide Hände auf die Schultern. In jeder Gruppe ist immer der Hintermann/frau der Kapitän des Schiffes. Nachdem Nebel aufgekommen ist, schließen alle, mit Ausnahme des Kapitäns, die Augen. Mit Hilfe der empfindlichen Kontaktsteuerung navigiert der Kapitän das Schiff vom Heck aus hoffentlich sicher durch das Meer:

- + Mit beiden Händen auf beide Schultern klopfen: „Volle Kraft voraus!“ - (bzw. „Richtung beibehalten!“)
- + Nur auf die rechte Schulter klopfen: „Steuerbord!“ (Rechtskurve)
- + Nur auf die linke Schulter klopfen: „Backbord!“ (Linkskurve)
- + Mit beiden Händen zweimal hintereinander auf die Schulter klopfen: „Alle Maschinen Stopp!“

Das Kommando wird von hinten nach vorne weitergegeben. Chaos ist bei zu großen Gruppen möglich.

Den Ball in der Luft halten

Alle SpielerInnen stehen verteilt im Raum. Der/die SpielleiterIn wirft einen Ball in die Luft, dieser Ball soll nun durch die SpielerInnen in der Luft gehalten werden. Dazu wird unter den Ball geschlagen, wie beim Volleyball. Der Ball darf nicht mehrmals von der/dem gleichen SpielerIn berührt werden.

Varianten:

- + Gruppen-Rekord aufstellen.
- + Luftballon anstelle von Bällen
- + mehrere Bälle/Luftballons gleichzeitig einsetzen

Hüterin des Schatzes mit Kostüm

Alle SpielerInnen stehen auf der einen Seite des Raumes. Ein/e SpielerIn steht auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes mit dem Gesicht zur Wand. Solange der/die einzelne SpielerIn mit dem Gesicht zur Wand steht, können sich die anderen SpielerInnen auf die andere Seite zu bewegen. Dreht sich der/die einzelne SpielerIn um, müssen alle SpielerInnen erstarren und einfrieren.

Die SpielerInnen müssen außerdem auf ihrem Weg auf die andere Seite die Kostüme, welche auf dem Boden verteilt liegen, anziehen. Wer sich bewegt und entdeckt wird, muss zum Anfang zurück.

zur Teambildung:

Die gesamte Gruppe muss mit allen Kostümen angezogen die andere Seite erreichen.

Sortieren

Die Gruppe stellt sich im Raum nach unterschiedlichen Kriterien auf:

Sortieren nach ...

Hausnummer, Geburtstag, Größe, Schuhgröße, Augenfarbe, Haarfarbe...

Variante mit Spielkarten:

Jede/r SpielerIn zieht verdeckt eine Spielkarte. Es darf nicht gesprochen werden, die Verständigung findet nur über die Körpersprache statt.

- + die SpielerInnen sortieren sich nach der Zahl ihrer Spielkarten
- + die SpielerInnen sortieren sich nach der Farbe der Spielkarten
- + die SpielerInnen sortieren sich nach geraden/ ungeraden Zahlen ihrer Spielkarten
- + die SpielerInnen kennen ihre eigene Spielkarte nicht aber die der anderen SpielerInnen. Die Karte wird auf den Rücken geklebt

Tod in einer Minute

An diesem Spiel sind zwei SpielerInnen beteiligt. Sie spielen eine Szene. Aufgabe ist, dass eine/r von beiden innerhalb einer Minute sterben muss. Der/die Überlebende spielt solo bis die Zeit abgelaufen ist.

Tod in einer Minute ist eine Variante des Spiels „Halbwertszeit“. Zwei SpielerInnen beginnen eine Szene (evtl. mit Vorgaben des Publikums) bei der innerhalb einer Minute eine der beiden Figuren sterben muss. Nun wird dieselbe Szene wiederholt, jedoch wird jetzt nur noch eine halbe Minute gespielt. Dann 15 Sekunden, 8, 4, 2, 1 Sekunden.

Herausforderungen

Die TeilnehmerInnen bilden Untergruppen zu 3 bis 6 Spielern. Jede Gruppe bekommt etwas zu schreiben. Sie werden in verschiedene Ecken/Räume gesetzt, so dass sie ungestört arbeiten können. Sie bekommen die Aufgabe 5 „Herausforderungen“ zu erfinden, in denen sie gegen die gesamten anderen Mannschaften antreten und natürlich gewinnen. Das können sportliche Aufgaben sein, Schulaufgaben, Kreativaufgaben, etc. (siehe unten). Hauptsache man glaubt, dass man darin besser ist als alle anderen Mannschaften. Es können Aufgaben sein...

...in denen die ganze Mannschaft antritt.

...in denen Einzelpersonen antreten.

...in denen eine Auswahl an Personen aus der Mannschaft antritt.

Die Gruppen sind auch verantwortlich, dass alles

Material zur Verfügung steht, um die Herausforderung zu spielen. Wenn alles soweit vorbereitet ist, trifft man sich wieder im Plenum. Es wird gelost, welche Mannschaft beginnt eine Herausforderung zu bestimmen. Die anderen Gruppen dürfen dann entscheiden, welche TeilnehmerInnen aus ihrer Gruppe die Herausforderung annehmen. Danach werden alle Herausforderungen reihum ausgeführt und für jedes gewonnene Spiel gibt es 2 Punkte, die auf einer Tafel vermerkt werden. Sind alle Herausforderungen gelaufen, gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Anmerkung:

In der Planungsphase sollte in gewissen Gruppenkonstellationen ein/e GruppenleiterIn zugegen sein. Für viele Jugendliche ist es schwierig, zu entscheiden, was sie gut können und wo sie besser sind als andere. Außerdem fehlen manchmal einfach die Ideen.

Es sollten ausreichend Materialien zur Verfügung stehen. Die Materialien sollten kurz vorgestellt werden.

Beispiele:

- + 5 TeilnehmerInnen mit verbundenen Augen am Geruch erkennen.
- + Besser Mathematikaufgaben lösen.
- + Schneller vier Toastscheiben essen und danach pfeifen.
- + Aus Bierdeckeln die höchste Pyramide bauen.
- + Mehr Liegestütze machen.
- + Lauter singen.
- + Lieder schneller erkennen (per CD Player) und Interpret und Titel sagen.
- + Schneller jemanden schminken, etc.

5. Themen bearbeiten

Interkulturelles Lernen erreichen

Kartenabfrage

Bilder lassen verschiedene Assoziations- und Interpretationsmöglichkeiten zu. Sie erinnern an eigene Erfahrungen und ermöglichen einen emotionalen Zugang zu einem Thema. Bilder sind didaktische Werkzeuge für die pädagogische Arbeit. Die Methode eignet sich gut als Einstieg in verschiedene Themen.

Die TeilnehmerInnen sitzen in einem Stuhlkreis. Es werden verschiedene Fotos und Bilder für alle sichtbar auf den Boden in die Mitte des Raumes gelegt. Die TeilnehmerInnen werden gebeten ruhig im Raum umher zu gehen, sich die Bilder anzuschauen und sich jeweils ein Bild oder auch mehrere (bis drei) zu einer oder mehreren vom SeminarleiterIn formulierten Fragen auszuwählen. Hier wäre denkbar „Was assoziiert Du oder was verbindest Du mit dem Begriff Kultur?“

TeilnehmerInnen, die ein Bild ausgewählt haben, setzen sich wieder in den Stuhlkreis. Anschließend beginnen die TeilnehmerInnen nacheinander über ihre Auswahl des oder der Bilder zu sprechen. Wichtig ist, dass nur die- oder derjenige spricht, der gerade an der Reihe ist und die Aussagen nicht kommentiert werden.

Die Seminarleitung könnte in diesem Fall Schlagwörter und beschriebene Merkmale zum Kulturbegriff auf einem Plakat sammeln, um später damit weiter zu arbeiten.

Tipp: *Verwendet werden können alle Arten von Bildern, aus Zeitungen, Fotos, kostenlose Postkarten oder auch spezielle, thematische Kartensammlungen; je nachdem wie allgemein oder gezielt der Einstieg gestaltet werden soll.*

4-Ecken-Methode

Die Seminarleitung hängt vier Begriffe, vier Zitate eines Themenkomplexes oder einfache Satzanfänge in je eine der vier Ecken des Raumes auf. Die TeilnehmerInnen beziehen vor dem Begriff oder Zitat Stellung, welches ihnen am meisten zusagt bzw. mit dem sie sich am besten identifizieren können. Als eine Variante können sie die Satzanfänge auf den Plakaten darunter vervollständigen. Nachdem sich die Teilnehmenden je einer Ecke zugeordnet haben, kann der/die SeminarleiterIn einzelne Personen „interviewen“, aus welchen Gründen sie gerade diese Ecke ausgewählt haben. Wichtig dabei ist, dass sich die SeminarteilnehmerInnen für eine Ecke entscheiden müssen.

Beispiel: Thema des Seminars ist „Verantwortungsvolle Führung“.

tungsvolle Führung“.

Vier mögliche Begriffe für die Ecken:

- + gut zuhören,
- + MitarbeiterInnen fördern und fordern,
- + den Ton angeben,
- + als gutes Beispiel vorangehen.

Die 4-Ecken-Methode ist eine gute Methode, um in ein Thema einzusteigen, den Meinungsaustausch der TeilnehmerInnen anzuregen und Gegensätze zu verdeutlichen.

Eine „Kultur“ wird geboren

Bei dieser Übung handelt es sich um eine gruppendynamische Aufgabe. Die Großgruppe wird in mehrere Kleingruppen von ca. 5-7 Personen geteilt. Hierzu empfiehlt es sich zuvor einen Gruppenteiler zu verwenden, um die Gruppen gut zu mischen.

Jede Gruppe bekommt die Aufgabe eine neue „Kultur“ zu erfinden und zu entwickeln. Dazu gibt die Seminarleitung verschiedene Merkmale der zu entwickelnden „Kultur“ vor. In dieser ersten Erarbeitungsphase geht es darum, dass sich die TeilnehmerInnen damit auseinandersetzen, was eine Kultur ausmacht, woraus eine Kultur besteht und wie sich Kulturen entwickeln.

Beispiel:

Begrüßungsformen

typische Speisen und Getränke

Feiertage 3x im Jahr

Ritual zur Geburt eines Kindes

Verhalten, wenn Sie ein Haus als Gast betreten

Wie sitze ich auf einem Stuhl?

...

Die Gruppen haben jetzt ca. 45 bis 60 Minuten Zeit frei und kreativ, jedoch mit den besprochenen Merkmalen versehen, ihre neue „Kultur“ zu entwickeln. Dazu sollen auch Gegenstände, Kostüme oder selbst hergestellte Objekte verwendet werden. Am Ende soll jede Gruppe ihre „Kultur“ spielerisch/szenisch darstellen.

Nach der Erarbeitungsphase treffen sich alle Gruppen mit ihren vorbereiteten Materialien vor dem Seminarraum wieder.

Nun sollen alle Gruppen gleichzeitig den Raum betreten und ihre Vorbereitung parallel präsentieren. Dafür ist es natürlich nötig, dass in dem Raum ausreichend Platz vorhanden ist. Dabei ist es ganz normal, dass ein wenig Chaos entsteht und durcheinander geredet wird.

Wenn alle Gruppen ihre „Kultur“ präsentiert haben, folgt die erste Auswertung.

Kulturen entwickeln sich meist isoliert voneinander. Der große Seminarraum und die parallele

Präsentation der „Kulturen“ repräsentiert die Situation in einem Land oder auf einem Kontinent, wo verschiedene „Kulturen“ ohne physische Grenzen aufeinander stoßen. Parallelwelten entstehen, Kulturen sortieren sich neu und erobern neue Räume, Gruppen schützen ihre „Kultur“ und entdecken neue, fremdartige „Kulturen“ in der unmittelbaren Nachbarschaft. Das Zusammenleben prägt neue Muster und Formen aus.

Mögliche Fragen der Auswertung könnten sein:

*Was habt Ihr beobachtet?
Mit welchem Gefühl habt Ihr eure Präsentation erlebt?
Worauf habt Ihr euch konzentriert?
Was habt Ihr bei den anderen Gruppen beobachten können?
Welche Merkmale und Eigenschaften konntet Ihr in den anderen Kulturen entdecken?
Was hatte für Euch Priorität - die Präsentation Eurer „Kultur“ oder das Zusehen bei den anderen Gruppen?*

Nach der ersten Reflexion bekommen die Gruppen die Möglichkeit sich einzeln vor den anderen Gruppen erneut zu präsentieren. Diese Phase ist ein Symbol dafür, dass unterschiedliche Gruppen/Kulturen innerhalb einer (Staaten-) Gemeinschaft oder eines Landes Raum und Zeit haben sich einander vorzustellen und sich zu zeigen. Offenheit, Interesse und gemeinsames Miteinander werden an dieser Stelle simuliert.

Wenn sich alle Gruppen voreinander präsentiert haben, kann mit einer zweiten Reflexion fortgefahren werden.

Mögliche Fragen hier:

*Was habt Ihr jetzt beobachtet?
Wie war es für Euch, die eigene „neue Kultur“ den anderen zu zeigen?
Wie schwer oder leicht ist es Euch gefallen Merkmale Eurer „Kultur“ zu finden?
Wie konntet Ihr Euch innerhalb der Gruppe einig werden?
Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den „Kulturen“ konntet Ihr bei den Gruppen entdecken.*

Diese Übung eignet sich besonders gut um den Kulturbegriff, Merkmale einer Kultur, Kulturentwicklung und das Kultur-Eisbergmodell zu bearbeiten.

Landkarte im Raum II

Ein großer Raum mit viel freier Fläche dient als Land- oder Weltkarte. Zur Orientierung können im Raum Städte, Länder, Flüsse, Ozeane und Kontinente markiert werden. Jede/r TeilnehmerIn erhält ein Wollknäuel (je in verschiedenen Farben) und stark, gut klebendes Tapeband.

Jede/r TeilnehmerIn soll sich im Raum da positionieren, wo er/sie geboren wurde. Der Geburtsort wird mit dem Anfang des Wollfadens am Boden mit Klebeband oder einem Gegenstand im Raum fixiert. Nun stellt die Seminarleitung verschiedene, orts- und kulturbezogene Fragen. Zu jeder Frage bewegen sich die TeilnehmerInnen an den entsprechenden Ort im Raum und fixieren wieder einen Teil des Fadens am Boden.

Mögliche Fragen:

*Dein erster Urlaubsort?
Der Ort Deiner ersten Fremdsprache?
Der Ort Deines Liebessessen?
Der Ort Deiner Lieblingsserie als Kind?
Der Ort an dem Deine Hose/T-Shirt hergestellt wurde?
Der Ort Deines Lieblingssängers?
Meine von mir am weitesten entfernt lebenden Bekannten?
Meine von mir am weitesten entfernt lebenden Verwandten?*

Auf diese Weise entsteht nach und nach ein buntes Durcheinander aus Wollfäden in verschiedenen Farben. Das entstandene Netz ist ein schönes Symbol für Vielfalt und individuelle Kultur sowie ihre Entwicklung. Es kann auch zeigen, dass die Welt nur aus erdachten und fiktiven Grenzen besteht.

Am Ende der Übung soll gemeinsam mit den TeilnehmerInnen auf das entstandene Netz geschaut werden. Wo treffen sich verschiedene Lebenslinien? Einzelne TeilnehmerInnen können versuchen ihren Wollfaden in einzelnen Schritten abzulaufen und wiederzufinden.

Gemeinsamkeiten - Unterschiede - Vielfalt - Identität; Wer bin ich?; Wer bist du?; Wer sind wir?; Meine Welt und deine Welt.

Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Unsere Zugehörigkeit zu Gruppen ist vielseitig und kann sich ständig im Wechsel befinden. Diese Übung vermittelt das Gefühl sich mal in der Mehrheit und mal in der Minderheit zu befinden. Gemeinsamkeiten und Unterschiede sollen wahrgenommen und geachtet werden.

Im Raum hängen zwei Schilder jeweils gegenüber. Eines mit der Aufschrift „ICH“, das andere mit der

Aufschrift „ICH NICHT“. Dann beginnt der/die SeminarleiterIn verschiedene Fragen zu stellen, zu denen sich die TeilnehmerInnen positionieren sollen. Nach jeder Frage sollen sich die TeilnehmerInnen umschauen:

Mit wem bin ich hier zusammen? Gehöre ich zur Mehrheit oder zur Minderheit? Wie geht es mir in der Position?

Kommentare sind jedoch nicht zugelassen. Wenn sich jemand nicht zuordnen kann oder will, dann bleibt er einfach in der Mitte stehen.

Beispiele:

Wer von Euch (ist)...

...ein Mädchen/eine Frau?

...ein Junge/ein Mann?

...ein/e LinkshänderIn?

...heute mit dem Auto gekommen?

...als Kind bei Mutter und Vater aufgewachsen?

...ein Geschwisterkind?

...spricht mehr als zwei Sprachen?

...in der Schule schon einmal sitzen geblieben?

...macht regelmäßige Sport?

...spielt ein Instrument?

...hat eigene Kinder?

...in Deutschland geboren?

...lebt an dem Ort, an dem er geboren wurde?

Die Fragen sollten natürlich der Gruppe entsprechend immer mit dem entsprechendem Maß an Sensibilität ausgewählt werden.

Die Zwiebel der Vielfalt

Zwischen allen Gruppen gibt es viele Gemeinsamkeiten und viele Unterschiede, die einander ergänzen. Sie lassen sich durch eine kleine, unterhaltsame Übung entdecken!

Vorbereitung:

+ viel Platz in einem Raum

+ 10 bis 40 Teilnehmende – eine gerade Anzahl!

+ bis zu 30 Minuten

Schritt für Schritt:

Die TeilnehmerInnen werden gebeten, einen inneren und einen äußeren Kreis zu bilden (wie die Schichten einer Zwiebel). Jeweils zwei Teilnehmende stellen sich einander gegenüber auf.

Jedes Paar muss (schnell) eine Gemeinsamkeit (Gewohnheit, Sichtweise, Hintergrund, Einstellung) und zeitgleich mit den anderen Paaren eine Ausdrucksform dafür finden (die Ausdrucksform kann freigestellt sein oder jedes Mal eine andere verlangt werden: in Lied, einen kleinen Sketch, ein zweizeiliges Gedicht, mit Geräuschen ausdrücken, mit einem Symbol ausdrücken).

Sobald alle fertig sind, bewegt sich die äußere Zwiebelschicht einen Schritt nach rechts, und jedes auf diese Weise neu entstandene Paar muss wieder eine Gemeinsamkeit finden und sie ausdrücken. Sie können auch angeben, um welche Art von Gemeinsamkeit es sich handeln soll (Lieblingsspeise, was die Teilnehmenden in der Schule nicht mochten, Familie, Musik, Gewohnheiten, Einstellungen, politische Ansichten) und dabei jedes Mal ein bisschen „tiefer“ in die Zwiebelschichten eindringen.

Die Paare können mehrmals wechseln, bis der Kreis durch ist (je nach Größe der Gruppe). Eine schwierigere Variante bestünde darin nach Unterschieden und ergänzenden Dingen zu suchen (und einen Ausdruck oder eine Situation zu finden, in der beide vorkommen).

Reflexion und Evaluierung:

Anschließend können folgende Fragen behandelt werden:

Über welche Ähnlichkeiten/Unterschiede waren wir erstaunt?

Woher kommen sie?

Inwieweit können sich unsere Unterschiede ergänzen?

Diese Methode in der Praxis:

Die Übung kann ein großartiger Eisbrecher sein, kann aber auch am Ende einer Veranstaltung (Abschiedszwiebel) oder zur Herausarbeitung von Identitätselementen etc. eingesetzt werden (alles hängt von den gestellten Fragen ab). Achtung! Es kann laut und chaotisch werden!

(Quelle: Claudia Schachinger; Interkulturelles Lernen T-Kit 4; Jugend für Europa, 2002)

Konfrontation mit der eigenen Identität

Wie wir uns selbst sehen, entspricht nicht unbedingt dem Bild, das andere von uns haben:

Eine Übung über die (sich verändernden) Gesichter unserer Identität.

Vorbereitung:

+ die Teilnehmenden müssen mit den grundlegenden Identitätskonzepten vertraut sein

+ ein großes Blatt Papier und ein Stift pro Person

+ Stifte in verschiedenen Farben

+ etwa 45 Minuten persönliches Arbeiten

+ 45 Minuten für den Austausch

Schritt für Schritt:

Jeder Teilnehmende erhält Papier und einen Stift und zeichnet das Profil seines Gesichts auf das

Blatt (allein oder mit Hilfe).

Die TeilnehmerInnen denken persönlich über verschiedene Aspekte ihrer Identität nach (Elemente, die in das Gesicht hinein gezeichnet werden) und darüber, wie andere sie sehen könnten (Elemente, die außerhalb des Gesichts gezeichnet werden).

Die Teilnehmenden sollten dafür ausreichend Zeit erhalten und versuchen verschiedene Faktoren der Identität durchzugehen (Familie, Nationalität, Bildung, Geschlecht, Religion, Rollen, Gruppenzugehörigkeit).

Sie sollten ermutigt werden, an persönliche Aspekte und Einstellungen zu denken, die sie mögen oder nicht mögen.

In einem zweiten Schritt denken die Teilnehmenden über Folgendes nach...:

...die Beziehung zwischen dem, was sie sehen und dem, was andere vielleicht sehen und die Beziehung zwischen verschiedenen Aspekten (kann mit Verbindungslinien und Blitzen symbolisiert werden),

...die Entwicklung verschiedener Blickwinkel/Einstellungen im Lauf des Lebens und die dafür relevanten Faktoren (die Teilnehmenden können dies durch Farben symbolisieren, die für verschiedene Augenblicke des Lebens stehen, oder durch Punkte in einer „Zeitskala“, die sie neben das Gesicht zeichnen, oder durch verschiedene Sprechblasen).

Die TeilnehmerInnen werden gebeten sich in Kleingruppen (maximal fünf Personen) zusammenzusetzen und ihre Überlegungen auf einer sehr persönlichen Ebene auszutauschen, aber nur so weit, wie es ihnen angenehm ist:

Wie sehe ich mich selbst?

Wie sehen mich andere?

Was beeinflusst mich?

Was waren meine Bezugspunkte?

Wie und warum ändern sich Wahrnehmungen und Einstellungen im Lauf der Zeit?

Welche Dynamiken erkenne ich bei den Veränderungen und wie sind sie miteinander verbunden?

Wie gehe ich mit Elementen meines Selbst um, die ich nicht mag und woher kommen sie?

Welche Verbindung kann ich zwischen den verschiedenen Elementen erkennen?

Reflexion und Evaluierung:

Der Austausch sollte wahrscheinlich auf die Kleingruppen beschränkt bleiben. Einige allgemeine Bemerkungen können jedoch vor der gesamten Gruppe gemacht werden, oder die TeilnehmerInnen können Feedbacks dazu geben, was sie in der

Übung gelernt haben. Zu diesem Zweck kann von der gesamten Gruppe ein riesiges Gesicht (mit Symbolen oder Bemerkungen) gezeichnet werden.

Die daran anknüpfenden Fragen können lauten:

Wie gehen wir mit unserer Selbstwahrnehmung und mit der Wahrnehmung um, die andere von uns haben?

Inwieweit ist die Identität ein „dynamisches Konzept“, und welches sind die für Veränderungen relevanten Faktoren?

Was in dieser Gruppe hat Auswirkungen auf meine Identität?

Welche gesellschaftlichen Einflüsse haben Auswirkungen auf meine Identität und wie sind sie miteinander verbunden (Diskussion über Nationalität, Minderheiten, Bezugspunkte)?

Weiterführende Themen könnten „Wahrnehmung und Stereotype“, „Identität und Begegnung“ oder „vertiefende Forschung über Elemente der Kultur“ sein.

Diese Methode in der Praxis:

Identität ist ein entscheidender Bestandteil des interkulturellen Lernens, der jedoch nicht leicht zu fassen ist. Respekt vor persönlichen Unterschieden und Grenzen ist unverzichtbar; mit Feedbacks muss extrem vorsichtig umgegangen werden. Es ist besser, nach Möglichkeit eigene Geschichten mitzuteilen, anstatt die Geschichten anderer zu interpretieren.

Der persönlichen Arbeit muss viel Zeit gewidmet werden (je nach Geschwindigkeit der Teilnehmenden). Es muss eine offene Atmosphäre geschaffen werden. Die herausgearbeiteten Elemente müssen respektiert werden und sollten nie auf persönlicher Ebene angesprochen werden. Sie können wichtige Indikatoren sein, die die Teilnehmenden ermutigen tiefer in ihre Entdeckungen vorzudringen oder Themen zu Tage zu fördern, die von der Gruppe eingehender untersucht werden können.

(Vgl.: „EYC Course on Intercultural Learning“, Juni 1998)

Mein Weg zum Anderen

Unsere Einstellung zum Anderen (das Fundament für das interkulturelle Lernen) wird von Kindheit an durch verschiedene Faktoren wie Bildung etc. geformt. Diese lebenslange „Reise“ führt uns körperlich, emotional und geistig durch verschiedene Stadien und setzt uns verschiedenen Einflüssen aus, die einen konstruktiven Ansatz zur Begegnung mit anderen Menschen entweder fördern oder ihm hinderlich sind. Hier unternehmen wir eine Reise in unser Inneres, bei der es um Chancen

und Hindernisse, Wahrnehmungen und Stereotype geht.

Vorbereitung:

- + ein Gebäude mit mindestens fünf Räumen, die in mehrere Einheiten oder „Zellen“ unterteilt werden
- + Gegenstände, mit denen die Räume angepasst werden können (Papier und Stifte, Scheren und Klebstoff, Spielzeug, Wegwerfwerkzeuge; je nach Themen, Musikbänder oder CDs, Fotos, Farben, weiche Kleidungsstücke, rote Wolle, Kissen, Kaffee)
- + Gegenstände, mit denen sie strukturiert werden können (Stühle, Vorhänge, Seile).
- + Jeder benötigt Papier und einen Stift (oder eine Art Tagebuch).
- + Sorgen Sie dafür, dass andere in dem Gebäude anwesende Personen von der Übung wissen, damit sie von den „Dekorationen“ nicht überrascht werden.
- + Die Lernmoderatoren brauchen Zeit um die Räume in Abwesenheit der Teilnehmenden vorzubereiten.
- + ab zwei Personen, je nach verfügbarem Raum (mehrere TeilnehmerInnen wären gut, damit danach Erfahrungen ausgetauscht werden können.
- + die Vorbereitung der Räume dauert – wenn sie gut geplant ist – 30 Minuten. Die Übung selbst erfordert 45 bis 90 Minuten für die individuelle „Reise“ und 30 Minuten für den Austausch.

Schritt für Schritt:

Jeder Raum wird in mehrere kleine Einheiten (Zellen) unterteilt, die für bestimmte Aspekte unserer Entwicklung stehen (Kindheit – Familie – Schule – Gesellschaft). Diese Zellen sind symbolisch den „Stadien“ unserer Reise durch das Leben nachempfunden. Der „Weg zum Anderen“ kann bspw. durch ein rotes Seil (oder durch einen Wollfaden) symbolisiert werden, der von Zelle zu Zelle führt. In jeder Zelle werden die Teilnehmenden durch Gegenstände, Dynamiken, Fragen und Anregungen eingeladen mit einer eingehenden und umfassenden Reflexion zu beginnen und zu versuchen ihre Erinnerungen wachzurufen.

Vor den einzelnen Übungen werden den Teilnehmenden in einer gemeinsamen Einführung die Ziele erklärt. Sie erhalten einen „Reiseplan“ (wo die Räume liegen, ihre Themen, die Stadien, die absolviert werden sollen, Zeitplan und Prozess) und erklärende Erläuterungen, wo dies notwendig ist. Der freiwillige Charakter der Übung („Gehen Sie nur so weit Sie wollen!“) muss hervorgehoben werden.

Die TeilnehmerInnen werden eingeladen sich,

ohne einander zu stören, einzeln durch die Räume zu bewegen, Orte zu finden und sich nieder zu lassen. Zum Nachdenken können sie selbst bestimmen, wie viel Zeit sie sich nehmen möchten.

Sie sollten eine Art Tagebuch führen oder sich während ihrer „Reise“ Notizen machen, die später je nach Gruppensituation (die Notizen sind persönlich!) für verschiedene Formen des Austauschs verwendet werden können.

Die folgenden Raumbeschreibungen können als Anregung dienen und nach Bedarf angepasst werden:

Raum 1:

Kindheit - meine Wurzeln, ein geschützter Ort, frühe Entwicklung

Dieser Raum sollte „Momentaufnahmen“ der Kindheitserinnerungen und Gefühle wach rufen, die erste und tiefste Erfahrung von „Kultur“.

Zelle 1 und möglicherweise Zelle 2:

Fragen zu meiner Familie, erste Erfahrungen von Begegnungen und Nähe, Beziehungen, Vertrauen (unterstützt durch Babyfotos, gemütliche Umgebung, sanfte Musik, an Zuhause erinnernde Düfte, Möglichkeit zu malen, Dinge sichtbar zu machen, Gerüche, Klänge etc.)

Zelle 3:

Wahrnehmung und Differenzierung, eigene Räume und Entwicklung

(es sollte immer Spielzeug und Werkzeug vorhanden sein, Dinge, die man fühlen, mit denen man spielen, die man mit den Händen erkunden kann, wie Blumen und Erde, Baumaterialien, Puppen, Kleidungsstücke, Kochtöpfe, Scheren, Papier und Stifte, eine Pfeife, Kinderbücher, ein Telefon)

Zelle 4:

Kultur, Werte, Einstellungen und ihr Ursprung (Bilder und Symbole – Bücher, Fernsehen, Spiele etc. helfen den Teilnehmenden, sich verschiedene Werte und ihre „Quellen“, ihre Ursprünge vorzustellen)

Raum 2:

Erste Schritte - Schwierigkeiten und Entdeckungen

Dieser Raum sollte die Spannungen versinnbildlichen, die wir in verschiedenen Bereichen empfinden: zwischen Ermutigung und der Entdeckung von Möglichkeiten und Chancen einerseits und den Schwierigkeiten, Beschränkungen und Enttäuschungen andererseits. Das kann symbolisiert werden, indem die Zellen mit verschiedenen Farben in zwei Teile geteilt werden, wobei jeder Teil

Sätze oder Aussagen enthält, die man von verschiedenen „sozialen Akteuren“ in diesem Rahmen gehört hat. Im Mittelpunkt der Zelle kann eine Schlüsselfrage oder eine Aussage stehen, die von den TeilnehmerInnen beantwortet oder vervollständigt werden soll. Mögliche Themen sind Noten, Wettbewerb, die vermittelten Einstellungen und Werte, das Lernen über Beziehungen und Zusammenarbeit, Vorurteile, Religion, Förderung individueller Talente, Kontakt mit fremden Kulturen.

Zelle 1:
Schule

Zelle 2:
Familie und nähere Umgebung

Zelle 3:
Gesellschaft

Raum 3:

Inseln - Orte der Reflexion und der Ruhe

Die Inseln sollten „warm“ und gemütlich sein, ausgestattet mit Matratze und Kissen, Kaffee, Tee etc. Dies sind Orte der Ruhe und Reflexion, an denen die Teilnehmenden ungestört über ihre individuelle Situation, über Gespräche, Aktivitäten, Personen etc. nachdenken können, welche Begegnungen unterstützt und ermöglicht und die Verschiedenheit positiv hervorgehoben haben,.

Zelle 1:
Freunde

Zelle 2:
Meine Organisation, Firma, Lernort

Zelle 3:
Andere Orte der Reflexion

Raum 4:

Unterwegs - Meine Bewusstseinsstadien

Unterwegs stoßen wir auf Bilder und Symbole, die verschiedene Fragen und Aspekte betreffen und die Teilnehmenden an diese erinnern. Sie könnten wichtig werden, wenn es darum geht, ob Unterschiede bewusst gemacht, gefördert oder bekämpft werden. Bei den Fragen könnte es um Neugier und Einfühlungsvermögen, Einstellungen und Verhaltensweisen, Auseinandersetzungen, Hindernisse und Barrieren gegenüber anderen Personen, Realität und Vision, wahrgenommene Bedürfnisse, Veränderungserfahrungen oder neue Entdeckungen etc. gehen.

Raum 5:

Perspektiven - mein Mut, meine Ziele

„Fensterplätze“ symbolisieren unsere Perspektiven. In jeder Ecke ist Platz, um über wichtige Fragen wie Begegnung, Eigenständigkeit, wichtige Erfahrungen, positive Beispiele, Ermutigung etc. nachzudenken.

Reflexion und Evaluierung:

Es ist sehr wichtig, den TeilnehmerInnen Zeit und Raum zu geben, damit sie ihre verschiedenen Erfahrungen und Entdeckungen ausdrücken können. Man muss Verständnis haben, wenn sie etwas nicht mitteilen wollen (oder können). Die Privatsphäre ist zu respektieren. Die ModeratorInnen müssen bereit sein Teilnehmende, die Unterstützung brauchen, zu begleiten. Es muss eine sichere Umgebung geschaffen werden, in der sie über ihre Erfahrungen und Gefühle sprechen können. Das kann auch symbolisch geschehen, wenn sich dies als vorteilhaft erweist. Gemeinschaftssitzungen sind nach einer solchen Übung nicht empfehlenswert. Einfache Fragen (Was habe ich entdeckt?) sind ausreichend, um den Austausch in (selbst gewählten) Kleingruppen anzuregen, in denen sich die TeilnehmerInnen wohl fühlen. Je nach Gruppe können Sie leere Plakate an eine Wand hängen (oder eine „Wand der Entdeckungen“ einrichten). Andere Methoden, bei denen die Gruppe am Ende zusammentritt, sehen vor, dass sich die Teilnehmenden anonym mitteilen. Es kann interessant sein, etwa mit Themen wie „Wie lernen wir?“, Wahrnehmungen und Stereotypen etc. nachzufassen. Sehr wichtig ist es stets das konstruktive Potenzial der Erfahrungen, den Wert der verschiedenen Lebensgeschichten, den Respekt vor der individuellen Wahrnehmung und die Tatsache hervorzuheben, dass wir keine „SklavInnen“ unserer gelebten Erfahrungen sind, sondern aus unseren Erfahrungen lernen können.

Diese Methode in der Praxis:

Diese Methode wurde (mit einem anderen Reflexionsthema) zum ersten Mal im Europäischen Jugendzentrum (EYC) Budapest bei einem Workshop mit ungefähr 30 TeilnehmerInnen angewendet. Der Aufzug war zum Erstaunen des Personals mit roten Wollfäden verhängt. Im Gebäude wimmelte es von Personen, die in allen möglichen Positionen sitzend und stehend Tagebücher schrieben. Der Prozess war durch überwältigende Entdeckungen und tief schürfende Reflexionen gekennzeichnet, die später mit nach Hause genommen wurden. Der Austausch nach der Übung war ungemein fruchtbar.

Die Fragen, die in den einzelnen Zellen angesprochen werden, müssen in Formulierung und Inhalt an die Zielgruppe und an den vorangehenden Pro-

zess angepasst werden. Eine sorgfältige Vorbereitung ist unerlässlich. Binden Sie die Erfahrungen der TeilnehmerInnen ein, aber achten Sie darauf, niemanden zu verletzen oder zu provozieren. Nicht jede Gruppe (oder Person) ist bereit für eine Stunde persönlicher Reflexion. Respektieren Sie unterschiedliche Geschwindigkeiten. Unterschätzen Sie die Auswirkungen sich herauskristallisierender Erfahrungen und „versteckter“ Erinnerungen der Teilnehmenden nicht. Die ModeratorInnen müssen jederzeit erreichbar sein. Respektieren Sie die Freiheit aller Teilnehmenden so weit zu gehen wie sie wünschen.

(Vgl.: JECI-MIEC Study Session 1997, EYC Budapest)

Auktion der Lebenswerte

Die Prioritätensetzung klären, Dinge, die das Leben lebenswert machen, benennen und deren Wert für sich persönlich heraus finden.

Schritt für Schritt:

Jede/r TeilnehmerIn bekommt die Aufgabe für sich selbst 10 „Lebenswerte“ in einer Top Ten Liste zu notieren.

Im nächsten Schritt werden Paare gebildet. Die PartnerInnen stellen sich gegenseitig ihre Lebenswerte vor und versuchen sich dann auf fünf der für sie wichtigsten Lebenswerte zu einigen

Im dritten Schritt werden Gruppen aus jeweils vier TeilnehmerInnen gebildet. Wieder werden sich die gefundenen „Lebenswerte“ der Paare gegenseitig vorgestellt und die Vierergruppe versucht sich nun auf wiederum fünf der wichtigsten „Lebenswerte“ zu einigen.

Aus zwei Vierergruppen wird in der nächsten Phase jeweils eine Achter-Gruppe gebildet. Es beginnt wieder mit dem gegenseitigen Vorstellen der fünf ausgewählten „Lebenswerte“ und es folgt das gemeinsame Einigen auf wieder fünf „Lebenswerte“.

Je nach der Gesamtanzahl der TeilnehmerInnen wird nach diesem Prinzip verfahren bis am Ende zwei Gruppen übrigbleiben, die sich auf jeweils fünf der wichtigsten „Lebenswerte“ geeinigt haben (zwei Gruppen mit je fünf Lebenswerten).

Dann sollen die zwei Gruppen je eine Top Ten Liste erstellen mit den 10 wichtigsten Lebenswerten nach Rangordnung sortiert. (also ihre bereits gefundenen fünf „Lebenswerte“ sowie fünf weitere Lebenswerte)

In Schritt sieben präsentieren die beiden Gruppen ihre Top Ten Liste der „Lebenswerte“ voreinander. Es folgen Diskussion und Auswertung.

Im Anschluss werden alle 20 „Lebenswerte“ von der Seminarleitung auf Lose geschrieben und in eine Lostrommel o.ä. gegeben.

Jetzt zieht jede der beiden Gruppen abwechselnd fünf „Lebenswerte“, so dass am Ende 10 „Lebenswerte“ für die anschließende Auktion zur Verfügung stehen.

Sollten einige Lebenswerte doppelt oder mehrfach genannt sein, können die Fehlenden entweder durch die Seminarleitung hinzugefügt werden oder die Doppelnennungen werden einfach drin gelassen.

Dann startet die Auktion.

Jeder Teilnehmende hat ein Punktekontingent von 300 Punkten. Nun ruft der/die LeiterIn einen Begriff nach dem anderen zur Versteigerung auf und die TeilnehmerInnen können in 10er-Schritten versuchen, den Wert zu ersteigern (wenn sie ihn gern hätten). Wer den Zuschlag bekommt, erhält die Karte und den „Preis“ von seinem Punktekontingent abgezogen. So geht das weiter bis entweder alle Werte weg sind oder niemand mehr über Punkte verfügt.

Diese Methode in der Praxis:

Die Methode kann eingebettet sein in einen Themenblock „Was ist mir in meinem Leben wichtig“. Anschließend sollte im Gespräch ausgewertet werden, ob die TeilnehmerInnen nun auch zufrieden sind mit ihren ersteigerten Werten.

Auswertung/Besondere Hinweise:

Der/die LeiterIn sollte die Gruppe schon etwas kennen, damit er/sie als AuktionatorIn einschätzen kann, wie man die einzelnen fordern oder anstacheln kann. Kenntnis der Namen ist ebenfalls von Vorteil.

Vor der Methode sollte ein kurzer Themeneinstieg in „Lebenswerte“ gemacht werden, damit die TeilnehmerInnen mit dem Brainstorming etwas anfangen können. Die Methode eignet sich auch hervorragend um zwei Gruppen gegeneinander antreten zu lassen. Während der Auktion kann die Diskussion in der Gruppe beobachtet und anschließend ausgewertet werden.

Führen und Führen lassen

Den Kiefer locker, Atem tief in den Unterbauch fließen lassen.

Zwei SpielerInnen stehen hintereinander. Der/die vordere SpielerIn schließt die Augen. Der/die hintere SpielerIn berührt seinen/seine PartnerIn

mit beiden Händen leicht an den Seiten seiner Schultern (Oberarme). Der/die vordere SpielerIn wird durch die Berührung an den Oberarmen von seinem/seiner PartnerIn durch den Raum geführt. Der/die vordere SpielerIn hat lediglich die Aufgabe zu laufen, so „faul“ wie möglich, ohne Druck, ohne selber zu führen. Der/die hintere SpielerIn trägt die Verantwortung für seinen/seine PartnerIn, sie/er soll Zusammenstöße verhindern, bestimmt die Richtung und das Tempo.

Alle Muskeln, die nicht für diese Aufgabe benötigt werden, entspannen und locker lassen, besonders Nacken, Schultern, Finger! Den Körper reagieren lassen.

An den Handflächen:

Der Kontakt der Handflächen ist der Konzentrationspunkt der Bewegung und Aufgabe beider SpielerInnen. Die Möglichkeiten des Führens durch die Hände erforschen und Stück für Stück auch die Ebenen im Raum wechseln. Blickkontakt aufbauen und halten.

Mit den Handflächen:

Impulse der Hand in den ganzen Körper fließen lassen. Blickkontakt aufbauen und halten. Nach einer Weile die Rollen wechseln.

Reflexion im Anschluss - erst zwischen den Paaren, später in der ganzen Gruppe.

Hinweis:

Diese Übung ist deswegen gut geeignet, weil sich das Einlassen auf Fremdes, auf Unbekanntes aber auch das Loslassen der eigenen „Macht“ und das Abgeben der Kontrolle an andere simulieren und erfahrbar machen lässt.

Verhandlung zwischen Honkas und Ekasiten - eine Simulation

Ziel dieser Übung ist es mit Fremdheitserfahrungen umgehen zu lernen. Die Übung eignet sich hervorragend für SchülerInnen und Jugendliche im Alter von 14 bis 25 Jahren ohne oder nur mit geringer interkultureller Erfahrung. Planen Sie 40 bis 60 Minuten ein.

Phase 1:

Es werden zwei Gruppen mit jeweils 3 bis 7 TeilnehmerInnen gebildet. Die Gruppen versetzen sich in die Rollen zweier unterschiedlicher Kulturen, die ein erstes Aufeinandertreffen aufgrund wirtschaftlicher Bestrebungen erleben.

In einer Vorbereitungsphase von 10 bis 15 Minuten erhalten die Gruppen ihr jeweiliges Arbeitsblatt mit Informationen über Verhaltensmuster der eigenen Kultur sowie über die Umstände, Hin-

tergründe und Ziele des Treffens. Informationen über die andere Gruppe werden vorenthalten.

Phase 2:

Nach der Vorbereitungsphase, die in verschiedenen Räumen stattfinden sollte, treffen die zwei Gruppen der Honkas bzw. Ekasiten nun aufeinander und versuchen die Zielstellung der Zusammenkunft unter Berücksichtigung der für ihre darzustellende Kultur typischen Verhaltensweisen zu erreichen. Diese Interaktionsphase sollte 15 bis 20 Minuten nicht überschreiten, sie kann abgebrochen werden, sobald sich eine Lösung abzeichnet oder diese sehr unwahrscheinlich erscheint. Die aktive Simulationsphase sollte per Video aufgezeichnet werden, wobei besonderes Augenmerk auf die gesamte Gruppenkonstellation und Auffälligkeiten einzelner Verhaltensweisen zu legen ist.

Phase 3:

Mit einer Befragung der Gruppenmitglieder über ihre Gefühle bei der Durchführung der Simulation und aufgetretene Schwierigkeiten sollte die Auswertung beginnen. Anschließend folgt eine detailliertere Auswertung der Simulation anhand der Videoaufzeichnungen.

Hier sollen die TeilnehmerInnen ihr eigenes Auftreten kritisch analysieren und ihre Verhaltensweisen bewerten. Es ist besonders großen Wert darauf zu legen, dass die beabsichtigten Lernziele herausgestellt werden, damit sich die Teilnehmenden deren Bedeutung bewusst werden. Diese letzte Phase sollte insgesamt 25 Minuten nicht überschreiten.

Lernziele:

- + Sensibilisierung für die Kulturbedingtheit von Verhaltensweisen
- + Rollendistanz gegenüber eigenen und fremden Verhaltensweisen/Metakommunikation als Lösungsmöglichkeit bei Konflikten mit (fremden) Kulturen
- + Fähigkeit zur Selbstkritik

Arbeitsblatt für Honkas

Kontext:

Es ist früh am Abend und Sie treffen in Kürze die VertragspartnerInnen aus Ekasiten. Sie wollen den Verkauf eines Teilgebietes Ihres Landes besiegeln, da Sie nach einer Dürreperiode Geld für Importe von Nahrungsmitteln brauchen. Nach einer rituellen Begrüßung möchten Sie zunächst mit den Ekasiten ein großes Fest feiern. Damit schaffen Sie die Vertrauensbasis um den Verkauf zu vollstrecken. Sie freuen sich auf einen angenehmen und ausgelassenen Abend mit den ausländischen Gästen.

Typische Verhandlungsmuster:

Als Begrüßungsritual umrunden Sie Ihre VerhandlungspartnerInnen jeweils zweimal links und rechts um böse Geister zu vertreiben.

Sie sind offen, freundlich und außerdem sehr lebhaft. Sie reden viel und fallen einander immer ins Wort, Sie bewegen sich viel, um dem Stillstand keine Chance einzuräumen.

Sie besprechen alles erst in der Gruppe, bevor Sie eine Meinung vertreten. Sie kennen keine Hierarchien, Verträge werden bei Ihnen mündlich und per Handschlag besiegelt. Andere Formen sind nicht akzeptiert, da diese auf Misstrauen basieren. Sie brauchen eine Vertrauensbasis.

Handlungsanweisung und Zielstellung:

Sie müssen diesen Vertrag erfolgreich abschließen. Sie sind auf die Finanzen angewiesen und außerdem verlieren Sie sonst ihre Ehre im eigenen Volk - das wäre für Sie das Schlimmste. Schriftliche Verträge sind bei Ihnen tabu. Sie können nur eine andere Vertragsform als die mündliche mit Handschlag akzeptieren, wenn der/die VertragspartnerIn Ihnen glaubhaft und überzeugend darlegt, welche persönlichen Konsequenzen auf sie/ihn zukommen, sollte der Landkauf scheitern.

Arbeitsblatt für Ekasiten**Kontext:**

Es ist früh am Abend und Sie treffen in Kürze in Honka ein um mit einer Delegation der honkanischen VerhandlungspartnerInnen den Vertrag über den Kauf eines Stückes Land zu unterzeichnen. Sie stehen unter Zeitdruck, da Sie noch weitere Termine haben. Deshalb sind sie darauf aus möglichst schnell den Vertrag zu einem Abschluss zu bringen.

Typische Verhaltensmuster:

Es ist bei Ihnen üblich beim Sprechen die Hände hinter dem Rücken zu verschränken - Ihre Hierarchiestruktur richtet sich an der Körpergröße aus: der Größte ist Verhandlungsführer. Das Letzte, worüber Sie bei Geschäftstreffen reden, sind persönliche Dinge (Stress, Arbeitsplatzverlust, etc.) - diese Themen sind für Sie absolut tabu, da sie verhandlungsgefährdend sein können. Sie sind fakten- und zielorientiert. Sie sprechen monoton und leise.

Handlungsanweisung und Zielstellung:

Sie brauchen den unterschriebenen Vertrag so schnell wie möglich, damit sie nicht in Verzug mit Ihren weiteren Geschäftsterminen kommen. Sollten Sie nicht erfolgreich sein, werden Sie als unzuverlässig gelten und Ihren Job verlieren.

Bafa-Bafa

Die Gruppe (mindestens 20 Teilnehmende) wird in zwei binationale Gruppen geteilt, die sich in zwei verschiedene Räume aufteilen. Jede Gruppe stellt eine Gesellschaft dar, zu der eine bestimmte Verhaltensweise gehört, die einem impliziten kulturellen Code entspricht.

Beispiel zweier gegensätzlicher Kulturen:

eine kollektive Kultur, die auf dem Gemeinwohl, der Solidarität, dem Körperkontakt basiert - und eine ökonomische Kultur, die auf Handel und Gewinn, Individualismus sowie formellen und kalten Beziehungen aufbaut.

Die eine Gruppe stellt die Gesellschaft BA dar, die andere die Gesellschaft FA.

Nachdem sich die Teilnehmenden über die Charakteristika ihrer Gesellschaft geeinigt haben, ohne etwas von der anderen Zivilisation zu wissen, werden sie mehrmals VertreterInnen in die andere Zivilisation mit der Aufgabe entsenden diese „fremde“ Zivilisation zu dechiffrieren.

Beobachten:

Die ersten Vertreter haben lediglich einen Beobachterstatus: Nachdem sie - ohne einzuschreiten - die andere Gesellschaft beobachtet haben, kehren sie in ihre Zivilisation zurück und erzählen, was sie gesehen und entdeckt haben.

Kontaktaufnahme:

Die nachfolgenden VertreterInnen müssen versuchen, mit der anderen Kultur in Kontakt zu treten. Sie berichten nach ihrer Rückkehr ihrem Volk ihre Erlebnisse und Erfahrungen.

Verstehen:

Im Laufe des Spiels müssen die beiden Gruppen nach und nach den Funktionsmechanismus der jeweils anderen Kultur verstehen lernen. Am Ende des Spiels sollten alle Angehörigen einer Kultur in der Lage sein, sich den Angehörigen der anderen Kultur gegenüber angebracht, respektvoll und „anständig“ zu verhalten.

Bemerkung:

Dieses Spiel bietet die Gelegenheit, die Jugendlichen auf die kulturellen Unterschiede aufmerksam zu machen, die zwischen zwei Gesellschaften bestehen können. Dementsprechend kann nach dem Spiel eine Diskussion über dieses Thema folgen.

Es sollte darauf geachtet werden, dass den Jugendlichen unbekanntere Merkmale gegeben werden, um die Dramatik aus dem Dialog zu nehmen und besser eine Distanz zur eigenen Kultur zu schaffen.

Adlerauge

5 bis 10 Teilnehmende stehen in einer Reihe. Ein/e TeilnehmerIn tritt vor. Sie/er wird gleich vor die Tür gehen. Zunächst betrachtet sie/er die anderen Teilnehmenden sehr genau. Sie/er versucht sich alle Einzelheiten einzuprägen. Der/die TeilnehmerIn verlässt den Raum, geht vor die Tür. Die Gruppe verbleibt. Die im Raum verbliebenen TeilnehmerInnen bekommen von der/dem ÜbungsleiterIn 5 Dinge genannt. Diese 5 Dinge werden verändert.

Beispiel:

Andrea und Christian wechseln die Plätze.
Max nimmt die Brille ab.
Rosa öffnet einen Schnürsenkel.
Benjamin krempelt die Ärmel hoch.

Alle stehen wieder ruhig und still in einer Reihe. Der/die SchülerIn wird zurück in den Raum gerufen. Aufgabe ist es sich an die ursprüngliche Gruppe zu erinnern, möglichst viele der veränderten Details zu sehen und alle Details zu benennen.

Hinweis:

Diese Übung simuliert das Achten auf Details. Wie nehme ich die Person mir gegenüber wahr? Was sind Merkmale, vor allem Äußere (Brille, Uhr, Pullover), auf die ich sehe und an denen ich unter Umständen die Person einordne. Eine Reflexion ist bei der Übung sehr wichtig.

Gangart kopieren

Alle SpielerInnen finden sich in Paaren zusammen. Eine Person läuft in seiner normalen Gangart durch den Raum, der/die PartnerIn läuft dahinter und beginnt Stück für Stück den Gang der/des Partners/in möglichst genau zu kopieren. Irgendwann tritt die voran laufende Person an die Seite und bleibt stehen, so dass nur noch die „Kopie“ weiterläuft. Die voran gelaufene Person hat nun die Möglichkeit seine/n PartnerIn, seine Kopie zu betrachten. Anschließend erfolgt ein Rollenwechsel.

Ich - Übung

Die TeilnehmerInnen bilden mit Stühlen einen Halbkreis. Stille im Raum. Es wird während der Übung nicht gesprochen.

Die TeilnehmerInnen stellen sich nacheinander ohne Kommentar, Reaktionen und ohne Erwartungshaltung vor den Halbkreis. Der/die TeilnehmerIn betrachtet die anderen TeilnehmerIn, blickt ihnen in die Augen und wenn der/die TeilnehmerIn den Impuls spürt „ICH“ zu sagen, spricht sie/er das Wort „ICH“ aus und geht ab und setzt

sich auf seinen Stuhl.

Während der gesamten Übung dürfen die sitzenden TeilnehmerInnen im Halbkreis nicht reden oder kommentieren. Die Übung muss für jede/n TeilnehmerIn absolut freiwillig sein.

Auswertung:

Erst wenn alle TeilnehmerInnen die Übung durchlaufen haben, kommen alle in einem Kreis zur Reflexion der Übung zusammen. Während der Reflexion besteht die Regel „wenn einer Spricht, sind die anderen still, die Aussagen werden nicht kommentiert“. Bei der Auswertung sind nur beschreibende Aussagen zugelassen. Es werden keine Namen genannt oder TeilnehmerInnen direkt angesprochen.

Was hast Du bei Dir selbst beobachtet, körperliche Syndrome bzgl. Atem, Stimme, Gang?

Wie hast Du dich gefühlt?

Was waren Deine Gedanken?

Was hast Du bei den TeilnehmerInnen im Halbkreis wahrgenommen?

Was hast Du bei den TeilnehmerInnen beobachtet, die vor der Gruppe standen und gerade die Übung durchgeführt haben (körperliche Syndrome bzgl. Atem, Stimme, Gang)?

Bemerkung:

Diese Übung dient verschiedenen Zwecken: Selbstwahrnehmung, Gegenwartserfahrung, Fremdwahrnehmung. Die Teilnehmenden üben zu beschreiben, Unterschiede zu deuten, zu beurteilen und Verurteilen zu erkennen

Es handelt sich um eine äußerst sensible Übung, die nicht für jede Gruppe in jeder beliebigen Phase anwendbar ist!

Ich denke, du bist

Die TeilnehmerInnen sollten noch nicht vielmehr übereinander wissen als die Namen.

Die Übung eignet sich um eine Person aus der Gruppe näher kennenzulernen und aufgrund des ersten Eindrucks eine Person einschätzen zu lernen. Es gilt herauszuarbeiten, aufgrund welcher Kriterien Einschätzungen erfolgen und zu überlegen, was dies für einen/e PartnerIn bedeutet.

Schubladendenken und Vorurteilsbildung soll nachvollzogen und reflektiert werden.

Für jede Person gibt es eine Kopie des Doppelfragebogens (auf A3-Papier vergrößern) sowie Stifte. Jede Person (incl. Team) sucht sich eine/n unbekanntem PartnerIn. In Zweiergruppen füllen alle einen Doppelsteckbrief aus. Zunächst füllt jede Person aus, was sie über die andere Person denkt, dann wird das Blatt umgeknickt und Blätter wer-

den getauscht. Nun tragen beide auf der leeren Seite ihre Angaben über sich selbst ein. Die Einschätzungen werden verglichen, es kann gefragt werden, was am anderen interessiert.

Steckbrief:

(die Person)

Welches sind die Personen in seinem/ihrer nächsten Umfeld?

Welcher Tätigkeit geht er/sie nach?

Welche Hobbies hat er/sie?

Welche Sportart mag er/sie?

Welche Musik mag er/sie?

Was macht er/sie am Wochenende?

Was ist ihm/ihr besonders wichtig?

(Ich)

Welches sind die Personen in meinem nächsten Umfeld?

Welcher Tätigkeit gehe ich nach?

Welche Hobbies habe ich?

Welche Sportart mag ich?

Welche Musik mag ich?

Was mache ich am Wochenende?

Was ist mir besonders wichtig?

Auswertung:

Für die Auswertung in der Gesamtgruppe werden einige „Doppelsteckbriefe“ exemplarisch dargestellt. Für die Diskussion können folgende Fragen genutzt werden:

Wie einfach oder schwer ist es eine andere Person einzuschätzen?

Welche Faktoren bestimmen unseren ersten Eindruck?

Was erleichtert es/erschwert es die andere/den anderen richtig einzuschätzen?

Brauche ich solche Vorannahmen (Vor-Urteile = „Schubladendenken“) als notwendige Einschätzungshilfen im täglichen Leben?

Wenn ja, warum?

Wie würdet Ihr von den anderen eingeschätzt?

Wie empfindet Ihr es, wenn Ihr falsch eingeschätzt werdet?

Seid Ihr im Leben oft bereit Euren ersten Eindruck nachträglich zu verändern?

Vorurteilsbarometer

Diese Übung setzt sich mit Stereotypen und Vorurteilen auseinander. Es geht um Bewusstseins-schärfung für die Frage: Was ist ein Vorurteil? Was denke ich darüber? Was denken andere darüber?

Der Raum ist durch eine imaginäre Linie getrennt. In der einen Ecke befindet sich ein Schild mit der Aufschrift „Sehe ich genauso“, in der anderen Ecke befindet sich ein Schild mit der Aufschrift „Sehe

ich anders“. Den TeilnehmerInnen werden Aussagen vorgestellt, zu denen sie sich positionieren sollen. Die Alternative „Ich bin mir nicht sicher“ gibt es NICHT.

Nachdem die Positionierung stattgefunden hat, sollte die Seminarleitung einige TeilnehmerInnen nach den Gründen für ihre Positionierung fragen. Die von den TeilnehmerInnen genannten Gründe für ihre Positionierung werden nicht diskutiert, sondern nur angehört.

Mögliche Aussagen:

Es gibt einige nützliche Vorurteile.

Es ist mein Recht, Vorurteile zu haben.

Ich habe keine Vorurteile.

Vorurteile führen generell zu Diskriminierung.

Hinweis:

Die Aussagen zwischen den Fragen auf Flipchart o.ä. sammeln und wieder aufgreifen.

Die 6 Denkhüte

Die Kreativitätstechnik der sechs Denkhüte stammt von Edward de Bono. Fragestellungen, Konflikte, Probleme können mit dieser Methode aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden und können so zu kreativen Lösungen führen. Diese Methode sieht sechs verschiedene Rollen vor, die nach Farben benannt sind: Weiß, Rot, Schwarz, Gelb, Grün und Blau.

Diese Rollen werden durch Hüte repräsentiert und entsprechen bestimmten Blickwinkeln. Die GruppenteilnehmerInnen schlüpfen abwechselnd in diese Rollen – setzen sich also bildlich gesprochen einen bestimmten Hut auf den Kopf – und beleuchten die Ausgangsfrage oder das Problem aus der jeweiligen Perspektive. Auf diese Weise kann verdeutlicht werden, dass Fragestellungen, Konflikte oder Probleme nicht nur „die Eine“ Antwort oder Lösung in sich tragen.

Der/die ModeratorIn stellt der Gruppe zuerst die Aufgabe bzw. das Problem vor. Anschließend werden der Gruppe die sechs Denkhüte und die Methodik erklärt. Der wichtigste Aspekt dabei ist die Erklärung der Rollen, die durch die verschiedenfarbigen Hüte symbolisiert werden. Die Bedeutung der Farben ist wie folgt:

Weiß:

Weiß steht für neutrales, analytisches Denken. Mitglieder in dieser Rolle beschäftigen sich nur mit Fakten, Zahlen und Daten. Sie vermeiden es sich eine subjektive Meinung zu bilden und bewerten nicht.

Rot:

Diese Farbe steht für subjektives, emotionales Denken. Mitglieder in dieser Rolle bilden sich eine persönliche Meinung und betrachten positive wie negative Gefühle. Hier dürfen auch Widersprüche auftreten.

Schwarz:

Diese Rolle repräsentiert den pessimistischen Kritiker. Der/die KritikerIn konzentriert sich auf objektive Argumente, die negative Aspekte hervorheben. Mitglieder mit schwarzem Denkhut denken an Risiken und Einwände.

Gelb:

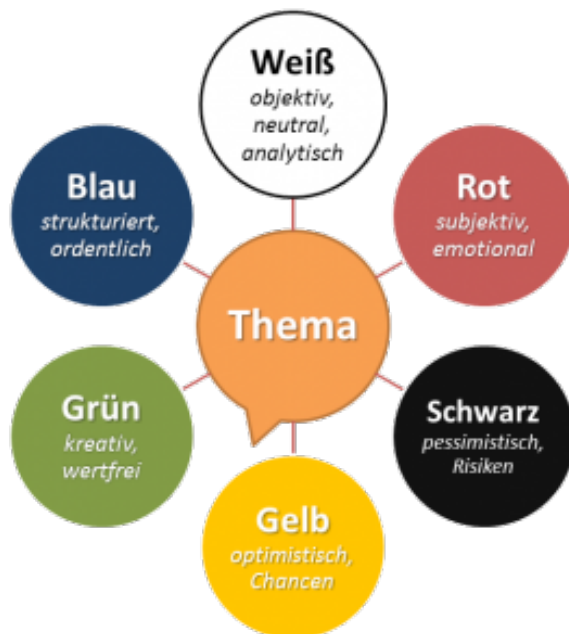
Gelb steht für den Gegensatz zum Kritiker. Hier ist realistischer Optimismus gefragt. Positive Argumente werden gesammelt. Objektive Chancen und Vorteile sind Thema des „gelben Denkers“.

Grün:

Der grüne Denkhut steht für Innovation, Neuheit und Assoziation. Mitglieder in der grünen Rolle produzieren neue Ideen und kreative Vorschläge. Kritik ist hier fehl am Platz - alle Ideen werden gesammelt.

Blau:

Die blaue Rolle sorgt für Ordnung, Durch- und Überblick. Ihre Aufgabe ist es, Ideen und Gedanken zu strukturieren.



(<http://kreativitätstechniken.info/die-6-denkhute-von-de-bono>)

Nachdem die TeilnehmerInnen mit den Rollen vertraut sind, erfolgt die eigentliche Kreativarbeit nach folgendem Schema:

- + Festlegen der Startfarbe
- + Beschäftigung der TeilnehmerInnen mit dem Thema unter Rücksichtnahme auf den aktuell bestimmten Denkhut
- + TeilnehmerInnen dokumentieren ihre Gedanken; diese werden nach einer bestimmten Bearbeitungszeit eingesammelt
- + Wechsel der Farbe für alle TeilnehmerInnen nach vorher festgelegter Reihenfolge
- + mehrfache Wiederholung der Schritte 2 und 3 solange frische Ideen und Gedanken geäußert werden, mindestens jedoch so oft, dass alle sechs Rollen durchgearbeitet wurden
- + Diskussion und Bewertung der entstandenen Ideen, Vorschläge und Gedanken

Bild ohne Worte

In jedem Gespräch schwingt viel mit, das nicht gesagt wird (nonverbale Kommunikation). Es hängt von der Beziehung der GesprächspartnerInnen zueinander ab, vom momentanen Zustand (Gefühle, Gesundheit). Zur nonverbalen Kommunikation folgende Übung:

Zwei Personen zeichnen auf einem Blatt miteinander ein Bild ohne zu reden. Es können zwei Stifte verwendet werden, oder auch gemeinsam nur einer.

Fragen:

Wer hat den Ablauf bestimmt?

Wie geht es den TeilnehmerInnen damit?

Wie sieht das Ergebnis aus?

Sind Sie damit zufrieden?

Hatten Sie eine bestimmte Vorstellung?

Sagen die Bilder etwas aus über Kommunikation oder auch Konflikte?

Teekessel

Zwei Personen überlegen sich gemeinsam ein Wort mit zwei Bedeutungen (z. B. Bank: zum Sitzen, für Geld). Jeder erklärt nun der Runde seine Bedeutung, ohne das Wort zu nennen. Statt dem Wort wird „Teekessel“ (oder ein anderer Begriff) eingesetzt. Die anderen raten, um welchen Begriff es sich handelt. Wer das Wort erraten hat, erklärt den nächsten Teekessel.

Fragen:

Was ist mir aufgefallen?

Wann hat es Probleme gegeben?

War das Erklären / Verstehen schwierig?

Gleichzeitig reden

In dieser Übung geht es darum Regeln und Fehler von Kommunikation zu erkennen.

Zwei (max. drei) PartnerInnen setzen sich zusammen. Jede/r überlegt sich ein Thema, über das er/sie sprechen möchte. Nun versuchen beide zugleich dem/der anderen davon zu erzählen.

Fragen:

Wie groß war meine Überzeugungskraft?

Wie wirkten meine Argumente?

Wie habe ich die eigene Stellung erlebt?

Wie lange dauerte es bis zur Wende?

Was war ausschlaggebend für die Wende?

„Wahre Geschichte“

Wie entstehen verfälschte Geschichten oder Gerüchte? Wie lösen wir Schwierigkeiten des Zuhörens und Wiedergebens?

Mindestens zwei Personen verlassen den Raum. Einer Person A im Raum wird eine unbekannte Geschichte vorgelesen. Dann wird eine der Personen vor der Tür in den Raum geholt und Person A erzählt die Geschichte Person B weiter. Person B erzählt die Geschichte Person C. Person C gibt die Geschichte in der Gruppe wieder. Im Anschluss wird die Geschichte nochmals vorgelesen.

Fragen:

Wie viel der ursprünglichen Geschichte ist noch übrig geblieben?

Welche besonderen Details sind allen geblieben?

Gibt es Gründe dafür?

Geschichte:

Drama in der Tram

Am 10. Januar dieses Jahres bin ich, Frieda Vogel, an der Haltestelle Schottenring in Richtung Favoriten in die Tram 21 eingestiegen. Wie immer zur Rush Hour war der Wagen vollkommen überfüllt. Da ich gerade am Naschmarkt gewesen war, trug ich einen schweren Einkaufskorb mit Gemüse, Eiern und frischen Gewürzen mit mir. Sie können sich sicher vorstellen wie froh ich war, als mir ein junger Mann Mitte 20 seinen Platz anbot. Ein gut gebauter Herr drängte sich an uns vorbei, der einen Hut mit einem Federbusch trug. Er stieß gegen einen Mann mit dunkler Hautfarbe, der in einer Hand eine eingerollte Zeitung hielt. Plötzlich ertönte ein gellender Schrei, eine jüngere Dame sank zu Boden und ein Messer fiel polternd die Treppe zur Tür hinunter. Wenige Augenblicke später sah ich einen Polizeiwagen um die Ecke biegen. Bei all diesen Ereignissen hätte ich beinahe das Aussteigen am Stefansplatz vergessen.

Zeichnen unter Anleitung

Wie leicht / schwierig ist es etwas zu erklären, was dem/der PartnerIn unbekannt ist, und wie schwierig ist es für den/die GesprächspartnerIn wiederum das Erklärte aufzunehmen?

Eine Person hat das Blatt mit der fertigen Zeichnung (Giraffe), die andere ein leeres Blatt. Die Person mit der Zeichnung versucht nun der anderen zu erklären, was sie zeichnen soll, ohne dass diese weiß und sieht, was dargestellt ist. Es dürfen nur Anleitungen für Linien, Kreise usw. gegeben werden. Günstig wäre auch, wenn die Person, welche die Anleitung gibt, nicht auf das Blatt der zeichnenden Person schauen kann.

Hackordnung

Fünf SpielerInnen ziehen eine Zahl von 1 bis 5. Diese gezogene Zahl darf niemandem verraten werden. Die gezogene Zahl symbolisiert die Rangordnung und Position in der Gruppe. Die fünf SpielerInnen sollen nun nonverbal eine Szene in einem „Warteraum“ oder einem anderen Ort improvisieren und dabei ihren Status klarmachen. Nach einer Weile darf das Publikum beginnen den Status der SpielerInnen zu erraten, erst danach sollen die SpielerInnen selbst untereinander raten.

Gesten leihen

Zwei Personen sitzen sich gegenüber und beginnen ein beliebiges Gespräch, wobei sie ihre Arme auf dem Rücken kreuzen. Zwei andere TeilnehmerInnen sitzen direkt hinter ihnen und strecken ihre Arme so nach vorne, als ob es die Arme der vor ihnen sitzenden Person wären. Sie beginnen nun das Gespräch mit Gesten zu begleiten. Nach dem Versuch möglichst passend zu gestikulieren, kann auch experimentiert werden:

Was passiert, wenn die Gesten nicht zu dem Gesagten passen wollen?

Am laufenden Band

Die SpielerInnen stellen sich paarweise im Raum verteilt auf. Der/die erste SpielerIn zählt nun 30 Sekunden lang Wörter oder Begriffe auf, die ihm/ihr gerade in den Sinn kommen. Dann zählt die/der jeweilige SpielpartnerIn 30 Sekunden die Wörter oder Begriffe auf, an die er/sie sich noch erinnern kann. Sollte ihm/ihr kein Wort oder Begriff mehr einfallen, wird der letzte Begriff einfach so lange wiederholt, bis er sich an einen weiteren erinnert. Anschließend erfolgt ein Rollentausch.

Varianten:

- + nur Begriffe aus dem Raum
- + nur Worte/Begriffe zu einem bestimmten Thema
- + ein Wort und eine Bewegung

Ich- und Du-Botschaften

In Zweiergruppen. Es kommt vor, dass TeilnehmerInnen gegen Ich-Botschaften sind. Dies kann zwei Gründe haben: Über Gefühle zu sprechen wird als Schwäche angesehen, die vom anderen ausgenutzt werden könnte.

Ich-Botschaften werden oft von anderen falsch formuliert (siehe Auswertung – versteckte Du-Botschaft), dies führt zu schlechten Erfahrungen damit.

Ermuntern Sie diese TeilnehmerInnen dazu bei der Übung mitzumachen. Bei der Auswertung zeigt sich oft, woher die Ablehnung kommt. Jede/r TeilnehmerIn schreibt eine Ich –Botschaft auf. Überlegen Sie, über welches Verhalten eines/r Kollegen/in, Partners/in etc. sie sich in letzter Zeit geärgert haben. Formulieren Sie für diesen Menschen eine Ich-Botschaft und schreiben Sie diese auf. Suchen Sie sich eine/n PartnerIn aus der Gruppe. Schildern Sie kurz das Problem. Ihr/e PartnerIn geht in die Rolle der betreffenden Person. Sagen Sie ihre Ich-Botschaft.

Auswertung:

Ihr/e GesprächspartnerIn gibt Ihnen Rückmeldung, wie es angekommen ist.

Wie erging es Ihnen als SenderIn der Botschaft? Später können in der großen Gruppe Erfahrungen besprochen werden.

Einübung „richtiger“ Ich-Botschaften:

Hinweis:

Folgende Fehler können bei einer Ich-Botschaft gemacht werden: (bei Nachbesprechung der Großgruppe einbringen).

Die verkleidete Ich-Botschaft

Manche Ich-Botschaft ist nicht echt. Hinter ihr versteckt sich genauso ein Vorwurf, eine Beschuldigung, ein Urteil wie hinter einer ineffektiven Du-Botschaft. Ein Beispiel: „Ich finde, du bist schlampig“ ist ebenso sehr ein Urteil wie „Du bist schlampig“.

Die unvollständige Ich-Botschaft

Häufig teilen Menschen nur einen Teil (meist den negativen) der Gefühle und Empfindungen mit. Ein Beispiel: „Es ärgert mich, dass du heute Morgen schon wieder zu spät kommst.“

Vollständig würde es heißen: „Es ärgert mich, dass

du heute Morgen schon wieder zu spät kommst; aber ich freue mich, dass dir nichts passiert ist.“

Verallgemeinerungen

„Immer kommst Du zu spät.“ etc. können bei dem andern auch als Vorwurf gegen seine/ihre Person verstanden werden.

6. Reflektieren

Feedback geben und erhalten

Bild eines Baumes - Methode Evaluation/Controlling

Erster Schritt:

Jede/r schreibt auf kleinen, farbigen Papieren seine/ihre Antworten zu einer Frage (z.B. Wie sieht für dich das perfekte Seminar aus?).

Zweiter Schritt:

Jede/r schreibt auf kleinen, farbigen Papieren (neue Farbe) seine/ihre Antworten auf die Frage: Was waren die Erfolge des ...?.

Dritter Schritt:

Was passt aus Frage 1 und 2 zusammen? Welche Zettel von Frage 1 wurden nicht durch Frage 2 bedient. Was wurde nicht erreicht? Was muss ergänzt werden?.

Alle Antworten in einem Bild „Baum“ schichtweise anordnen, von den Wurzeln beginnen.

Einen Schritt nach vorn, einen Schritt zurück

Alle stehen im Kreis und schließen die Augen. Der/die SpielleiterIn zählt bis drei. Auf drei gehen alle entweder einen Schritt nach vorn oder einen Schritt zurück. Danach öffnen alle SpielerInnen die Augen und betrachten das „Bild“. Ohne Kommentar wird das Feedback-Bild stehen gelassen.

Das Feedback kann ganz allgemein oder zu bestimmten Fragen gegeben werden.

Andere Elemente könnten sein:

Sich setzen, in die Luft springen, sich hinlegen, klatschen, Kopf hängen lassen...

Feedback - im Kreis am Ende eines Seminars/Workshops etc.

Hinweis:

Es ist nicht nötig Regeln aufzustellen (bspw.: Schritt vor bedeutet, etwas war sehr positiv, ein Schritt zurück bedeutet etwas war negativ). Instinktiv werden die Teilnehmenden aus dem Unterbewusstsein den richtigen Schritt wählen. Es funktioniert, einfach probieren. Die Methode ist mehr ein Feedback an sich selbst, nicht in erster Linie an die Seminarleitung.

Schatzkiste/Mülleimer

Der/die LeiterIn stellt drei Gegenstände in den Kreis. Diese symbolisieren folgendes:

Schatzkiste:

„Das nehme ich mit“ – positive Erfahrungen, Situationen die ich mit nach Hause nehme, einpacke, die ich umsetzen möchte, die toll waren, an die ich mich auch später noch erinnern möchte.

Mülleimer:

„Das lasse ich hier“ – negative Dinge, die mir nicht gefallen haben, wo ich mir etwas anderes gewünscht hätte, woran ich mich nicht erinnern möchte.

Büro-Ablage:

„Damit kann ich grade nichts anfangen, das brauche ich vielleicht später aber noch“ – neutrale Erfahrungen die ich im Moment noch nicht einordnen kann, die aber weder positiv noch negativ waren.

Die TeilnehmerInnen bekommen nun Zeit, die für sie wichtigen Stichworte auf Karteikarten zu schreiben. Wenn alle damit fertig sind, beginnt ein/e Freiwillige/r seine Karten vorzulesen und in einen Bereich zu werfen. Sie/er kann kurz eine Begründung dazu abliefern. Es ist auch möglich, die Karten einfach ablegen zu lassen, ohne dass die/der Einzelne etwas dazu sagen muss.

Impressum

Herausgeber:



djo-Deutsche Jugend in Europa
Landesverband Sachsen-Anhalt e.V.
Große Klausstraße 11
06108 Halle

Telefon: 0345 – 548 47 22
www.djo-sachsen-anhalt.de

Verantwortlich: Hranush Aleksanyan
Ingo Horn
Florin Schmidt

Texte: Nadine Tiedge

Druck: Eigenverlag



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages