



Integrationsarbeit für mehrfach belastete Jugendliche fördern

Workshop – Interkulturelles Gestaltung der interkulturellen Arbeit mit Jugendlichen

Methodenkatalog

Projektkoordination und wissenschaftliche Begleitung

Karin Dorsch-Beard

Forschungsinstitut Betriebliche Bildung (f-bb) gGmbH

Tel.: 0911/27779-64

E-Mail: dorsch-beard.karin@f-bb.de

Referentin

Astrid Utler

Diplom Psychologin

E-Mail: astrid.utler@web.de

gefördert durch



Inhalt

I. Werteübungen	4
1. Entscheidung - Rosi.....	4
2. Skrupel.....	6
3. Höhlenübung.....	23
II. Methoden zur Sensibilisierung kultureller Unterschiede	28
1. Outside Experts	28
2. Brückenbau – Derdia	30
3. Perspektivenwechsel – interkulturelle Situationen	35
III. Methoden zum Thema Migration und Gruppenbildung	41
1. Interkulturelles Mau Mau.....	41
2. Die Produktionskette.....	46
2.1. Die Jacke	49
2.2. Schokolade	55
2.3. Die Computerindustrie	58
3. Zitronen Hai	63
IV. Methoden zum Thema Vorurteile – Stereotype	66
1. Albatrosspiel	66
2. Völkerball	69
3. Kurzspielfilm „Schwarzfahrer“	70
V. Weitere Übungen.....	72
1. Identität: Was hat mich geprägt?	72
2. Sprache und Macht.....	73

I. Werteübungen

1. Entscheidung - Rosi

Auseinandersetzung mit einer traurigen Liebesgeschichte: Wer legt das schlechteste Verhalten an den Tag? Wer das beste?

Ressourcen: Für jeden Teilnehmer¹ eine Kopie der Geschichte (siehe Seite 5).

Teilnehmer: Mindestens 5 und höchstens 30 Teilnehmende (größere Gruppen können aufgeteilt werden, die Evaluierung sollte dann getrennt vorgenommen werden).

Ablauf:

1. Den Teilnehmenden wird erklärt, dass es in dieser Übung darum geht, mehr über verschiedene Wertvorstellungen zu lernen. Die Teilnehmer werden dazu aufgefordert, die Geschichte einzeln zu lesen und das Verhalten der handelnden Personen zu bewerten: Wer hat sich am schlechtesten verhalten, wer am zweitschlechtesten, etc.?
2. Nachdem die meisten Teilnehmer die Einstufung vorgenommen haben, sollten sie Kleingruppen von 3-6 Personen bilden, um zu besprechen, wie sie das Verhalten der Figuren bewerten. Aufgabe der Kleingruppe ist es, eine gemeinsame Liste zu erstellen, welche die Zustimmung aller Gruppenmitglieder findet. Die Gruppen sollten zur Erstellung der Listen keine mathematischen Methoden verwenden, sondern eher von einer gemeinsamen Einschätzung dessen ausgehen, was gut und schlecht ist.
3. Nachdem die Kleingruppen ihre Listen fertiggestellt haben, wird die Übung im Plenum bewertet, indem die Ergebnisse gesammelt und anschließend die Übereinstimmungen und die Differenzen besprochen werden. Es soll auf die Frage eingegangen werden, wie die verschiedenen Teilnehmenden ihre Bewertung begründet haben. Wie haben sie entschieden, was gutes und schlechtes Verhalten ist?

¹ Die männliche Form bezieht in diesem Methodenkatalog die weibliche mit ein. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird lediglich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet.

Auswertung: Die Teilnehmer werden gefragt, wie es Ihnen gelungen ist, eine gemeinsame Liste zu erstellen: Welche Argumente überzeugten sie und warum? Wo stießen das Verständnis für und/oder gegen die Anpassung an die Standpunkte der anderen Teilnehmenden an eine Grenze?

Die Geschichte

Rosi ist eine Frau von ungefähr 21 Jahren. Seit einigen Monaten ist sie verlobt mit **Georg**. Das Problem, dem sie sich gegenübersteht, ist ein Fluss, der zwischen ihr und ihrem Verlobten liegt. Aber es ist nicht etwa ein gewöhnlicher Fluss, sondern ein tiefer, weiter Fluss, voll von hungrigen Krokodilen.

Rosi überlegt, wie sie den Fluss überqueren kann. Ihr fällt ein Bekannter ein, der ein Boot besitzt. Nennen wir ihn **Siegfried**. Also geht sie zu Siegfried und bittet ihn, sie überzusetzen. Er antwortet: „In Ordnung, ich bringe dich hinüber, wenn du die Nacht mit mir verbringst.“ Schockiert über dieses Ansinnen, wendet sie sich an einen anderen Bekannten, **Frederick**, und erzählt ihm ihre Geschichte. Frederick antwortet: „Ich verstehe Dein Problem, aber es ist *Dein* Problem, nicht meines.“ Also beschließt Rosi, zu Siegfried zu gehen und die Nacht mit ihm zu verbringen. Am Morgen bringt er sie über den Fluss.

Ihr Wiedersehen mit Georg ist herzlich, jedoch am Abend vor der Hochzeit fühlt sie sich gezwungen, Georg zu sagen, wie es ihr gelang, den Fluss zu überqueren. Darauf antwortet ihr Georg: „Ich würde Dich nicht heiraten, selbst wenn Du die letzte Frau auf der Erde wärst.“ Nun am Ende ihrer Weisheit wendet sie sich an **Daniel**. Daniel hört sich ihre Geschichte an und sagt: „Gut Rosi, ich liebe Dich zwar nicht... aber ich werde Dich heiraten.“ Und das ist das Ende der Geschichte.

Aufgabe: Bitte bringt die fünf Personen in eine Reihenfolge, je nachdem wie ihr deren Verhalten beurteilt, beginnend mit der Person, die ihr moralisch am meisten wertschätzt.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

2. Skrupel

Ressourcen: Fragekarten und Antwortkarten

Teilnehmer: Mindestens 3 und höchstens 10 Spieler.

Ziel: Zum Anfang hat jeder Mitspieler 5 Fragekarten (siehe Seite 8-19) und eine Antwortkarte (siehe Seite 19-22) auf der Hand. Sinn des Spiels ist es auf eine der 5 Fragen eine Antwort zu bekommen, die mit der Antwortkarte übereinstimmt: Dann darf man die betreffende Fragekarte ablegen und mit 4 Fragekarten weiterspielen. Wer als erster alle 5 Fragekarten losgeworden ist, der hat gewonnen.

Ablauf:

1. Die Fragekarten werden gut gemischt und verteilt, bis jeder Spieler 5 Karten auf der Hand hat. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt als „Stock“ auf den Tisch gelegt.
2. Die Antwortkarten werden ebenfalls gemischt und jeder Mitspieler bekommt zu seinen 5 Fragekarten eine Antwortkarte. Der restliche Kartenstapel wird verdeckt neben die Fragekarten („Stock“) gelegt.
3. Die Antwortkarte wird von jedem Spieler verdeckt auf den Tisch gelegt. Die anderen Mitspieler dürfen die Antwortkarte auf keinen Fall vorher sehen.
4. Der Spieler zur Linken des Gebers fängt an. Zunächst schaut er sich natürlich seine 5 Fragen an und die Antwort auf seiner Antwortkarte. Da gibt es 3 Möglichkeiten: Entweder steht auf seiner Antwortkarte „JA“ oder „NEIN“ oder „KOMMT DRAUF AN“.
5. Nun wendet er sich an einen beliebigen Mitspieler und liest ihm eine beliebige seiner 5 Fragen vor. Antwortet der Mitspieler darauf im erwünschten Sinne, also mit der Antwort, die auf der Antwortkarte des Fragestellers steht, dann kann der Fragesteller seine Fragekarte offen neben den Fragekarten Stock ablegen und ist dem Gewinn schon ein Stück näher. Dann geht er mit nur noch 4 Fragekarten in die nächste Runde. Auch seine Antwortkarte legt er offen ab, nimmt sich dafür aber eine neue vom Antwortkarten Stock. Danach ist der Spieler zu seiner Linken dran.

8. Gibt der gefragte Mitspieler jedoch eine abweichende Antwort, dann legt der Fragesteller zwar auch seine Fragekarte offen ab, muss aber dafür eine neue vom Fragekarten Stock nehmen. Er hat also nichts gewonnen, denn er hat auch weiterhin 5 Fragekarten auf der Hand. Die Antwortkarte tauscht er ebenfalls gegen eine neue aus, bevor der Spieler zu seiner Linken drankommt.
9. Geht im Verlauf des Spiels der Antwortkarten Stock zu Ende, dann werden die inzwischen abgelegten Antwortkarten neu gemischt und verdeckt wieder als Stock hingelegt.

Quelle:

Milton Bradley GmbH unter Berne & Universal Copyright Convention, "Skrupel - ja nein kommt darauf an", 1986



Zwei deiner Freunde haben sich zerstritten und sprechen nicht miteinander. Einer von beiden fragt dich immer wieder über den anderen aus. Gibst du ihm Auskunft?



Du besuchst regelmäßig einen Fortbildungskurs. Ein Mitschüler, der fast nie da ist, möchte deine gesamten Notizen fotokopieren. Überläßt du sie ihm?



Deine Schwester ist verlobt mit einem Mann, den du für einen Windhund hältst. Sie liebt ihn wirklich. Versuchst du, sie von einer Heirat mit ihm abzubringen?



Du schenkst deiner großen Liebe einen wertvollen Ring. Einen Monat später geht ihr auseinander. Verlangst du den Ring zurück?



Du wirst von einem Auto angefahren. Dein Anwalt sagt, er könne eine Menge Geld für dich herauschlagen, wenn du unerträgliche Kopfschmerzen als Unfallfolge angibst. Machst du mit?



Du bringst leere Bierflaschen in den Laden zurück, um das Pfand zu kassieren. Auf dem Weg dorthin fällt dir der Kasten herunter, und eine Flasche bekommt einen Sprung. Sagst du das dem Verkäufer im Laden?



Du findest eine Brieftasche mit 500 Mark und einer Adresse. Aus der Wohngegend kannst du schließen, daß der Verlierer bestimmt kein armer Mann ist. Behältst du das Geld?



Du hast mit einem Freund um 100 Mark gewettet und verloren. Wartest du mit dem Bezahlen, bis er das Geld von dir verlangt?



Deine 15jährige Tochter will sich die Pille verschreiben lassen. Erlaubst du es ihr?



Der Besitzer deines bevorzugten China-Restaurants wird verurteilt, weil er illegale Einwanderer beschäftigt hat. Gehst du auch weiterhin dort essen?



Ein Freund von dir hat ein Auge auf deine Kollegin geworfen, die aber verheiratet ist. Er bittet dich um deine Hilfe. Bringst du die beiden zusammen?



Du willst mitten in der Nacht einen Freund anrufen. Irrtümlich wählst du aber die Nummer eines anderen Freundes. Wenn du seine verschlafene Stimme hörst, meldest du dich dann mit deinem Namen?



Du bist pleite und hungrig. Klaust du dir etwas zu essen?



Dein Wohnungsnachbar verprügelt seine Frau. Rufst du die Polizei?



Ein Massenmörder treibt sein Unwesen in deiner Wohngegend. Daraufhin sammelt eine Bürger-Initiative Unterschriften für die Wiedereinführung der Todesstrafe. Unterschreibst du?



Du bist Gast auf einer Hochzeit und ärgerst dich über das schlechte Essen, die dummen Reden und die langweilige Musik. Später fragt dich die Braut, wie es dir gefällt. Sagst du die Wahrheit?



Bei dir bewerben sich zwei Leute um einen Job. Der eine ist ein Freund von dir, der andere hat die besseren Zeugnisse. Engagierst du deinen Freund?



Dein Partner ist fremdgegangen. Bestehst du auf Trennung?



Jemand hat seinen Wagen geparkt und die Scheinwerfer brennen lassen. Der Wagen ist nicht abgeschlossen. Machst du das Licht aus?



Das Wetter ist schön, und du hast keine Lust, zur Arbeit zu gehen. Meldest du dich krank?



Du siehst, daß ein Mann sich vor einen Zug werfen will. Versuchst du, ihn daran zu hindern?



In einem Kaufhaus ruft jemand: "Haltet den Dieb!" Ein junger Mann rennt an dir vorbei. Hältst du ihn auf?



Deine reiche Tante ist ein altes Ekel. Aber sie hat durchblicken lassen, daß sie dich zum Alleinerben machen will. Bist du jetzt etwas freundlicher zu ihr?



In Gedanken verläßt du ein Lokal, ohne dein Kännchen Kaffee bezahlt zu haben. Drei Straßen weiter bemerkst du es. Du hast Zeit genug. Gehst du zurück und bezahlst?



Dein Fahrrad wurde gestohlen. Die Polizei stellt ein Rad sicher, das genau deiner Beschreibung entspricht. Nur du allein weißt, das es nicht deines ist. Nimmst du es mit?



Deine Tochter gesteht dir, daß sie eine Frau liebt. Versuchst du, ihr das auszureden?



Du hast einen Freund zum Essen eingeladen, der ein überzeugter Vegetarier ist. Du setzt ihm stolz deinen Bohnen-Eintopf vor, als dir einfällt, daß du Fleischbrühe zum Kochen genommen hast. Verschweigst du das?



Dein langjähriger Lebens-
Partner droht mit
Selbstmord, weil du das
Verhältnis beenden willst.
Bleibst du?



Ein Freund leidet an einer
Depression und benimmt
sich ziemlich merkwürdig.
Ziehst du dich von ihm
zurück, bis er sich wieder
gefangen hat?



Auf einem nahegelegenen
Parkplatz hörst du eine Frau
schreien. Schaut du nach,
was da los ist?



Als berühmter Sportler
bekommst du ein
Werbeangebot über
100.000 Mark von einer
Firma, deren Produkte du
nie verwenden würdest.
Unterschreibst du?



Du kommst zu Fuß an eine
Ampel, die auf Rot steht.
Kein Fahrzeug weit und
breit, und auch kein Polizist.
Gehst du bei Rot über?



Ein Kollege lädt dich zum
Besuch einer Ausstellung ein
und bezahlt deine
Eintrittskarte. Als
hunderttausendster
Besucher bekommst du
5.000 Mark von der
Messeleitung. Teilst du mit
deinem Freund?



Für einen Job werden
Erfahrungen verlangt, die du
noch nicht hast. Bewirbst
du dich trotzdem?



Du nimmst den
Telefonhörer ab und bist
mitten in einem fremden
Telefongespräch. Hörst
du zu?



Ein junger Mann will einen
teuren Sportwagen von dir
kaufen. Du weißt, daß er
einen großen Teil seines
monatlichen Einkommens
für die laufenden Kosten
des Wagens ausgeben
müssen wird. Rätst du ihm
vom Kauf ab?

F

Eure langjährige
Tippgemeinschaft hat eine
Million im Lotto gewonnen.
Ausgerechnet in dieser
Woche war ein Mitglied
verreist und konnte seinen
Einsatz nicht zahlen. Bist du
einverstanden, daß der
Gewinn trotzdem mit ihm
geteilt wird?

F

Dein Bundesliga-Verein hat
gegen eine Amateur-
Mannschaft haushoch
verloren. Steckst du auf
dem Heimweg vom Stadion
deinen Vereinsschal in
die Tasche?

F

Du sollst Mitglied einer
Kommission werden, die
aus Tausenden todkranker
Patienten die wenigen
auswählt, die mit einem nur
in geringer Menge
vorhandenen Medikament
gerettet werden können.
Lehnst du ab?

F

Du bist Schuldirektor an
einem Gymnasium.
Würdest du einen Lehrer
einstellen, der
homosexuell ist?

F

Ein Bankräuber läuft auf der
Straße an dir vorbei und
verliert einen Tausender.
Niemand hat es gesehen.
Gibst du das Geld an die
Bank zurück?

F

Deine kränkliche
Schwiegermutter kommt
alleine nicht mehr zurecht,
will aber auch nicht in ein
Heim. Nimmst du sie bei
dir auf?

F

Du hast dich für den Abend
zum Tanzen verabredet.
Nun ruft dein großer
Schwarm an und will sich
ebenfalls mit dir treffen.
Versuchst du, die erste
Verabredung abzusagen?

F

Dein Freund ist Anwalt und
gibt dir gratis einen
fachlichen Rat. Dankbar
versprichst du ihm eine
Flasche Champagner. Später
ändert sich deine Lage, und
der Ratschlag wird nutzlos
für dich. Löst du dennoch
dein Versprechen ein?

F

Auf der Straße begegnest
du einem Pärchen, das sich
heftig streitet. Der Mann
benimmt sich sehr aggressiv.
Hältst du die beiden im
Auge, um der Frau notfalls
zu helfen?

F

Dein Bruder hat sich ein teures Ölbild gekauft. Du findest es geschmacklos. Sagst du ihm das?

F

Du bist Arzt. Eine Patientin bringt ein Kind zur Welt, das schwere und unheilbare Mißbildungen hat. Das Kind atmet nicht. Beginnst du mit künstlicher Beatmung?

F

An einem kalten Wintertag siehst du einen Penner sturzbetrunken auf einer Parkbank liegen. Niemand ist in der Nähe. Versuchst du ihm zu helfen?

F

Du hast nicht genug Geld, um dein Studium zu beenden. Dein reicher Onkel, der sein Geld als Zuhälter verdient, bietet dir seine Unterstützung an. Nimmst du sein Geld?

F

Eine nahe Verwandte ist gestorben. Die Ärzte fragen dich, ob sie der Toten das Herz und die Nieren für Transplantationen entnehmen dürfen. Gibst du deine Zustimmung?

F

Jemand will dir sein Auto verkaufen, weil er arbeitslos ist und keinen Pfennig Geld mehr hat. Bietest du ihm weniger, als der Wagen wert ist?

F

Ein guter Freund bittet dich, ein Päckchen für ihn aufzubewahren. Was drin ist, will er nicht sagen. Tust du es?

F

Einer deiner Nachbarn bietet dir an, seinen Swimming-pool im Garten mitzubেনutzen. Bisher hast du den Mann nicht sonderlich sympathisch gefunden. Ändert das Angebot deine Einstellung zu ihm?

F

Über Nacht ist ein Bekannter von dir berühmt geworden. Die BILD-Zeitung will nun ein Interview mit dir, um etwas über sein Privatleben zu erfahren. Gibst du Auskunft?



Ein Bettler klingelt an deiner Tür. Er sagt, er habe Hunger, lehnt aber ein angebotenes Butterbrot ab. Gibst du ihm Geld?



Ein Bekannter gesteht dir, daß er illegal nach Deutschland eingewandert ist. Nun bittet er dich, ihn in deiner Wohnung zu verstecken, weil er sonst in seine Heimat abgeschoben und dort aus politischen Gründen gefoltert wird. Nimmst du ihn auf?



Dein Freund liegt besinnungslos im Krankenhaus und braucht dringend eine Bluttransfusion. Du hast die richtige Blutgruppe, weißt aber, daß er eine Übertragung aus religiösen Gründen ablehnen würde. Spendest du ihm Blut?



Du leihst dir mehrere Spielfilme aus einer Videothek. Ein Freund von dir will sich die Filme kopieren und dir dafür einige andere Filme geben. Du weißt, daß das illegal ist. Läßt du dich überreden?



Eine Fee verleiht dir übernatürliche Kräfte. Nun kannst du deinem schlimmsten Feind eine unangenehme Krankheit anhängen. Tust du es?



Ein Bekannter besucht dich zu den unmöglichsten Zeiten und bleibt dann immer stundenlang. Sagst du ihm, daß er dir auf den Wecker fällt?



Du sitzt im überfüllten Wartezimmer eines Arztes. Die Schwester bittet dich ins Behandlungszimmer, obwohl du noch lange nicht dran bist. Bestehst du darauf, daß sie die richtige Reihenfolge einhält?



An einem Feldweg entdeckst du eine wilde Müllkippe. Du hast gerade einen Karton mit Abfällen im Wagen, die du loswerden willst. Nimmst du die Gelegenheit wahr?



Im Opernhaus siehst du in der Pause, daß ein anderer Besucher seine Hose nicht zugeknöpft hat. Sprichst du ihn daraufhin an?



Du hast ein Heilmittel gegen Malaria entdeckt, infizierst du dich, um einen Selbstversuch zu machen?



Ein guter Freund bietet dir an, deine beiden Söhne übers Wochenende mit aufs Land zu nehmen. Du weißt, daß er homosexuell ist. Willigst du ein?



Dir wird eine Pistole gestohlen, die du illegal erworben hast. Zeigst du den Dieb an, wirst du unweigerlich bestraft. Andererseits möchtest du verhindern, daß mit der Waffe Unheil angerichtet wird. Erstattest du Anzeige?



Du beobachtest einen Autounfall. Einer der beiden Fahrer ist eindeutig schuldig. Meldest du dich als Zeuge?



Ein guter Bekannter plant ein Geschäft, mit dem er sich eine goldene Nase verdienen will. Du glaubst jedoch, daß er dabei sein letztes Hemd verlieren wird. Sagst du es ihm?



Bei einer Demonstration fotografierst du, wie ein Polizist auf einen Demonstranten einprügelt. Eine Woche später fordert die Polizei alle Negative für eine Untersuchung an, gleichzeitig bietet dir eine Illustrierte 10.000 Mark dafür. Verkaufst du?



Dein Freund riecht aus dem Mund. Sagst du es ihm?



Während einer ausgelassenen Party vermißt du plötzlich deinen Partner. Machst du dich auf die Suche?



Du siehst, wie ein Fremder drei schwere Waschesäcke aus einem Auto lädt. Du weißt zufällig, daß der Waschsalon um die Ecke zur Zeit geschlossen ist. Informierst du den Fremden?



Deine Nachbarn sind verreist und rufen dich von unterwegs aus an. Ihr Sohn feiert in ihrer Wohnung gerade eine wilde Party. Sagst du es ihnen?

5



Dein Freund hat eine seiner wertvollen Vasen zerbrochen. Nun bittet er dich, die Schuld auf dich zu nehmen und den Schaden deiner Haftpflichtversicherung zu melden. Tust du ihm den Gefallen?



Im Treppenhaus wirst du von deinem Nachbarn unflätig beschimpft. Als er erregt die Treppe hinunterrennt, geht das Licht aus. Drückst du für ihn auf den Knopf, damit er nicht stürzt?



Dein Schwager läßt sich von dir eine Versicherung vermitteln. Behältst du die Provision?



Du kommst von der Arbeit nach Hause und freust dich auf den Fernseh-Krimi. Deine Freunde rufen dich an, weil sie Theaterkarten haben und einen Babysitter brauchen. Raffst du dich auf?



Du bist Geschäftsmann und lädst einen guten Kunden zum Essen ein. Im Gespräch entpuppt er sich als überzeugter Neo-Nazi. Widersprichst du ihm?



Du möchtest heiraten, müßtest aber zur Religion deines Partners überwechseln. Tust du es?



Ein Freund vermißt ein Buch und weiß nicht mehr, wo es geblieben ist. Du findest es in deinem Bücherschrank. Gibst du es zurück?



Du bist Arzt. Einer deiner Patienten geht einem sehr schmerzhaften Tod entgegen. Tust du alles, um sein Leben zu verlängern?

F

Du hältst an einer Parkuhr. Der Schlitz für das Geld ist mit Kaugummi verstopft. Entfernst du das Hindernis, um zahlen zu können?

F

Ich sage dir, daß ich mit dir schlafen will. Lehnst du entrüftet ab?

F

Nebenan wohnt dein Freund. Er bietet dir an, deinen Fernseher an seinen Kabelanschluß anzuschließen, ohne daß die Post etwas davon merken kann. Lehnst du ab?

F

Auf einer Party machst du eine attraktive Bekanntschaft. Noch am gleichen Abend ergibt sich die Gelegenheit, mit deiner Neueroberung ins Bett zu gehen. Tust du es?

F

Die Baufirma, für die du arbeitest, tut regelmäßig zu wenig Zement in den zu verarbeitenden Beton. Wenn es dadurch zu einem Unfall käme, würde dich keine Schuld treffen. Meldest du die Sache trotzdem?

F

Du erfährst, daß deine Tochter mit einem Türken intim befreundet ist. Unterbindest du das?

F

Du bist Rechtsanwalt. Ein Mann gibt zu, eine Frau brutal vergewaltigt zu haben, zeigt aber keine Spur von Reue. Übernimmst du seine Verteidigung?

F

Ein Mitglied in deinem Angelclub hat sich aus dem Urlaub eine ausgestopfte Suppen-Schildkröte mitgebracht. Die Art ist streng geschützt. Zeigst du ihn an?

F

Nachbarn bitten dich, ihr geistig behindertes Kind mittags mit in ein Restaurant zu nehmen. Für dich entstehen keine zusätzlichen Kosten. Lehnst du ab?



Du spielst in einer Fußballmannschaft. Bei einem Tor Rückstand in der 89. Minute fällst du im gegnerischen Strafraum ohne Fremdverschulden hin und bekommst einen Elfmeter zugesprochen. Klärst du den Schiedsrichter auf?



Auf dem Trödelmarkt entdeckst du ein Bild, das ein echter Picasso sein könnte. Der Händler verlangt nur 10 Mark. Sprichst du mit ihm über deinen Verdacht?



Du gießt die Blumen auf deiner Fensterbank. Dabei fällt dir ein Blumentopf aus dem dritten Stock auf die Straße. Schließt du schnell das Fenster, damit niemand sieht, woher er kam?



Ein Autohändler bietet dir einen guten Preis für deinen nicht mehr ganz neuen Wagen. Das Auto ist gut gepflegt, verbraucht aber bei längerer Fahrt auf der Autobahn ungewöhnlich viel Öl. Informierst du den Händler darüber?



Nach Rückkehr aus dem Urlaub zeigst du einem Freund ein wertvolles Reise-Souvenir. Er denkt, du hättest es für ihn mitgebracht, und bedankt sich herzlich. Läßt du es ihm?



Bei deinem Gemüsehändler gibt es frische Kiwis aus einem Land, dessen Rassenpolitik du scharf verurteilst. Kaufst du trotzdem?



Man hat dir einen falschen Hundertmarkschein angedreht. Versuchst du, ihn genauso wieder loszuwerden?



Man hat dir einen Trick gezeigt, mit dem man von jeder Telefonzelle aus kostenlos ins Ausland telefonieren kann. Du hast gute Freunde in Mexiko. Versuchst du den Trick?



Dein Partner hebt alte Liebesbriefe auf, die aus der Zeit vor eurer Beziehung stammen. Versuchst du herauszufinden, wer der Absender war?



Du nimmst an einem Wettbewerb teil. Ein Bekannter von dir ist Vorsitzender der Jury. Er schuldet dir Geld. Erinnerst du ihn daran, damit er für dich stimmt?



JA



JA



JA



JA



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



JA



JA



JA



JA



JA



JA



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



KOMMT
DRAUF AN



NEIN



KOMMT
DRAUF AN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

A

NEIN

3. Höhlenübung

Ressourcen: Stifte

Teilnehmer: 4-8 Teilnehmer

Ablauf: Die Teilnehmer erhalten die Situationsschilderung (siehe Seite 24) und haben nachdem sie die Schilderung gelesen haben, 50 Minuten Zeit, eine gemeinsame Rangfolge zu entwickeln.

Biografischen Daten der Expeditionsteilnehmer: siehe Seite 25-26.

Evaluation: War es leicht eine Entscheidung zu treffen? Waren alle beteiligt, sind alle zufrieden? Welche Werte haben die Auswahl beeinflusst? Wie fühlt ihr euch?

Werte sind sehr tief in uns verankert und sind deshalb nur schwer zu verändern. Außerdem sind wir uns oft nicht darüber bewusst, welche Werte wir haben, was uns besonders wichtig ist. Erst wenn wir mit anderen Werten in Berührung kommen, stellen wir fest, wie emotional uns die Werte berühren. Es ist auch nur schwer möglich, eine Rangfolge von Werten zu entwickeln: Ist ein Mensch „wertvoller“, wenn er eine erfolgreiche berufliche Stellung hat, oder wenn er eine Familie hat, um die er sich kümmern muss?

Treffen verschiedene Wertkonzepte aufeinander, so ist es oft nur schwer oder gar nicht möglich einen Kompromiss zu finden, der für beide Seiten vertretbar ist. Außerdem tendieren Menschen dazu ihre eigenen Werte als die „besseren“ anzusehen.

Situationsschilderung

Bei einer Höhlenexpedition mit 6 Teilnehmern kommt es zu einer Katastrophe. Die Gruppe wird durch einen Steinschlag in der Höhle eingeschlossen. Der einzige Kontakt der Gruppe zur Außenwelt ist eine Funkverbindung zu einer Forschungsstation am Eingang der Höhle. Diese Station hat einen Notruf aus der Höhle empfangen: Herabfallendes Gestein hat den sechs Freiwilligen den Rückweg abgeschnitten und in der Höhle steigt das Wasser.

Das einzig einsetzbereite Bergungsteam hat gemeldet, dass eine Rettungsaktion extrem schwierig sein werde, denn mit der zur Verfügung stehenden Ausrüstung könne nur jeweils eine Person pro Stunde evakuiert werden. So müsse man damit rechnen, dass in dem schnell steigenden Wasser einige der Eingeschlossenen ertrinken würden bevor sie gerettet werden könnten.

Über Funk wurden die Eingeschlossenen über die Gefährlichkeit ihrer Lage in Kenntnis gesetzt. Sie antworteten, dass sie nicht über die Reihenfolge ihrer Bergung entscheiden wollten. Die Verantwortung für diese Entscheidung verbleibt nun bei Eurer Gruppe.

Ihr habt 50 Minuten Zeit, einen Rettungsplan zu entwickeln, also eine Rangfolge, in der die Verschütteten geborgen werden sollen.

Die einzig verfügbaren Informationen stammen aus den Forschungsunterlagen und liegen Euch als biografische Daten vor. Bei Eurer Entscheidung seid Ihr an keinerlei Kriterien gebunden. In spätestens 50 Minuten solltet Ihr den Rettungsplan fertig haben.

Biografische Daten

1. Grace, Amerikanerin, 34 Jahre

Grace ist verheiratet und von Beruf Hauswirtschaftslehrerin. Ihr Mann ist Mitglied im Stadtrat. Sie war eine hoffnungsvolle Psychologiestudentin, bevor sie ihr Studium abbrach, um zu heiraten. Grace hat fünf Kinder im Alter von 5 Monaten bis 10 Jahren. Ihre Hobbys sind Singen in einem Gospelchor und Kochen. Zu dem Experiment kam sie durch Heinz, mit dem sie ein heimliches Verhältnis hat.

2. Gylsüm, Türkin, 19 Jahre

Gylsüm ist Single und studiert Wirtschaftswissenschaften. Ihre wohlhabenden Eltern wohnen in Ankara. Ihr Vater ist Unternehmer und eine nationale Autorität auf dem Gebiet der Ornamentik in islamischen Kirchen. Gylsüm ist ungewöhnlich attraktiv und hat etliche prominente Freunde in der „High Society“. Sie wurde kürzlich zusammen mit anderen Frauen in einem Dokumentarfilm über türkische Frauen porträtiert.

3. Francesco, Italiener, 36 Jahre

Francesco ist verheiratet und Leiter einer Familienberatungsstelle in Rom. Er hat 4 Kinder (7-14 Jahre alt). Francesco besuchte neben seiner beruflichen Arbeit die Fachhochschule und schloss als graduerter Sozialpädagoge ab. Lange Jahre engagierte er sich in einer radikalen Bürgerinitiative für Gleichberechtigung homosexueller Paare. Seine Hobbys sind Fotografieren und Reisen mit seiner Familie.

4. Heinz, Deutscher, 35 Jahre

Heinz ist ledig und Lehrer an einem Gymnasium. Nach dem Abitur verpflichtete er sich für acht Jahre bei der Bundeswehr. Als Ausbilder war er berüchtigt. Bei einer Übung ließ er seinen Zug über einen reißenden Fluss übersetzen. Dabei kamen zwei Soldaten ums Leben. Bei der Gerichtsverhandlung konnte ihm aber keine grobe Fahrlässigkeit nachgewiesen werden. Bis zu seinem Abschied als Oberleutnant verdiente er sich einige hohe Auszeichnungen. Mit seinem Entlassungsgeld studierte er Sport und Französisch und schloss mit dem Staatsexamen ab. Seit seiner Rückkehr ins Zivilleben führt Heinz ein unstetes Leben und er spricht mehr und mehr dem Alkohol zu. In seiner Freizeit bastelt er an alten Autos und fährt Gokart Rennen.

5. Wilhelm, Österreicher, 47 Jahre

Wilhelm lebt geschieden und ist Professor an einer Universitätsklinik. Er ist eine internationale Kapazität auf dem Gebiet der Tollwutbehandlung und arbeitet gerade an Laborversuchen mit einem neuartigen Präparat zur Bekämpfung von Tollwut, doch der Großteil seiner Forschungsergebnisse befindet sich noch auf diversen Notizzetteln verstreut. Seine besondere Vorliebe gilt der Musik von Gustav Mahler; außerdem geht er gerne segeln. Seine Ex-Frau ist inzwischen wieder glücklich verheiratet, während er in den sechs Jahren seit der Scheidung erhebliche emotionale Probleme erlebt hat. Kinder sind keine da. Wilhelm wurde zweimal wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses verurteilt (das letzte Mal vor elf Monaten).

6. Franz-Xaver, Deutscher, 56 Jahre

Franz-Xaver ist verheiratet und hat zwei erwachsene Kinder, die in die Großstadt gezogen sind und dort mit ihren eigenen Familien leben. Er ist Chef einer kleinen Firma, die Computerprogramme entwickelt und 71 Beschäftigte hat. Franz-Xaver selber hat für seine Firma einen umfangreichen Vertrag ausgehandelt und die letzten Details will er nach seiner Rückkehr regeln. Dieser Vertrag würde, wenn er unterzeichnet ist, Beschäftigung für weitere 85 Leute bringen. Franz-Xaver hat sich stark im sozialen und politischen Leben seiner Stadt engagiert. Er ist Freimaurer und Mitglied des Stadtrats. Sein Hobby ist die Speläologie (Höhlenkunde) und er beabsichtigt, nach dem Experiment ein Buch über dieses Gebiet zu schreiben.

Rettungsplan:

Instruktion: Eure Aufgabe ist es, die sechs Eingeschlossenen nach Eurer Bergungspräferenz zu ordnen. Tragt die Namen in der Reihenfolge ein, in der sie gerettet werden wollen.

Reihenfolge der Evakuierung:	Name
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

Quelle:

Thomas, A.; Kammhuber, S. & Layes, G. (1998). Sensibilisierungs- und Orientierungstraining für die kulturallgemeine und kulturspezifische Vorbereitung auf internationale Einsätze. In: Bundesministerium der Verteidigung - PSZ III 4 (Hg.). Untersuchungen des Psychologischen Dienstes der Bundeswehr, 33. Jhrg. München

II. Methoden zur Sensibilisierung kultureller Unterschiede

1. Outside Experts

Ressourcen: Keine

Teilnehmer: 10-35 Teilnehmer

Ablauf: Die Gruppe teilt sich in zwei Teams: Experten und Einheimische. Die Expertengruppe ist etwas kleiner als die Gruppe Einheimischer (z. B. 6 zu 20).

Die Experten verlassen den Raum. Die Einheimischen erhalten folgende Regeln:

- Frauen sprechen nur mit Frauen, Männer nur mit Männern.
- Fragen werden nur mit „ja“ oder „nein“ beantwortet.
- Lächelt der Fragende, dann antwortet der Befragte mit „ja“. Macht der Fragende ein ernstes Gesicht, dann antwortet der Befragte mit „nein“.
- Ist der Fragende größer als der Befragte, dann dreht sich der Befragte nach der Antwort um und geht ein paar Schritte weg.

Die Experten betreten den Raum wieder und versuchen die Regeln der Einheimischen zu erraten.

Auswertung: Welche Regeln vermuten die Experten hinter dem Verhalten der Einheimischen? Welche Regeln haben wirklich existiert?

Wie haben sich die Experten gefühlt? Wie haben sich die Einheimischen gefühlt?

Oft: Gefühl der Verwirrung, Verärgerung aber auch Spaß. Diese Gefühle geben einen kleinen Einblick in die Emotionen, die bei Kontakt mit anderen Kulturen entstehen können.

Welche Strategien wurden angewendet, welche waren hilfreich? Verfolgt man einmal gefasste Hypothesen, dann kann dies den Blick auf anderes verstellen. Hilfreich ist es, sich und das Verhalten der anderen zu beobachten.

Quelle:

Thomas, A.; Kammhuber, S.; Layes, G. (1998). Sensibilisierungs- und Orientierungstraining für die kulturallgemeine und kulturspezifische Vorbereitung auf internationale Einsätze. In: Bundesministerium der Verteidigung - PSZ III 4 (Hg.). Untersuchungen des Psychologischen Dienstes der Bundeswehr, 33. Jhrg. München

Angepasstes Trainingsmaterial der Zusatzausbildung „Internationale Handlungskompetenz“ der Hochschule Regensburg

2. Brückenbau – Dardia

In diesem Spiel wird die Begegnung zweier Kulturen simuliert. Es gilt, den Schlüssel zum kulturellen Verhalten in anderen Ländern zu finden und die Auswirkungen des Aufeinandertreffens mit einer fremden Kultur zu analysieren. Ein Team von Ingenieuren reist in ein anderes Land, um dessen Bewohnern (Derdianer) beizubringen, wie man eine Brücke baut.

Ressourcen: Karton, Klebstoff, Scheren, Lineale, Stifte, Spielbeschreibungen für Derdianer und Ingenieure, 2 Räume

Teilnehmer: Mindestens 12 Personen, die in zwei Gruppen aufgeteilt werden

Dauer: 1,5 bis 2 Stunden, einschließlich Nachbesprechung

Ablauf: 1. Je nach Gruppengröße bilden 4 bis 8 Personen ein Team von Ingenieuren, die die Derdianer im Brückenbau unterweisen sollen. Diese Gruppe erhält die Instruktionen für die Ingenieure und wird in einen eigenen Raum gebracht.

2. Der Rest der Gruppe erhält die Instruktionen für die Derdianer. Wenn die Zahl der Teilnehmenden sehr hoch ist, kann zudem ein Team von Beobachtern gebildet werden, die lediglich zusehen und sich Notizen machen. Eine solche Beobachtergruppe sollte nicht im Vorhinein mit der Kultur der Derdianer bekannt gemacht werden, sondern die Ingenieure begleiten.

Evaluation: Im Anschluss an das Spiel halten beide Gruppen ihre Bemerkungen zu folgenden drei Punkten auf einer Flipchart fest: (1) Fakten (2) Eindrücke (3) Interpretationen.

Die folgenden Punkte sollten im Plenum besprochen werden:

- Wir neigen zu dem Glauben, das andere genauso denken wie wir.
- Wir interpretieren Vorgänge oft voreilig, ohne uns die kulturellen Unterschiede vor Augen zu halten.
- Wie waren die Rollen verteilt? Welche Rolle spielte ich? Was sagt dies über meine Identität aus? Fühlte ich mich in meiner Rolle wohl?
- Entspricht das Bild, das ich mir gemacht habe, dem der anderen?
- Wie beeinflusste mein kultureller Hintergrund meine Rollenwahl?

Spielanweisungen für die Derdianer

Die Situation:

Ihr lebt in einem Land namens Dardia. Das Dorf, in dem Ihr lebt, ist durch eine tiefe Schlucht vom nächsten Marktplatz getrennt. Um den Markt in jener Stadt zu erreichen, müsst Ihr zwei Tage zu Fuß gehen. Gäbe es eine Brücke über den Fluss, der durch die Schlucht fließt, so könntet Ihr den Markt in fünf Stunden erreichen.

Die Regierung von Dardia hat ein ausländisches Unternehmen beauftragt, ein Ingenieursteam in ihr Dorf zu schicken, das Euch beibringen soll, wie man eine Brücke baut. So würden die Leute in ihrem Dorf die ersten Ingenieure in Dardia werden. Wenn Ihr gemeinsam mit den ausländischen Experten die erste Brücke gebaut habt, werdet Ihr in der Lage sein, im ganzen Land Brücken zu errichten und den Menschen das Leben zu erleichtern.

Die Brücke wird unter Verwendung von Karton, Stiften, Linealen, Scheren und Klebstoff gebaut. Ihr kennt das Material und die Werkzeuge, seit jedoch nicht mit den Konstruktionstechniken vertraut.

Soziales Verhalten:

Die Derdianer sind an Körperkontakt gewöhnt. Ihre Kommunikation funktioniert nicht ohne gegenseitige Berührungen. Es ist unschicklich, während einer Unterhaltung keine Berührungen auszutauschen. Allerdings ist kein direkter Körperkontakt zu allen Gesprächspartnern erforderlich. Kommt man in eine Gruppe, so genügt der körperliche Kontakt mit einem Mitglied der Gruppe, um augenblicklich in das Gespräch einbezogen zu werden.

Es ist sehr wichtig, jeden Menschen, dem man begegnet, zu grüßen, selbst wenn man nur an ihm vorübergeht.

Begrüßungen:

Der traditionelle Gruß besteht in einem Kuss auf die Schulter. Die Person, die zuerst grüßt, küsst die andere Person auf die rechte Schulter. Anschließend wird sie von der anderen Person auf die linke Schulter geküsst. Jede andere Form des Kusses ist eine Beleidigung! Jemanden die Hand zu schütteln, gilt in Derdia als eine der schlimmsten Beleidigungen.

Wird ein Derdianer durch Vorenthaltung des Grußes oder durch den Verzicht auf eine Berührung im Gespräch beleidigt, so beginnt er, zum Zeichen des Protests laut zu schreien.

Ja / Nein:

Die Derdianer verwenden das Wort „Nein“ nicht. Sie sagen stets „Ja“. Wenn sie verneinen wollen, begleiten sie das „Ja“ mit einem deutlichen Kopfnicken (diese Reaktion sollten die Teilnehmenden gut einstudieren).

Verhalten bei der Arbeit:

Die Derdianer tauschen auch bei der Arbeit häufig Berührungen aus. Die Werkzeuge sind den Geschlechtern zugeordnet: Die Schere ist ein männliches Werkzeug, während Stift und Lineal nur von Frauen verwendet werden. Klebstoff ist neutral. Männer nehmen nie einen Stift oder ein Lineal in die Hand. Frauen rühren niemals eine Schere an (dies hat einen traditionellen oder religiösen Hintergrund).

Ausländer:

Die Derdianer sind sehr gesellig. Daher mögen sie auch Ausländer. Doch sie sind sehr stolz auf ihre eigene Kultur. Sie wissen, dass sie nie selbst eine Brücke bauen könnten. Auf der anderen Seite betrachten sie die Kultur und die Bildung der Ausländer nicht als überlegen. Brücken bauen ist einfach etwas, von dem sie nichts verstehen. Sie erwarten von den Ausländern, sich ihrer Kultur anzupassen. Doch da das eigene Verhalten vollkommen selbstverständlich für sie ist, können sie es den ausländischen Experten nicht erklären (dieser Punkt ist sehr wichtig).

Ein Derdianer nimmt nur Kontakt zu einem andern Mann auf, wenn er von einer Frau vorgestellt wird. Dabei ist es unerheblich, ob die Frau Derdianerin ist oder nicht.

Spielanweisungen für die Ingenieure

Die Situation:

Ihr seid eine Gruppe internationaler Ingenieure, die für ein multinationales Bauunternehmen arbeitet. Euer Unternehmen hat gerade einen wichtigen Vertrag mit der Regierung der Derdianer geschlossen, in dem es sich verpflichtet hat, sie im Brückenbau zu unterweisen. Im Vertrag ist eine Frist für den Abschluss des Projektes festgehalten. Gelingt es Euch nicht, die Frist einzuhalten, so wird der Vertrag storniert und Ihr verliert Euren Arbeitsplatz.

Die Regierung der Derdianer hat großes Interesse an diesem Projekt, das von der Europäischen Union finanziert wird. Dardia ist ein Gebirgsland, das von zahlreichen Tälern und Schluchten durchzogen ist. Es gibt keine Brücken. Daher brauchen die Derdianer mehrere Tage, um von ihren Heimatdörfern aus den Markt in der Hauptstadt zu erreichen. Gäbe es eine Brücke, so könnten die Bewohner die Reisezeit auf etwa 5 Stunden verkürzen.

Die Situation wird durchgespielt:

Zunächst solltet Ihr euch die Zeit nehmen, um diese Anweisungen sorgfältig zu lesen und gemeinsam festzulegen, wie Ihr die Brücke bauen werdet. Nach einer bestimmten Zeit erhalten zwei Mitglieder Eures Teams die Erlaubnis, für drei Minuten zur anderen Gruppe hinüberzugehen, um Kontakt mit den Bewohnern des derdianischen Dorfes zu knüpfen, indem die Brücke gebaut werden soll (zum Beispiel könntet Ihr die natürlichen und materiellen Bedingungen untersuchen, Euch den Derdianern vorstellen, etc.). Anschließend habt Ihr zehn Minuten Zeit, um den Bericht dieser Gesandten zu analysieren und die Vorbereitungsarbeiten abzuschließen.

Danach begibt sich das gesamte Ingenieursteam nach Dardia, um den Derdianern beizubringen, wie man eine Brücke baut.

Die Brücke:

Die Brücke wird aus Karton gebaut und muss zwei Stühle oder Tische über eine Entfernung von 80 cm verbinden. Sie muss stabil sein. Wenn sie fertig ist, sollte sie das Gewicht der beim Bau verwendeten Scheren und des Klebstoffs tragen können.

Die Bauteile können nicht einfach ausgeschnitten und in Derdia zusammengesetzt werden, weil die Derdianer ansonsten nicht lernen würden, selbstständig eine Brücke zu bauen. Sie müssen sämtliche Bauphasen selbst kennen lernen.

Jedes Bauteil muss mit Stift und Lineal gezeichnet und anschließend mit der Schere ausgeschnitten werden.

Material:

Die Brücke wird aus Pappe / Karton gebaut.

Für Planung und Bau könnt Ihr Folgendes verwenden: Papier, Klebstoff, Scheren, Lineale, Stifte.

Dauer:

Für die Planung und Vorbereitung vor der Abreise: 40 Minuten

Für die Unterweisung der Derdianer: 25 Minuten

Quelle:

Europarat und Europäische Kommission (Hg.), Interkulturelles Lernen T-Kit, Seite 62-65, Straßburg, November 2000. URL: http://youth-partnership.coe.int/youth-partnership/documents/Publications/T_kits/4/German/tkit4_german.pdf, Zugriff Februar 2010

3. Perspektivenwechsel – interkulturelle Situationen

- Ressourcen: Für jede Kleingruppe oder jedes Pärchen eine Situationskarte.
- Teilnehmer: Mindestens 2 und höchstens 25 Teilnehmende; größere Gruppen müssten in Kleingruppen von bis zu 5 Teilnehmern aufgeteilt werden.
- Ablauf:
1. Die Teilnehmer erhalten die Situationskarten und diskutieren gemeinsam eine mögliche Ursache für die gescheiterte Situation. Sie notieren außerdem wie sich beide Beteiligten in der vorgefallenen Situation fühlen, welche Gedanken sie haben und die Gründe dafür.
 2. Nachdem die Kleingruppen mit ihren Erklärungen fertig sind, werden die einzelnen Situationen mit den Lösungsvorschlägen der Gruppe im Plenum diskutiert.

Einladung zum Tee

Miho aus Japan kommt nach Deutschland zu einem Schulaufenthalt. Sie wird von ihrer Nachbarin Silke eingeladen. Silke bietet ihr eine Tasse Tee an. Miho lehnt das Angebot ab. So unterhalten sich die beiden einige Zeit, bis Miho sich verabschiedet und etwas verärgert scheint.

Was ist passiert?

In Japan ist es unhöflich gleich direkt die Einladung zum Tee anzunehmen. Man drückt dabei aus: „Ich möchte Dir keine Arbeit machen!“ In Deutschland wird ein „Nein“ auch als nein verstanden und man findet es eher aufdringlich, wenn man den Tee zweimal oder mehrmals anbieten würde.

Absage auf Französisch

Studentin Sabine verbringt gerade ein Auslandssemester an einer französischen Partneruniversität ihrer Hochschule. Aufgrund ihrer ausgeprägten Kontaktfreudigkeit schließt sie sehr schnell neue Freundschaften. Nach einigen Wochen wird Sabine von ihren französischen Kommilitonen zu einer von ihnen organisierten Party eingeladen. Sie stellt allerdings fest, dass am selben Abend bereits ein multikultureller Abend mit anderen Austauschstudenten stattfindet, an dem sie unbedingt teilnehmen möchte. Sie entschließt sich dazu, ihren französischen Freunden abzusagen. Beim nächsten Treffen tut sie dies ohne größere Umschweife mit einem freundlichen, aber bestimmten „Nein“. Diese Antwort ruft bei den Franzosen Unverständnis, fast Verärgerung hervor, was sie Sabine vor allem dadurch zeigen, dass sie sich stark von ihr distanzieren.

Wahrscheinlichste Erklärung für das Missverständnis:

Sabines direkte Art zu antworten kommt einer Beleidigung der Franzosen gleich, die sich selbst nie auf so explizite Weise äußern würden. Die französische Art zu kommunizieren vollzieht sich sehr viel indirekter und unter Verwendung stilistischer Feinheiten als der unmittelbare, funktionale Kommunikationsstil der Deutschen, die ihre Meinung meist ohne große sprachliche Ausschmückungen preisgeben. Sabines direkte Ablehnung wirkt deshalb sehr plump und könnte die Franzosen vor den Kopf gestoßen haben, da sie nicht mit einer so harten Reaktion von Sabines Seite gerechnet haben. Ein direktes und hartes „Nein“ wird selten ausgesprochen. Wenn etwas nicht möglich ist oder man dem Wunsch nicht nachkommen will, sagt man eher, man wolle es sich überlegen oder später noch einmal darüber sprechen.

Vertragsverhandlungen in China

Der chinesische Manager antwortet auf die Frage seines deutschen Gegenübers, ob er mit den einzelnen Punkten des Vertragsentwurfes einverstanden sei mit „Ja“. Es war bisher alles reibungslos gelaufen, die Chinesen hatten allem zugestimmt, keinem der Punkte widersprochen. Die Deutschen wähten sich am Ziel und glaubten, der Vertragsunterzeichnung stünde nun nichts mehr im Wege. Sie staunten nicht schlecht, als die Chinesen am nächsten Tag mit einem Gegenentwurf aufwarteten, der nur wenig mit dem deutschen Vertragsvorschlag gemeinsam hatte. Hätten die Chinesen nicht gleich sagen können, mit welchen Punkten sie nicht einverstanden waren? Man hätte Schritt für Schritt vorgehen können und sich viel Zeit und damit auch Geld gespart.

Erklärung:

Ein falsch interpretiertes „Ja“ gehört zu den typischen, interkulturellen Missverständnissen im Umgang mit chinesischen Geschäftspartnern, Kollegen und Mitarbeitern. „Ja“ oder nicken bedeutet im chinesischen Kontext lediglich: „Ich habe zugehört.“ Zustimmung wird damit aber nicht ausgedrückt. Auch dann nicht, wenn Widerspruch ausbleibt. Widerspruch zu äußern ist kaum vereinbar mit dem chinesischen Streben nach Harmonie und wäre überaus unhöflich. Woran erkennt man nun aber Zustimmung? An dem, was zusammenfassend wiederholt wird!

Aber Achtung: Mit denjenigen Punkten, die nicht wiederholt oder nicht erwähnt werden, ist der chinesische Gesprächspartner in der Regel nicht einverstanden! Ohne interkulturelles Know-how kommt es beim Zusammentreffen von chinesischen und europäischen Geschäftsleuten schnell zu Fehlinterpretationen und Missverständnissen, die die Geschäftsentwicklung nachhaltig negativ beeinflussen oder sogar zum Scheitern des Ausfluges ins Reich der Mitte führen. Oft wird nicht erkannt, ja nicht einmal vermutet, dass sich hinter Fehlentwicklungen interkulturelle Missverständnisse verbergen.

Deutsch-russischer Schüleraustausch

Während eines Austauschprogramms zwischen einer deutschen und einer russischen Schule aus Moskau reist eine Gruppe russischer Schüler aus der elften Klasse (entspricht der zwölften Klasse in Deutschland) nach Deutschland. Dort werden sie auf ihre Gastfamilien verteilt. Am ersten Abend möchte eine der deutschen Gastfamilien einen besonders herzlichen Empfang bereiten. Der Tisch wird reichlich gedeckt und als alle sich gesetzt haben, stellt der Vater eine Flasche Wein auf den Tisch und sagt: "Wir haben leider keinen Wodka". Alle Familienmitglieder lachen, ausgenommen der russische Gast. Es entsteht eine peinliche Stille.

Die wahrscheinlichste Erklärung:

Der russische Gast ist gekränkt. Bewusst oder unbewusst nimmt der Vater an, dass alle Russen Wodka trinken und dass ohne Wodka keine Feier stattfinden könnte. Als alle anderen Familienmitglieder lachen, entsteht der Eindruck, dass diese Auffassung allgemein geteilt wird. Die Russen sind sehr stolz auf ihre Kultur und Geschichte. Sie sind sich auch der schwierigen Situation durchaus bewusst, in der sich das Land derzeit befindet. Sie reagieren sehr sensibel, wenn man ihnen mit Vorurteilen begegnet. In diesem Fall wird man ihnen nicht gerecht, wenn man Sie auch unbeabsichtigt mit Alkohol in Verbindung bringt. Das könnte so aufgefasst werden, als ob man ein allgemeines Alkohol-Problem unterstellt.

Ein Job in der Eisdiele

In der Altstadt von Nürnberg hat der italienischer Geschäftsmann Mario ein neues Eiskaffee eröffnet. Da das Geschäft in den ersten Wochen sehr gut anläuft, benötigt Mario nun, neben seiner Frau und einigen Familienmitgliedern, noch zwei weitere Arbeitskräfte. Er gibt eine Stellenanzeige auf, woraufhin er eine Reihe von Bewerbungen deutscher Arbeitssuchender erhält, die zum Teil sehr gute Referenzen und weitreichende Gastronomieerfahrungen haben. Gleichzeitig hatte Mario auch seine Verwandten gebeten, sich umzuhören, ob einer ihrer Bekannten Arbeit suche. Daraufhin stellt ihm sein Schwager, bei einem gemeinsamen Abendessen, zwei seiner Freunde vor. Da sich Mario auf Anhieb gut mit den beiden Männern versteht, sichert er den beiden Landsmännern die Stellen zu, ohne sich lange über ihren beruflichen Werdegang zu informieren. Den schriftlichen Bewerbern sagt er ab.

Die wahrscheinlichste Erklärung:

Mario vertraut bei der Auswahl der neuen Mitarbeiter ganz auf seinen Schwager. Er geht davon aus, dass dieser ihm keine unqualifizierten Personen empfehlen würde. Italiener vertrauen eher auf die Empfehlung von Bekannten und Verwandten als auf gute Zeugnisse von Unbekannten. Jeder "Empfehlbote" steht für seine Empfehlung.

Quelle:

Interkulturelle Kompetenz online, Andere Länder, andere Spielregeln, URL: www.ikkompetenz.thueringen.de/ca/index.htm, Zugriff Februar 2010

Weitere Situationen:

Martin berichtet seinem russischen Kollegen Vladimir, dass er ein relativ gutes, neuwertiges Auto gekauft habe. Als Vladimir sich erkundigte, wo er dieses Auto erworben habe, erklärt der Kollege: Von meinem Vater. Vladimir hält das zunächst für einen Scherz, dass in Deutschland der Vater seinem Sohn ein Auto verkauft. Als er jedoch von einem anderen Deutschen hört, dass er seinem Sohn Geld geliehen habe, das dieser nun zurück zahle glaubt er, dass hier ein grundsätzlicher Unterschied zu Russland vorliegt.

Ruxi, eine junge Aussiedlerin aus Rumänien möchte mit Martin, einem deutschen Bekannten ausgehen. Ruxi macht sich für diesen Anlass besonders hübsch: Sie schminkt sich sorgfältig und wählt besonders schöne Kleidung aus. Martin hingegen erscheint zum abendlichen Date in Jeans, T-Shirt, Lederjacke und Turnschuhen. Ruxi ist erstaunt über Martins Outfit.

Doch dem nicht genug, bezahlt Martin an der Kinokasse lediglich seine Karte, Ruxi muss ihre selbst bezahlen. Ruxi ist sehr verletzt und empfindet Martins Verhalten als sehr kränkend.

Ein Migrant betritt das Büro eines Sachbearbeiters, wird mit „Guten Morgen“ und „bitte setzen Sie sich“ begrüßt. Als nächstes fragt der Sachbearbeiter nach dem Namen und nach kurzer Pause nach seinem Anliegen. Der Migrant ist verunsichert und weiß nicht ganz wie er die Situation zu verstehen hat.

Sibel wohnt in der gleichen Straße wie Sabine, eine ihrer deutschen Klassenkameradinnen. Deshalb gehen die beiden immer gemeinsam zur Schule. Eines Tages erzählt Sabine, dass ihre Mutter schon seit einer Weile krank sei, weshalb sie nun einen mobilen Pflegedienst engagiert hätten. Der fahre ihre Mutter auch zum Arzt, dann müsse sie nicht mit dem Taxi fahren. Sibel ist erstaunt, warum unterstützen Sabine und ihre Familie ihre Mutter nicht besser?

III. Methoden zum Thema Migration und Gruppenbildung

1. Interkulturelles Mau Mau

- Ressourcen: Ein ausreichend großer Raum, in dem Tische und Stühle mit genügend Abstand in Sitzgruppen aufgestellt werden können.
Evtl. Trennwände (zum Abtrennen der Spieltische), 6 Skat-Kartenspiele (eines pro Tisch), Kopien der verschiedenen Regeln (siehe Seite 42-43), Stifte und Zettel zum Aufschreiben des Punktestands.
- Dauer: Ca. 90 Minuten
- Teilnehmer: Es können 24 Teilnehmer spielen (= 6 Tische x 4 Spieler), die überzähligen Teilnehmer sind Beobachter.
- Ziele:
- a) Den Mitspielern einen spielerischen Einstieg in das Thema interkulturelle Begegnungen ermöglichen.
 - b) Verständnis für interkulturelle Erfahrung wecken.
 - c) Simulation der Dynamik von Gruppenprozessen in fremden Situationen.
 - d) Den persönlichen Umgang mit Irritationen bewusst machen, um Handlungsstrategien entwickeln zu können.
- Ablauf: Der Spielablauf findet in drei Phasen statt:
(1) Einführung (2) Spielphase (3) Auswertung
Vorweg: Der Titel und die Einführung des Spiels dürfen nichts über die Regeln, Tücken und den Sinn verraten, weil das die Spieler zu Vorsicht und Grübeln verleitet statt zu leidenschaftlichem Einsatz.
- (1) Einführung:**
Der Moderator des Spiels liest folgende Einleitung vor:
- „Ihr seid willkommen im Spielsalon der Begegnung, das heißt:
An verschiedenen Tischen seid Ihr zum Kartenspiel eingeladen, was seit jeher ein Mittel der Kommunikation und Kontaktaufnahme bei vielen Völkern ist.
Ihr reist nach vorgegebenen Regeln von Tisch zu Tisch, trifft immer wieder für eine Zeit auf neue Leute, wie das bei Begegnungen eben so ist.“

Da (nach einer Einübungsphase) dieses Spiel ohne Sprache vorstattengehen wird, ist es gerade auch für internationale Gruppen gut einsetzbar.

Zum Ablauf: „Die Zeit im Spielsalon dauert etwa eine Stunde; dann gibt es eine viertel Stunde Pause, und anschließend werden wir in einer Auswertung sehen, was Ihr zu dieser Methode und ihrem Einsatz für die internationale Begegnung denkt.

Zunächst seid Ihr ganz einfach zum Tun eingeladen: Es geht gleich an die Verteilung auf die Spieltische, dann geben wir die Regeln bekannt - und dann viel Spaß!“

Vorsicht: Falls Teilnehmer fragen, ob denn an allen Tischen die gleichen Regeln gelten, müssen wir notgedrungen lügen: „Ja, es gelten überall die gleichen Regeln, es geht um das Reisen und die Begegnung, das Treffen von immer wieder neuen Leuten.“

(2) Spielphase:

- Zunächst werden Vierergruppen und Paare gebildet. Dies kann z. B. durch die Verteilung von verschiedenfarbigen Zetteln erfolgen (pro Spielendem ein Zettel, eine Farbe pro Tisch – also jeweils 4 Zettel der gleichen Farbe). Kennzeichnet man jeweils zwei Zettel der gleichen Farbe mit denselben Symbolen, finden sich so gleichzeitig die Paare, die während des Spiels zusammenbleiben. Nachdem die Regeln verteilt wurden, haben die Spieler ca. 10 Minuten Zeit, diese einzuüben. Danach werden die Regeln eingesammelt, und ab jetzt darf niemand mehr reden. Was die Teilnehmer nicht wissen, ist, dass an jedem Tisch andere Regeln gelten (siehe Spielregeln Seite 43-44).

- Das Spiel beginnt. Jedes gewonnene Spiel zählt einen Punkt. Sobald einer gewonnen hat, geht der Punkt an das Siegerpaar.

Nach ca. 5 Minuten Spielzeit fragt der Moderator nach dem Punktestand. Die Siegerpaare der einzelnen Tische ziehen nun jeweils einen Tisch weiter. Dieser Vorgang wird weitere dreimal wiederholt.

- In den Spielphasen nach dem jeweiligen Wechsel werden mit großer Wahrscheinlichkeit Konflikte um die Regeln auftreten.

Spieltisch Nr. 1 - „Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

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

Spieltisch Nr. 2 - „Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

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

Spieltisch Nr. 3 - „Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

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

Spieltisch Nr. 4 - „Here we go!“ im Spiel-Salon der Begegnung!

Spielregeln:

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

(3) Auswertung:

Die Auswertung des Spielsalons erfolgt durch folgende Fragen, die den Teilnehmern im anschließenden Plenum gestellt werden:

- Was war ätzend?
- Was war klasse?
- Was waren Eure Reflexe auf verschiedene Situationen?
- Was waren ab dem 2. oder 3. Durchgang Eure Strategien, Euer überlegtes Handeln, um zu irgendeinem sinnvollen Ergebnis zu kommen?

Die Antworten der Teilnehmer werden in Stichworten auf Karten notiert und an die vorbereiteten Stellwände unter die jeweilige Fragestellung gepinnt. Es ist sinnvoll, die Auswertung mit zwei Personen anzuleiten. So kann sich eine auf die Moderation konzentrieren und die zweite die Aussagen der Teilnehmer aufnehmen.

Quellen:

Datenbank für internationale Jugendarbeit, URL:

www.dija.de/downloads/Methodenbox/SpielsalonMaumau.pdf, Zugriff Februar 2010

- Diese Webseite enthält unter www.dija.de, Modul „Interkulturelles Lernen“, sehr viele geeignete Methoden zur Arbeit mit Jugendlichen

transfer e.V. (Hg.): Reader zu dem trägerübergreifenden Grundkurs für Leiter/innen der internationalen Jugendbegegnung, Köln 2000

Müller, Werner (Hg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten, Bd. 2, Kapitel 8.1.1., Landsberg am Lech 1997

2. Die Produktionskette

Ressourcen: Rollenkarten, 3 verschiedenfarbige Garnrollen, Schere, 5 große Stücke Packpapier für die Kontinente mit Eddings oder Kreide, eine Weltkarte.

Ziel: Annäherung an eine Visualisierung globaler wirtschaftlicher Vernetzung. Erkennen unterschiedlicher Arbeits- und Lebensverhältnisse.

Teilnehmer: Bis zu 30 Teilnehmer

Ablauf: (1) Gruppenfindung
Jeder Teilnehmer bekommt eine Rollenkarte mit folgender Aufgabenstellung:
„Sucht nach den anderen Personen, die gemeinsam mit Euch für die Herstellung eines Produktes zuständig sind. Beschreibt den anderen in der Gruppe Eure Tätigkeit. Nutze dafür die Informationen auf den Rollenkarten und schmückt sie noch aus. (Worin besteht Deine Tätigkeit? Wie gefällt Dir Deine Arbeit? Für wen arbeitest Du? Wie wichtig ist Dir Deine Arbeit? Wie verläuft Dein Tag? Etc.) Vergleicht Eure Tätigkeiten.“

(2) Kleingruppenarbeit

Die Teilnehmer bekommen zehn Minuten Zeit, sich in der Gruppe zu verständigen. Die Teamer betreuen die Arbeitsgruppen. Danach werden sie aufgefordert, sich eine Weltkarte auf dem Fußboden im Raum vorzustellen und sich entsprechend des Ortes, an dem sie leben und arbeiten, im Raum zu positionieren.

(3) Präsentation

Man fängt am zweckmäßigsten mit der längsten Produktionskette (Jacke) an. Dabei soll die erste Person der Produktionskette beginnen, ihre Arbeitsbedingungen, ihre Löhne und ihre Arbeit (jeweiliger Produktionsschritt) zu beschreiben. Der/die wirft dann ein farbiges Wollknäuel zum nächsten Verarbeiter weiter und hält dabei das Ende des Wollfadens fest. Schließlich landet die Jacke beim Verkäufer in

Deutschland. Die anderen Teilnehmer dürfen während der Präsentation nachfragen. Der Teamer korrigiert, falls die Kette in der Reihenfolge nicht stimmt. Dann darf sich die Textilkette mit dem Wollfaden in der Hand hinsetzen auf der Welt und die Schokolade- oder Computerkette stellt sich vor. Am Ende dürfen sich alle erst mal auf der „Welt“ hinsetzen, sodass man entspannter auswerten kann.

Auswertung: (1) Moderationsfragen zur Produktion:

- Was fällt Euch auf?
- Was ist global an den Produkten?
- Welche Tätigkeiten werden im Norden ausgeführt, welche im Süden? Wo beginnt die Linie, wo hört sie auf? Warum könnte das so sein? Wer entscheidet das?
- Sind die Orte austauschbar? Warum finden bestimmte Produktionsschritte an bestimmten Orten statt? Welches Muster ist dabei festzustellen?
- Merken wir etwas von diesen Verknüpfungen (die hier durch Garn gekennzeichnet sind, wenn wir einkaufen)?
- Welche Unterschiede gibt es zwischen den einzelnen Produkten (Kleidung um die ganze Welt, Kakao sofort nach Europa)? Woran kann das liegen?

(2) Moderationsfragen zu den Arbeits- und Lebensbedingungen:

- Welche Unterschiede gibt es bei Verdienst und Arbeitsbedingungen? An welcher Position würdet Ihr gern sein, an welcher nicht?
- Wie sind die recht unterschiedlichen Löhne einzuschätzen?
- Was glaubt Ihr, wer die Produkte vor allem konsumieren kann?
- Können Verbraucher Einfluss nehmen auf die Produktion?
- Mit wem würdet Ihr gern tauschen?

(3) Optional: Vertiefung zu den unterschiedlichen Produkten im Bezug zum Lebensstandard der Konsumenten und der Produzenten:

Kleidung:

- Durchschnittlich kauft jeder Bundesbürger 50-70 Kleidungsstücke pro Jahr, ein Inder kann sich 2 Kleidungsstücke in dieser Zeit leisten.
- Arbeitsbedingungen in den Weltmarktfabriken (Näherin etc.): Lange Arbeitszeiten, geringe Löhne, fast nur junge Frauen, Lärm, stickig etc., immer gleiche Handgriffe (Hosenbund annähen), kaum Pausen, keine soziale Absicherung, Entlassung bei Gewerkschaftsaktivitäten, sexuelle Belästigung etc.
- Großer Druck durch immer wieder neue Kollektionen, die innerhalb kürzester Zeit produziert werden müssen (Rekordzeiten zwischen Design und Kleidungsstück im Laden).
- Kleidung wandert um die Welt, „Made in Bangladesh“ bedeutet, dass die Stoffteile dort zusammengenäht wurden – die Baumwolle war bis dahin schon tausende Kilometer unterwegs.

Schokolade:

- Wird vor allem in Ländern im Norden konsumiert: Jeder Bundesbürger isst im Jahr ca. 9 Kilogramm.
- Herstellung von wenigen multinationalen Konzernen (Nestlé, Jacobs Suchard, Cadbury, Mars, Ferrero etc.).
- Lateinamerika, der Kontinent, aus dem der Kakao ursprünglich kommt, liefert heute nur noch 20 Prozent der Weltproduktion. Aus Westafrika stammen inzwischen 60 Prozent. Die jüngste Kakaoregion mit der schnellsten Wachstumsrate ist Südostasien, das innerhalb kurzer Zeit 20 Prozent des Marktes erobert hat.
- Verarbeitung (Pressen) vor allem in den Niederlanden, BRD, USA, Brasilien. Ursache sind hohe Zölle der EU auf weiterverarbeitete Produkte wie Kakaobutter oder Kakaopulver (12 und 16 %), auf Kakaobohnen nur 3 %.
- Von den 24 Stückchen Schokolade einer Tafel erhalten die Produzenten nur eines.

2.1. Die Jacke (Rollenkarten)

Baumwollpflückerin in einer intensiv bewirtschafteten Plantage		7
Name, Alter:	Arumugham Pathichira, 12 Jahre	
Ort:	Südindien	
Betrieb:	Großer Baumwollproduzent bei Dehli	
Tätigkeit:	<p>Pflückt tischtennisballgroße Baumwollflocken aus den Fruchtkapseln der Sträuchern in große Tragekörbe, die sie dann in die Mittelreihe trägt, wo große Container stehen. Später wird die Baumwolle zu riesigen Ballen verpresst.</p> <p>Da Baumwolle sehr anfällig für Schädlinge ist, wird mit vielen Spritzmitteln gearbeitet (ein Viertel der weltweit eingesetzten Dünge-, Pflanzenschutz- und Schädlingsbekämpfungsmittel wird auf Baumwollfeldern versprüht, obwohl die nur 2,4% der Weltackerfläche einnehmen).</p>	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet 9 Stunden täglich in der prallen Sonne, hat Allergien wegen der vielen verwendeten Pflanzenschutzmittel.	
Verdienst:	Wenige Cent am Tag, je nach Pflückertrag	

Baumwollpflückerin in einer intensiv bewirtschafteten Plantage		17
Name, Alter:	Indira Pathichira, 30 Jahre	
Ort:	Südindien	
Betrieb:	Großer Baumwollproduzent bei Dehli	
Tätigkeit:	<p>Pflückt tischtennisballgroße Baumwollflocken aus den Fruchtkapseln der Sträucher in große Tragekörbe, die sie dann in die Mittelreihe trägt, wo große Container stehen, später wird die Baumwolle zu riesigen Ballen gerpresst.</p> <p>Da Baumwolle sehr anfällig für Schädlinge ist, wird mit vielen Spritzmitteln gearbeitet. Da sie schon 30 Jahre ist, fürchtet sie täglich um ihren Job, denn sie ist ausgelaugt und krank wegen der Spritzmittel und deshalb nicht mehr so schnell wie z. B. ihre Tochter Arumugham.</p>	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet 9 Stunden täglich in der prallen Sonne, hat Allergien wegen der vielen verwendeten Pflanzenschutzmittel.	
Verdienst:	Wenige Cent am Tag, je nach Pflückertrag	

Arbeitskraft in einer Baumwollveredlungsfabrik		23
Name, Alter:	Kim Seoul, 24 Jahre	
Ort:	Südkorea	
Betrieb:	Baumwollveredlungsfabrik	
Tätigkeit:	Waschen von Rohbaumwolle, nachdem sie in Natronlauge getaucht wurde.	
Arbeitsbedingungen:	Handarbeit, Natronlauge ist ätzend, man muss sehr vorsichtig sein.	
Verdienst:	2 € pro Tag	

Spinner in der Fabrik		30
Name, Alter:	Mao Chung, 14 Jahre	
Ort:	Ostchina	
Betrieb:	Textilfabrik	
Tätigkeit:	Garn spinnen aus behandelter gereinigter Rohwolle.	
Arbeitsbedingungen:	Handarbeit, man darf nicht in die Spindel rutschen, schwül-warme Luft, vorgegebene Toilettenpausen.	
Verdienst:	Wenige Cent pro Tag	

Weberin		21
Name:	Han Nang, 21 Jahre	
Betrieb:	Ostchina	
Tätigkeit:	Webstuhl	
Arbeitsbedingungen:	Monotone Arbeit, bei der die Augen müde werden, arbeitet 60-70 Stunden (Früh-, Tag-, Nachtschicht) wöchentlich, Lärm, geschwollene Gelenke und Kopfschmerzen, hoher Druck auf Geschwindigkeit, schlechtes Betriebsklima, Diskriminierungen sind an der Tagesordnung.	
Verdienst:	2 € pro Tag	

Weberin		4
Name:	Wan Hang, 14 Jahre	
Betrieb:	Ostchina	
Tätigkeit:	Webstuhl	
Arbeitsbedingungen:	Monotone Arbeit, bei der die Augen müde werden, arbeitet 60-70 Stunden (Früh-, Tag-, Nachtschicht) wöchentlich, Lärm, geschwollene Gelenke und Kopfschmerzen, hoher Druck auf Geschwindigkeit, schlechtes Betriebsklima, Diskriminierungen sind an der Tagesordnung.	
Verdienst:	2 € pro Tag	

Arbeiterin in einer Textilfarbenherstellungsfabrik		13
Name:	Olga Warschawska, 34 Jahre	
Ort:	Wroclaw, Polen	
Betrieb:	Textilfarbenfabrik, ein Großteil der Farben wird nach China exportiert, wo viele Stoffe gefärbt werden.	
Tätigkeit:	Füllstandsüberprüfung großer Farbbüchsen und Aussortieren von Fehlprodukten.	
Arbeitsbedingungen:	Hoher Druck auf Geschwindigkeit, teilweise Fließband, moderner Arbeitsprozess, Arbeitsschutzbedingungen werden oft nicht eingehalten. Mitarbeiter klagen oft wegen Kopfschmerzen, Ursache dafür ist aber unklar.	
Verdienst:	15 € pro Tag	

Textilbedrucker		24
Name:	Harald Fürchtl, 48 Jahre	
Ort:	Basel, Schweiz	
Betrieb:	Firma, die Stoffe mit Logos versieht.	
Tätigkeit:	Leichte Tätigkeit beim Bedienen verschiedener Maschinen, die Rücken- oder Brustteile von Jacken und Roh-T-Shirts werden aus Asien eingeflogen. Dann werden Viskosefasern unter hohem Druck und bei hoher Temperatur auf den Stoff gepresst. Dann fliegen die Stoffteile wieder zurück nach Asien zur Weiterverarbeitung.	
Verdienst:	90 € am Tag	

Näherin in einer Textilfabrik		26
Name:	Floriana Matrapa, 23 Jahre	
Ort:	In Bangladesh	
Betrieb:	Textilfabrik; Zulieferer von Adidas	
Tätigkeit:	Zusammennähen von vorgeschrittenen Stoffteilen im Akkord	
Arbeitsbedingungen:	Näht 160 Jacken pro Stunde, 12 Stunden am Tag; Lärm der Nähmaschinen, immer gleiche Handgriffe, schwül-warme Luft, Sonntagsarbeit, Druck auf Stückzahlen.	
Verdienst:	Pro Tag für 3 €	

Aushilfe in einer Knopffabrik		15
Name:	Horst Köhler, 43 Jahre	
Ort:	Berlin	
Betrieb:	Knopfherstellung, die Knöpfe werden dann nach Bangladesh verschifft, um dort in Jacken eingenäht zu werden, da dies von Hand geschehen muss und Handarbeit in Deutschland zu teuer ist.	
Tätigkeit:	Aussortieren von Mängelbeispielen am Fließband	
Arbeitsbedingungen:	Hohe Arbeitsbelastung, da monotone Tätigkeit, Rückenprobleme	
Verdienst:	6 € pro Stunde (auf Mini-Job Basis, max. 400 € pro Monat)	

Hafenarbeiter		10
Name:	Mao Wang, 29 Jahre	
Betrieb:	Containerverladehafen Hongkong, China	
Tätigkeit:	Fracht in Schiffe verladen mit Verladekränen, es werden vor allem genähte Textilien nach Rotterdam, Hamburg oder Antwerpen versendet.	
Arbeitsbedingungen:	Monotone Arbeit, es ist meist sehr laut.	
Verdienst:	3 € pro Tag	

Truckerfahrer		1
Name:	Horst Lang, 51 Jahre	
Betrieb:	Spedition „Hol fix – bring fix“	
Tätigkeit:	Truck fahren nach festgelegtem Wochenrhythmus, 3-mal pro Woche vom Zentrallager von H&M nach Rotterdam und zurück.	
Arbeitsbedingungen:	Spedition macht Druck, auch über die 8h pro Tag zu fahren, obwohl dann die Augen müde werden, arbeitet oft 60 Stunden die Woche, Lärm, manchmal Fahren trotz Kopfschmerzen.	
Verdienst:	60 € pro Tag	

Verkäuferin		19
Name, Alter:	Nicole Birnbaum, 25 Jahre alt	
Ort:	Dresden, Deutschland	
Betrieb:	H&M	
Tätigkeit:	Kassieren, Kleidung wieder auf Bügel hängen, beraten, Ladendiebe beachten, Ständer rein und rausräumen, auspreisen, Ware auspacken.	
Arbeitsbedingungen:	Relativ gesichert, aber H&M macht die Existenz einer Filiale vom erreichten Monatsumsatz abhängig.	
Verdienst:	50 € pro Arbeitstag netto	

Werbefachmann für Markenklamotten		29
Name, Alter:	Finn Hudson, 35 Jahre alt	
Ort:	New York, USA	
Betrieb:	Große PR-Agentur	
Tätigkeit:	Entwerfen neuer Slogans, Marktforschung, Bedarfsanalysen, Erstellen von Konzepten zum besseren Erreichen der Zielgruppen bzw. zur Gewinnung neuer Kunden.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet mit Gleitzeit, muss bis zum Termin X Konzeptionen bringen, kann und muss kreativ sein.	
Verdienst:	150 \$ = 120 € pro Tag	

Designer für Jeans		27
Name, Alter:	Jean Pierre Papin, 39 Jahre alt	
Ort:	Paris, Frankreich	
Betrieb:	Ideenschmiede in der Stadt der Liebe	
Tätigkeit:	Wertet Bedarfsanalysen der Kunden aus, entwirft und testet neue Modelle mit Probanden, muss sich über aktuelle Entwicklungen in der Szene informieren.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet freischaffend, hat verschiedene Aufträge, ist wegen seiner Erfahrung gefragt.	
Verdienst:	250 Euro pro Tag	

2.2. Schokolade (Rollenkarten)

Bauer		5
Name, Alter:	Kunta Kinte, 32 Jahre alt	
Ort:	Elfenbeinküste	
Betrieb:	kleiner Kakaoproduzent in Westafrika mit 3 ha Anbaufläche	
Tätigkeit:	Baut Maniok und Kochbananen unter Kakaobäumen an.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet hart, aber ist unabhängig, es sei denn, der Preis für Kakao sinkt noch weiter.	
Verdienst:	Familie versorgt sich durch den Anbau von Maniok und Kochbananen selbst und verdient an den Kakaofrüchten noch ein paar Cent dazu für Kleidung etc.	

Bäuerin		14
Name, Alter:	Madi Kinte, 30 Jahre alt	
Ort:	Elfenbeinküste	
Betrieb:	Kleine Kakaoproduzentin in Westafrika mit 3 ha Anbaufläche	
Tätigkeit:	Bringt regelmäßig Kakaofrüchte zum Händler in die nächste Stadt, die sie mit ihrem Mann Kunta auf dem Feld anbaut.	
Arbeitsbedingungen:	Der Weg in die Stadt ist 15 km, sie steht früh auf, um hinzugehen, seit der Kakao in Massen auf den Großfarmen angebaut wird, fällt der Preis ständig, den sie für ihren Korb Kakaofrüchte erzielt.	
Verdienst:	Familie versorgt sich durch den Anbau von Maniok und Kochbananen selbst und verdient an den Kakaofrüchten noch ein paar Cent dazu für Kleidung etc.	

Kakaopflücker		2
Name, Alter:	Juan Ronaldo, 12 Jahre alt	
Ort:	Brasilien	
Betrieb:	Großplantage mit 50 ha für Kakaomonokultur	
Tätigkeit:	Pflückt Kakaofrüchte von den Baumstämmen und trägt sie im Tragekorb zum nächsten Großbehälter.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet bis zu 17 Stunden täglich, heiß, bekommt kaum Wasser während der Arbeit, Kopfschmerzen und Erbrechen wegen der Unkrautvernichtungsmittel, wurde von zu Hause weggebracht.	
Verdienst:	Hat seit zwei Jahren noch keinen Lohn bekommen.	

Kakaopflücker		8
Name, Alter:	Jesus Ronaldino, 24 Jahre alt	
Ort:	Brasilien	
Betrieb:	Großplantage mit 50 ha für Kakaomonokultur	
Tätigkeit:	Pflückt Kakaofrüchte von den Baumstämmen und trägt sie im Tragekorb zum nächsten Großbehälter.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet bis zu 17 Stunden täglich, heiß, bekommt kaum Wasser während der Arbeit, Kopfschmerzen und Erbrechen wegen der Unkrautvernichtungsmittel, wurde von zu Hause weggebracht.	
Verdienst:	Bekommt wenige Cent am Tag, immer öfter sagen sie: „Der Preis ist schlecht, ihr könnt nicht mehr soviel bekommen, wenn es euch nicht passt, geht halt woanders arbeiten.“ Da aber alle Kleinbauern ihre Felder an die Großplantage abgegeben haben, gibt es ringsum keine Felder oder anderen Arbeitsmöglichkeiten mehr.	

Milchbauer		11
Name, Alter:	Joseph Stangerl, 38 Jahre	
Ort:	Hinterzarten, Deutschland	
Betrieb:	Selbstständiger Landwirt	
Tätigkeit:	Versorgt 200 Milchkühe, vollautomatische Melkanlage, an die man die Tiere nur 2-mal täglich führen muss.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet 10 Stunden täglich und auch am Wochenende will das Vieh fressen, ist schon früh zum Melken auf, im Sommer helfen ihm Großstädter, die mal Landluft schnuppern wollen, Urlaub ist immer ein Problem.	
Verdienst:	70 € am Tag, Milchpreisschwankungen werden durch die hohen EU-Agrarsubventionen ausgeglichen.	

Arbeiterin in der Schokoladenherstellung		16
Name, Alter:	Toni Kiesbauer, 34 Jahre	
Ort:	Sion, Schweiz	
Betrieb:	Nestlé	
Tätigkeit:	Überwacht die verschiedenen Schritte der Schokoladenherstellung, das stundenlange Conchieren der Kakaomasse, das Beifügen der anderen Zutaten wie Zucker, Milch, Lecithin.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet 8 Stunden täglich, ist gegen alles abgesichert, Lohnfortzahlung im Krankheitsfall, Urlaub, etc.	
Verdienst:	80 € netto am Tag	

Mitarbeiterin Werbeabteilung		20
Name, Alter:	Arabella Schmidt, 24 Jahre	
Ort:	München, Deutschland	
Betrieb:	Jacobs Suchard Ag	
Tätigkeit:	Feilt an neuen Designs für Milka-Verpackungen, Spots, Slogans, Merchandising-Produkten, wie kleine lila Plastikkühe.	
Arbeitsbedingungen:	Arbeitet 8 Stunden täglich, ist gegen alles abgesichert, Lohnfortzahlung im Krankheitsfall, Urlaub, etc.	
Verdienst:	160 € netto am Tag	

2.3. Die Computerindustrie (Rollenkarten)

Arbeiter im Coltanabbau		9
Name, Alter:	Faustin Mugangu, 16 Jahre	
Ort:	Kinigi im Kongo, Afrika	
Betrieb:	Coltanmine in Kinigi in der Gemeinde Kibabi	
Tätigkeit:	Coltan ist ein wichtiges Metall bei der Herstellung von Computerbauteilen (wichtig auch für die Handyproduktion). In Coltanminen wird dieses Metall abgebaut.	
Arbeitsbedingungen:	Mit einfachsten Werkzeugen, oft mit den Händen. Gefährliche Arbeit. Oft Erdbeben und die Gefahr, verschüttet zu werden. Die Arbeits- und Lebensbedingungen sind geprägt vom Bürgerkrieg im Land. Die Besitzer der Minen sind mit den Rebellengruppen verstrickt, die sich über den Coltan-Abbau finanzieren. Der Abbau des Erzes vernichtet Acker und Viehweiden, die früher die Lebensgrundlage der Arbeiter war. Mit der Coltanförderung lässt sich jedoch mehr Geld verdienen.	
Verdienst:	Bis zu 4 US\$ am Tag, je nach Fördermenge	

Arbeiter im Coltanabbau		28
Name, Alter:	Coco Abbane, 15 Jahre	
Ort:	Kinigi im Kongo, Afrika	
Betrieb:	Coltanmine in Kinigi in der Gemeinde Kibabi	
Tätigkeit:	Coltan ist ein wichtiges Metall bei der Herstellung von Computerbauteilen (wichtig auf für die Handyproduktion). In Coltanminen wird dieses Metall abgebaut.	
Arbeitsbedingungen:	Mit einfachsten Werkzeugen, oft mit den Händen. Gefährliche Arbeit. Oft Erdbeben und die Gefahr, verschüttet zu werden. Die Arbeits- und Lebensbedingungen sind geprägt vom Bürgerkrieg im Land. Die Besitzer der Minen sind mit den Rebellengruppen verstrickt, die sich über den Coltan-Abbau finanzieren. Der Abbau des Erzes vernichtet Acker und Viehweiden, die früher die Lebensgrundlage der Arbeiter war. Mit der Coltanförderung lässt sich jedoch mehr Geld verdienen.	
Verdienst:	Bis zu 4 US\$ am Tag, je nach Fördermenge	

Arbeiter am Erzschnmelzofen		3
Name, Alter:	Omoro Abbane, 34 Jahre	
Ort:	Kinigi im Kongo, Afrika	
Betrieb:	Erzschnmelzofen in Kinigi in der Gemeinde Kibabi	
Tätigkeit:	Coltanhaltiges Gestein wird aus den Erzminen hierher zum Schmelzen gebracht. Dann wird es durch die Arbeiter in großen Behältern zum Ofen geschleppt, wo es dann schmilzt und sich das Coltan vom Rest trennt. Das Coltan wird dann abgefischt und in Blöcken abgekühlt. Die Blöcke werden dann exportiert nach Europa, Amerika und Japan.	
Arbeitsbedingungen:	Schwere Behälter zum Schmelzofen schleppen. Es ist unerträglich heiß und laut. Viele Arbeiten nicht lange hier.	
Verdienst:	2-3 US\$ am Tag	

Arbeiter in der Leiterplattenherstellung		6
Name:	Fernando Nuñez Rivera, 26 Jahre	
Betrieb:	Flextronics in Kalifornien, USA	
Tätigkeit:	Leiterplattenherstellung und Bestückung	
Arbeitsbedingungen:	Hoher Druck auf Geschwindigkeit, teilweise Fließband, Probleme beim Gesundheitsschutz bei den chemischen Prozessen der Leiterplattenherstellung. Schlechtes Betriebsklima, Diskriminierungen sind an der Tagesordnung, Gewerkschaftsmitgliedschaft unerwünscht.	
Verdienst:	Oft nur der gesetzliche Mindestlohn von 5,75 US\$ (entspricht 4,71 €) pro Stunde	

Arbeiterin in der Montage (Computergehäuse)		18
Name:	Maria Navarro Gonzales, 22 Jahre	
Ort:	San Francisco Bay Area (Silicon Valley) USA	
Betrieb:	Hewlett-Packard	
Tätigkeit:	Zusammenbau von einzelnen Komponenten zu Personal Computer	
Arbeitsbedingungen:	Hoher Druck auf Geschwindigkeit, teilweise Fließband, moderner Arbeitsprozess, Arbeitsschutzbedingungen werden oft nicht eingehalten. Mitarbeiter klagen oft wegen Kopfschmerzen, Ursache dafür ist aber unklar.	
Verdienst:	9,50 US\$ (entspricht 7,80 €) pro Stunde	

Top-Managerin bei Hewlett Packard		25
Name:	Carly Fiorina, 39 Jahre	
Ort:	San Francisco Bay Area (Silicon Valley)	
Betrieb:	Hewlett Packard	
Tätigkeit:	Unternehmensführung, langfristige Strategieplanung, Entscheidungen mit großen Auswirkungen. Viele Konferenzen, häufig auf Dienstreisen. 60-70 Stundenwoche.	
Verdienst:	1.000.000 US\$ im Jahr + Bonusleistungen	

Ingenieurin, tätig im Computer-Chipdesign		22
Name:	Jutta Geissler, 35 Jahre	
Ort:	Dresden	
Betrieb:	Infineon	
Tätigkeit:	Hoch qualifizierte Tätigkeit im Design (Entwurf) von Computerbauteilen.	
Arbeitsbedingungen:	Hohe Arbeitsbelastung, Überstunden werden erwartet. Dafür gibt es gute Arbeitsbedingungen und eine gute Entlohnung.	
Verdienst:	Ca. 30 € pro Stunde	

Verkäufer in einem Computerkaufhaus (Aushilfskraft)		12
Name:	Fatima Özdemir, 26 Jahre	
Ort:	Berlin	
Betrieb:	Saturn-Hansa	
Tätigkeit:	Verkauf von Unterhaltungselektronik	
Arbeitsbedingungen:	Hohe Arbeitsbelastung an der Kasse, kaum Pausen möglich. Ständige Überwachung, in Konkurrenz mit den anderen Mitarbeitern an der Kasse. Wöchentlich wird der Umsatz der Kassen verglichen. Bei niedrigem Umsatz fragt der Abteilungsleiter nach den Ursachen.	
Verdienst:	6 € pro Stunde (auf Mini-Job Basis, max. 400 € pro Monat)	

Rollenverteilung nach Teilnehmerzahl

Rollenkarte	15TN	16 TN	17 TN	18 TN	19TN	20 TN	21 TN	22 TN	23 TN	24 TN	25 TN	26 TN	27 TN	28 TN	29 TN	30 TN
Die Jacke																
1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	X														X	X
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
13	X			X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
17	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
19	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
21	X															X
23	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
24	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
26	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
27	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
29	X	X	X	X	X				X	X	X	X	X	X	X	X
30	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Die Computerindustrie																
3						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
9						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
12									X	X	X	X	X	X	X	X
18						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
22						X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
25							X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
28														X	X	X
Schokolade																
2													X	X	X	X
5					X							X	X	X	X	X
8			X	X	X						X	X	X	X	X	X
11		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
14		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
16		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
20		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Quelle:

Sächsischer Bildungsserver (Hg.), Schulleben und Unterricht demokratisch gestalten - Projektstage zu Themen des globalen und sozialen Lernens, URL: www.sn.schule.de/~sud/methodenkompodium/module/ansatz1/3_3_8.htm und www.sn.schule.de/~sud/methodenkompodium/dokumente/ansatz1/ig/B06_1.PDF, Zugriff Februar 2010

3. Zitronen Hai

Ressourcen: Scheren, Flipchartpapier, bunte Stifte, Moderationskarten

Teilnehmer: 10-35 Teilnehmer

Ablauf: Die Teilnehmer teilen sich in drei Gruppen auf (Präriewölfe, Zitronenhaie, Paradiesvögel) und erhalten unterschiedliche Instruktionen (s.u.). In der ersten Phase des Spiels (1 Stunde) bleiben die Teilnehmer in ihrer Gruppe und entwerfen ihre eigene Kultur und eine Stadt, in der sie leben möchten. Die zweite Phase beginnt damit, dass durch ein Erdbeben alle Städte zerstört werden. Die Gruppen haben die Aufgabe, eine neue gemeinsam Stadt zu erbauen.

Instruktionen Präriewölfe

Verhaltensregeln:

1. Wir halten stets engen Körperkontakt zueinander (= geringe Distanz beim Stehen, Sitzen etc.) und berühren uns bei Zustimmung.
2. Wir antworten nie direkt auf Fragen mit „Ja“ oder „Nein“, sondern wir reden um eine klare Antwort herum.
3. Zeit und Pünktlichkeit haben für uns keine Bedeutung.

Instruktionen Zitronenhaie

Verhaltensregeln:

1. Zum Nachdenken gehen wir auch in Besprechungen oft hin und her und führen leise Selbstgespräche. Wenn uns jemand begegnet, geben wir uns flüchtig die Hände.
2. Wir benutzen oft und gerne ein klares „Nein“, auch wenn wir „Ja“ meinen. Anstelle einer Bejahung bringen wir bei nächster Gelegenheit den Sachverhalt als eigene Idee ein.
3. Zeit und Pünktlichkeit sind für uns sehr wichtig.

Instruktionen Paradiesvögel

Verhaltensregeln:

1. Wir halten stets viel Abstand zu unseren Mitmenschen und berühren uns nie.
2. Wir benutzen das Wort „Nein“ nie, sondern ignorieren Sachverhalte, die uns nicht gefallen.
3. Wir haben immer Zeit für ein „privates Seitengespräch“, wollen aber auch Ergebnisse sehen.

Aufgaben in monokulturellen Gruppen

Entwicklung einer Kultur:

Lest die Regeln Eurer Kultur durch und überlegt zusammen, wie man diese in sichtbares Verhalten umsetzen kann.

Entwickeln einer Geschichte:

Entwickelt einen Mythos, eine Geschichte Eurer Kultur. Erfindet Zeichen und Symbole und malt diese auf eine Flipchart. Achtet dabei auf Eure neuen kulturellen Verhaltensregeln.

Planen einer Stadt:

Entwerft eine Stadt, in der Menschen Eures Kulturkreises leben können. Der Entwurf sollte für andere verstehbar sein. Malt dies auf die Flipchart.

Aufgaben in der gemischten Gruppe

Planung einer gemeinsamen Stadt:

Durch eine Tragödie wurden Eure Stadt und andere Städte in der Umgebung zerstört. Nun wollt ihr mit den Abgesandten der anderen zerstörten Städte eine Stadt planen, in der verschiedene Kulturen zusammen leben können. Malt die neue Stadt.

Auswertung: Wie sieht die neue gemeinsame Stadt aus? Sind alle zufrieden? Warum (nicht)? Wie wurde mit dem Verhalten der anderen Gruppen umgegangen?

Ist die Stadt in einzelne Ghettos aufgeteilt? Manchmal ist es scheinbar einfacher sich mit dem Vertrauten zu umgeben. Neue Regeln und Kulturen muss man erst kennen und verstehen lernen. Dazu bedarf es jedoch einer gewissen Offenheit auf beiden Seiten.

Quelle:

Kumbruck, Christel; Derboven, Wibke: Interkulturelles Training. Trainingsmanual zur Förderung interkultureller Kompetenz in der Arbeit. Berlin 2009: Springer

IV. Methoden zum Thema Vorurteile – Stereotype

1. Albatrosspiel

- Ressourcen: Zwei Tücher, eine Schale mit Erdnüssen
- Ziel: Die Teilnehmer sollen lernen, dass auch im Alltag das Verhalten anderer Menschen immer interpretiert wird. Interkulturell kompetent zu sein bedeutet, sich Interpretationen bewusst zu werden und sich immer wieder zu fragen: Was sehe ich?
- Teilnehmer: Mindestens vier, maximal 25 Teilnehmer
- Methode: Das Leitungsteam (ein Mann und eine Frau) entführt die Teilnehmenden auf die Insel Albatros. Sie spielen selbst die Einheimischen, die Teilnehmenden sind die Touristen. Das Verhalten der Albatrossianer verleitet zu der Interpretation, Frauen würden auf Albatros unterdrückt werden.
- Ablauf: Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Das Leitungsteam (ein Mann und eine Frau) erklärt, dass man jetzt eine Reise zur Insel Albatros mache. Dann verlässt das Leitungsteam den Raum und kehrt kurze Zeit später zurück. Sie tragen Tücher um den Körper gebunden. Der Mann geht vor der Frau, die Frau folgt ihm. Sie laufen einige Runden um die Teilnehmer. Dabei summen sie leise vor sich hin. Dann gehen sie einige Runden im Innenkreis. Der Mann geht auf die männlichen Teilnehmer zu, die die Beine übereinander geschlagen haben, und stellt ihre Beine auf den Boden. Die Frau macht das Gleiche bei Männern und bei Frauen. Der Mann setzt sich auf einen Stuhl, die Frau kniet sich auf den Boden neben ihn. Dann reicht die Frau ihm eine Schale mit Erdnüssen. Der Mann nimmt die Schale an und isst ein paar Erdnüsse. Dann gibt er die Schale der Frau zurück, die auch isst. Die Frau stellt die Erdnüsse zur Seite. Der Mann legt ihr eine Hand in den Nacken. Daraufhin beugt sich die Frau nach vorne und berührt mit der Stirn den Boden. So verweilt sie einen Augenblick. Dies wiederholen sie drei Mal. Dann lächeln sie sich an, nicken einander zu und erheben sich. Summend ziehen sie wieder durch den Kreis. Wieder stellen sie die übereinandergeschlagenen Beine der

Teilnehmer auf den Boden – der Mann bei den Männern, die Frau bei den Frauen und Männern. Die beiden verlassen den Raum und kehren nach einiger Zeit ohne Tücher in den Seminarraum zurück.

Das Leitungsteam bittet die Teilnehmer zu beschreiben, was sie gesehen haben. Außerdem sollen sie kurz erläutern, ob sie gerne auf Albatros leben würden.

Die Teamleiter klären sie dann über die Kultur auf Albatros auf:

Wenn die Menschen auf Albatros zufrieden sind, summen sie. Sie glauben an die Göttin der Erde. Deshalb stellen sie ihre Besucher als besondere Ehrerweisung immer erst mit beiden Füßen auf den Boden. Erdnüsse erfreuen sich als heilige Früchte auf Albatros besonderer Beliebtheit. Frauen haben einen besonderen Kontakt zur Göttin, weil sie wie die Erde Leben hervorbringen. Um sie vor Gefahren zu schützen, muss der Mann immer vor der Frau hergehen und auch ihr Essen verkosten. Die Frauen haben das Recht auf der Erde zu sitzen, weil sie dann der Erdgöttin näher stehen. Männer können nur über die Frauen Kontakt zur Mutter Erde aufnehmen. Mit Einverständnis der Frau dürfen sie ihre Hand in ihren Nacken legen. Die Frau berührt dann mit ihrer Stirn die Erde und kann so einen Kontakt zwischen der Erdgöttin und dem Mann herstellen. Auf Albatros dürfen Frauen Frauen und Männer berühren, die Männer jedoch nur die Männer.

Auswertung: Danach diskutieren die Teilnehmer, welche Annahmen und Einschätzungen zu der Fehlinterpretation geführt haben und woher diese kommen. Für die Auswertung sollte man viel Zeit einplanen, um eine wirkungsvolle Konfrontation zwischen Wahrnehmung und Interpretation zu erreichen.

Aber: Die Auswertung sollte nicht dahin gehen, dass man Diskriminierung und Unterdrückung als kulturell gegeben hinnehmen muss. Ziel sollte sein, zwischen Wahrnehmung und Interpretation unterscheiden zu lernen.

Die Kultur der Menschen auf Albatros

Die Menschen auf Albatros bilden ein sehr friedliches Volk. Sind sie zufrieden, summen sie ruhig und leise vor sich hin. Sind sie zornig oder verärgert, was selten vorkommt, stoßen sie Zischlaute aus. Die Göttin der Erde ist die höchste Göttin auf Albatros. Sie wird sehr verehrt und geachtet. Die Albatros suchen deshalb den Kontakt zur Erde. Große Füße zu haben, ist eine privilegierte Veranlagung, weil es so möglich ist, besonders viel Verbindung zur Erdgottheit herzustellen. Alles, was mit der Erde zu tun hat, besitzt einen hohen Stellenwert bei den Albatros. Lieblingsspeise und Ritualnahrungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Erdnüsse. Besucher erweisen den Einheimischen eine besondere Ehrbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen, um viel von der Erdenergie aufnehmen zu können. So ist es zum Beispiel wichtig, beim Sitzen beide Füße auf dem Boden zu haben und die Beine nicht übereinander zu schlagen.

Frauen genießen auf Albatros hohes Ansehen, weil sie wie die Mutter Erde Leben gebären. Sie haben deshalb besondere Privilegien:

- Um sie vor etwaigen Angriffen oder Gefahren zu schützen, müssen die Männer immer einige Schritte vor ihnen hergehen.
- Die Männer haben die Pflicht, alle Speisen vorzukosten, bevor die Frauen davon essen.
- Die Frauen stehen der Erdgöttin näher als die Männer – sie haben deshalb das Recht auf den Boden zu sitzen, während die Männer weiter entfernt von der Erde, auf Stühlen Platz nehmen müssen.
- Nur über ein Ritual ist es Männern erlaubt, näheren Kontakt mit der Gottheit der Erde aufzunehmen. Sie dürfen der Frau, die neben ihnen am Boden sitzt, die Hand auf den Nacken legen, während sie durch das Berühren der Erde mit der Stirn die von dort ausgehende kosmische Energie aufnimmt. Ein Teil der Energie fließt dann über die Hand des Mannes auf ihn selbst über. Dieses Ritual wird als besondere Ehre betrachtet.
- Abgesehen von diesem Ritual ist es den Albatros-Männern nicht gestattet, andere Frauen ohne deren vorherige Erlaubnis zu berühren.

Quelle:

Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.), URL:

www1.bpb.de/methodik/32BYU3,0,0,Info_06_01_%DCbung:_Die_AlbatrosKultur.html,

Zugriff Februar 2010

Nach Theodore Gochenour: Beyond Experience, Yarmouth / USA: Intercultural Press, 1993

2. Völkerball

- Ressourcen: Ein Ball (z. B. Jonglierball)
- Teilnehmer: 5-35 Teilnehmer
- Ablauf: Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Teilnehmer werfen einander den Ball zu. Derjenige, der den Ball wirft, sagt vorher den Namen eines Landes. Derjenige, der den Ball fängt, sagt ganz spontan, was ihm zu dem Land einfällt (1 Wort). Danach wirft er den Ball selbst und sagt wiederum den Namen eines Landes.
- Auswertung: Wenn das Spiel beendet ist (z. B. wenn den Teilnehmern keine Länder mehr einfallen), sammelt die Gruppe gemeinsam, welche Länder, mit welchen Einfällen verbunden waren. Welche Länder sind mit positiven Einfällen verbunden? Welche Länder mit negativen Einfällen? Warum, woher kommen die Assoziationen (Medien, Information aus der Schule, eigene Erfahrungen, z. B. durch Reisen)?
- Die genannten Assoziationen stellen die „Bilder“ dar, die wir von anderen Ländern in unseren Köpfen haben (= Stereotype). Wenn die Bilder mit negativen oder positiven Assoziationen verbunden sind, dann handelt es sich um Vorurteile. Wir haben von jedem Land Vorurteile in unserem Kopf. Je weniger wir über das jeweilige Land wissen, desto einfacher, oft auch negativer sind die Bilder. Stereotype und Vorurteile lassen sich nur schwer verändern. Je mehr ich jedoch über ein Land (oder auch einen Menschen) weiß, desto differenzierter und vielfältiger ist auch das Bild, das ich im Kopf habe.

3. Kurzspielfilm „Schwarzfahrer“

Regie & Buch: Pepe Danquart
Produktion: Trans-Film, Bundesrepublik Deutschland 1992
Format: 12 Min. – Video (VHS) – s/w

Inhalt: In der Straßenbahn sitzt eine ältere Dame neben einem Mann schwarzer Hautfarbe, Anlass für sie, ihn mit einer geballten Ladung gängiger Vorurteile gegenüber Asylbewerbern zu überschütten. Die umsitzenen Fahrgäste bleiben passiv, ebenso das Opfer, das ihre Anwürfe unbewegten Gesichts über sich ergehen lässt bis ... eine Fahrkartenkontrolle stattfindet. An deren Ende wird sich zeigen, wer von beiden das "schwarze Schaf" ist.

Schwarzfahrer ist ein ebenso unterhaltsamer wie nachdenklich stimmender Film zum Thema Ausländerfeindlichkeit, der mehrfach auf Festivals ausgezeichnet wurde und 1994 den "Oscar" für den besten Kurzfilm erhielt. Aufgrund seiner zielsicheren und vielschichtigen Darstellung eignet er sich zum Ausgangspunkt einer Diskussion über Fremdenfeindlichkeit und Vorurteile.

Quelle:

Bundeszentrale für Politische Bildung (bpb),

URL: <http://www1.bpb.de/publikationen/16WIQE,0,0,Schwarzfahrer.html>, Zugriff Februar 2010

Beobachtungsaufträge zur Bearbeitung in Kleingruppen:

- Welche Vorurteile wurden geäußert?
(Ausländer stinken, wollen nicht arbeiten, haben alle Aids. Lassen wir einen rein, dann kommen sie alle)

- Wer wurde Opfer von Vorurteilen?
(Afrikaner „Neger“, Türken, Polen, aber auch: Kinder, junge Leute, UND: am Ende die alte Frau selbst)
- Wie wurden die Vorurteile geäußert
(Verbal, aber auch durch Blicke, z. B. gegenüber den Kindern)
- Wie haben sich die anderen Fahrgäste verhalten? Warum?
(Meist keine Reaktion. Zustimmendes Nicken des alten Mannes. Gründe für das Verhalten: Schutz der Privatsphäre, nur ungern Einmischen in Belange anderer)
Verantwortungsdiffusion (psychologisch untersuchtes Phänomen): Warum soll ich etwas unternehmen? Die anderen, die hier sitzen sagen ja auch nichts.)
- Wie habt ihr Euch dabei gefühlt? Warum muss man lachen?
(Lachen aus Scham und Verlegenheit)

V. Weitere Übungen

1. Identität: Was hat mich geprägt?

- Ressourcen: Große Papiere (DIN A3), bunte Stifte / Kreiden, Bleistifte, Eddings, evtl. weiteres Gestaltungsmaterial
- Teilnehmer: Beliebige Anzahl, mindestens 5 Teilnehmer
- Ablauf: Die Teilnehmer werden eingeladen, ein Blatt zu folgender Frage zu gestalten:
Was hat mich geprägt, was hatte großen Einfluss darauf, wie ich bin:
- an Personen
 - an Ereignissen – persönlich, politisch, gesellschaftlich
 - aus anderen Kulturen, in denen ich lebe (nationale Kultur, Berufskultur, Freizeitkultur, Subkulturen...)
- Auswertung: Für diese Arbeit sollte ausreichend Zeit gegeben werden.
Anschließend treffen sich die Teilnehmer in Kleingruppen von 3-4 Personen zu einem Austausch über ihr Bild. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass alle nur das von sich preisgeben, was sie auch erzählen möchten. Eine weitere Auswertung im Plenum ist in der Regel nicht notwendig.

2. Sprache und Macht

- Ressourcen: Zwei Blatt Papier, die mit den Polen „Stimme zu“ und „Stimme nicht zu“ gekennzeichnet sind; Fragen in verschiedenen Sprachen und Grundkenntnisse in diesen Sprachen; Kärtchen in drei Farben, Stifte.
- Teilnehmer: Mindestens 8 Teilnehmer
- Ziel: Die Übung konfrontiert die Teilnehmer sehr schnell mit der Macht, die Sprache über Verstehen bzw. Nichtverstehen ausübt.
- Ablauf:
- (1) Die Teilnehmer werden gebeten, sich auf einer Skala zu verschiedenen Thesen zu Thema Sprache zu positionieren. Die Skala hat die beiden Pole „Stimme zu / 100%“ und „Stimme nicht zu / 0%“. Natürlich sind auch Positionierungen zwischen den Polen möglich.
 - (2) Die erste Frage wird auf Deutsch gestellt, sofern Deutsch die Arbeitssprache ist, und lautet: „Die Muttersprache ist der wichtigste Teil der Kultur.“ Wenn sich alle positioniert haben, werden 3-4 Personen stellvertretend gefragt, warum sie sich so positioniert haben, wie sie es getan haben.
 - (3) Die nächste Frage wird zum Beispiel auf Englisch gestellt: „It only makes sense to learn a foreign language, if you will be able to speak it fluently“. Von nun an spricht und versteht die Leitung keine andere Sprache mehr als Englisch. Wenn sie mit Gestik und Mimik angesprochen wird, kann sie aber durchaus flexibel reagieren.
 - (4) Die nächste Frage wird in einer Sprache gestellt, die wenige bis keine der Teilnehmer kennen. Auch hier ist es für die Leitung wichtig, in der fremden Sprache zu bleiben und auch die Fragen, die auf Deutsch gestellt werden, konsequenterweise nicht zu verstehen.
 - (5) Die darauf folgende Frage kann von einem Teil der Gruppe gesprochen werden, und wenn man noch eine weitere Frage stellen will, kann sie schließlich auch wieder auf Deutsch gestellt werden. Das erhöht den Effekt der Erleichterung und macht die Macht der Sprache positiv deutlich.

Auswertung: Alle Teilnehmer werden gebeten, auf drei verschiedenfarbigen Karten aufzuschreiben, was für sie neu, überraschend und merkwürdig war. Die Ergebnisse werden einzeln und unkommentiert vorgetragen und in einer Reihe auf den Boden gelegt.

Im Anschluss daran erfolgt eine Kleingruppenauswertung zu folgenden Fragen:

- Was hat der Wechsel der Sprachen für Gefühle ausgelöst?
- Welche Reaktionen habt Ihr an Euch und den anderen wahrgenommen?
- Seht Ihr einen Zusammenhang zwischen Sprache, Macht und persönlicher Identität?
- Was bedeutet die Übung für Eure Praxis?

Möglich ist anschließend eine Sammlung der Ergebnisse im Plenum.