|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| J SMP –I  Teamer\*innen Handbuch | | | |
|  | |  | |
|  | |  | |
|  | | | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |
|  |  | |

Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis II](#_Toc455394639)

[Abbildungs- und Tabellenverzeichnis IV](#_Toc455394640)

[1 Einleitung 1](#_Toc455394641)

[2 jSMP-Integration allgemein 1](#_Toc455394642)

[2.1 Einheit: Ankunft 1](#_Toc455394643)

[2.1.1 Ankommen/Atmosphäre schaffen 1](#_Toc455394644)

[2.1.2 Vorstellung jSMP-I und Teamer\*innen 2](#_Toc455394645)

[2.1.3 Kennenlernen 3](#_Toc455394646)

[2.1.4 Erwartungsklärung 8](#_Toc455394647)

[2.1.5 Gruppenvertrag 9](#_Toc455394648)

[2.1.6 Regeln/Organisatorisches 10](#_Toc455394649)

[2.1.7 Tagesablauf/Programmübersicht 11](#_Toc455394650)

[2.2 Einheit: Kommunikation 12](#_Toc455394651)

[2.2.1 Hintergrundinformationen: 12](#_Toc455394652)

[2.2.2 Vier – Ohren Modell 13](#_Toc455394653)

[2.2.3 Feedback 16](#_Toc455394654)

[2.3 Einheit: Tagesabschluss – Expuls 19](#_Toc455394655)

[2.4 Einheit: Vorurteile – Hintergrundwissen 19](#_Toc455394656)

[2.4.1 Was sind Vorurteile? 19](#_Toc455394657)

[2.4.2 Wie entstehen Vorurteile? 22](#_Toc455394658)

[2.4.3 Stereotype und Stigmatisierung 23](#_Toc455394659)

[2.4.4 Welche Funktion haben Vorurteile? 25](#_Toc455394660)

[2.4.5 Können Vorurteile abgebaut werden? 25](#_Toc455394661)

[2.4.6 Die Kultur der Menschen auf Albatros 26](#_Toc455394662)

[2.5 Einheit: Diskriminierung 29](#_Toc455394663)

[2.6 Einheit: Projektarbeit 30](#_Toc455394664)

[2.6.1 Einführung in die Projektarbeit 30](#_Toc455394665)

[2.6.2 Projektplanung 33](#_Toc455394666)

[2.7 Einheit: Reflexion/Auswertung/Abschied 34](#_Toc455394667)

[2.7.1 Persönliche Reflexion - Brief an sich selbst 34](#_Toc455394668)

[2.7.2 Kursauswertung 35](#_Toc455394669)

[2.7.3 Abschluss 36](#_Toc455394670)

[3 jSMPi Flucht 40](#_Toc455394671)

[3.1 Ankunft Kennenlernen, Einstieg 41](#_Toc455394672)

[3.1.1 Familienwurzeln 42](#_Toc455394673)

[3.2 Einheit 1: Ich begebe mich auf die Flucht 43](#_Toc455394674)

[3.2.1 Aktionsspiel Flucht 43](#_Toc455394675)

[3.2.2 Fluchtgeschichte 55](#_Toc455394676)

[3.2.3 Auswertung 57](#_Toc455394677)

[3.3 Einheit 2: Was hasch gseit? 58](#_Toc455394678)

[3.3.1 Kommunikation Schreispiel 59](#_Toc455394679)

[3.3.2 Der Außerirdische 59](#_Toc455394680)

[3.3.3 Kommunikation 60](#_Toc455394681)

[3.3.4 Feedback 60](#_Toc455394682)

[3.3.5 Versteh nix 61](#_Toc455394683)

[3.3.6 Kommunikation mit Geflüchteten 62](#_Toc455394684)

[3.3.7 Expuls - Es ist nicht deine Schuld 62](#_Toc455394685)

[3.4 Einheit 3: Wer sind den Geflüchtete überhaupt? (Definition + Vorurteile) 64](#_Toc455394686)

[3.4.1 Resterunde 65](#_Toc455394687)

[3.4.2 Flucht Quiz (Einzelarbeit oder als 1,2 oder 3) 65](#_Toc455394688)

[3.4.3 Die Kultur der Menschen auf Albatros 68](#_Toc455394689)

[3.4.4 „Ich bin Jungfrau Maria, wer passt zu mir?“ 70](#_Toc455394690)

[3.4.5 Kleiner Umtrunk 71](#_Toc455394691)

[3.4.6 Meinungsbarometer: Zuwanderung und Geflüchtete 73](#_Toc455394692)

[3.5 Einheit 4: Was kann ich tun? 76](#_Toc455394693)

[3.5.1 Spiele ohne Sprache - Anschuggerle 76](#_Toc455394694)

[3.5.2 Kultur Ralley 78](#_Toc455394695)

[3.5.3 Urus und Rings 81](#_Toc455394696)

[3.5.4 Arbeit mit Geflüchteten 85](#_Toc455394697)

[3.5.5 Spiele die man auch ohne gleiche Sprache spielen kann 85](#_Toc455394698)

[3.5.6 Projektideen 86](#_Toc455394699)

[3.6 Einheit 5: Erlebnispädagogik 86](#_Toc455394700)

[3.6.1 Nachtgeländespiel 87](#_Toc455394701)

[3.6.2 Expuls: Man sieht nur mit dem Herzen gut 88](#_Toc455394702)

[3.7 Einheit 6: Und jetzt? 90](#_Toc455394703)

[3.7.1 Anschuggerle: Kissenrennen 90](#_Toc455394704)

[3.8 Abschluss und Aufräumen 92](#_Toc455394705)

# Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

# Einleitung

# jSMP-Integration allgemein

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Tag 1 | Tag 2 | Tag 3 |
|  | Tagesleitung |  |  |  |
| **08:00** | Frühstück |  |  |  |
| **09:00** | AE I |  | Anschuggerle | Einheit 6 |
| **10:00** |  | Ankunft  10:15 Begrüßung, Orga | Einheit 3 |  |
| **11:00** |  | Kennenlernspiele, Regeln |  |  |
| **12:00** | Mittagessen |  |  |  |
|  | Pause |  |  | 13:00 Aufräumen & Abschied  14:00 Abreise |
| **14:30** |  | Epäd Übung |  |  |
| **15:00** | AE II | Einheit 1 | Einheit 4 |  |
| **16:00** |  |  |  |  |
| **17:00** |  |  |  |  |
| **18:00** | Abendessen |  |  |  |
|  | Pause |  |  |  |
| **19:30** | AE III | Einheit 2 | Einheit 5 |  |
| **20:00** |  |  |  |  |
| **21:30** | Pause |  |  |  |
| **23:00** | Expuls |  |  |  |
| **Anschl.** | Nachtruhe |  |  |  |
|  | Team |  |  |  |

## Einheit: Ankunft

Ziele: - den TN ein Gefühl des Wilkommensein schaffen

* Die TN lernen sich, die Teamer\*innen und das Haus kennen
* Regeln, Organisatorisches und Erwartungen sind geklärt
* Die TN wissen was in den nächsten Tagen passieren wird

### Ankommen/Atmosphäre schaffen

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – überprüfen ob alle TN angekommen, ausfüllen der Listen   * Gefühl des Willkommenseins vermitteln * Offenes Klima für Fragen und Unsicherheiten bieten, Orientierung geben * TN die Möglichkeit geben Gedanklich anzukommen * Die TN beziehen ihre Zimmer |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 Min. |
| Hammer2 | **Material** – jSMP-I Banner, LJP Liste, TN Liste zum Abhacken, Kreppklebeband, Edding, Zimmerplan |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen stellen vor Ankunft der TN ein schön gedeckter Begrüßungstisch auf. An/Auf diesem Tisch sollten sich das jSMPi Banner befinden, die TN Listen um diese Abzuhacken, ebenso wie eine LJP Liste. Darüber hinaus sollte sich dort ein Kreppband liegen und Edding, damit die TN sich ein Namenschild machen können.  Wenn die TN kommen werden diese abgehackt, tragen sich in der LJP Liste, so wie in die Zimmerplan liste. Ebenso sollen sich diese ein Namensschild schreiben.  Danach können diese auf ihr Zimmer gehen, mit der Info wann es im Plenum weitergeht. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Zusätzlich kann es zu einem freundlich gedeckter Willkommenstisch kann es z.B. ein Begrüßungscocktail (siehe Methode kleiner Umtrunk), ein besonderes Ritual oder ein lustiges Motto, dass sich durch den Kurs zieht, geben. |

### Vorstellung jSMP-I und Teamer\*innen

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN kennen die Teamer\*innen, bauen Barriere zu ihnen ab   * Die TN wissen was ein jSMPI ist |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 5 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Was für Vorbereitungen und Materialien anfallen |
|  | **Ablauf –**  Die Teamer\*innen stellen kurz vor wie sie heißen, wie Alt sie sind und ggf. was sie arbeiten.  Danach stellen die Teamer\*innen den jSMPI kurz vor:  „JSMPI ist das junior Schülermentoren\*innenprogramm Integration, welches es mit drei Schwerpunkten gibt. Diese Schwerpunkte sind „Flucht“, „Vielfalt“, „Antirassismus“.“  Danach sollten die Teamer\*innen noch jeweils ein Satz zum jeweiligen Kursschwerpunkt sagen.   * jSMP-I „Flucht“: „So sollt ihr hier auf diesem Kurs zu Mentoren\*innen ausgebildet werden, um zum einen Projekte mit Geflüchteten zu machen, Begegnungen zu schaffen zwischen Geflüchteten und Deutschen oder andere Jugendliche zu diesem Thema zu sensibilisieren. * jSMP-I „Vielfalt“: * jSMP-I „Antirassismus“: |

### Kennenlernen

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN lernen sich untereinander kennen, grobes Abtasten   * Die TN überwinden ihre Unsicherheiten * Gemeinsamkeiten/Vielfalt der Gruppe zum Vorschein bringen * Die Teamer\*innen lernen die TN kennen und umgekehrt * Zur Erleichterung des Einstiegs * Hinführung zum Thema |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 30 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Kennenlernmethoden |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen suchen je nach jSMP I Schwerpunkt die Kennenlernspiele aus. Beispielhafte Kennenlernspiele befinden sich in den jeweiligen Schwerpunktsteilen. Und geben dadurch eine Hinführung zum Thema. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Das Kursteam sollte im Vorfeld klären, ob es bei den Kennenlernspielen mitmacht und so die einzelnen Personen des Kursteams für die Teilnehmer\*innen nahbarer werden.  Je nachdem ob sich die TN schon kennen oder nicht, sollte diese Einheit intensiver/länger oder kürzer sein. Bzw. müssen Namenspiele nicht so ausführlich gemacht werden. |

Namenskette: Selma Säge[[1]](#footnote-1)/tanzende Theresa

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – durch Hilfe von Assoziationen Namen kennen lernen |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 15 Min., abhängig von der Anzahl der TN |
| Gruppe11 | **Gruppe** – bis zu 20, sollten es mehr sein, kann unterbrochen/getrennt werden |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – könnte sich in die länge ziehen, kann leicht an die Gruppe angepasst werden, in dem z.B. nach einer bestimmten Anzahl von TN von vorne begonnen wird |
|  | **Ablauf –**  Die TN stehen oder sitzen im Kreis. Die Leitung erklärt dann die Übung und verdeutlicht es mit einem Beispiel.  Der/die erste Teilnehmer\*in beginnt und sagt seinen/ihren Namen und ein passendes Werkzeug, das mit dem selben Anfangsbuchstaben beginnt wie der Name. Zum Beispiel: „ Ich bin die Selma mit der Säge“. Nun kommt der/die nächste Teilnehmer\*inn and die Reihe. Er/Sie wiederholt den Namen und das Werkzeug des/der Vorgängers\*in und ergänzt dies um seinen/ihren eigenen Namen und dem dazu passenden Werkzeug. Zum Beispiel: „ Das ist die Selma mit der Säge und ich bin die Lisa mit dem Lineal“. Fällt dem/der Teilnehmer\*in kein passendes Wort ein, hilft die ganze Gruppe mit überlegen. Gibt es kein Werkzeug mit dem passenden Anfangsbuchstaben, kann ein neues Werkzeug erfunden werden. Es gilt, je Kreativer umso lustiger. Das Spiel geht nun reihum und jede\*r wiederholt Name und Werkzeug der Vorangegangenen. Fallen einem/einer Teilnehmer\*in nicht alle Namen und Werkzeuge ei, können die Nachbarn helfen.  Varianten: Anstatt den Werkzeugen, könnte ein passendes Eigenschaftswort, wie z.B. tierliebende Teresa, verwendet werden. Es könnte auch passendes Verb, Lieblingsgericht, und/oder Bewegung gemacht werden, ebenso können auch zwei oder mehr Dinge verwendet werden. Z.B. „Ich bin der ängstliche Andreas der gerne Angelt, und dabei so tut als ob er angelt. |

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Kennenlernenspiel |
| Ziel10 | **Ziele** – Kennenlernen der TN, Auflockerung der Gruppe |
| Uhr10 | **Zeit** – ca.7 Min |
| Gruppe11 | **Gruppe** – Mind. 8 Personen |
| Hammer2 | **Material** –Bingo Vorlage - |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Fragen können individuell auf die Kursgruppe bezogen zusammengestellt werden. |
|  | **Ablauf –** Nach einer Vorlage (siehe z.B.: Anhang) gehen alle TN im Raum herum von TN zu TN und versuchen, für jede Frage mindestens eine Person zu finden und diese Person unterschreiben zu lassen. Wer in allen Feldern eine Unterschrift hat ruft Bingo. Im Anschluss wir dicht alles vorgestellt, sondern nur gefragt, wer alle Kästchen voll hat, und was den anderen fehlt. Es können auch noch besondere Überraschungen berichtet werden.  Variante: Die Bingo – Fragen können ja nach Thema angepasst werden. Die dazu passenden Bingo Vorlagen befinden sich bei den jeweiligen jSMP-I Schwerpunkten. |

**Kennenlern Bingo[[2]](#footnote-2)[[3]](#footnote-3)**



Abbildung 1 Vgl. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, Würzburg, 2015,

### Erwartungsklärung[[4]](#footnote-4)

Die Teilnehmer\*innen kommen mit unterschiedlichen Erwartungen zum Kurs. Manche wissen sehr konkret, was sie wollen. Andere haben eine diffuse Vorstellung von dem, was passieren soll. Die Erwartungsklärung hilft, sich auf den Kurs einzulassen. Dazu müssen die Teilnehmer\*innen formulieren, was sie möchten. In dieser Phase muss das Team bedenken, dass sich die Teilnehmer\*innen noch sehr zurückhalten. Dennoch sind die Erwartungsäußerungen eine Mitbestimmungsmöglichkeit und eine Bestätigung der Inhalte und Wünsche, die das Kursteam in den Kurs integrieren sollte. Es genügt als nicht, am Anfang Erwartungen abzufragen und dann nie wieder darauf zurückzukommen.

Besonders gegen Ende des Kurses sollten die Kursteamer\*innen noch einmal Bezug nehmen auf die anfangs geäußerten Erwartungen. So bekommen die Teilnehmer\*innen das Gefühl, dass das Kursteam auf ihre Wünsche eingeht. Ist dagegen von vornherein klar, dass eine Erwartung nicht erfüllt werden kann, sollte das Kursteam das sagen. Es kann dann mit der Gruppe überlegen, wie und wo diese Erwartung erfüllt werden könnte.

Bei den Erwartungen kann getrennt nach Ebenen gefragt werden, also:

* Was erwarte ich für mich persönlich (Ich-Ebene)
* Was erwarte ich mir von der Gruppe? Wie wünsche ich mir die Gruppe? (Wir-Ebene)
* Was möchte ich inhaltlich herausziehen? (Thema)

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN werden sich ihrer eigenen Erwartungen und Befürchtungen bewusst   * Die Teamer\*innen bekommen Kenntnis davon, was die TN erwarten und befürchten und können ggf. darauf eingehen |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 Min.; davon 5 Min. für die Kleingruppe |
|  | **Ablauf –** Die TN bekommen den Auftrag sich in Kleingruppen (5-6 Personen) sich je ein Standbild (ggf. auch Pantomimisch) zu einer Befürchtung und zu einer Erwartung zu überlegen.  Dafür bekommen diese ca. 5 Minuten Zeit.  Zurück im Plenum stellt jede Gruppe die 2 Standbilder vor und die anderen TN sollen erraten was es darstellt. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Es ist sinnvoll wenn die Teamer\*innen dabei für sie Relevante Notizen machen. |

### Gruppenvertrag[[5]](#footnote-5)

Gruppen brauchen Reglern um gut zu funktionieren. Beispiele für solche Regeln sind etwas die Zehn Gebote (nicht schlagen), Gesetze (Jugendschutz) oder Tischmanieren (zuhören). Die Regeln die sich die Gruppe individuell geben kann werden im Gruppenvertrag fest halten. Die weiteren Regeln die z.B. vom Gesetz aus gegeben sind oder von den Teamern\*innen festgelegt werden stehen unter 2.1.6Regeln, S.10.

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN geben sich selbst Gruppenregeln, mit denen alle Einverstanden sind   * TN erklären sich dazu bereit, sich nach bestem Wissen und Gewissen daran zu halten |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 15 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Flipchart, Edding |
|  | **Ablauf –** Die TN erstellen gemeinsam einen Gruppenvertrag.  Impulsfragen dafür sind:   * Was ist euch als Gruppe wichtig? * Was braucht ihr, um gut zusammenarbeiten zu können? * Was sind Do’s, was Don’ts?   Nacheinander werden die folgenden Schritte durchgeführt:   1. Es werden Vorschläge im Plenum gesammelt 2. Diese Vorschläge werden diskutiert 3. Die angenommenen Vorschläge werden auf ein Plakat geschrieben 4. Alle (TN + Teamer\*innen) unterschreiben den Gruppenvertrag 5. Der Gruppenvertrag wird im Gruppenraum aufgehängt.   Wichtige Vereinbarungen wären z.B.:   * Jeder darf Bedürfnisse äußern * Jeder soll Verantwortung übernehmen * Störungen haben Vorrang * Pausen einfordern * Ausreden lassen * Von sich und nicht für andere reden |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Der Gruppenvertrag ist erweiterbar während des Kursverlaufs. Bei Konflikten kann der Gruppenvertag dazu dienen, den Konflikt auf zu decken und zu analysieren. Nach der Lösung des Konfliktes helfen die Regeln dabei, das Zusammenleben zu überdenken, zu verändern und weiter auszuführen. |

### Regeln/Organisatorisches

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN kennen die Kursregeln und die Konsequenzen |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 5 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Flipchart, Edding |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen stellen den TN die folgenden Regeln vor und schreiben diese ggf. auf ein Plakat auf:   * Pünktlich und Arbeitsfähig zu den Einheiten erscheinen * Jugendschutzgesetz gilt! Kein Alkohol, keine Zigaretten, keine sonstigen Drogen * Keine Besuche empfangen und niemanden Besuchen gehen * Hausordnung gilt * Während dem Programm Handys auf dem Zimmer lassen! /Handykiste (vor Ort klären) * Keine sexuellen Beziehungen * Wenn man das Gelände verlässt beim/bei der Teamer\*in, der /die Tagesleitung hat, abmelden. Nur zu 3. Unterwegs * Liste aushängen wo und wie lang man hingeht. Handy Nummer angeben. Verwarnung. * Jeden Tag gibt es eine Tagesleitung, die die Hauptverantwortung/Übersicht über den Tag hat * Keine Jungs bei Mädels auf dem Zimmer und andersherum (dafür gibt es Aufenthaltsräume), nach dem Abendprogramm (ca. 21/22 Uhr) sollen sich die TN nur noch in den Gruppenräumen aufhalten. * Kein Sexismus, Rassismus oder andere Diskriminierungen * Nachtruhe beginnt mit dem Expuls (23 Uhr), d.h. die TN sollen sich vorher schon bettfertig machen (Duschen etc.). Die Nachtruhe geht bis zum Wecken am nächsten Morgen, d.h. wer vorher wach ist soll trotzdem leise sein, es ist genug Zeit sich zu richten zwischen dem Wecken der Teamer\*innen und dem Frühstück. * Getränkelist: Es wird eine Getränkeliste auf gehängt, in der sich jeder TN eintragen soll, wenn diese\*r sich etwas zum Trinken holt, und bei dem Entsprechenden Getränke einen Strich machen |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Diese Regeln sollten im Team vorher, einmal abgesprochen werden und ggf. angepasst werden. Ebenso sollte sich das Team vorher über die Konsequenzen bei Regelverstoße abgesprochen haben. |

### Tagesablauf/Programmübersicht

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN wissen, wie das Programm in den nächsten Tagen aussieht:   * Worum es Inhaltlich gehen wird * Wann sie wo sein müssen * Welche\*r Teamer\*in die Tagesleitung hat |
| Uhr10 | **Zeit** –10 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Programmablauf auf Plakaten geschrieben |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen stellen nach und nach den jeweiligen Tag vor, welcher auf den Plakaten aufgeschrieben ist.  Dabei gehen sie ganz kurz bei den Einheiten auf den Inhalt ein.  Beispielhafter Programmablauf: (die Einheiten sollten mit den jeweiligen Einheitsnamen der verschiedenen jSMPi´s aufgeschrieben werden)   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | |  | **Tag 1** | **Tag 2** | **Tag 3** | | **Tages-**  **leitung** |  |  |  | | 7:30 |  | Wecken | Wecken | | 8:00 |  | Frühstück | Frühstück | | 9:00 | 10 Uhr Ankunft/  Kennenlernen,  Organisatorisches | Einheit 3 | Einheit 6 | | 12:00 | Mittagessen | Mittagessen | Mittagessen | |  | Mittagspause | Mittagspause | Aufräumen/  Abschied  14:00Abreise | | 14:30 | Einheit 1 | Einheit 4 |  | | 18:00 | Abendessen | Abendessen |  | | 19:30 | Einheit 2 | Einheit 5 |  | |  | Pause | Pause |  | | 23:00 | Expuls | Expuls |  | |  | Anschl. Nachtruhe | Anschl. Nachtruhe |  | |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Es muss nicht eins zu eins der Tagesablauf übernommen werden, es reicht wenn die Überschriften der Einheiten genannt werden. |

## Einheit: Kommunikation

Ziel: - die TN kennen die Grundlagen der Kommunikation (Vier Ohren Modell)

* Die TN kennen die Feedback regeln

### Hintergrundinformationen:[[6]](#footnote-6)

**1. Sachinformation = worüber ich informiere (der Inhalt der Nachricht)**  
Hier geht es um Daten, Fakten und Sachverhalte. Der Sender sollte den Sachverhalt klar und verständlich formulieren. Der Empfänger, der das Sachinhaltsohr aufgesperrt hat, hört auf: die Daten, Fakten und Sachverhalte und prüft diese in Hinblick auf Richtigkeit, Wichtigkeit und Vollständigkeit für das Gesprächsthema.

**2. Selbstkundgabe = was ich damit über mich Aussage (Absichten, Gefühle usw.)**  
In jeder Äußerung ist ganz unwillkürlich eine Selbstaussage enthalten. Der Sprecher zeigt auf, was in ihm vorgeht, wofür er steht und wie er sich selbst sieht. Diese Selbstaussage kann sehr offensichtlich aber auch verborgen und indirekt erfolgen. Jede Nachricht wird so zu "einer kleinen Kostprobe der Persönlichkeit". Mit dem Selbstkundgabe-Schnabel gibt der Sender also bewusst oder auch unbewusst, Informationen über sich weiter. Diese Hinweise muss der Empfänger mit dem Selbstkundgabe-Ohr entschlüsseln: Was sagt mir die Äußerung über den Anderen? Was für ein Typ ist das? Wie ist der Sender gestimmt? etc..

**3. Beziehungshinweis = was ich von der anderen Person halte und wie wir zueinander stehen.**  
Aus jeder Äußerung geht auch hervor, wie der Sender zum Empfänger steht, was er von ihm hält. Der Sprecher sagt also auch immer etwas über seine Beziehung zum anderen aus. Oft offenbart sich dieser Beziehungshinweis in der gewählten Formulierung und im Tonfall und anderen nichtsprachlichen Begleitsignalen wie Mimik oder Gestik. Für die Hinweise über die Beziehung hat der Empfänger oft ein besonders sensibles (über)empfindliches Beziehungs-Ohr. Er hört aus der Nachricht heraus: "Wie fühle ich mich behandelt durch die Art, in der der Andere/die Andere mit mir spricht? Wie redet er/sie eigentlich mit mir? Wie steht der Andere/die Andere zu mir? Was hält er/sie von mir? "   
**4. Appellseite = wozu ich den Gegenüber auffordern oder veranlassen möchte**  
Wenn jemand das Wort ergreift und es an jemanden richtet, macht er dies in der Regel nicht "einfach nur so". Der Sprecher will fast immer auch etwas bewirken, Einfluss auf den anderen nehmen und etwas beim Anderen erreichen. Teils offen und teils verdeckt werden auf der Appellseite Wünsche, Appelle (Aufforderungen), Ratschläge, Handlungsanweisungen geäußert. Das Appell-Ohr des Empfängers ist besonders empfangsbereit für die Entschlüsselung der Äußerung in Hinblick auf die Fragen: Was soll ich jetzt machen, denken oder fühlen?

**Wenn man nur mit einem Ohr hört**

Wenn wir miteinander reden, sind auf beiden Seiten 4 Ohren und 4 „Schnäbel“ beteiligt. Sender wie Empfänger sollten im Idealfall auch alle vier Seiten beherrschen. Spricht oder hört man nur mit einem Schnabel oder Ohr kommt es leicht zu Kommunikationsstörungen. Jemand der sachlich Recht hat, kann sich gleichzeitig auf der Beziehungsebene unangemessen verhalten. Ein Empfänger kann die Nachricht durch die „4 Ohren“ unterschiedlich auffassen und sie in den falschen Hals kriegen. Zu Störungen kommt es, wenn der Empfänger auf eine andere Seite Bezug nimmt, auf die der Sender das Gewicht nicht legen wollte. Schnabel und Ohr passen hier nicht zusammen. Problematisch ist auch, wenn der Empfänger überwiegend mit einem Ohr hört, und damit für die anderen Schnäbel taub ist oder aus einer rein sachlichen Information viel mehr raus hört, als der Sender beabsichtigt mitzuteilen. Zu Missverständnissen kann es auch kommen, wenn Sender und Empfänger verschiedene Sprachgewohnheiten haben. Was bei Freunden vielleicht flapsig und witzig rüberkommt, kann vom Lehrer als Beleidigung und Respektlosigkeit aufgefasst werden.

**Kommunikation trainieren**

Missverständnisse wird es immer geben, aber man kann etwas dazu tun, besser zu verstehen und besser verstanden zu werden. Damit Kommunikation nicht aus dem Ruder läuft, ist es wichtig öfter einmal über die Art und Weise wie man etwas sagt oder formuliert nachzudenken. Versetze dich in die Position des Empfängers: Wie kann eine solche Äußerung verstanden werden? Wie würdest du es auffassen, wenn du an seiner/ihrer Stelle wärst. Also tritt ruhig mal einen Schritt neben dich und frage dich: Was mache ich hier eigentlich?

Genauso wichtig ist es, sich als Empfänger in die Rolle des Senders zu versetzen. Was meint er/sie mit dem, was er/sie sagt? Bin ich gerade schlecht gelaunt und fasse alles als Beleidigung oder Angriff auf?

### Vier – Ohren Modell

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN wissen auf welchen vier Ebenen Kommuniziert wird   * Kennen das Vier-Ohren Modell von Schulz von Thun |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 15 Min. |
| Hammer2 | **Material** – Plakat mit Vier Ohren Modell |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen stellen den TN zuerst vor was Kommunikation und  das Vier Ohren Modell Plakat vor.  Kommunikation ist ein sehr komplexer Prozess wechselseitiger Verständigung. Es geht darum sich über etwas und über sich selbst zu verständigen. Kommunikation passiert erst einmal zwischen zwei Personen: einer, die die Nachricht sendet und einer die die Nachricht empfängt. Also Sender und Empfänger. Der Kommunikationspsychologe Friedemann Schulz von Thun entwickelte ein Modell mit vier Ebenen. Eine Aussage oder Äußerung lässt sich demnach auf vier Ebenen entschlüsseln:  **1. Sachinformation** = worüber ich informiere (der Inhalt der Nachricht) **2. Selbstkundgabe** = was ich damit über mich Aussage (Absichten, Gefühle usw.) **3. Beziehungshinweis** = was ich von der anderen Person halte und wie wir zueinander stehen. **4. Appell** =wozu ich den Gegenüber auffordern oder veranlassen möchte.  Eine Äußerung eines Sprechers (Senders) beinhaltet diese vier Ebenen, die der Empfänger mit "vier Ohren" entschlüsseln muss.  **Das Kommunikationsquadrat[[7]](#footnote-7)**  http://www.schulz-von-thun.de/img/mod-img/komquadr.jpg  **Beispiel**: . Der Satz einer Mutter zu ihrem Kind *„Ich hab vorhin mal einen Blick in dein Zimmer geworfen“* kann als blose Information (Sachebene), als Hinweis darauf, dass es ihr das Gesehene vielleicht nicht sonderlich gefallen hat (Selbstkundgabe), als mütterliche Pflicht ihrem Kind gegenüber (Beziehungsebene) und als Aufruf an das Kind, sein Zimmer aufzuräumen (Appellebene) verstanden werden.  Das angesprochene Kind kann diesen Satz als reine Information aufnehmen, dass die Mutter das Zimmer angesehen hat (Sachebene), des Weiteren als Bedürfnis der Mutter, Ordnung in ihrem Haus zu haben (Selbstkundgabe), als Beleidigung der Privatsphäre, in die die Mutter eingedrungen ist (Beziehungsebene) oder als Aufruf zum Aufräumen (Appellebene).  Weiter Beispiele, bei denen die TN selber die jeweilige Ebene zu ordnen sollen.  „Wer hat Tafeldienst“/ „Du, das ist aber kalt hier“.   * Appellebene: „Wisch sofort die Tafel ab!“ /„Mach das Fenster zu!“ * Selbstkundgabe: „Ich lege Wert auf eine saubere Tafel“ / „Mir ist kalt.“ * Sachebene: „Wer hat heute Tafeldienst?“ / Es ist kalt im Raum. * Beziehungsebene: „Ich muss euch daran erinner, wer Tafeldienst hat, weil ihr es sont vergesst.“ / W Ich muss dich dafuaf aufmerksam machen, dass es hier zu kalt ist, weil du so etwas nicht merkst.“   Hier gibt es 10 Tipps f eine erfolgreiche Kommunikation, dies können den TNs vorgelesen werden und ggf. auf einem Plakat Stichpunkte dazu aufgeschrieben werden.  1. Bleibe bei jedem Gespräch höflich, unabhängig davon, mit wem du sprichst. Du zeigst deinem Gesprächspartner auf diese Weise, dass du ihn respektierst und schätzt.  2. Lasse dein Gegenüber ausreden und falle ihm nicht ins Wort.  3. Höre aufmerksam zu. Du musst nicht alles spannend finden, was dein Kommu-nikationspartner dir erzählt, aber durch aktives Zuhören kannst du ihm zeigen, dass er als Mensch dich interessiert.  4. Signalisiere deinem Gesprächspartner durch Mimik und Gestik, dass du ihm zuhörst. So solltest du beispielsweise Blickkontakt halten und hin und wieder durch Kopfnicken deine Aufmerksamkeit zeigen.  5. Gehe auf die Äußerungen deines Gegenübers ein, sobald er sie beendet hat. Es wirkt gleichgültig und desinteressiert, wenn du sofort und ohne Übergang von deinen eigenen Belangen erzählst.  6. Frage nach, wenn du etwas nicht verstanden oder Zweifel an einer Äußerung hast. So kannst du Missverständnisse und daraus entstehende Streitigkeiten vermeiden.  7. Bleibe immer du selbst und stehe zu deiner eigenen Meinung. Unehrlichkeit bringt dich und die Beziehung zu deinem Gesprächspartner nicht weiter. Außerdem kann man es dir anmerken, wenn deine Äußerungen „unecht“ wirken, nicht zu dir passen und somit nicht authentisch sind.  8. Bleibe stets fair – auch dann, wenn es tatsächlich innerhalb eines Gesprächs zu einem Streit kommt. Reagiere möglichst gelassen und sachlich auf die Äußerungen deines Gegenübers.  9. Sage es deinem Gesprächspartner ruhig, wenn du bei einem Streit immer aufgeregter und gereizter wirst, und bitte um eine kurze Gesprächspause. So vermeidest du, dass du in deinen Äußerungen aggressiv und verletzend wirst.  10. Führe dir immer wieder vor Augen, dass es absolut okay ist, wenn du und dein Gegenüber nicht die gleiche Meinung vertretet. Keiner ist gezwungen, die An-sichten eines anderen zu übernehmen, keiner sollte versuchen, jemand ande-rem die eigene Meinung aufzuzwingen. Stattdessen sollte jeder versuchen, so tolerant wie möglich die Meinungsäußerungen eines anderen Menschen zu akzeptieren. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Bei der Einheit sollte darauf geachtet werden, dass die TN nicht zu sehr mit Sachinformationen zu „gemüllt“ werden. Oftmals ist weniger mehr. |

### Feedback[[8]](#footnote-8)

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN wissen was Feedback ist, und was man damit erreichen möchte   * Die TN kennen die Feedback regeln und lernen sie anzuwenden |
| Uhr10 | **Zeit** – ca.15 min |
| Hammer2 | **Material** – Flipchart mit F E E D B A C K Edding |
|  | **Ablauf –** Die Teamer\*innen stellen den TN kurz das Johari Fenster vor:  „Ich gebe und bekomme in der Runde ständig Rückmeldungen. Dies geschieht allerdings häufig unbewusst, indirekt und unkonkret; denn jede Verhaltensweise ist eine Mitteilung darüber, wie ich den anderen sehe und empfinde. Diese Mitteilungen sind vielschichtig und können ganz unterschiedlich interpretiert werden. Deshalb ist es für mich wichtig die Meldungen möglichst offen zu machen. Es verhindert, dass ich missverstanden werde oder gar fehlinterpretiere.  Jede Feedbackäußerung hat zwei Teile   1. Meinen Anteil, den Anteil also des/der Feedbackgeber\*in, denn im Grunde schildere ich welches erleben der anderen Person ich habe. Dabei habe ich als Feedbackgeber\*in meine eigenen Hintergründe und Erfahrungen. 2. Einen Anteil der Person, der rückgemeldet wird. Sie kann erfahren, wie sie von mir erlebt wird.   http://www.cts-consultant.de/tl_files/cts/johari.png  **Selbstbild und Fremdbild**  Durch das Feedback verändern sich die Selbst- und Fremdwahrnehmung. Das Johari-Fenster benannt nach seinen Autoren Joe Luft und Harry Ingham, ist ein einfaches Modell, das die Veränderungen der Selbst- und Fremdwahrnehmung im Verlauf eines Gruppenprozesses darstellt. Durch das Feedback werden die unbekannten Teile kleiner und als Feedbackempfänger\*in kann ich mehr Klarheit darüber gewinnen, wie ich wirke. Dabei gibt es immer noch den großen Bereich meiner Geheimnisse, die nie jemand erfahren wird und den Bereich, der nicht einmal mir bekannt ist.“  Danach werden die TN gefragt, was den die Ziele von Feedback sind. Diese können Mündlich oder Schriftlich auf einem Flipchart gesammelt werden.  **Ziele des Feedbacks z.B.:**   * Einander besser verstehen. * Beziehungen erklären. * Die anderen wissen lassen, was ich über sie denke und fühle. * Klarheit bekommen über die Wahrnehmung von außen. * Den blinden Fleck etwas zu verkleinern * Verhaltensweisen die die Gruppe behindern, versuchen zu korrigieren   Danach wird die Frage gestellt, was braucht es den um diese Ziel zu erreichen. Dies wird wiederum auf einem vorbereiteten Flipchart gesammelt, auf dem senkrecht FEEDBACK steht. Zwischen dem D und B sollt eine gestrichelte Linie sein.  Die Aussagen der TN sollten von den Teamern\*innen so angepasst werden, so dass sie zu einem der folgenden *in kursiv* geschriebenen Punkten passen. Dabei sollte zu jedem Punkt, für das bessere Verständnis, ein konkretes Beispiel gemacht werden.  **Regeln für den/die Feedback-Geber\*in:**  **F** *ormuliere Ich-Botschaften* (Feedback ist immer eine subjektive Meinung)   * Bsp. Ich finde, dass du…   **E** *hrlich, aber freundlich sein* (verschweigen bringt nichts, niedermachen aber auch nicht)   * Bsp. Ich finde, dass du mich ungerecht behandelt hast   **E** *rmutigende, konstruktive Kritik* (an fast allem kann gearbeitet werden – das muss rüberkommen)   * Bsp. Ich finde, dass du mich ungerecht behandelt hast, es wäre besser wenn du mich in Zukunft Ausreden lassen würdest.   **D** *ifferenziert beschreiben statt pauschal bewerten* (mit “ich fands gut” kann niemand viel anfangen)   * Bsp. Ich finde, dass du mich ungerecht behandelt hast, da du mich beim reden ständig unterbrochen hast, es wäre besser, wenn du mich in Zukunft ausreden lassen würdest.   **Regeln für den/die Feedback-Empfänger\*in**:  **B** *eziehungs- und Sachebene unterscheiden* (Feedback nicht als persönlicher Angriff, sondern als Hilfe wahrnehmen)  **A** *usreden lassen statt verteidigen* (Empfänger\*in hat mehr davon, wenn er sich erst alles anhört)  **C** *hancen des Feedbacks sehen* (keine Angst vor Rückmeldung, Vorschläge mitnehmen)  **K** *ritik als Geschenk* (letztendlich kann Empfänger\*in entscheiden, was er/sie als Feedback annimmt und was nicht) |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Als Teamer\*innen solltet ihr auf diese Regeln immer wieder hinweisen, diese am besten Sichtbar im Raum aufhängen und euch natürlich auch selbst daran orientieren. Feedback sollte außerdem immer ein Angebot, niemals Pflicht sein |

## Einheit: Tagesabschluss – Expuls

Ziel: - die TN können Tag Reflektieren

* Die TN kommen zur Ruhe

Expulse die immer passen:

* Peacemaker
* Vergiss das Träumen nicht

## Einheit: Vorurteile – Hintergrundwissen[[9]](#footnote-9)

Ziele: - Die TN wissen was Vorurteile sind

* Die TN setzen sich mit ihren eigenen Vorurteilen auseinader

### Was sind Vorurteile?

„Es ist einfacher, ein Atom zu zertrümmern, als Vorurteile abzubauen!“ (Albert Einstein)

„Das Vorurteil ist eines der wichtigsten Probleme unseres Kulturlebens. In dieser einen und unteilbaren Welt ist die Verständigung der Menschen unabdingbar geworden. Dem stellen sich allenthalben individuelle und kollektive Voreingenommenheit entgegen, die die Menschen voneinander trennen und unüberbrückbare Abgründe zwischen ihnen aufreißen. Darum ist es von unschätzbarer Tragweite, solche Barrieren des Zusammenlebens zu beseitigen“ (Rattner).

Vorurteile sind „selektive Filter“. Walter Lippmann sagt: „Wir definieren, ehe wir sehen – wir sehen nicht, ehe wir definieren.“ Wir greifen also aus der Vielfalt unserer Beobachtungen das heraus, was unseren Vormeinungen entspricht und was wir sehen wollen. Gordon W. Allport definiert sehr genau: „Vorläufige Urteile werden nur dann zu Vorurteilen, wenn wir sie unter dem Eindruck neuen Wissens nicht zurücknehmen können.“ Peter O. Güttler definiert in seinem Standardwerk „Sozialpsychologie“ Vorurteile als „Urteile bzw. Aussageformen über Personen und Personengruppen, die falsch, voreilig, verallgemeinernd und klischeehaft sind, nicht an der Realität überprüft wurden, meist eine extrem negative Bewertung beinhalten und stark änderungsresistent, d. h. durch neue Informationen nur schwer oder kaum zu modifizieren sind und sich somit durch eine bemerkenswerte Stabilität auszeichnen.“

Unter Vorurteilen werden positive oder negative Urteile über Personen, Gruppen und Nationen – umgangssprachlich auch über Organisationen – verstanden, die nicht auf objektiven Fakten basieren. Es können stereotype Vereinfachungen, unkritisch übernommene Meinungen oder auch nur Erfindungen sein. Vorurteile sind tief in der Persönlichkeit und auch der Gesellschaft verankert und daher schwer auszurotten. Psychologisch lässt sich ihre Funktion unterschiedlich verstehen: als Abgrenzung der Identität von Personen und Gruppen, Festigung der Zugehörigkeit durch Abwehr gegen Fremdes, Reduktion von Unsicherheit und Angst vor Unbekannten oder auch Verschiebung von Aggression aus der eigenen Gruppe auf andere. Man unterscheidet zwischen**: persönlichen Vorurteilen gegenüber Personen** und **kollektiven Vorurteilen gegenüber Gruppen** (Minderheiten) oder Nationen.

**Der erste Eindruck**

Im täglichen Leben gibt es immer wieder Situationen, in denen jeder andere Menschen ohne langes Überlegen beurteilt. Genau genommen ist das sogar die Regel, ein vorsichtiges Abwägen oder kritisches Überprüfen unserer Meinung eher die Ausnahme. Was unsere Augen sehen, die äußere Erscheinung, wie Kleidung oder Haarschnitt, das Verhalten uns und anderen gegenüber (freundlich, aggressiv, usw.), bestimmt unsere Einschätzung und ist unser Maßstab.



Der erste Eindruck führt zu einem eigenen Urteil.

Aufgrund unserer eigenen Lebenserfahrung, erworben und geformt durch Familie, Freunde, Schule, Beruf und Gesellschaft – unser soziales Umfeld – haben wir ein „genaues“ (oft von Vorurteilen geprägtes) Bild von einem Menschen oder einer Gruppe entwickelt, das stark vereinfachten Klischeevorstellungen entspricht. Begegnen wir anderen Mitgliedern dieser Gruppe, die unseren Klischeevorstellungen nahe kommen, werden diese dann automatisch eingeordnet: Sie sind dann eben so, wie wir sie sehen wollen! Wir verhalten uns dementsprechend, finden sie sympathisch oder lehnen sie ab. Dieses werten aufgrund des ersten Eindrucks gehört zum menschlichen Zusammensein. Es hat für uns eine Ordnungsfunktion, die uns hilft, uns in unserer vielfältigen Umwelt zurechtzufinden. Nur derjenige wäre frei von solchen Verallgemeinerungen (Stereotype), der alleine und isoliert auf einer einsamen Insel leben würde. Wen sollte er denn beurteilen? Gefährlich für uns und andere wird dieses Werten allerdings dann, wenn es sich verfestigt und nicht mehr überprüft wird. Wir sind dann festgelegt und nicht mehr aufgeschlossen für neue Erkenntnisse. Andere Vertreter dieser Gruppe haben dann fast keine Chance mehr, unsere gefestigte Vormeinung zu ändern, es sei denn, man ist selbst dazu bereit.

|  |  |
| --- | --- |
| **Zwei Komponenten von Vorurteilen**  **Verstandesmäßige gefühlsmäßige** | |
| sie lässt uns aufgrund von  übernommener oder eigener  **Meinungen** und Überzeugungen ein  „Bild“ von einem Menschen, einer  Gruppe oder einem Volk im Kopf  entstehen, das als „richtig“ hingestellt  wird und an dem man dann festhält. | sie verändert verstandesmäßige  Erkenntnis entweder in **Zuneigung,**  wenn wir den / die Beurteilten  positiv bewerten, oder in **Ablehnung**,  wenn wir ihn / sie negativ bewerten. |

**Unterschiede in verschiedenen Ländern**

Vorurteile sind nicht in jedem Land gleich: In den USA gelten z. B. die Chinesen als abergläubisch, hinterlistig, konservativ, dumm und betrügerisch; bei den Engländern dagegen als fleißig, höflich, familientreu und intelligent. Über die Italiener scheint es dagegen in beiden Ländern Übereinstimmung zu geben: Die Italiener „sind“: faul, künstlerisch begabt, musikalisch, fromm, redselig, aufbrausend, impulsiv, rachsüchtig, unzuverlässig, schmutzig und zänkisch. Wenn man aber einmal einen Italiener findet, der nicht diese Eigenschaften besitzt, sagen wir: „Er ist gar kein richtiger Italiener“ oder: „Er ist eine Ausnahme“ oder: „Der ist ganz anders als ...!“ Die Schwarz-Weiß-Malerei Ein wichtiges Kennzeichen von Vorurteilen ist die Schwarz- Weiß-Malerei. Es ist die Gut-Böse-, Schlecht-Gut-Denkweise, die sich im Alltag und leider auch in der Politik der Vergangenheit und auch Gegenwart immer wieder äußert. Die Schwarz-Weiß- Malerei drückt sich auch häufig in Geschichtslügen aus. Sie dienen als Waffen im politischen Streit, wenn die Argumente ausgehen. Politische und historische Legenden, Lügen und Vorurteile sind der Nährboden für einseitige und falsche Geschichtsbilder und für wirkungsvolle Propagandasprüche wie Wolfgang Benz in seinem Wörterbuch zur Zeitgeschichte „Legenden, Lügen, Vorurteile“ darlegt.

### Wie entstehen Vorurteile?

Die Psychoanalyse und die Sozialpsychologie beschäftigen sich ausführlich mit der Entstehung von Vorurteilen. Auch die Verhaltensforschung liefert ihren Beitrag. Dabei überschneiden sich einige Bereiche. Verhaltensforschung Bezüglich der Vorurteile vergleicht die Verhaltensforschung (Ethologie) Verhaltensweisen und Verhaltensmuster zwischen Tieren und Menschen. Keine erbgenetische Festlegung beim Menschen Jeder Mensch ist von der Familie und Gesellschaft geformt. In dieser Entwicklungsphase muss also unter erzieherischen Einflüssen der Mechanismus, der zu Vorurteilen führt und uns anweist, Vorurteile zu übernehmen, angeregt sein. Als Tatsache können wir aufgrund von Erkenntnissen der Verhaltensforschung annehmen, dass der Mensch relativ frei von erbgenetisch festgelegten Verhaltensmustern ist, die sein soziales Leben organisieren. Er unterscheidet sich dadurch von sehr vielen hoch entwickelten Lebewesen. Verhaltensmuster bei Tieren Tiere können nur in eng vorgezeichneten Grenzen ihr soziales Verhalten lernen. Ihre sozialen Verhaltensweisen sind erbgenetisch festgelegt, und jedes Mitglied einer Tierart muss diesen Gesetzen folgen, es kann gar nicht anders reagieren. Es gibt z.B. keine Möglichkeit zu einem neuen Werbungsverhalten bei der Balz. Dieses ist – wie übrigens auch andere Verhaltensformen – völlig ritualisiert, d.h. es ist genau reguliert und festgelegt. Es gibt nur sehr wenige Tierarten, die etwa gegen Artgenossen hemmungslos aggressiv werden, z.B. Eisbär und Jaguar. Sie treffen auch kaum aufeinander, weil sie Einzelgänger sind. Es gibt vielmehr Demutsgebärden und Fluchtreaktionen, die es verhindern, dass eine Art sich gegenseitig ausrottet: Der Wolf oder auch der Hund z. B. bieten dem Sieger eines Kampfes die verwundbarste Stelle, den Hals an. Oder eine Dohle dreht dem Partner den Hinterkopf zu. Der Truthahn legt sich flach auf den Boden. Dieses Verhalten ist der Auslöser, der es verhindert, dass der Sieger den Unterlegenen tötet. Es gibt viele weitere Möglichkeiten dieser ritualisierten Verhaltensweisen im Tierleben. Die „Demutsgebärden“ sind der „Auslöser“ (= „Schlüsselreiz“) für die Tötungshemmung beim Sieger. Die Tiere handeln zwanghaft, sie müssen so handeln und können nicht anders reagieren. Sie können sich nicht frei entscheiden. Ihr Verhalten ist von Natur aus festgelegt und jedes Einzelindividuum einer Art reagiert auf diese festgelegte Weise. Verhaltensmuster beim Menschen Beim Menschen binden die angeborenen Mechanismen nicht zwangsläufig, sondern locker. Der Mensch hat die Möglichkeit, angeborene Instinkte zu unterbrechen. Diese lose Bindung der Verhaltensnormen schafft die Grundlage für die Handlungsfreiheit und das Wertgefühl. So ist z. B. die Aggression Teil unseres biologischen Erbes. Sie dient „von Natur aus“ der Erhaltung einer Art. Liegt vielleicht darin die Ursache, dass 90 Prozent der Gewalthandlungen von Männern ausgehen, wie eine Untersuchung zeigt? Ist die aggressive Fahrweise, vor allem der Männer, auf den Autobahnen bereits eine ritualisierte Handlung? Warum wird vor allem im Fußball „aggressiv“ gespielt und warum nimmt diese Spielweise mit dem Ziel, den „Gegner“ auszuschalten, in den letzten Jahrzehnten zu? Manche Männer „brauchen“ offensichtlich auch in der Familie die „Kontrolle“ über die Frau – ähnlich wie bei manchen Tierarten. Ist das die moderne Form der natürlichen Auslese: das Recht des Stärkeren? Aber wie bei allen Primaten besteht beim Menschen – auch bereits bei Kindern! – die Bereitschaft zur Kooperation. Der Mensch hat außerdem die Möglichkeit, seine Aggression über die Sprache und seinen Intellekt zu mäßigen. Nach A. Adler ist der Mensch ein Gemeinschaftswesen, das die Aggression(en) nicht bekämpfen, sondern zum Wohle der Menschheit, für Kreativität oder zum Fortschritt einsetzen kann.

Der Mensch hat keine absolute, angeborene Tötungshemmung, sondern es gibt Vorurteilskonstruktionen, die dann plötzlich als selbstverständlich erscheinen, nach denen diese Tötungshemmung außer Kraft gesetzt werden kann, z. B. bei Verbrechen oder im Kriege (vgl. A. Mitscherlich). Viele Menschen sind durchaus bereit, zuzugeben, dass Vorurteile negativ sind und stark verallgemeinern. Trotzdem bleiben sie oft bei ihrer Auffassung, dass „schon etwas dran sein müsse“ – ein Überwiegen der irrationalen Komponente. Beispiele und deren Begründungen kennt jeder aus seinem näheren Umfeld. Oftmals spricht man umgangssprachlich davon, dass die Entstehung von Vorurteilen durch die Existenz eines „menschlichen Instinktes“ begründet wird. „Man spricht von einer 'ganz natürlichen Abneigung', die einer gegenüber bestimmten Menschen als Angehörige bestimmter Gruppen empfindet“ (Markefka).

### Stereotype und Stigmatisierung

Im Zusammenhang mit Vorurteilen spielen die Begriffe „Stereotype“ und „Stigmatisierung“ eine wichtige Rolle.

Stereotype sind verallgemeinernde und vereinfachende Aussagen über andere Menschen. Sie können häufig nicht einfach widerlegt werden. Meinungen (Stereotype)´gegenüber Fremdgruppen sind häufig negativer als die über Eigengruppen. Wenn diese Meinungen dann noch von einem Gefühl (negative oder positive Bewertung) begleitet werden, werden sie zum Vorurteil (Einstellung). Ein Stereotyp drückt sich in einer „Feststellung“ aus: „Die Deutschen sind ...“ (z. B. fleißig). Nach W. Stroebe sind Stereotype „die von einer Gruppe geteilten impliziten Persönlichkeitstheorien hinsichtlich dieser oder einer anderen Gruppe. [...] Dabei sind zwei Kennzeichen dieser Definition wichtig: einmal, dass die Theorien von einer Gemeinschaften von Individuen geteilt werden, und zum anderen, dass es Theorien über die Persönlichkeitseigenschaften einer ganzen Gruppe von Menschen sind. Zum Beispiel: ,Sie arbeiten alle schwer` oder ,wir sind alle ganz schön clever` (daraus wird auch deutlich, dass soziale Stereotype nicht notwendigerweise negativ sind).“ Zu Vorurteilen werden Stereotype erst, wenn diese Meinungen gefühlsmäßig bewertet werden und sich verfestigen und ein Mensch oder eine Gruppe nicht mehr nach guten oder schlechten Eigenschaften wahrgenommen und beurteilt wird. Stereotype findet man in allen Kulturen. Sie werden mehr oder weniger stark und überzeugend vertreten. Nach Güttler haben Stereotype und Vorurteile Gemeinsamkeiten:

„Beide sind sozial geteilte, stabile, konsistente, änderungsresistente, starre, rigide, inflexible Urteile über andere Personen, soziale Gruppen oder soziale Sachverhalte.“ Ebenfalls nach Güttler haben sie folgende Funktionen, Funktionen von Stereotypen und Vorurteilen:

- Schutz vor Angst oder Selbstkritik; Stabilisierung des Selbstwertgefühls - Aggressionsabfuhr („Sündenbocktheorie“) - Abgrenzung und/oder Aufwertung der Eigengruppe gegenüber einer Fremdgruppe - Schutz vor kognitivem Chaos, d. h. Erleichterung der Informationsaufnahme bzw. Informationsverarbeitung. Stigmatisierung.

Der Begriff „Stigma“ wurde in den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts von Erving Goffman eingeführt und u. a. von Manfred Brusten und Jürgen Hohmeier 1975 weiter untersucht.

Für Goffman ist „Stigma ein Begriff, der soziale Beziehungen darstellt und außerdem die Eigenschaft einer Person, die zutiefst diskreditierend ist.“ Hohmeier verwendet diesen Begriff nicht für ein Merkmal, sondern für die negative Definition des Merkmals bzw. dessen Zuschreibung. Ein Stigma ist nach ihm der „Sonderfall eines sozialen Vorurteils gegenüber bestimmten Personen, durch das diesen negative Eigenschaften zugeschrieben werden.“ Die „Stigmatisierung“ ist ein verbales oder nonverbales Verhalten einer stigmatisierten Person gegenüber.

Ein Stigmatisierter fällt dadurch auf, dass er andere Eigenschaften als die Mehrheit hat:

* körperliche Besonderheiten (z. B. behindert),
* Gruppenzugehörigkeit (z. B. Mitglied in einer sog. „Sekte“, Zugehörigkeit zu einer Volksgruppe),
* Verhalten (z. B. Verstoß gegen die „Norm“).

Auffallend ist, dass mit dem Begriff „Stigma“ vor allem negative Merkmale zugeordnet sind, die dann die gesamte Person umfassen. Sie werden somit zu sozialen Vorurteilen und können sich in einer Kultur von Epoche zu Epoche verändern und in verschiedenen Kulturen sehr unterschiedlich sein. Stigmatisierungen gegenüber einer Gruppe, die wenig Macht besitzt, sind leichter durchzusetzen. Besonders betroffen sind Angehörige der Unterschicht. Nach A. Kuhn haben „Stigmata eine Orientierungsfunktion in sozialen Interaktionen. Sie enthalten Vorstellungen, Erwartungen und Verhaltensanweisungen gegenüber dem Interaktionspartner. Möglich ist dies, weil aus wenigen Indikatoren ein Höchstmaß an Vermutungen über eine Person bezogen werden können. So lassen sich durch Stigmata Situationen vorhersagen und helfen dabei, den anderen einzuordnen. Auf der anderen Seite beeinflussen Stigmata die Wahrnehmung, indem sie selektieren und verzerren. Deshalb werden neue Erfahrungen unmöglich. Aus tiefenpsychologischer Sicht kann man Stigmata als Projektionen verstehen, die die Funktion der Abreaktion von Aggressionen wahrnehmen. Man kann sie auch als Projektionen verdrängter Triebansprüche deuten: Antriebe und Wünsche, die man selbst nicht zu realisieren wagt, werden anderen zugeschrieben.“

### Welche Funktion haben Vorurteile?

Nach Detlef J. Giesen haben Vorurteile folgende Funktionen:

* Vorurteile haben eine Ordnungsfunktion in der sozialen Umwelt. Sie machen uns angeblich das Urteilen leicht.
* Vorurteile dienen der Abwehr von Unsicherheit und Angst gegenüber Neuem, Fremden und Ungewohntem.
* Vorurteile helfen, das eigene Selbstwertgefühl zu erhalten, besonders des autoritären Typs, der für neue Erkenntnisse nicht offen ist.
* Vorurteile stützen das eigene Wertesystem der eigenen Gruppe (z. B. Familie, Verein, Vaterland). Sie dienen damit der Anpassung.
* Vorurteil haben somit eine Abgrenzungsfunktion gegenüber anderen Gruppen und deren Werten.
* Vorurteile sind Pauschalurteile und gehen nicht auf den einzelnen Menschen und dessen persönliches Verhalten ein, sondern sehen im Anderen nur das Mitglied der fremden Gruppe.
* Vorurteile teilen die Welt in Gut und Böse auf. Sie sind Freund-Feind-Urteile.
* Vorurteile haben eine Sündenbockfunktion.
* Vorurteile machen manipulierbar.
* Vorurteile haben die Tendenz, sich selbst zu erfüllen.
* Vorurteile führen im täglichen Leben häufig zu Diskriminierungen Andersdenkender (Mobbing), Andershandelnder und Andersaussehender und schlagen leicht in Hass und Aggression um.

### Können Vorurteile abgebaut werden?

Das ist sicherlich eine der schwierigsten Fragen. Haben sich doch Vorurteile über Jahrhunderte bis in die heutige Zeit erhalten! Schopenhauer sagt: „Es ist ganz natürlich, dass wir gegen jede neue Absicht, über deren Gegenstand wir irgendein Urteil uns schon festgestellt haben, uns abwehrend und verneinend verhalten, denn sie dringt feindlich in das vorläufig abgeschlossene System unserer Überzeugungen, erschüttert die dadurch erlangte Beruhigung, mutet uns neue Bemühungen zu, erklärt alte für verloren.“

Wir beachten also nur das, was unsere Vorurteile stärken und stützen kann. Wir nehmen selektiv wahr und sagen, was andere hören wollen; wir hören, was wir hören wollen und wir sehen, was wir zu sehen gewohnt sind und was wir sehen wollen. Wir nehmen also das wahr, was wir wahrzunehmen erwarten. Was aber unsere Ansichten und Erwartungen stören könnte, wird entweder übersehen oder so uminterpretiert, bis es wieder zu unseren „Vorstellungen“ passt. Das Schlimme daran ist, dass man seine eigenen Vorurteile nicht für sich behält, sondern weitergibt, sie somit aufrechterhält und weiterverbreitet. „Neue, mit dem Stereotyp / Vorurteil nicht zu vereinbarende und es widerlegende Informationen werden nur schwerlich integriert – meist werden sie einfach ‘weg’rationalisiert oder als atypische Ausnahmeerscheinungen abgetan“ (Güttler).

### Die Kultur der Menschen auf Albatros[[10]](#footnote-10)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Rollenspiel |
| Ziel10 | **Ziele** - Erkennen, dass fremde Verhaltensweisen und Gewohnheiten oftmals missverstanden werden.  - Bewusstmachen der eigenen „kulturellen Brille“ mit der wir andere Kulturen betrachten und bewerten ohne diese zu kennen.  - Versuch, durch wertneutrale Beschreibungen anstelle von vorschnellen Interpretationen die Entstehung von Vorurteilen und Stereotypen zu vermeiden. |
| Uhr10 | **Zeit** – 45 -60 Minuten |
| Gruppe11 | **Gruppe** – beliebig, auch für größere Gruppen  **Alter –** ab 13 Jahren |
|  | **Ort –** Stuhlkreis |
| Hammer2 | **Material** – eine Dose Erdnüsse |
|  | **1. Szene: Begrüßung:** Zwei Mitglieder des Leitungsteams, ein Mann und eine Frau, oder im Ausnahmefall der/die Gruppenleiter\*n und ein\*e TN verlassen den Raum und kommen kurze Zeit später leise und monoton vor sich hin summend wieder herein. Die Frau folgt dem Mann mit einigen Schritten Abstand. Sie gehen im Kreis der TN umher und stellen bei allen, die die Beine übereinandergeschlagen haben, beide Füße auf den Boden. Sie tun dies sehr sanft und bei denjenigen, die die Beine wieder übereinanderschlagen, auch mehrmals. Der Mann berührt dabei nur die männlichen Teilnehmer, die Frau Personen beiderlei Geschlechts.  **2. Szene: Essen:** Der Mann setzt sich auf einen Sessel, die Frau nimmt neben ihm auf dem Boden kniend Platz. Unter dem Sessel steht eine Dose mit Erdnüssen, die die Frau dem Mann anbietet. Er isst einige der Erdnüsse und schmatzt dabei genüsslich. Dann reicht er die Dose an die Frau weiter, die auch laut schmatzend davon isst.  **3. Szene: Energieaufnahme**: Hat die Frau das Essen beendet, legt der Mann der Frau die Hand auf den Nacken. Sie beugt sich dabei nach vorne und berührt mit der Stirn den Boden. Dies wiederholt sich dreimal. Danach stehen die beiden wieder auf und gehen den Kreis der TN noch einmal zur Verabschiedung ab. Sie nicken jeder und jedem lächelnd zu, gehen dann aus dem Raum hinaus und beenden damit das Rollenspiel. |
| Achtung-Schild-0 | **Diskussionsleitfaden**:   * Was haben die TN gesehen? Welche Riten und Bräuche haben die Menschen auf Albatros ihrer Meinung nach? (Auf Flip-Chart festhalten.) * Beschreibung von Mann und Frau! (Auf Flip-Chart festhalten.) * Welche Deutung haben die Handlungen, wie ist der kulturelle Hintergrund? * Würden die TN gerne längere Zeit auf Albatros leben? Warum? Warum nicht? |
|  | Nun erläutern die Gruppenleiter\*innen **die Kultur der Menschen auf Albatros**:   * Die Menschen auf Albatros sind ein sehr friedliches Volk. Sind sie zufrieden, summen sie ruhig und leise vor sich hin. * Die Göttin der Erde ist die höchste Gottheit auf Albatros und wird sehr verehrt. Die Albatros suchen deshalb den Kontakt zur Erde, weil alles was mit der Erde zu tun hat einen hohen Stellenwert besitzt. Lieblingsspeise und Ritualnahrungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Nüsse. * Die Einheimischen erweisen Besucher\*innen der Insel eine besondere Ehrerbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen. 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 vor zu kosten. * Die Frauen stehen der Erdgöttin näher als die Männer. Sie haben deshalb das Recht, auf dem Boden zu sitzen, während die Männer weiter entfernt von der Erde, auf Sesseln sitzen müssen. * Nur über ein Ritual ist es den Männern erlaubt, näheren Kontakt mit der Göttin der Erde aufzunehmen. Sie dürfen der Frau 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. * Abgesehen von diesem Ritual ist es den Albatros-Männern nicht gestattet, andere Frauen ohne deren Erlaubnis zu berühren.   **Erneute Gruppendiskussion**: Die Gruppe bespricht nun, welche (Vor-) Annahmen und Fehleinschätzungen möglicherweise zu falschen Interpretationen geführt haben und woher diese kommen. Wichtig ist es, den Unterschied zwischen Beschreibung und Interpretation herauszuarbeiten.  Mögliche Fragen**[[11]](#footnote-11):**:   * Wie seid ihr zu Eurem ersten Eindruck der Verhaltensmuster der Menschen auf Albatros gekommen? * Hat euch schon einmal ein erster Eindruck von jemanden getäuscht? * Welche Anhaltspunkte hattet ihr für eure Vermutungen? * Wie kommt es dazu, dass Euch solche Dinge bei bestimmten Personen/Verhaltensmustern/Gegenstände einfallen? * Was bringen Vorurteile? Welchen Zweck haben sie? * Braucht ihr solche Vorannahmen und Einschätzungen im täglichen Leben? Warum? * Habt ihr bestimmte Bilder im Kopf, die ihr immer wieder anwendet? * Wie passiert Ausgrenzung durch Vorurteile? * Haben die TN schon einmal Erfahrungen dieser Art im Alltag gemacht? |
|  | **Vorurteile**  Das Team erläutert, dass Vorurteile und Schubladen im Kopf durch gesellschaftlich vorherrschende Diskurse, Medien, bedeutsame Erwachsene, Schulbücher, Internet usw. gelernt werden. Es sollte deutlich werden, dass alle Menschen Vorurteile haben und dass es hier nicht darum geht, sich dafür schuldig zu fühlen, sondern Verantwortung zu übernehmen. Ziel ist es, sich der eigenen Vorurteile bewusst zu werden, so dass sie nicht mehr unbewusst die Bewertungen und Handlungen leiten. |

## Einheit: Diskriminierung[[12]](#footnote-12)

Ziele: - Die TN was Diskriminierung sind

* Die TN Reflektieren ihr eigenes Handeln gegenüber anderen

Diskriminierung ist die ungleiche Behandlung von Menschen aufgrund von Merkmalen wie Herkunft, Hautfarbe, Nationalität, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Kultur oder Religionsausübung. Diskriminierendes Verhalten kommt sowohl im Alltag z.B. in der Schule, am Arbeitsplatz oder in öffentlichen Verkehrsmitteln, als auch in den Medien, Gesetzen oder öffentlichen Einrichtungen vor. Nicht jede Ungleichbehandlung ist gleich Diskriminierung: Wenn Jugendlichen unter 18 Jahren der Zutritt zu einer Diskothek verweigert wird oder jemand nicht Taxifahrer werden kann, weil er oder sie keinen Führerschein hat, ist das völlig in Ordnung. Wenn aber bestimmten Leuten der Eintritt in die Disko oder ein Job verweigert wird, bloß weil er oder sie keinen deutschen Pass hat, eine Frau, schwarz oder homosexuell ist, dann handelt es sich um Diskriminierung. Diskriminierung ist also **die ungerechtfertigte Benachteiligung oder Schlechterbehandlung Einzelner oder Gruppen.**

Die deutsche Verfassung wendet sich ausdrücklich gegen Diskriminierung: Gemäß Artikel 3 Absatz 3 des deutschen Grundgesetzes darf niemand “wegen seines Geschlechts, seiner Abstammung, seiner Rasse, seiner Sprache, seiner Heimat und Herkunft, seines Glaubens, seiner religiösen oder politischen Anschauungen benachteiligt oder bevorzugt werden”. So klar dieser Grundgesetzartikel klingt, in der Praxis bietet er Betroffenen leider kaum rechtlichen Schutz, um gegen Diskriminierung vorzugehen. […] Dennoch, wer andere diskriminiert, verstößt eindeutig gegen die Grundwerte der deutschen Verfassung.[[13]](#footnote-13)

Um das Grundrecht auf Gleichbehandlung auch im Alltag durchzusetzen, gibt es in Deutschland seit dem 18. August 2006 das **Allgemeine Gleichbehandlungsgesetz** (AGG), das auch Antidiskriminierungsgesetz genannt wird. Ziel des Gesetzes ist, Benachteiligungen aus Gründen der Rasse oder wegen der ethnischen Herkunft, des Geschlechts, der Religion oder Weltanschauung, einer Behinderung, des Alters oder der sexuellen Identität zu verhindern oder zu beseitigen. Um dieses Ziel zu erreichen, erhalten die durch das Gesetz geschützten Personen Rechtsansprüche gegen Arbeitgeber und Private, wenn diese ihnen gegenüber gegen die gesetzlichen Diskriminierungsverbote verstoßen.

## Einheit: Projektarbeit

Ziele: - die TN kennen die Grundlagen der Projektarbeit

* Die TN planen ihr eigenes Projekt

Im Folgenden wird genauer beschrieben, was zum einen die Projektarbeit ist und zum anderen, wie diese an z.B. Schulen, bzw. die TN durchführen können und auch schon direkt in die Planung eines Projekts einsteigen.

### Einführung in die Projektarbeit

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN wissen was ein Projekt ist   * die TN kennen die drei wichtigen Personen für eine strukturierte Sitzung * Die TN kennen die Projektplanungsmaterialien; Vorbereitungs- und Planungsraster, Protokollvorlage, etc. |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 20 Min. |
| Hammer2 | **Material** – drei Personen Umrisse, Eddings, Vorlagen/Handout in Stückzahl der TN, |
|  | **Ablauf –** Zuerst wird allgemein vorgestellt was ein Projekt ist, dann die Projektphasen.  Danach wird vorgestellt, was es braucht für eine gelingende Projektarbeit. Die drei wichtigen Personen für eine Projektgruppensitzung werden anhand der der Menschenumrisse vorgestellt. Diese sollten jeweils beschriftet sein.  Danach werdend die Vorlagen verteilt und gemeinsam an einem Beispiel durchgegangen. |

Projekt in der Schule, in der Jugendarbeit, Events – all das ist überall zu hören.

Doch wie gehe ich nun so ein Projekt an, wenn ich selbst etwas planen und durchführen

möchte?

Projekte sollten von der Projektgruppe selbst gewählt sein, weil Lust und Interesse daran

besteht, es selbst zu organisieren und das Thema einen Bezug zur Lebenswelt hat.

**Projektphasen**

Projekte sind in 4 Phasen unterteilt, in denen unterschiedliche Aufgaben anstehen:

|  |  |
| --- | --- |
| Analyse der Situation:  Zielklärung:  Analyse der Mittel und Ressourcen: | 1. **Definitionsphase**   Was ist los? Was steht an? Wo liegen Schwierigkeiten und Chancen?  Was wollen wir erreichen? Aufgabe, Zuständigkeit, Ressourcen sind geklärt.  Wie viel Geld steht uns zur Verfügung? Wie viele Personen engagieren sich?  Wer hat was an Know-how, das eingeplant werden kann? |
| Grobplanung/Überprüfung der Machbarkeit:  Passt das zu unserem Auftrag: | Wo könnte es Probleme geben? Was ist unrealistisch geplant?  Ist die Schule / Kirchengemeinde einverstanden oder widerspricht es ihren Werten? |
| Feinplanung:  Verantwortung klären: | 1. **Planungsphase**   Was ist bis wann zu tun? Meilensteine festlegen  Wer tut was bis wann? |
| Definition der Schnittstellen: | Bei wem laufen die Ergebnisse zusammen, wie findet ein Austausch statt? |
|  | 1. Realisierungsphase   Durchführung des Geplanten, dabei ggf. die Planung aktualisieren (Überprüfen der Ziele, Meilensteine) |
| Beendigung des Projekts:  Auswertung: | 1. Abschlussphase   Gestaltung, was ist noch zu erledigen  welche Ziele wurden erreicht, Kostenabrechnung, Zufriedenheit |

**Voraussetzungen für gelingende Projektarbeit**

Projektarbeit ist dann erfolgreich, wenn gleichzeitig die strukturellen Voraussetzungen (von Schule / Kirchengemeinde und deren Organisationsbedingungen) und die Kenntnisse/Fähigkeiten der Projektbeteiligten (z.B. Talent im sportlichen Bereich) samt den Verhaltensaspekten der Teammitglieder (z.B. Kritikfähigkeit) berücksichtigt und die richtigen Methoden eingesetzt (planbare Schritte, Zwischenbesprechungen) werden.

Projekte sind immer ein Zusammenspiel zwischen dem **ICH** (einer Person), der Gruppe = **WIR** und der **SACHE**, also dem Thema. Es bietet einen Entwicklungsprozess für alle Beteiligten und die Gruppe.

Damit so ein Projekt auch strukturiert und geplant abläuft, ist es wichtig das neben Absprachen per Chat oder E-Mail sich auch gemeinsam trifft. Damit so ein Treffen effizient und erfolgreich abläuft ist es wichtig, dass es folgende drei Personen gibt[[14]](#footnote-14).

Gesprächsleitung:

* Moderiert die Sitzung, sorgt für Ordnung
* Laut und deutlich sprechen
* Selbstsicher auftreten
* Der Sitzung Struktur geben (Begrüßung, Tagesordnung…)
* Dafür sorgen, dass sich jeder Beteiligen kann (Rednerliste, Wort erteilen, bei den Stillen nachfragen
* Strukturiert das Diskussionsthema (Einführung, Zusammenfassungen, Ergebnisse festhalten)

Zeitmanager:

* Behält während der gesamten Sitzung die Uhr im Blick
* Sorgt dafür, dass verschiedene Tagesordnungspunkte nicht übermäßig lang diskutiert werden und so das gesamte Programm durchgegangen werden kann.

Protokollant:

* Schreibt während der Sitzung ein Protokoll. Dort werden Arbeitsaufträge und Diskussionsergebnisse vermerkt.

### Projektplanung

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN überlegen sich, was für Projekte sie durchführen könnten   * Die TN teilen sich in konkrete Gruppen ein |
| Uhr10 | **Zeit** – Teil 1: 30 Min.; Teil 2: ca.1.30 -2h |
| Gruppe11 | **Gruppe** – Hier steht, was man bei Größe und Konstellation der Gruppe beachten sollte  **Alter –**Hier steht für welches Alter das Angebot ist |
| Hammer2 | **Material** – Flipchart, Edding |
|  | **Ablauf – Projektplanung Teil 1**  Die Gesamtgruppe sammelt in einem offenen Brainstorming alle denkbaren Vorschläge für Projekte, die sie gerne machen würden oder die ihnen einfach so einfallen. Nach der Sammlung wird im Plenum geklärt, welche Projekte überhaupt machbar sind und welche nicht.  Thematisch sollte diese passend zu jedem jSMPi sein. D.h. beim jSMPi Flucht, sollte es ein Projekt mit Geflüchteten, z.B. in einem Flüchtlingsheim, an der Schule mit einer Vorbereitungsklassen etc. oder ein Projekt zur Sensibilisierung zum Thema Flucht sein.(weiter Ideen unter …)  Ist dieser Schritt abgeschlossen, finden sich die TN selbständig in KG zusammen, in denen sie ihr Praxisprojekt durchführen wollen. Diese Projekt-KG umfassen wenigstens zwei und höchstens 5 TN (bei größeren Gruppen verteilt sich die Arbeit erfahrungsgemäß schlechter).  Die Projekt-KG wählen ein Projekt aus. Dieses sollte es an ihrer Schule/Gemeinde in dieser Form nach Möglichkeit noch nicht gegeben haben.  Am nächsten Morgen bekommen die TN, dann die Zeit konkret in die Projektplanung zu gehen.  **Projektplanung Teil 2**  Die TN gehen direkt in ihre KG zusammen und bereiten konkret das Projekt vor, machen klären ggf. Absprachen mit Schule, oder Einrichtungen an denen diese ihr Projekt durchführen möchten. Dabei benutzen sie die Vorlagen und Checklisten.  Dafür bekommen die Kleingruppen eine Stunde Zeit.  Im Anschluss stellen die Kleingruppe ihre Projekte im Plenum vor. |

## Einheit: Reflexion/Auswertung/Abschied

Ziel: - die TN reflektieren den Kurs für sich selbst

* Die TN werten den Kurs aus
* Die TN nehmen Abschied vom Team, anderen TN, Haus, etc.

### Persönliche Reflexion - Brief an sich selbst[[15]](#footnote-15)

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – Die TN sortieren die Erlebnisse des Kurses für sich.   * TN überlegen Auswirkungen oder Konsequenzen für ihren Alltag |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 min |
| Hammer2 | **Material** – Papier, Stifte, Briefumschläge, ruhige Musik |
|  | **Ablauf –** Jede\*r TN bekommt ein Papier und ein Briefumschlag und soll sich damit ein gemütlichen Platz im Raum suchen. Dort schreiben sie – ja nach Fragestellung – Gedanken, Ideen, Anregungen, Eindrücke oder auch Vorsätze auf, die ihnen aus dem Kurs heraus wichtig geworden sind. Dafür gibt es keine festen Regeln. In ihrem Brief sollen sie sich selbst mitteeilen, was sie in den vergangenen Tagen erlebt, gelernt und gefühlt haben. Im Brief können sie sich auch damit auseinander setzen, was sie gerade beschäftigt oder was sie sich für die Zukunft vornehmen.  Impulsfragen für die TN könnten sein:   * Was habe ich in den letzten Tagen erlebt und gelernt? * Was will ich in ein paar Monaten, Tagen, oder Jahren erreicht haben? * Was soll sich für mich nach dem Kurs verändert haben? * Was möchte ich meinem zukünftigen „Ich“ mit auf den Weg geben? * An was möchte ich mich auch noch in …Monaten, Tage oder Jahre erinnern? * Was ist mir wichtig geworden? * Was hat mich überrascht? * Was lasse ich hier, was nehme ich nach Hause mit? * Welche Auswirkungen hat der Kurs für mich?   Wenn die TN denken, dass sie alles aufgeschrieben haben, packen sie den Brief in den Briefumschlag, verschließen diesen, schreiben ihre Adresse, ggf. Name und Klasse, auf den Briefumschlag und geben diese bei einem aus dem Team ab.  Diese verschicken /verteilen die Briefe zu einem bestimmten Zeitpunkt. (z.B. 2 Monate später) |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – -Es ist hilfreich für die TN, wenn es eine Vorlage eines Briefumschlags gibt, auf dem ein Bsp. Adresse darauf steht, damit die TN wissen, wie sie den Briefumschlag richtig beschriften müssen. |

### Kursauswertung

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – der Kurs ist ausgewertet   * Die TN haben die Möglichkeit den Teamern und zu den Einheiten Feedback zu geben |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 30 Min |
| Hammer2 | **Material** – DIN A3 Plakate, Eddings, Stifte, kleine Zettel und Boxen |
|  | **Ablauf –** Die Teamer erstellen zur jeder Einheit ein Auswertungsplakat. D.h. sie schreiben auf die Mitte des DIN A3 Plakates jeweils der Name der Einheit, und evtl. ein zwei Stichworte dazu, damit die TN nochmals wissen worum es in dieser ging.  Darüber hinaus sollte es ein Auswertungsplakat für „Sonstiges/was ich noch sagen wollte“, ggf. „Haus“ etc. geben.  Ebenso sollte im Team zu vor abgeklärt werden, ob dieses sich wünscht ein Personenbezogenes Feedback zu bekommen (Boxen aufstellen für die jeweilige Person) oder ein Teamfeedback (Box für Team) oder beides. Dazu werden jeweilige Boxen aufgestellt und kleine Zettel vorbereitet.  Die TN bekommen nun den Auftrag auf jedes Plakat etwas zuschreiben und wenn sie möchten auch etwas zum Team bzw. zu den einzelnen Teamern. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Es ist sinnvoll im vor hinein nochmals auf die Feedbackregeln hinzuweißen. |

### Abschluss[[16]](#footnote-16)

Abschied tut weh. Kurz vor der Heimreise sollte das Kursteam den Abschied über das Händeschütteln hinaus gestalten. Je nachdem wie viel Zeit noch bleibt, kann dies durch die Abschlussrakete, ein Abschlusskreis gemacht werden oder durch die „Fantasiereise nach Daheim“, in welcher die TN zusätzlich noch auf die mögliche Zu-Hause-Situation vorbereitet werden.

**Abschlussrakete[[17]](#footnote-17)**

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Abschlussritual |
| Ziel10 | **Ziele** - letzte Verabschiedung   * Abschluss vom Kurs |
| Uhr10 | **Zeit** – 5 min. |
|  | **Ort –** vor dem Haus |
|  | **Ablauf –**  Diese Methode ist bei uns mittlerweile ein Ritual ganz zum Abschluss des Seminars geworden, wenn alle Teilnehmer ihre Taschen und Koffer schon haben. Dann kann man sich nochmal gut vor dem Haus als ganze Gruppe verabschieden. Die Taschen und Koffer werden nochmal kurz hinter sich gestellt und alle stehen im Kreis.  Ein\*e Teamer\*in erklärt kurz den Ablauf und dann machen alle mit:  Es wird laut und schnell rückwärts gezählt und dabei erst auf die Oberschenkel geklatscht und dann nochmal in die Hände.  7-6-5-4-3-2-1 mit Klatschen auf die Oberschenkel  7-6-5-4-3-2-1 mit Klatschen in die Hände  5-4-3-2-1 mit Klatschen auf die Oberschenkel  5-4-3-2-1 mit Klatschen in die Hände  3-2-1mit Klatschen auf die Oberschenkel  3-2-1 mit Klatschen in die Hände  1 mit Klatschen auf die Oberschenkel  1 mit Klatschen in die Hände  Dann gehen alle in die Mitte und heben die Hände mit dem lauten Ruf:  ,,Uuuuund Tschüss!" |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Oft ist das Rückwärtszählen für die TN etwas verwirrend – Hauptsache ist, dass die Teamer die Methode beherrschen und laut mitschreien, das zieht den Rest der Gruppe mit und es entsteht trotzdem die Wirkung |

**Fantasiereise Back Home[[18]](#footnote-18)**

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Fantasiereise |
| Ziel10 | **Ziele** – die Teilnehmer auf das Ende des Kurses hinführen.   * den Übergang in den Schulalltag bewusst machen |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 Min. |
| Hammer2 | **Material** – ggf. ruhige Musik bzw. Meditationsmusik, Decken |
|  | **Ablauf –**  Die TN bekommen den Auftrag sich bequem im Raum hinzusetzen oder hinzuliegen.  Mögliche Sätze die/der Teamer\*in vor der Entspannungsphase sagen können:   * ,,Diese Fantasiereise wird für die meisten von Ëuch eine neue Erfahrung sein. Daher kann es gut sein, dass es Euch zu Beginn komisch vorkommt. Bitte versucht aber das Neue auszuprobieren." * ,,Es kann sein, dass Du feststellst, dass das Ganze nichts für Dich ist. Bleib bitte trotzdem ruhig, damit die anderen die Chance haben, mitzumachen." * ,,Wenn es nicht anders geht, kannst Du leise den Raum verlassen" . * ,,Bitte sprecht in den nächsten 20 Minuten nicht."   Dann liest ein\*e Teamer\*in die folgende Fantasiereise langsam vor.  **Entspannungsphase**:  „Suche Dir eine Stelle im Raum, wo Du genügend Platz um Dich herum hast und Du Dich sicher und wohlfühlst. Lege Dich bequem auf den Rücken.  Strecke Dich noch einmal durch, räkel Dich, bis Du gähnen kannst. Lege Dich jetzt wieder ruhig hin.  Mache es Dir bequem, entspanne Dich.  Die Beine sind hüftbreit auseinander, die Arme liegen neben dem Körper, die Handflächen zeigen nach oben.  Versuche locker zu werden, spüre nach, ob noch irgendetwas drückt - vielleicht ist noch etwas auf dem Boden oder in der Hosentasche.  Schließe jetzt Deine Augen und lass Dich durch nichts mehr ablenken. Alles, was Dich gerade so beschäftigt, lässt Du jetzt in Gedanken vorbeiziehen und lässt es los. Du nimmst Abschied von Deinen Gedanken - auch alles, was um Dich herum geschieht, hat keine Bedeutung mehr.  Du darfst jetzt ganz bei Dir, ganz für Dich sein. Versuche nichts zu hören. Du liegst da und vertraust Dich ganz dem Boden an und spürst das Getragen werden. Die Erde hält Dich.  Spüre, wie Dein Becken von der Erde getragen wird und nimm wahr, welche Stellen den Boden berühren.  Gehe in Gedanken zu Deinen Fersen, zu Deinen Unterschenkeln, sie liegen ruhig, entspannt und schwer auf dem Boden.  Spüre auch Deine Oberschenkel und Dein Gesäß, das ganz locker und entspannt daliegt. Du kannst Dich loslassen, der Boden hält Dich. Komme nun zum Rücken und zu den Schultern, die Kontakt mit dem Boden haben. Auch sie können jetzt zur Ruhe kommen und sich entspannen.  Die Arme und Hände liegen ebenfalls auf der Erde und sind völlig entlastet und lassen sich tragen.. Schwer liegen sie neben Deinem Körper. Die Gedanken gehen nun von Deinem Nacken zu Deinem Kopf.  Spüre die Verspannung und öffne ganz leicht den Mund. Lasse Deine Gesichtsmuskulatur ausruhen. Wie im Schlaf lässt Du die Gesichtsmuskulatur locker. So liegst Du völlig frei und unbeschwert auf dem Boden und spürst Deinen Körper. Nimm jetzt Deinen Atem wahr, wie er ganz von alleine kommt und geht. Der Atem strömt die Luft in Deinen Körper und wieder heraus."  **Fantasiereise:**  ,,Gehe nun in Gedanken aus dem Raum.  Vor der Tür nimmst Du Abschied vom Haus und den letzten drei Tagen.  Es ist ein seltsames Gefühl, alles hinter sich zu lassen, wieder nach Hause zu fahren, in den Alltag zurück.  Vielleicht freust Du Dich auf daheim, vielleicht fehlt Dir schon jetzt der Trubel um Dich,. die Klassengemeinschaft der vergangenen Tage.  Du steigst in den Bus oder Zug und fährst zurück nach ...  lm Bus oder Zug nimmst Du die verschiedenen Stimmungen wahr. Vielleicht ist es laut, irgendwo wird gelacht, vielleicht tauscht man noch einige Erlebnisse aus.  ln ... angekommen, steigst Du aus dem Bus oder Zug. lst jemand da, der Dich abholt? Musst Du alleine nach Hause gehen? Vielleicht geht noch jemand in dieselbe Richtung?  Verabschiede Dich von Deinen Klassenkameraden und Klassenkameradinnen und gehe heim. Vielleicht fühlst Du Dich nun wirklich allein, vielleicht wächst aber auch die Freude, Deine Familie wieder zu sehen. Vielleicht musst Du Dich beeilen, da Du noch irgendwohin musst, zu einem anderen Termin.  Du gehst in die Wohnung und nimmst die Stimmung wahr. Hast Du jemanden zum reden oder bist Du allein? Gehen Dir Deine Eltern oder Geschwister schon wieder auf die Nerven? Oder freust Du Dich einfach, wieder hier zu sein?  Später am Abend, wenn Du in Deinem Bett liegst, zieht der Tag nochmal an Dir vorbei. Wie war der Tag? Wie fühlst Du Dich jetzt?  Eine Sache, die Dir besonders gut gefallen hat in diesen Tagen, setzt sich fest in Dein Herz."  **Rückholphase:**  ,,Komme aus Deinen Gedanken wieder zurück hierher in den Raum. Spüre Deinen Körper, wie er entspannt daliegt und von der Erde getragen wird.  Atme tief durch und spüre Deinen Körper.  Bewege vorsichtig Deine Finger, Deine Arme, drehe Deinen Kopf ein wenig und werde immer wacher. Räkel und strecke Dich, nimm die anderen im Raum wahr und komme in Deinem Tempo zum Sitzen." |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Wenn bekannt oder zu vermuten ist, dass ein Teilnehmer nicht gerne nach Hause will oder zu Hause ein schwieriges Umfeld hat, ist von dieser Fantasiereise dringend abzuraten! |

# jSMPi Flucht

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Tag 1 | Tag 2 | Tag 3 |
|  | Tagesleitung |  |  |  |
| **08:00** | Frühstück |  |  |  |
| **09:00** | AE I |  |  |  |
| **10:00** |  | Ankunft Kennenlernen, Einstieg | Einheit 3: Wer sind denn die Geflüchteten überhaupt? | Einheit 6: Und jetzt? |
| **12:00** | Mittagessen |  |  |  |
|  | Pause |  |  | 13:00 Aufräumen & Abschied  14:00 Abreise |
| **14:30** |  | Anschuggerle | Anschuggerle |  |
| **15:00** | AE II | Einheit 1: Ich begebe mich auf die Flucht | Einheit 4: Was kann ich tun? |  |
| **18:00** | Abendessen |  |  |  |
|  | Pause |  |  |  |
| **19:30** | AE III |  |  |  |
| **20:00** |  | Einheit 2: Was hasch gseit? | Einheit 5: Erlebnispädagogik |  |
| **21:15** | Pause |  |  |  |
| **23:00** | Expuls | Es ist nicht deine Schuld | Man sieht nur mit dem Herzen gut |  |
| **Anschl.** | Nachtruhe |  |  |  |
|  | Team |  |  |  |

## Ankunft Kennenlernen, Einstieg

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 10:00 | Ankommen | Willkommenstisch: Namenschilder, Zimmerverteilung, Listen etc. | Wäscheklammern/Krebband, Stifte,  Zimmerplan  LjP etc Listen |
| 10:20 | Begrüßung | Vorstellen der Teamer\*innen, |  |
| 10:25 | Kennenlernen | 2.1.3Kennenlernen, S. 3 |  |
| 10:45 |  | Familienwurzeln | Weltkarte von wW/Stifte, Moderationskarten |
| 11:00 | Erwartungen klären | 2.1.4, S. 5 |  |
| 11:20 | Gruppenvertrag | 2.1.5, S. 9 |  |
| 11:35 | Regeln/Organisatorisches | 2.1.6, S.10 |  |
| 11:50 | Tagesablauf/Programmübersicht | 2.1.7, S.11 |  |
| 12:00 | Mittagessen |  |  |

### Familienwurzeln[[19]](#footnote-19)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art:** Kennenlernen**,** Diskriminierung, Individualität, Vielfalt |
| Ziel10 | **Ziele** – Kennenlernen der TN,   * bewusste werden der Eigenen Wurzel und die der anderen TN, Gemeinsamkeiten * Verschiedenheiten/Gemeinsamkeiten erkennen, |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 10 Min (je nach Gruppengröße) |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 5 TN |
| Hammer2 | **Material** – große Weltkarte, wenn keine Weltkarte vorhanden: Stifte und Moderationskarten |
|  | **Ablauf –** Die TN stellen sich auf das Land aus dem Sie Gebürtig sind oder ggf wo sie selbst ihre Wurzeln sehen.  Abfragen, wer wo steht und wieso, z.B.:   * ich stehe im Süden von Deutschland, da ich selbst dort geboren bin und mein Eltern auch aus der Region stammen; * ich stehe mit einem Fuß in Uganda mit dem anderen in Deutschland, da mein Vater ein gebürtig aus Uganda kommt, meine Mutter, so wie ich selbst in Deutschland geboren bin   Variante: v.a. interessant bei TN mit Migrationshintergrund  Die Teilnehmer\*innen stellen sich an dem Ort an dem ihre Großeltern geboren sind. Dabei sollen die TN den weitentferntesten Ort von ihrem heutigen Wohnort nehmen. Nachdem alle Orte benannt sind, stellen sich die TN an den Ort an dem die Mutter oder der Vater geboren ist. Wieder an den weitentferntesten Ort von ihrem heutigen Wohnort. Als drittes gehen sie nun zu ihrem Geburtstort. Als weitere Möglichkeit könnten sich die TN noch an den Ort stellen, an dem sie in fünf Jahren leben möchten. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Diese Methode kann z.B. auch auf die Europakarte beschränkt werden.  Wenn es keine Weltkarte gibt, schreiben die TN die Namen der Länder auf die Moderationskarten und ordnen sich dann nach einer „imaginären“ Weltkarte an.  Bei der Durchführung ohne Weltkarte ist darauf zu achten, dass die Gruppenleitung (unbeabsichtigte) Ausgrenzung thematisiert. Wenn sich zum Beispiel alle anhand er Himmelsrichtungen an ihren Geburtsort stellen, kommt es vor, dass die in Deutschland Geborenen zu den anderen sagen: „ Tunesien? Dann musst du ganz weit nach Süden!“ oder „Tschechien? Also Osten. Geh mal ganz da rüber!“ Die Gruppenleitung sollte bei solchen Aussagen darauf aufmerksam machen, dass nicht etwas die außerhalb Deutschlands Geborenen sich ganz an den Rand des Raumes bewegen müssen, sondern dass sich genauso gut di in Deutschland Geborenen etwas näher, enger zusammenstellen können. Auf diese Weise kann ein Bewusstsein für das eigene Verhalten und unbeabsichtigt Aussagen gestärkt werden.[[20]](#footnote-20) |

## Einheit 1: Ich begebe mich auf die Flucht

Im folgenden Kapitel werden zwei verschiedene Methoden dargestellt, die den TN die Erfahrung bzw. das Verständnis für eine Flucht näher bringen sollen. Die erste Methode ist ein Planspiel, die Zweite eine Geschichte mit Interaktion. Die Kursleitung kann individuell und je nach Zeitdruck entscheiden, welche Methode sie durchführt. Zur jeweiligen Methode gibt es Auswertungsfragen. Unter 3.2.3 Auswertung gibt es noch eine Methodik um das Thema, „auf die Flucht begeben“ auszuwerten bzw. zu reflektieren.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 14:30 | Anschuggerle |  |  |
| 15:00 | Ich begebe mich auf die Flucht | Aktionsspiel oder Fluchtgeschichte | Siehe Methodenablauf |
| 17:35 | Auswertung | Geschichte eines\*r Geflüchteten | Video, Erzählung |
| 18:00 | Abendessen |  |  |

### Aktionsspiel Flucht[[21]](#footnote-21)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Planspiel. |
| Ziel10 | **Ziele** –   * besseres Verständnis und Einfühlungsvermögen für die Umstände, die politische Geflüchtete zur Flucht zwingen. * Verstehen, was es bedeutet, plötzlich aus seinem Land fliehen zu müssen. * Auf (Lebens-) Gefahren aufmerksam werden. * Nachfühlen was es bedeutet, dass das eigene Glück nur von Willkür und Zufall abhängt |
| Uhr10 | **Zeit** - ca.75 -90 Min |
| Gruppe11 | **Gruppe** - Hier steht, was man bei Größe und Konstellation der Gruppe beachten sollte  **Alter –** ab 12 Jahren |
|  | **Ort –**  Es ist in Stationen aufgeteilt und kann in verschiedenen Räumen, besser jedoch in Verbindung mit einem Rundgang außer Haus, durchgeführt werden. |
| Hammer2 | **Material** -   * Kärtchen zur Personenbeschreibung der einzelnen TN * Klebeband * möglich: Handschellen * Polizeimütze * Fragenkatalog zum polizeilichen Verhör * Stifte * Aufkleber: Punkte (rote und grüne) und Zettel für die Aufkleber für jeden TN * Gepäckkärtchen * Stoppuhr * Lenkrad * Tunnel-Röhre * Schwimmreif * bemaltes Tuch: Schlauchboot * Ausländischer Asylantrag |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Genügend Zeit für die Reflexion einplanen |
|  | **Ablauf –**  **Einleitung:**  Bei diesem Aktionsspiel sollen die Workshop-TN in die Rolle eines/r politischen Geflüchteten schlüpfen. Von der anfänglichen Verhaftung über die Flucht über die Landesgrenze und das Mittelmeer bis hin zur Ankunft in einem Asylbewerberheim werden die TN immer wieder mit Problemen einer Flucht konfrontiert und vor schwierige Entscheidungen gestellt die letzten Endes zusammen mit Glück oder Pech für das Gelingen oder Nichtgelingen dieser Flucht entscheidend sind.  Je nach Zeit- und Platzmöglichkeiten können einige Stationen ausgelassen werden.  **Anweisung vor dem Spiel durch die Workshopleitung:**   * In unserem Spiel simulieren wir eine politisch motivierte Flucht * Unterwegs an verschiedenen Stationen mit Problemen konfrontiert werden. Ihr bekommt, wenn ihr an dem Problem/ der Aufgabe scheitert einen Punkt-Aufkleber, ein grüner Punkt bedeutet, dass eure Flucht hier scheitern würde, ein roter Punkt bedeutet, dass ihr hier zu Tode kommen würdet. Ihr dürft aber weiterhin am Spiel teilnehmen, versucht also so wenig wie möglich Punkte zu sammeln. (Man kann zusätzlich zu jedem Punkt auch ein Gepäckkärtchen abnehmen, damit der/die TN eingeschränkt wird). * Durch die Identitätskärtchen sollt ihr euch möglichst gut in die Person, die ihr im Spiel seid, hineinversetzen. * Workshopleiter\*in 1 wird immer wieder in verschiedene Rollen schlüpfen und ist durch ein Symbol in seiner Funktion erkennbar. * Workshopleiter\*in 2 wird die meiste Zeit kommentieren und Aufgaben stellen.   Hier steht wie der Ablauf der Methode ist |

**2. Aktionsspiel Ablauf:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Zeit in Min | Anleitung | Workshopleitung | Material – Ort |
| 7 | Rollenverteilung: Bitte schlüpft in die Rolle der Person, die euch zugeteilt wurde. Wenn ihr sie verinnerlicht habt, klebt sie euch sichtbar auf die Kleidung und sucht bei den/die anderen TN Familienangehörige und Freunde. | Teilt aus  Achtet wenn möglich darauf, dass das Geschlecht der Rolle mit dem des/der TN übereinstimmt. | Identitätskärtchen  Klebeband  Gruppenraum |
| 7 | Ihr geht auf eine Demonstration gegen die Regierung eures Landes, die die Menschenrechte und Grundfreiheiten mit Füßen tritt, verletzt und missachtet. Auf der Demonstration wirst du verhaftet und in Gewahrsam gebracht, um dein Gefahrenpotenzial für die Regierung herauszufinden. Dazu wirst du von Regierungsvertretern\*innen mit Hilfe eines Fragebogens verhört. Füll ihn aus- er entscheidet über euer weiteres Schicksal.  Alles ist ausgefüllt: Ihr könnt damit rechnen, morgen wieder freigelassen zu werden, könnt im Land bleiben.  Ihr habt schriftlich wichtige Menschenrechte eingeschränkt und könnt nun keinen Schritt mehr unbeobachtet tun und müsst mit erneuter Festnahme, Folter und Gefängnis rechnen.  Euch/Dir bleibt nur die Flucht! | WL 1 als Polizist\*in teilt Verhör-Zettel und Stifte aus.  Wer beim Einsammeln nicht alles unterschrieben hat, bekommt einen grünen Punkt und muss solange da sitzen, bis er/sie alles unterschreibt.  Macht Druck, falls nicht jede\*r alles unterschreibt: „Eure Haftbedingungen verschlechtern sich“ | Polizeimütze  Fragenkatalog zum polizeilichen Verhör  Stifte  grüne Punkte  Gruppenraum |
| 2 | Ihr habt nun eine Minute Zeit, um 5 Dinge, die ihr unbedingt dabei haben wollt, für die Flucht einzupacken. Danach müsst ihr so schnell wir möglich den Raum verlassen und fliehen!  Ab jetzt! … | Gepäckkärtchen werden in die Mitte geworfen, es soll unordentlich sein (z.B. auch Karten verkehrtherum)  Zeit stoppen und Geräusche machen, wie wenn die Polizei anrückt. | Gepäckkärtchen, es sollten in etwa halb so viele „Sätze“ der Gepäckkärtchen da sein, wie es Teilnehmer sind.  Stoppuhr  Gruppenraum |
| 2 | Ihr müsst nun aus der Stadt hinaus, ohne euren Verfolgern in die Hände zu laufen. Entscheidet ihr euch für den Fluchtweg, der euch sicher aus der Stadt hinausführt oder werdet ihr geschnappt? In welche Richtung flieht ihr, Links oder Rechts? (jede\*r entscheidet für sich) | Anleiter\*in bietet die Entscheidungsmöglichkeit „links oder rechts“ oder „Treppen oder Aufzug“ oder…(je nach Gegebenheiten) an und entscheidet daraufhin willkürlich, welche der beiden Gruppen entdeckt und gefangen genommen wird: wer zu der gefangenen Gruppe  gehört, bekommt einen grünen Punkt. | grüne Punkte  beim Verlassen des Raumes |
| 13 | Der Weg zur Landesgrenze ist weit- so weit, dass ihr einen Bus benutzen müsst, um nicht von euren Verfolgern eingeholt zu werden. Aber der Bus kostet Geld. Der/die Fahrer\*in lässt für ein Gepäckkärtchen „Geld“ drei oder viel Leute mitfahren.  Wir fahren los!  Bald haben wir schon ein gutes Stück Strecke zurückgelegt, … | Workshopleiter\*in 1 als Busfahrer\*in verhandelt mit den TN um den Preis.  Workshopleiter\*in 2 vergibt grüne Punkte an diejenigen, die nicht mitgenommen werden. | Lenkrad  Gepäckkärtchen, die die TN dabei haben  grüne Punkte  wenn möglich: draußen/ in einem anderen Raum |
|  | Anhalten zur Ausweiskontrolle!!!  Wo ist dein Ausweis? Du hast keinen? Dann bekommst du sofort einen grünen Punkt, der bedeutet, dass für dich die Reise hiermit zu Ende ist, da du mit auf die Polizeiwache genommen wirst, wo dein Fluchtversuch aufgedeckt wird und du bestraft wirst! | Workshopleiter\*in 2 als Polizist\*in stoppt das Fahrzeug und kontrolliert, ob jede\*r TN einen „Ausweis“ als Gepäckkärtchen mitgenommen hat.  Er/Sie vergibt grüne Punkte für diejenigen, die keinen haben. | Polizeimütze |
|  | Wir fahren nun ein Gebirge hinauf auf einer schmalen holprigen Schotterpiste. Der Anstieg wird immer größer und…Ay, caramba! Mierde! Verflucht! Verflixt nochmal!... Wir stecken fest! Ihr seid zu schwer für den Bus! Was habt ihr denn alles eingepackt!?  Jede\*r von euch muss sich von einem Gepäckstück trennen und es hier zurücklassen! | Workshopleiter\*in 1 als Busfahrer\*in nimmt jedem/jeder TN ein Gepäckkärtchen ab. |  |
| 3 | Wir sind nun kur vor der Landesgrenze. Ihr steigt aus. [Fahrer\*in fährt weiter]  Um die Grenzkontrolle zu umgehen, nehmt ihr einen anstrengenden Fußweg durch den Wald in Kauf und versucht so über die Grenze ins Nachbarland zu kommen. Ihr entdeckt einen Tunnel, der unter dem hohen mit Stacheldraht befestigten Grenzzaun hindurchführt. Doch eine Grenzpatrouille hat euch entdeckt. Die Gruppe hat 2 Minuten Zeit um durch den Tunnel ins Nachbarland zu gelangen. Jetzt aber schnell! | TN sollten ihre Eigenschaften beachten und sich dementsprechend verhalten (z.B.verletzt).  Wer nicht durchkriechen kann, bekommt einen grünen Punkt | Tunnel-Röhre  grüne Punkte  Stoppuhr  wenn möglich draußen |
| 7 | Ihr habt es also bis ins Nachbarland geschafft! An der Küste findet ihr einen Schleußer, der euch in einem Schlauchboot über das Mittelmeer nach Europa schaffen kann. Wie ihr seht, ist das Boot jedoch zu klein für alle und einige müssen zurückbleiben! Wer darf in das Boot einsteigen?  Der/Die Schleußer\*in lässt sein/ihr Boot nur auslaufen, wenn er/sie für jeden Passagier etwas bekommt (Geldkärtchen, oder andere Waren). | Workshopleiter\*in 1 als Schleußer\*in verhandelt um die begehrten Plätze im Boot.  Workshopleiter\*in 2 vergibt grüne Punkte für diejenigen, die nicht ins Boot kommen. | Schwimmreif für Schleußer  bemaltes Tuch: Schlauchboot |
|  | Es herrscht sengende Hitze und alle haben großen Durst. Die Anstrengung der vergangenen Flucht sitzt tief.  Wer hat Wasser dabei? | Workshopleiter\*in 2 trennt die Alten (über 50-Jährigen) und die Jungen (unter 15-Jährigen) von der Gruppe ab. Sie überleben die Hitze nicht und bekommen einen roten Punkt.  Die anderen können nur überleben, wenn sie Wasser als Gepäck mitgenommen haben. Wenn nicht, bekommen sie auch einen roten Punkt. | Gepäckkärtchen, die die Teilnehmer dabei haben |
| 10 | Ihr könnt nun wieder durchatmen, da ihr es doch noch in euer Zielland geschafft habt, wo ihr nun erst einmal in einem Asylbewerberheim landet. Dort könnt ihr euch hinsetzen, einen Tee trinken und Kekse essen.  Und füllt, als politische Geflüchtete, doch bitte nebenbei euren Asylbewerberantrag aus! Natürlich in Landessprache! Braucht ihr Hilfe? | Jede\*r TN darf nun wieder (einzeln) in den Gruppenraum eintreten.  Dort empfängt ihn der/die Workshopleiter\*in 1 als Asyl-Beamter\*in.  Die anderen warten vor der verschlossenen Tür.  Jede\*r muss den Asyl-Antrag ausfüllen und unterschreiben.  Falls der/die Workshopleiter\*in eine Sprache kann, die Teilnehmer\*in nicht verstehen, spricht er/sie in dieser Sprache. | Asyl-Antrag  Stifte |

**Reflexion: ca. 10 min**

**Auswertung**

* Wer hat es ohne Punkt geschafft, am Ziel anzukommen?
* Ist euch klar, was die Punkte bedeuten? (Ist zwar schon zu Anfang erklärt werden, aber diese Rückbesinnung soll den TN die Ernsthaftigkeit der Situation verdeutlichen.)
* Grüne Punkte: Die Flucht endet. Ihr werdet möglicherweise festgenommen, gefoltert, eingesperrt etc.
* Rote Punkte: Die Flucht endet für euch mit dem Tode.

**Mögliche Leitfragen um Eindrücke aus dem Spiel zu sammeln:**

* Wie fühlt man sich als plötzlich verhaftete\*r Demonstrant\*in, der einen Vertrag ausfüllt/ unterschreibt, wodurch er/sie sich entrechtet oder um sein/ihr Leben fürchten muss?
* Welche Rechte sind so bedeutend, dass bei ihrer Verletzung eine Flucht in Betracht gezogen werden muss?
* Welche Gedanken und Gefühle kamen bei euch während des Packens auf? / Was habt ihr euch bei der Wahl der Gegenstände gedacht?
* Wie war es, als ihr auf der Busfahrt/Lastwagenfahrt noch ein Gepäckstück abgeben musstet?
* Bei der Flucht aus der Stadt habt ihr gemerkt, wie das Schicksal vom Zufall, vom Glück, abhängt, die richtige Entscheidung zu treffen. Was bedeutet das für euch?
* Wie erging es euch bei der Bus- bzw. Schlaubootfahrt (Zurückgebliebene und „Gewinner“)
* Was habt ihr eigentlich da mit dem Asylantrag in Europa unterschrieben? (Es gibt das Dokument im Materialkoffer falls Interesse besteht auch auf deutsch).

****

### Fluchtgeschichte[[22]](#footnote-22)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Geschichte |
| Ziel10 | **Ziele** – eine Flucht nacherleben, Entscheidungen über wertvolle Dinge treffen |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 30 min |
| Gruppe11 | **Gruppe** - Hier steht, was man bei Größe und Konstellation der Gruppe beachten sollte |
| Hammer2 | **Material** – für jeden TN einen Umschlag mit acht Bildern, Text zum Vorlesen |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – genügend Zeit für die Reflexion nehmen! |
|  | **Ablauf –**  Einleitung:  „Wer schon einmal verreist oder umgezogen ist, weiß, was da so alles vorbereitet werden muss. Taschen und Koffer werden gebackt. Jede\*r überlegt, was er/sie mitnehmen möchte. Oft kennt man das Ziel der Reise und freut sich darauf, dorthin zu kommen. Wichtig ist auch noch, dass man nicht alleine unterwegs ist, sondern gemeinsam mit der Familie. Ganz anders erleben dies Menschen, die fliehen müssen. Sie brechen in aller Eile auf, nehmen nur mit, was sie tragend können. Sie kennen nicht den Ort wo sie ankommen werden, und oft kann nicht die ganze Familie mitkommen. Von solch einer Flucht erzählt diese Geschichte.“   1. Teil:   „Stell Dir vor, Du lebst in einem kleinen Dorf in Afrika. Gemeinsam mit deinen Eltern und Geschwistern wohnst du in einer einfachen Hütte. Jeden Morgen gehst du mit deinen Freunden in das nächste Dorf zur Schule. Ihr lernt zusammen und in der Pause spielt ihr Fußball. Nach der Schule hilfst du deiner Mutter. Das Leben der Menschen im Dorf ist einfach, aber alle kennen sich, helfen sich und feiern gerne miteinander. Nur manchmal hörst du, wie die Erwachsenen davon erzählten, dass sie Angst haben.  Sie haben von Männern mit Gewehren gehört, die in die Dörfer kommen, die Familien aus ihren Häusern vertreiben und ihnen alles stehlen. In aller Eile müssen die Menschen ihre Sachen packen und fliehen. Ein paar Wochen später wird dies Angst Wirklichkeit: Die Männer kommen mit Gewehren in euer Dorf, alles geht sehr schnell. Nur mit ein paar Gegenständen in der Tasche bringt sich deine Familie in Sicherheit. Packe deinen Umschlag aus und schau dir an, was du in deinem Gepäck hast.“   1. Teil:   „Nach einem langen Fußmarsch in der Nacht bist du mit deiner Mutter und deinen Geschwistern sehr früh am Morgen in einer euch fremden Stadt angekommen. Ihr seid hungrig und erschöpft. Ihr folgt den vielen Menschen auf den Straßen und kommt zu einem großen Marktplatz. Hier gibt es Obst, Gemüse, Fisch und vieles mehr. Weil ihr alle Hunger habt, möchtet ihr etwas zu essen kaufen. Das geht aber nur, wenn du zwei Dinge aus deiner Tasche verkaufst.  Entscheide dich jetzt, welche zwei Dinge du verkaufen wirst, und lege sie zurück in den Umschlag.   1. Teil:   „Von anderen Menschen, die auch fliehen mussten, erfahrt ihr, dass es einen Ort gibt, wo Geflüchtete wie ihr in Sicherheit seid. Gemeinsam beschließt ihr, euch auf den langen Weg dorthin zu machen. Endlich habt ihr den Busbahnhof am Rande der Stadt gefunden. Ein Bus steht schon zur Abfahrt bereit, aber er ist schon bis hoch oben mit Taschen, Säcken, Kisten und Menschen beladen. Damit ihr überhaupt mitfahren könnt, müsst ihr euer Gepäck um zwei Gegenstände verkleinern.  Entscheide dich, welch zwei Gegenstände du nicht mitnehmen wirst, und leg sie zurück in den Umschlag.“   1. Teil   „Ihr seid nun schon einige Stunden mit dem Bus unterwegs. Langsam werdet ihr müde und auch immer durstiger. Alles sieht anders aus als zuhause. Plötzlich gibt es einen lauten Knall. O je, ein Reifen ist geplatzt, und weit und breit ist keine Ortschaft in Sicht. Auch einen Ersatzreifen gibt es nicht. Ihr habt keine andere Wahl, als zu Fuß entlang der Straße weiterzugehen. Nach einer Stunde seht ihr Kinder, die Eimer auf den Köpfen tragen und alle in eine Richtung gehen. Ihr seid so durstig, das ihr ihnen folgt und endlich zu einem Brunnen kommt. Damit ihr genug trinken könnt, müsst ihr am Brunnen etwas bezahlten. Statt Geld habt ihr nur die Sachen in eurer Tasche.  Entscheide dich, welche zwei Gegenstände du für das Wasser weggeben wirst.“   1. Teil:   „Der Weg Fürth weiter über einfache Straßen bis an die Grenze eures Landes. Ihr wisst nicht, was euch im fremden Land erwarten wird. Ihr sprecht die Landessprache nicht und kennt niemanden. Trotzdem müsst ihr die Grenze überqueren und nach dem Platz suchen, an dem Geflüchtete aufgenommen werden. Nachts schlaft ihr am Straßenrand. Als ihr am nächsten Morgen wach werdet, seid ihr bestohlen worden. Jedem von euch fehlt ein Gegenstand aus der Tasche.  Was ist dir gestohlen worden?“  Reflexion:   * Was hast du behalten? * Aus welchem Grund hast du genau dies behalten? * Wie war es für dich, nach und nach deine Sachen abgeben zu müssen? * Hast du solche Geschichten von Geflüchteten schon öfters gehört? * Was denkst du von den Geflüchteten die bis nach Deutschland kommen? * Was würde dich dazu bringen, aus Deutschland weg zu gehen? |

### Auswertung

Um das Thema, der Flucht noch zu vertiefen, kann ein Video gezeigt werden, in dem ein\*e Geflüchtete\*r von seiner Flucht erzählt (Yussuf — Die Geschichte einer Flucht. https://www.youtube.com/watch?v=mahpZMgkY28)

oder ein Fluchtbericht vorgelesen/berichtet werden. Am Ende können die TN über das gehörte/gesehene ggf. noch einmal diskutieren (evtl. beim Abendessen)

**Fluchtgeschichte: Kamaro[[23]](#footnote-23)**

Der 17 Jährige aus Gambia in Westafrika ist mit Freunden durch die wüste und über das Mittelmeer nach Italien geflüchtet:

* „Von Gambia aus musste ich quer durch Afrika, zuerst durch die Wüste – Sahara nach Libyen. Es fällt mir schwer über die Zeit in der Wüste zu sprechen. Es mach mich traurig. Freunde von mir sin dort gestorben. In der Wüste hatten wir nichts zu Essen und kaum Wasser. Nur Gott hat uns gerettet.
* Aber auch in Libyen war ich nicht sicher. Dort hat mich die Polizei für einen Monat ins Gefängnis gesteckt. 20 Menschen mussten zusammen in einer kleinen Zelle auf dem Boden schlafen. Es gab nur einmal am Tag etwas zu essen – nur Brot. Ich habe es geschafft auszubrechen.
* Von Libyen bin ich mit einem Boot nach Sizilien gekommen. Das ist sehr gefährlich. Das Boot war klein und total kaputt. Wir haben unseren Kompass verloren. Wir wussten nicht, wo wir waren. Und dann haben wir ein anderes Boot gesehen. Wir haben nach Hilfe gerufen und mit unseren T-Shirts gewunken, aber die sind einfach weggefahren. Am Ende wurden wir von einem anderen Schiff gerettet
* Ich bin froh, jetzt hier zu sein. Für mich ist Europa das Land der Möglichkeiten. Vielleicht kann ich hier irgendwo wohnen und vielleicht gibt mir jemanden eine Arbeit. Dann kann ich meine Familie zu Hause helfen. Ich vermisse meine Mutter.

**Gambia:** ist der kleinste Staat auf dem afrikanischen Kontinent. Es erstreckt sich um den Fluss Gambia. Gambia hat rund 1,7 Mio. Einwohner\*innen und zählt zu den ärmsten Ländern der Welt. Die meisten Menschen leben von der Landwirtschaft6, dort werden vor allem Erdnüsse angebaut. Über die Hälfte der Bevölkerung Gambias lebt von weniger als 1 US-Dollar (ca. 0,90 Euro) pro Tag. Viele junge Menschen in Gambia sehen dort keine Zukunft für sich.

**Männersache:** Es kommen mehr alleinstehende junge Männer nach Deutschland als Frauen und Familien. Auf legalem Weg ist die Einreise als Geflüchteter in die EU fas unmöglich. Die Menschen vertauen sich oft Schleppern an. Schlepper sind Menschen, die zum Beispiel einen Platz auf einem Flüchtlingsboot besorgen oder Menschen in Autos illegal über die Grenz schmuggeln. Dafür verlangen sie viel Geld. Die Geflüchteten legen sehr beschwerliche, gefährliche und lange Wege zurück. Deswegen schicken Familien in den Heimatländern häufig die Stärksten los - im Regelfall sind das junge Männer. Werden sie als Asylberechtigte und Geflüchtete anerkannt, können sie ihre Familie unter bestimmten Voraussetzungen nachholen. Andere unterstützen ihre Familien in der Heimat finanziell, wenn sie in Europa Arbeit gefunden haben.

## Einheit 2: Was hasch gseit?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 19:30 | Anschuggerle | Kommunikation Schreispiel |  |
| 19:40 | Feedback | 2.2.3, S.16 |  |
| 19.50 | Kommunikation | Der Außerirdische | Brötchen, Teller, Käse, Butter, Messer  Verleideter Teamer als Außerirdischer (Karton als Helm und Maleranzug |
| 20:20 | Vier Ohren Modell | 2.2.2, S.13 |  |
| 20:40 | Feedback |  |  |
| 20:45 | Kommunikation mit Geflüchteten | Versteh nix  Zusätzliche Informationen | vorbereitete Karten mit Aufgaben |
| 21:30 | Pause |  |  |
| 23:00 | Expuls | Es ist nicht deine Schuld |  |
| danach | Nachtruhe |  |  |

### Kommunikation Schreispiel

* Zwei Gruppen sitzen räumlich getrennt, dazwischen sitzt eine 3. Gruppe
* Eine der zwei Gruppen versucht der anderen ein Wort zuzuschreien, während die 3. Gruppe in der Mitte Lärm macht.

### Der Außerirdische[[24]](#footnote-24)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –**  Rollenspiel |
| Ziel10 | **Ziele** – Interpretationsmöglichkeiten der Sprache aufzeigen   * Plädoyer für eine klar, eindeutige Wortwahl |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 -30 Min |
| Gruppe11 | **Gruppe** - Hier steht, was man bei Größe und Konstellation der Gruppe beachten sollte  **Alter –** ab 13 Jahren |
| Hammer2 | **Material** –   * Brötchen, Teller, Käse, Butter, Messer * Verleideter Teamer als Außerirdischer (Karton als Helm und Maleranzug) |
|  | **Ablauf –**  Im Plenum werden vier TN eingeladen, einem/r Außerirdischen zu helfen, sich ein Käsebrötchen mit Butter zu bestreichen und die Käsescheibe darauf zu legen. Der /die Alien versteht allerdings nur sehr schlecht Deutsch und spricht nicht.  Der Teller, Brötchen, Messer, Butter und Käse liegen auf einem Tisch vor dem Alien bereit, die vier Jugendlichen sitzen im Halbkreis davor. Alle anderen in der Gruppe haben die Aufgaben, genau zu beobachten, wie die Kommunikation zwischen dem Außerirdischen und den vier TN funktioniert. Die TN dürfen nur verbal agieren, Berührungen sind nicht erlaubt.  Der/Die Außerirdische versucht, die Anweisungen der TN so wörtlich wie möglich umzusetzen, z.B. „Nimm das Messer in die Hand!“ – Der/die Außerirdische hält das Messer absichtlich am oberen Ende etc.  Nach zehn bis fünfzehn Minuten sollte das Brötchen fertig sein.  Reflexionsfragen nach dem Rollenspiel:   * Was haben die TN im Plenum beobachtet? * Wie erging es den vier TN? * Wie ging es dem/der Außerirdischen? * Warum, glaubt ihr, haben wir diese Übung gemacht? |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** - Manchmal fühlen sich die TN lächerlich gemacht, weil der/die Außerirdische „extra“ etwas falsch versteht. Hier muss das Team zeigen, dass es nicht drum ging, einzelne TN lächerlich zu machen, sondern darauf, wie schnell es sprachliche Missverständnisse geben kann, wenn eben einer nicht genau weiß, was der andere meint. |

### Kommunikation

Die Problematiken der Kommunikation können nun anhand der Einheit 2.2.2Vier – Ohren Modell, S. 13, aufgezeigt und verständlich gemacht werden. Um gezielter aber auf die Kommunikation mit Geflüchteten, bzw. mit Menschen die kein oder sehr wenig Deutsch sprechen, wird die folgende Übung gemacht.

### Feedback

Eine Spezifische Form der Kommunikation ist das Feedback. Dieses kann Anhand der Einheit 2.2.3 Feedback, S.16, erklärt werden.

### Versteh nix[[25]](#footnote-25)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Rollen-/Planspiel |
| Ziel10 | **Ziele** – Erfahren, wie es ist, sich ohne Sprach verständigen zu müssen   * Lernen, sich nonverbal zu verständigen, * Sich in die Situation von Einwanderern hineinversetzen |
| Uhr10 | **Zeit** – 20 Minuten |
| Hammer2 | **Material** – vorbereitete Karten mit Aufgaben |
|  | **Ablauf –**  Die Gruppe teilt sich in zwei Völker auf, di verschiedene Sprachen sprechen. Das Blubb-Volk kann nur „blubb-blubb“ sagen, das Wah-Volk kann nur „wah-wah“ sagen. Beide können aber sonst alle Körperteile zur Kommunikation nutzen.  Nun erhält jede\*r TN einen Zettel mit einer einfachen Frage und soll auf zwei oder drei Personen das anderen Volkes zugehen und die Antwort auf die Frage herausfinden.  Mögliche Fragen:   * Wie ist deine Telefonnummer? * Was machst du in der Freizeit? * Was ist dein Lieblingsessen? * Was ist dein Lieblingstier? * Wie ist deine Schuhgröße? * Wie alt bist du? * Wie viele Geschwister hast du?   Danach gibt es eine Austauschrunde (z.B. Kugellager, Baromether)   * Wie war das jetzt für euch? * Habt ihr euch verständigen können? Wenn ja, wie? * Kennt ihr Situationen, wo ihr andere nicht versteht? * Was hat es leichter gemacht, jemanden zu verstehen? * Was hat es erschwert? * Habt ihr schon einmal so etwas erlebt? * Was könnt ihr für Sprachen? * Wie kommt man in einem Land zurecht, dessen Sprache man nicht spricht? * Was bedeutet das für Euch, wenn ihr an Geflüchtete denkt, die bei uns wohnen? * Hat es etwas mit der Sprache zu tun, ob ihr jemanden sympathisch findet? |

### Kommunikation mit Geflüchteten[[26]](#footnote-26)

Das erste was meinst auffällt sind **Sprachbarrieren**. Auf den ersten Blick scheint es beinahe unmöglich miteinander ins Gespräch zu kommen – ist dann aber doch oft einfacher als wir denken. Viele Geflüchteten sprechen ein bisschen Englisch oder Französisch oder sind gerade dabei Deutsch zu lernen. Mit Händen und Füßen oder Zeichnungen auf einem Papier kommt man auch schon weiter. Wer ein Smartphone besitzt kann auch gut mit google translate direkt Sätze übersetzen.

Die **Themen** über die gesprochen werden kann sind vielfältig: Hobbys, Fußball, Beruf, Natur, … Nach dem Fluchtweg und der genauen Situation im Herkunftsland besser nicht fragen, da diese oft mit Traumatischen Erfahrungen verbunden sind.

### Expuls - Es ist nicht deine Schuld

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN kommen zur Ruhe   * Die TN reflektieren den Tag * Mut etwas zu verändern |
| Uhr10 | **Zeit** – 10 Min. |
|  | **Ort –** gemütlicher Raum, Weiße Wand |
| Hammer2 | **Material** – Beamer, Tote Hosen Europa Video, Lied: „Deine Schuld“ von den Ärzten |
|  | **Ablauf –**  Teamer\*innen: lassen Video von den Toten Hosen, Europa (<https://www.youtube.com/watch?v=MGxAUJ7P2vY>) laufen.  Danach kurzer Moment der Ruhe, um das Video wirken zu lassen. Danach liest eine\*r aus dem Team vor:  **Hast Du Dich heute schon geärgert, war es heute wieder schlimm?  Hast Du Dich wieder gefragt, warum kein Mensch was unternimmt?  Du musst nicht akzeptieren, was Dir überhaupt nicht passt.**  **Wenn Du Deinen Kopf nicht nur zum Tragen einer Mütze hast.  Es ist nicht Deine Schuld, dass die Welt ist, wie sie ist. Es wär nur Deine Schuld, wenn sie so bleibt.**  **Glaub keinem, der Dir sagt, dass Du nichts verändern kannst. Die, die das behaupten, haben nur vor der Veränderung Angst. Es sind dieselben, die erklären, es sei gut so, wie es ist. Und wenn Du etwas ändern willst, dann bist Du automatisch Terrorist.  Es ist nicht Deine Schuld, dass die Welt ist, wie sie ist. Es wär nur Deine Schuld, wenn sie so bleibt. t. Weil jeder, der die Welt nicht ändern will, ihr Todesurteil unterschreibt.  "Lass uns diskutieren, denn in unserem schönen Land, sind zumindest theoretisch alle furchtbar tolerant. Worte wollen nichts bewegen, Worte tun niemandem weh. Darum lass uns drüber reden. Diskussionen sind ok."  Nein - geh mal wieder auf die Straße, geh mal wieder demonstrieren. Denn wer nicht mehr versucht zu kämpfen, kann nur verlieren! Die Dich verarschen, die hast Du selbst gewählt. Darum lass sie Deine Stimme hören, weil jede Stimme zählt.  Es ist nicht Deine Schuld, dass die Welt ist, wie sie ist. Es wär nur Deine Schuld, wenn sie so bleibt.**  **Impulsfragen der Teamer\*innen:**  Was hat das Video vorher in mir ausgelöst? Kann ich mir jetzt besser Vorstellen was es heißt zu fliehen, nach dem ich heute Nachmittag so viel darüber erfahren habe, was es heißt auf der Flucht zu sein?  Fühle ich mich manchmal hilflos wenn ich solche Bilder sehe?  Warum habe ich mir genau den jSMP-I zum Thema Flucht ausgesucht?  Möchte Ich den etwas verändern, was möchte ich verändern?  Habe ich schon Ideen wie ich etwas verändern könnte?  Zum Abschluss hören wir uns das Lied von den Ärzten, Deine Schuld nochmals gemeinsam an.  Ja, es ist nicht eure Schuld, dass die Welt ist, wie sie ist.  Es wäre nur eure Schuld, wenn sie so bleibt.  In diesem Sinne wünschen wir euch eine Gute Nacht, damit ihr morgen die Chance habt, die Welt ein kleines bisschen zu verändern. |

## Einheit 3: Wer sind denn die Geflüchteten überhaupt?

Ziel:

* Die TN wissen was der Unterschied zwischen Flucht und Migration, bzw. Geflüchteten und Migrant\*in ist
* Die TN kennen Fakten zu dem Thema Flucht

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 09:00 | Resterunde |  |  |
| 09:10 | Anschuggerle/ Hinführung ins Thema | Eins, zwei oder drei | Quizfragen |
| 09:20 | Vorurteile | Die Kultur der Menschen auf Albatros S. 26 |  |
| 10:25 | Pause |  |  |
| 10:35 | Anschuggerle | Ich bin Jungfrau Maria, wer passt zu mir?“[[27]](#footnote-27) |  |
| 10:45 | Flucht und Migration | Kleiner Umtrunk |  |
| 11:10 |  | Meinungsbarometer |  |
| 12:00 | Mittagessen |  |  |

### Resterunde

Hier ist Platz für alles, was noch gesagt werden muss – seien es Kommentare zum vergangenen Abend, zum Kursprogramm oder auch Hinweise vom Team an die TN. Dies kann z.B. durch ein Blitzlichtrunde der TN gemacht werden, oder einfach nur durch freiwillige Meldungen der TN.

### Flucht Quiz (Einzelarbeit oder als 1,2 oder 3)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Quiz evtl. als 1-2 oder 3 |
| Ziel10 | **Ziele** – Fakten zum Thema Flucht und Asyl näher zu bringen |
| Uhr10 | **Zeit** – 10 Minuten |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 4 TN  **Alter** - ab 13 Jahren |
| Hammer2 | **Material** – Fragebogen oder für 1,2 oder 3, drei Flipcharts/Stellwände, 3 Lichterketten, Musik, Plakate mit den Antworten der Quizfragen, ein Gewinn für die Sieger in der jeweiligen Runde z.B. Kaubonbons |
|  | **Ablauf –** Variante 1: Die Fragen werden an die TN verteilt und diese müssen sie dann allein oder Kleingruppe beantworten. Wenn alle damit fertig sind, wird die richtigen Antworten vorgelesen.  Variante 2: 1,2 oder 3:  Im Raum werden drei Flipcharts/Stellwände aufgebaut, welche jeweils von einer Lichterkette umrandet wird. Auf den Flipcharts stehen die jeweiligen Antwortmöglichkeiten. Die Gruppe wird in mind. Drei gleich große Teams aufgeteilt. Die Teamleitung liest die erste Frage vor, und stellt die drei verschiedene Antworten vor. Nun wird die Musik angemacht, solang die Musik läuft haben die TN die Zeit sich in der Gruppe vor eine Flipchart zu stellen, von der sie denken dass dies die richtige Lösung ist. Sobald **d**ie Musik endet müssen alle stehen und die Teamleitung sagt: „Wenn ihr wirklich richtig steht, seht ihr wenn das Licht angeht.“ Die Lichterkette an der Flipchart mit der richtigen Antwort wird angezündet. Nun bekommt die Gruppe mit der richtigen Antwort etwas Süßes oder ein Pfand dass die Gruppen sammeln und am Ende bekommt die Gruppe mit dem meisten Pfand ein Preis. |
|  | Fragen:   1. Ein\*e Geflüchter\*e ist…    1. Jemand, der eine Weltreise macht, um neue Länder kennenzulernen.    2. Jemand, der eine begründete Furcht vor Verfolgung hat und daher sein Heimaland verlässt.    3. Jemand, der eine Arbeitsstelle in einem anderen Land gefunden hat und dorthin zieht. 2. Das Wort Asyl bedeutet…    1. Sicherer Ort, Zuflucht    2. Arbeitserlaubnis    3. Hotelzimmer 3. Im Jahr 2015 stammten die meisten Asylbewerber in Deutschland aus…    1. Kanada, Brasilien, Chile, Kamerun, USA    2. Syrien, Albanien, Kosovo, Afghanistan, Irak    3. Kenia, Südafrika, Ecuador, Peru, Kuba 4. Die Menschen fliehen aus Syrien und Afghanistan, weil…    1. Es in ihrer Heimat bewaffnete Konflikte gibt.    2. Es dort schlimme Überschwemmungen gab.    3. Eine große Hungernot herrscht. 5. Worauf haben Geflüchtete nach ihrer Ankunft in Deutschland gesetzliches Anrecht?    1. Auf eine Arbeitsstelle und eine eigene Wohnung    2. Auf ein Begrüßungsgeld in Höhe von 2000€    3. Auf den notwendigen Bedarf an Ernährung, Unterkunft, Heizung, Kleidung, Gesundheitspfleger und Haushaltswaren, Taschengeld und ärztlicher Versorgung.   Auflösung:  **Frage 1:** **Antwort b:** Umgangssprachlich steht die Bezeichnung Geflüchtete, für Menschen die aus einer Not heraus ihr Land verlassen. Juristisch korrekt, nach der Genfer Flüchtlingskonvention definiert, sind Geflüchtete Menschen, die eine begründete Furcht vor Verfolgung aufgrund ihrer „Rasse“, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Überzeugung haben. Geflüchtete haben somit das Recht auf Sicherheit in einem anderen Land. In Deutschland überprüft das Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (BAMF), ob Menschen diese Bestimmungen erfüllen und als Geflüchtete anerkannt werden. Anerkannte Geflüchtete dürfen meist zunächst für drei Jahre in Deutschland bleiben, dann wird nochmals geprüft, ob die Schutzgründe weiterhin bestehen.  **Frage 2: Antwort a:** Das Wort „Asyl“ kommt aus dem Altgriechischen und bedeutet „sicher“. Heute meint es sichere Ort und Zuflucht für Menschen in Gefahr. Im deutschen Grundgesetzt steht im Artikel 16a, dass politisch Verfolgte ein Grundrecht auf Asyl haben. Das bedeutet, dass sie in Deutschland geschützt werden und bleiben dürfe. Menschen, die einen Antrag auf Asyl gestellt haben, werden Asylbewerber\*in genannt. Sie müssen dem Bundesamt für Migration und Flüchtlinge genau berichten, wie und warum sie genau in ihrer Heimat verfolgt werden. Dann beurteilt das Amt, ob der Bewerber\*in ein Recht auf Asyl nach Artikel 16a GG oder nach der Genfer Flüchtlingskonvention als Geflüchteter anerkannt wird und in Deutschland bleiben darf.  **Frage 3: Antwort c:** Im Jahr 2015 sind rund eine Million Geflüchtete nach Deutschland eingereist. Knapp die Hälft von ihnen hat einen Asylantrag gestellt. Die meisten Menschen stammten aus Syrien, gefolgt von Albanien, Kosovo, Afghanistan und Irak. Die Menschen aus Syrien und Irak werden zum größten Teil als Geflüchtete anerkannt. Die Chancen für Menschen aus Albanien, Kosovo und Serbien als Geflüchtete anerkannt zu werden oder politisches Asyl zu erhalten, sind hingegen gering, weil ihr Herkunftsstaaten als sicher eingestuft sind.  **Frage 4: Antwort a:** in Syrien und Afghanistan gibt es Bürgerkriege. Dort kämpfen verschiedene bewaffnete Gruppen gegeneinander. In Syrien sind dies die Truppen des Präsidenten Baschar-al-Assad, die Terroristen der Gruppe „Islamischer Staat (IS)“ und verschiedenen andere bewaffnete regierungskritischer Rebellengruppen. Zahlreicher Städte wurden bei den Kämpfen zerstört und viele Menschen sind bereits ums Leben gekommen.  In Afghanistan gibt es seit mehr als 30 Jahren bewaffnete Konflikte. Auch heute gibt es noch viele Terroranschläge und bewaffnete Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Gruppen wie den sehr gewalttätigen Taliban und den Truppen der Regierung. Für die Entscheidung zu fliehen ist meistens ein ganzes Bündel an Gründen ausschlaggebend. Aus einem bewaffneten Konflikt kann zum Beispiel eine Hungersnot entstehen, weil sich die Versorgung er Menschen im Land verschlechtert.  **Frage 5: Antwort c:** Der notwendige Bedarf an Ernährung, Unterkunft, Heizung, Kleidung, Gesundheitspflege und Haushaltsgütern kann entweder durch Sachleistungen oder durch Geldleistungen gedeckt werden. Das bedeutet, dass Asylbewerber\*innen an manchen Orten Geld bekommen und selbst Einkaufen gehen. An anderen Orten werden die Kleidung und das Essen vom Staat gekauft und verteilt. Manchmal gibt es auch Wertgutscheine, die von den Asylbewerber\*innen in Geschäften gegen Waren eingetauschter werden können. Die Unterschiede sind so groß, weil die Bu8nd3esländer- und teilweise auch die Städte und Gemeinden – selbst darüber entscheiden dürfen, wie sie die Leistungen ausgeben. |

### Die Kultur der Menschen auf Albatros [[28]](#footnote-28)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Rollenspiel |
| Ziel10 | **Ziele** - Erkennen, dass fremde Verhaltensweisen und Gewohnheiten oftmals missverstanden werden.  - Bewusstmachen der eigenen „kulturellen Brille“ mit der wir andere Kulturen betrachten und bewerten ohne diese zu kennen.  - Versuch, durch wertneutrale Beschreibungen anstelle von vorschnellen Interpretationen die Entstehung von Vorurteilen und Stereotypen zu vermeiden. |
| Uhr10 | **Zeit** – 45 -60 Minuten |
| Gruppe11 | **Gruppe** – beliebig, auch für größere Gruppen  **Alter –** ab 13 Jahren |
|  | **Ort –** Stuhlkreis |
| Hammer2 | **Material** – eine Dose Erdnüsse |
|  | **1. Szene: Begrüßung:** Zwei Mitglieder des Leitungsteams, ein Mann und eine Frau, oder im Ausnahmefall der/die Gruppenleiter\*n und ein\*e TN verlassen den Raum und kommen kurze Zeit später leise und monoton vor sich hin summend wieder herein. Die Frau folgt dem Mann mit einigen Schritten Abstand. Sie gehen im Kreis der TN umher und stellen bei allen, die die Beine übereinandergeschlagen haben, beide Füße auf den Boden. Sie tun dies sehr sanft und bei denjenigen, die die Beine wieder übereinanderschlagen, auch mehrmals. Der Mann berührt dabei nur die männlichen Teilnehmer, die Frau Personen beiderlei Geschlechts.  **2. Szene: Essen:** Der Mann setzt sich auf einen Sessel, die Frau nimmt neben ihm auf dem Boden kniend Platz. Unter dem Sessel steht eine Dose mit Erdnüssen, die die Frau dem Mann anbietet. Er isst einige der Erdnüsse und schmatzt dabei genüsslich. Dann reicht er die Dose an die Frau weiter, die auch laut schmatzend davon isst.  **3. Szene: Energieaufnahme**: Hat die Frau das Essen beendet, legt der Mann der Frau die Hand auf den Nacken. Sie beugt sich dabei nach vorne und berührt mit der Stirn den Boden. Dies wiederholt sich dreimal. Danach stehen die beiden wieder auf und gehen den Kreis der TN noch einmal zur Verabschiedung ab. Sie nicken jeder und jedem lächelnd zu, gehen dann aus dem Raum hinaus und beenden damit das Rollenspiel. |
| Achtung-Schild-0 | **Diskussionsleitfaden**:   * Was haben die TN gesehen? Welche Riten und Bräuche haben die Menschen auf Albatros ihrer Meinung nach? (Auf Flip-Chart festhalten.) * Beschreibung von Mann und Frau! (Auf Flip-Chart festhalten.) * Welche Deutung haben die Handlungen, wie ist der kulturelle Hintergrund? * Würden die TN gerne längere Zeit auf Albatros leben? Warum? Warum nicht? |
|  | Nun erläutern die Gruppenleiter\*innen **die Kultur der Menschen auf Albatros**:   * Die Menschen auf Albatros sind ein sehr friedliches Volk. Sind sie zufrieden, summen sie ruhig und leise vor sich hin. * Die Göttin der Erde ist die höchste Gottheit auf Albatros und wird sehr verehrt. Die Albatros suchen deshalb den Kontakt zur Erde, weil alles was mit der Erde zu tun hat einen hohen Stellenwert besitzt. Lieblingsspeise und Ritualnahrungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Nüsse. * Die Einheimischen erweisen Besucher\*innen der Insel eine besondere Ehrerbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen. 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 vor zu kosten. * Die Frauen stehen der Erdgöttin näher als die Männer. Sie haben deshalb das Recht, auf dem Boden zu sitzen, während die Männer weiter entfernt von der Erde, auf Sesseln sitzen müssen. * Nur über ein Ritual ist es den Männern erlaubt, näheren Kontakt mit der Göttin der Erde aufzunehmen. Sie dürfen der Frau 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. * Abgesehen von diesem Ritual ist es den Albatros-Männern nicht gestattet, andere Frauen ohne deren Erlaubnis zu berühren.   **Erneute Gruppendiskussion**: Die Gruppe bespricht nun, welche (Vor-) Annahmen und Fehleinschätzungen möglicherweise zu falschen Interpretationen geführt haben und woher diese kommen. Wichtig ist es, den Unterschied zwischen Beschreibung und Interpretation herauszuarbeiten.  **Mögliche Fragen** :  - Wie seid ihr zu Eurem ersten Eindruck der Verhaltensmuster der Menschen auf Albatros gekommen?  - Hat euch schon einmal ein erster Eindruck von jemanden getäuscht?  - Welche Anhaltspunkte hattet ihr für eure Vermutungen?  - Wie kommt es dazu, dass Euch solche Dinge bei bestimmten Personen/Verhaltensmustern/Gegenstände einfallen?  - Was bringen Vorurteile? Welchen Zweck haben sie?  - Braucht ihr solche Vorannahmen und Einschätzungen im täglichen Leben? Warum?  - Habt ihr bestimmte Bilder im Kopf, die ihr immer wieder anwendet?  - Wie passiert Ausgrenzung durch Vorurteile?  - Haben die TN schon einmal Erfahrungen dieser Art im Alltag gemacht?  **Vorurteile:**  Das Team erläutert, dass Vorurteile und Schubladen im Kopf durch gesellschaftlich vorherrschende Diskurse, Medien, bedeutsame Erwachsene, Schulbücher, Internet usw. gelernt werden. Es sollte deutlich werden, dass alle Menschen Vorurteile haben und dass es hier nicht darum geht, sich dafür schuldig zu fühlen, sondern Verantwortung zu übernehmen. Ziel ist es, sich der eigenen Vorurteile bewusst zu werden, so dass sie nicht mehr unbewusst die Bewertungen und Handlungen leiten. |

### „Ich bin Jungfrau Maria, wer passt zu mir?“[[29]](#footnote-29)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Anschuggerle. |
| Ziel10 | **Ziele** – Einstieg ins Thema, Auflockerung |
| Uhr10 | **Zeit** – 10-15 Minuten |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 7 Personen |
| Hammer2 | **Material** – 3 Stühle |
|  | **Ablauf –**  Es werden drei Stühle nebeneinander gestellt. Die Gruppe sitzt im Halbkreis davor. Um die Übung zu starten, sitze sich eine Person aus der Teamleitung auf den mittleren der Stühle und personalisiert einen Begriff in der Form „Ich bin Jungfrau Maria, wer passt zu mir?“ (Ich bin…z.B. weiblich, Gott, ein Afrikaner, ein Geflüchteter, ein Vorurteil…). Die übrigen TN können nun frei assoziieren, in dem sie sich möglichst schnell auf einend er beiden freien Stühle setzten und ihren Gedanken laut äußern. Z.B. „ich bin das kleine Jesus Kind“, oder „ich bin Joseph“. Sind beide Stühle belegt, entscheidet die mittlere Person si je nach Belieben, wer besser zu ihr passt (z.B. das kleine Jesus Kind) und begibt sich mit diesem TN wieder in den Halbkreis. Die nun übrig gebliebene Person („Joseph“) rückt auf den mittleren der drei Stühle und setzt die Übung nach dem demselben Schema fort; „Ich bin Joseph, wer passt zu mir?“. Die Übung wird am besten situativ beendet, wenn das Spiel an Schnelligkeit verliert. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Die TN sollen möglichst nicht lange nachdenken, sondern assoziativ reagieren. Auf diese Weise wird verdeutlicht, inwiefern Begriffe ja nach Hintergrund und Erfahrungsbereich der Zuhörenden weitgehend unbewusst und automatisiert sofort positive oder negative Gedanken und Zuschreibungen aktivieren. Erfahrungsgemäß brauche ungeübte TN eine Anlaufzeit, um sich auf die Funktion des Spiels einzustellen und um den Mut zu entwickeln, spontane Assoziationen anzubieten. |

### Kleiner Umtrunk[[30]](#footnote-30)

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – Kennenlernen, Atmosphäre schaffen, dem Thema Flucht annähern  **Erweiterung:** Unterschied zwischen Flucht und Migration klären |
| Uhr10 | **Zeit** – ca.15 Min  **Erweiterung:** |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 5 TN  **Alter** - ab 13 Jahren |
| Hammer2 | **Material** – Beschriftete Getränke (z.B. Säfte), für jeden TN ein Glas, Flipchart |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – kann als Workshop erweiterter werden |
| clipart_of_26862_smjpg_2[1] | **Ablauf –** Jeder TN mixt sich seinen eigenen Cocktail: Auf einem mit Tüchern dekorierten Tisch stehen verschiedene Säft zur Auswahl, die mit buntem Papier umwickelt sind und den Inhalt des Getränks nicht erkennen lassen. Die Getränke sind zusätzlich mit verschiedenen Fluchtursachen beschriftet. Die Schüler\*innen müssen entscheiden, was für sie Gründe für eine Flucht wären.  Fluchtursachen für die Beschriftung:[[31]](#footnote-31)  Ich würde fliehen weil…  … ich aufgrund meiner politischen/religiösen Überzeugung verfolgt werde  … ich aufgrund meiner sexuellen Orientierung verfolgt werden  … in meinem Land Krieg herrscht  … ich arbeitslos bin  … ich auf der Suche nach einem besseren Leben/Wohlstand bin  … ich z.B….(Eigene TN-Fluchtursache)  In kleinen Gruppen, einfach beim „rumstehen“ sich über den Cocktail unterhalten und trinken.  Oder in der großen Runde vorstellen (Blitzlicht):  -Was für ein Cocktail hab ich mir gemixt  - Warum hab ich mir diesen Cocktail gemischt? |
| Erweiterung: | Nun wird abgefragt ob die genannten Fluchtursachen auf den Säften Gründe für die Gewährung von Asyl in der BRD sind oder nicht (Falls die TN eigene Fluchtursachen nennen, sollten diese notiert werden). Die TN sollen sich zu jeder Frage auf die Ja oder Nein Seite positionieren. (z.B. Rechtsstehen alle die denken es ist ein Asylgrund, links die denken es ist nicht so.)  Z.B.: Wenn jemand auf Grund seiner politischen Überzeugung verfolgt wird und deshalb flüchtet, ist dies ein Grund für die Gewährung von Asyl oder nicht?  Wenn jemand auf Grund seiner Arbeitslosigkeit seinem Heimatland flüchtet, ist dies ein Grund ihm in der BRD Asyl zu gewähren?  Nach jeder Frage, können einzelne TN gefragt werden, warum sie jeweils auf der Ja oder Nein Seite stehen und ob sie ggf. es anders sehen als die BRD.  Nach dem alle Fluchtursachen auf den Säften und die der TN abgefragt wurden, wird die Genfer Flüchtlingskonvention vorgestellt, die offizielle Definition von „Geflüchteten“.  Geflüchtete sind Menschen die: „[…]aus der begründeten Furcht vor Verfolgung wegen ihrer Rasse, Religion, Nationalität, Zugehörigkeit zu einer bestimmten sozialen Gruppe oder wegen ihrer politischen Überzeugung sich außerhalb des Landes befindet, dessen Staatsangehörigkeit sie besitzt, und den Schutz dieses Landes nicht in Anspruch nehmen kann oder wegen dieser Befürchtungen nicht in Anspruch nehmen will; oder die sich als staatenlose infolge solcher Ereignisse außerhalb des Landes befindet, in welchem sie ihren gewöhnlichen Aufenthalt hatte, und nicht dorthin zurückkehren kann oder wegen der erwähnten Befürchtungen nicht dorthin zurückkehren will.“ (Artikel 1 GFK)  Danach kann darüber offen Diskutiert werden, was die einzelnen TN davon halten. |

### Meinungsbarometer: Zuwanderung und Geflüchtete[[32]](#footnote-32)

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die Flüchtlingsthematik differenziert verhandeln   * ein Meinungsbild der ganzen Klasse erzeugen * das Thema Zuwanderung insgesamt beleuchten |
| Uhr10 | **Zeit** – 20-45 Min. |
| Hammer2 | **Material** – langes Seil, das entlang der Raummitte aufgelegt wird   * Schilder für die Antworten, die an den Endpunkten des Seiles gelten |
|  | **Ablauf –**  Ein Meinungsbarometer lässt zu einer Frage schnell ein Meinungsbild der ganzen Klasse entstehen. Zusätzlich können durch Kurzinterviews einzelne Aspekte der Frage näher verhandelt werden. Für den Einzelnen bietet es die Möglichkeit, sich zu komplexen Fragen zu positionieren, auch wenn die eigene Meinung noch gar nicht ganz ausgebildet ist. Mit einer Position in der Mitte oder mit Tendenz zu einer Antwort, kann viel ausgedrückt werden. Die ist gerade bei einem so komplexen Thema wie Zuwanderung hilfreich, um in eine Diskussion zu kommen.  Wir schlagen mehrere Oberthemen für das Meinungsbarometer vor.  **Thema: Willkommen/Nicht-Willkommen**  Die TN positionieren sich am Seil zwischen den Endpunkten "Willkommen" und "Nicht Willkommen" mit der Frage:  Wie willkommen fühlst Du Dich:   * in der Familie * in der Schulklasse * in Deiner Clique * an der Bushaltestelle * auf dem Dorfplatz * beim Einkaufen * in einem Restaurant * in einer fremden Stadt * in einem fremden Land in Afrika * in Russland * in der Türkei   Was glaubst Du, wie willkommen fühlen sich hier:   * Touristen * Fußballfans * Flüchtlinge aus Syrien * Einwanderer, die ·ein Restaurant oder eine Döner-Bude betreiben * Kinder von Einwandererfamilien * Menschen mit schwarzer Hautfarbe   **Thema: Zuwanderung und Flüchtlinge**  Ja-/Nein-Fragen:   * Wenn jemand Hilfe braucht, dann helfe ich, egal wie er oder sie aussieht. * Wenn mich jemand mit Akzent auf der Straße anspricht, gehe ich einfach weiter. * Die meisten Geflüchteten die hier untergebracht werden, sind zwischen 14 und 18 Jahre alt. * Ausländerkriminalität ist ein großes Problem in Deutschland. * Wenn in meiner Nähe ein Heim für Geflüchtete eröffnet wird, habe ich Angst vor einem Überfall. * Wir brauchen Zuwanderung, weil sonst unsere Industrie lahm liegt. * Was in den Nachrichten über Zuwanderung und Geflüchtete gesagt wird, glaube ich nicht. * Wenn in Deutschland zu viele Zuwanderer\*innen sind, verlieren wir unsere Identität. * Die Politiker sollten einmal richtig aufräumen in Deutschland. * Einwanderer\*innen werden mit unserem Geld durchgefüttert. * Das Boot ist voll ·- Deutschland verkraftet nicht mehr Menschen. * Ich gehe gerne auf Menschen zu, die anders sind als ich, weil ich neugierig bin. * Ich bin schon Geflüchteten persönlich begegnet. * Ich könnte mir vorstellen, einmal auszuwandern. * Sind die Medien gekauft? * Hast du Angst vor zu vielen Ausländern in Deutschland? * Gibt es an Deiner Schule Konflikte mit Migranten? * Bist Du zufrieden, wie die Politik mit den Geflüchteten umgeht?   **Impulsfragen für die anschließende Diskussion:**   * Wen unterstützt Ihr und wen nicht? * Welche Leute machen Euch Angst? * Mit welchen Leuten tätet Ihr Euch schwer in der Klasse? Was ist das Schwierige daran? * Was ist ein gute\*r Zuwanderer\*in? * Wie könntet Ihr die Geflüchtet in Eurer Umgebung unterstützen? * Was ist gut, was ist schlecht an kultureller Vielfalt? * Wie reagierst Du auf Mädchen, die Kopftuch tragen? * ln welches Land würdest Du fliehen, wenn Du hier nicht mehr sicher wärst? |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Wichtig:  Das Team sollte über die Grunddaten zum Thema Zuwanderung und Geflüchtete informiert sein und bei sachlich falschen Behauptungen klar Stellung beziehen.  Informationen dazu findet man auf der Homepage von Pro Asyl.  So wie in der Broschüre von Pro Asyl: Fakten gegen Vorurteil von 2015 (<https://www.proasyl.de/material/pro-menschenrechte-contra-vorurteile-092015/>) |

## Einheit 4: Was kann ich tun?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 14.30 | Anschuggerle | Fischer, Fischer wie wehen die Fahnen? |  |
| 14:50 | Fremdsein | Urus und Rings / Kultur Ralley |  |
| 16:20 | Arbeit mit Geflüchteten | Worauf muss ich achten? |  |
| 16:35 | Pause |  |  |
| 16:50 | Anschuggerle | Spiel ohne Sprache |  |
| 17:00 | Einführung Projektarbeit | 2.6.1 Einführung in die Projektarbeit, S. 30 |  |
| 17:20 | Projektplanung | 2.6.2 Projektplanung, S. 33 |  |
| 17:50 | Spiel die man auch ohne gleiche Sprache Spielen kann | Crossbocia anspielen, Liste mit Spielen |  |
| 18:00 | Abendessen |  |  |

### Spiele ohne Sprache - Anschuggerle

**Fischer, Fischer wie wehen die Fahnen?[[33]](#footnote-33)**

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Fangspiele |
| Ziel10 | **Ziele** - Aufwärmen |
| Uhr10 | **Zeit** – je nach Gruppengröße 10-15min |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 10 Personen, ab 5 Jahren |
|  | **Ort –** am besten draußen, viel Platz |
| Hammer2 | **Material** – Karten in verschiedenen Farben |
|  | **Ablauf –**  Es wird eine Start- und Ziellinie festgelegt. Alle Kinder stehen nebeneinander auf die Startlinie. Ein Kind spielt den Fischer und steht an der Ziellinie. Alle Kinder an der Startlinie rufen „Fischer, Fischer wie wehen die Fahnen?“. Darauf antwortet der Fischer „blau!“(grün, rot,…) und hält die passende Karte in die Höhe. Jetzt starten alle Kinder auf der Startlinie in Richtung Ziel und der Fischer Richtung Startlinie. Das Ziel des Fischers ist nun so viele Kinder als möglich zu fangen, die seine genannte Farbe nicht am Körper tragen. Alle Kinder, die die Farbe tragen können in Ruhe auf die andere Seite gehen. Sind alle Kinder im Ziel, ist die erste Runde beendet. In der nächsten Runde gehen alle gefangenen Kinder mit dem Fischer an die Startlinie und überlegen sich eine neue Farbe. Dann beginnt das Spiel von vorn. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Es gibt viele Arten, Fangen zu spielen: Tierfangen, Räuber und Gendarm, Wer hat Angst vorm schwarzen Mann / weißen Hai? |

Es gibt auch noch weitere Anschuggerle, die gespielt werden können, ohne das die selbe Sprache gesprochen wird:

* Kissenrennen
* Eierlauf
* Sackhüpfen
* Luftballondappen
* Kissenrennen
* Ordnen nach…
* **Spiele mit dem Schwungtuch**[[34]](#footnote-34)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Anschuggerle. |
| Ziel10 | **Ziele** – Einstieg ins Thema, Auflockerung |
| Uhr10 | **Zeit** – min. 15 Minuten, max 1 Stunde |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 7 Personen |
|  | **Ort**- draußen oder in einer Halle |
| Hammer2 | **Material** – Fallschirm, Ball |
|  | **Ablauf –**  Einige Ideen für Spiele mit dem Fallschirm:   * Meereswellen * Kreissitzen unter dem Fallschirm * Platztausch (am Fallschirm regelmäßig einen Schritt vor und beim Absinken einen Schritt zurückgehen, schön gleichmäßig. Dabei dürfen 2-4 Personen unter dem Schirm durchrennen und die Plätze tauschen.) * Auf Spannung (alle heben sich am Rand fest und lehnen sich nach hinten) * Bälle Katapult (viele kleine Bälle werden versucht hinaus zu schießen. Eventuell kann eine zweite Mannschaft diese immer wieder hinein werfen) |

### Kultur Ralley

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Gruppendynamisches Spiel |
| Ziel10 | **Ziele** – **Interkulturelle Kommunikation:** Umgehen mit Fremdem, Verstehen von fremden Kulturen, explizite und implizite Regeln  **Teamentwicklung:** Entwickeln von gemeinsamen Regeln z.B. beim Zusammenlegen zweier Abteilungen oder Bildung eines neuen Teams, zu Beginn des Schuljahres, um Regeln festzulegen.  **Umgang mit neuen Rahmenbedingungen:** Neue Strategien entwickeln, sich in einer neuen Situation unter erschwerten Bedingungen orientieren. |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 45 Minuten |
| Gruppe11 | **Gruppe** – 8 – 40 Personen |
|  | **Ort –** an Tischen |
| Hammer2 | **Material** –   * 1000 Jetons * 40 Becher * 7 Formenwürfel * 7 Zahlenwürfel * 7 Spielanleitungen für die Tische * 1 detaillierte Anleitung |
|  | **Ablauf** – <https://www.youtub.com/watch?v=kJVDRcDJSOQ>  Die Gruppe wird in Kleingruppen zu jeweils 4-8 Personen eingeteilt. Jede Gruppe setzt sich an einen eigenen Tisch. Auf jedem Tisch liegen vorbereitet zwei Würfel: ein Formenwürfel und ein Zahlenwürfel. Jede Person bekommt einen Becher mit 20 Jetons. Auf jeden Tisch werden nun die Tischanleitungen gelegt. Jede Gruppe hat 10 Minuten Zeit, um sich die Regeln durchzulesen und ohne Jetons zu üben. Danach werden die Anleitungen eingesammelt. Sprechen ist damit nicht mehr erlaubt.  Die **erste Runde** beginnt. Nach 7 Minuten wird das Spiel unterbrochen. Die zwei besten Spieler\*innen (Spieler\*innen mit den meisten Jetons) setzen sich jeweils an einen anderen Tisch. Haben alle wieder einen Platz gefunden, beginnt Runde zwei. Nach weiteren 7 Minuten wechseln wieder die jeweils besten zu zwei anderen Tischen. Es darf nicht zurückgewechselt werden. Es beginnt Runde drei. Nach dieser Runde wird das Spiel beendet.  **Spiel an den Tischen**  Reihum wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der Formenwürfel gibt an, was zu tun ist. Wer als letzte oder letzter die richtige Bewegung macht, muss dem oder der Würfelnden die Anzahl an Jetons geben, die der Zahlenwürfel zeigt. Ziel jedes Spielers und jeder Spielerin ist, möglichst viele Jetons zu erspielen.  **Spielanleitung für die Tische**  Ziels des Spiels für jede und jeden von euch ist es, so viele Jetons wie möglich zu sammeln. Gespielt wird mit einem Aktionswürfel und einem Zahlenwürfel. Der oder die Jüngste beginnt mit dem Würfeln. Danach wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt. Nach einer Übungsphase wird um Jetons gespielt, der oder die Langsamste gibt Jetons an die Würflerin oder den Würfler ab.  **Formenwürfel**  Die Formen auf dem Würfel stehen für Bewegungen. Außer dem Würfler oder Würflerin führen alle so schnell wie möglich die Bewegung aus. Wer als letztes damit fertig ist, muss Jetons an den Würfler oder die Würflerin abgeben.  **Zahlenwürfel**  Der Zahlenwürfel gibt an, wie viele Jetons der oder die Langsamste an den Würfler oder die Würflerin abgeben muss.  **Bewegungen**  Alle Teilnehmenden Tische erhalten die gleiche Spielbeschreibung. Die Liste der Bewegungen ist jedoch bei allen Tischen etwas unterschiedlich. Typischerweise besteht eine Grundliste an Bewegungen (für alle Tische gleich), die jedoch auf jedem Tisch einmal modifiziert ist. Dadurch sind jeweils zwei Tische in zwei (von sechs) Bewegungen unterschiedlich.  Die Bewegungen könnten zum Beispiel sein:   * einmal um den Sessel laufen * auf den Kopf klopfen * in die Hände klatschen * auf die Brust klopfen * die linke Hand auf den Tisch legen * den Mund öffnen   **Unterschiedliche Kulturen**  An jedem Tisch bestehen unterschiedliche "Kulturen", wie das Spiel zu spielen ist. Dies entsteht einerseits durch die Regeln vorgegeben, indem die Aufgaben für jeden Tisch leicht modifiziert sind. Zusätzlich entstehen an jedem Tisch aber auch implizit neue Regeln, durch Interpretation der Vorgaben oder bloßes Missverstehen der Regeln und die Übernahme dieses Missverständnisses in den Regelkanon des Tisches.  Wenn Spieler\*innen zu anderen Tischen wechseln, sind ihnen diese geänderten Regeln unbekannt, sie müssen sich in der neuen Kultur erst zurecht finden. Besonders stark ist dieser Effekt natürlich, wenn die TN vorab nicht wussten, dass die Regeln unterschiedlich sind!  **Auswertung:**   * Wie habe ich reagiert als ich an einen neuen Tisch kam? * Wie habt ihr diesen „Kulturschock“ erlebt? Wie wurdet ihr aufgenommen? * Wie haben die anderen Reagiert, als sie merkten die „neue“ Person kann die Regeln nicht? * Auf was für Lösungsvorschläge seid ihr gekommen, um das Problem zu lösen? |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – - Diese Methode kann in der Fachstelle Jugendarbeit und Schule beim BDKJ Rottenburg-Stuttgart ausgeliehen werden. |

### Urus und Rings[[35]](#footnote-35)

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Rollenspiele |
| Ziel10 | **Ziele** - Simulation von Fremdheit und kulturellen Unterschieden, Respekt vor dem „Anderssein“ selbst erfahren und bewusst werden lassen. Auf spielerische Weise werden die Schüler\*innen mit den Schwierigkeiten und Chancen der Kulturbegegnung vertraut und lernen, sich in die Situation von Menschen hinzuversetzen, die sich in einer fremden Kultur zurechtfinden müssen |
| Uhr10 | **Zeit** - ca. 1,5 Stunden |
| Hammer2 | **Material** - Was für Vorbereitungen und Materialien anfallen |
|  | In diesem Rollenspiel wird das Aufeinanderprallen zweier Kulturen simuliert. Die Schüler müssen versuchen, die Regeln, Werte und Normen der anderen Kultur herauszufinden. Die Gruppe wird in zwei Teile (=zwei Kulturen (Urus und Rings)) geteilt. Jede Gruppe braucht ihren eigenen Gruppenraum, in dem die jeweiligen Regeln erklärt und eingeübt werden. Beide Gruppen brauchen einen Spielleiter, der die Anleitung und Einweisung übernimmt und Fragen beantwortet. In einem vorgegeben zeitlichen Rhythmus wird eine Person zwischen den Kulturen ausgetauscht. Diese Person beobachtet die andere Kultur und versucht, möglichst viel über sie in Erfahrung zu bringen. Die Gruppenmitglieder, die in ihrer Kultur bleiben, verhalten sich entsprechend ihren Regeln und führen den Fremden bei „regelwidrigem Verhalten“ aus dem Raum. Nach einer abgesprochenen Zeit kehren die Personen in ihre Gruppen zurück und berichten von ihren Erfahrungen. Die Eigenarten der anderen Kultur sollten schriftlich festgehalten werden (falsche Interpretationen zulassen). Die weitere Vorgehensweise der nächsten Person wird geplant. Im Anschluss an die Beratungszeit werden erneut Besucher ausgetauscht. Alle Gruppenmitglieder sollten möglichst einmal die Möglichkeit erhalten, die andere Kultur zu besuchen. |
| Achtung-Schild-0 | Auswertung  Beide Gruppen berichten darüber, wie man sich fühlt, wenn man eine Kultur besucht, deren Sprache, Gesten und Verhaltensweisen fremd sind. Beide Gruppen versuchen, die Kultur der anderen Gruppe zu erklären. Wichtig ist bei der Auswertung, dass es bei den Empfindungen jedes Spielenden kein richtig oder falsch gibt, sondern es um die Erfahrung geht, wie man sich in bestimmten Situationen gefühlt hat. Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten damit umzugehen und die sollen nicht bewertet werden.  Hinweis: Nach der Auswertung gibt es die Möglichkeit, Erfahrungen aus der Gruppe zu sammeln. Eine offene Gesprächsrunde bietet sich an: In welcher Situation ist es den Schülern schon einmal ähnlich ergangen? Wann kann es zu Verständnisschwierigkeiten kommen? Können sich die Schüler vielleicht an Situationen (im Urlaub…) erinnern, in denen sie sich missverstanden gefühlt haben?  Was hat dass, mit mir als j SMP-Iler\*in zu tun?  Gruppenregeln: siehe unten |

**DIE URUS!**

**Wichtig sind ihnen Freundschaften!**

Die Menschen in der Uru- Kultur sind sehr freundlich und sanft. Freundschaften schließen geht bei ihnen über alles. Allerdings darf seine olche Freundschaft nur in einem System ziemlich strenger Regeln stattfinden:

**Urus ehren und respektieren ältere Menschen:** Die Älteste hat uneingeschränkte Autorität. Ihr ist mit besonderem Respekt zu begegnen und ihre Entscheidungen sind für alle Uru- Mitglieder verbindlich.

**Männer gelten als Eigentum der Frauen**.

Männer werden stets von Frauen angesprochen, nie umgekehrt. Allerdings dürfen Männer anderen Frauen stumme Zeichen geben.

Männer können immer mit Männern sprechen.

**Tauschhandel:** Die Menschen der Uru-Kultur tauschen gerne. Vor allem neue interessante Dinge wecken ihr Interesse. Keiner hängt besonders an seinen Besitztümern. Wichtig ist, dass man mit anderen möglichst viel in Kontakt kommt und dabei öfter auch mal etwas Neues erhandelt.

Getauscht wird nur zwischen zwei Personen. Bei jedem Tausch berührt man sich mindestens einmal. Bevor getauscht wird, fangen die Partner ein kleines Gespräch an, sie witzeln und lachen viel. Dann einigt man sich, um was es bei dem Handel gehen soll. Im Zweifelsfall willigt man schnell ein, da es als unhöflich gilt, sich zu streiten. Dann schwätzt man noch ein wenig und geht weiter.

**Strafe bei Fehlverhalten**

Wer gegen die Regeln verstößt, wird von den Frauen gemeinsam bestraft und von ihnen aus dem Raum geführt. Strafen gelten für die laufenden Runden.

**Besucher**

Mit Besuchern können keine Gespräche geführt werden, da man ihre Sprache nicht versteht. Also können von ihnen auch keine Fragen beantwortet werden. Aber wenn sich die Besucher entsprechend der Regeln verhalten, können sie in den Handel miteinbezogen werden. Allerdings: Besucher/innen, die direkt Männer ansprechen, werden zurechtgewiesen und bei einem weiteren Versuch aus dem Raum geführt.

**Verbot**

**Es ist verboten, Fremden die Regeln der Urus zu verraten!**

**Die RINGS**

**Die RINGS arbeiten hart, um durch den Handel möglichst viel für sich selbst zu erzielen:** Alle RINGS sind gleich und jeder ist für sein Glück und seinen Erfolg selbst verantwortlich.

**Menschen dürfen nicht berührt werden. Gefühle zeigen schadet dem guten Ruf.**

Einen Menschen zu berühren gilt als schwerer Eingriff in dessen Persönlichkeit. Gefühlsäußerungen gelten als Zeichen von Schwäche.

**Die Sprache der RINGS**

JA - Berühren des Brustkorbs mit dem Kinn

NEIN - Hochheben beider Ellenbogen auf Gesichtshöhe (je höher desto

entschiedener)

WIEDERHOLEN - waagerechte Daumenhaltung bei geballten Fäusten

**Tauschhandel**

Alle Mitglieder der RINGS wollen ihren Besitz vermehren und vor anderen gut dastehen, d.h. möglichst viele gute Geschäfte abschließen. Die anderen werden als Konkurrenten betrachtet.

Gehandelt wird, indem sich die Partner zu Beginn dreimal zuzwinkern ohne zu lächeln. Wer nicht zwinkert, ist nicht Mitglied der Kultur.

**Verstoß von Regeln**

Regelverstöße werden nicht geahndet, jeder kümmert sich nur um sich selbst.

**Verbot**

**Es ist verboten die Regeln der RINGS Fremden zu verraten.**

### Arbeit mit Geflüchteten

Tipps:

* Geduldig bleiben
* Langsam erklären
* Viel Gestik benutzen
* Testrunden spielen
* Begriffe laut sagen und wiederholen (z.B. die Abbildungen auf Memory-Karten, Farben…)

### Spiele die man auch ohne gleiche Sprache spielen kann

Crossboccia

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Spiele für draußen |
| Uhr10 | **Zeit** – 5 Minuten pro Runde |
| Gruppe11 | **Gruppe** – 2 Teams (2, 4 oder 6 Personen) |
|  | **Ort –** großer Raum, Wiese, Fußballplatz… je hügeliger und unberechenbarer das Gelände, desto lustiger! |
| Hammer2 | **Material** – 2 x 3 Bälle in zwei verschiedenen Farben; ein kleinerer Zielball (Stoppi)  Wenn ihr keine Boccia-Bälle habt, könnt ihr ganz leicht eigene basteln. Dazu füllt ihr trockenen Reis in einen Luftballon und knotet ihn gut zu. Zur Stabilisierung könnt ihr den Zipfel von weiteren Luftballons abschneiden und die runden Enden über den Ball ziehen. |
|  | **Ablauf –** Crossboccia ist ähnlich wie normales Boccia, allerdings gibt es kein definiertes Spielfeld und jede Wurftechnik ist erlaubt.  Ziel ist es, die eigenen Spielbälle so nah wie möglich am Stoppi zu platzieren. Es wird abwechselnd von einer gemeinsam beschlossenen Startzone geworfen. Derjenige, dessen Ball am nächsten am Stoppi liegt, gewinnt.  Ganz genau könnt ihr die Regeln und andere Varianten hier nachlesen: <http://www.crossboccia.com/sport/regeln-die-crossbocciar-spielregeln/regeln-im-teamspiel/> |

Karten- und Brettspiele**[[36]](#footnote-36)**

* Mensch ärgere dich nicht
* Das verrückte Labyrinth
* UNO
* Memory (siehe oben!)
* Jenga
* Halli Galli
* Looping Loui

### Projektideen

Projektmöglichkeiten sind:

Projekte mit Geflüchteten, an der Schule/Flüchtlingsheim, Projekte für die Begegnung zwischen Geflüchteten und "Deutschen":

- Spielenachmittage,

- Gemeinsames Kochen,

- …

Projekte für die Unterstützung von Geflüchteten:

- Kleidersammlung an der Schule

- Hausaufgabenbetreuung

- …

oder Projekte zur Sensibilisierung der Mitschüler\*innen zum Thema Flucht:

- Durchführung des Aktionsspiel Flucht

- Vorurteils Check

- Besuch einer Flüchtlingsunterkunft

## Einheit 5: Erlebnispädagogik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| Mind. 1 h | Erlebnispädagogik | Nachtgeländespiel | - Tennisballgroße Bälle in der Anzahl der TN  - Kreppklebebandrollen in der Anzahl der Teams  - Geisterzettel |
|  | Pause | Zeit zur freien Verfügung |  |
| 23:00 | Expuls | Man sieht nur mit dem Herzen gut! |  |
| danach | Nachtruhe! |  |  |

### Nachtgeländespiel

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Erlebnispädagogische Übung |
| Ziel10 | **Ziele** – Gruppendynamik fördern |
| Uhr10 | **Zeit** – Mind. 1 Stunde |
| Gruppe11 | **Gruppe** – ab 10 Personen  **Alter – ab 13 Jahren** |
|  | **Ort –** großes Gelände, z.B. Burggraben |
| Hammer2 | **Material** -   * Tennisballgroße Bälle in der Anzahl der TN * Kreppklebebandrollen in der Anzahl der Teams * Geisterzettel |
|  | **Ablauf – Ziel des Spiels: Alle TN in ein Team zu holen**  **Vorbereitung:**  Es werden je nach Anzahl der TN so viele Gruppen gebildet, dass in jedem Team 3-6 Spieler sind. Die Teams bekommen Namen wie „Zwerge“, „Riesen“, „Gnome“, „Elfen“, „Orks“, usw. Eine Gruppe besteht aus Geistern. Jeder Geist bekommt einen Geisterzettel, den nur er selbst lesen darf. (siehe „Geister“)  Alle TN kleben sich nun ihren „Lebensball“ an den Oberarm. Er muss so fest sitzen, dass er nicht beim laufen runterfällt aber so locker, dass man ihn abreißen kann. (Kreppklebeband 2 x um den Arm)  **Durchführung:**  Die verschiedenen Teams laufen durch den Burggraben. Treffen zwei Teams aufeinander, können sie gegeneinander kämpfen. Ziel dabei ist es, einem Mitspieler des gegnerischen Teams den Lebensball abzureißen. Gelingt das, fordert man ihn zum DUELL. (Er muss mitmachen).  *Das Duell:* Als DUELL wird Schnick Schnack Schnuck bzw. Schere Stein Papier gespielt. Gewinnt der HERAUSFORDERER, wird der gegnerische Spieler in sein Team aufgenommen.  Gewinnt der HERAUSGEFORDERTE, bleibt er in seinem ursprünglichem Team. In beiden Fällen darf er sich den Lebensball nach dem Duell wieder ankleben.  *Die Geister:* Jeder Geist postiert sich vor Spielbeginn irgendwo im Burggraben und bleibt dort, bis ein Team versucht, ihn zum Leben zu erwecken. Auf seinem Geisterzettel steht, wie das geht. (siehe Erweckungsmethoden)  Wählt das Team die FALSCHE Erweckungsmethode, geht der Geist kommentarlos weg und sucht sich einen neuen Platz.  Wählt das Team die RICHTIGE Erweckungsmethode, erwacht der Geist und gehört ab sofort zum Team. Er übergibt den Geisterzettel einem anderen Teammitglied.  Der Mitspieler mit dem Zettel wird beim nächsten Duell, das er als HERAUSGEFORDERTER verliert, zum Geist.  Es geht nach dem Duell kommentarlos weg und sucht sich einen Platz.  *Erweckungsmethoden* können sein: „Ohne anfassen zum Lachen bringen“, „5 Meter tragen“, „3 mal umtanzen“, oder „anflirten“. Die Teams bekommen die Methoden vor Spielbeginn gesagt. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** - Hinweise, Tipps, Gefahren, Sonstiges... |

### Expuls: Man sieht nur mit dem Herzen gut

|  |  |
| --- | --- |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN kommen zur Ruhe,   * Die TN bekommen die Möglichkeit den Tag zu Reflektieren |
| Uhr10 | **Zeit** – 10 min. |
|  | **Ort –** Gemütlicher Raum |
| Hammer2 | **Material** – Decken, Musik, Kerzen, Schoko Pralinen |
|  | **Ablauf –**  „Adieu“ sagte der Fuchs. „Hier ist mein Geheimnis. Es ist ganz einfach. Man sieht nur mit dem Herzen gut. Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar.“  „Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar“, wiederholte der kleine Prinz, um es sich zu merken.  Teamer\*in: Schließt jetzt eure Augen und streckt eine Hand aus mit der Handinnenseite nach oben. Ihr bekommt von uns jetzt etwas hineingelegt.  Packt es vorsichtig aus und riecht daran, nach was riecht es?  Öffnet eure Augen und schaut es euch an. Was seht ihr?  Schließt nun wieder eure Augen.  Nehmt es vorsichtig in den Mund und legt es auf eure Zunge. Lasst die Schokolade im Mund zergehen, nicht kauen. Genießt das feine Aroma der Schokolade.  Ist es nur die Schokolade, und kommt nicht noch mehr zum Vorschein?  Wenn die ganze Schokolade geschmolzen ist, schluckt sie herunter und öffnet wieder die Augen.  Oft ist es im Leben so, dass wir Dinge nach dem äußeren Beurteilen und oft vergessen, dass innen drin, es noch etwas viel Wertvolleres, Süßeres gibt.  Wir haben uns heute Morgen mit Vorurteile, auch mit den eigenen Vorurteilen auseinander gesetzt, die viel auf Äußerlichkeiten beruhen. Nehmt euch jetzt ein paar Minuten Zeit für euch, schließt die Augen und überlegt euch wann habe ich das letzte Mal nur mit dem Herzen gesehen? Das äußere Außen vorgelassen?  Ist es nicht so, dass wir oft nach dem Äußeren gehen, nicht nur bei Geflüchteten und oft mal das Innere vergessen?  Fällt es mir leicht, einfach mal die Augen zu schließen und auf mein Herz zu hören?  Worauf möchte ich achten, wenn ich ein Projekt mit Geflüchtete oder anderen Kindern und Jugendliche mache?  Und behaltet es im Hinterkopf, was der Fuchs hatte: „Man sieht nur mit dem Herzen gut, dass wesentliche ist für die Augen unsichtbar.  In diesem Sinne wünschen wir euch eine Gute Nacht. Und Träumt schön. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – -Darauf achten, ob einer der TN eine Allergie hat. |



## Einheit 6: Und jetzt?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 09:00 | Anschuggerle | Kissenrennen |  |
| 09:15 | Resterunde |  |  |
| 09:30 | Projektplanung Teil 2 | 2.6.2 Projektplanung, S.33 |  |
| 10:25 | Pause |  |  |
| 10:30 | Projektplanung Teil 2 | Vorstellung der Projekte, S. 33 |  |
| 11:30 | Reflexion | 2.7.1 Brief an sich selbst, S. 34 |  |
| 11:50 | Auswertung | 2.7.2 Auswertungsplakate, S.35 |  |
| 12:00 | Mittagessen |  |  |

### Anschuggerle: Kissenrennen

Die Möglichkeit besteht, dieses Anschuggerle von ein oder zwei TN freiwillig anleiten zu lassen. Dabei sollten diese so vorgehen, als ob die TN diese nicht verstehen.

|  |  |
| --- | --- |
| 220px-Nine_Men's_Morris_board | **Art –** Anschuggerle, ohne Sprache**.** |
| Ziel10 | **Ziele** – die TN lernen ein Spiel ohne gemeinsame Sprache zu erklären |
| Uhr10 | **Zeit** – ca. 15 min |
| Gruppe11 | **Gruppe** – Hier steht, was man bei Größe und Konstellation der Gruppe beachten sollte  **Alter –**ab 6 Jahren |
|  | **Ort –** am besten im Stuhlkreis |
| Hammer2 | **Material** – 2 Kissen |
|  | **Ablauf – Den TN wird die folgende Spielanleitung ausgeteilt:**  **Kissenrennen:**  Alle Mitspielenden sitzen in einem Stuhlkreis. Die Gruppe wir in zwei Gruppen durch Abzählen untereilt, immer abwechselnd 1 und 2, oder A und B. So wie es alle am einfachsten verstehen, dass sich in zwei verschiedenen Gruppen gehören. Es ist hilfreich, wenn die Gruppen nach einander kurz aufstehen, damit die TN sehen, wer zur welcher Gruppe gehört. Einem\*r TN aus Gruppe 1 wird ein Kissen gegeben. Das andere Kissen wird möglichst der direkt gegenübersitzenden Person au der zweiten Gruppe gegeben, so dass die Kissen ungefähr einen halben Stuhlkreis voneinander entfernt sind.  Auf ein Zeichen dürfen beide Gruppen ihr Kissen über den/die rechte\*n Sitznachbar\*in hinweg an die Person aus der eigenen Gruppe weitgerben. Diese gibt das Kissen dann erneut nach rechts an die eigene Gruppe weiter.  Zum Erklären eignet sich eine sehr langsame Proberunde, damit alle wissen, wohin das eigene Kissen gegeben werden soll. Im richtigen Spiel geht es dann aber um Geschwindigkeit: Beide Gruppen sollen sich möglichst schnell ihre Kissen in der Gruppe weitergeben. Gewonnen hat die Gruppe , die mit ihrem Kissen das Kissen der anderen Gruppe überholt. Es dürfen dabei natürlich keine Wege „abgekürzt“ werden. |
| Achtung-Schild-0 | **Achtung** – Mit ein wenig Geduld beim Vormachen ist es auch ohne viele Worte erklärbar. |

## Abschluss und Aufräumen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zeit (min)** | **Inhalt** | **Methode** | **Material** |
| 13:00 | Aufräumen |  |  |
| 14:30 | Abschluss | 2.7.3, S. 36 |  |
| 14:00 | Abreise |  |  |

1. Kreisjugendring Esslingen e.V.(Hrsg.): MIKADA Methodenhandbuch zur Partizipation von Mädchen unterschiedlicher Herkunft. 2007, M1.1 Kennenlernen [↑](#footnote-ref-1)
2. Arbeitskreis interkulturelles Lernen (Diakonisches Werk Württemberg/Andreas Foitzik): Trainings- und Methodenhandbuch, Bausteine zur interkulturellen Öffnung, Stuttgart 2001, H-16 [↑](#footnote-ref-2)
3. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.322 [↑](#footnote-ref-3)
4. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.57f. [↑](#footnote-ref-4)
5. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.307 [↑](#footnote-ref-5)
6. Vgl.: Bundeszentrale für politische Bildung: [www.bpb.de/grafstat - Grafstat Unterrichtsmaterial :M4.02](http://www.bpb.de/grafstat%20-%20Grafstat%20Unterrichtsmaterial%20:M4.02) Vier Ohren und ein Eisberg (20.11.2010) [↑](#footnote-ref-6)
7. Grafik: <http://www.schulz-von-thun.de/mod-komquad.html> (20.11.2010) [↑](#footnote-ref-7)
8. Aus: Diözesanleitung der Katholischen Jungen Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker. Handbuch für die Kursarbeit. 6. ergänzte und überarbeitete Auflage 2006. S. 82 f. [↑](#footnote-ref-8)
9. Vgl.: Volksbund Deutsche Kriegsgräberfürsorge e.V. (Hrsg.): Pädagogische Handreichung: Arbeit für den Frieden: Bulitta E./ Bulitta B.: Vorurteile abbauen. Materialien zur Friedenserziehung. Pädagogische Handreichung. [↑](#footnote-ref-9)
10. Aus: The Albatros, entwickelt von Theodore Gochenour an der School for international Triaining, Brattleboro, Vermont, USA, veröffentlicht in Beyond Experience, Intercultural Press, Yarmouth/ USA 1993, S. 119-127 [↑](#footnote-ref-10)
11. Vgl. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, Würzburg, 2015, [↑](#footnote-ref-11)
12. Vgl. Bundeszentrale für politische Bildung: [www.bpb.de/grafstat:](http://www.bpb.de/grafstat:%20) Grafstat Unterrichtsmaterial: Ausgrenzung und Integration M 01.11 Begriff: Diskriminierung (03.12.2010) [↑](#footnote-ref-12)
13. Aus: Anti-Rassismus Informations-Centrum (ARIC) Duisburg: Infomappe Diskriminierung, <http://www.aric-nrw.de/de/docs/pdf/infomappe.pdf> (28.11.2007 [↑](#footnote-ref-13)
14. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.211 [↑](#footnote-ref-14)
15. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.399 [↑](#footnote-ref-15)
16. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.63, 403. [↑](#footnote-ref-16)
17. Vgl. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, Würzburg, 2015, [↑](#footnote-ref-17)
18. Vgl. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, Würzburg, 2015, [↑](#footnote-ref-18)
19. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.321 [↑](#footnote-ref-19)
20. Don Bosco Medien GmbH (Hrsg.): Religiöse Vielfalt in der Jugendarbeit, praxiserprobte Methoden und Ideen.1. Auflage 2014, S.18 [↑](#footnote-ref-20)
21. Fluchtarbeitshilfe BDKJ Rostu… [↑](#footnote-ref-21)
22. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung; 11.9 Fluchtgeschichten, o.O., o.J., [↑](#footnote-ref-22)
23. Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Was geht? Das Heft zu Flucht und Asyl. Ausgabe 1 2016 [↑](#footnote-ref-23)
24. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, o.O., o.J., [↑](#footnote-ref-24)
25. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, o.O., o.J., [↑](#footnote-ref-25)
26. Vgl. BDKJ-Diözesanstelle Rottenburg-Stuttgart Fachstelle Globales Lernen (Hrsg.): Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung. Neu Auflage 2016, S.14 [↑](#footnote-ref-26)
27. vgl. Sielert, Uwe; Jaeneke, Katrin; Lamp, Fabian; Stelle, Ulrich: Kompetenztraining „Pädagogik der Vielfalt“. Weinheim, München. 2009, S. 167 [↑](#footnote-ref-27)
28. Aus: The Albatros, entwickelt von Theodore Gochenour an der School for international Triaining, Brattleboro, Vermont, USA, veröffentlicht in Beyond Experience, Intercultural Press, Yarmouth/ USA 1993, S. 119-127 [↑](#footnote-ref-28)
29. vgl. Sielert, Uwe; Jaeneke, Katrin; Lamp, Fabian; Stelle, Ulrich: Kompetenztraining „Pädagogik der Vielfalt“. Weinheim, München. 2009, S. 167 [↑](#footnote-ref-29)
30. Vgl. Katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg-Stuttgart (Hrsg.): Kursknacker Handbuch für die Kursarbeit. 7., vollständig neu überarbeitet Auflage 2015, S.299 [↑](#footnote-ref-30)
31. Vgl. BDKJ-Diözesanstelle Rottenburg-Stuttgart Fachstelle Globales Lernen (Hrsg.): Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung. 2010, S.14 [↑](#footnote-ref-31)
32. Vgl. Katholische Jugendarbeit Diözese Würzburg (Hrsg.): Praxis 5.0, Methoden für Tage der Orientierung, Würzburg, 2015, [↑](#footnote-ref-32)
33. Vgl. BDKJ-Diözesanstelle Rottenburg-Stuttgart Fachstelle Globales Lernen (Hrsg.): Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung. Neu Auflage 2016, [↑](#footnote-ref-33)
34. Vgl. BDKJ-Diözesanstelle Rottenburg-Stuttgart Fachstelle Globales Lernen (Hrsg.): Auswärtsspiel Die Welt in Bewegung. Neu Auflage 2016, [↑](#footnote-ref-34)
35. Vgl: „Christliche Arbeiterjugend Deutschland e. V.“: CAJ in der Schule. Eine Methodensammlung für Ehren- und Hauptamtliche Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. [↑](#footnote-ref-35)
36. vgl. katholische junge Gemeinde Diözesanverband Rottenburg – Stuttgart (Hrsg.): Wie (viel)faltest du sonst so?, Methodenordner zum Jahresthema Vielfalt der KjG Rottenburg-Stuttgart, o.O., 2016 [↑](#footnote-ref-36)