

Wert(voll) Toolkit für die interkulturelle Jugendarbeit



Europäische
Akademie
Otzenhausen

Europa entsteht durch Begegnung.



AST-WERK



LANDESSPORTBUND
RHEINLAND-PFALZ



Landessportverband
für das Saarland



ENEPS



Europe
direct
Saarbrücken



JEUNES
EUROPÉENS
STRASBOURG



miteinander
leben lernen



Solidarisch in der einen Welt.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Warum dieses Projekt?	S. 3
Entstehung des Toolkits	S. 4
Aufbau des Toolkits	S. 4
Werte und Normen	S. 5
Positionierung der Gruppenleitung	S. 6
Werteliste	S. 8

Methoden

Energizer

Tik Tok	S. 9
Zahlentausch	S. 10
3-Bälle-Kennenlernen	S. 11
Ich bin dein Fan	S. 12

Werte allgemein

Werte finden	S. 14
Werte-Insel – Das Fundament unserer Wunschgesellschaft	S. 15
Gruppenwechsel	S. 16
Sonne, Mond und Erde	S. 17
Der Kern der Dinge	S. 18
Werte-Fotos	S. 19
Wertebaum	S. 20
Wer noch?	S. 22
Meine Werte – Deine Werte?	S. 23
Die Glücksübung – Was macht mich glücklich?	S. 24
Die Weisheit der Völker	S. 25
Werte in Sprichwörtern	S. 27
Eine Reise zu den Albatros	S. 29

Werte konkret

Komplimenteknäuel	S. 34
Stelzenkreuz	S. 35
Code-Knacker	S. 36
Schaf und Schäfer	S. 38
Die drei Völker	S. 40
Barnga	S. 43
Mehrkulturen-Spiel	S. 46

Wertekonflikte

Privilegentest	S. 53
Heimliche Botschaften	S. 57
Stimme zu, lehne ab	S. 59
Wertekonflikte lösen: Ein Rollenspiel	S. 61

Evaluation und Abschied

Die fünf Finger meiner Hand	S. 68
Blitzlicht	S. 69
Zielscheibe	S. 70
Rucksack und Mülltonne	S. 71
Gut gemacht	S. 72
Man trifft sich immer zweimal im Leben	S. 73

Jugendbegegnungen und Workshops

Dauer des Workshops 4 Stunden	S. 74
Dauer der Begegnung 1 Tag	S. 75
Dauer der Begegnung 2 Tage	S. 76
Partnerorganisationen	S. 77
Impressum und Danksagung	S. 80

Warum dieses Projekt?

Der in den vergangenen Jahren massive Zustrom von Schutzsuchenden aus Afrika und dem Mittleren Osten nach Europa, die damit verbundenen Herausforderungen der Integration sowie die Angst vor Terror stellen die europäischen Gesellschaften verstärkt auf die Probe, was die Gestaltung eines friedlichen Zusammenlebens angeht.

Für viele Menschen ist das „Fremde“, sind die anderen Kulturen, andere Sichtweisen und andere Sprachen nicht vereinbar mit ihrer hier in Europa gelebten Welt und es kommt immer wieder zu Konflikten.

Die AutorInnen dieses Toolkits sind der Meinung, dass die Basis für ebensolche Konflikte unter anderem eine unterschiedliche Werteorientierung der Menschen ist. Das trifft jedoch nicht ausschließlich auf Konflikte zwischen Menschen unterschiedlicher Herkunft zu, sondern auf jede zwischenmenschliche Auseinandersetzung. Somit kann jeder Konflikt auch ein Wertekonflikt sein.

Gerade in Zeiten, in denen die europäischen Länder eine erhöhte Migrationsdynamik erleben, sollte die Bewusstseinsbildung bezüglich der eigenen Werte und von Werteunterschieden verstärkt werden. Denn erst wenn man sich seiner eigenen Position bewusst wird, kann man sich angemessen mit anderen Werten beschäftigen und Konflikte reflektieren.

Insbesondere bei der Arbeit mit jungen Menschen sollte die Wertebildung integraler Bestandteil sein. Das vorliegende Toolkit liefert Methoden für die Jugendarbeit, mit denen eine Bewusstseinsbildung angestrebt wird.

Im Fokus der Wertediskussion mit den Jugendlichen sollen folgende Fragen stehen:

- Welche Werte habe ich - hast du - haben wir - haben „die anderen“?
- Wie beeinflussen diese unser Handeln?
- Welche Wertekonflikte entstehen dadurch?
- Welche Lösungsansätze können für diese Wertekonflikte gefunden werden?
- Welche Werte sind zurzeit zentral für den Zusammenhalt in und zwischen unseren Gesellschaften?

Die AutorInnen haben selbst die Erfahrung gemacht, dass es in Jugendbegegnungen immer wieder zu Konflikten und Schwierigkeiten kommt, die auf Wertekonflikten beruhen. In der Praxis der Jugendarbeit wird diese Problematik jedoch in vielen Fällen nicht thematisiert. Jugendarbeit ist vielfältig, deckt eine große Bandbreite von Sparten ab und setzt somit unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte. Dementsprechend unterscheiden sich auch die verwendeten Methoden bisweilen stark voneinander.

So ist die Wertethematik in einigen Sparten, wie beispielsweise der interkulturellen oder politischen Bildung, bereits Bestandteil der Arbeit, in anderen spielt sie jedoch auf den ersten Blick keine herausragende Rolle und wird dort deswegen kaum oder gar nicht bearbeitet.

Gerade weil Jugendarbeit so vielfältig ist, sind im Projekt „Vivre ensemble, vivre en paix“ Träger der Jugendarbeit aus unterschiedlichen Sparten zusammengekommen, um Werte in allen Bereichen der Jugendarbeit bewusster zu thematisieren und von der vielfältigen Methodenkompetenz zu profitieren.

Entstehung des Toolkits

Das Toolkit richtet sich an TrainerInnen, MultiplikatorInnen und GruppenleiterInnen, die mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 10 bis 20 Jahren arbeiten.

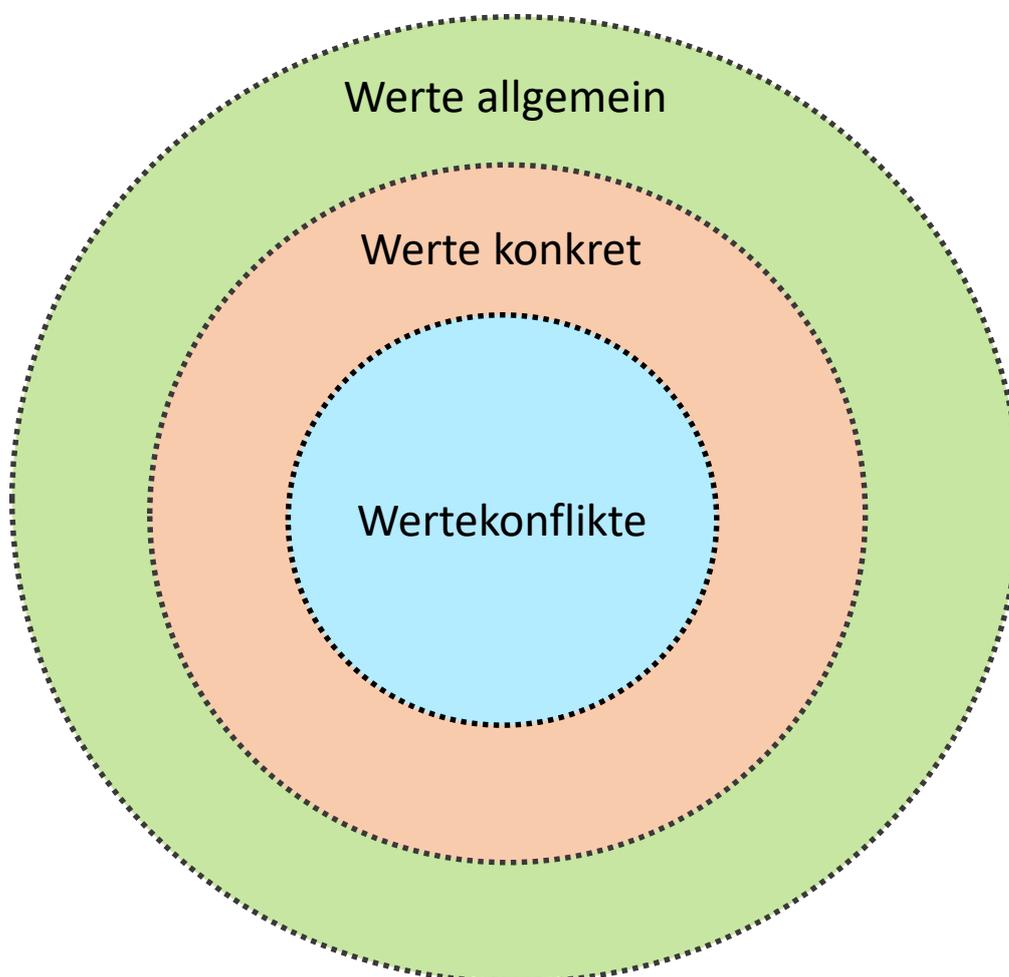
Gemeinschaftlich wurden Methoden aus verschiedenen Disziplinen zusammengetragen und für die Jugendarbeit und das Thema Werte angepasst. Die Methoden kommen aus den Bereichen Erlebnispädagogik, politische Bildung, interkulturelle Bildung, Bildung für nachhaltige Entwicklung und aus den Bildungs- und Freizeitangeboten des Sports. Sie können in all diesen Kontexten angewendet werden. Werte sind die Grundlage für unser Denken, Handeln und Entscheiden. Deswegen ist die Beschäftigung mit Werten nicht nur in Bereichen wie der interkulturellen Bildung wichtig, sondern auch im Sport, in Vereinen, auf Freizeiten und sonstigen Jugendbegegnungen.

Die Methoden haben nicht den Anspruch, ein Wundermittel zur Lösung aller Wertekonflikte zu sein, sondern bieten einen Einstieg in die wertebezogene Bewusstseinsbildung und erhöhen im besten Fall die Kompetenz, mit Konflikten friedlich umzugehen.

Während der Arbeit für den Methodenkoffer wurde den AutorInnen klar, dass sie sich erst ihrer eigenen Werte bewusst werden mussten, um effizient am Toolkit zu arbeiten. Erst in der Folge konnten sie sich mit den konkreten Inhalten der Werte beschäftigen. Im dritten Schritt erkannten sie Werteunterschiede als Auslöser für Konflikte und arbeiteten gezielt an der Zusammenstellung von Methoden, die diese Thematiken behandeln. Daraus ergab sich die Struktur des Toolkits, die im Folgenden erläutert wird.

Aufbau des Toolkits

Das Toolkit besteht aus einer theoretischen Einführung ins Thema Werte und einer Methodensammlung. Diese ist in drei ineinandergreifende Themenbereiche aufgeteilt.



Der äußere Kreis umfasst Methoden zur allgemeinen Wertebildung. Diese dienen zur Einführung in die Thematik, geben einen Überblick über mögliche Wertorientierungen und klären die Frage, was Werte eigentlich sind. Außerdem werden den Jugendlichen anhand der Methoden ihre eigenen Werte bewusst gemacht und Unterschiede zu den Werten Anderer aufgezeigt.

Der zweite Kreis beschäftigt sich mit konkreten Werten, die mit Hilfe der Methoden gezielt erlebt, reflektiert und transferiert werden. Die hier vorgestellten Methoden ermöglichen es Jugendlichen, Erfahrungen beispielsweise mit Solidarität und Egoismus zu machen. Daraufhin sprechen sie über ihre Gedanken und Gefühle, erhöhen ihre Empathiefähigkeit und gehen im Alltag besser mit unbekanntem Situationen sowie daraus entstehenden Konflikten um.

Der innerste Kreis umfasst Methoden, die gesellschaftliche Spannungsfelder behandeln, hinter denen Wertkonflikte stehen. Beispiele hierfür sind: Rassismus, Sexismus und Ausgrenzung.

Wenn die Teilnehmenden einer Jugendbegegnung sich nicht kennen, bietet es sich an, mit einem kleinen Energizer in das Programm zu starten, damit die Gruppe Zeit hat, sich kennenzulernen und zusammenzufinden und damit die Stimmung gelockert wird. Da das Thema Werte ein sehr persönliches ist, sollte auch bei einer bereits bestehenden Gruppe möglichst nicht darauf verzichtet werden. Eine kleine Auswahl dieser Warm-up-Spiele findet sich ebenfalls in dieser Methodensammlung. Wie die Energizer dienen auch einige „leichtere“ Übungen, insbesondere aus den beiden äußeren Kreisen, zur Öffnung der Gruppe, bevor mit der Arbeit am eigentlichen Thema begonnen werden kann.

Um mit der Gruppe einen gemeinsamen Abschluss zu finden, werden hier auch einige Methoden zur Seminar-Evaluation oder zum gemeinsamen Verabschieden vorgestellt.

Damit Jugendliche auch bei kurzen Begegnungen oder Workshops zum Thema emotional und inhaltlich möglichst viel mitnehmen, sollten die ausgewählten Übungen thematisch aufeinander aufbauen und sich inhaltlich ergänzen. Vorschläge für einen möglichen Aufbau eines halben Workshoptages bis zu einer zweitägigen Begegnung werden im letzten Kapitel dieses Toolkits gemacht.

Werte und Normen

Obwohl Werte in unserem Alltag allgegenwärtig sind und immer wieder zur Sprache kommen, fällt eine genaue Definition zunächst schwer. Bevor man mit den Jugendlichen zu diesem Thema arbeitet, sollte man sich kurz mit den Begriffen Wert und Norm auseinandersetzen.

In der Literatur gibt es eine Vielzahl an Definitionsversuchen für den Begriff Werte. Von vielen AutorInnen werden Werte oft mit Metaphern wie ‚Kompass‘ oder ‚Koordinaten‘ beschrieben, was ausdrücken soll, dass Werte Orientierung für unser Denken und Handeln geben. Diese werden sozusagen durch unsere Werte gesteuert.

„Nach Werten fragt eine Gesellschaft erst dann, wenn ihre Rahmenbedingungen sich verändern und Orientierungslosigkeit auf verschiedenen Feldern die Frage nach neuen Koordinaten unabweislich macht.“
(Greiffenhagen und Greiffenhagen 2000).

Werte können von der Gesellschaft oder einer Gruppe geteilt werden, sind aber stets individuell zu akzeptieren oder abzulehnen. Sie steuern nicht unbedingt ausschließlich unser Handeln in die Richtung, die für das Individuum, also den Werteträger positiv ist, sondern auch so, dass es für die soziale Gruppe oder Gesellschaft wünschenswert ist.

Zudem sind Werte nicht stabil, das heißt, sie können sich je nach Situation ändern und befinden sich in permanenter Entwicklung.

Um den Wertebegriff noch genauer definieren zu können, grenzen wir ihn von zwei weiteren Begriffen ab, die oft in Verbindung mit ebendiesem auftauchen, nämlich von Normen und Wünschen.

Jede Norm basiert auf einem Wert. Der Wert gibt sozusagen ein Ziel oder eine Lebensphilosophie an und die dazugehörige Norm definiert, wie wir handeln sollen, um dieses Ziel zu erreichen. Zum Beispiel soll der Wert Ehrlichkeit durch die Norm „Du sollst nicht lügen“ geschützt werden. Normen schränken also unser Handeln ein, da sie bestimmte Handlungen moralisch oder rechtlich verbieten, während durch unsere Bindung an Werte bestimmte Handlungsmuster überhaupt erst denkbar werden. Werte erweitern also unseren Handlungsspielraum, machen gewisse Handlungen erst möglich.

Hinzu kommt, dass man Werte leicht mit Wünschen verwechseln kann. Natürlich bezeichnen Wünsche auch das, was uns antreibt. Wenn man nun sagt, dass Werte einfach längerfristige, vielleicht den momentanen Wünschen übergeordnete Wünsche sind, liegt man falsch. Wünsche beinhalten das tatsächlich Gewünschte, während Werte unsere Vorstellungen von dem, was wünschenswert ist, ausdrücken. Unsere Werte bewerten quasi unsere Wünsche.

Werte

- ➔ steuern unser Denken und Handeln
- ➔ geben Orientierung
- ➔ sind situativ
- ➔ sind kollektiv oder individuell

Normen

- ➔ basieren auf Werten
- ➔ sind konkrete Handlungsanweisungen

Positionierung der Gruppenleitung

Vor Arbeitsbeginn mit der Jugendgruppe sollte sich die Gruppenleitung ihrer Rolle bewusst werden. Im Kern gibt sie den Jugendlichen nicht vor, was richtig und falsch ist, sondern zeigt immer eine Vielzahl möglicher Perspektiven auf, in denen sich kulturelle und individuelle Werte überlappen. Es handelt sich also nie um ein Belehren, sondern um das Anstoßen und Begleiten eines Bewusstwerdungsprozesses.

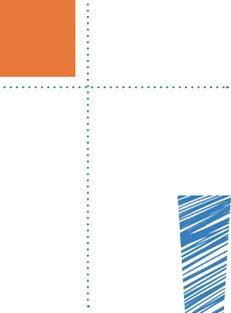
Ziel ist es, Räume zu schaffen, in denen die Jugendlichen selbst Wichtigkeit durch Wirklichkeit erfahren und eigene, für sie neue Erfahrungen machen. Dazu gehört, gruppenspezifische Prozesse zu steuern, heikle Situationen zu erkennen und zu beleuchten. Die Gruppenleitung hat hierbei die zentrale Rolle als Vermittler und Mediator inne.

Sie sollte sich auch bewusst sein, dass sie nicht nur einen Lernprozess begleitet, sondern auch als Person ein Vorbild mit starkem Einfluss ist.

Wesentliche Voraussetzungen, die die Gruppenleitung mitbringen muss, sind daher soziale Kompetenzen:

- Kommunikationsfähigkeit
- Konfliktfähigkeit
- Motivationsfähigkeit
- Empathie
- Ambiguitätstoleranz

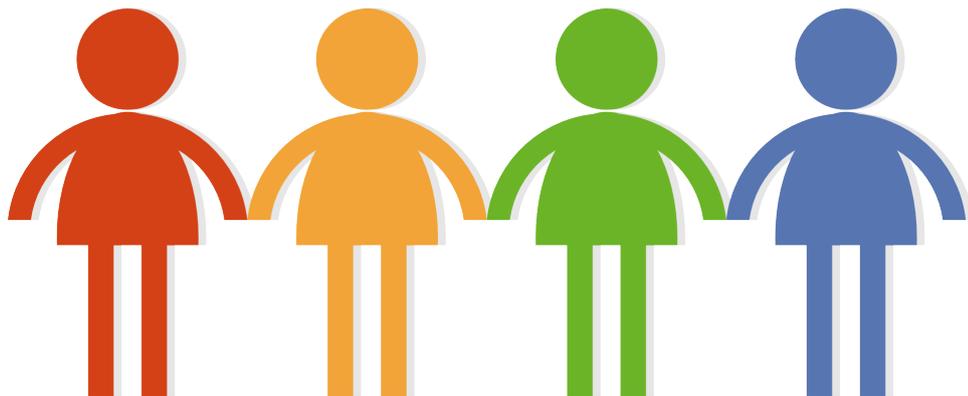
Man bedenke: Die Förderung der genannten Eigenschaften, die die Gruppenleitung mitbringen muss, sind gleichzeitig Zielsetzungen ihrer Bildungsarbeit.



ACHTUNG!



Das Arbeiten mit Werten birgt Konfliktpotenzial. Nicht selten treten Widerstände der Jugendlichen gegen das Training auf, besonders bei verordneter Teilnahme. Wenn Persönliches thematisiert wird und Emotionen artikuliert werden sollen, kann Ablehnung auftreten. Darum ist es nützlich, wenn die Gruppenleitung Konflikte frühzeitig aufspürt, sie dann transparent macht und gemeinsam mit den Jugendlichen bearbeitet. Konflikte sind hier jedoch nicht als Störfall zu sehen, der die Gruppe daran hindert, inhaltlich weiterzuarbeiten, sondern als Chance, das Thema zu vertiefen. Wichtig ist, einen geschützten Raum mit einer Atmosphäre des Vertrauens zu schaffen, in dem es jedem/r möglich ist, sich frei zu artikulieren.



Werteliste

Die folgende Werte sind insbesondere für Jugendliche von Relevanz und können in Laufe einer Jugendbegegnung zur Sprache kommen. Diese Liste dient als Inspiration für die Gruppenleitung und kann beliebig ergänzt werden.

Anpassung

Demokratie

Ehrgeiz

Ehrlichkeit

Familie

Freiheit

Freundschaft

Gehorsam

Gleichheit

Hilfsbereitschaft

Individualismus

Laizität

Menschenrechte

Menschlichkeit

Mitbestimmung

Nächstenliebe

Nationalbewusstsein/Nationalstolz

Offenheit

Pflichtbewusstsein

Rechtsstaatlichkeit

Religion

Respekt

Rücksicht

Selbstständigkeit

Selbstverwirklichung

Sicherheit Solidarität

Soziale Gerechtigkeit

Toleranz

Umweltbewusstsein

Unabhängigkeit

Wahrheit

Wohlstand

Würde

Zivilcourage

Zuverlässigkeit



Tik Tok

Gruppengröße

Mindestens 8 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

5 Minuten

Materialien

2 Gegenstände (zum Beispiel zwei unterschiedliche Stöcke oder Steine)

Durchführung

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Die Gruppenleitung gibt den ersten Gegenstand an ihren linken Nachbarn und sagt: „Das ist ein Tik.“ Dieser vergewissert sich: „Was ist das?“ Die Gruppenleitung antwortet: „Das ist ein Tik.“ Der linke Nachbar gibt den Gegenstand wiederum an seinen linken Nachbarn mit den Worten: „Das ist ein Tik.“ – dieser fragt wieder: „Was ist das?“ Der erste Nachbar dreht sich zurück zu Gruppenleitung und wiederholt die Frage. Die Gruppenleitung antwortet: „Das ist ein Tik.“ Der erste Nachbar wiederholt die Aussage, und erst dann kann der zweite Nachbar den Gegenstand annehmen. Dies geht reihum so weiter. Niemand darf die Antwort geben, ohne sich bei seinem Vorgänger zu vergewissern. Das heißt, jede Frage wird bis zur Gruppenleitung zurückgegeben.

Sobald das System klar ist und konsequent von der Gruppe umgesetzt wird, schickt die Gruppenleitung den zweiten Gegenstand in die Runde, diesmal nach rechts. Der zweite Gegenstand ist der Tok. Von nun an sind der Tik und der Tok gleichzeitig im Kreis unterwegs.

Quelle

AST-WERK





Zahlentausch

Gruppengröße

Mindestens 8 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

5 Minuten

Durchführung

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf und jeder bekommt eine Zahl zugeteilt (z.B. eins bis acht bei einer Gruppe von acht Teilnehmenden). Die Gruppe beginnt, durcheinander zu laufen, und immer, wenn sich zwei Teilnehmende begegnen, begrüßen sie sich und tauschen ihre Zahlen. Folgender Dialog entsteht: „Hallo, ich gebe dir meine Zwei“ – „Guten Morgen, ich gebe dir meine Fünf“. Nun behält jeder seine neue Zahl und tauscht diese bei einer erneuten Begegnung mit einem anderen Teilnehmenden.

Nach einigen Minuten stoppt die Gruppenleitung das Spiel und die Gruppe findet sich wieder im Kreis zusammen. Jeder nennt nun die Zahl, die er als letztes bekommen hat, beginnend mit eins. Im Idealfall ergibt sich nun die anfangs gegebene Zahlenabfolge (z.B. eins bis acht). Falls dies nicht der Fall ist, beginnt man von vorne.

Quelle

selbst erstellt

Besonderheiten

Kann im Laufe einer Freizeit immer wieder gespielt werden, bis das Ziel erreicht wird.





3-Bälle-Kennenlernen

Gruppengröße

mindestens 8 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

ca. 10-15 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

draußen oder in einem großen Raum

Materialien

mehrere Bälle oder Gegenstände, die man werfen bzw. weiterreichen kann. Die Bälle sollten leicht auseinanderzuhalten sein, also zum Beispiel unterschiedliche Farben oder Größen haben.

Beschreibung

Diese Übung dient dazu, dass die Teilnehmenden schnell auf spielerische Art und Weise Namen lernen bzw. wiederholen.

Durchführung

Die Teilnehmenden bilden einen großen Kreis. Zuerst nennt jede/r seinen/ihren Namen. Den Teilnehmenden wird im Vorfeld gesagt, dass sie sich merken sollen, wem sie den Ball zuwerfen und von wem sie den Ball bekommen.

Nun gibt die Gruppenleitung nach und nach die Bälle ins Spiel. Jeder, der seinen Ball weitergibt, muss zuerst den Namen desjenigen/derjenigen rufen, der/die den Ball erhält.

1. Ball: Die Gruppenleitung nennt den Namen einer Person und wirft ihr anschließend den ersten Ball zu. Diese ruft den Namen einer anderen Person und wirft ihr den Ball zu. Dies wird so lange wiederholt, bis jede/r Teilnehmende einmal den Ball bekommen hat; anschließend beginnt das Spiel von vorn. Wichtig: Die Reihenfolge muss genauso eingehalten werden, wie sie im ersten Durchgang durch Zufall entstanden ist.

2. Ball: Anschließend wird ein zweiter Ball in die Runde gegeben. Dieser wird in genau der entgegengesetzten Richtung zum ersten Ball von einem Teilnehmenden zum anderen geworfen.

3. Ball: Ein dritter Ball kommt ins Spiel. Dieser wird rechts herum im Kreis durchgegeben. Es muss also immer der Name des rechten Nachbarn gesagt werden, bevor der Ball weitergegeben wird.

4. Ball: Ein vierter Ball geht links herum.

5. Ball: Ein fünfter Ball wird wahllos zu einer Person in den Kreis geworfen.

Die Anzahl der Bälle kann beliebig vergrößert werden.

Quelle

AST-WERK

Besonderheiten

Die Anzahl der Bälle kann in Abhängigkeit von der Gruppengröße frei gewählt werden. Es sollten aber mindestens drei Bälle verwendet werden (auch bei kleinen Gruppen mit acht bis zehn Personen).





Ich bin dein Fan

Gruppengröße

mindestens 10 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

ca. 5-10 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

draußen oder in einem großen Raum

Durchführung

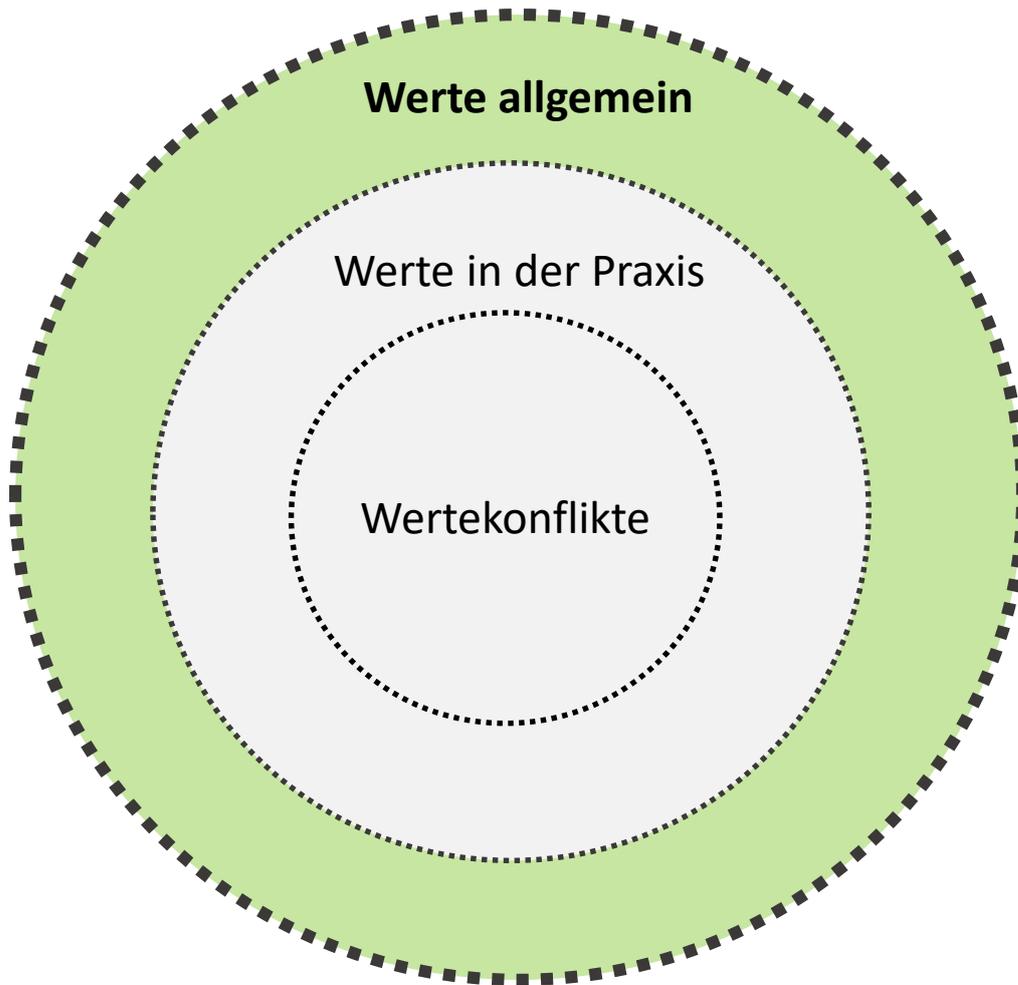
Die Übung basiert auf dem einfachen Spiel Schnick Schnack Schnuck (Schere, Stein, Papier). Die Teilnehmenden laufen durcheinander. Sobald sie jemandem begegnen, starten sie ein Spiel Schnick Schnack Schnuck gegeneinander. Dabei gilt: Schere gewinnt gegen Papier, aber verliert gegen Stein. Papier gewinnt gegen Stein. Ein einfacher Sieg genügt. Der/die SiegerIn geht weiter umher und sucht eine/n neue/n GegnerIn. Der/die VerliererIn hingegen folgt von nun an dem/der SiegerIn und wird zum Fan. Das bedeutet, dass der/die SiegerIn durch Anfeuern, Klatschen, Jubeln etc. unterstützt wird. Verliert der/die SiegerIn im neuen Spiel, folgt er/sie mitsamt seiner/ihrer Fangemeinde dem/der neuen SiegerIn. Das Prinzip wird fortgesetzt bis am Ende nur noch zwei Teilnehmende gegeneinander spielen, beide unterstützt durch einen großen Fanblock.

Quelle

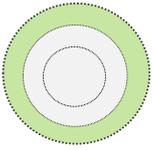
AST-WERK

Werte allgemein

In diesem Kapitel sind Methoden zusammengestellt, die das Thema Werte allgemein behandeln. Diese Methoden zielen vor allem darauf ab, dass sich die Teilnehmenden ihrer eigenen Werte bewusst werden sowie die Werte anderer, auch der Gruppe, kennen lernen. Die Methoden des äußeren Kreises sind die Basis für eine vertiefte und konkrete Beschäftigung mit spezifischen Werten.



Werte allgemein



Werte finden

Themen

Den Begriff Wert kennenlernen, Werte finden und sammeln

Gruppengröße

Beliebig

Alter der Teilnehmenden

Ab 15 Jahren

Zeitlicher Rahmen

20 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Stuhlkreis

Materialien

Moderationskarten, Klebeband, Stifte

Beschreibung

Die Übung dient dazu, einen Überblick zu bekommen, was Werte eigentlich sind und was es für Werte gibt.

Durchführung

Die Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis und überlegen, welche Werte sie kennen. Jeder Wert wird auf eine Moderationskarte geschrieben und in die Mitte auf den Boden gelegt.

Sollten die Teilnehmenden nicht viele Werte nennen, kann die Gruppenleitung ergänzen.

Im nächsten Schritt werden die Begriffe thematisch sortiert und anschließend werden alle Karten an die Wand geklebt und dienen für den Rest der Begegnung als Inspiration. Die Inspirationswand kann und sollte im Laufe der Begegnung ergänzt werden.

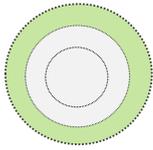
Quelle

selbst erstellt

Besonderheiten

Diese Übung eignet sich als Einstieg ins Thema.





Werte-Insel — Das Fundament der Wunschgesellschaft

Themen

Selbstreflexion, Sensibilisierung für unterschiedliche Wertvorstellungen, Zusammenleben in der Gesellschaft, Dialog anregen

Gruppengröße

mindestens 10 Teilnehmende, maximal 30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

je nach Alter der Teilnehmenden 45-70 Minuten

Materialien

20 Bilder, die verschiedene Wertorientierungen darstellen

Eine Auswahl an für die Übung relevanten Werten kann aus der Werteliste, s. S. 8, getroffen werden. Bilder können ganz einfach über die Google-Suche gefunden werden.

Beschreibung

Diese Methode ist eine allgemeine Heranführung an das Thema Werte und regt die Teilnehmenden dazu an, ihre eigenen Werte zu reflektieren und sich anschließend mit anderen darüber auszutauschen. Den Teilnehmenden wird bewusst, dass verschiedene Wertorientierungen nebeneinander existieren.

Vorbereitung

Die 20 „Werte-Bilder“ werden gut sichtbar im Raum verteilt.

Einstieg

Die Teilnehmenden werden in die folgende fiktive Situation versetzt: Ihr seid mit eurer Gesellschaft nicht zufrieden. Ihr fühlt euch nicht verstanden und seid der Meinung, dass das Zusammenleben nicht richtig funktioniert. Ihr bekommt jetzt die Möglichkeit, auf einer einsamen Insel eine neue Gesellschaft zu gründen. Hier dürft ihr entscheiden, was wichtig und was weniger wichtig ist.

Durchführung

- 1) Zunächst wählt jede/r für sich ein Bild, das einen Wert darstellt, der für ihn/sie besonders wichtig ist.
Hilfreiche Fragen:
 - Was bedeutet das Bild für mich?
 - Warum ist es mir wichtig?
 - Was würde passieren, wenn es diesen Wert nicht geben würde?
- 2) In einem zweiten Schritt diskutieren die Teilnehmenden in Sechsergruppen über ihre Auswahl und einigen sich anschließend auf drei Bilder, die ihnen als Gruppe am wichtigsten sind. Diese Werte sollen dann eine zentrale Rolle in ihrer neuen Gesellschaft auf der Insel spielen.
- 3) Anschließend werden alle ausgewählten Bilder an eine Seite, die aussortierten Bilder auf die andere Seite des Raumes gehängt.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt im Plenum.

Hilfreiche Fragen:

- Was symbolisieren die Bilder für euch?
- Was heißt das für eure neue Gesellschaft, wenn diese Werte eine Rolle spielen?
- Warum habt ihr euch für diese Werte entschieden?
- Wie habt ihr die Entscheidung getroffen?
- Was war schwierig an der Auswahl?
- Warum habt ihr einige Werte nicht ausgewählt?
- Was passiert, wenn in eurer Gesellschaft niemand die ausgewählten Werte trägt?

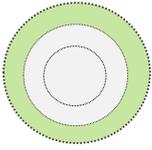
Quelle

selbst erstellt

Besonderheiten

Die Übung eignet sich als Einstieg ins Thema.





Gruppenwechsel

Themen

Gruppendynamik, nonverbale Kommunikation

Gruppengröße

Mindestens 6 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

10 bis 15 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Freie Fläche

Beschreibung

Ein Spiel zum Thema Spielregeln: sich anpassen, sich unterordnen, sich führen lassen, anführen

Vorbereitung

Die Übung wird stumm und ohne vorherige Strategiefindungsphase durchgeführt. Die Gruppe wird in zwei Gruppen, Gruppe A und Gruppe B, aufgeteilt. Die Teilnehmenden laufen unabhängig von ihrer Gruppenzugehörigkeit im Raum umher.

Durchführung

Die Übung besteht aus vier Phasen:

1. Gruppe B steht still, Gruppe A läuft im Raum umher. Wenn die Gruppenleitung klatscht, wechseln die Gruppen. Gruppe A steht still und B läuft herum.
2. Die Gruppenleitung gibt keine Signale mehr. Sobald alle Teilnehmenden aus Gruppe B stehen, läuft Gruppe A los und umgekehrt.
3. Die stehende Gruppe gibt durch Loslaufen ein Signal zum Wechsel, dann muss die andere Gruppe stehen bleiben.
4. Es ist nicht mehr festgelegt, wer die Signale gibt: entweder die stehende Gruppe durch Loslaufen oder die laufende durch Stehenbleiben.

Auswertung

Anschließend wird im Plenum über die Befindlichkeiten während der einzelnen Phasen geredet.

Hilfreiche Fragen:

- In welcher Situation habt ihr euch unwohl gefühlt? Warum?
- Was war schwierig?
- Wie konntet ihr kommunizieren?
- Wann hat der Wechsel ohne Signal am besten geklappt?

Quelle

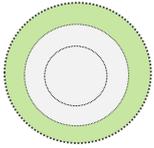
Angelehnt an:

Uwe Benker, Große Übungssammlung für erlebnis- und handlungsorientierte Outdoor-Seminare, Ziel-Verlag.

Besonderheiten

Diese Übung eignet sich als Einstieg ins Thema.





Sonne, Mond und Erde

Themen

Frustrationstoleranz, nonverbale Kommunikation, Veränderungsbereitschaft

Gruppengröße

Mindestens 6 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

10-15 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Freie Fläche, drinnen oder draußen

Beschreibung

Das Spiel zielt darauf ab, die Selbstregulierung eines Systems zu verdeutlichen. Es zeigt, dass man sich immer in einem System bewegt und mit dessen Veränderungen mitgehen muss.

Durchführung

Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Jede/r stellt sich vor, er oder sie sei die Erde, und sucht sich in Gedanken zwei weitere Teilnehmende aus, einen Mond und eine Sonne.

Wenn alle gewählt haben, wird das Kommando START gegeben. Jetzt positionieren sich die Teilnehmenden so, dass sie als Erde stets zwischen der gewählten Sonne und dem gewählten Mond stehen. Das resultiert in einem wilden Herumlafen, denn alle suchen stets ihre Mitte.

Auswertung

Anschließend wird im Plenum über das Erlebte gesprochen.

Hilfreiche Fragen:

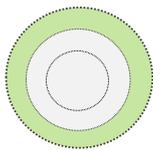
- Was ist passiert?
- Wie ging es dir damit, ständig reagieren zu müssen?

Quelle

Angelehnt an:

Uwe Benker, Große Übungssammlung für erlebnis- und handlungsorientierte Outdoor-Seminare, Ziel-Verlag





Der Kern der Dinge

Themen

Bewusstwerdung der eigenen Werte

Gruppengröße

Mindestens 4 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 14 Jahren

Zeitlicher Rahmen

15 Minuten individuelle Arbeit, anschließend Diskussion

Materialien

Flipchart, Flipchart-Marker

Beschreibung

Ein Spiel zum Thema Spielregeln: sich anpassen, sich unterordnen, sich führen lassen, anführen

Vorbereitung

Die Übung wird stumm und ohne vorherige Strategiefindungsphase durchgeführt.

Durchführung

Die Gruppenleitung gibt den Teilnehmenden etwas Zeit, individuell über die zwei Leitfragen nachzudenken. Bei Bedarf können Notizen gemacht werden. Im Anschluss wird eine Diskussion über die Fragen angeleitet, in der Widersprüche transparent gemacht werden und eine Veränderung angestoßen wird. Die Antworten der Teilnehmenden definieren auch unausgesprochene Werte. Beispiel: „Wenn nicht geschrien wird, fühle ich mich wohl“. Darin steckt der Wert des friedlichen Miteinanders.

Auswertung

In der Auswertung wird überprüft, inwiefern die Antworten und darin enthaltenen Werte im Alltag der Teilnehmenden gelebt werden.

Hilfreiche Fragen:

Sind diese Werte im Einklang

- mit denen, die täglich in der Schule, Familie, im Sportverein

- im Umgang mit Eltern, Lehrern, Freunden

gelebt werden?

So werden Unterschiede zwischen den Wertorientierungen der Teilnehmenden herausgestellt und Wertekonflikte sichtbar gemacht.

Zu beachten! Stolpersteine

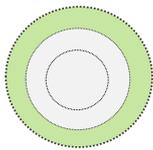
Nicht anwendbar bei einem in der Gruppe vorherrschenden Konflikt.

Quelle

Angelehnt an:

Uwe Benker, Große Übungssammlung für erlebnis- und handlungsorientierte Outdoor-Seminare, Ziel-Verlag





Werte-Fotos

Themen

Bewusstseinsbildung, Diversität von Wertvorstellungen

Gruppengröße

8-30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

Je nach Gruppengröße 15-30 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Großer Raum, ausreichend Platz; ist auch im Freien möglich

Beschreibung

Die Übung dient dazu, sich über verschiedene Wertebegriffe und deren Bedeutung auszutauschen. Es wird deutlich, dass jede/r ein unterschiedliches Verständnis von den gleichen Werten haben kann.

Durchführung

Die Teilnehmenden werden in Kleingruppen von vier bis sechs Personen aufgeteilt. Die Gruppen bekommen die Aufgabe, verschiedene Werte in Standbildern darzustellen. Hierzu tauschen sich die Teilnehmenden einer Gruppe aus, was für sie der Wert bedeutet, und versuchen, dies in einem Standbild darzustellen. Standbild heißt, es ist weder erlaubt zu sprechen noch sich zu bewegen.

Darzustellende Werte können sein:

- Freiheit
- Toleranz
- Fair-Play/ Fairness
- Solidarität
- Umweltbewusstsein
- Sicherheit

Die Liste kann beliebig ergänzt oder ausgetauscht werden.

Für jeden Wert haben die Gruppen etwa fünf Minuten Vorbereitungszeit. Anschließend treffen sie sich wieder im Kreis und präsentieren nacheinander ihr Ergebnis.

Auswertung

Während der Präsentation erraten die anderen Teilnehmenden, was die Gruppe darstellt, und vergleichen nach dieser Phase die einzelnen Standbilder miteinander.

Hilfreiche Fragen:

- Wie konntet ihr euch innerhalb der Kleingruppe auf die Darstellung einigen?
- Was fällt euch auf?
- Wie erklärt ihr euch die Unterschiede in den Darstellungen?

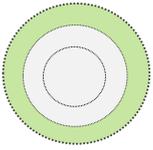
Quelle

Selbst erstellt

Besonderheiten

Diese Übung eignet sich als Einstieg ins Thema.





Wertebaum

Themen

Selbstreflexion, Bewusstseinsbildung, Entdecken von Gemeinsamkeiten

Gruppengröße

Beliebig

Alter der Teilnehmenden

ab 15 Jahren

Zeitlicher Rahmen

30 Minuten individuelle Arbeit,
anschließend Diskussion

Materialien

Stifte zum Schreiben und Malen
Ausdrucke des Baums für jede/n Teilnehmende/n

Beschreibung

Die Übung ermöglicht eine Reflexion über die eigenen Werte und deren Ursprung.

Durchführung

Jeder Teilnehmende bekommt einen Ausdruck des Wertebaums und füllt diesen für sich selbst aus. Die Wurzeln repräsentieren Eltern, Großeltern, Schule, Verein, Freunde etc., die Werte vermitteln können. Die Äste symbolisieren die einzelnen Werte, die die Teilnehmenden von ihren „Wurzeln“ erhalten haben.

Auswertung

Die Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, ihren Wertebaum der Gruppe vorzustellen und ihn mit anderen zu vergleichen. Eine weitere Möglichkeit der Reflexion ist, die eigenen Gefühle während des Prozesses zu kommunizieren, ohne den Wertebaum offenzulegen.

Zu beachten! Stolpersteine

Niemand muss seinen Wertebaum präsentieren. Interpretationen sind in der Auswertung zu vermeiden.

Quelle

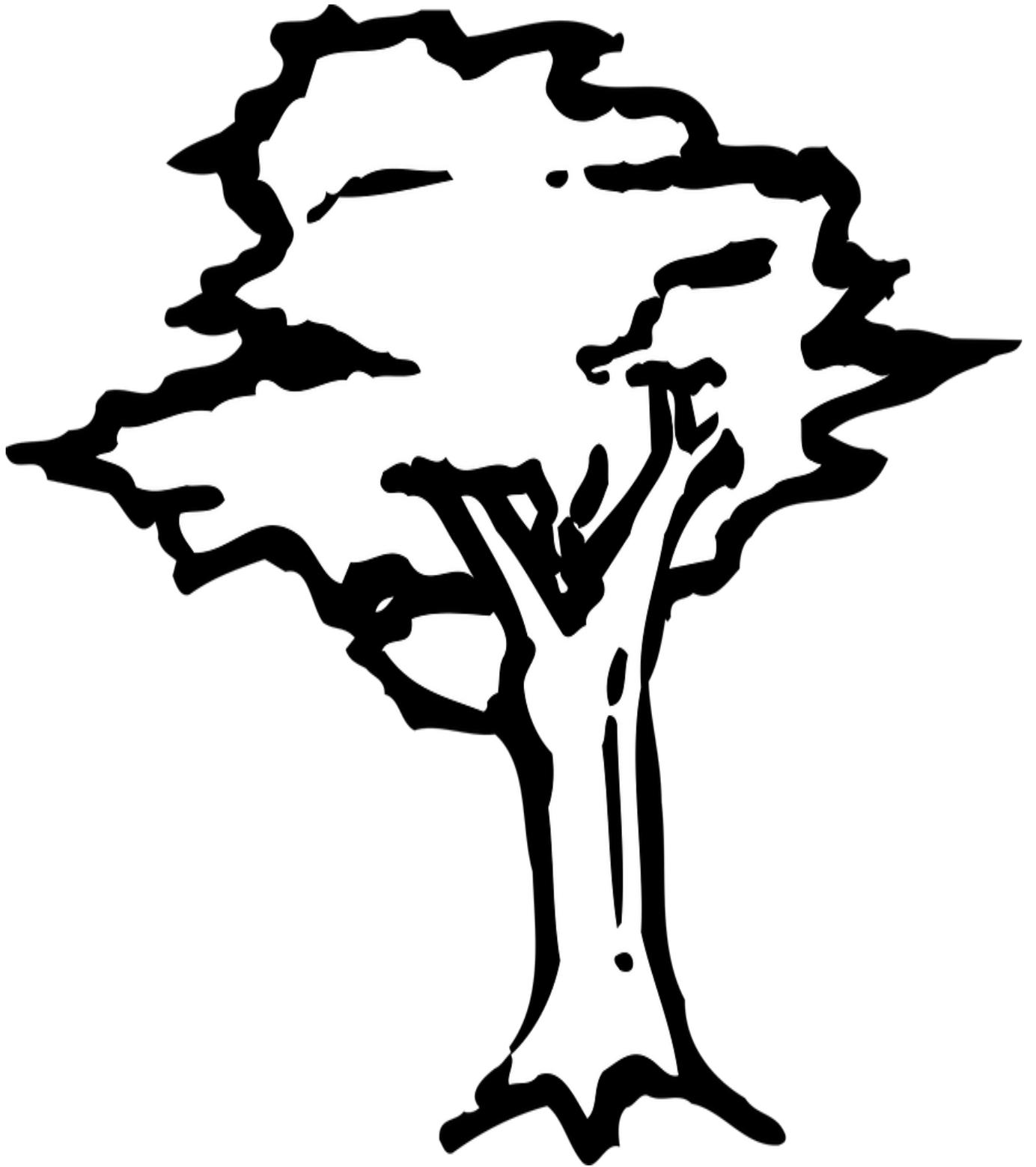
Selbst erstellt

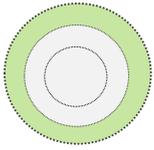
Besonderheiten

Falls sich die Teilnehmenden noch nicht mit dem Thema Werte auseinandergesetzt haben, sollte die Gruppenleitung eine kurze Einführung ins Thema geben. Ggf. kann die Übung Werte finden, s. S. 14, im Vorfeld durchgeführt werden.



Mein Wertebaum





Wer noch?

Themen

Kennenlernen, Bewusstseinsbildung, eigene Werte

Gruppengröße

Mindestens 8 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

10-25 Minuten

Materialien

Stuhlkreis

Besonderheiten

Falls sich die Teilnehmenden noch nicht mit dem Thema Werte auseinandergesetzt haben, sollte die Gruppenleitung eine kurze Einführung ins Thema geben. Ggf. kann die Übung Werte finden, s. S. 14, im Vorfeld durchgeführt werden.



Durchführung

Die Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis und eine/r steht in der Mitte. Ein Stuhl fehlt.

Der Teilnehmende in der Mitte stellt eine themenrelevante Frage an die Gruppe, zum Beispiel: „Ich denke beim Thema Freiheit an Fahrradfahren. Wer noch?“ „Gerechtigkeit heißt für mich Teilen“ Jeder Gedanke endet mit der Frage „Wer noch?“

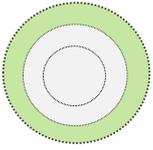
Alle Teilnehmenden, die der Aussage zustimmen, stehen auf und wechseln ihren Platz. Der Teilnehmende in der Mitte versucht, einen freien Stuhl zu besetzen. Also bleibt ein anderer Teilnehmender in der Mitte, der wiederum eine neue Frage stellt. Das Spiel beginnt von vorne.

Empfehlungen/Besonderheiten

Das Spiel kann auch als Kennenlernspiel oder Energizer gespielt werden und kann auch gruppenbezogene Themen (z.B. Sport, Europa...) aufgreifen.

Quelle

Selbst erstellt



Meine Werte – Deine Werte?

Themen

Werte, Wertebewusstsein, Gedankenaustausch, Kennenlernspiel

Gruppengröße

Mindestens 6 Teilnehmende
Die Großgruppe wird in 3er oder 4er Gruppen eingeteilt.

Alter der Teilnehmenden

Ab 15 Jahren

Zeitlicher Rahmen

Mindestens 30 Minuten
(20 Minuten in der Kleingruppe,
10 Minuten Präsentation im Plenum)

Raum/Ausstattung/Umgebung

Seminarraum (mit Tischen)

Materialien

Flipchartpapier, Stifte

Durchführung

Jeweils drei bis vier Personen stehen um ein Flipchartpapier mit einem Rechteck in der Mitte. Die Teilnehmenden tauschen sich über gemeinsame Werte aus, die sie als besonders wichtig erachten, und notieren sie in der Mitte des Rechtecks. Werte, die hingegen nur einzelnen Teilnehmenden besonders wichtig sind, werden außerhalb des Rechteckes aufgeschrieben. Nach einem intensiven Austausch der Teilnehmenden untereinander werden die Ergebnisse zusammenfassend im Plenum vorgestellt. Dabei zeigen die Gruppen jeweils auf, für welche Werte sie gemeinschaftlich stehen, und ggf. auch, warum.

Auswertung

Die Gruppenleitung stellt nach der Vorstellungsrunde zwei bis drei für die gesamte Gruppe zentrale Werte heraus und diskutiert mit den Teilnehmenden ihr jeweiliges Verständnis der einzelnen Werte. (Beispiel: „Ihr habt alle den Wert Freiheit als Gemeinsamkeit aufgeschrieben. Aber was versteht ihr denn unter Freiheit?“)

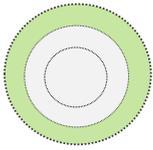
Quelle

Angelehnt an:
Netzwerk Entwicklungspolitik im Saarland e.V.: Methodensammlung Globales Lernen

Besonderheiten

Die Gruppe muss sich nicht zwingend vorher kennen. Eine erfolgreiche Durchführung setzt voraus, dass die Gruppe sich bereits mit der Thematik beschäftigt hat.





Die Glücksübung – Was macht mich glücklich?

Themen

Allgemeine Werte, sich selbst kennenlernen, Unterschiede in der Gruppe wahrnehmen, Ähnlichkeiten in der Gruppe wahrnehmen

Gruppengröße

Mindestens 5 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

30-60 Minuten, je nach Gruppengröße

Raum/Ausstattung/Umgebung

Stühle, Platz für mehrere Kleingruppen und einen Stuhlkreis

Materialien

Moderationskarten, Klebeband, Stift für jeden Teilnehmenden

Beschreibung

Die Glücksübung ist eine Übung, in der sich die Teilnehmenden zunächst mit sich selbst beschäftigen, um dann ihre individuellen Ergebnisse mit der Gruppe zu teilen und zu vergleichen. Es geht um ein erstes Herantasten an die eigenen Werte.

Vorbereitung

Die Teilnehmenden verteilen sich im Raum und jede/r bekommt Moderationskarten und Stifte.

Durchführung

Die Leitung nennt den Titel der Übung: Die Glücksübung - Was macht dich glücklich? In der ersten Runde soll jede/r Teilnehmende für sich selbst in Ruhe drei bis zehn Aspekte aufschreiben, die sie/ihn glücklich machen. Pro Karte eine Aussage. Diese Phase dauert ca. fünf Minuten.

Für Runde zwei werden kleine Gruppen von bis zu fünf Personen gebildet. Die Kleingruppen einigen sich auf fünf bis sieben Aspekte, die sie in eine Rangfolge bringen. Die Anzahl der Aspekte kann auch frei gewählt oder zwei Aspekte als gleichrangig behandelt werden. Die Teilnehmenden kleben die Moderationskarten in der Rangfolge übereinander. Die zweite Phase dauert ca. 15 Minuten.

In Runde drei kommen die Gruppen wieder zu einem offenen Stuhlkreis zusammen und jede Gruppe klebt, zunächst unkommentiert, ihre Moderationskarten-Reihenfolge an die Wand.

Auswertung

In der Auswertung spricht man im Plenum zunächst über das Ergebnis, dann über den Prozess der Entstehung.

Hilfreiche Fragen:

- Was ist euch aufgefallen? Wo stellt ihr Gemeinsamkeiten fest, wo Unterschiede?
- Wie erging es euch in der ersten Phase?
- Wie erging es euch in der Kleingruppenphase?

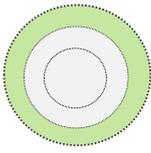
Zu beachten! Stolpersteine

Die Gruppenleitung darf keine Bewertungen oder Verurteilungen zulassen.

Quelle

unbekannt





Die Weisheit der Völker

Themen

Interkulturelles Lernen, Normen und Werte wahrnehmen, sich eigener Wertevorstellung bewusst werden, andere Menschenbilder und Lebenseinstellungen wahrnehmen

Gruppengröße

Beliebig

Alter der Teilnehmenden

Ab 12 Jahren

Zeitlicher Rahmen

40 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Tische und Stühle für Kleingruppen, Stuhlkreis fürs Plenum

Materialien

Pro Gruppe ein Arbeitsblatt mit Sprichwörtern aus anderen Ländern

Beschreibung

Mit dieser Übung nähern sich die Teilnehmenden den Werten anderer Kulturen.

Einführung

Die Teilnehmenden bilden Dreiergruppen und jede Gruppe bekommt eine Kopie des Arbeitsblattes.

Durchführung

Die Teilnehmenden sollen den Sinn der Sprichwörter ergründen, diesen in die mittlere Spalte notieren und die darin steckenden Werte herausstellen. Anschließend sucht die Gruppe Sprichwörter in ihrer Muttersprache mit ähnlichen Themen oder Werten und trägt diese in die dritte Spalte ein.

Auswertung

Nach der Präsentation der Gruppenarbeit wird die Ähnlichkeit oder Unterschiedlichkeit diskutiert und mit Beispielen belegt sowie eigene Wertehaltungen benannt.

Die Gruppenleitung regt die Teilnehmenden dazu an, sich noch einmal die erste und die dritte Spalte anzuschauen.

Hilfreiche Fragen:

- Habt ihr Sprichwörter mit ähnlichen Themen gefunden?
- Stecken dieselben Werte darin?

Quelle

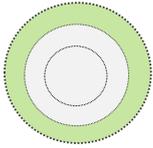
Engagement Global gGmbH Service für Entwicklungsinitiativen:
GLOBALES LERNEN Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit

Besonderheiten

Falls sich die Teilnehmenden noch nicht mit dem Thema Werte auseinandergesetzt haben, sollte die Gruppenleitung eine kurze Einführung ins Thema geben. Ggf. kann die Übung Werte finden, s. S. 14, im Vorfeld durchgeführt werden.



Sprichwort	Welche Bedeutung hat das Sprichwort? Welcher Wert steckt in dem Sprichwort?	Welches ähnliche Sprichwort kennt ihr in eurer Muttersprache?
Arbeit ist gut, vorausgesetzt, dass du nicht zu leben vergisst. (Afrika)		
Nur einer gräbt den Brunnen, aber viele kommen, daraus zu trinken. (Afrika)		
Für den großen Hunger gibt es kein hartes Brot. (Lateinamerika)		
Der Teufel weiß viel, weil er alt ist, nicht weil er der Teufel ist. (Lateinamerika)		
Ein Haar versteckt den ganzen Berg. (Asien)		
Ein Dummkopf, der arbeitet, ist besser als ein Weiser, der schläft. (Asien)		
Bilde einen Mann aus und du hilfst einem Menschen; bilde eine Frau aus und du hilfst der ganzen Nation. (Afrika)		
Die Zunge ist schärfer als ein Schwert. (Asien)		



Werte in Sprichwörtern

Themen

Normen und Werte, sich eigener Wertevorstellungen bewusst werden, eigene Prägungen erkennen, die nicht frei gewählt sind, sondern in der Gesellschaft vorherrschen

Gruppengröße

Beliebig

Alter der Teilnehmenden

Ab 18 Jahren

Zeitlicher Rahmen

40 Minuten

Materialien

Flipchartblätter, Stifte

Beschreibung

In dieser Übung beschäftigen sich die Teilnehmenden mit Sprichwörtern und finden heraus, welche Werte darin stecken.

Durchführung

Die Teilnehmenden werden, je nach Gruppengröße, in Dreier- bis Fünfergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält ein Flipchartpapier und Stifte. Die Teilnehmenden überlegen gemeinsam, welche Sprichwörter sie kennen und notieren diese auf dem Papier. Anschließend sollen die Gruppen herausarbeiten, welche Werte in den Sprichwörtern stecken, und diese dazuschreiben. Im dritten Schritt stellen die Kleingruppen dem Plenum ihre Ergebnisse vor.

Auswertung

Hilfreiche Fragen:

- Inwiefern sagen Sprache und Redewendungen, die wir täglich nutzen, auch etwas über unsere Werteeinstellungen aus?
- Wer prägt uns und vermittelt uns unsere Werte?
- Findet die Wertevermittlung bewusst oder unbewusst statt?

Stolpersteine/Zu beachten

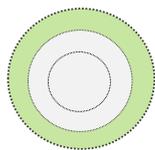
Eventuell muss die Gruppenleitung einige Beispiele geben, damit klar wird, worauf diese Übung hinauswill. Eine Liste mit Sprichwörtern und den darin enthaltenen Werten findet sich auf der nächsten Seite.

Quelle

Engagement Global gGmbH Service für Entwicklungsinitiativen: GLOBALES LERNEN Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit



Sprichwort	Werte
Noch ist nicht aller Tage Abend.	Ruhe, Geduld, Achtsamkeit
Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben.	Ruhe, Achtsamkeit
Man soll das Eisen schmieden, solange es heiß ist.	Fleiß
Erst die Arbeit, dann das Vergnügen.	Pflichtbewusstsein, Disziplin
Was lange währt, wird endlich gut.	Perfektionismus
Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul.	Genügsamkeit
Spare in der Zeit, dann hast du in der Not.	Sparsamkeit
Alte Bäume soll man nicht verpflanzen.	Tradition, Alter
Wer schön sein will, muss leiden.	Schönheit
Lügen haben kurze Beine.	Ehrlichkeit
In der Kürze liegt die Würze.	Effizienz
Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte.	Harmonie
Bescheidenheit ist eine Zier, doch weiter kommste ohne ihr.	Anerkennung
Wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.	Vertrauen, Ehrlichkeit, Harmonie
Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf morgen.	Disziplin
Was du nicht willst, das man dir tu, das füg auch keinem anderen zu.	Freundlichkeit, Frieden, Respekt
Viele Köche verderben den Brei.	Individualismus, Egoismus, Status
Alte Besen kehren gut.	Ansehen, Weisheit, Alter
Quäle nie ein Tier zum Scherz, denn es fühlt wie du den Schmerz.	Achtung, Respekt
Wer nicht kommt zur rechten Zeit, der muss nehmen, was übrig bleibt!	Pünktlichkeit
Morgenstund hat Gold im Mund.	Disziplin, Freundlichkeit
Es ist nicht alles Gold, was glänzt.	Vorsicht
Wer zuletzt lacht, lacht am Besten.	Spaß, Gehässigkeit



Eine Reise zu den Albatros

Themen

Selbstreflexion, Zusammenleben in der Gesellschaft, Vorurteile, kulturelle Brille

Gruppengröße

10-30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

ab 13 Jahren

Zeitlicher Rahmen

ca. 45-60 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Stuhlkreis

Materialien

Stuhlkreis, eine kleine Schale mit Erdnüssen, Kopien mit der Kulturbeschreibung für jeden Teilnehmenden

Beschreibung

Die Methode macht den Unterschied zwischen Beschreibung und Interpretation vor kulturellem Hintergrund deutlich. Die Teilnehmenden erkennen, dass fremde Verhaltensweisen und Gewohnheiten oftmals missverstanden werden. Außerdem wird ihnen ihre eigene „kulturelle Brille“ (kulturelle Sozialisation) bewusst, mit der wir andere Kulturen betrachten und bewerten, ohne diese zu kennen.

Vorbereitung

Die Teilnehmenden setzen sich in einen halboffenen Stuhlkreis. An der offenen Seite werden in der Mitte zwei Stühle mit einer Schale Erdnüsse darunter platziert.

Einstieg

Die Gruppenleitung führt die Teilnehmenden in ihre Rolle ein: Sie besuchen nun als Touristen die Insel Albatros und zwei Einheimische haben sie als Gäste eingeladen. Sie sollen die Szene beobachten und herausfinden, wie das Albatros-Volk lebt.

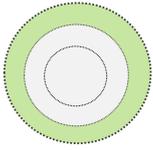
Gerade bei jüngeren Teilnehmenden kann ein Arbeitsblatt mit den folgenden Fragen hilfreich sein:

- Welche Riten, Bräuche und Gewohnheiten hat das Albatros-Volk?
- Wie kommunizieren die Albatros?
- Wie verhalten sich Männer, wie Frauen auf Albatros?
- Welche Stellung haben Mann und Frau auf der Insel?
- Könnt ihr Euch vorstellen, längere Zeit auf der Albatros-Insel zu leben?

Durchführung

Das Leitungsteam (ein Mann, eine Frau) verlässt den Raum und kehrt kurze Zeit später zurück, leise und monoton vor sich hin summend. Die Frau trägt keine Schuhe. Sie folgt dem Mann mit einigen Schritten Abstand. Das Paar verharrt kurz im Kreis und betrachtet die Gruppe freundlich. Beide gehen dann der Reihe nach auf die Teilnehmenden zu. Übereinander geschlagene Beine der Teilnehmenden werden sanft aber bestimmt auf den Boden gestellt. Bei denjenigen, welche die Beine erneut übereinander schlagen, auch mehrmals. Wenn die Albatros-Vertreter sich ärgern, stoßen sie Zischlaute aus. Teilnehmerinnen werden außerdem durch Summen, Zischen und Gestik aufgefordert, ihre Schuhe auszuziehen. Dabei kommuniziert und berührt die Frau nur Frauen und der Mann nur männliche Teilnehmer.





Anschließend setzt sich der Mann auf den bereitgestellten Stuhl, der in der Mitte vor den Teilnehmenden platziert ist, die Frau nimmt neben ihm auf dem Boden kniend Platz. Unter dem Stuhl steht eine Schale mit Erdnüssen, die die Frau dem Mann anbietet. Er isst einige der Erdnüsse und schmatzt dabei genüsslich. Dann reicht er die Schale an die Frau weiter, die auch laut schmatzend davon isst. Nach der Nahrungsaufnahme legt der Mann seine Hand auf die Schulter der Frau, die sich dreimal dicht zum Boden hin beugt. Danach erhebt sich das Paar und schreitet zum Abschied noch einmal die Runde der Teilnehmenden ab, wobei die Frau wieder dem Mann folgt, und verlässt den Raum.

Auswertung

Phase 1: Beschreibung und Interpretation der Simulation

Anhand ihrer Notizen bittet die Gruppenleitung die Teilnehmenden, die beobachtete Situation zu beschreiben, ohne sie zu bewerten. Dies fällt ihnen in der Regel sehr schwer, da man gewohnt ist, Beobachtungen nicht neutral zu schildern, sondern bei ihrer Wiedergabe Interpretationen einfließen zu lassen. Die Gruppenleitung weist auf Wertungen und Interpretationen hin und gemeinsam wird nach neutralen Beschreibungs-möglichkeiten gesucht.

Erst nach dieser Runde werden die Teilnehmenden aufgefordert, das Gesehene zu interpretieren. Einige der Teilnehmenden werden die Rolle der Frau in der Albatrosskultur als benachteiligt interpretieren und als Indizien dafür beispielsweise folgendes anführen: ihre Position im Raum (auf dem Boden, hinter dem Mann) und zeitlichen Handlungsablauf (erst kommt er, dann sie, erst isst er, dann sie) oder die Körperhaltung der Frau (beugen, knien) und die taktile Körpersprache (Mann berührt).

Nach der Interpretation der Handlung erhalten die Teilnehmenden Informationen über die Albatrosskultur (s. Erläuterungsblatt „Die Kultur auf Albatros“)

Phase 2: Diskussion „Unsere kulturelle Brille“

In der abschließenden Diskussion wird herausgearbeitet, wodurch „Fehlinterpretationen“ zustande kommen. So sind oben - unten / vorne - hinten nicht nur räumliche Beschreibungen, sondern auch soziale Metaphern. Während die Füße zu berühren eher als Demutsgeste interpretiert wird, die durch die (christliche) Fußwaschung bekannt ist, wird eine Berührung (auch ohne - scheinbar erzwungene - Verbeugung) an der Schulter mit Dominanz assoziiert.

Für die Auswertung sollte man viel Zeit einplanen, um eine wirkungsvolle Konfrontation zwischen Wahrnehmung und Interpretation zu erreichen. Aber: Die Auswertung darf nicht dahin gehen, dass man Diskriminierung und Unterdrückung als kulturell gegeben hinnehmen muss. Ziel ist, zwischen Wahrnehmung und Interpretation unterscheiden zu lernen.

Zu beachten! Stolpersteine

Es müssen unbedingt eine männliche und eine weibliche Person des Leitungsteams die kurze Szene vorspielen. Sollten nicht beide Geschlechter vertreten sein, kann im Vorfeld einer der Teilnehmenden in diese Rolle eingearbeitet werden.

Quelle

In Anlehnung an:

Susanne Ulrich: Achtung (+) Toleranz - Wege demokratischer Konfliktregelung. Praxishandbuch für die politische Bildung, Verlag Bertelsmann Stiftung, 3. überarbeitete und erweiterte Auflage, Gütersloh, 2006.

Die Kultur der Menschen auf Albatros

Die Menschen auf Albatros bilden ein sehr friedliches Volk. Sind sie zufrieden, summen sie ruhig und leise vor sich hin. Sind sie zornig oder verärgert, was selten vorkommt, stoßen sie Zischlaute aus. Die Göttin der Erde ist die höchste Gottheit auf Albatros. Sie wird sehr verehrt und geachtet. Die Albatros suchen deshalb den Kontakt zur Erde. Große Füße zu haben, ist eine privilegierte Veranlagung, weil es so möglich ist, besonders viel Verbindung zur Erdgottheit herzustellen. Alles, was mit der Erde zu tun hat, besitzt einen hohen Stellenwert bei den Albatros. Liebesspeise und Ritualnahrungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Erdnüsse.

Besucherinnen und Besuchern erweisen die Einheimischen eine besondere Ehrerbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen, um viel von der Erdenergie aufnehmen zu können. So ist es zum Beispiel wichtig, beim Sitzen beide Füße auf dem Boden zu haben und die Beine nicht übereinander zu schlagen.

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

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

Besuch auf der Insel Albatros

Ihr seid Besucher auf der Insel Albatros. Zwei Einheimische spielen Euch eine kurze Szene vor, anhand derer Ihr herausfinden sollt, wie das Albatros-Volk lebt.

Beobachtet die Szene genau und versucht, das Gesehene zu beschreiben und macht Euch dazu Notizen!

Die Nachfolgenden Fragen sollen Euch dabei helfen.

Welche Riten, Bräuche und Gewohnheiten hat das Albatros-Volk?

Wie kommunizieren die Albatros?

Wie verhalten sich Männer, wie Frauen auf Albatros?

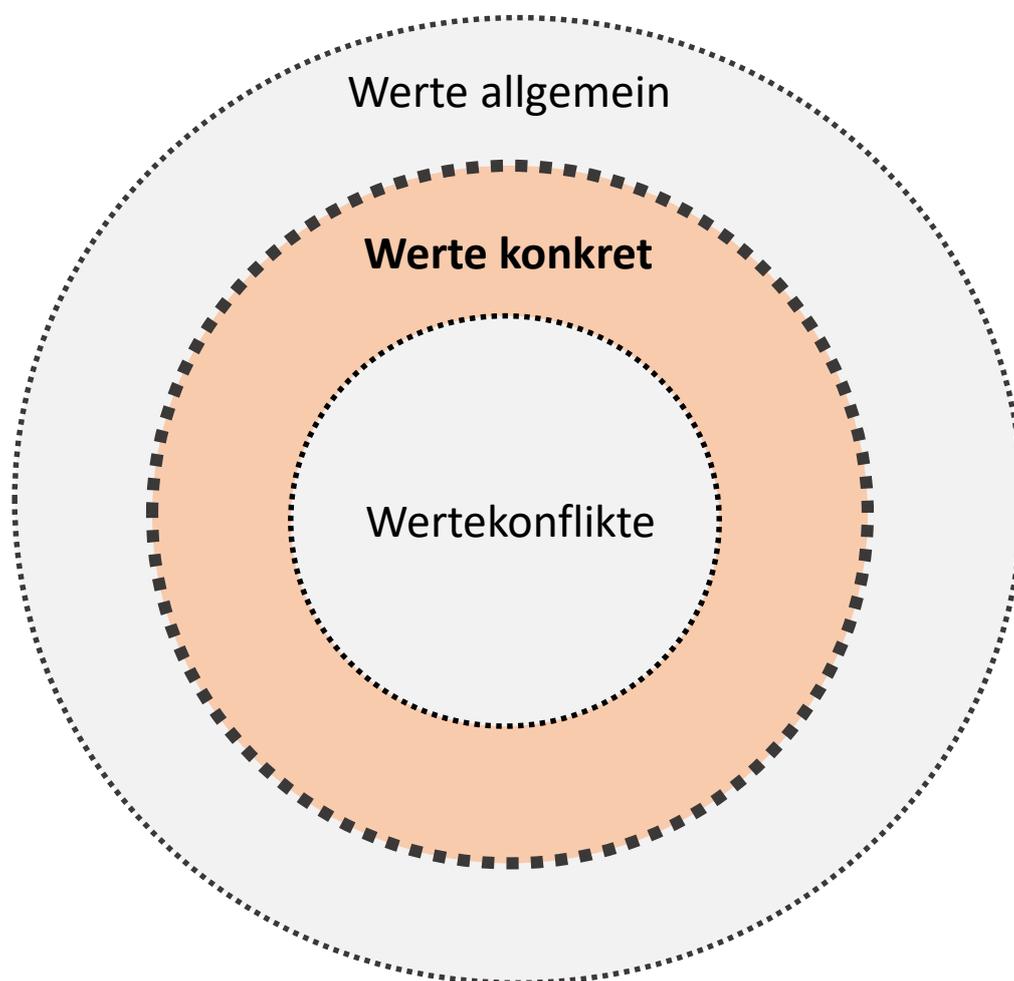
Welche Stellung haben Mann und Frau auf der Insel?

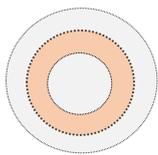
Könnt Ihr Euch vorstellen, längere Zeit auf der Albatros-Insel zu leben?

Werte konkret

Die hier vorgestellten Methoden beziehen sich auf den mittleren Kreis. Sie machen einzelne Werte bewusst erlebbar und konfrontieren die Jugendlichen mit Situationen, in denen sich einzelne oder mehrere Werte wiederfinden.

Im Anschluss reflektieren die Teilnehmer gemeinsam die gemachten Erfahrungen und das in der Übung Erlebte. Im dritten Schritt findet ein Transfer des Erlebten und Reflektierten in mögliche Situationen des realen Lebens statt.





Komplimenteknäuel

Themen

Offenheit, Integration, gegen soziale Ausgrenzung

Gruppengröße

Mindestens 5 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

10-20 Minuten

Materialien

Mindestens ein Wollknäuel

Beschreibung

In dem Spiel geht es darum, den Anderen zu loben oder ihm zu danken, bewusst Wertschätzung zu schenken und zu erleben.

Durchführung

Die Teilnehmenden stehen oder sitzen im Kreis. Der/die Erste behält das Ende des Wollknäuels in der Hand und wirft es einem anderen Teilnehmenden zu, während er/sie sich für Freundlichkeiten des Tages bedankt oder ihn/sie für ein besonderes Verhalten lobt. Der/die Gelobte hält den Faden fest, wirft das Wollknäuel an den/die Nächste weiter und macht beispielsweise wieder ein Kompliment, bis ein Spinnennetz entsteht.

Empfehlungen/Besonderheiten

Bei kleineren Gruppen und somit einem kleinen Netz wird dieses nach Abschluss zur Veranschaulichung und Erinnerung an die Wand gehängt.

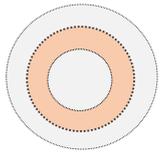
Die Übung kann gut am Ende des Tages eingesetzt werden, um die zwischenmenschliche Interaktion zu reflektieren und das Gruppengefühl zu stärken.

Sie eignet sich auch als Kennenlernspiel. In dem Fall wird beim Werfen des Wollknäuels kein Lob ausgesprochen, sondern der Name des/der nächsten Teilnehmenden genannt. Die Wolle verbindet alle miteinander und bindet jede/n in die Gruppe ein.

Quelle

Angelehnt an: Gabriele Koné, Isabela Zarebska, Janika Hartwig: Alle Kinder sind gleich?! Der Diversity-Ansatz in der Kinder- und Jugendarbeit, EPIZ e.V. (Hg.), Berlin, 2014.





Stelzenkreuz

Themen

Übernahme von Verantwortung, Teamgeist, Kooperation

Gruppengröße

Mindestens 5 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

60-120 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Große freie Fläche, draußen

Materialien

2 lange Balken à 3 m, 1 kürzerer à 2 m

Einige kurze Seilstücke, 4 lange Seile (10m) zur Gebietsbegrenzung

Beschreibung

Stelzenkreuz ist ein Teamspiel, bei dem es auf Verständigung und auf gemeinsames koordiniertes Handeln ankommt. Das Kooperationsspiel zeigt, dass die Teilnehmenden nur durch die Übernahme von Verantwortung und eine gemeinsame Gruppenstrategie zu einem positiven Ergebnis kommen.

Vorbereitung

Die Gruppenleitung steckt ein 10x10m großes Gebiet ab und stellt die Materialien zur Verfügung. Je nach Gruppengröße werden SpielerInnen und BeobachterInnen bestimmt. Es können maximal 10 Teilnehmende spielen.

Einstieg

Eine Person muss unter Mithilfe der Gruppe dieses Gebiet durchqueren. Es dürfen nur vorhandene Materialien verwendet werden, niemand darf den Boden berühren.

Durchführung

Die Gruppenleitung lässt die Teilnehmenden eine Strategie finden. Wichtig ist, die Lösungsansätze zunächst nicht zu kommentieren, sondern die Teilnehmenden ausprobieren zu lassen. Es gibt keine Zeitvorgabe. Die Gruppenleitung kann nach mehreren missglückten Versuchen Tipps zur Lösungsfindung geben. Die Lösung besteht darin, aus den Balken ein großes A zu bauen. Die langen Balken dienen der Stabilisierung vorne und hinten, der Teilnehmende steht auf dem Querbalken und schreitet vorwärts.

Auswertung

Nach geglückter Überquerung findet ein Auswertungsgespräch mit SpielerInnen und BeobachterInnen statt.

Hilfreiche Fragen an die BeobachterInnen:

- Was habt ihr beobachtet?
- Wie hat die Gruppenkommunikation stattgefunden?
- Wie wurde eine Lösung gefunden?
- Wie ist die Entscheidung getroffen worden, wer auf dem A läuft?

Hilfreiche Fragen an die SpielerInnen:

- Wie ging es euch mit der Entscheidung, wer auf den Balken laufen darf und wer unterstützt?
- Wobei gab es Schwierigkeiten? Wie sind diese entstanden?
- Wie seid ihr mit dem Scheitern einer Strategie umgegangen?

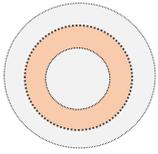
Zu beachten! Stolpersteine

Erfahrungen im Bereich Erlebnispädagogik sind von Vorteil. Verletzungsgefahr beachten.

Quelle

Angelehnt an: Uwe Benker: Große Übungssammlung für erlebnis- und handlungsorientierte Outdoor-Seminare, Ziel-Verlag





Code-Knacker

Themen

Kommunikation, Kooperation, Strategie, Wettkampf

Gruppengröße

10 bis 20 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

ab 12 Jahren

Zeitlicher Rahmen

ca. 20 bis 30 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Großer Raum oder draußen auf ebener Fläche

Materialien

Kärtchen oder Deckel (beispielsweise von Schraubgläsern) oder Holztäfelchen mit jeweils einem Buchstaben des Alphabets (26 Stück), Seil

Beschreibung

In der Übung müssen die Teilnehmenden durch Teamarbeit und eine Gruppenstrategie versuchen, einen Code zu knacken.

Vorbereitung

Die Gruppenleitung bildet mit einem Seil einen Kreis. Innerhalb des Kreises legt sie die Kärtchen o.Ä. mit den Buchstaben des Alphabets (A-Z, pro Karte ein Buchstabe) in beliebiger Reihenfolge mit den Buchstaben nach oben gut sichtbar aus. Der Kreis und die Karten symbolisieren das Zahlenschloss eines Tresors.

Einführung

Die Teilnehmenden werden gebeten, sich in die Rolle von Panzerknackern zu versetzen. Deren Ziel ist es, binnen einer Zeitvorgabe (z.B. eine oder zwei Minuten je nach Gruppengröße) einen Zahlencode zu entschlüsseln.

Durchführung

Schritt 1:

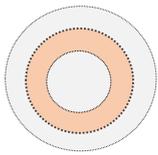
Die Gruppenleitung erklärt die Spielregeln sowie Ziel und Ablauf des Spiels, während die Teilnehmenden sich am Startpunkt ininigem Abstand zum Zahlenschloss befinden, sodass sie die Buchstaben, also den Code, nicht sehen können.

Das Ziel ist, sich in einer bestimmten Zeit die Position der Buchstaben im Zahlenschloss zu merken, um die Karten später innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe in alphabetischer Reihenfolge aufzudecken.

Hierzu gibt es die folgenden Regeln:

- Am Zahlencode des Tresors darf nicht gesprochen werden. Falls doch, werden von der Zeitvorgabe 5 Sekunden (ggf. anpassen) abgezogen.
- Im Kreis darf immer nur ein Teilnehmender stehen und agieren. Sollte dies nicht der Fall sein, werden von der Zeitvorgabe 10 Sekunden (ggf. anpassen) abgezogen.
- Die Karten müssen in alphabetischer Reihenfolge aufgedeckt werden. Wird ein Buchstabe versehentlich in falscher Reihenfolge aufgedeckt, muss dieser sofort durch Umdrehen der Karte korrigiert werden.





Schritt 2:

Die Teilnehmenden sollen nun eine Strategie entwickeln, wie sie sich die Position der jeweiligen Buchstaben im Kreis merken können. Die Regeln sollten die Teilnehmenden für die Entwicklung der Strategie im Kopf haben. Sobald die Gruppe sich auf eine Strategie geeinigt hat, dürfen die Teilnehmenden das Zahlenschloss betreten und versuchen, sich nun die Positionen der Karten zu merken.

Für die Strategiefindung und das Merken der Positionen erhält die Gruppe fünf Minuten Zeit. Im Anschluss daran müssen die Teilnehmenden das Zahlenschloss verlassen und an ihre Startposition gehen. Dann dreht die Gruppenleitung die Karten um.

Schritt 3:

Nach dem Kommando der Gruppenleitung dürfen die Teilnehmenden von der Startposition an das Zahlenschloss (den Kreis) laufen und dort innerhalb der Zeitvorgabe den Zahlencode des Tresors entschlüsseln, indem sie die Karten je nach ausgewählter Strategie in alphabetischer Reihenfolge (A, B, C, ...) aufdecken. Wichtig dabei ist, dass immer nur eine/r innerhalb des Kreises agieren darf. Die anderen stehen außen um den Kreis herum. Versuchen mehrere Teilnehmende gleichzeitig, Karten mit den Buchstaben umzudrehen, verhängt die Spielleitung Zeitstrafen.

Gelingt es der Gruppe, innerhalb der Zeitvorgabe die Karten in alphabetischer Reihenfolge aufzudecken und zum Startpunkt zurückzulaufen, ist der Zahlencode des Tresors geknackt. Gelingt dies nicht, erhält die Gruppe weitere Möglichkeiten (insgesamt max. fünf Versuche).

Je nach Gruppengröße können neben den Buchstaben des Alphabets auch Zahlen auf Karten hinzugefügt werden (z.B. Zahlen von 1 bis 30)

Die Zeitvorgabe sollte je nach Gruppengröße variieren. Bei zehn Teilnehmenden ist die Lösung innerhalb von 45 Sekunden machbar.

Auswertung

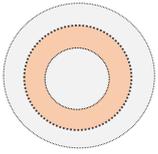
In der Auswertung sollte die Gruppenleitung insbesondere auf die Strategiefindungsphase und die Gruppenkommunikation eingehen.

Hilfreiche Fragen:

- Welche Strategie habt ihr gewählt?
- Gab es einen Leader?
- Warum ist es euch gelungen, den Code zu knacken/warum nicht?
- Was ist euch leicht/schwer gefallen?
- Wie hat die Kommunikation in der Gruppe funktioniert?

Quelle

Angelehnt an: Rüdiger Gilsdorf/ Günter Kistner: Kooperative Abenteuerspiele, Band 2, Kallmeyer, Seelze, 2001.



Schaf und Schäfer

Themen

Vertrauen, sich auf Neues einlassen, führen und führen lassen, Planung, verbale und non-verbale Kommunikation, Umgang mit Regeln und Rahmenbedingungen

Gruppengröße

8 bis 20 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

Ca. 75 Minuten (Planungszeit 20 Minuten, Durchführungszeit max. 30 Minuten, Auswertung/Reflexion ca. 15 Minuten)

Raum/Ausstattung/Umgebung

Große Wiese oder Turnhalle/Aula

Materialien

Augenbinden für jeden Teilnehmenden, Markierung (Seil etc.) für den Stall

Beschreibung

Bei dieser Übung stehen die Begegnung und der Umgang mit den Regeln im Vordergrund.

Durchführung

Die Gruppenleitung erklärt die Aufgabe:

Die Teilnehmenden müssen sich von einem ausgewählten Schäfer blind in den Schafstall lotsen lassen. Dabei darf der Schäfer seine Position nicht verlassen und nicht sprechen. Auch die Teilnehmenden/Schafe dürfen keine menschliche Sprache benutzen.

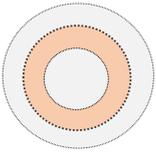
Die Gruppe erhält eine Planungszeit von 20 Minuten. Nach Ablauf der Planungszeit werden allen Teilnehmenden die Augen verbunden. Die Gruppenleitung markiert einen Bereich auf dem Gelände, der den Schafstall darstellen soll. Hierzu kann beispielsweise ein Seil auf den Boden gelegt oder zwischen Bäume gespannt werden.

Nun erklärt die Gruppenleitung alle Teilnehmenden zu Schafen. Die Schafe sind nun blind und dürfen nicht sprechen (Laute, z.B. Tierlaute, Klatschen etc. sind erlaubt). Die Leitung verteilt die Schafe jetzt im Gelände (in Rufweite zueinander). Dann wird eines der Schafe zum Schäfer, indem die Gruppenleitung einem Schaf die Augenbinde abnimmt. Welches Schaf das sein wird, entscheidet die Gruppenleitung nach der Verteilung der blinden Schafe. Die anderen Schafe wissen nicht, wer der Schäfer ist. Der Schäfer muss nun alle Schafe mit den vereinbarten Signalen in den Stall lotsen, ohne zu sprechen und ohne seine Position zu verlassen. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Schafe den Stall erreicht haben.

Besonderheiten

Große Gruppen (ab 20 Teilnehmenden) in zwei kleinere teilen („Schafherden“).





Auswertung

Nach einer kurzen Auswertung der gewählten Strategie bietet es sich an, weitere Themen mit den Teilnehmern zu besprechen:

- Umgang mit Regeln
- Führung und führen lassen
- Vertrauen
- Kommunikation (verbal/non-verbal)
- Verantwortlichkeiten
- Rollen in der Gruppe

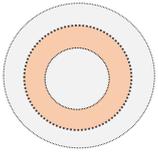
Zu beachten! Stolpersteine

Je nach Lösungsansatz setzen sich mehrere Teilnehmer gleichzeitig in Bewegung: kritische Stellen der Spielfläche im Auge behalten

Quelle

Angelehnt an:

Annette Reiners: Praktische Erlebnispädagogik. Neue Sammlung handlungsorientierter Übungen für Seminar und Training, Band 2., Ziel-Verlag, Augsburg, 2005.



Die drei Völker

Themen

Reflexion der eigenen kulturellen Brille, gruppenübergreifendes Arbeiten, Gestaltung von Begegnungen

Gruppengröße

9 bis 15 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 12 Jahren

Zeitlicher Rahmen

90 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Eine ebene Fläche (mindestens 20 m²), Untergrund ist egal

Materialien

- drei Spielseile zur Abgrenzung der drei Inseln
- drei Holzplatten bzw. Teppichfliesen (mind. 30cm x 30cm)
- ein Eimer
- drei Bälle
- 10 Augenbinden
- Flipchart
- Papier und Stifte
- verschiedene Rätsel oder Spiele (z.B. Puzzle)
- Zettel mit den Regeln für die einzelnen Gruppen

Beschreibung

Die Teilnehmenden werden in drei Teams aufgeteilt: die Blinden, die Stummen und die Ungehinderten. Jedes Team bekommt eigene Aufgaben, die sie nur mit Hilfe der anderen Teams lösen können.

Vorbereitung

Für die Vorbereitung benötigt die Gruppenleitung ca. 15 Minuten Zeit.

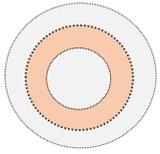
Zunächst legt sie drei Seilkreise aus, die die Inseln symbolisieren (1. Insel: Insel der Ungehinderten, 2. Insel: Insel der Stummen, 3. Insel: Insel der Blinden).

Der Abstand zwischen den Kreisen beträgt ca. zwei Meter. Auf die mittlere Insel werden Holzplatten gelegt und ein Eimer wird ca. 1-1,5 Meter von der Blindeninsel entfernt hingestellt.

Auf der Insel der Ungehinderten werden die Aufgaben und Spiele für die Gruppe ausgelegt. Dabei geht es darum, den Ungehinderten so viele Zusatzaufgaben wie möglich zu geben. Der Fantasie der Gruppenleitung sind keine Grenzen gesetzt.

Besonderheiten

Die Übung muss gut vorbereitet werden (die Gruppenleitung muss alle Materialien etc. aufgebaut haben).



Einstieg

Die Gruppenleitung teilt die Teilnehmenden in drei Teams auf: die Ungehinderten, die Stummen, die Blinden. Die Gruppenleitung liest jedem Team einzeln die Aufgabe vor. Damit die Aufgabenstellung klar ist, sollte sie mindestens zweimal lesen und jedes Mal etwas warten, ob Rückfragen seitens der Teilnehmenden kommen. Die Teams dürfen nicht hören, welche Aufgaben die anderen Teams haben.

Daraufhin platziert die Gruppenleitung jedes Team auf seiner Insel (erst die Blinden, dann die Stummen und dann die Ungehinderten). Die Gruppenleitung verbindet den Blinden nach dem Lesen die Augen und gibt ihnen die Bälle in die Hand. Die Ungehinderten bekommen nach dem Vorlesen die Aufgaben ausgehändigt. Die Spielregeln müssen ab dem Betreten der Inseln eingehalten werden. Niemand darf nun den Boden außerhalb der Inseln berühren.

Durchführung

Sobald jedes Team auf seiner Insel platziert ist, müssen die Teilnehmenden versuchen, ihre jeweiligen Aufgaben zu lösen. Die Regeln und Aufgaben der einzelnen Gruppen für die Durchführung befinden sich auf den folgenden Seiten. Die Gruppenleitung kontrolliert, dass alle Regeln eingehalten werden.

Sehr schnell wird sich herausstellen, dass die einzelnen Teams die Unterstützung der Anderen benötigen, um die eigenen Aufgaben lösen zu können. Die Kommunikation mit den anderen Teams wird notwendig, gestaltet sich jedoch durch die Einschränkungen der Blinden und der Stummen schwierig.

Auswertung

Nach erfolgreicher Bewältigung der Aufgaben bespricht die Gruppenleitung mit den Teilnehmenden die folgenden Themen:

- Beachtung/ Missachtung von Regeln
- Identifikation mit dem eigenen „Volk“
- Weitergabe von Informationen
- Rollen im Team
- Kommunikation
- Umgang mit Herausforderungen
- Gestaltung von Begegnungen
- Aufeinander zugehen/Öffnung

Quelle

AST-WERK

Das Volk der Ungehinderten

Das Ziel ist es, alle Mitglieder eures Teams in eurem Kreis zu versammeln und

1. ein passendes Motto für den Tag zu finden
2. einen kleinen Liedvers oder ein Werbejingle zu entwickeln
3. ein Team-Poster zu entwerfen
4. eine Theaterszene zu einem von der Gruppe gewählten Thema zu erarbeiten
5. die beiliegenden Knobelaufgaben zu lösen
6. ein Puzzle zusammen zu setzen

Macht so viele Aufgaben wie möglich.

Um die Aufgabe abzuschließen, muss der Gruppenleitung das Marketingkonzept (Liedvers, Werbejingle, Poster) von der Gesamtgruppe vorgestellt werden.

Rahmenbedingungen/Regeln

Die „Inseln“ können nicht bewegt werden. Lediglich die zur Verfügung gestellten Hilfsmittel dürfen den Boden außerhalb der Inseln berühren. Dabei ist darauf zu achten, dass immer mindestens eine Person die Hilfsmittel berührt. Geht der Kontakt verloren, kommen die Hilfsmittel wieder auf die Blindeninsel. Falls Personen mit dem Boden außerhalb der Insel in Verbindung geraten, müssen sie ebenfalls sofort auf die „Blindeninsel“. Es ist verboten, zwischen den Inseln hin und her zu springen.

.....

Das Volk der Stummen

Euer Ziel ist es, die „Blinden“ bei ihrer Aufgabe zu unterstützen und das Gruppenziel zu erreichen, nämlich alle Mitglieder eures Teams auf demselben Platz zu versammeln.

Rahmenbedingungen/Regeln:

Ihr könnt keinen Ton mit eurer Stimme von euch geben. Ihr könnt die Hilfsmittel nicht anfassen, bis die „Blinden“ ihre erste Aufgabe erfüllt haben. Die „Inseln“ können nicht bewegt werden. Es darf nicht zwischen den Inseln hin und her gesprungen werden. Lediglich eure Hilfsmittel dürfen den Boden außerhalb der Inseln berühren. Falls eine Person die Zwischenräume berührt, muss sie sofort auf die „Blindeninsel“ und erblindet.

Materialien: Holzplatten

.....

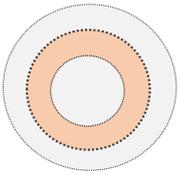
Das Volk der Blinden

Euer erstes Ziel ist es, drei Bälle in einen Eimer zu bekommen. Des Weiteren soll das Gruppenziel erreicht werden, nämlich alle Mitglieder eures Teams auf demselben Platz zu versammeln.

Rahmenbedingungen/Regeln

Ihr dürft den Boden nicht berühren, bis ihr am gemeinsamen Sammelplatz seid. Tut ihr es doch, kehrt ihr sofort zum Ausgangspunkt zurück. Eure Augen bleiben solange verbunden, bis ihr am Sammelplatz seid. Es ist verboten, zwischen den Inseln hin und her zu springen. Die Inseln dürfen nicht bewegt werden.

Materialien: drei Bälle



Barnga

Themen

Interkulturalität, Bewusstseinsbildung, non-verbale Kommunikation, Umgang mit unbekanntem Situationen

Gruppengröße

mindestens 20 Teilnehmende (verteilt auf 4 Gruppentische à 5 Personen), bei größeren Gruppen: bis zu 6 Gruppentische möglich

Alter der Teilnehmenden

ab 15 Jahren

Zeitlicher Rahmen

ca. 60 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

1 großer Raum, mindestens 4 Tische, Stühle

Materialien

mindestens vier Kartenspiele, Regeln für die einzelnen Gruppen (siehe nächste Seite), Papier, Stifte

Beschreibung

Die Teilnehmenden spielen ein Kartenspiel in kleinen Gruppen. Sobald die Teilnehmenden die Gruppe wechseln, treten Konflikte auf, da die verschiedenen Gruppen unterschiedliche Regeln bekommen haben (ohne dies zu wissen!). Barnga simuliert interkulturelle Situationen. Die Teilnehmenden durchlaufen einen „Mini-Kultur-Schock“. Sie werden dazu angeregt, eine Möglichkeit zu finden, miteinander zu kommunizieren und zu lernen, mit Unterschieden umzugehen.

Vorbereitung

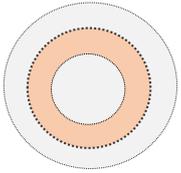
Regeln entsprechend der Gruppengröße ausdrucken

Durchführung

Die Teilnehmenden bilden (je nach Gruppengröße) vier bis sechs Teams mit jeweils fünf bis sechs Personen. Jede Gruppe nimmt an einem Tisch Platz und erhält ein Kartenspiel und einen Zettel mit Spielregeln. Jeder Tisch bekommt leicht abgeänderte Regeln, was die Teilnehmenden nicht erfahren dürfen. Alle Gruppen haben fünf Minuten Zeit, die Regeln zu verinnerlichen und das Spiel auszuprobieren. Wenn alle das Spiel verstanden haben, sammelt die Gruppenleitung die Regeln ein. Ab diesem Moment dürfen die Teilnehmenden nicht mehr sprechen oder schreiben. Zeichnen oder gestikulieren ist jedoch erlaubt. Die Gruppen beginnen zu spielen. Nach einer Runde bittet die Gruppenleitung den/die jeweilige/n GewinnerIn und den/die VerliererIn jeder Gruppe, den Tisch zu wechseln. (GewinnerInnen wechseln im Uhrzeigersinn in eine Richtung, die VerliererInnen in die entgegengesetzte Richtung, so dass jede Gruppe zwei neue SpielerInnen aus zwei verschiedenen Gruppen hinzu bekommt). Daraufhin beginnt das Spiel in den neu zusammen gesetzten Teams von Neuem. Dieser Vorgang wird mehrfach wiederholt.

Aufgrund der unterschiedlichen Regeln ergeben sich Konflikte, sobald neue MitspielerInnen an den Tisch kommen. Die Gruppenleitung sollte darauf achten, dass auch weiterhin die Regel „Nicht sprechen“ eingehalten wird.





Auswertung

Die Auswertung erfolgt im Plenum.

Hilfreiche Fragen:

- Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt? Und warum?
- Was hat zu euren (manchmal aggressiven/frustrierten) Reaktionen geführt?

→ Mögliche Antworten sind:

„Die Anderen haben die Regeln nicht richtig gelernt.“

„Ich konnte noch nie gut Kartenspielen.“

„Der/Die hat geschummelt.“

„Ich glaube, jeder Tisch hatte andere Spielregeln.“

- Wie habt ihr auf die neuen Regeln reagiert? Welche Lösungsansätze gab es? Waren sie erfolgreich?
- Wäre euch die Auseinandersetzung leichter gefallen, wenn ihr hättet miteinander sprechen können?
- Habt ihr bereits Situationen im Alltag erlebt, bei denen es euch ähnlich ging? (z.B. Auslandserfahrungen, Kommunikation mit Menschen anderer Muttersprachen etc.)

Zu beachten! Stolpersteine

Zu Beginn des Spieles sollte darauf geachtet werden, dass die Tische weit genug auseinander stehen und die Regeln nicht laut vorgelesen werden (die Gruppen sollten nicht in der Lage sein, die Gespräche der anderen zu hören).

Quelle

Angelehnt an:

Sivasailam Thiagarajan: Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes – 25th Anniversary Edition, Intercultural Press, 2006.

BARNGA – allgemeine Spielregeln

Je nach Anzahl der Spieler/innen und Tische müssen die Zettel mit den Spielanweisungen geändert oder aussortiert werden.

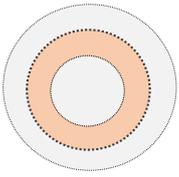
Einige Beispiele für Regeln:

- Tisch 1: As sticht, kein Trumpf
- Tisch 2: As ist die niedrigste Karte, Karo Trumpf
- Tisch 3: As ist die niedrigste Karte, Kreuz Trumpf
- Tisch 4: As sticht, Herz ist Trumpf
- Tisch 5: As sticht, Pik ist Trumpf
- Tisch 6: As ist die niedrigste Karte, kein Trumpf

Alle anderen Karten gelten mit ihrem jeweiligen Zählwert (Augen), dabei sticht 10; 2 ist am niedrigsten.

Für alle Tische gelten die folgenden Regeln:

- Jede/r SpielerIn erhält fünf Karten.
- Wer die meisten Stiche gemacht hat, wechselt im Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch.
- Wer die wenigsten Stiche gemacht hat, wechselt gegen den Uhrzeigersinn an den nächsten Tisch.
- Alle anderen bleiben an ihrem Tisch.
- Unentschieden werden durch Schnick Schnack Schnuck (Papier-Schere-Stein) gelöst.
- Jede Runde dauert etwa fünf Minuten (oder länger, wenn es die Zeit erlaubt), und in jeder Runde werden so viele Spiele wie möglich gespielt.
- Nach der ersten Runde dürfen die SpielerInnen weder die Regeln sehen noch miteinander sprechen. Gesten und Bilder sind erlaubt; die SpielerInnen dürfen jedoch keine Wörter benutzen.
- Das Spiel gewinnt der-/diejenige, der/die insgesamt die meisten Stiche gemacht hat (Sobald das Spiel beginnt, wird das Gewinnen wahrscheinlich in den Hintergrund treten. Jede/r versucht nämlich herauszufinden, was die anderen tun, da die SpielerInnen nach unterschiedlichen Regeln spielen).
- Die SpielerInnen können ihre Ergebnisse mit Strichlisten nachvollziehen.
- Jede/r am Tisch kann KartengeberIn sein; der/die erste Spieler/in sitzt rechts vom/von der Kartengeber/in.
- Der/die erste SpielerIn nach jedem Stich kann IRGEND EINE Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) spielen. Alle anderen müssen bedienen (eine Karte der gleichen Farbe spielen). In jeder Runde spielt jede/r Spieler/ in eine Karte.
- Wenn ein/e SpielerIn diese Farbe nicht bedienen kann, spielt er/sie irgendeine andere aus. Den Stich macht der-/diejenige mit der HÖCHSTEN Karte der VORGELEGTEN Farbe (Die SpielerInnen werden allmählich verwirrt, weil manche denken, dass ihre Karte Trumpf sei und andere nicht einverstanden sind oder widersprechen).



Mehrkulturen-Spiel

Themen

Interkulturalität, Gruppendynamik, Kommunikation

Gruppengröße

Mindestens 15 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 14 Jahren

Zeitlicher Rahmen

120 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Drei Räume (ein Raum pro Gruppe)

Materialien

Buntstifte, Bastelpapier, 4 Scheren, verschiedene Gegenstände, aus denen man ein kreatives und chaotisches Zuhause basteln kann, große Papierschnipsel, 3 Flipcharts, Flipchart-Marker, 3 Türschilder

Beschreibung

Im Mehrkulturen-Spiel simulieren die Teilnehmenden drei verschiedene Kulturen und erleben beim Zusammentreffen einen künstlichen Kulturschock.

Vorbereitung

Für jede fiktive Kultur wird je ein Raum vorbereitet, mit den jeweiligen Materialien ausgestattet und das passende Türschild angehängt.

Mavericks: 1 Flipchart, Flipchart-Marker, Papierschnipsel, 2 Scheren, Bastelpapier (dunkle Farben)

Smoothies: 1 Flipchart, Flipchart-Marker, verschiedene Gegenstände, aus denen man ein kreatives und chaotisches Zuhause basteln kann

Squeaks: 1 Flipchart, Flipchart-Marker, 2 Scheren, Bastelpapier (bunte/helle Farben), Buntstifte

Einstieg

Die Gruppenleitung teilt die Teilnehmenden in drei Gruppen ein und verteilt diese auf die jeweiligen Räume. Jede Gruppe erhält die Aufgabenblätter für die Kulturen und die Gesandten (siehe nächste Seite). Außerdem wird den Gruppen kurz der Ablauf des Spiels erklärt.

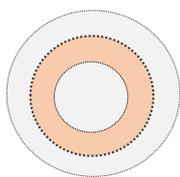
Durchführung

Phase 1:

Jede Gruppe arbeitet sich in ihre neue Kultur ein, dekoriert ihren „Kulturraum“ entsprechend der Angaben und übt Verhaltensweisen ein. Die Gruppenleitung sollte in dieser Phase jede Gruppe dazu animieren, die Kultur wirklich umzusetzen und nicht nur die Anweisungen zu lesen. Jede Gruppe bestimmt drei Gesandte, die anschließend eine der anderen Kulturen besuchen werden.

Diese Phase dauert ca. 30 Minuten.





Phase 2:

In dieser Phase sendet jede Kultur ihre drei Gesandten aus, um zu erfahren, wie die anderen Kulturen funktionieren.

Der/die erste Gesandte wird ausgesendet und verbringt fünf Minuten im anderen „Kulturraum“. Er/sie versucht, sich so viele Merkmale und Verhaltensweisen wie möglich zu merken, um seiner/ihrer Gruppe die andere Kultur erklären zu können. Dabei bleibt er/sie natürlich in seiner/ihrer Kultur-Rolle und verhält sich entsprechend. Nachdem er/sie in seine/ihre Kultur zurückgekehrt ist, hat er/sie fünf Minuten Zeit, um seine/ihre Erfahrung der Gruppe mitzuteilen. Diese hält die wichtigsten Merkmale der anderen Kultur auf einem Flipchart fest.

Anschließend wird der/die zweite Gesandte in dieselbe Kultur ausgesendet, er/sie hat wieder fünf Minuten zur Beobachtung und fünf Minuten zur Auswertung in der Gruppe. Braucht die Gruppe noch mehr Informationen, kann sie eine/e dritten Gesandten aussenden.

Die Gesandten werden in die folgenden Kulturen geschickt:

Mavericks → Smoothies

Smoothies → Squeaks

Squeaks → Mavericks

Phase 3:

Die drei Gruppen finden sich im Plenum zusammen und stellen sich gegenseitig ihre Plakate mit den Erfahrungen der Gesandten zur jeweils untersuchten Kultur vor.

Hilfreiche Fragen:

- Was habt ihr beobachtet?
- Wie habt ihr die Kultur erlebt?

Die beobachtete Kultur kann ergänzen oder Korrekturen vornehmen, wenn die Beobachtung nicht der Realität entspricht.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt im Plenum.

Hilfreiche Fragen:

- Wie habt ihr euch in eurer Kultur gefühlt?
- War es schwer, die Rolle anzunehmen?
- Hat sich euer Gefühl im Laufe der Zeit verändert? (durch die Wiederholung der Vorfürungen)
- Wie war es bei der anderen Kultur?

Fragen an die Gesandten:

- Wie habt ihr euch vor dem ersten Besuch gefühlt?
- Wie habt ihr euch während des Besuchs gefühlt?
- Wie haben sich die Mitglieder der anderen Kultur verhalten? (auch euch gegenüber)
- Wie habt ihr euch gegenüber ihnen verhalten?
- Wie hat das Verhalten der Anderen auf euch gewirkt?
- Wie habt ihr euch nach eurer Rückkehr in eurer Kultur gefühlt?

Fragen an die Anderen:

- Wie habt ihr den Besuch der Gesandten empfunden?
- Wie war es, nicht in die andere Kultur gehen zu können/dürfen? (für diejenigen, die in der Stammgruppe geblieben sind)

Quelle

selbst erstellt

Aufgabenblatt für die Gesandten der Kulturen

Du bist Gesandte/r deiner Gruppe und wirst nun die Möglichkeit haben, eine andere Kultur zu entdecken.

Deine Aufgabe ist es, folgende Aspekte über die Menschen der fremden Kultur herauszufinden:

- Wie kommunizieren sie?
- Wie verhalten sie sich?
- Worauf legen sie besonders Wert?
- Was ist bei ihnen verpönt?

Für diesen Besuch hast du fünf Minuten.

Im Anschluss kehrst du in deine Gruppe zurück und teilst deinen Gruppenmitgliedern mit, was du beobachtet und festgestellt hast. Diese Ergebnisse haltet ihr auf einem Plakat schriftlich fest. Für diese Phase habt ihr ebenfalls fünf Minuten Zeit.

Zusatzaufgaben für die Gesandten – 2. Beobachtungsrunde

Für die Mavericks:

Das Schriftliche hat in eurer Kultur einen sehr hohen Stellenwert. Daher möchtet ihr, dass Andere ebenfalls daran teilhaben und euch damit bereichern.

Deine Aufgabe ist es nun, beim Besuch der fremden Kultur so viele Schriftstücke von den Fremden zu bekommen wie möglich.

Bringe dafür Papier und Stifte mit!

Für die Squeaks:

Alles was rund ist, hat bei euch in der Kultur einen sehr hohen Stellenwert. Gegenüber Fremden seid ihr aufgeschlossen und möchtet sie an eurer Kultur teilhaben lassen.

Aus diesem Grund ist es nun deine Aufgabe, so viele ausgeschnittene Kreise wie möglich von den Mitgliedern der fremden Kultur, die du besuchen wirst, zurückzubringen.

Bringe dafür buntes Papier und Schere mit!

Für die Smoothies:

Ihr seid ein tief entspanntes Volk und legt viel Wert auf ein offenes Miteinander – auch mit Fremden. Höflichkeit und eine angemessene Begrüßung haben bei euch einen hohen Stellenwert.

Aus diesem Grund möchtest du nun bei deinem Besuch in der fremden Kultur alle Mitglieder dieser Kultur „ordentlich“ begrüßen, mit einer Rückenmassage für jeden.

Mavericks

Eure Kultur

Ihr lebt in der Kultur der Mavericks.

Ihr seid eine Kultur der Einzelgänger. Körperkontakt ist bei euch verpönt. Daher hat jeder seinen Bereich. Den hält er immer sehr ordentlich. Aufräumen findet ihr klasse. Daher verbringt ihr den Tag damit, alles ordentlich und akkurat zu gestalten. Dazu gehört auch, aus unordentlichen Papierschnipseln schöne, ordentliche Quadrate zu schneiden und diese in eurem Bereich aufzuhängen.

Reden wird völlig überbewertet. Ihr kommuniziert über Zeichen! Direkte mündliche Ansprache ist euch unangenehm. Genauso wie zu viel Nähe. Ihr liebt dafür die Schrift. Ein beschriebenes Blatt gilt bei euch als Kunstwerk. Und es ist eine große Ehre, wenn man dazu aufgefordert wird, ein Blatt zu beschreiben. Diese Ehre sollte man nicht ausschlagen. Das gilt als unhöflich.

Ihr seid sehr offen gegenüber Neuem. Über Besuch von außen freut ihr euch! Fremden gegenüber wollt ihr natürlich höflich und nett sein. Daher begrüßt ihr Neuankömmlinge, indem ihr ihnen mit ausgestrecktem Arm die Hand gebt. Das ist wirklich schon extrem viel Körperkontakt!

Die andere Kultur

Vor gar nicht allzu langer Zeit hab ihr herausgefunden, dass in eurer Nähe noch eine andere Kultur lebt: die Smoothies. Ihr seid ziemlich neugierig, was es mit dieser Kultur auf sich hat. Daher entscheidet ihr, dass drei Gesandte ausgesendet werden, um diese andere Kultur zu erforschen. Da ihr nur ein kleines Volk seid, könnt ihr immer nur eine/n Gesandte/n entsenden. Die drei Gesandten müssen also nacheinander die neue Kultur erkunden.

Ziel

Ziel dabei ist es, so viel wie möglich über die Smoothies herauszufinden. Was mögen sie besonders? Was mögen sie gar nicht? Wie kommunizieren sie? Was haben sie für „kulturelle“ Merkmale? Und wer weiß, vielleicht wartet auch noch eine andere Aufgabe auf euch...

Ablauf

Phase I (30 Minuten)

- Macht euch mit eurer Kultur vertraut. Übt euer Verhalten. Richtet euren Raum getreu eurer Kultur ein. Eine gute Vorbereitung ist wichtig. Denn falls ihr Besuch erhaltet, wollt ihr eure Kultur zeigen!
- Bestimmt drei Gesandte.

Phase II (30 Minuten)

- Euer/Eure erste/r Gesandte/r darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem der/die Gesandte zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf ein Plakat zu schreiben.
- Euer/Eure zweite/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle neuen Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat zu ergänzen.
- Euer/Eure dritte/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat abschließend zu ergänzen.

Smoothies

Eure Kultur

Ihr lebt in der Kultur der Smoothies.

Die Smoothies sind eine sehr ruhige und entspannte Kultur. Stress und Krach mögt Ihr gar nicht. Ihr fühlt euch am wohlsten, wenn alles ein bisschen chaotisch und ruhig ist. Erst dann ist es richtig gemütlich.

Ihr verbringt den Tag am liebsten damit, euer Zuhause kreativ und chaotisch zu verschönern. Aber alles ganz langsam und leise. Nur kein Stress. Was ihr aber gar nicht mögt, sind Stifte und Schrift. Ihr habt alle Stifte aus eurem Zuhause verbannt und wollt auch unter keinen Umständen, dass wieder ein Stift den Weg in euer Reich findet. Verirrt sich doch mal ein Stift zu euch, wird er sofort zur Tür hinausgetragen. Was sollt ihr auch mit den Dingen. Ihr könnt eh nicht schreiben.

Ihr verständigt euch mit den anderen über ein leises Summen. Laute Töne werden als aggressives Verhalten gedeutet. Das will hier doch keiner!

Außerdem seid Ihr sehr gesellig. Ihr drückt eure gegenseitige Zuneigung über gelegentliche Rückenmassagen aus. Alles ganz entspannt!

Gegenüber Neuem seid Ihr sehr offen. Über Besuch von außen freut ihr euch! Fremden gegenüber wollt ihr natürlich höflich und nett sein. Daher begrüßt ihr Neuankömmlinge durch eine lange und ausgedehnte Rückenmassage: So viel Zeit muss sein!

Die andere Kultur

Vor gar nicht allzu langer Zeit hab ihr herausgefunden, dass in eurer Nähe noch eine andere Kultur lebt: die Squeaks. Ihr seid ziemlich neugierig, was es mit dieser Kultur auf sich hat. Daher entscheidet ihr, dass drei Gesandte ausgesendet werden, um diese andere Kultur zu erforschen. Da ihr nur ein kleines Volk seid, könnt ihr immer nur eine/n Gesandte/n entsenden. Die drei Gesandten müssen also nacheinander die neue Kultur erkunden.

Ziel

Ziel dabei ist es, so viel wie möglich über die Squeaks herauszufinden. Was mögen sie besonders? Was mögen sie gar nicht? Wie kommunizieren sie? Was haben sie für „kulturelle“ Merkmale?

Und wer weiß, vielleicht wartet auch noch eine andere Aufgabe auf euch...

Ablauf

Phase I (30 Minuten)

- Macht euch mit eurer Kultur vertraut. Übt euer Verhalten. Richtet euren Raum getreu eurer Kultur ein. Eine gute Vorbereitung ist wichtig. Denn falls ihr Besuch erhaltet, wollt ihr eure Kultur zeigen!
- Bestimmt drei Gesandte.

Phase II (30 Minuten)

- Euer/Eure erste/r Gesandte/r darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem der/die Gesandte zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf ein Plakat zu schreiben.
- Euer/Eure zweite/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle neuen Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat zu ergänzen.
- Euer/Eure dritte/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat abschließend zu ergänzen.

Squeaks

Eure Kultur

Ihr lebt in der Kultur der Squeaks.

Die Squeaks sind eine Kultur, die sehr fröhlich und aufgeweckt ist. Ihr hüpfet und springt den ganzen Tag durch die Gegend. Stillsitzen und Ruhe sind gar nicht euer Ding. Wenn ihr länger als ein paar Sekunden nicht herumspringen dürft, wird euch sofort langweilig.

Ihr liebt außerdem bunte Dinge sowie alles, was rund und hell ist. Alles, was eckig und dunkel ist, ist euch suspekt, denn das verbreitet schlechte Laune. Ihr verbringt eure Zeit gerne damit, euer Zuhause ein bisschen zu verschönern. Immer getreu eurem Motto: Rund und bunt ist schön! Ihr seid dabei gerne in Bewegung.

Im Umgang mit anderen Personen seid ihr sehr innig. Durch Umarmung und Berührung zeigt ihr den anderen in eurer Gruppe, dass es euch gut geht und dass ihr die anderen mögt.

Eure Sprache besteht aus Piep-Geräuschen. Je mehr ihr „kommuniziert“, umso eher wissen die anderen, dass es euch gut geht. Ist jemand sehr still und leise, empfindet ihr das als unhöflich und versucht denjenigen aufzumuntern, indem ihr ihn umarmt und mit ihm „redet“.

Ihr seid sehr offen gegenüber Neuem. Über Besuch von außen freut ihr euch! Fremden gegenüber wollt ihr natürlich höflich und nett sein. Daher begrüßt ihr Neuankömmlinge fröhlich mit einer ausgedehnten Umarmung, „redet“ mit ihnen und beklebt sie mit runden Stickern/Papieren.

Die andere Kultur

Vor gar nicht allzu langer Zeit hab ihr herausgefunden, dass in eurer Nähe noch eine andere Kultur lebt: die Mavericks. Ihr seid ziemlich neugierig, was es mit dieser Kultur auf sich hat. Daher entscheidet ihr, dass drei Gesandte ausgesendet werden, um diese andere Kultur zu erforschen. Da ihr nur ein kleines Volk seid, könnt ihr immer nur eine/n Gesandte/n entsenden. Die drei Gesandten müssen also nacheinander die neue Kultur erkunden.

Ziel

Ziel dabei ist es, so viel wie möglich über die Mavericks herauszufinden. Was mögen sie besonders? Was mögen sie gar nicht? Wie kommunizieren sie? Was haben sie für „kulturelle“ Merkmale?

Und wer weiß, vielleicht wartet auch noch eine andere Aufgabe auf euch...

Ablauf

Phase I (30 Minuten)

- Macht euch mit eurer Kultur vertraut. Übt euer Verhalten. Richtet euren Raum getreu eurer Kultur ein. Eine gute Vorbereitung ist wichtig. Denn falls ihr Besuch erhaltet, wollt ihr eure Kultur zeigen!
- Bestimmt drei Gesandte.

Phase II (30 Minuten)

- Euer/Eure erste/r Gesandte/r darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem der/die Gesandte zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf ein Plakat zu schreiben.
- Euer/Eure zweite/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle neuen Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat zu ergänzen.
- Euer/Eure dritte/r Gesandte darf für fünf Minuten zur neuen Kultur.
- Nachdem er/sie zurück ist, habt ihr fünf Minuten Zeit, um alle Informationen, die er/sie über die neue Kultur gesammelt hat, auf dem Plakat abschließend zu ergänzen.

Wertekonflikte

Dieses Kapitel nimmt aktuelle gesellschaftliche Konflikte zum Anlass, um die Rolle von Werten in diesen Konflikten (stärker) ins Bewusstsein zu rücken. Die Methoden können entweder präventiv verwendet werden oder auch als Reaktion auf das Auftreten dieser Konflikte in Jugendgruppen. Sie sind allerdings kein „Notfallrezept“, um Streitsituationen zu beenden. Stattdessen arbeitet man mit den Methoden dieser Sammlung vertiefend, und im Idealfall verbessert man langfristig den Umgang mit Konflikten.

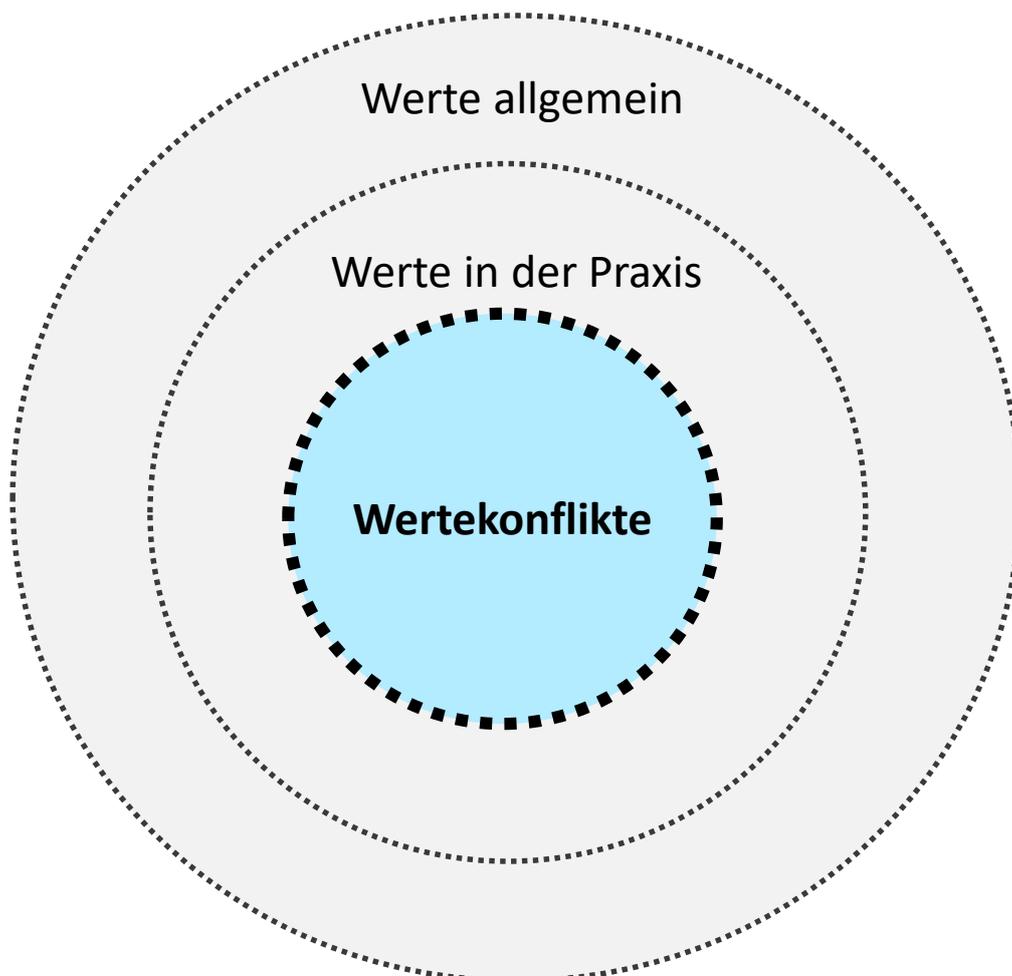
In folgenden Situationen kann die Arbeit mit den Methoden dieses Kapitels sinnvoll sein:

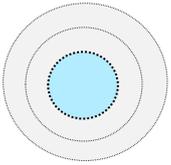
Beispiel 1:

Es ist absehbar, dass in einer Jugendbegegnung in wenigen Wochen neue Jugendliche aus Eritrea kommen. Im Vorfeld sollten die Organisatoren die weiteren Beteiligten für Diversität und den Umgang mit fremden Kulturen sensibilisieren.

Beispiel 2:

Eine Gruppe junger Männer wird in einem Trainingscamp mit jungen Frauen zusammenkommen. Zur Sensibilisierung bieten sich Methoden zum Thema Sexismus an.





Privilegientest

Themen

Strukturelle Ausgrenzung, Chancengleichheit, Diskriminierung, Macht und Ohnmacht der Einzelnen in unserer Gesellschaft erkennen

Gruppengröße

8-30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 14 Jahren

Zeitlicher Rahmen

40 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Großer leerer Raum, auch im Freien möglich

Materialien

Rollenkarten (können auch doppelt besetzt werden)

Liste mit Aussagen (nur für die Gruppenleitung)

Beschreibung

Anhand dieser Übung erfahren die Teilnehmenden ungleiche Lebensbedingungen und Chancenverteilung in der Gesellschaft.

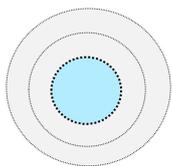
Einstieg

Jede/r Teilnehmende bekommt eine Rollenkarte und hat etwas Zeit, sich in die Rolle einzufühlen. Sie dürfen sich nicht über ihre Rollen austauschen.

Durchführung

Die Teilnehmenden stellen sich in eine Reihe nebeneinander. Die Gruppenleitung liest nacheinander die Aussagen (siehe nächste Seite, der Katalog kann je nach Gruppe oder inhaltlichen Schwerpunkten erweitert und angepasst werden). Können die Teilnehmenden in ihrer Rolle den Fragen zustimmen, gehen sie einen Schritt nach vorne. Ist dies nicht der Fall, bleiben sie auf ihrer ursprünglichen Position stehen.





Auswertung

Die Teilnehmenden nennen offen ihre Rolle und vergleichen ihre Positionen. Als Zusammenfassung und Vergleich bietet sich an, empfundene Ungerechtigkeiten zu benennen und zu überlegen, wie Lebensgefühl und Möglichkeit der Teilhabe an der Gesellschaft durch die Position (Rolle) bestimmt werden. Welche Möglichkeiten für mehr Gerechtigkeit und Solidarität gibt es?

Empfehlungen/Besonderheiten

Wenn Rollen doppelt besetzt werden, ergibt sich zusätzlich die Erkenntnis, dass das subjektive Empfinden eine große Rolle spielen kann.

Weitere Rollenkarten können selbstverständlich hinzugefügt werden.

Quelle

Angelehnt an:

Frauke Büttner, Carina Weber: Bausteine zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit im Sport. In: Deutsche Sportjugend im DOSB e.V. (Hg.): Sport mit Courage. Vereine und Verbände stark machen - zum Umgang mit Rechtsextremismus im Sport, Frankfurt a.M., 2014.

Handicap international: Einen Schritt nach vorn. Rollenspiel zum Themenbereich ungleiche Chancen, Behinderung und Armut. Abzurufen unter: https://www.handicap-international.de/sites/de/files/pdf/s10_ein-schritt-nach-vorn_lk.pdf

Rollenkarten

Du bist eine arbeitslose, alleinerziehende Mutter in Deutschland.

Du bist ein 21-jähriger Mann, der im Rollstuhl sitzt.

Du bist ein 19-jähriger Geflüchteter aus Afghanistan und vor kurzem in Deutschland angekommen.

Du bist ein 19-jähriger Soldat bei der Bundeswehr.

Du bist die 12-jährige Tochter eines vietnamesischen Einwanderers mit einem gut gehenden Imbiss-Schnellrestaurant in Deutschland.

Du lebst in Deutschland, bist mittleren Alters und HIV-positiv.

Du bist ein 19-jähriger deutscher Zivildienstleistender in Mexiko.

Du bist eine 19-jährige Spanierin mit Abitur, die wegen der Wirtschaftskrise in Deutschland/Frankreich einen Ausbildungsplatz sucht. Dies gestaltet sich aufgrund der Sprachprobleme schwierig. Um dich über Wasser zu halten, jobbst du bei H&M.

Du bist der 19-jährige Sohn eines Bauern in einem abgelegenen Dorf in den Bergen.

Du bist eine 27-jährige Frau senegalesischer Herkunft. Im Senegal hast du Jura studiert, jetzt putzt du abends in einem Bürogebäude.

Du bist eine 26-jährige junge Frau aus der Türkei, die als Doktorandin an der Kieler Uni beschäftigt ist.

Du bist ein 75-jähriger Rentner, der noch fit genug ist, um regelmäßig große Reisen auf dem Kreuzfahrtschiff zu unternehmen.

Du bist ein obdachloser junger Mann und 27 Jahre alt.

Du bist der Sohn des deutschen Botschafters in Indonesien.

Du bist ein deutscher Bauarbeiter, hast bei der Arbeit einen Arm verloren und bist nun berufsunfähig.

Du bist ein 16-jähriges blindes Mädchen aus Pakistan, das verheiratet werden soll. Deine Eltern finden für dich keinen Bräutigam, weil du von den anderen Familien nicht akzeptiert wirst.

Du bist ein 17-jähriger Azubi der Kommunikationselektronik, kurdischer Herkunft, ledig, schwul.

Du bist eine 19-jährige Punkerin und jobbst in einer Kneipe.

Du bist eine 38-jährige lesbische Mutter von zwei Kindern. Du arbeitest als Verkäuferin und lebst in Deutschland.

Du bist ein 40-jähriger Facharbeiter mit einem befristeten Arbeitsvertrag.

Du bist ein 23-jähriger Libyer, der seit zwei Wochen in Kiel lebt. Du hast keine Arbeitslaubnis und nur geringe Deutschkenntnisse.

Du bist ein 16-jähriger Schüler. Deine Mutter ist deutsch, dein Vater ist sudanesischer Herkunft.

Du bist eine 25-jährige Studentin, die demnächst ihr Studium beendet. Du hast bereits einen Arbeitsvertrag abgeschlossen.

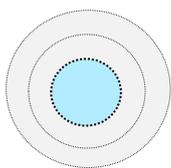
Du bist eine 19-jährige Frau aus dem Sudan, die mit einer Duldung in einem abgelegenen Dorf in Schleswig-Holstein lebt.

Du bist die Tochter des amerikanischen Botschafters des Landes, in dem du jetzt lebst.

Du bist ein 32-jähriger Lehrer an einem Gymnasium im Norden Kiels. Du bist verheiratet und hast zwei Töchter.

Aussagen

1. Du hattest nie ernsthafte Geldprobleme.
2. Du hast keine Angst, in eine Polizeikontrolle zu geraten.
3. Du kannst einmal im Jahr Urlaub machen und verreisen.
4. Du kannst den Beruf erlernen, den du dir wünschst.
5. Du schaust optimistisch in die Zukunft.
6. Du kannst dich in deiner Stadt problemlos selbstständig fortbewegen.
7. Du hattest nie das Gefühl, von anderen ausgegrenzt zu werden.
8. Du kannst mindestens einmal pro Woche ins Kino oder Eis essen gehen.
9. Du kommst ohne Probleme in jede Disco.
10. Du kannst deinen Wohnort frei wählen.
11. Du kannst ein Bankdarlehen für die Renovierung deiner Mietwohnung bekommen.
12. Du kannst fünf Jahre im Voraus planen.
13. Du kannst eine Lebensversicherung abschließen.
14. Du kannst deine/n PartnerIn auf der Straße küssen, ohne komisch angesehen zu werden.
15. Du hast das Gefühl, dass dein Wissen und deine Fähigkeiten in der Gesellschaft Anerkennung finden.



Heimliche Botschaften

Themen

Sexismus, Homophobie

Gruppengröße

5-30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 14 Jahren

Zeitlicher Rahmen

45 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

4 Tischgruppen

Materialien

Kopien der Redewendungen für jede/n Teilnehmende/n (siehe nächste Seite), Stifte

Beschreibung

In dieser Übung wird den Teilnehmenden bewusst, dass in unserer Alltagssprache viele sexistische oder diskriminierende Botschaften versteckt sind, wir sie aber unbewusst nutzen.

Durchführung

Die Gruppenleitung teilt jedem/r Teilnehmenden einen Zettel mit Redewendungen und Alltagsbegriffen aus. Zunächst reflektiert jede/r allein die Redewendungen und versucht, die „heimlichen Botschaften“ wahrzunehmen und zu notieren. Zudem überlegt jede/r, ob man die vorgegebenen Redewendungen auch neutral formulieren kann. Anschließend vergleichen die Teilnehmenden ihre Überlegungen in Kleingruppen.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt im Plenum.

Hilfreiche Fragen:

- Welche Konsequenzen haben die Worte für das Leben derer, die damit bezeichnet werden?
- Welche bereits bestehenden Bilder oder Vorurteile werden dadurch gefestigt?
- Welchen Ursprung können diese „heimlichen Botschaften“ haben?

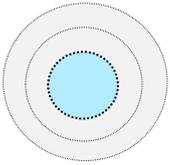
Quelle

Angelehnt an:

Frauke Büttner, Carina Weber: Bausteine zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit im Sport. In: Deutsche Sportjugend im DOSB e.V. (Hg.): Sport mit Courage. Vereine und Verbände stark machen - zum Umgang mit Rechtsextremismus im Sport, Frankfurt a.M., 2014.



Redewendung	Versteckte Botschaft
Frauenarbeit	
Warmduscher	
Softie	
Alte Oma	
Bemuttern	
Muttersöhnchen	
Du Mädchen!	
Schwaches Geschlecht!	
Du bist doch behindert!	
Du bist wohl schwul!	
Du wirfst wie ein Mädchen	
Mannsweib	
Weichei	
Richtiger Mann!	



Stimme zu, lehne ab

Themen

Sexismus, Homophobie

Gruppengröße

5-30 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 14 Jahren

Zeitlicher Rahmen

45 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

4 Tischgruppen

Materialien

Kopien der Redewendungen für jede/n Teilnehmende/n (siehe nächste Seite), Stifte

Beschreibung

In dieser Übung wird den Teilnehmenden bewusst, dass in unserer Alltagssprache viele sexistische oder diskriminierende Botschaften versteckt sind, wir sie aber unbewusst nutzen.

Durchführung

Die Gruppenleitung teilt jedem/r Teilnehmenden einen Zettel mit Redewendungen und Alltagsbegriffen aus. Zunächst reflektiert jede/r allein die Redewendungen und versucht, die „heimlichen Botschaften“ wahrzunehmen und zu notieren. Zudem überlegt jede/r, ob man die vorgegebenen Redewendungen auch neutral formulieren kann. Anschließend vergleichen die Teilnehmenden ihre Überlegungen in Kleingruppen.

Auswertung

Die Auswertung erfolgt im Plenum.

Hilfreiche Fragen:

- Welche Konsequenzen haben die Worte für das Leben derer, die damit bezeichnet werden?
- Welche bereits bestehenden Bilder oder Vorurteile werden dadurch gefestigt?
- Welchen Ursprung können diese „heimlichen Botschaften“ haben?

Quelle

Angelehnt an:

Frauke Büttner, Carina Weber: Bausteine zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit im Sport. In: Deutsche Sportjugend im DOSB e.V. (Hg.): Sport mit Courage. Vereine und Verbände stark machen - zum Umgang mit Rechtsextremismus im Sport, Frankfurt a.M., 2014.



Aussagen für das Stimmungsbild

(können an jedes beliebige Thema und jede beliebige Zielgruppe angepasst werden)

Ein Fußballnationalspieler muss keine Angst haben, sich zu seiner Homosexualität zu bekennen.

Eine Fußballspielerin muss heute keine Angst mehr haben, sich offen zu ihrer Homosexualität zu bekennen.

In unserem Sportverein wäre es kein Problem, wenn ein Mann auch einfach mal in Frauenkleidern kommt.

Es ist ganz natürlich, dass Männerfußball schneller, dynamischer und damit auch spannender ist als Frauenfußball.

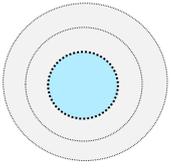
Bei bestimmten SportlerInnen ist ein Geschlechtstest unabdingbar, um festzustellen, ob sie z.B. von der Chromosomenkonstellation oder der Hormonausschüttung her eher männlich als weiblich sind. Damit werden unfaire Wettkampfbedingungen vermieden.

Ein Geschlechtstest bei inter- oder transsexuellen SportlerInnen ist diskriminierend.

Eine Quotierung nach Geschlecht für die Zusammensetzung von Vorständen, ob bei Banken, Unternehmen oder Sportvereinen, ist notwendig.

Kampfsport ist nichts für Frauen.

Dass schon von Kindesbeinen an viel mehr Männer als Frauen aktiv Fußball spielen, ist nur eine Frage der Sozialisation und der Sportförderung in der Gesellschaft.



Wertekonflikte lösen: ein Rollenspiel

Themen

Kommunikationsfähigkeit, aktives Zuhören, Konsensverfahren

Besonderheiten

Diese Methode erfordert eine ausführliche Vorbereitung seitens der Leitung.

Gruppengröße

10-16 Teilnehmende

Alter der Teilnehmenden

Ab 16 Jahren

Zeitlicher Rahmen

Mindestens 150 Minuten

Raum/Ausstattung/Umgebung

Stühle, Stuhlkreis, Platz für Kleingruppen

Materialien

Stühle, Zettel mit Rollenbeschreibungen

Beschreibung

In dieser Übung wird eine Kommunikation zur Lösungsfindung nach dem Konsensverfahren vorgestellt und mit Hilfe eines Rollenspiels eingeübt.

Vorbereitung

Die Gruppenleitung muss sich ausführlich in die Theorie der Kommunikationsmodelle und des Konsensverfahrens einarbeiten.

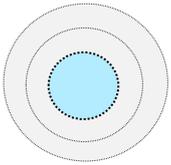
Einstieg

Die Gruppenleitung fragt die Teilnehmenden, welche Lösungen sie für das folgende Problem vorschlagen würden:

Es gibt eine Orange. Paul und Peter möchten sie beide haben. Wer bekommt sie?

Die Lösungen der Gruppe sind meist direkte, wie „Schneller sein“, „Würfeln“, „Verzichten und verschenken“, „Richterspruch“, „Fair Fifty-Fifty-teilen“. Vielleicht kommt auch die Mediation zur Sprache. Hierbei geht es bereits um Kommunikation, allerdings verläuft diese nicht zwischen den Konfliktpartnern, sondern über eine dritte Partei, den/die MediatorIn.

Die Gruppenleitung bringt nun ein, dass sich Peter und Paul auch über ihre jeweiligen Interessen austauschen können und diese dann ggf. feststellen: Peter möchte Saft machen. Paul möchte die Schale zum Backen benutzen. Beide bekommen den Teil der Orange, den sie benötigen.



Nach dieser „Lösung durch Kommunikation“ werden als Vorbereitung auf das folgende Rollenspiel die grundlegenden und speziellen Kommunikationsmethoden erklärt:

Grundlegende Kommunikationsmethoden

Aktives Zuhören

Spiegeln

„Ich möchte nur sicher gehen, dass ich Dich richtig verstanden habe.“

Innehalten

Dies kann jederzeit eingefordert werden, wenn die Stimmung zu hitzig wird oder zu angestrengt ist. „Leer werden“, „Sich erden“

Handzeichen

- Zustimmung: Schütteln der nach oben gerichteten Hände
- Stimme nicht zu: Überkreuzen der Hände
- Wiederholung/zu lang: Drehen der waagerechten Hände übereinander

Spezielle Kommunikationsmethoden

Reihe

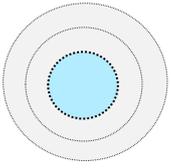
Der Reihe nach sagt jede Person, was ihre Meinung zum Gegenstand ist. Die Anderen versuchen nicht zu werten, weder verbal noch nonverbal. Es geht noch nicht um Lösungsvorschläge, sondern nur um das Offenlegen der verschiedenen Meinungen.

Fischbecken

Eine Gruppe sitzt in der Mitte und nur diese diskutiert. Alle anderen stehen darum und können durch Handzeichen kommentieren. Wenn eine Person aus der Mitte ihren Stuhl freimacht, kann eine Person von außen den Platz einnehmen.

Zwei, Vier, Acht

In Paaren wird nach Lösungen gesucht. Dann kommen zwei Paare zum Quartett und dann zwei Quartette zu einem Oktett zusammen. Es werden jeweils vorher SprecherInnen bestimmt, die der anderen Gruppe die eigene Lösung erklären.



Anschließend wird das **Konsensmodell von Bernd Sahler** vorgestellt:

Konsensverfahren

1. Gegenstand klären

Es wird herausgestellt, was das eigentliche Problem ist. Der Konflikt wird durch die Moderation formuliert.

2. Meinungen offenlegen

Mit Hilfe einer der oben genannten Kommunikationsmethoden werden die Meinungen aller Beteiligten zum Gegenstand offengelegt (z.B. Reihe ohne Bewertung oder Kommentar).

2.1 Interessen, Wünsche, Bedürfnisse offenlegen

Im nächsten Schritt begründet jede/r Teilnehmende seine Meinung, indem er/sie seine/ihre Interessen, Wünsche und Bedürfnisse erläutert. Auch hier sollten wieder die im Vorfeld erklärten Kommunikationsmethoden genutzt werden (z.B. Fischbeckenmethode mit Handzeichen).

3. Lösungsvorschläge sammeln

Z.B. mit Hilfe der Methode Zwei, Vier, Acht können die Teilnehmenden nun Lösungsvorschläge machen. Alle genannten Vorschläge werden gesammelt.

4. Konsens herausarbeiten

Nun wird versucht, einen Konsens zu finden. Hierzu kann die Gruppenleitung die Konsensstufen abfragen.

Konsensstufen

1. Volle Zustimmung

„Ich stimme dem Lösungsvorschlag zu.“

2. Leichte Bedenken

„Ich stimme zu, habe aber leichte Bedenken.“

3. Enthaltung

„Ich überlasse euch die Entscheidung, bin bei der Umsetzung aber dabei.“

4. Beiseite stehen

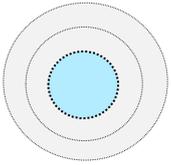
„Ich kann den Vorschlag nicht vertreten, lasse ihn trotzdem passieren (beteilige mich aber nicht).“

5. Schwere Bedenken

„Ich habe schwere Bedenken und wünsche mir eine andere Entscheidung.“

6. Veto

„Der Vorschlag widerspricht grundsätzlich meinen Vorstellungen. Er darf nicht beschlossen bzw. ausgeführt werden.“



Das Ziel der Konsensfindung muss sein, eine möglichst hohe Zustimmungstufe für einen Vorschlag bei allen Teilnehmenden zu erreichen. Ein Vorschlag, bei dem viele die Stufen 3 oder 4 erreichen, kann zwar formal als Konsens verstanden werden, jedoch beinhaltet dieser zu wenig aktive Unterstützung und Zustimmung. In einem solchen Fall sollte man besser weiterdiskutieren und bei Stufe 2 oder 3 des Konsensverfahrens wieder einsteigen.

Durchführung

Erst nach dieser ausführlichen Einführung in die Theorie der Kommunikationsmethoden und des Konsensverfahrens beginnt das eigentliche Rollenspiel:

Die Gruppenleitung führt die Teilnehmenden in die folgende Situation ein: Wir befinden uns auf einem weit entfernten Planeten. Hier soll entschieden werden, ob den BewohnerInnen eine Reiseerlaubnis zum Planeten Erde erteilt wird oder nicht. Das Thema ist sehr umstritten und wird bereits seit langem diskutiert. Nun versucht das höchste Entscheidungsgremium, einen Konsens zu finden. In diesem Gremium herrscht eine andere Sprech- und Entscheidungskultur als in den Parlamenten auf der Erde.

Die Gruppenleitung teilt die Teilnehmenden nun in vier Kleingruppen ein (Gruppe A-D), deren Mitglieder unterschiedliche Positionen zur Reiseerlaubnis einnehmen. Jede/r Teilnehmende bekommt eine Rollenbeschreibung (siehe nächste Seite). Rollen können auch doppelt vergeben werden.

Nun bilden die Teilnehmenden das höchste Entscheidungsgremium des weit entfernten Planeten und versuchen, mit Hilfe des Konsensverfahrens einen Konsens zu finden.

Auswertung

Im Stuhlkreis werden die Empfindungen der Teilnehmenden während der Entscheidungsfindung reflektiert.

Hilfreiche Fragen:

- Wie habt ihr das Konsensverfahren erlebt im Vergleich zu herkömmlichen Entscheidungsfindungsprozessen?
- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden?
- Auf welche realen Konflikte ist das Verfahren eurer Meinung nach anwendbar?

Quelle

Bernd Sahler et al: Konsens – Handbuch zur gewaltfreien Entscheidungsfindung, Verlag Gewaltfrei Leben Lernen, 2004.

Rollenspiel in Anlehnung an ein Seminar von Isabel Marie Popescu an der Stiftung Demokratie Saar (SDS) im Jahr 2016.

Rollenbeschreibungen

Gruppe A:

A1: Ich habe schlimme Dinge über die Erde gehört und mache mir große Sorgen, dass meinen Kindern dort Gefahren drohen. Wenn sie einfach dahin dürften, könnte ihnen auf diesem gefährlichen Planeten alles Mögliche passieren!

A2: Ich finde es unverantwortlich, auf die Erde zu wollen! Was ist, wenn die Reisenden vielleicht schlimme Krankheiten zurückbringen, die wir in einer Quarantäne gar nicht erkennen würden?

A3: Ich habe so viel Furchtbares über die Menschen gehört! Ihre Kriege und Gewalt gegeneinander! Stellt euch vor, die Menschen würden auf unseren Planeten kommen, wenn sie von uns wüssten, und uns den Krieg erklären!

Gruppe B:

B1: Die Erde ist viel zu weit weg. Wir müssten so viel arbeiten, um die Energie aufzubringen, dorthin zu reisen. Die Zeit könnten wir lieber nutzen, um für unsere Heimat etwas Gutes zu tun.

B2: Überlegt doch nur, was das für eine Verschwendung von Energie ist, so weit zu fliegen! Das können wir doch als Gesellschaft gar nicht tragen, wenn da nicht ein Ausgleich erfolgt!

B3: Ich finde, wir brauchen die Erde nicht. Außerdem gibt es genügend Dinge, um die wir uns hier noch kümmern können. Mir ist die Heimat erst mal wichtiger!

B4: Mhm, ich sehe nicht ganz den Nutzen darin. So eine weite Reise? Haben wir nichts Besseres zu tun? Mir ist wichtig, dass wir mit unseren Kräften vernünftig umgehen.

Gruppe C:

C1: Ich möchte freie Entscheidungen treffen und will nicht, dass andere mir vorschreiben, was ich tun und lassen kann. Aus Prinzip sollte daher schon eine Ausreise erlaubt sein! Alle sollen selber entscheiden, ob sie dann auf die Erde reisen möchten oder nicht.

C2: Ich habe das Verbot, zur Erde zu reisen, noch nie verstanden! Ich kann verstehen, dass sich so viele auf unserem Planeten eine erneute Ausreiseerlaubnis wünschen. Über die Gestaltung kann man dann immer noch sprechen...

C3: Durch Verbote haben wir noch nie etwas Gutes erschaffen. Lasst es uns erlauben! Wenn jemand gute Gründe hat, nicht zu fliegen, dann wird er oder sie es nicht tun. Aber ich kann mit einem generellen Verbot nicht weiterhin leben.

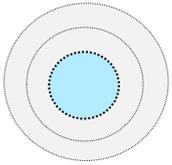
C4: Wenn es der Traum von jemandem ist, zur Erde zu reisen, will ich ihn nicht hindern! Und dann sollte es auch kein Gesetz tun! Freiheit ist so ein wichtiger Wert in unserer Gesellschaft!

Gruppe D:

D1: Es gibt für mich nichts Schöneres als Inspiration und Austausch, und über die Erde habe ich so wunderbare Dinge gehört! Wir sollten dringend wieder dorthin reisen dürfen und mit neuen Ideen zurückkommen! Die Menschen könnten sich in den letzten Jahrhunderten doch enorm weiterentwickelt haben! Auf jeden Fall waren sie schon immer erfindend! Neue Ideen sind für mich das Wichtigste für ein erfülltes Leben!

D2: Ich bin Architektin und ich habe immer davon geträumt, einmal auf die Erde zu reisen und den Kölner Dom zu sehen! Ich bin mir sicher, dass sie es geschafft haben, ihn zu bauen! Die Aufzeichnungen, die wir von seiner Planung haben, beflügeln mich immer noch! Dort könnte ich sicherlich viel lernen!

D3: Ich bin Künstler – es gibt für mich kein kraftvolleres Instrument als die gegenseitige Befruchtung mit Ideen! Denkt doch nur, all die Statuen und Gemälde und das alte Theater! Wer weiß, was die Menschen in der Zwischenzeit alles erschaffen haben! Ich muss zur Erde!



Weiterführende Informationen für die Gruppenleitung

Warum Konsens?

10 Gründe für das Konsensmodell von Bernd Sahler

1. Aktivierend

Weil jede/r Beteiligte die Möglichkeit hat, seine/ihre Meinung geltend zu machen, wird er/sie stärker stimuliert mitzudenken, eine Meinung zu entwickeln und einen Standpunkt einzunehmen.

2. Synergetisch

Die Kompetenzen und Qualitäten wirken zusammen und verstärken sich gegenseitig. Der Reichtum der Gruppe kommt zur Geltung.

3. Kreativ

Konsensprozesse fördern das kreative Nachdenken über Möglichkeiten, an die noch keine/r gedacht hat.

4. Produktiv

Die Energien werden nicht aufgebracht, um andere Standpunkte zu bekämpfen, sondern um bessere und neue zu (er)finden.

5. Qualitativ

Konsensentscheidungen sind reifer und durchdachter. Durch Einschluss der Argumente aller Seiten wird ein tieferes Verständnis für die Problemlage gewonnen.

6. Motivierend

Eine gute Konsensentscheidung wirkt motivierend, für das Erreichen eines Zieles einzutreten (auch, weil alle mitmachen).

7. Zusammenhalt stärkend

Eine Konsensentscheidung „trägt“ menschlich. Konsens wirkt einigend (nicht polarisierend). Er stärkt den Zusammenhalt der Gruppe.

8. Nachhaltig

Eine Konsensentscheidung, der alle zustimmen können, „trägt“ auch zeitlich, d.h. sie hat Bestand und wird nicht so schnell in Frage gestellt.

9. Umsetzbar

Bei Konsensentscheidungen fühlen sich die Beteiligten für die Entscheidung in viel stärkerem Maße verantwortlich und identifizieren sich mit ihr. Deshalb beteiligen sich auch alle an der Umsetzung und arbeiten aktiv mit – nicht nur der Mehrheitsteil.

10. Konfliktpräventiv

Konsens verhindert, dass der Unmut über Entscheidungen Konflikte in der Gruppe nährt.

Evaluation und Abschied

Nach einer Jugendbegegnung ist es sowohl für die Gruppenleitung als auch für die Teilnehmenden wichtig, gemeinsam die Zeit Revue passieren zu lassen und auszuwerten. Die Teilnehmenden müssen die Möglichkeit haben, inhaltlich und emotional mit der Begegnung abzuschließen. Ein ehrliches Feedback seitens der Teilnehmenden ermöglicht der Gruppenleitung, kommende Begegnungen anzupassen und Konzepte zu verbessern. In diesem Kapitel werden einige Methoden für einen gemeinsamen Abschluss vorgestellt.





Die fünf Finger meiner Hand

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

15-20 Minuten

Materialien

Papier in DIN-A4-Größe, Stifte

Durchführung

Die Gruppenleitung gibt jedem/r Teilnehmenden einen leeren Zettel und einen Stift und bittet ihn/sie, seine/ihre Hand aufzumalen. Nun schreibt jede/r seine Gedanken und Empfindungen zur Begegnung auf. Um die Ideen zu strukturieren, nutzt man symbolisch die Hand.

An den Daumen schreibt man, was top war.

Am Zeigefinger formuliert man etwas, auf das man noch einmal besonders hinweisen möchte.

Der Mittelfinger symbolisiert Dinge, die nicht gut gelaufen sind.

Am Ringfinger trägt man einen Ring, der für eine Beziehung zu Personen steht, die einem lieb und teuer sind. Hier schreibt man Dinge auf, die man mitnehmen wird. Das können Ideen, Wissen oder auch Erlebnisse und Gefühle sein.

Der kleine Finger steht für die Dinge, die zu kurz gekommen sind.

In der Handfläche gibt man der Gruppenleitung ein Feedback zur Organisation und Durchführung.

Im Anschluss kommentiert jede/r seine/ihre Hand, und zwar entweder sämtliche oder nur einzelne Aspekte, je nach Gruppengröße. Niemand wird gezwungen, sich zu äußern. Die Hand-Evaluationen bleiben anonym und werden von der Gruppenleitung eingesammelt.

Quelle

In Anlehnung an: Bundeszentrale für politische Bildung: rICHTig wICHTig. Ein Empowerment-Workshop über Fremd- und Eigenzuschreibungen, S. 56 - https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/bpb-Netzwerk%20Verst%C3%A4rker%20-%20Bildungskonzept%20rICHTig-wICHTig_19.05.2014.pdf. (Stand: 06.12.2017)



Blitzlicht

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

5-15 Minuten

Durchführung

Alle Teilnehmenden können beim „Blitzlicht“ ihre Meinung in wenigen Sätzen äußern. Die Gruppenleitung stellt einfache Fragen, auf die sie der Reihe nach antworten.

Es gelten ausschließlich die folgenden Regeln: Jeder Beitrag ist nicht länger als zwei bis drei Sätze. Es besteht kein Zwang, sich zu äußern. Äußerungen werden nicht kommentiert, kritisiert oder bewertet.

Hilfreiche Fragen:

- Was habe ich gelernt?
- Wie fühle ich mich jetzt?
- Was lief nicht so gut?

Diese Übung ermöglicht eine schnelle, unkomplizierte Rückmeldung seitens der Teilnehmenden, die keine große Vorbereitung erfordert.

Quelle

Angelehnt an:

Bundeszentrale für politische Bildung: Methodendatenbank, Blitzlicht <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=115> (Stand: 06.12.2017)



Zielscheibe

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

10-15 Minuten

Durchführung

Die Gruppenleitung malt eine große Zielscheibe auf ein Flipchart. Im Anschluss geben die Teilnehmenden mit einem großen Filzstift ihr Feedback zur Begegnung allgemein. Finden sie, die Begegnung war ein „Volltreffer“ und sind sie mit allem zufrieden, malen sie einen Punkt in die Mitte der Zielscheibe. Sind sie weniger zufrieden, eher an den Rand. Wünscht die Gruppenleitung eine spezifischere Rückmeldung zu bestimmten Themen, kann sie entweder mehrere Zielscheiben malen (eine zum Inhalt, eine zum Leitungsteam, eine zur Organisation...) oder die Zielscheibe in mehrere Bereiche unterteilen.

Die Bewertung durch die Teilnehmenden sollte anonym geschehen. Dafür kann die Zielscheibe beispielsweise auf die Rückseite einer Moderationswand gepinnt werden.

Wer sich im Anschluss dazu äußern möchte, wo er/sie die Zielscheibe getroffen hat, ergreift das Wort und erläutert seine/ihre Antwort.

Quelle

Angelehnt an:

Bundeszentrale für politische Bildung: Methodendatenbank, Evaluationszielscheibe: <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/62269/methodenkoffer-detailansicht?mid=3> (Stand: 06.12.2017)





Rucksack und Mülltonne

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

15-20 Minuten

Material

Zwei Plakate

Moderationskarten

Stifte

Durchführung

Die Gruppenleitung zeichnet auf ein großes Plakat eine Mülltonne, auf ein anderes einen Rucksack. Sie fordert die Teilnehmenden dazu auf, die gemeinsame Zeit Revue passieren zu lassen und auf Moderationskarten zu schreiben, was sie positiv oder hilfreich fanden und aus der Begegnung mitnehmen und was sie nicht so gelungen fanden und hier zurücklassen möchten. Die positiven Karten werden auf den Rucksack gepinnt, die negativen auf die Mülltonne. Jede/r darf sich zu seinen/ihren Ideen äußern, wenn er/sie diese anpinnt.

Die Übung kann auch in einer anderen Variante durchgeführt werden: Die Teilnehmenden schreiben auf kleine Zettel. Die Zettel, auf denen steht, was sie mitnehmen möchten, stecken sie in ihre Hosentasche, die mit den negativen Aspekten werden gleich in einer echten Mülltonne entsorgt.

Quelle

In Anlehnung an: Bundeszentrale für politische Bildung: rICHTig wICHTig. Ein Empowerment-Workshop über Fremd- und Eigenzuschreibungen, S. 56 - https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/bpb-Netzwerk%20Verst%C3%A4rker%20-%20Bildungskonzept%20rICHTig-wICHTig_19.05.2014.pdf. (Stand: 06.12.2017)





Gut gemacht

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

5 Minuten

Durchführung

Die Teilnehmenden kommen in einem Kreis zusammen. Die Gruppenleitung fordert sie auf, sich nach rechts zu drehen und dann ihre rechte Hand auf die rechte Schulter der Person, die vor ihnen steht, zu legen. Wenn alle ihren Nachbarn/ihre Nachbarin berühren, klopf man ihm/ihr auf die Schulter und sagt: „Gut gemacht!“

Dieses Abschlussritual setzt einen gemeinsamen Schlusspunkt für die Jugendbegegnung und schätzt die Teilnahme jedes/r Teilnehmenden/r wert.

Quelle

AST-WERK





Man trifft sich immer zweimal im Leben

Alter der Teilnehmenden

Ab 10 Jahren

Zeitlicher Rahmen

Je nach Gruppengröße 5-10 Minuten

Durchführung

Die Teilnehmenden stellen sich in einer Linie auf. Der/die erste Teilnehmende am linken Ende der Linie stellt sich nun vor die nächste Person in der Schlange und verabschiedet sich mit einem persönlichen Gruß. Dann geht er/sie weiter zur nächsten und verabschiedet sich wieder mit persönlichen Worten von ihr. Nun hat der/die zweite Teilnehmende niemanden mehr links neben sich stehen. Also folgt er/sie dem/der ersten und verabschiedet sich von jedem/r einzeln. So geht es immer weiter. Sobald man niemanden mehr links neben sich stehen hat, reiht man sich in die Schlange ein und verabschiedet sich von jedem/jeder persönlich. Wichtig ist, dass nur die Teilnehmenden, die in Bewegung sind, sprechen. Sobald der/die erste Teilnehmende sich von allen verabschiedet hat, stellt er/sie sich ans Ende neben den/die letzte/n stehende/n Teilnehmenden und wartet, bis die Schlange, die sich bewegt und verabschiedet, bei ihm ankommt. Natürlich hat er/sie diejenigen, die sich in der Schlange bewegen, schon einmal getroffen, als sie standen, und sich von ihnen verabschiedet. Nun „empfängt“ er/sie den Abschiedsgruß. Denn: Man trifft sich immer zweimal im Leben.

Besonderheiten

Das Spiel kann auch als Begrüßungsspiel oder zum Namen Lernen gespielt werden. In dem Fall begrüßen die Teilnehmenden sich namentlich, sobald sie sich begegnen. Eine andere Möglichkeit ist, diese Übung als immer wiederkehrendes Ritual während einer Begegnung anzuwenden, zum Beispiel, um sich einen guten Appetit zu wünschen, um ein Lob am Ende eines Tages auszusprechen, um sich einen guten Morgen zu wünschen etc.

Quelle

AST-WERK



Workshops



Jugendbegegnungen und Workshops

Jugendarbeit ist vielfältig und jede Sparte steht gewissen Herausforderungen gegenüber, die bei der Durchführung von Workshops oder Jugendbegegnungen berücksichtigt werden müssen. Ein Faktor, der immer eine große Rolle spielt, ist die Zeit, die zur Verfügung steht. Damit die Teilnehmenden, auch innerhalb einer kurzen Zeitspanne, thematisch und emotional möglichst viel mitnehmen, müssen die Übungen sorgfältig ausgewählt werden. Auch bei wenig Zeit dürfen Übungen, die die Gruppendynamik stärken, nicht zu kurz kommen und die Übungen sollten aufeinander aufbauen und sich thematisch und methodisch ergänzen.

Im Folgenden werden exemplarisch mögliche Abläufe für Jugendbegegnungen und Workshops unterschiedlicher Länge vorgestellt. Selbstverständlich ist dies nur eine von vielen Möglichkeiten, und die Gruppenleitung kann sich die Übungen passend zur Zielgruppe und nach der gewünschten inhaltlichen Vertiefung aus dem Toolkit zusammenstellen.

Dauer des Workshops: 4 Stunden

Anmerkung: Dieser Vorschlag eignet sich für Teilnehmende unterschiedlicher Altersgruppen zwischen 10 und 20 Jahren.

Hat die Gruppenleitung nur vier Stunden Zeit, kann sie die Wertethematik mit den Jugendlichen nicht in aller Ruhe vertiefen. Trotzdem reicht die Zeit, um die Teilnehmenden für das Thema zu sensibilisieren und Gedanken anzustoßen.

Folgende Spiele und Übungen sind hierfür geeignet:

Egal, ob die Gruppe sich kennt oder nicht, sollte man in jedem Fall mit einem Energizer beginnen, um die Gruppe für das emotionale Thema Werte zu öffnen.

Energizer nach Wahl >> siehe Seite 9 - 12

Als eigentlicher thematischer Einstieg bietet sich die Glücksübung an. Diese ermöglicht ein erstes Herantasten an das Thema und eine Bewusstwerdung der eigenen Werte seitens der Jugendlichen. Sie verstehen, dass ihre Werte auch ihr Empfinden oder ihr Urteil über bestimmte Situationen beeinflussen.

Die Glücksübung – Was macht mich glücklich? >> siehe Seite 24

Im Anschluss daran bietet sich eine dynamischere Übung an, die den Teilnehmenden ermöglicht, in einer geschaffenen Situation bestimmte Werte zu erleben. Mit der Übung Schaf und Schäfer können die Teilnehmenden erfahren, wie Kommunikation funktionieren kann, wie es ist, anderen vertrauen zu müssen und sich führen zu lassen.

Schaf und Schäfer >> siehe Seite 38

Mit der Übung Sonne, Mond und Erde kann thematisch ein Abschluss gefunden werden. In diesem kurzen, dynamischen Spiel realisieren die Teilnehmenden, dass sie sich immer in einem System befinden und mit ihren Einstellungen und Werten auf jede Veränderung reagieren müssen.

Sonne, Mond und Erde >> siehe Seite 17

Um einen gemeinsamen Abschluss zu finden und eine Rückmeldung der Teilnehmenden zu bekommen, kann die Gruppenleitung noch eine Übung zur Auswertung des Workshops durchführen.

Eine Übung aus Evaluation und Abschied nach Wahl >> siehe Seite 68-73

Workshops



Dauer der Begegnung: 1 Tag

Egal, ob die Gruppe sich kennt oder nicht, sollte man in jedem Fall mit einem Energizer beginnen, um die Gruppe für das emotionale Thema Werte zu öffnen.

Energizer nach Wahl >> siehe Seite 9 - 12

Mit Teilnehmenden zwischen 10 und 20 Jahren kann man als Einstieg ins Thema mit den Übungen Glücksübung und Werte-Insel starten. In diesen Übungen beschäftigen sie sich mit ihren eigenen Werten, reflektieren diese und stellen fest, dass Andere vielleicht andere Wertorientierungen oder ein anderes Verständnis von Werten haben.

Die Glücksübung – Was macht mich glücklich? >> siehe Seite 24

Werte-Insel >> siehe Seite 15

Mit etwas älteren Teilnehmenden, ab ca. 15 Jahren, kann man dieselben Ziele mit den Übungen Werte finden, Werte-Fotos und Wer noch? erreichen, die sich kombiniert als Einstieg anbieten.

Werte finden >> siehe Seite 14

Werte-Fotos >> siehe Seite 19

Wer noch? >> siehe Seite 22

Nach dieser Einführung bietet es sich bei jüngeren Teilnehmenden (ab 10 Jahren) an, erlebnispädagogische Methoden einzubringen. Mit Hilfe der Übungen Schaf und Schäfer und Code-Knacker erleben die Teilnehmenden Gruppenprozesse und –kommunikation auf spielerische Weise.

Schaf und Schäfer >> siehe Seite 38

Code-Knacker >> siehe Seite 36

Mit dem Simulationsspiel Mehrkulturen-Spiel kann die Gruppenleitung das Thema für ältere Teilnehmende vertiefen und ihnen die Möglichkeit geben, zu erfahren, was passiert und wie es sich anfühlt, wenn unterschiedliche Werte aufeinanderprallen.

Mehrkulturen-Spiel >> siehe Seite 46

Mit dem Privilegientest kann die Gruppenleitung das Thema auf eine gesellschaftliche Ebene bringen. Es wird deutlich, dass viele Probleme und Konflikte in unseren Gesellschaften durch unterschiedliche Wertorientierungen entstehen und dies große Auswirkungen auf das Leben vieler Menschen hat.

Privilegientest >> siehe Seite 53

Um einen gemeinsamen Abschluss zu finden und eine Rückmeldung der Teilnehmenden zu bekommen, kann die Gruppenleitung noch eine Übung zur Auswertung des Workshops durchführen.

Eine Übung aus Evaluation und Abschied nach Wahl >> siehe Seite 68-73

Workshops



Dauer der Begegnung: 2 Tage

Egal, ob die Gruppe sich kennt oder nicht, sollte man in jedem Fall mit einem Energizer beginnen, um die Gruppe für das emotionale Thema Werte zu öffnen.

Energizer nach Wahl >> siehe Seite 9 - 12

Mit Teilnehmenden zwischen 10 und 20 Jahren kann man als Einstieg ins Thema mit den Übungen Glücksübung und Werte-Insel starten. In diesen Übungen beschäftigen sie sich mit ihren eigenen Werten, reflektieren diese und stellen fest, dass Andere vielleicht andere Wertorientierungen oder ein anderes Verständnis von Werten haben.

Die Glücksübung – Was macht mich glücklich? >> siehe Seite 23

Werte-Insel >> siehe Seite 15

Mit etwas älteren Teilnehmenden, ab ca. 15 Jahren, kann man dieselben Ziele mit den Übungen Werte finden, Werte-Fotos und Wer noch? erreichen, die sich kombiniert als Einstieg anbieten.

Werte finden >> siehe Seite 14

Werte-Fotos >> siehe Seite 19

Wer noch? >> siehe Seite 22

Nach dieser Einführung bietet es sich an, erlebnispädagogische Methoden einzubringen. Mit Hilfe der Übungen Schaf und Schäfer und Code-Knacker erleben die Teilnehmenden Gruppenprozesse und –kommunikation auf spielerische Weise.

Schaf und Schäfer >> siehe Seite 38

Code-Knacker >> siehe Seite 36

Nach dieser praktischen Erfahrung von Werten kann die Gruppenleitung wieder eine ruhigere Übung anbieten. Mit Hilfe des Wertebaums bekommen die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre eigenen Werte zu reflektieren und zusätzlich über deren Ursprung nachzudenken.

Wertebaum >> siehe Seite 20

Mit Hilfe der Übung Barnga können die Teilnehmenden erfahren, wie es ist, wenn unterschiedliche Werte und Normen aufeinandertreffen und dieses Aufeinandertreffen für Unverständnis und Konflikte sorgen kann.

Barnga >> siehe Seite 43

Nachdem ausführlich in die Wertethematik eingeführt wurde, kann die Gruppenleitung das Thema auf eine gesellschaftliche Ebene bringen. Im Rahmen des Privilegientests wird deutlich, dass viele Probleme und Konflikte in unseren Gesellschaften durch unterschiedliche Wertorientierungen entstehen und dies große Auswirkungen auf das Leben vieler Menschen hat.

Privilegientest >> siehe Seite 53

Mit der Methode Wertekonflikte lösen – ein Rollenspiel kann die Gruppenleitung in einige Kommunikationsmethoden und das Konsensverfahren einführen. Mit Hilfe des Rollenspiels wird eingeübt, wie man einen Konsens finden und somit einen Lösungsvorschlag für Wertekonflikte machen kann. Diese Übung eignet sich jedoch ausschließlich für ältere Teilnehmende ab 16 Jahren.

Wertekonflikte lösen – ein Rollenspiel >> siehe Seite 61

Um einen gemeinsamen Abschluss zu finden und eine Rückmeldung der Teilnehmenden zu bekommen, kann die Gruppenleitung noch eine Übung zur Auswertung des Workshops durchführen.

Eine Übung aus Evaluation und Abschied nach Wahl >> siehe Seite 68 - 73

Anmerkung: Bei längeren Jugendbegegnungen können zwischen den Einheiten immer wieder kleine Energizer eingesetzt werden. Das lockert die Stimmung und stärkt die Konzentration der Teilnehmenden.

Partnerorganisationen



Europäische Akademie Otzenhausen

Die Europäische Akademie Otzenhausen (EAO) ist ein freier Träger der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung. Sie arbeitet überparteilich und überkonfessionell und wendet sich mit Informations- und Fortbildungsangeboten zu europapolitischen Themen an Menschen aller gesellschaftlichen Gruppen (ab 16 Jahren).

Kontakt

Europäische Akademie Otzenhausen gGmbH
Europahausstraße 35
66620 Nonnweiler
Tel.: 0049 6873 662-0
www.eao-otzenhausen.de
info@eao-otzenhausen.de



AST-WERK

AST-WERK bietet seit 2007 ein breites Dienstleistungsspektrum an unterschiedlichen Standorten Deutschlands und in den Nachbarländern an.

Das Team verfolgt vielfältige Angebote und besteht aus fachlich ausgebildeten Trainern und Beratern. Leitlinie von AST-WERK ist die Begleitung von Teams in Entwicklungs- und Veränderungsprozessen sowie die professionelle Durchführung von Trainings und erlebnisorientierten Projekten zur Vermittlung sozialer und interkultureller Kompetenzen.

Kontakt

AST-WERK,
Inhaber Knut Lauer
Hirtenstraße 35
56073 Koblenz
Tel.: 0049 2606 979 03 97 / 0049 178 537 45 65
www.ast-werk.de
info@ast-werk.de / k.lauer@ast-werk.de
Facebook: www.facebook.com/atswerkcoaching/



Der Landessportbund Rheinland-Pfalz (LSB)

mit Sitz in Mainz, ist die Dachorganisation des Sports in Rheinland-Pfalz und mit mehr als 6.200 Vereinen und über 1,5 Millionen Mitgliedern die größte Personenvereinigung des Landes. Zu den vielfältigen Aufgaben zählen die Vertretung der Interessen des Sports gegenüber Politik und Staat, die Betreuung der Mitglieder, die Förderung des Leistungssports, die Zusammenarbeit mit internationalen Sportpartnern, die Entwicklung neuer Konzeptionen im Bereich des Breitensports, die Förderung der Jugendarbeit und vieles mehr.

Kontakt

Landessportbund Rheinland-Pfalz
Rheinallee 1, 55116 Mainz
Tel.: 0049 6131 2814-191
www.lsb-rlp.de



Die **Ecole Nationale de l'Éducation Physique et des Sports (ENEPS)** ist ein Bildungsinstitut beim Ministère des Sports im Großherzogtum Luxemburg. Zu den Aufgaben des ENEPS gehören die Aus- und Fortbildung von Trainern, Schiedsrichtern sowie Führungskräften aus der Verwaltung. Die ENEPS arbeitet mit einem guten Dutzend Sportvereinigungen, die vom Comité Olympique et Sportif Luxembourgeois (COSL) anerkannt sind, ist Gründungsmitglied des Eurosportpools und gehört dem Europäischen Netzwerk der Sportakademien an (Réseau européen des académies du sport - EndAS).

Kontakt

LE GOUVERNEMENT DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère des Sports
Ecole nationale de l'Éducation physique et des Sports (ENEPS)
66, rue de Trèves
L-2630 Luxembourg
Tel.: 00352 247 83400
www.sports.lu
www.eneps.lu



Die ENEPS und der LSB sind Mitbegründer des Europäischen interregionalen Pools des Sports (Eurosportpool). Er repräsentiert einen Teil des Sports im Herzen Europas. Die Organisation hat sich zum Ziel gesetzt, in allen wesentlichen Bereichen des Sports durch Erfahrungsaustausch und bei sportpraktischen Angeboten länderübergreifend (Luxemburg, das Saarland, Lothringen, die belgische Provinz Luxemburg und die Deutschsprachige Gemeinschaft Belgiens) zu kooperieren, um damit zu einem geeinten Europa beizutragen. Zu den verschiedenen Arbeitsfeldern des Eurosportpools zählen u.a. die Unterstützung bei interregionalen Angelegenheiten des Sports, die Erstellung von gemeinsamen Ausbildungskonzepten, die gegenseitige Anerkennung von Lizenzen und der Traineraustausch im Bereich des Leistungssports.

Europe Direct Saarbrücken

Das Europe Direct Informationszentrum Saarbrücken ist eine von über 500 europäischen Kontaktstellen für Fragen zur Europäischen Union. Das lokale Informationszentrum informiert im Saarland über europäische Themen. Informationsbroschüren und weiteres Material sind kostenlos erhältlich. Ein Veranstaltungsprogramm mit sowohl offenen als auch zielgruppenbezogenen Veranstaltungen und Aktionen fördert die Diskussion über Europa-Fragen vor Ort.

Kontakt

Europe Direct Saarbrücken
Gerberstrasse 4
66111 Saarbrücken
Tel.: 0049 681 905-1220
www.eiz-sb.de
europe-direct@saarbruecken.de
Facebook: www.facebook.com/EuropeDirectSaarbruecken



Junge Europäische Föderalisten Straßburg

Die Jungen Europäischen Föderalisten (JEF) sind eine pro-europäische und parteienübergreifende Vereinigung, in der sich seit 1992 Jugendliche zusammenfinden, die sich für die Schaffung Europas einsetzen möchten. Sie gehört zu den JEF Europe, einem europäischen Netzwerk föderalistischer Jugendvereinigungen, dem 30.000 Mitglieder auf dem gesamten Kontinent angehören. Die Vereinigung Jeunes Européens – France umfasst 26 lokale Sektionen in den größten Städten Frankreichs. Dazu gehört auch die Gründungssektion der Jeunes Européens - Strasbourg.

In Straßburg organisieren wir regelmäßig Konferenzen, pädagogische Aktivitäten in Organisationen der Jugendarbeit („Europa durch die Jugend“), thematische Abende usw., um sämtliche Bürger für Europa und die Unionsbürgerschaft zu sensibilisieren.

Kontakt

www.jeunes-europeens-strasbourg.eu
strasbourg@jeunes-europeens.org



Miteinander Leben Lernen

Miteinander Leben Lernen, Geschäftsstelle Saarbrücken und Mitglied im Saarländischen Landessportverband, setzt sich für die Belange von Kindern und Jugendlichen mit Benachteiligungen ein. Freizeit Inklusive (FI), Fachabteilung für erlebnisorientierte inklusive Freizeitgestaltung, bringt Interessierte mit und ohne Behinderungen im Sport zusammen. FI koordiniert wohnortnahe Sportmöglichkeiten in verschiedenen Sparten und trägt so zur Erhaltung von Sportangeboten mit breiten- und gesundheitssportlicher Zielsetzung bei.

Unser Ziel ist es, alle sportinteressierten Kinder und Jugendlichen, unabhängig von Einkommen, Herkunft oder Behinderung, an Sport heranzuführen und ihnen die Teilnahme an Sportangeboten zu ermöglichen. Zusätzlich wollen wir zur inklusiven Öffnung des Sports beitragen und für kulturelle Vielfalt sensibilisieren. Wir unterstützen deshalb andere Vereine durch ein vielfältiges Angebot an Aktionen aus unseren Schwerpunktbereichen Klettern, Kanufahren und Tanzen. Darüber hinaus bieten wir Aktionstage und Wochenendtouren mit erlebnispädagogischen Angeboten, z.B. Naturerlebnistage mit Laubhüttenbauen, Kooperationsspielen und Klettern am Fels, an.

Kontakt

Miteinander Leben Lernen
Eschberger Weg 40
66121 Saarbrücken
Tel.: 0049 681 68797-0
www.mll-saar.de



miteinander-füreinander e.V.

Seit 25 Jahren engagiert sich der Verein miteinander-füreinander e.V. als Träger des Homburger Eine-Welt-Ladens für einen gerechteren Welthandel. In der Saarbrücker Str. 9 in Homburg bietet ein ehrenamtliches Team fair gehandelte Produkte an. Seit April 2016 trägt der Verein die Arbeitsstelle des Eine Welt-Regionalpromotors Saarland Ost. Der Promotor hat die Aufgabe, Diskurse zu initiieren und Initiativen, Vereine, Kommunen, Wirtschafts- und Bildungsakteure in ihrem Eine Welt-Engagement vor Ort zu unterstützen, und zwar durch inhaltliche Impulse, Beratungsangebote, Vernetzung, Qualifizierung, Aktionen, Kampagnen und Bildungsangebote.

Kontakt

Axel Stirn, Regionalpromotor
axel.stirn@posteo.de



An der Erstellung des Toolkits haben mitgewirkt:

Andrea Becker, Miteinander Leben Lernen
Stéphanie Bruel, Europäische Akademie Otzenhausen
Aude Evrard, JEF Strasbourg
Louisa Frenzel, freie Mitarbeiterin der Europäischen Akademie Otzenhausen
Frank Fried, Europe Direct Saarbrücken
Joachim Fries, Miteinander Leben Lernen
Nisrine Hamouni, ENEPS Luxembourg
Oliver Kalb, Landessportbund Rheinland-Pfalz
Roger Königs, ENEPS Luxembourg
Knut Lauer, AST-WERK
Sophia Rickert, freie Mitarbeiterin der Europäischen Akademie Otzenhausen
Sabine Rudatsikira, JEF Strasbourg
Axel Stirn, Eine Welt Regionalpromotor, Miteinander-füreinander
Bernd Unger, AST-WERK
Johanna Waterböhr, Europe Direct Saarbrücken
Nedia Zouari, Landessportbund Rheinland-Pfalz

Danksagung

Wir danken allen AutorInnen des Toolkits und allen Beteiligten für ihr Engagement und ihre wertvolle Mitarbeit. Ein besonderer Dank gilt Kerstin Adam, Projektleiterin der Stiftung europäische Kultur und Bildung für die Übersetzungen ins Französische und Englische und Christina Weiland für die graphische Gestaltung.

Herzlichen Dank den Förderern, ohne die das Projekt und die Erstellung des Toolkits nicht möglich gewesen wäre:

Stiftung Europäische Kultur und Bildung
ASKO EUROPA-STIFTUNG

Erscheinungsdatum: Januar 2018