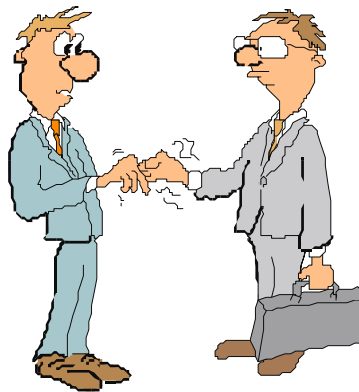


Mit Fremdheitserfahrungen umgehen lernen

Simulation

Autobahnbau



Inhaltsverzeichnis

	Seite
Ziele und Informationen	2
Arbeitsblatt für Resilianer	3
Arbeitsblatt für Katonen	5

Ziele:

Ziel dieses Rollenspiels ist es, anhand zweier unterschiedlicher Kulturen, die aufeinander treffen, Lösungsmechanismen für Konfliktsituationen zu entwickeln. Derartige Konfliktsituationen sind im Alltag sehr vielfältig. Deshalb kann dieses Rollenspiel auch nur ein *Beispiel* für Konfliktsituationen bieten.

Um Konflikte lösen zu können, müssen zunächst die Unterschiede der anderen Kultur erkannt werden, bevor im Zusammenspiel beider Kulturen der Konflikte aufgelöst wird. Ein Konflikt ist allerdings nicht behoben, wenn eine Gruppe eine Lösung festlegt und die andere sich in diese Vorgabe fügen muss, sondern Konflikte können nur gelöst werden, wenn beide Kulturen Teile ihres eigenen Selbstverständnisses einbringen konnten.

Informationen:

Das Rollenspiel basiert auf der Tatsache, dass zwei Gruppen unterschiedlicher Kulturen aufeinandertreffen. Sie haben zwar ein gemeinsames Ziel – vom Bau der Autobahn zu profitieren – aber wissen ansonsten recht wenig von einander.

Bereits im Kontext sind eine Reihe Konfliktpotentiale eingebaut – das wesentlichste ist hier das unterschiedliche Selbstverständnis der beiden Gruppen. Dieser Konflikt in Kombination mit einem „Kolonialkonflikt“ schwingt unterschwellig immer mit. In den typischen Verhaltensweisen finden sich weitere, viel offensichtlicher Konfliktpotentiale, etwa die verschiedenen Vertragsabschlussmodalitäten oder Arten der Gesprächsführung.

Zielgruppe:

Zielgruppe sind Studenten und Schüler, die den Umgang mit Fremdem lernen sollen. Das Rollenspiel soll die Möglichkeit bieten „alltägliche“ Konfliktsituationen und dazugehörige Lösungsmechanismen aufzuzeigen.

Vorbereitung und Spieldauer:

Pro Gruppe sollten nicht mehr als 3-5 Personen ausgewählt werden. Die Mitspieler bekommen in getrennten Räumen die jeweils für sie vorgesehenen Aufgabenblätter. Sie sollten etwa 10-15 Minuten Zeit bekommen, damit sie sich in ihre Rollen hineinversetzen und Absprachen für die nachfolgende Verhandlung treffen können.

Danach werden die beiden Gruppen zusammengeführt und die Verhandlungen können beginnen. Sie sollten nicht länger als 10-15 Minuten dauern. Wenn eine gute, für alle befriedigende Lösung eher erreicht wird, ist das Spiel beendet.

Arbeitsblatt für Resilianer

Kontext und Zielstellung:

Ihr seid eine Gruppe von Resilianer, die man ausgewählt hat wichtige Verhandlungen für euer Land zu führen. Euer Land Resilien war früher von den Katonen besetzt, die das Land benutzten und ausbeuteten. Seit 10 Jahren aber ist Resilien unabhängig und durch einen Pakt in seinen Rechten auf ewig geschützt.

In den 10 Jahren haben ihr als Bewohner Resiliens viel Selbstbewusstsein entwickelt. Ihr seid stolz auf euer Land und seine unberührte Natur und habt gelernt eure eigene Bedürfnisse zu verteidigen. Aber die negativen Erfahrungen der Abhängigkeit habt ihr noch nicht vergessen, deshalb seid ihr sehr vorsichtig und misstrauisch im Umgang mit Fremden, insbesondere mit den Katonen.

Der Präsident der Katonen hat nun über einen Botschafter um eine Verhandlung mit euch gebeten, um ein Anliegen vortragen zu können.

Ihr wisst bisher, dass die Katonen eine Straße zu einem befreundeten Land bauen wollen, um ihren Handel anzukurbeln. Diese Straße müsste aber durch Resilien führen, ansonsten würden zu lange Wege dieses Vorhaben erheblich beeinträchtigen.

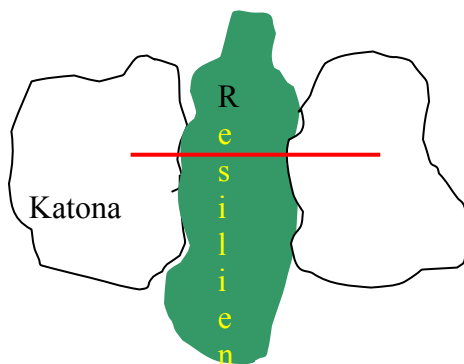
Ihr erwartet die Gäste aus Katona um 12 Uhr.

Dem Autobahnbau steht ihr mit gespaltenen Gefühlen gegenüber, denn ihr wollt eure wunderschöne Natur nicht zerstören. Ihr seid aber auch auf Hilfe und Unterstützung des größeren Katonas angewiesen. Ihr wäret deshalb unter der Bedingung bereit einzuwilligen, dass ihr von den Katonen eine angemessene materielle Entschädigung bekommen und die Katonen auf jeden Fall eurem Land noch mindestens 1 Jahr Zeit geben sich zu erholen, bevor sie mit dem Autobahnbau beginnen.

Eure Aufgabe ist es einen solchen Kompromiss mit den Katonen auszuhandeln und ihn schriftlich festzuhalten.

Typische Verhaltensmuster der Resilianer:

- Ihr seid in Verhandlungen zurückhaltend, aber bestimmt.
- Ihr stellt keine Forderungen, erwartet aber faire Angebote.
- Ihr redet eher leise und auf eine förmliche Art und Weise.
- Ihr verbeugt euch in Gesprächen häufig, das signalisiert eure Bereitschaft zur Kameradschaft, jedoch keine Unterwürfigkeit.
- Direkten Körperkontakt meidet ihr (niemand darf euch zu nahe treten).
- Verträge sollten auf jeden Fall in schriftlicher, beidseitig signierter Form festgehalten werden, unter Anwesenheit von mind. zwei Zeugen aus dem Volk. Dies dient der Sicherheit aller.
- Dabei sollte genau festgelegt werden, welche Rechte und Pflichten jeder Vertragspartner hat bzw. welche Leistung und Gegenleistung erbracht werden soll.



Arbeitsblatt für Katonen

Kontext und Zielstellung:

Als Mitglieder einer Gruppe von Katonen kommt ihr aus einem Land, das früher sehr mächtig war und sich mehrere Länder unterworfen hatte. Allerdings mussten die Katonen vor 10 Jahren aufgrund eines Vertrages, der bei den Katonen als der "Drossel-Pakt" bekannt ist, diese Länder wieder abtreten. Seitdem schwindet der Wohlstand eures Lands von Jahr zu Jahr mehr. Nun habt ihr die Chance mit einem seit kurzem befreundeten Land ein Handelsabkommen zu schließen, was allerdings den Bau einer Autobahn nötig macht. Diese Autobahn müsste aus wirtschaftlichen Gründen durch das Land Resilien führen, eines der Länder, das früher zu eurem Herrschaftsbereich gehörte. Ihr glaubt, dass es keine großen Schwierigkeiten geben wird, die Erlaubnis für das Vorhaben von den Resilianern zu bekommen. Ihr habt deshalb auch nicht über Gegenleistungen nachgedacht, weil ihr es gewohnt seid, dass die Resilianer keine Widerstand leisten.

Ihr kommt mit eurer Gruppe in der resilianischen Botschaft an, wo um 12 Uhr die Verhandlungen mit den Gastgebern stattfinden sollen. Euch ist es wichtig, die Verhandlungen schnell abzuwickeln, weil ihr den Autobahnbau so schnell wie möglich beginnen wollt., damit der wirtschaftliche Verfall eures Landes bald beendet ist und es euch und eurem Land wieder so gut geht wie früher.

Eure Aufgabe ist es, die Verhandlungen so schnell wie möglich zum Abschluss zu bringen, wobei ihr so wenig wie möglich Geld ausgeben wollt.

Typische Verhaltensmuster der Katonen:

- Ihr gebt euch in Verhandlungen sehr selbstbewusst.
- Bei euch ist es üblich, sehr akzentuiert zu sprechen.
- Bei Gesprächen klopft ihr eurem Gegenüber manchmal gönnerhaft auf die Schulter, um eure Überlegenheit deutlich zu machen.
- Dabei tretet ihr sehr nah an den anderen heran.
- Verträge in schriftlicher Form erachtetet ihr nicht für notwendig, euch genügt die bloße mündliche Einwilligung der Vertragspartner.
- Euer Interesse an den Resilianern ist rein wirtschaftlich, ihr legt keinen Wert auf Kameradschaft mit euren Verhandlungspartnern.

