

Mit Fremdheitserfahrungen umgehen lernen

Simulation

Handianer und Deutsche – der erste Kontakt



Inhaltsverzeichnis

| | Seite |
|---------------------------------------|-------|
| Ziele | 3 |
| Zielgruppe | 3 |
| Unterrichtsrahmen | 3 |
| Spielidee | 3 |
| Spielbedingungen | 3 |
| Vorbereitung | 4 |
| Durchführung | 4 |
| Auswertung | 4 |
| Hinweise für den Spielleiter/Betreuer | 5 |
| Anweisungsblatt Gruppe 1 | 7 |
| Anweisungsblatt Gruppe 2 | 8 |
| Anweisungsblatt Gruppe 3 | 9 |
| Analysebogen der Beobachtergruppe | 10 |

Mit Fremdheitserfahrungen umgehen lernen – Simulation

Ziele:

- Sensibilisierung von Schülern für interkulturelle Begegnungen (Thematisieren von Kultur, Kulturstandards, kulturspezifischer Kommunikation)
- Trainieren von Empathie
- Üben von Ambiguitätstoleranz
- Ausübung von Rollendistanz

Zielgruppe:

- Schüler der Klasse 8-10; je nach Vereinfachung/Erweiterung auch für andere Klassen- bzw. Ausbildungsstufen geeignet.
- wahrscheinlich monokulturelle Gruppe
- primär Kontakte mit fremden Kulturen in Deutschland (weniger Auslandsaufenthalte)

Unterrichtsrahmen:

Im Rahmen des Ethik- oder Religionsunterrichtes, aber auch im Fremdsprachenunterricht im Zusammenhang mit der Thematisierung kulturell motivierten Wortschatzes, Landeskunde o.ä. Es empfiehlt sich auch die Durchführung im Rahmen eines Projekttages.

Spielidee:

Es wird das Aufeinandertreffen zweier kulturell verschiedener Gruppen simuliert, die sich kennenlernen und gemeinsam etwas erarbeiten sollen (Plakat). Beiden Gruppen werden vor der Simulation bestimmte Eigenschaften zugewiesen, an die sie sich im Spiel halten sollen. Entgegengesetzte Vorstellungen und Arbeitspraktiken sowie Kommunikationsbarrieren simulieren die Probleme, die beim Aufeinandertreffen verschiedener Kulturen entstehen können. Das Vorenthalten von Informationen bezüglich der anderen Gruppe soll einem oft mangelhaften oder nur stereotypisierten Wissen über andere Kulturen in der Realität entsprechen.

Unter diesen erschwerten Bedingungen eine erfolgreiche Zusammenarbeit zu leisten, trainiert Empathie und Ambiguitätstoleranz, soll aber auch Spaß machen und einen gewissen Aha-Effekt bei den Schülern auslösen. Eine optionale dritte Gruppe kann als Beobachtergruppe fungieren, um die interkulturelle Begegnung zu analysieren und Problemfelder zu reflektieren. Im anschließenden Plenum sollten die aufgetretenen Mißverständnisse und Unsicherheiten gemeinsam thematisiert und erklärt werden, und schließlich auf den alltäglichen Umgang mit Ausländern/fremden Kulturen ausgeweitet und angewandt werden.

Spielbedingungen:

- Teilnehmeranzahl: bei 2 Gruppen: max. 14, bei 3 Gruppen: max. 21 (7 Teilnehmer pro Gruppe)
- Betreueranzahl: 1-2 Personen
- Spielzeit: ca. 60 min: → 10-15 min zur Vorbereitung, 20-25 min für die Simulation und 20-25 min für die Auswertung/Diskussion
- Material: Schere, Lineal, Marker, Pinsel, Farben, Schablonen (Gruppe 1)
Bunte Wachsstifte, bunte Malkreide, Fingerfarben (Gruppe 2)
Zeitungen/Zeitschriften (zum Ausschneiden/Reißen)
Bogen Papier/Pappe als Plakat (A3)

Die Spielzeit ist eine Minimalangabe. Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, können die einzelnen Phasen verlängert werden. Sowohl in der Vorbereitungsphase (besseres Einstudieren der Kultur), aber vor allem in der Auswertungsphase bietet sich eine längere Zeitspanne an, damit die Thematik ausreichend vertieft und ein effizienter Wissenstransfer auf reale Situationen erreicht werden kann.

Vorbereitung:

- Gruppeneinteilung überlegen und genauen Zeitrahmen abstecken (siehe Spielbedingungen)
- Raum mit ausreichend großer Arbeitsfläche (großer Tisch) auswählen, 2 oder 3 voneinander getrennte Aufenthaltsmöglichkeiten für die Gruppen in der Vorbereitungsphase (Phase 1) organisieren
- Materialien in genügender Anzahl besorgen und verdeckt bereitstellen
- Gruppenanweisungen in benötigter Zahl kopieren und nach Einleitung austeilen
- Bei Videoaufzeichnung: Kamera auf Funktion testen und evtl. Einstellungen ausprobieren, Gerät zum Abspielen bereitstellen

Durchführung:

- Nach ein paar einführenden Worten werden die Teilnehmer in 2 bzw. 3 Gruppen eingeteilt, maximale Teilnehmerzahl ist 7 Personen pro Gruppe.
- Die Gruppen 1 und 2 erhalten nur die für sie vorgesehenen Anweisungsblätter (s.u.), sie dürfen die Anweisungen der anderen nicht erfahren. Die Gruppe 3 erhält neben ihrer eigenen Anweisung die Spielbeschreibungen der beiden anderen Gruppen.
- Phase 1: Die Teilnehmer haben 10 - 15 min Zeit, sich mit den Aufgabenstellungen vertraut zu machen und erste Vorbereitungen zu treffen.
- Phase 2: Die Gruppe der Deutschen und der Handianer treffen aufeinander (ggf. unter Beobachtung durch Gruppe 3 oder einer Videokamera). Für die Begrüßung und Erfüllung der Aufgabe werden mindestens 20 min Zeit gegeben (ggf. verlängern).
- Das Spiel wird abgebrochen, wenn die Aufgabe gelöst wurde bzw. sich abzeichnet, dass eine Lösung nicht erreicht werden kann.
- Phase 3: Jetzt wird die Reflektions- und Diskussionsrunde begonnen, in der die Simulation gemeinsam ausgewertet wird. Diese letzte Phase erfordert eine besonders gründliche Vorbereitung seitens der Betreuer (siehe Auswertung, Anhang, Linkliste...).

Auswertung:

Die Auswertung stellt einen sehr wichtigen Teil der Simulation dar und darf nicht unterschätzt werden. Der Diskussionsleiter sollte das Gespräch so leiten, dass ein Praxisbezug der Simulation für die Schüler erkennbar wird und bleibt. Die Übung hatte Erfolg, wenn die Schüler das Erfahrene und Gelernte auch verinnerlichen und in einer realen Situation darauf zurückgreifen können.

Befragen Sie die Teilnehmer der Simulation (Gruppe 1 und 2) nach ihren Empfindungen und Gedanken während der Simulation. Lassen Sie Gruppe 3 ihre Beobachtungen aus der Außenseiterperspektive vorstellen. Ermutigen Sie Ihre Schüler frei zu sprechen und auch Mißerfolge zu nennen. Suchen Sie gemeinsam nach den Gründen für Erfolge und Mißverständnisse. Sie können sich dabei an den Fragen der Beobachtergruppe orientieren. Die Diskussion sollte folgende Themenfelder abdecken und in Beziehung zueinander setzen:

1. Kultur

- Ausmaß und Regeln für den Körperkontakt unterscheiden sich kulturell sehr stark
- (Kontaktkulturen wie hier Handianer, oder auch Araber, Lateinamerikaner, Südeuropäer u.a.)
- Kultur manifestiert sich in Denkweisen (z.B. ästhetisches Empfinden) und Arbeitsweisen (→ Handianer: Wertschätzung der Hände als Arbeitsmittel, Ablehnen von Werkzeugen)

2. Kommunikation

- Kommunikation vollzieht sich nicht nur verbal, sondern auch nonverbal (Mimik, Gestik...), paraverbal (Intonation, Lautstärke...) und extravertal (Kommunikationsumfeld)
- Kommunikation ist kulturspezifisch (hier z. B. Bedeutung der Hände in der Kommunikation)
- Sprachgebrauch vermittelt eigenkulturelle Standards (hier z.B. nur positive Aussagen um Konflikte zu vermeiden)
- Erfolgreiche Kommunikation setzt einen gemeinsamen „Code“ zwischen Sender und Empfänger voraus

3. Begegnung von verschiedenen Kulturen (interkulturell)

- Beim Aufeinandertreffen verschiedener Kulturen kann die Kommunikation und Zusammenarbeit gestört sein. Das Finden einer gemeinsamen Verständigungsebene (Code) kann durch Empathie und Metakommunikation erreicht werden
- Empathie bedeutet Einfühlungsvermögen hinsichtlich fremder Denk- und Handlungsweisen.
- Metakommunikation bedeutet das Thematisieren von Kommunikation, z.B. „Wie meint ihr das?“
- Erwartungen bezüglich der anderen Kultur entsprechen oft nicht der vorgefundenen Situation. Die dadurch entstehende Desorientierung und Frustration erfordern ein hohes Maß an Ambiguitätstoleranz und Flexibilität
- Ambiguitätstoleranz ist die Fähigkeit, eine widersprüchliche Situation aushalten zu können
- Flexibilität ist die Bereitschaft Neues zu lernen bzw. sich auf ungewohnte Situationen einzustellen
- Bei erfolgreicher interkultureller Kommunikation und Zusammenarbeit, wenn also ein Kompromiss zur Annäherung der Kulturen führt, dann entsteht etwas „Neues“, ein Synergieeffekt und eine Bereicherung für beide Seiten.

Hinweise für den Spielleiter/Betreuer:

- Die Gruppen: Bei der Einteilung der Schüler in die Gruppen darauf achten, dass die besonders kreativen Schüler sowie dominante Persönlichkeiten gleichmäßig auf die Gruppen verteilt sind.
- Die Zeit: Ein gewisser Zeitdruck muss da sein, da er implizit in der Aufgabenstellung der Deutschen enthalten ist. Zeichnet sich ein Ergebnis ab, kann der gesteckte Rahmen ggf. ausgedehnt werden.
- Das Plakat: Idealerweise ist das entstandene Plakat ein Kompromiss, der beide Gruppen zufrieden stellt. Die Qualität des Endergebnisses ist nebensächlich, der Weg dahin zählt. Wenn es einen Ausgleich/ Balance in der Zusammenarbeit gab, dann ist man damit dem Ziel näher, ein positives Umgehen mit fremden Kulturen zu verstehen und erlernen, und eine negative Haltung abzubauen. Die Schüler sollen die gestellte

Aufgabe ernst nehmen, jedoch muss deutlich werden, dass das Ergebnis nicht bewertet wird.

- **Das Fremde:** Es ist wahrscheinlich, dass die ungewohnten Verhaltensweisen (Begrüßung) allgemeine Erheiterung oder sogar Albernheit verursachen. Es empfiehlt sich daher, zu Beginn des Spieles (und eventuell im Spiel) auf die notwendige Ernsthaftigkeit hinzuweisen. Hartnäckige Störenfriede sollte man vom Spiel ausschließen, um den Spielfluss nicht zu gefährden.
- **Der Spielfluss:** Der Spielleiter sollte immer präsent sein, um eventuelle Fragen zu beantworten oder hinweisend einzugreifen, wenn das Spiel ins Stocken gerät. Gründe für ein „Festfahren“ oder „Schiefgehen“ des Spiels müssen in der Auswertung thematisiert werden. Das gilt auch für den Fall, dass das Spiel nicht ernst genommen wird. Die Wirkung der Übungen auf die Teilnehmer sollte ständig beobachtet, Gruppenprozesse genau wahrgenommen werden.
- **Rollendistanz:** Es wird unter Umständen schwer festzustellen sein, ob eine eventuelle Einigung aufgrund tatsächlicher Kompromissfindung oder aufgrund mangelnder Rollendistanz (Schüler fallen aus ihrer kulturellen Rolle und vergessen Handlungsanweisungen) zustande kommt. Dies müsste ggf. in der Auswertung berücksichtigt werden.
- **Die Auswertung:** Ist der wichtigste Teil der Simulation, für den unbedingt ausreichend Zeit eingeplant werden muss und welcher in direktem Anschluss an die Simulation stattfinden sollte, um Eindrücke und angestaute Gefühle unmittelbar zu verarbeiten. Eine Videoanalyse hilft bestimmte Situationen nochmals genau nachzuvollziehen und „Knackpunkte“ der Interaktion herauszustellen. Die Teilnehmer können sich selbst erfahren, eigene Verhaltensweisen und Reaktionen beobachten und überprüfen. Diese sollten im Kontext erklärt, verstanden, aber nicht als falsch beurteilt werden.

Anweisungsblatt Gruppe 1

Wer ihr seid:

Ihr seid die Vertreter einer deutschen Schulklasse und erwartet den Besuch einer Schülergruppe aus Handland. Auf der Suche nach einer Partnerschaft hattet ihr Kontakt mit einer handianischen Schule aufgenommen und sie nach Deutschland eingeladen, um die Freundschaft mit einem Fest zu feiern. Ihr seid sehr neugierig, die fremden Gäste kennenzulernen, da sie von so weit herkommen und man so wenig über die handianische Kultur weiß. Ihr habt lediglich gehört, dass die Handianer anders kommunizieren und arbeiten als ihr.

Was ihr vorhabt:

Das geplante Fest soll ein großes interkulturelles Event werden, zu dem ihr die ganze Umgebung einladet. Mit einem Plakat, das ihr gemeinsam mit den Handianern gestalten werdet, wollt ihr Werbung dafür machen. Diese gemeinsame Arbeit soll gleichzeitig der Beginn einer fruchtbaren und langjährigen Zusammenarbeit sein.

Arbeitshinweise:

Aus Kostengründen (Druck und Vervielfältigung) habt ihr euch zum Ziel gesetzt, nicht mehr als zwei Farben zu verwenden, am Besten ist natürlich schwarzweiß. Ihr mögt gerade Linien, exakte Formen und vor allem Übersichtlichkeit, um die Inhalte klar zu vermitteln. Wählt eure Arbeitsmaterialien nach diesen Gesichtspunkten aus!

Aufgabenstellung:

Überlegt euch, was ihr auf dem Plakat darstellen und wie ihr dies umsetzen wollt. Danach begrüßt ihr eure Gäste und erzählt von eurem Vorhaben. Beginnt möglichst zügig mit der Arbeit am Plakat, da es noch heute vervielfältigt und verteilt werden soll. Denkt immer daran, dass es ein gemeinsames Projekt ist, mit dem am Ende alle zufrieden sein sollten. Bezieht also eure Gäste mit ein und versucht, eure Ideen gemeinsam umzusetzen.

Anweisungsblatt Gruppe 2

Wer ihr seid:

Ihr seid eine Gruppe Schüler aus Handland. Die Handianer sind ein stolzes, traditionsreiches Volk, sehr naturverbunden. Sie vertrauen voll auf die Kraft ihrer Hände. Die Hände sind der wichtigste Teil ihres Körpers und ihr Arbeits- und Kommunikationsmittel.

Was ihr vorhabt:

Ihr seid zu Gast bei eurer Partnerschule in Deutschland, um den vor kurzen beschlossenen Freundschaftsaustausch mit einem Fest zu feiern. Ihr habt gehört, dass ihr dafür mit den Deutschen etwas erarbeiten sollt. Vielmehr freut ihr euch jedoch darauf, die neuen Freunde kennenzulernen, denn ihr habt tausend Fragen über die fremde Kultur im Kopf.

Wie ihr euch begrüßt:

Wenn ihr eine Person kennenlernt, begrüßt ihr zuerst und ausgiebig ihre Hände. Verschränkt eure Finger mit den ihren und betrachtet beide Hände ganz genau. Erst nach ausgiebiger Betrachtung schaut ihr dem Gegenüber ins Gesicht und sprecht mit ihm.

Wie ihr kommuniziert:

Wenn ihr euch untereinander oder mit anderen unterhaltet, berührt ihr eure Gesprächspartner stets mit den Händen, egal wo (Arm, Schulter, Kopf), und bekräftigt so das Gesagte. Da ihr sehr harmonisch und konfliktscheu seid, macht ihr grundsätzlich nur positive/bejahende Aussagen. Wörter wie NEIN, KEIN, NICHT sind tabu. Um eine negative Antwort auszudrücken, stimmt ihr dem Gesagten zu, entzieht aber eure Hände und legt sie euch auf den Mund und nehmt so dem Gesagten die Bedeutung.

Wie ihr arbeitet:

Ihr seid sehr kreativ und verspielt. Ihr arbeitet ausschließlich mit den Händen, ihr benutzt keine Werkzeuge oder Hilfsmittel. Ihr liebt das Bunte, je mehr Farben, desto mehr Ausdrucksstärke. Gerade Formen findet ihr langweilig und nichtssagend, ihr mögt geschwungene Linien, runde Formen und Schnörkel.

Aufgabenstellung:

Einigt euch auf einige Verhaltensweisen/Reaktionen, um die oben beschriebenen Eigenheiten eurer Kultur darzustellen. Übt in den nächsten 15 min euer Verhalten in der Gruppe. Versucht, euch die Kultur und Ihre Verhaltens- und Arbeitsweisen zu verinnerlichen und für den gesamten Verlauf des Spieles beizubehalten. Konzentriert euch, damit euch die Tabuwörter nicht aus Versehen „rausrutschen“.

Anweisungsblätter Gruppe 3

Ihr seid eine neutrale Gruppe von Beobachtern, die bei einer interkulturellen Begegnung von Handianern und Deutschen zugegen sind.

Was ihr macht:

Phase 1: Informiert euch, anhand der Gruppenanweisungen, über die kulturellen Unterschiede zwischen den Deutschen und den Handianern. Diskutiert und überlegt gemeinsam, wie das Treffen der beiden Gruppen aussehen könnte. Orientiert euch an den nachstehenden Fragen des Analysebogens und macht euch Stichpunkte.

Phase 2: Beobachtet das Treffen der beiden Gruppen und die einzelnen Reaktionen ganz genau. Achtet auch auf Details und haltet sie auf dem Analysebogen fest.

Phase 3: Dies ist die Auswertungsphase, in der ihr als Beobachter und Experten eine entscheidende Rolle spielt. Teilt den anderen Gruppen eure Beobachtungen mit und wertet sie gemeinsam aus.

Analysebogen der Beobachtergruppe

Phase 1:

1. Welche gegensätzlichen kulturellen Eigenschaften besitzen die Gruppen?
2. Wie stellt ihr euch das Treffen der beiden Gruppen vor, welche Konflikte könnte es geben?
3. Wie werden die Gruppenmitglieder damit umgehen?
4. Wie könnte man die Konflikte vermeiden bzw. entstehende Probleme lösen?

Phase 2:

1. Wie verläuft die Begrüßung der beiden Gruppen? Fühlen sie sich wohl oder gibt es Probleme?
2. Wie funktioniert die Kommunikation zwischen den Deutschen und den Handianern? Gibt es Missverständnisse und wenn ja, wie geht man mit ihnen um?
3. Wie klappt die Zusammenarbeit im Projekt? Bringen sich beide Seiten gleich ein?

4. Werden Kompromisse gefunden? Wenn ja, wie einigt man sich? Wenn nein, warum kommt es zu keiner Einigung?

5. Verläuft das Treffen insgesamt gut oder eher weniger gut? Gibt es Auf- und Abphasen?

6. Wie könnte man mögliche Probleme besser lösen?

7. Was habt Ihr noch beobachtet?

8. Welche Erkenntnisse lassen sich von dem Spiel für wirkliche Treffen zwischen verschiedenen Kulturen ableiten?