

**BNW+**  
**TIPP**

Eine Initiative  
des Bayerischen Roten Kreuzes  
und der Landesverbände  
Nordrhein und Westfalen-Lippe

**Jugendrotkreuz**

*...mach mit,  
...join us,  
...rub z nami!*

**Matthias Betz**

# **Ausländische Kinder** in der JRK-Gruppe

**Projekte mit Kindern  
und Jugendlichen**

Eine Arbeitshilfe für Gruppenleitungen,  
Lehrerinnen und Lehrer sowie Mitarbeiterinnen  
und Mitarbeiter in der sozialen Arbeit.



**Impressum**

**Ausländische Kinder in der Ju-  
gendgruppe - Projektarbeitshilfe**

Autor; Satz & Layout und Redaktion:  
Matthias Betz, Düsseldorf

Herausgeber:  
Deutsches Rotes Kreuz Landesverband  
Westfalen-Lippe  
Jugendrotkreuz  
Sperlichstr. 25  
48151 Münster  
Autoren:  
Ulrich-Paul Rhein,  
Jürgen Sengebusch

2. Auflage 2004  
© Alle Rechte beim Herausgeber  
Vervielfältigungen nur für den Privatgebrauch  
unter Angabe der Quelle

**1. Einleitung**

- 1.1 Zur allgemeinen Situation ausländischer Familien  
in Deutschland ..... 3
- 1.2 "Nicht reden - handeln. Das Jugendrotkreuz verbindet!" .....7
- 1.3 Nicht "Integration", sondern gemeinsames "Tun" ist das Ziel ..... 9
- 1.4 Ausländische Kinder und Jugendliche in der JRK-Gruppe -  
eine Chance zur Verbandsöffnung! ..... 11

**2. Notwendige Rahmenbedingungen  
zur Durchführung von Aktionen**

- 2.1 Feststellung des Ausländeranteils vor Ort ..... 12
- 2.2 Kooperationspartner/Kontaktstellen ..... 13
- 2.3 Möglichkeiten der Kontakthanbahnung ..... 14

**3. Angebote für die Gruppenstunde**

- 3.1 Hinweise zur Programmplanung ..... 15
- 3.2 Verschiedene Aktionen ..... 16

**4. Möglichkeiten der Nachbearbeitung ..... 40****5. Anhang**

- 5.1 Literatur ..... 42
- 5.2 Kontaktadressen ..... 44
- 5.3 Materialien ..... 46

**6. Leitfaden zur Motivationsveranstaltung ..... 48**

## Symbolerklärung:



Stichpunkte  
Vorschläge  
Beispiele



Tips  
Ideen



Definition  
Erklärung



Zusammenfassung



Buchtip  
Literaturhinweis



Rechtsgrundlage  
Ordnungen  
Vorschriften



Bitte beachten



Wichtig  
Hinweis

## **1. Einleitung**

### **1.1 Zur allgemeinen Situation ausländischer Familien in Deutschland**

**Zur Vorbereitung auf das Thema ist es zunächst einmal wichtig, sich einen Gesamtüberblick über die aktuelle Situation der hier lebenden ausländischen Mitbürgerinnen und Mitbürger zu verschaffen.**

Hierbei wollen wir uns nicht so sehr in Begrifflichkeiten verstricken (z.B. Asylbewerber/innen, Asylberechtigte, Kontingentflüchtlinge, De-facto-Flüchtlinge). Der gängige Oberbegriff für alle Gruppen ist derzeit Migranten/innen (bedeutet übersetzt Wanderer/innen). Speziellere Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Gruppierungen erhaltet Ihr bei den jeweiligen Ausländerbehörden der Städte/Gemeinden.

Wir verwenden in der nachfolgenden Arbeitshilfe den Oberbegriff Ausländer/innen oder ausländische Mitbürger/innen, da die jeweiligen Unterscheidungen, auf das Thema bezogen, nicht von so großer Bedeutung sind.

Realität ist derzeit die Anwesenheit von ca. 5,6 Millionen Ausländerinnen und Ausländern, von denen mehr als die Hälfte länger als 10 Jahre in Deutschland lebt.

Nach Umfragen wollen etwa 60% der ausländischen Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer und ihre Familien in Deutschland bleiben. Dem hinzuzurechnen sind knapp 1 Million Flüchtlinge, Asylberechtigte und Asylbewerber und ihre Familienangehörigen.<sup>1</sup>

Da wir uns in dieser Arbeitshilfe schwerpunktmäßig mit ausländischen Kindern und Jugendlichen beschäftigen werden, sind auch hier einige Zahlen und Fakten von Bedeutung.

So sind z.B. von den 1,89 Millionen in Nordrhein-Westfalen lebenden Ausländerinnen und Ausländern 486.000, also mehr als ein Viertel, jünger als 18 Jahre (Stand 1993).

Von 1985 bis Ende 1992 ist die Zahl der ausländischen Kinder und Jugendli-

---

<sup>1)</sup> Klawe/Matzen, Lernen gegen Ausländerfeindlichkeit, Weinheim u. München 1993

chen unter 18 Jahren um rund 90.000 angestiegen. Dieser erhebliche Anstieg geht zum Teil auf die Wiederzunahme der Geburten ausländischer Kinder zurück.

Der Anstieg der Zahl der ausländischen Kinder und Jugendlichen hängt aber auch mit dem verstärkten Zuzug in den letzten Jahren zusammen. Der hohe Zuzug geht nur zu einem geringen Teil auf Kinder zurück, die im Rahmen des Familiennachzugs hier lebender ausländischer Arbeitnehmer die Landesgrenze überschreiten. Angestiegen ist vor allem die Zahl der jungen Flüchtlinge, die als anerkannte Asylbewerber, als Kontingentflüchtlinge oder als De-facto-Flüchtlinge auf Dauer bzw. für längere Zeit in Nordrhein-Westfalen leben.<sup>2</sup>

Wenngleich der Ausländeranteil im Vergleich mit anderen europäischen Ländern nicht überdurchschnittlich hoch ist, so hat die Anwesenheit von Ausländerinnen und Ausländern unseren Alltag doch nachhaltig verändert. Kulinarische und kulturelle Angebote sind dabei nur ein kleiner Teil dieser Einflüsse.

Im Besonderen die Kinder und Jugendlichen sind es, welche die Kindergärten, Schulklassen, Jugendzentren in den Stadtteilen (mit-)geprägt haben, unabhängig davon, wie dies subjektiv bewertet wird; die Begegnung mit Ausländern ist ein Teil unserer Alltagserfahrungen geworden.

„Irgendwie leben wir ja zusammen“ - „irgendwie aber auch nicht“! Dabei erfahren die ausländischen Mitbürger/innen in hohem Maße Benachteiligungen. Hierbei sind die materiellen Benachteiligungen nur ein Teil des gesamtgesellschaftlichen Problems zwischen ausländischen und deutschen Bürgern.

Den weitaus größeren Teil des Problems macht eine Ausgrenzung vom alltäglichen Leben aus:

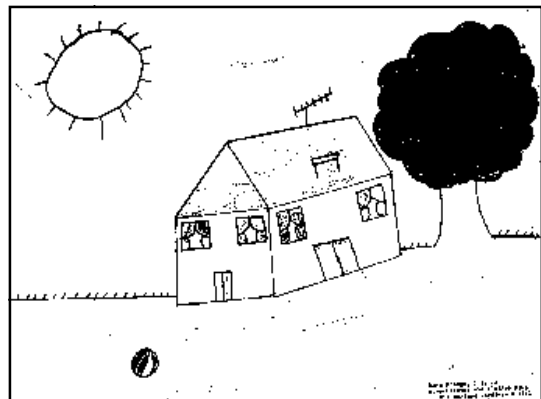
- Ghettoisierung
- wenig Teilhabe an kulturellen Veranstaltungen
- kaum Teilnahmemöglichkeiten am deutschen Vereinsleben



Um es konkret zu machen: Wir als deutsche Mitbürger/innen nehmen gerne die Dienstleistung eines libanesischen Restaurants in Anspruch. Dies ist jedoch

<sup>2)</sup> 6. Jugendbericht, Kinder und Jugendliche in Nordrhein Westfalen,

keinesfalls unter dem Aspekt eines multikulturellen Austausches zu verstehen. Die Anwesenheit von ausländischen Mitbürgern ist also ein Faktum, das sich aufgrund der zu erwartenden Migrationsbewegung eher noch verstärken wird. Offen ist jedoch nach wie vor, wie die Rahmenbedingungen für ein zunehmend akzeptierendes Miteinander abgesteckt werden können.



Dina Mbenga, geb. 26.06.86 in Zaire seit Mitte 1992 in Herten/Übergangsheim, malte das obenstehende Bild.



## 1.2 „Nicht reden - handeln. Das Jugendrotkreuz verbindet!“

***Das Jugendrotkreuz sieht mit Sorge und Bestürzung das alltägliche Wirken von ausländerfeindlichen Mitbürgern/innen und Gruppierungen, die durch unterschwellige und schwere Gewaltformen Ausländerinnen und Ausländer, Flüchtlinge und Aussiedler terrorisieren.***

Wir leben wieder in einer Zeit, in der in Deutschland Menschen wegen ihrer Hautfarbe, sozialen Stellung, Nationalität, Religion und ethnischer Herkunft angegriffen, verletzt oder gar getötet werden.

Häufig werden die Gewalttaten von jungen Menschen begangen. Die sozialen Probleme und Besitzstandsängste innerhalb der einheimischen Bevölkerung fördern Sprachlosigkeit und Fremdenfeindlichkeit, deshalb wenden sich viele nicht selten ab und leisten durch verdeckte oder offene Zustimmung, auch durch Gleichgültigkeit, der anwachsenden Fremdenfeindlichkeit gegenüber keinen Widerstand.

Zur Zeit leben ca. 5 Millionen Ausländer in Deutschland, von denen viele hier den Mittelpunkt ihres Lebens gefunden haben und hier bleiben wollen. Sie bilden somit einen Teil der Bevölkerung unseres Landes, auch wenn sie eine „nicht deutsche“ Staatsangehörigkeit bzw. Nationalität haben.

Der Hohe Flüchtlingskommissar der Vereinten Nationen (UNHCR) schätzt die gegenwärtige Zahl der Flüchtlinge, die die Voraussetzung der Genfer Flüchtlingskonventionen erfüllen, weltweit auf 20 Millionen Menschen. Darüber hinaus sind ungezählte Men-

schen aus unterschiedlichen Gründen gezwungen, ihre Heimat zu verlassen; der Zerstörung des Lebensraumes (z.B. Tschernobyl, Sahel Zone) kommt dabei eine immer höhere Bedeutung zu. Nur ein geringer Teil der Flüchtlinge kommt nach Deutschland. Hier geraten ihre Motive auf dem Hintergrund der laufenden Diskussion um eine Änderung des Grundrechts auf Asyl in Zweifel. Vielen wird unterstellt, sie seien ausschließlich aus wirtschaftlichen Gründen gekommen und sie werden als Wirtschafts- oder Scheinasylanten bezeichnet. Die Politik bleibt aufgefordert, Spannungsfelder durch aktive Sozialmaßnahmen zu beseitigen und einem wesentlichen Teil der Ausländerfeindlichkeit den Nährboden zu entziehen.

Wir erwarten, daß Flüchtlinge zum einen menschlich und freundlich aufgenommen werden, zum anderen, daß wir ihnen die Achtung entgegenbringen, die wir auch für uns beanspruchen und daß sie bei uns ein eigenständiges und würdevolles Leben führen können. Der Gedanke, daß sie erneut verfolgt werden und ihres Lebens hier nicht mehr sicher sind, ist uns unerträglich.

Die Grundlage für das Handeln jedes einzelnen Mitgliedes muß der Rotkreuz-Grundsatz der Menschlichkeit

sein. Dieser Grundsatz ist unteilbar und verlangt von uns Toleranz, Solidarität, Achtung der Menschenwürde, konkrete Hilfe und eine eindeutige Stellungnahme gegen menschenverachtendes Verhalten.

Wir fordern eine Politik, in der die Würde des Menschen, die Verwirklichung sozialer Gerechtigkeit und die Schaffung einer lebenswerten Umwelt im Mittelpunkt stehen.

In diesem Zusammenhang sehen wir auch die Notwendigkeit der uneingeschränkten Erhaltung des Grundrechts auf Asyl sowie die Verwirklichung einer gerechten Weltwirtschaftsordnung. Politik und Wirtschaft werden aufgefordert, jede Möglichkeit zu nutzen, auch in den Herkunftsländern Flüchtlingen Umstände zu schaffen, die ein menschenwürdiges ermöglichen.

Stellung zu beziehen gegen Ausländerfeindlichkeit bedeutet für uns auch Arbeit im eigenen Verband. Wir wissen, daß rassistisches und rechtsextremses Gedankengut nicht vor Mitgliedern unseres Jugendverbandes haltmacht. Deshalb sind alle Mitglieder des

Jugendrotkreuzes aufgefordert, ein Bewußtsein und konkretes Handeln gegen verdeckten Rassismus und unterschwellige Ausländerfeindlichkeit bei sich selbst, im Freundeskreis, in der Schule und auch im Roten Kreuz zu entwickeln.

Unsere Jugendarbeit soll das Ziel haben, neue Freiräume, „Erlebnissräume“ für Kinder und Jugendliche aufzubauen, um zu verhindern, daß Ängste, Zweifel, Orientierungslosigkeit zu neuen Feindbildern führen.

Als Jugendverband mit bundesweit ca. 95.000 Mitgliedern werden wir dazu beitragen, politisch extremen Orientierungen bei Kindern und Jugendlichen entgegenzuwirken. Fremdenangst und Orientierungslosigkeit Jugendlicher abzubauen, bedeutet mehr, als nur Seminare zu dieser Thematik zu veranstalten. Das Jugendrotkreuz wird in Zukunft verstärkt Anstrengungen unternehmen, den Gedanken der Toleranz, des angstfreien Umgangs miteinander zu fördern und noch mehr in seine Jugendarbeit einzubeziehen.

Dies bedeutet in der praktischen Arbeit:



- Beteiligung an konkreten Aktionen gegen Fremdenfeindlichkeit, die Organisation multikultureller Veranstaltungen und internationaler Begegnungen.
- Verstärkte Diskussion und Information im JRK in Form von Aktionstagen.
- Umsetzung der Kampagne „Nicht reden - handeln. Das Jugendrotkreuz verbindet!“
- Unterstützung und Kooperation mit den Rotkreuz-Gliederungen bei Betreuungsaufgaben.

→ Aufforderung an alle Rotkreuz-Mitglieder, öffentlich und aktiv **gegen** Fremdenfeindlichkeit einzutreten.

Dies ist eine Resolution des Deutschen Jugendrotkreuzes gegen Fremdenfeindlichkeit.

Sie wurde in der JRK- Bundesjugendkonferenz am 15. Februar 1992 bei einer Enthaltung einstimmig angenommen.  
Als Nationale Rotkreuzgesellschaft

nimmt das DRK umfangreiche nationale und internationale Aufgaben wahr; insgesamt in 162 Ländern der Erde. Entsprechend seinem Auftrag hilft es den Menschen allein nach dem Maß der Not und Hilfsbedürftigkeit, ohne Rücksicht auf Staatsangehörigkeit, Rasse, Religion, soziale Stellung oder politische Zugehörigkeit.

### 1.3 Nicht "Integration", sondern gemeinsames "Tun" ist das Ziel

Führen wir uns die 5,6 Millionen hier lebenden ausländischen Mitbürgerinnen und Mitbürger nochmals vor Augen, so müssen wir erkennen -ob wir wollen oder nicht- wir sind längst eine multikulturelle Gesellschaft.

Was hat es denn aber nun eigentlich auf sich mit der „multikulturellen Gesellschaft.“

Hier eine Definition: Eine multikulturelle Gesellschaft zu schaffen bedeutet, einen gesellschaftlichen Konsens herzustellen zwischen den verschiedenen Kulturen und Glaubensrichtungen der Zuwanderer und Einheimischen, indem sich die verschiedenen Kulturen positiv beeinflussen.<sup>3</sup>

?

Dies ist jedoch noch ein utopischer Zustand, denn die Realität sieht ganz anders aus. Solange wir das Wort Integration wirklich übersetzt anwenden (Verbindung zu einer Einheit) wird es noch sehr lange bei dieser Utopie bleiben.

Holen wir nur ab und zu verschiedene Gruppen aus ihrem Ghetto und lassen sie vielleicht noch einen kulturellen Beitrag leisten, nehmen wir sie und ihre Kultur nicht ernst. Kultur ist natürlich umfassender. Kultur ist gesellschaftliche Praxis, Lebenspraxis,

<sup>3</sup> Posselt/Schumacher, Projekthandbuch: Gewalt und Rassismus

Orientierungssystem - differenziert nach Alter, Geschlecht, sozialem Status etc. Kultur vermittelt Identität und den Boden unter den Füßen.

Letztendlich sollte es jedoch um die Begegnung von Menschen, in unserem speziellen Fall natürlich der Kinder und Jugendlichen, aus verschiedenen Lebenswelten gehen. Denn Begegnung ist vielgestaltig, läßt sich auch nicht immer bis ins Detail planen oder gar verordnen. Zur Begegnung gehört auch das Unerwartete, Überraschende.

Die Begegnung mit Fremden ist eine Chance für alle, die eigenen Möglichkeiten zu entfalten. Die Frage ist, ob wir als Erwachsene Kindern diese Chance vermitteln. Die Frage ist, was Schulen und andere Einrichtungen und auch wir als Jugendrotkreuz tun kön-

nen, um diesen Prozeß zu erleichtern. Der Satz: „Alle Menschen sind gleich“ wäre zu erweitern: „Alle Menschen sind gleich, aber trotzdem sind wir alle verschieden.“

An jeder Stelle des Lebens, auch im Gruppenstundenalltag ergeben sich Ansatzpunkte, um zu zeigen, wie jede Welt anders erlebt wird, wie wir aber auch von außen unterschiedlich geprägt sind.

Es geht nicht um die Gegenüberstellung des „Ich-Deutscher - Du-Ausländer!“ Es geht darum, in der Vielfalt zu zeigen, wie wir sind. Die höhere Wertigkeit des Fremden entsteht ja dadurch, daß wir gerade nicht gegenüberstellen, sondern verschiedene Lebensformen vorstellen. Unser eigenes Leben ist eine von verschiedenen Möglichkeiten.

Bevor wir uns also in Aktionen stürzen sollten wir nochmals alle Ziele zusammengefaßt betrachten:



1. Bedingungen aufzeigen und Voraussetzungen schaffen, daß ausländische Kinder und Jugendliche und deutsche Kinder und Jugendliche gemeinsam leben sowie miteinander und voneinander lernen können.
2. Toleranz zu schaffen, um die Sinnhaftigkeit anderer Kulturen zu akzeptieren und ihre Lebenspraxis ernstzunehmen.
3. Die jeweils anderen Kulturen als gleichwertig zu akzeptieren.
4. In einem letzten Schritt kann vielleicht erwartet werden, daß Elemente der anderen Kultur auch für die eigene akzeptiert werden und als erstrebenswert gelten.

## 1.4 Ausländische Kinder und Jugendliche in der JRK-Gruppe - eine Chance zur Verbandsöffnung

Die Anwesenheit oder gar das Mittun von ausländischen Kindern und Jugendlichen in der JRK-Verbandsarbeit ist -wie wir uns wohl selbstkritisch eingestehen müssen- eher gering, zumindest nicht der Normalfall. Viele Gründe haben zu dem jetzigen Zustand geführt; nicht zuletzt ist die Mittelschichtorientierung gerade der verbandlichen Jugendarbeit als Grund zu nennen. Der „Nachwuchs“ kommt -wenn er denn noch kommt- meist aus den „eigenen Reihen.“

Starre Strukturen und wenig Transparenz, sowie zum Teil unattraktive Angebote verhindern oft, daß „Verbandsfremde“ oder gar ausländische Kinder

und Jugendliche die Veranstaltungen des JRK aufsuchen.

Das muß nicht sein!

Jugendverbände bieten Orte des sozialen Lernens. Sie zielen auf die Entwicklung von eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeiten ab. Jugendverbandsarbeit bietet Handlungsräume an, in denen junge Menschen etwas bewirken können. Durch Begegnungsarbeit wird Vorurteilen entgegengewirkt. Oft sind es die unspektakulären Aktionen, wie gemeinsame Spielnachmittage, Hausaufgabenhilfen oder Hilfen bei alltäglichen Problemen, welche nachhaltige Wirkung erzielen und ungeahnte Chancen in sich bergen:

- Ausländische Kinder und Jugendliche können für eine Mitgliedschaft interessiert werden.
- Internationale Kontakte können über die jeweiligen Kinder/Jugendlichen/Eltern hergestellt werden.
- Langjährige Mitglieder bekommen „neue“ Impulse durch „neue“ Aufgaben.
- Eltern von ausländischen Kindern können unverbindlich an Aktionen teilnehmen und somit ebenfalls ins Vereinsleben „hineinschnuppern“.



## 2. Notwendige Rahmenbedingungen zur Durchführung von Aktionen

### 2.1 Feststellung des Ausländeranteils vor Ort

Im folgenden werden wir uns ganz speziell auf unseren Adressatenkreis - nämlich auf Kinder im Grundschulalter - beziehen. Einige der Ausführungen sind natürlich auch auf Jugendliche oder Erwachsene zu übertragen. Zunächst einmal machen Aktionen natürlich nur dort Sinn, wo auch wirk-

lich genügend ausländische Kinder leben. Finden sich in Eurem Ort kaum ausländische Kinder, sollten Überlegungen in Bezug auf eine Kooperation mit anderen Ortsgruppen erfolgen. Wie gesagt, die Begegnung steht im Vordergrund nicht die Vorführung einer Gruppe oder einzelner Personen.

Statistiken über die aktuellen Zahlen von ausländischen Kindern vor Ort können Euch folgende Institutionen geben:



- Örtliche Ordnungsämter (Einwohnermeldeämter)
- Örtliche Sozialämter (meist in kleineren Gemeinden)
- Kreissozialämter
- örtliche oder regionale Ausländerhilfen

Diese sind mittlerweile in der Lage, detaillierte Aufstellungen unter Angabe von Nationalität, Alter, Geschlecht zu geben. Der Datenschutz wird hierbei natürlich berücksichtigt.

Ideal wäre es, wenn Ihr Kinder verschiedener Nationalitäten gemeinsam einladen könntet. Dies bedeutet zwar

ein Mehr an Vorbereitung, kann aber für alle Beteiligten sehr interessant, abwechslungsreich und bereichernd sein. Wichtig ist aber vor allem, politische Fronten zu vermeiden. Politische und religiöse Empfindlichkeiten der ausländischen Gruppen untereinander müssen unbedingt beachtet werden.

## 2.2 Kooperationspartner/Kontaktstellen

Zur Planung und Durchführung von regelmäßigen Aktionen während der Gruppenstunden benötigt man genügend Helfer/innen. Bereits vor Beginn der Einstiegsphase muß gewährleistet sein, daß genügend Gruppenleiter/innen für die aktive Arbeit vorhanden sind. Wenn dies nicht gewährleistet ist, sollte die gesamte Maßnahme nochmals überprüft werden. Diese Arbeit sollte kontinuierlich über einen be-

stimmten Zeitraum hinweg durchgeführt werden; dies bedingt eben auch den kontinuierlichen Einsatz von Mitarbeitern/innen.

Im zweiten Schritt sollte dann Ausschau nach geeigneten Kooperationspartnern gehalten werden. Der Vorteil liegt darin, daß durch Mitverantwortliche die anfallenden Arbeiten, als auch die Verantwortlichkeiten verteilt werden können.

Erste Kontakte könnt Ihr knüpfen über:

- Die sozialen Dienste der Städte/Gemeinden/Kreise
- Die sozialen Dienste der Kirchen
- Die Sozialarbeit des DRK auf Kreis- oder Landesebene
- Ausländerbeauftragte/Ausländerbeiräte
- Deutsch-Ausländische Gesellschaften
- Ausländische Gruppen/Vereine
- Betreuungsstellen der Wohnheime für Asylbewerber (über Sozialämter)
- Arbeitskreise (z. B. Pro Asyl, ai-Gruppen, etc.)
- Kindergärten/Horte
- Schulen
- Häuser der offenen Tür/Jugendzentren
- Sportvereine



An vielen Stellen gibt es hauptamtliche Beschäftigte, die sich auskennen und Euch helfen werden und Anregungen und Unterstützung anbieten.

Bewährt hat sich in der Praxis der regelmäßige Kontakt zu Familien. Dadurch werden Vorurteile abgebaut, und es entsteht eine Vertrauensbasis, die nötig ist, um die Kinder überhaupt zu erreichen und sie aus der Isolation zu holen. Ebenso sind Geduld und Verständnis für die besonderen Probleme nötig.

## 2.3 Möglichkeiten der Kontaktabbauung

Oft mangelt es an Ideen, wo und wie wir ausländische Kinder kennenlernen können, wo wir sie treffen können. Hier sind einige Ideen und Anregungen, über welche Stellen Ihr Euch schlau machen könnt.



1. Direkter Kontakt zu Kindern auf Spielplätzen, Schulhöfen, in Jugendzentren ist am sinnvollsten; die Kinder ansprechen, ob sie etwas mitspielen möchten.
2. Besuch von Familien mit Kindern; Spiele mitnehmen, welche ohne Sprache funktionieren; möglicherweise können auch die Familienmitglieder von ihrem Leben bzw. ihrem Weg nach Deutschland erzählen. Somit verfügt Ihr bereits über mehr Hintergrundinformationen.
3. Erkundet gemeinsam die Situation der Kinder vor Ort.
4. Macht vielleicht die Teilnahme von Kindern an einer Ferienfreizeit im Sommer, oder an einem Wochenendunternehmen in nächster Zeit möglich; ladet zu einem Fest ein.
5. Nach Beendigung des Spiels bzw. des Erzählens fragt die Kinder, ob sie Lust haben, zur nächsten Gruppenstunde zu kommen, bei der ähnliche Spiele gespielt werden. Gebt dabei Informationen über:
  - Ort und Zeit der Gruppenstunde
  - Inhalte der Gruppenstunde
  - Anzahl und Alter der Kinder.

Bietet an, daß die Kinder abgeholt und zurückgebracht werden bzw., daß die Eltern sie holen und bringen können; ladet auch gleichzeitig die Eltern ein, bei dieser Gelegenheit doch einmal hereinzuschauen. Dies alles erleichtert den Einstieg, erspart mühsames Erklären bei evtl. Sprach- und Verständnisschwierigkeiten; zusätzlich werden die bekannten Schwellenängste abgebaut.



### 3. Angebote für die Gruppenstunde

#### 3.1 Hinweise zur Programmplanung

**Bei der Programmplanung ist zu berücksichtigen, daß es Dinge gibt, die aus kulturellen Gründen heraus unbedingt beachtet werden müssen, z.B. unterschiedlichste Arten von Speisezubereitung oder Tragen von Kleidung. Konkret würde das bedeuten, wenn gemeinsam etwas gekocht werden soll, dann nur die Speisen, welche auch alle Kinder essen können. Manchmal ist es auch für die Kinder nicht möglich, schwimmen zu gehen.**

Es sollten Spiele ausgewählt werden, bei denen die Kinder nicht benachteiligt werden, weil sie weniger oder gar kein deutsch sprechen können. Gut sind z.B. Themenbereiche wie Riechen-Fühlen-Schmecken oder Collagen. Hier gibts meist keinerlei Sprachprobleme und die Aktionen können für alle sehr lustig sein. Die Körpersprache ist bei vielen Kulturen ähnlich, dabei kommt es selten zu Mißverständnissen.

Zunächst ist wichtig, daß keine „extravaganter“ und spektakulären Aktionen außerhalb des Gruppenraumes stattfinden, damit eine gewisse Vertrautheit wächst. Es kommt nicht auf Sensationelles an, sondern auf gegenseitiges Kennenlernen und den Abbau

von Berührungängsten. Es sollte auch genügend „Raum“ vorhanden sein, daß die Kinder sich auf informeller Ebene näher kommen. Oft entstehen „kleine“ Gespräche am Rande oder im Anschluß an die offizielle Gruppenstunde; die Kinder erzählen von sich aus Alltägliches. Dies sollte in jedem Fall von Euch als Gruppenleiter/in gefördert und unterstützt werden.

Jede Hilfe und Unterstützung, welche wir den ausländischen Kindern entgegenbringen, bringt ebenso eine Bereicherung für die Gesamtgruppe. So kann die gesamte Gruppe die unterschiedlichsten Geschichten und Situationen aus den Heimatländern kennenlernen. Hierin besteht eine große Chance, Vorurteile abzubauen. Freundschaften können entstehen und die Kinder lernen,

daß **alle Menschen das gleiche Bedürfnis auf Glück und Geborgenheit, Freundschaft und Freiheit haben und alle ihren Beitrag dazu leisten können.**



Nachfolgend findet Ihr eine Reihe von interessanten Spielen und Aktionen für die Gruppenstunde und darüber hinaus.....

## 3.2 Verschiedene Aktionen:

*Die Spiele und Aktionen können natürlich alle einzeln angewendet und eingesetzt werden. Beim Einsatz nur bitte den jeweiligen Schwierigkeitsgrad des Spiels/ Aktion beachten, d. h. auch auf die aktuelle Befindlichkeit der Gruppe achten.*

### **Spielenachmittag:**

(1. Nachmittag:)

***Wir führen Spielenachmittage im eigenen Gruppenraum durch. Dabei ist darauf zu achten, daß die Gruppenmitglieder zuvor informiert wurden, daß an diesem Tag neue Kinder in die Gruppe kommen und für die Situation sensibel gemacht wurden.***

Bei der Auswahl der Spiele ist darauf zu achten, daß sie einfache Spielregeln haben, die auch ohne viele Worte verstanden werden können. Desweiteren zunächst keine Sprachspiele wählen, um eine Ausgrenzung zu vermeiden.

Zum Einstieg sollten ein paar Eisbrecherspiele gespielt werden, die dazu dienen, Hemmungen und Ängste abzubauen.

Wichtig ist, daß die „neuen“ Kinder die Möglichkeit erhalten, Spiele ihrer Heimat zu spielen. Dies hat mehrere Vorteile. Zum einen fühlen sich die „neuen“ Kinder wohl und geehrt, wenn sie „ihre eigenen Spiele“ spielen dürfen. Der andere Vorzug ist, daß gleichzeitig ein Prozeß des gegenseitigen Lernens in Gang gesetzt wird.

### **Luftballontanz**

„Mit Luftballons allein, zu zweit und als Karawane tanzen.“

Empfohlenes Mindestalter: 5 Jahre

Jeder bläst einen Ballon auf, bewegt sich durch den Raum und läßt den Ballon auf linker Zeigefingerspitze hüpfen. Die Ballons tauschen. Zwischen die Knie klemmen und tauschen. Zu zweit Ballon zwischen die Stirnen, die Pos klemmen und ggf. noch drehen. Rutscht der Ballon weg, muß er herbeigeschafft werden, ohne daß die Hände benutzt werden.“ (Baer, 1994, S.237)

1. Variante: „Karawane“ mit Luftballons als Gepäckstücken. Dazu wird eine lange Schlange gebildet- zwischen Nacken eines/r Vordermannes/frau und der Stirn eines/r Hintermannes/frau kommt immer ein Luftballon.
2. Variante: Im Kreis sitzen und Ballons mit Füßen und Händen vom Boden fernhalten.
- Gruppierung: alle im Raum verteilt- Kreis
- Spieltempo: action
- Dauer: unter 10 Min.
- Ziele: Warming up, Kooperation üben, Unterhaltung, geselliges Treffen, Geschicklichkeitsspiel (Vgl. Baer, 1994, S.237)

### **Luftballon-Gegenstände tauschen**

Luftballons sind Gegenstände, diese tauschen.

Material: Luftballons

Empfohlenes Mindestalter: 8 Jahre

Jeder nimmt einen Luftballon, evtl. wird vorher LUFTBALLONTANZ gespielt, stellt sich vor, daß sein Luftballon ein Gegenstand ist, den man tragen kann (Hut, Schirm, Koffer ...). Alle laufen auf die „Straße“ und tragen ihre Sachen.

Wenn man jemandem begegnet, soll man versuchen, mit ihm den Gegenstand zu tauschen.

Variante: Hat jeder zu Beginn seinen Namen mit wasserfestem Filzstift auf den Ballon geschrieben, können die Ballons am Ende auch zum Eigentümer (zur Festigung der Namen) zurückgebracht werden.

Gruppierung: alle in Raum verteilt

Spieltempo: lebhaft

Dauer: unter 10 Min.

Ziele: Namen lernen, Phantasie entwickeln, spontan handeln, Bewegungsspiel (Vgl. Baer, 1994, S. 236)

### **Alle in eine Reihe**

Gruppe stellt sich nach unterschiedlichen Kriterien auf.

Material: -/-

Empfohlenes Mindestalter: 4 Jahre

Die Gruppe bildet eine Reihe nach einem von der Spielleitung angesagten Kriterium. Beispiel: Alle in eine Reihe nach dem Anfangsbuchstaben des Vornamen - dann beginnt die Reihe mit Anna und endet z.B. mit Wolfgang. Dann nach einem neuen Kriterium umbilden: Geburtstag im Januar bis Geburtstag im Dezember usw.. Weitere Zuordnungsmerkmale z.B. Schuhgröße, Alter, Gewicht, Größe, Heimatlandentfernung....

Gruppierung: alle im Raum verteilt

Spieltempo: lebhaft

Dauer: ca. 10 - 30 Min.

Ziele: Kennenlernen, Wahrnehmung, Namen lernen, spontanes Handeln, Bewegungsspiel  
(Vgl. Baer, 1994, S. 38)

### **Kimspiel:**

#### **„Gegenstände fühlen“**

Typisches Kimspiel im Kreis

Material: Je Teilnehmer ein kleiner Gegenstand, 5 weitere in Reserve

Empfohlenes Mindestalter: 6 Jahre

Jeder bringt einen kleinen persönlichen Gegenstand (Ring, Uhr, Stift, Schlüssel, usw.) mit in die Gruppe, ohne ihn vorher herumzuzeigen! Dann setzen sich bis zu 10 Teilnehmer in einen Kreis auf den Boden mit dem Gesicht nach außen. Jeder legt seinen Gegenstand hinter sich in die Kreismitte und greift- ohne sich umzudrehen- einen Gegenstand, um diesen zu befühlen.

Jeder Teilnehmer soll jeden Gegenstand einmal ertastet haben. Dann legt der Spielleiter noch bis zu 5 weitere Sachen hin. Alle drehen sich um und sollen herausfinden, was zusätzlich hingelegt wurde. (Baer, 1994, S. 150)

1. Variante: Jeder erklärt noch einiges zu seinem persönlichem Gegenstand. (kennenlernen)

2. Variante:	Die Gegenstände sollen den Besitzern zugeordnet werden. (Raten, Feedback)
Gruppierung:	Kreis
Spieltempo:	ruhig
Dauer:	ca. 10 - 30 Min
Ziele:	Blind wahrnehmen, kennenlernen, fühlen, ertasten, Konzentration, beurteilen (Vgl. Baer, 1994, S. 150)

### Wörterbuch

Material: Pro Paar eine Rolle Tesakrepp, Stifte, Scheren

Es bilden sich aus einer Gruppe binationale Pärchen. Die jeweils zwei Mitspieler/innen unterschiedlicher Nationalitäten erhalten eine Rolle Tesakrepp, eine Schere und zwei Filzstifte.

Ihre Aufgabe ist es nun, alle Gegenstände im Raum bzw. Haus mit Kreppstreifen zu bekleben und die Bedeutung des Gegenstandes in ihrer Landessprache aufzuschreiben. Nach und nach wird nun die nahe Umgebung der Begegnung beklebt und alle möglichen Personen und Gegenstände erhalten ihre Bezeichnungen in verschiedenen Sprachen.

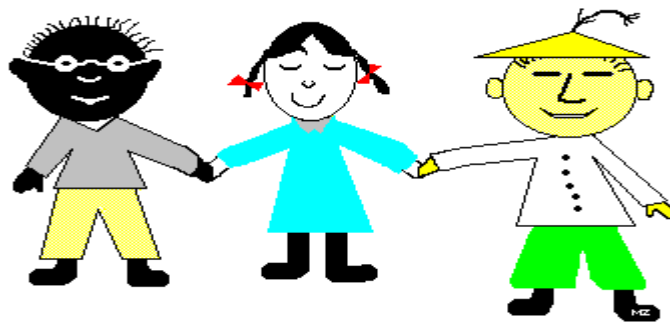
Dieses Spiel sollte zu Beginn einer Begegnung eingesetzt werden, damit alle Begriffe während des Kontaktes erlernt werden können.

Ziele: Erwerben von Sprachkenntnissen, Kennenlernen der näheren Umgebung (Vgl. Diözesanleitung der Katholischen Jungen Gemeinde, 1993, S. VII 11)

## Ausgestaltung des Gruppenraumes

2. Nachmittag

Material: Luftballons, Stifte, Landkarte, Stecknadeln, Wollfäden, Kassette und Kassettenrecorder



Beschreibung:

Im Raum hängt eine Landkarte. Zu Beginn steckt jeder Teilnehmer eine Stecknadel in seinen Heimatort und zieht mit einem Faden eine Verbindung zu dem Ort, an dem die Gruppe zusammenkommt.

Für Kindergruppen kann folgende Spielidee angeschlossen werden: Jeder Teilnehmer bekommt einen Luftballon und schreibt seinen Namen darauf. Die Ballons werden gemischt und jeder sucht sich den Ballon eines anderen Teilnehmers. Die Gruppe geht bei Musik durch den Raum. Wenn der Spielleiter die Musik stoppt, finden sich zwei Teilnehmer zusammen. Ein Ziel ist es, bei den "Musik-Stops" den richtigen Ballonbesitzer zu finden. Außerdem gibt der Spielleiter bei den "Musik-Stops" Anregungen zum Gespräch, z.B. Erzählt Euch, was "Guten Tag" in Euren Sprachen heißt und wie man sich in Euren Ländern begrüßt. Erzählt von einem typischen Gericht aus Eurer Heimat oder aus der Gegend, aus der Ihr kommt; beschreibt Euch gegenseitig die Fahne Eures Landes usw.. Nach jeder Gesprächsrunde geht die Musik weiter und die Teilnehmer wandern durch den Raum bis zum nächsten "Musik-Stop". Das Spiel ist beendet, wenn jeder seinen Luftballon gefunden hat.

Gruppengröße: beliebig

Alter: ab 8 Jahren

## Kimspiel

### Nina und Rashiaa

Material: Tücher zum Verbinden der Augen,  
landesübliche Gemüsesorten, die zu ertasten, zu  
riechen und schmecken sind

Bei diesem Spiel geht es um „Transfer“ von sinnlich erfassbaren, typischen Dingen der Umgebung. Landesübliches soll erschmeckt, erfühlt und errochen werden. Einige Kinder und Jugendliche haben Spezialitäten ihrer Region mitgebracht, so auch die ortsansässigen Kinder und Jugendlichen.

Das kann so aussehen: ( für Israel)

STATION RIECHEN: Orangenblüten, arabischer Kaffee

STATION TASTEN: Granatäpfel, Baumwolle, Melonen

STATION ESSEN: Falaffel, arabisches Gebäck, Avocados

STATION TRINKEN: arabischer Kaffee, Tee mit Nana

Die Mitspieler/innen gehen dann mit verbundenen Augen von Station zu Station und müssen erraten, was sie dort schmecken, riechen oder ertasten. Zum Schluß werden ihnen die Tücher von den Augen genommen und sie können alle Dinge in Ruhe betrachten.

1. Variante: Nach dem Spiel können folgende Fragen diskutiert werden:

⇒ Inwieweit unterscheiden sich die Dinge des eigenen Landes von den Dingen an Ort und Stelle?

⇒ Ist die sinnliche Wahrnehmung in den verschiedenen Kulturen unterschiedlich und wie kommt es dazu?

2. Variante: Ihr könnt die typischen Dinge der Umgebung selbst zusammenstellen, laßt Euch aber von Einheimischen beraten.

Gruppengröße: beliebig

Empf. Mindestalter: ab 10 Jahre

## Musik kennt keine Grenzen

Material: Instrumente, Liedmaterial, evtl. Musikkassetten und Kassettenrecorder

Jeder Einzelne erfährt sich als Original, die Gemeinschaft lebt von den persönlichen Beiträgen der einzelnen. Gleichwertigkeit, Zusammengehörigkeit, Harmonien miteinander werden gefördert; gemeinsames Einüben, Singen und Musizieren sind ein besonderes Gruppenerlebnis und fördern die Gemeinschaft.



Begegnungen von Menschen, die sich gegenseitig nicht über ihre Sprache verständigen können, lebt - z.B. wenn wir uns im Ausland bewegen - von anderen Kommunikationsmöglichkeiten, wie z.B. der "Sprache" von Armen und Beinen oder auch von Musik, die in diesem Baustein im Mittelpunkt steht.

Die ausländischen Gruppenteilnehmer werden eingeladen, typische Musikinstrumente aus Ihren Heimatländer mitzubringen. Diese werden vorgestellt und gespielt, indem aus den jeweiligen Heimatländern Lieder oder Tänze vorgestellt werden.

Interessant kann dabei sein, festzustellen, über welche Instrumente oder auch Lieder/Tänze sich unsere eigene Kultur vorstellen kann. Vielleicht geht es den deutschen Teilnehmern auch so, wie wir es bei einer Begegnung feststellen mußten: wir fanden keine jugendgemäße Darstellungsmöglichkeit, kein typisches Instrument, kein typisches Lied, geschweige denn einen Tanz, der von den Teilnehmern in diese Begegnung eingebracht werden konnte.

Wir haben dann lange über Hemmungen gesprochen, irgendetwas darbieten zu sollen, fanden dann aber auch unterschiedliche "Erklärungen" wie: "Wir sind kulturlos geworden" oder "Wir haben zu viele kulturelle Ausprägungen, je nach Bevölkerungsgeneration oder -schicht."

Im Zusammenklang mit den Darstellungen aus den Gruppen der anderen Länder schwanden diese Bedenken. Und es fanden sich Darstellungsmöglichkeiten - auch wenn es dann Lieder der Bläck Fööss wurden. Der Spaß an dieser Begegnung war ungeteilt.

Gruppengröße: beliebig

Alter: 8 - 13 Jahre

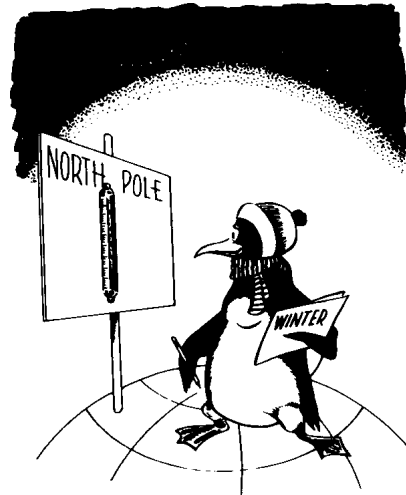


## Erstellen eines „Reisekatalogs“

(3. Nachmittag)

Erstellen eines „Reisekatalogs“ aus den Herkunftsländern aller Kinder und Jugendlichen.

- Material: I Reisekataloge,  
 I Erdkundebücher,  
 I Atlanten,  
 I Zeitschriften,  
 I Scheren,  
 I Kleber,  
 I DIN A3 Fotokarton farbig,  
 I Fotos



Die Aufgabe besteht darin, von allen Ländern, aus denen die Kinder kommen eine Übersicht zu erhalten über Besonderheiten, Kultur, Sitten und Gebräuche.

- ⇒ Landkarte anfertigen
- ⇒ besondere Feste des Landes, der Region, der Familie
- ⇒ Musik
- ⇒ Religionen
- ⇒ Kulinarische Spezialitäten des Landes, der Region, der Familie
- ⇒ Beschreibung eines Tages im Leben

Aus den gesammelten Informationen wird ein „Reisekatalog“ erstellt. Anschließend werden die verschiedenen Kataloge vorgestellt.

Ziel: Vertraut werden mit den Sitten und Gebräuchen der Länder, aus denen alle Kinder herkommen.

Dies ermöglicht eine Auseinandersetzung mit der eigenen Kultur und schafft Verständnis für die Kultur anderer Menschen.

## **Nenne mir ein Land, und ich sage Dir, wie die Menschen dort sind**

Material: Papier und Stifte

**Ziel:**

Sich dem Thema "Vorurteile" zuzuwenden ist nicht einfach - sobald es als "Thema" feststeht, kann es schon kaum mehr um echte, vielfach verborgene Vorurteile gehen, da immer schon die "Schere im Kopf" ihre Wirkung zeigt. Hier ist eine Möglichkeit, sich diesem Thema zu nähern, indem die Teilnehmer vorher nicht wissen, um was es gehen soll.



**Beschreibung:**

Die Teilnehmer werden in 3er Gruppen an Tischen verteilt und erhalten jeweils große Papierbögen, die sie für alle erreichbar in die Mitte legen. Ein Stift pro Mitspieler steht zur Verfügung.

Der Spielleiter nennt nun in rascher Folge (höchstens ½ Minute Zeit geben) Länder, zu denen die Teilnehmer die ihnen spontan einfallenden Assoziationen auf jeweils einen Bogen schreiben. Es darf dabei alles geschrieben werden. Ein Mitspieler pro Tisch wird gebeten, das genannte Land in die Mitte des Bogens aufzuschreiben.

Nachdem vielleicht 7 Durchgänge (Länder) gelaufen sind, werden an den Wänden des Gruppenraumes die jeweils zusammengehörenden Länderbögen aufgehängt und es folgt eine "Ausstellungsphase", in der jeder die Ergebnisse ansehen kann.

Im Anschluß daran wird gefragt (meist stellen die Teilnehmer diese Frage auch selbst), was uns zu den typischen Assoziationen gebracht hat, warum z.B. bestimmte Länder eher mit Negativbegriffen in Zusammenhang gebracht werden?

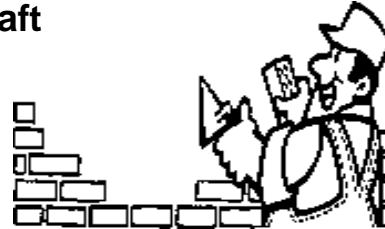
Manche Vorurteile werden dabei entlarvt werden können.

Gruppengröße: beliebig

Alter: ab 12 Jahren

## Mauer der Vorurteile - Tor der Gemeinschaft

Material: Kartons in verschiedenen Größen  
Stifte

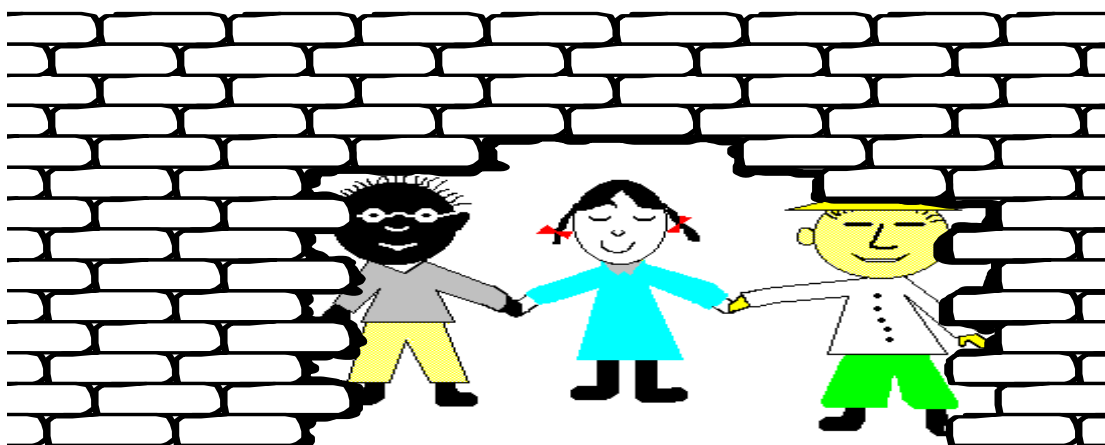


### Ziel

Sich trennender Vorurteile gegenüber der Fremdartigkeit und Andersartigkeit anderer Menschen bewußt werden und diese "umfunktionieren" in die Bereitschaft zur Verständigung und Zusammenarbeit.

### Beschreibung:

Zwei Gruppen (Ausländer und Deutsche) werden gebildet. In den beiden Gruppen wird ein Gespräch über Vorurteile angeregt: Welche Gedanken, Worte und Sätze stehen zwischen uns und den Fremden, trennen uns und verbauen uns den Weg zueinander? Wer gibt Vorurteile von sich und auf wen beziehen sie sich? Welche Vorurteile habe ich? In den Gruppen werden Vorurteilssätze gesammelt, die auf die Kartons geschrieben werden. Aus den Vorurteilssteinen baut jede Gruppe Ihre "Mauer der Vorurteile". Anschließend kommen beide Gruppen wieder zusammen. Gemeinsam wird überlegt, wie die Vorurteilssätze so verändert werden können, daß sie in einen Baustein für das "Tor der Gemeinschaft" verwandelt werden können. Im Anschluß daran werden die Vorurteilssteine aus der Mauer herausgebrochen und auf den Rückseiten mit den neuen Formulierungen beschriftet. Die Gruppe baut nun gemeinsam das "Tor der Gemeinschaft".



Gruppengröße: 10 - 15 Kinder

Alter: ab 12 Jahre

## Sich ein Bild vom anderen - und von sich selbst malen

Material: möglichst große Pappe oder Papier  
(Zeitungsrolle/DIN A1 Karton)

Beschreibung:

Die nationale Gruppe wird aufgefordert, je 2 Bilder zu malen:

1. Wie würde "man" das eigene Volk und
2. das Herkunftsland der ausländischen Gruppe bildlich charakterisieren?

Die Teilnehmer/innen erstellen das "Gesamtkunstwerk" malend mit Symbolen, Skizzen, Karikaturen, auch einzelne Worte und kurze Sätze sind erlaubt.

Hintergrundmusik fördert die Kreativität.

Anschließend werden die "Selbstbilder" und die "Fremdbilder" in der Großgruppe gegenseitig vorgestellt und nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden gesucht. Erfahrungsgemäß ergibt sich eine Fülle von Anknüpfungspunkten für das Gespräch und die weitere Zeit in multinationalen Gruppen.

Gruppengröße: beliebig

Alter: beliebig



*"Eigentlich essen wir ja keine Menschen!  
Nur die vielen Witzzeichnungen haben  
uns dazu angeregt!"*

## Memory

Material: Motivkärtchen,  
Stifte,  
Prospekte aus Reisebüros,  
Scheren,  
Kleber

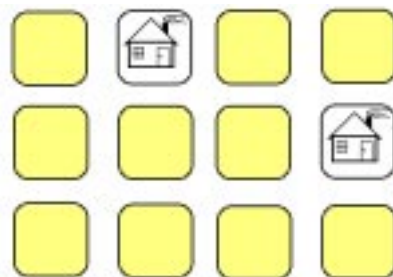
### Beschreibung:

Eine gemischte Gruppe von Kindern/Jugendlichen bekommt die Aufgabe, über Symbole etwas von ihrem Alltag mitzuteilen:

"wie sehen die Häuser in meiner Heimat aus ♦ was wird gegessen ♦ wie sehen Gotteshäuser aus ♦ wie sehen Schulen aus ♦ was zieht man auf Festen an (z.B. auf Hochzeiten) ♦ wie sieht ein typisches Wohnzimmer aus ♦ Fahnen ♦ Form des Brotes ♦ wie sieht das Geld aus ♦ welche Haustiere gibt es ♦ wie tanzt man zu Hause welche typischen Getränke/welches Obst/Gemüse gibt es ♦ typische Musikinstrumente ♦ Sehenswürdigkeiten..."

Die Kärtchen werden im gemeinsamen Gespräch erarbeitet und gemalt - darüber findet ein erster Austausch über den jeweiligen Alltag statt. Im Spielverlauf (Memoryregeln) müssen immer die entsprechenden Kärtchen zu einem Thema (Wohnzimmer) gefunden werden.

Für Maßnahmen im Ausland kann bei einer ersten "Entdeckungsreise" im Gastgeberland auf diese Weise das für die Gäste Neue dargestellt und mit den eigenen Gepflogenheiten verglichen werden.



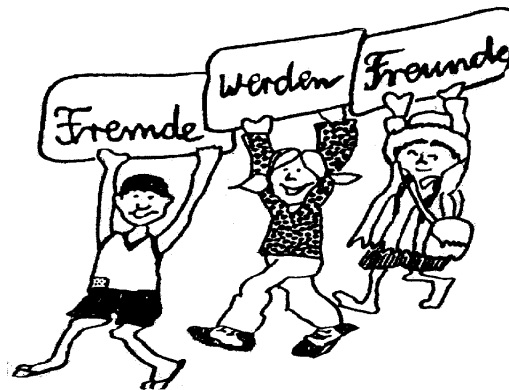
## Internationale Spielrunde

### Beschreibung:

Ausländische Kinder erklären Spiele aus ihren Heimatländern, die dann gemeinsam gespielt werden. Bei einer nicht-national-gemischten Gruppe kann der Gruppenleiter Spiele aus anderen Ländern vorstellen und anleiten.

### Zwei Beispiele:

1. Spiel aus dem Sudan: "Afrikanische Leopardenfalle" (der Mappe "Kinder erleben Dritte Welt" von Missereor entnommen):  
Möglichst viele Spieler, die "Leoparden", bilden einen Kreis und gehen ringsum. Zwei im voraus bestimmte Kinder bilden eine "Falle", durch die die anderen ziehen müssen. Die im Kreis schreitenden "Leoparden" gehen im Takt eines Liedes, bei der letzten Silbe klappt die Falle zu. Ein "Leopard" ist gefangen - und muß ausscheiden. Die anderen ziehen singend weiter. Die "Leoparden" dürfen am Ende des Liedes ihren Schritt nicht beschleunigen oder verzögern.
2. Spiel aus Thailand: "Takraw"  
Takraw ist ein Ballspiel für beliebig viele Teilnehmer und hat in Thailand einen ähnlichen Stellenwert wie bei uns der Fußball. Am besten eignet sich ein Ball aus Schaumstoff oder ein Wasserball.  
Die Gruppe bildet einen Kreis und gibt den Ball von Spieler zu Spieler weiter, ohne daß der Ball den Boden und die Hände berührt. Der Ball darf nur mit dem Kopf, den Ellbogen, den Knien und den Füßen weiterspielt werden.  
Es können zwei Mannschaften gebildet werden, die ähnlich wie beim Volleyball den Ball über ein gespanntes Seil oder Netz schlagen.



## Button - Zivilcourage gefragt

Beschreibung:

Als die jüdischen Mitbürger/innen gezwungen wurden, sich einen gelben Stern mit der Aufschrift "Jude" anzuhängen, hat der König von Dänemark, das zu dieser Zeit bereits von deutschen Truppen besetzt war, sich selbst einen solchen Judenstern angeheftet. Er bat auch seine Landsleute, im nachzueifern. Da viele ihm folgten, waren die Nazis zur Zurückhaltung gezwungen. Eine Aktion, die sehr viel Zivilcourage forderte!

Auf diesem Hintergrund entstand die Idee, ein Solidaritätsabzeichen für die vielen ausländischen Mitbürger/innen zu entwickeln und dieses dann zu tragen. Die Buttons könnten aussehen wie unser Beispiel:



**Nachdem sich die Gruppe nun bereits gefestigt und kennengelernt hat, könnt Ihr, wenn Ihr wollt, noch die nachfolgend aufgeführten Spiele/Aktionen und Projekte durchführen. Diese müssen mit etwas mehr Aufwand vorbereitet werden und sind in der Durchführung zeitaufwendiger. Auch sie können jeweils einzeln und losgelöst durchgeführt werden.**

## **Mobile**

**Material:** Holz- oder Metallstäbe (Ø ca. 5mm), Bindfäden oder Nähgarn, Plakatkarton, Paßfotos der Gruppenmitglieder/innen, Filzstifte, Scheren, Klebstoff

**Beschreibung:**

Zuerst erstellt man ein Stabkreuz, an dessen 4 Enden Fäden befestigt werden. An diesen 4 Fäden werden weitere Stäbe angeknötet, so daß 8 freie Enden entstehen, an denen jeweils ein Faden befestigt wird.

Je nach Teilnehmerzahl befestigt man an den Fäden weitere Stäbe mit jeweils zwei losen Fäden, damit am Ende jeder Teilnehmer ein freies Fadenende zur Verfügung hat. Die Fotos der Gruppenmitglieder werden auf Karton geklebt und auf der Rückseite mit dem Namen beschriftet. Beim Aufhängen muß darauf geachtet werden, daß das Gleichgewicht gehalten wird.

Ein Gespräch mit folgenden möglichen Inhalten sollte an die kreative Aktion angeschlossen werden:

- ⊗ es war nicht leicht, das Gleichgewicht herzustellen und zu halten
- ⊗ Gefahr, daß die Fäden sich verwirren
- ⊗ ein Anstoß genügt, um alles in Unordnung zu bringen
- ⊗ Teile bewegen sich, ohne aneinanderzustoßen
- ⊗ alle sind miteinander verbunden und gehören zusammen
- ⊗ Verschiedenartigkeit von Formen und Farben
- ⊗ Anstöße bringen Bewegung in das Ganze
- ⊗ schneidet man ein Teil ab, kommt alles aus dem Gleichgewicht
- ⊗ manchmal dreht sich ein Teil nur um sich selbst
- ⊗ das Mobile kann zum Bild für ein multikulturelles Zusammenleben in der Gemeinschaft werden (Verbundenheit und Verbindlichkeit der Einzelteile untereinander, Einheit kann bedroht werden durch Störungen von außen oder innen; eine Gemeinschaft, in der keine Bewegung ist, ist keine lebendige Gemeinschaft...)

**Gruppengröße:** 10 - 15 Personen

**Alter:** 6 - 13 Jahren



## Internationaler Plakatwettbewerb

Material: Werbeträger, Organisationsinfrastruktur

In Zusammenarbeit mit Jugendringen, Schülerverbänden (Schülervertretung) oder Jugendämtern kann ein internationaler Plakatwettbewerb großflächig ausgeschrieben werden.

Die Ausschreibung könnte enthalten:

Für ausländische Gruppierungen:

Wie erlebt Ihr Deutschland, was ist Euch an positiven Erfahrungen mitteilenswert, was erfahrt Ihr negativ?

Für deutsche Kinder- und Jugendgruppen:

Wie erlebt Ihr ausländische Kinder und Jugendliche - was gibt es für positive Erlebnisse und Erfahrungen, was stört Euch?

Für gemischte Gruppen - und dies dürfte ein spannendes Projekt sein:

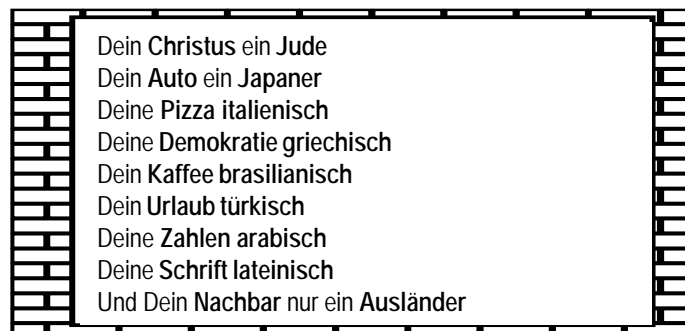
Gestaltet eine Plakatwand (zunächst einen Entwurf dazu), in dem Ihr deutlich machen könnt, was Ihr voneinander wißt, was Ihr aneinander schätzt, was Ihr fremd findet.

Es muß dann überlegt werden, ob es Preise allgemeiner Art (Spendenauftrag an Firmen) und/oder Hauptpreis für die Umsetzung einer Plakatwandgestaltung geben soll.

Über offizielle Werbeflächenvermieter können - und da gibt es gute Erfahrungen!! - auch kostengünstige Mieten abgesprochen werden.

Die Umsetzung sollte dann gleich mit entsprechender Öffentlichkeitsarbeit erfolgen (Zeitung/Lokalradio/TV)

Alter: 6 Jahre



## Viertelland

Material: Bastelzeug, buntes Transparentpapier

Ziel:

***In der Kinderarbeit ist es wichtig, die Auswirkungen von Ausgrenzung spielerisch deutlich zu machen. Kinder sind sehr sensibel, die Ausgrenzungsregeln von Gruppen und Gesellschaften (im Sinne eines Gut-Böse-Schemas) zu erspüren. Im Spiel können sie sich öffnen und sind erreichbar, diese Problematik nach ihren Maßstäben relativ unbefangen zu bearbeiten.***

Beschreibung:

Die Spielleitung hat in einem großen Raum mit Klebeband einen Kreis in Viertel eingeteilt. Alle Mitspielenden werden begrüßt, und die Spielleitung teilt die Mitspieler nach einem Abzähl- o. Zufallmodus in vier Kleingruppen ein.

Dann beginnt die Beschreibung des Spieles:

Alle Mitspieler leben in "Viertelland", einem fiktiven Land. "Viertelland" ist rund und besteht aus vier Vierteln, deren jeweilige Bewohner (Grün-, Rot-, Gelb-, Blauland) nicht mit Menschen der anderen Viertel zu tun haben wollen. Die jeweiligen "Viertel-Länder" sind farblich gleich gestaltet.

Um sich als Angehörige eines Viertels deutlich von den anderen abzuheben, basteln die Mitspielenden aller Viertel aus Pappe und farbigem Transparentpapier Brillen, deren Gläser jeweils die Farben Ihres Viertellandes haben. Dazu begeben sie sich dann in ihr jeweiliges Viertel des Raumes, Grün-, Rot-, Gelb-, und Blauland.

Weiter erstellen die Mitspielenden nach einer kurzen Beratungsphase typische Dinge (Bauwerke, Kunstobjekte, Hinweisschilder, Fortbewegungsmittel etc.) ihres Viertellandes- natürlich nur in ihrer Landesfarbe. Und sie vereinbaren gemeinsame Sprüche, Schlachtrufe oder Slogans, die die Qualität und Vorteile ihrer jeweiligen Viertelland-Produkte besonders hervorheben. Darin sollen sie sich von den anderen Viertelländer deutlich abgrenzen.

Alle Mitspielenden beginnen danach ein heftiges Gegeneinander; sie preisen die Vorteile Ihres Viertellandes, ihrer erstellten Bauwerke, Kunstobjekte oder

Fortbewegungsmittel etc., möglichst lautstark, mit allen abgesprochenen Schlachtrufen an. Die Spielleitung hat die Aufgabe, mit Sprüchen oder Anfeuerungshilfen die Auseinandersetzung immer wieder anzuhetzen. So läuft die Auseinandersetzung der Viertelländer eine ganze Zeit lang.

Auf dem Höhepunkt der Auseinandersetzung betritt ein Zauberer, einer aus der Spielleitung, den Raum und stellt sich auf einem kleinen Podest in die Mitte von Viertelland. Alle Mitspielenden gucken auf den Zauberer, der mit Zauberformeln (abgestimmt auf Viertelland) alle Bewohner der Viertelländer verwirbelt und verzaubert, so daß sie sich augenblicklich über die Grenzen der Viertelländer hinweg in die Augen gucken. Die Brillen werden abgenommen, und die verschiedenen Farben gehen aufeinander zu, durchmengen und versöhnen sich. Es wird ein buntes Fest gefeiert.

Die Mitspielenden beginnen auszuwerten,

- ☉ ob die Auseinandersetzung aggressiv/weniger aggressiv verlief, warum?
- ☉ ob die Auseinandersetzung sachlich/unsachlich verlief, warum?
- ☉ ob sie sich mit den Zielen und Anpreisungen ihres Viertellandes identifizieren konnten?
- ☉ ob einzelne Viertelländer beispielsweise ausgegrenzt wurden?
- ☉ wie die erstellten Objekte und Schlachtrufe in der Gruppe entstanden sind?
- ☉ wer sich bei Erstellung der Objekte/Schlachtrufe in der Viertelland-Gruppe maßgebend durchgesetzt?
- ☉ ob die erstellten Objekte/Schlachtrufe/Slogans gezielt gegen die anderen Viertelländer-Bewohner/innen verletzend oder abwertend eingesetzt wurden?
- ☉ ob die festliche Versöhnung am Ende "echt" war?
- ☉ ob das Verhalten der Viertelland-Gruppe übertragen werden kann in die Lebensrealität?
- ☉ ob das Verhalten der Viertelland-Gruppe in ihrem Lebensumfeld beobachtbar ist?
- ☉ was dieses Spiel erkennbar mit Ausgrenzung und Ausländerfeindlichkeit zu tun hat?

Gruppengröße: min. 12 Personen

Alter: ab 10 Jahre

## Das Wohnzimmer - Wie leben andere

- Material: - ein Raum (Gruppenraum),  
- alle Gegenstände die zur Einrichtung von Wohnzimmern der verschiedenen Kulturen benötigt werden

**Beschreibung:**

Lebenskultur vermittelt sich u.a. durch die Einrichtung der Lebens- und Wohnräume.

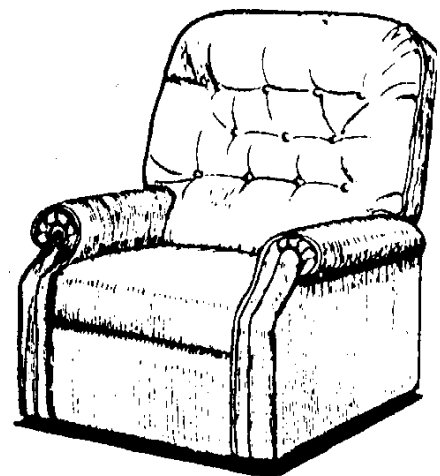
Das Wohnzimmer ist der Raum, in den sich jeder gerne zurückzieht, in dem "man" sich wohlfühlen will, in dem "man" sich lange aufhalten kann und in dem wir Gästen zeigen, was uns wichtig ist.

Eine gemeinsame Aktion von beispielsweise deutschen und türkischen Jugendlichen eines Jugendheimes, einer Schule etc., ist gemeinsam ein türkisches und dann auch ein deutsches Wohnzimmer möglichst typisch einzurichten.

Wenn die Räume fertig eingerichtet sind - eine Aktion, die viel Kommunikation, Planung und Organisation, aber auch Spaß mit sich bringt - kann dort nachempfunden werden, wie unterschiedlich das Lebensgefühl ist, bzw. wie jede Kultur ihre eigenen typischen Schwerpunkte zu setzen versucht.

Gruppengröße: beliebig

Alter: ab 10 Jahre



## Planspiele

Planspiele sind umfangreiche Rollenspiele, in denen Konfliktsituationen der Alltagswelt spielerisch erlebbar gemacht werden.

Die Ausgangslage des Spieles, ein bestimmter Konfliktfall, wird den Spielern vorgegeben. Der Handlungsverlauf, d.h. die Art und Weise der Konfliktbewältigung und Lösungen, ist offen und wird von den Mitspielern in ihren jeweiligen Rollen selbst bestimmt. Die Teilnehmer des Planspiels bekommen genaue Handlungsanweisungen als Grundlage ihres Rollenverhaltens.

Zusammenhänge, Strukturen, Hintergründe und Interessen von Organisationen und Institutionen, aber auch von einzelnen Personen, werden verdeutlicht. Die Frage nach der Veränderung von gesellschaftlichen Bedingungen und festgefahrenen Alltagsstrukturen soll ebenso auftauchen, wie die Möglichkeit, unter den gestellten Bedingungen funktionstüchtig zu handeln. Planspiele ermöglichen ganzheitliches Lernen auf der Ebene des

Wissens (ich erfahre z.B., wie Organisationen aufgebaut sind und funktionieren, wie Menschen sich in bestimmten Rollen verhalten etc.), auf der Ebene des Verhaltens (ich denke nicht nur über Themen und Sachverhalte nach, sondern werde aktiv, handele in meiner Rolle und mache entsprechende Erfahrungen) und auf der Ebene des Gefühls (ich erlebe z.B. Gefühle der Unsicherheit, der Hilflosigkeit, der Freude etc.).

Das Lernen läuft spielerisch ab, ist aber stark an der Realität orientiert. Das Spiel vereinfacht die realen Gegebenheiten und ermöglicht Probieren in einem freien Raum. Aber sowohl im Spiel selbst, als auch in der sich daran anschließenden Reflexion steht eine Auseinandersetzung mit der Alltagswelt immer im Mittelpunkt. Nicht zuletzt machen Planspiele trotz aller Lernerfahrung auch Spaß!

*Da es den Rahmen dieser Arbeitshilfe sprengen würde, alle thematisch geeigneten Planspiele abzudrucken, beschränken wir uns jeweils auf eine kurze Spielbeschreibung. Die notwendigen Unterlagen mit ausführlichen Spielbeschreibungen, Materialhinweisen und allen weiteren Erklärungen könnt Ihr bestellen. Die Bezugsquellen findet Ihr in Kap. 5.3 .*





© J.R.K. Gruppe

### "Flieh!" (Simulationsspiel)

Alter: ..... ab 10 Jahre

Zeit: ..... ca. 20 Minuten

Ziel: ..... Das Spiel konfrontiert mit der Situation eines "Untergetauchten".

Gruppengröße: ..... hängt von den räumlichen Bedingungen ab, jeder spielt für sich allein

Material: ..... Spielkarten

besondere Hinweise: ..... Falls das Spiel mit einer Gruppe gespielt wird, sollten sich die einzelnen Gruppenmitglieder gut kennen und sich gegenseitig nicht ablenken.

andere Möglichkeit: ..... Jeder spielt für sich allein zuhause, anschließend findet eine gemeinsame Auswertung statt.

thematische Bezüge: ..... Fremden begegnen

Beschreibung: ..... Anhand von einzelnen Karten geht jeder Teilnehmer seinen "Fluchtweg" durch den Raum. Auf den ausgelegten Karten stehen Anweisungen, die zu befolgen sind und mit deren Hilfe man sich in die Situation eines Flüchtlings hineinversetzen kann.

### "Fremdsein ist, wie im Dunkeln tappen"

Alter: ..... ab 15 Jahre

Zeit: ..... ca. 1 - 2 Stunden

Ziel: ..... Die Teilnehmer versetzen sich in die Situation von Ausländern. Sie sollen erleben, daß das, was sie wollen und ausdrücken möchten, übergangen oder mißverstanden werden kann. Sie können spüren, was es heißt, fremd, hilflos und auf Einheimische angewiesen zu sein.

Gruppengröße: ..... beliebig

Material: ..... Formulare, Unterlagen etc., Schreibmaterial

besondere Hinweise: ..... Die notwendigen Unterlagen sind zu bestellen bei: *siehe Seite 51 (Planspiele)*; Englischkenntnisse werden vorausgesetzt.

thematische Bezüge: ..... Fremden begegnen

## Freizeiten

Eine weitere, sehr gute Möglichkeit, ausländische Kinder in der Gruppe aufzunehmen, ist mit der Durchführung einer Freizeit verbunden. Die Vorbereitungen hierfür sind sicherlich sehr zeitintensiv; aber gerade Freizeitmaßnahmen bieten sehr gute Möglichkeiten, daß die Kinder, sowohl ausländische als auch deutsche, Lernerfahrungen und Lernprozesse in einer positiven Stimmung erleben können.

Bei einem so intensiven „Miteinander leben“, können sehr gut die kulturellen Unterschiede bearbeitet werden. Die Kinder können hier lernen, diesen Unterschieden ihren Platz zu geben, ohne sie zu unterdrücken. Dies bedeutet, sowohl Informationen über die unterschiedlichen Kulturen zu geben, d.h. ein Verstehen der Ursachen dieser Unterschiede zu fördern, als auch, sich auf Verständigungsprozesse einzulassen.

## Tips zur Planung und Durchführung einer Freizeit



### *Rechtliche Grundlagen*



Bezogen auf die Durchführung einer Freizeit innerhalb Deutschlands, unterliegen Kinder aus der EU keinerlei Reisebestimmungen.

Etwas schwieriger ist es mit den Kindern aus asylsuchenden Familien oder Kindern aus Flüchtlingsfamilien. Diese Kinder dürfen an einer Freizeit innerhalb des jeweiligen Regierungsbezirkes ohne Genehmigung teilnehmen. Für Fahrten darüber hinaus ist für Kinder von Asylsuchenden, deren Anerkennungsverfahren noch nicht abschließend beschieden worden ist, eine Genehmigung einzuholen. Die Genehmigungen werden in der Regel von der jeweiligen Ausländerbehörde des Kreises oder der Ausländerabteilung des jeweiligen Einwohnermeldeamtes erteilt. Die Anträge sollten 4 Wochen vor Beginn der Freizeitmaßnahme schriftlich gestellt werden.

### *Zuschüsse*



Kinder- und Jugendverbände erhalten eine Bezuschussung auch für ausländische Kinder aus Landesjugendplanmitteln. Die Bezuschussung erfolgt durch das zuständige Stadt- oder Kreisjugendamt. Durch das Jugendamt besteht die Möglichkeit einer „zweigleisigen“ Bezuschussung.

1. Zuschuß zur Teilnahme von Kindern aus finanzschwachen Familien (Sozialhilfeempfänger). Dieser Antrag muß von den Eltern gestellt werden.
2. Zuschüsse für Jugenderholungsmaßnahmen freier Träger:  
Auch hierfür sollten die Anträge einige Wochen im voraus gestellt werden.



### **Praktische Tips zur Durchführung**



Ein möglicher Ablaufplan für eine Freizeit könnte wie folgt aussehen:

1. Tag ..... Kennenlernspiele  
Interview zwischen den Kindern, bei dem alle Fragen erlaubt sind.
  
2. Tag ..... Ortserkundungsrally  
Hierbei müssen die Kinder ihren derzeitigen Lebensraum gemeinsam erkunden. Alle haben dadurch einen gemeinsamen „Stand“ und kennen sich gleich gut aus.
  
3. + 4. Tag ..... Tagesausflüge zu interessanten und markanten Punkten in der näheren Umgebung.
  
5. Tag ..... Kleingruppenarbeit  
Thema: Reise durch viele Länder der Welt.  
In gemischten Kleingruppen lernen die Kinder ein fremdes Land kennen. Die Mitarbeiter/innen müssen sich hierauf gut vorbereiten, d.h. in Bastelarbeiten, Erzählungen, Bildern, Theaterstücken ein Land vorstellen. Der Phantasie der Kinder sollte hierbei keine Grenze gesetzt werden. Die Weltreise wird dann in Form eines bunten Abendprogrammes vorgestellt.

Somit haben die einheimischen Kinder wiederum die Möglichkeit, durch diese Weltreise auch Informationen über die Heimatländer der anderen Kinder zu bekommen.



## **4. Möglichkeiten der Nachbearbeitung**

### Eigene Nachbearbeitung

Im Anschluß an eine Aktion bzw. Gruppenstunde solltet Ihr für Euch als Gruppenleiter/innen eine Auswertung der jeweiligen Veranstaltung vornehmen.

Vielleicht solltet Ihr dies anhand der folgenden Fragestellungen tun:

- Wie habe ich mich in der Gruppe gefühlt?
- Wie hat sich die Gruppe gefühlt?
- Wie war die Kontaktaufbahnung?
- Konnte sich jeder in der Gruppe äußern?
- Bilden sich bereits erste Freundschaften?
- Was hat es den neuen Kindern gebracht?
- Was hat es den „alten“ Kindern meiner Gruppe gebracht?
- Waren meine Ziele klar?
- Inwieweit habe ich meine Ziele erreicht?
- (Woran hat es gelegen, daß ich einen Teil nicht erreichen konnte?)

### **Vorbereitung auf den nächsten Schritt:**

Nachdem feststeht, wie die Aktion gelaufen ist, plane ich meinen nächsten Schritt.

1. Was möchte ich als nächstes machen?
2. Wie kann ich das leicht erreichen?
3. Was kann ich sofort vorbereiten?
4. Welche Unterstützung benötige ich noch?

Diese Fragen helfen bei der Überprüfung des Geleisteten und bei der Planung der künftigen Schritte. Wichtig ist dabei, daß kleine Schritte geplant werden und Ihr auch die kleinen Erfolge seht, die sich daraus ergeben. Selbst wenn etwas nicht so geklappt hat, wie Ihr es eigentlich erwartet habt, ist das nicht schlimm. Entscheidend ist, daß Ihr nicht gleich aufgibt und mit Geduld weitermacht. Das nächste Mal wird es bestimmt besser. Und wenn es eine gute Aktion war, ist es um so schöner.

Ebenso ist darauf zu achten, daß Ihr die Eltern mit in das Geschehen einbezieht. Das heißt, daß Gespräche mit den Eltern der neuen Kinder geführt werden und darüber hinaus auch Aktivitäten mit ihnen gemeinsam angegangen werden. Dies kann z.B. der Geburtstag des Kindes sein, der in der Gruppe gefeiert wird. Ebenso könnte das eine Feier für und mit allen Eltern sein, die zusammen geplant und durchgeführt wird.

(Vgl. Landesjugendring Schleswig-Holstein e.V., 1993, S. 185)


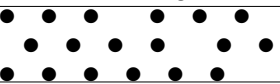




## Nachbearbeitung in der Gruppe

**Eine Nachbearbeitung in der Gruppe sollte nur dann durchgeführt werden, wenn die Kinder in der Lage sind zu verstehen, um was es geht bzw. was von ihnen erwartet wird (Alter und Entwicklungsstand beachten).**



### Meinungs- und Gefühlsbarometer

Es wird ein Plakat mit folgender Zeichnung aufgehängt:

	Montag	Die Gesichter verkörpern
		Es war für mich schön, interessant, spannend...
		Es war weder besonders gut, noch schlecht
		Es hat mir nicht gefallen, es war uninteressant...

Immer, wenn ein Meinungs- oder Stimmungsbarometer entstehen soll, wird der Zeitpunkt des Entstehens in die obere Spalte eingetragen, und die Teilnehmer/innen kleben oder malen einen Punkt in das Kästchen, das ihrem Erleben entspricht. Durch die Verteilung der Punkte in den verschiedenen Feldern wird ein „Gruppenbild“ deutlich. Der Vorteil der Methode ist, daß der Einzelne anonym seine Einschätzung abgeben kann. Es ist allerdings wichtig, immer wieder einmal über das Barometer zu sprechen, damit die Zusammenhänge des „Gefallens“ und „Nichtgefallens“ deutlich werden und die gemeinsame Verantwortung für das Geschehen aktiviert wird. Wenn nur gepunktet wird, entsteht leicht der Eindruck, die Teilnehmer/innen hätten damit das ihre erledigt, und eine Verbesserung der Situation sei Angelegenheit der Leitung.

(Landesjugendring Schleswig-Holstein e.V., 1993 , S. 182)

## 5. Anhang



### 5.1 Literaturliste:

*Diözesanleitung der Katholischen Jungen Gemeinde, Diözesanverband Regensburg*  
„Fremde finden Freunde“,

*Regensburg, 4. Aufl. 1993*

Arbeitshilfe mit vielen praktischen Tips für die Gruppenarbeit



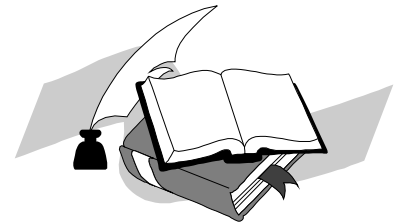
*Georg Bienemann / Barbara Klein - Reid (Hrsg.):*

Komm wir reißen Zäune ein

Werkbuch „Fremdenfreundlichkeit“,

*Münster, 1993*

Das Werkbuch informiert über Aktionen, die zum Thema Fremdenfreundlichkeit in NRW stattgefunden haben. Enthalten sind darin u.a. Hintergrundinformationen und Büchertips



*Ulrich Baer:*

„666 Spiele, für jede Gruppe, für alle Situationen.“,

*Seelze, 1994*

Dies ist eine Spielesammlung, die für jeden Gruppenleiter unentbehrlich ist.



*Deutsches Institut für Fernstudien an der Universität Tübingen:*

„Problemfelder Internationaler Beziehungen - Migration-Flucht-Asyl“,

*Tübingen 1988*

Dieses Buch dient zur Information von Hintergründen. Der Stil ist sachlich.



JRK-Ordnung

*in der Fassung der 2. Novellierung im Oktober 1992*

Unentbehrlich für jede Gruppenleitung. Sollte jeder kennen. Sehr wichtig.



*Landesjugendring Schleswig-Holstein e.V.*

„Arbeitshilfe zur Grundausbildung ehrenamtlicher Mitarbeiter/innen  
in der Jugendarbeit“,

*Kiel, 1993*

Dieses Buch dient zur Durchführung von Gruppenleiterschulungen.



*Ministerium für Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen*

Ausländerbeiräte in Nordrhein-Westfalen

Situationsanalyse + Perspektiven

*Düsseldorf, 1994*



*Rolf-Erik Posselt /Klaus Schumacher*

Projekthandbuch: Gewalt und Rassismus

*Mülheim a.d.R., 1993*



*Evang. Jugendbüro & Kath. Jugendamt Bonn*

„Endlich Farbe bekennen -

Anregungen und Bausteine für den Umgang

mit Fremden und den Fremden

nicht nur für kirchliche Jugendarbeit“,

*Bonn, (Erscheinungsjahr nicht angegeben)*

Dieses Buch bietet viele praktische Anregungen für die praktische Arbeit.



## 5.2 Kontaktadressen:

Bayerisches Rotes Kreuz  
Jugendrotkreuz  
Holbeinstr. 11  
81679 München  
☎ 089 / 9241-341

Deutsches Rotes Kreuz  
Generalsekretariat  
Friedrich-Ebert-Allee 71  
53113 Bonn  
☎ 0228/ 54 11



RAA  
(Regionale Arbeitsstelle zur Förderung Ausländischer Kinder und  
Jugendlicher)

RAA Essen (Hauptstelle)  
Tiegelstr. 27  
45145 Essen / Ruhr  
☎ 0201 /83 28 -300, -301, -302, -303

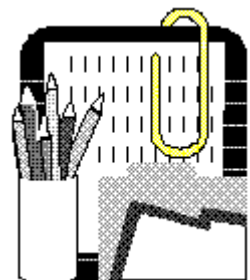
RAA Düsseldorf  
Wrangelstr. 40  
40470 Düsseldorf  
☎ 0211 / 63 17 36  
63 17 38  
63 17 42



amnesty international  
- Sektion der Bundesrepublik Deutschland e.V.-  
Heerstraße 178  
53111 Bonn  
☎ 0228/ 65 09 81



Amt des Hohen Flüchtlingskommissars der Vereinten Nationen (UNHCR)  
Rheinallee 6  
53173 Bonn  
☎ 0228/ 95 709-0



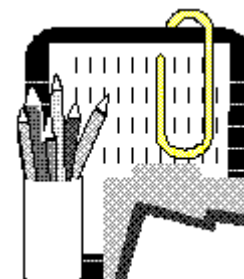
Pro Asyl

-Bundesweite Arbeitsgemeinschaft für Flüchtlinge-

Schlesingergasse 22

60311 Frankfurt/ M.

☎ 069/ 29 31 60



terre des hommes Deutschland e.V.

Zentrale Geschäftsstelle

- Inlandsreferat -

Ruppenkampstraße 11a

49084 Osnabrück

Tel.: 0228 / 46 20 47



Informations und Dokumentationszentrum  
gegen Ausländerfeindlichkeit

für eine multikulturelle Zukunft e.V. (IDA)

(DGB Jugend)

Friedrichstraße 61a

40217 Düsseldorf

☎ 0211 / 37 10 70

Fax: 0211/ 37 10 25



### 5.3. Material zum interkulturellen Lernen

#### Ein Brettspiel für Kinder hat die

Katholische Junge Gemeinde (KJG)  
Diözesanverband Regensburg  
Obermünsterplatz 7  
93047 Regensburg

4

#### Planspiele für Kinder hat:

Evangelisches Jugendbüro Bonn  
Adenauerallee 37  
53113 Bonn

oder

Katholisches Jugendamt Bonn  
Kaiserstraße 52  
53113 Bonn

4

#### Fremdes überwinden

Dieses Spiel stellt eine besinnliche Gruppenaktion für Kinder ab 8 Jahren dar. Die Teilnehmer/innen haben die Möglichkeit, spielerisch über Situationen von Fremden bei uns nachzusinnen und durch Eigenerfahrung im Spiel Verständnis für Fremde zu wecken. Dies wird anhand eines Textes der Heiligen Schrift erlebbar gemacht. Es ist von Vorteil, wenn die Kindergruppe sich bereits kennt.

Die Spielanleitung ist in dem Heft "gruppe&spiel" Nr.0/91, ISSN 0724-3332 abgedruckt. Das Heft kann bestellt werden beim

Verlag Ulrich Baer

Küppelstein 36

☎ 02191 / 79 42 24

oder als Kopie bei IDA bezogen werden.

4





## **Spiele und Übungen zum interkulturellen Lernen**

von Helmut Rademacher und Maria Wilhelm

In diesem Buch sind eine Vielzahl von Spielen und Übungen zum interkulturellen Lernen enthalten. Diese sind als methodische Anregung für Pädagogen und Erwachsenenbildner zu verstehen. Die Spiele sollten auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten werden. Die Zusammenstellung beinhaltet Aufwärmspiele und Kennenlernspiele, die sich auf Probleme des Zusammenlebens von Deutschen und Ausländern beziehen. Eine Fremdwahrnehmung wird gefördert und Vorurteile bearbeitet. Neben den Spielabläufen werden die benötigten Materialien, Ziele und gegebenenfalls eine Auswertung aufgezeigt. Das Buch stellt eine außerordentlich empfehlenswerte Zusammenstellung dar.

Das Buch kann beim Verlag "Wissenschaft und Bildung" unter ISBN 3-927408-71-9 im Buchhandel gekauft werden.



4

## **Wir sitzen alle in einem Boot**

Spiele und Aktionen zur Förderung interkultureller Praxis

Im Rahmen der Arbeit des Infobusses "friendship" wurde die Spielliste zusammengestellt, die Straßenaktionen und Spiele vorgestellt. Diese können eingesetzt werden, um die Situation von Flüchtlingen transparenter zu machen und Verständnis zu wecken für Menschen ausländischer Herkunft.

Das Heft kann bestellt werden beim:

Landesverband der Volkshochschulen Niedersachsen e.V.  
Böderkerstraße 16  
30161 Hannover  
☎ 0511 / 34 84 10



4

## **Reise zu Kindern dieser Welt**

Das Quizspiel kann von Kindern oder Erwachsenen gespielt werden und verdeutlicht durch Karten mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten, wie Kinder in aller Welt leben.

Die Spielanleitung ist in dem Heft "gruppe&spiel" Nr.0/91, ISSN 0724-3332 abgedruckt. Das Heft kann bestellt werden beim

Verlag Ulrich Baer  
Küppelstein 36  
☎ 02191 / 79 42 24  
oder als Kopie bei IDA (siehe Adressen S.45) bezogen werden.



## 6. Leitfaden zur Motivationsveranstaltung

- Ziele: ..... ☞ Kinder und Jugendliche für dieses Projekt zu interessieren
- ☞ Abbau von Vorurteilen
- ☞ Wahrnehmungsgewohnheiten erkennen und ggf. verändern
- ☞ Förderung eines besseren Zusammenlebens und einer besseren Verständigung zwischen ausländischen und deutschen Menschen
- Zielgruppe: ..... Kinder und Jugendliche, JRK-Gruppen
- Veranstalter: ..... Kreisverband
- Referenten: ..... Kompetente JRK-Mitglieder, Kreisleitungen, evtl. gemeinsam mit Bildungsreferenten des Landesverbandes
- Zeitplanung: ..... Ein bis zwei Nachmittage an einem Wochenende
- Inhalte: ..... ☞ Sensibilisierung für das Thema, d.h. Beschäftigung mit der Ausländerproblematik
- ☞ Überprüfung des eigenen Rollenverhaltens
- ☞ Abbau von Vorurteilen - hin zu mehr Verständigung
- ☞ Präsentation des Projektes
- Vorbereitung .... ☞ Mit Hilfe von Fachkräften und Experten das Thema vorbereiten
- ☞ Spiele auswählen, Materialien besorgen
- ☞ Aushang für die Veranstaltung im Kreisverband
- ☞ Verpflegung der Teilnehmer/innen
- Vorüberlegung: ..... Wichtig für die Verantwortlichen (Leitungsteam) ist in erster Linie, daß die Thematik der "multikulturellen Verständigung" kritisch betrachtet wird. Den Teilnehmer/innen sollte viel Raum gegeben werden, über ihre Alltagserfahrungen und Kontakte mit ausländischen Menschen zu sprechen. Dies sollte weniger theoretisch als mit praktischen Übungen versucht werden.

Die nachfolgenden Spiele können hierbei hilfreich sein und je nach Bedarf auch einzeln eingesetzt werden.

Für einen geeigneten Einstieg in die Thematik wäre es allerdings zunächst einmal sinnvoll, Mitbürger/innen einzuladen, die bereits im Bereich der multikulturellen Verständigung tätig sind (z.B. Ausländerbeiräte). Dieser Personenkreis kann einen guten Gesamtüberblick der derzeitigen Situation der ausländischen Mitbürger/innen vor Ort geben; gleichzeitig können sie ihre eigenen Zielvorstellungen einbringen und mit den Anwesenden diskutieren und auch nach Kooperationsmöglichkeiten suchen.



Ihr habt aber auch die Möglichkeit, jemanden von der Ausländerbehörde bzw. vom Ausländeramt einzuladen. Dieser Personenkreis kann Euch einen guten Gesamtüberblick über Zahlen und Fakten innerhalb Eurer Region geben. Sollten Ihr schwerpunktmäßig mit Kindern aus Asylbewerberfamilien arbeiten wollen, könnt Ihr Euch hier das nötige Hintergrundwissen verschaffen (rechtliche Grundlagen und Voraussetzungen, Aufenthaltsbestimmung, Status, usw.).



Möglichkeiten des Miteinanderumgehens und das Miteinanderumgehen *wollen* können durch folgende Spiele positiv beeinflusst werden.

### **Vorurteile trennen - Verständigungsbereitschaft verbindet:**

#### **"Mauer der Vorurteile - Tor der Gemeinschaft"**

Dieses Spiel haben wir eingehend auf Seite 28 beschrieben. Es eignet sich hervorragend auch für die Motivationsveranstaltung.

## Das Außenseiter-Spiel

- Alter: ab 8 Jahre
- Gruppengröße: ab 6
- Ziel: Nachvollziehen können, was ein 'Außenseiter' erlebt und wie er sich dabei fühlt.
- Besondere Hinweise: In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein.

### Spielregeln:

- Sorgt für ausreichend Platz.
- Wählt jemanden aus, der in Eurer Gruppe beliebt ist und über ein ausgeprägtes Selbstbewußtsein verfügt. Der Ausgewählte wird zum 'Außenseiter'.
- Der Rest der Gruppe spielt 'Treffen, Begrüßen, Unterhalten'. Alle Gruppenmitglieder laufen durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen sich (auch Umarmen ist erlaubt) und unterhalten sich.
- Der 'Außenseiter' geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Schafft er es, eine Hand zu schütteln oder ein Gespräch zu führen, hat er gewonnen.
- Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiter aus. Schaffen sie das, haben sie gewonnen.



Bei der gesamten Übung ist es hilfreich, Musik im Hintergrund laufen zu lassen.

Für die Auswertung können folgende Impulse hilfreich sein:

- Wie hat der 'Außenseiter' versucht, Kontakt aufzunehmen? Bei wem?
- Wie haben die Angesprochenen darauf reagiert?
- Wie hat sich der 'Außenseiter' dabei gefühlt, was hat er gedacht?

Wie hat er die Mitspieler erlebt?

- Hat sich die Art, Kontakt aufzunehmen, im Lauf des Spiels verändert (häufig, selten, aggressiver)?
- Wie haben sich die Gruppenmitglieder bei ihren Kontakten erlebt?- Habt Ihr eine ähnliche Situation, wie hier gespielt, schon einmal erlebt?"

## Rantaba und Malindi - das abgewandelte Zwei-Nationen-Spiel

von Heike Kowalewski

Für dieses Spiel sollte man sich einen halben Tag Zeit nehmen können, da es insgesamt zur Vorbereitung, Durchführung und anschließenden Auswertung ca. 4 Std. in Anspruch nimmt. Es ist konzipiert als Training für Gruppen, die sich auf eine Zusammenarbeit mit Menschen verschiedener Nationalitäten vorbereiten oder denen ein Auslandsaufenthalt, vor allem in für uns besonderen Kulturen, bevorsteht. Mit diesem Spiel sollen mögliche kulturelle Mißverständnisse nicht nur erklärt, sondern gefühlsmäßig erfahrbar gemacht werden.

Man benötigt

- 2 Spielleiter,
- 2 getrennte Räume,
- nicht unter 20 Mitspieler,
- Stifte, Papier, Dekomaterial Keksse und/oder Kaffee,
- Sticker mit den Namen der 2 Kulturen

### Spielregeln

Es gibt zwei verschiedene Kulturen, RANTABA und MALINDI, in die man die Teilnehmer möglichst gleichmäßig aufteilt; zur besseren Unterscheidung werden sie mit Ansteckern versehen. Jeder Kultur wird ein Spielleiter zugeordnet, denn jeder Kultur sind besondere Merkmale eigen, die nur die Menschen der jeweiligen Kultur kennen und die von dem jeweiligen Spielleiter

dieser Kultur mit auf ihren Weg gegeben werden. Die Regeln werden zur besseren Einübung vom Spielleiter auf große Bogen Papier geschrieben und vor dem eigentlichen Spielbeginn erst einmal geprobt. (Während des Spiels wird die Einhaltung der einzelnen Regeln zusätzlich von den Spielleitern im Auge behalten).

Sind beide Kulturen mit ihrer Lebensweise vertraut, beginnt das eigentliche Spiel und damit auch gleich der erste Kulturkontakt. Hierzu wird zunächst ein Beobachter aus jeder Kultur in die jeweils fremde Kultur entsandt, der das Leben und die Gebräuche der anderen beobachten soll. Nach Ablauf der Besuchszeit, die durch lautes Ausrufen des Spielleiters nach ca. 5 - 10 Min. bekannt gegeben wird und die in den einzelnen Ländern immer parallel läuft, kehren die Beobachter zurück und berichten über ihre Eindrücke.

Ist diese erste Kontaktaufnahme beendet, beginnt der „Botschafteraustausch“, bei dem immer Gruppen von 2 - 3 Personen gleichzeitig die fremde Kultur besuchen und versuchen, sich in der kurzen Besuchszeit, ebenfalls wieder ca. 10 Min., mit den Lebensgewohnheiten der besuchten Menschen vertraut zu machen. Allerdings berichten sie nach ihrer Rückkehr nicht mehr über das Erlebte, sondern werden gleich von der nächsten Botschaftergruppe, die der Spielleiter bestimmt, abgelöst. Es muß

darauf geachtet werden, daß die Besuche immer gleichzeitig verlaufen, so daß alle Kulturen immer die gleiche Anzahl an Besuchern aufweisen, die auch jeweils nur eine bestimmte Zeit dort bleiben dürfen.

Ziel bei diesem Austauschprogramm ist es, möglichst viele Regeln der fremden Kultur zu erkennen, so daß sich, nachdem jeder Mitspieler einmal in der fremden Kultur zu Gast war, alle Einheimischen wieder zusammenfinden und die Erfahrungen und Ergebnisse diskutieren und festhalten können.

Hat jede Kultur ihre Ergebnisse ausdiskutiert und aufgeschrieben, treffen sich beide Gruppen wieder im Plenum und stellen sich die herausgefundenen Lebensregeln gegenseitig vor.

In dieser Phase des Spiels zeigt sich, wie schwierig es ist, doch relativ einfachen Lebensregeln auf die Spur zu kommen und vor allem danach zu handeln.

Besonders interessant sind hier die persönlichen Erfahrungen, die die Teilnehmer in der jeweils fremden Kultur gemacht haben und die in der Regel von mulmigen Gefühlen über ein "Sichals-Außenseiter-Fühlen" bis hin zu intensiven persönlichen Erlebnissen reichen.

Was auch immer diese Diskussion für Ergebnisse zutage bringt, eine intensive Beschäftigung mit den Lebensgewohnheiten anderer Menschen ist in

jedem Fall ihre Ausgangsbasis, und Gesprächsstoff gibt es auf alle Fälle genug.

Hier nun die Beschreibung der einzelnen Kulturen:

### **Rantaba**

Wir befinden uns in einem Land der Händler und Individualisten. Oberstes Gebot ist die Gewinnmaximierung um jeden Preis. Erfolg wird belohnt, Mißerfolg geächtet. Der Einzelne ist das Maß aller Dinge. Jeder arbeitet für sich. Aktivitäten, die nicht der Verwirklichung optimaler Leistung dienen, werden als hinderlich empfunden und verachtet. Kommunikation findet nur über den Handel statt. Landessprache ist animalesch.

Sprachkurs animalesch:

Alle geäußerten Laute sind Tierlaute und zwar von Hahn, Hund, Esel, Katze und Ente.

Gesprochen wird nur über den Handelsweg. Dazu erhält jeder fünf verschiedenfarbige Karten, die er mit seinen Mitbewohnern tauschen und bei der Bank zu Geld machen kann.

Möchte man eine rote Karte tauschen, muß man krähen. Bei einer blauen Karte wird gebellt. Eine gelbe Karte bedeutet, daß miaut wird. Bei einer grünen Karte wird „IA“ gerufen. Eine rosa Karte heißt, daß man quaken muß. Durch heftiges Kratzen auf der Brust deutet man an, wie viele Karten der jeweiligen Farbe man tauschen möchte.

So bedeutet z.B. „Wau Wau“ unter Zeigen einer roten Karte und zweimaligem Kratzen: „Ich möchte 2 Karten von der Farbe blau und tausche dafür 2x rot.“ Durch Heben der Ellenbogen drückt man aus, daß man diese Karten nicht hat oder daß man generell einen Tausch ablehnt; durch Nicken gibt der Tauschpartner zu verstehen, daß er tauschen kann und möchte.

Die verschiedenfarbigen Karten besitzen als einzelne keinen Wert. Nur jeweils mindestens 3 Karten derselben Karte bedeuten etwas.

Für 3 Karten erhält man bei der Bank 20 Punkte, für 4 Karten 30 Punkte und für fünf Karten 50 Punkte, die entsprechenden Geldwert besitzen.

Ziel ist es, durch Tauschen und Handeln möglichst viele Karten ein- und derselben Farbe zu erhalten, um sie bei der Bank gegen eine möglichst hohe Punktzahl eintauschen zu können.

Wie getauscht und gehandelt wird (Karte gegen Karte, 2 Karten gegen 1 Karte) spielt keine Rolle. Wichtig ist nur, daß die eingetauschten Karten bei einer Bank in Form eines Guthaben notiert werden.

Hat man 3, 4 oder 5 Karten einer Farbe gesammelt, begibt man sich dorthin, liefert seine Karten ab, läßt seine Punkte gutschreiben und erhält eine entsprechende Anzahl neuer Karten, so daß jeder bei Verlassen der Bank wieder die 5 Ausgangsfarben in den Händen hält und erneut handeln kann.

Hat ein Spieler beim Tausch bereits Karten eingebüßt, erhält er allerdings nur die Anzahl neuer Karten, die er auch abgeliefert hat.

Immer, wenn ein Händler 100 Punkte erreicht hat, ruft der Bankier laut dessen Namen und alle Anwesenden klatschen. Alle 5 - 10 Minuten wird außerdem der Namen desjenigen ausgerufen, der die niedrigste Punktzahl hat, worauf alle Anwesenden laut „Buh“ rufen. Dieses Handeln setzt sich während der gesamten Spieldauer fort.

Gehandelt wird immer zu zweit. Sobald der Handel abgeschlossen oder nicht zustande gekommen ist, geht man auseinander, um sich einen neuen Partner zu suchen.

Dabei ist es verpönt, sich zu berühren. Will man ein Gespräch beginnen, blinzelt man sich zu und schaut sich in die Augen. Lächeln gilt als geschmacklos. Kopfschütteln gilt als Beleidigung, solche Leute meidet man. Mit Leuten, die kein animalesisch verstehen, kann man in der Zeichensprache kommunizieren, ohne jedoch jemanden zu berühren.

Besucher, die diese neue Kultur betreten, werden zur Bank geschickt, wo sie vom Bankier einen Satz verschiedener Karten erhalten. Auch ihnen wird nur durch Laute und Zeichen der Weg gewiesen.

Das Ende der Besuchszeit wird jeweils vom Bankier bzw. Spielleiter laut ausgerufen (etwa alle 10 Minuten).

**Malindi**

Wir befinden uns in einem Land überreicher Bodenschätze und Nahrungsmittel. Das Leben ist angenehm und bequem. Die Gesellschaft fußt auf einer Herrschaft der Frauen über die Männer, die aber nicht zu Unterdrückungsmechanismen führt.

Soziale Kontakte zu jedermann und Kennenlernen der Mitglieder stehen im Vordergrund. Ziel ist es, möglichst viel über den anderen zu erfahren und sich ein weit verzweigtes Kontaktnetz innerhalb der Gesellschaft aufzubauen. Malindi wird von einer Stammesführerin, der Matrone, beherrscht.

**Regeln:**

Jeder Bewohner von MALINDI erhält einen leeren Zettel, auf dem er die Namen der Personen notiert, mit denen er während der Spieldauer Kontakt aufnimmt und die diese Kontaktaufnahme gegenzeichnen.

Für jeweils 3 nachgewiesene soziale Kontakte kann sich das Stammesmitglied bei der vorsitzenden Matrone eine Belohnung in Form von Keksen abholen, die wieder mit den anderen geteilt werden müssen, indem man bei den Gesprächen davon anbietet.

Jeder muß wenigstens jedes andere Mitglied einmal kontaktiert haben, bevor sich die Kontaktperson wiederholen darf. Gespräche werden immer nur zu zweit geführt. Kommt eine dritte Person hinzu, wird sie solange nicht beachtet, bis der erste Kontakt ordnungsgemäß beendet ist.

Die Begrüßung erfolgt durch Berührung, die Gesten sind herzlich und freundlich. Handschlag ist verpönt und wird als Mittel betrachtet, Leute auf Distanz zu halten.

Die Besonderheit dieser Kontaktaufnahme ist, daß nur Frauen Männer ansprechen dürfen und nicht umgekehrt. Mißachtungen dieser Regel werden von den anderen Stammesmitgliedern durch lautes Indianergeheul zum Ausdruck gebracht, was in besonderem Maße bei den Besuchern zum Tragen kommt. Dies bedeutet, daß alle Mitglieder auf die Aktivitäten der anderen Mitglieder achten müssen. Wer immer eine Mißachtung einer Regel feststellt, muß mit dem Indianergeheul beginnen.

Die von Fremden oder eigenen männlichen Mitgliedern angesprochenen Frauen antworten nicht, lächeln aber freundlich und wenden sich dann von dem Partner ab, um ein anderes Gespräch zu eröffnen.

Werden Männer aus Malindi von männlichen Besuchern angesprochen, so müssen sie sich durch Blickkontakt mit der Matrone verständigen, ob die Kontaktaufnahme erlaubt ist.

Besucher werden grundsätzlich freundlich behandelt, werden zum Keksessessen eingeladen und nach dem obligaten sozialen Kontakt mit Entgegennahme der Unterschrift freundschaftlich verabschiedet. Alle Gäste, die sich an die Matrone wenden, erhalten von ihr einen Zettel und einen Stift, es wird aber ansonsten nicht auf diese Möglichkeit



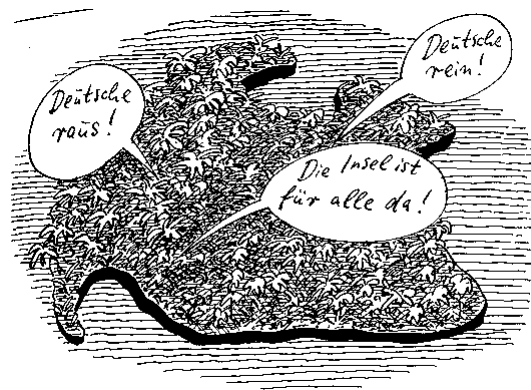
hingewiesen. Dem Besucher wird das System, auch wenn er danach fragt, nicht erklärt. Hier greift der Standardatz „*Lebe in unserer Gesellschaft und fühle dich wohl.*“ Ansonsten wird das Verhalten der Besucher genaustens beobachtet, da man jede Verletzung der Regeln als persönliche Beleidigung versteht. In dieser Kultur gibt jeweils die Matrone, die nicht der Spielleiter sein sollte, das Ende der Besuchszeit an (in Einklang mit den eigenen Besuchern in der anderen Kultur).

Es hat sich gezeigt, daß ähnliche Spiele - besonders wenn man sich mit den Gruppen selbst entwickelt - schon in der Vorbereitungsphase hitzige Diskussionen über Sinn und Zweck bestimmter Lebensnormen auslösen.

### Schlußwort / Auswertung

Durch den „Kulturkontakt“ und den anschließenden Erfahrungsaustausch werden kulturelle Andersartigkeiten persönlich erfahrbar gemacht. Gerade die Weitergabe kultureller Werte stellt viele Teamer oft vor das Problem: „Wie bringe ich den Teilnehmern unterschiedliche Lebensauffassungen nahe, ohne zu theoretisch zu werden oder das Thema zu einseitig zu behandeln“. Hier empfiehlt es sich, gemeinsam mit den Teilnehmern Gruppen zu bilden, die „realistische“ Lebensregeln erarbeiten und anschließend im Spiel den anderen vorstellen. Dies kann die tatsächliche eigene Kultur, die jeweils gegensätzliche Kultur

der anderen Teilnehmer oder „mögliche“ Fantasiekulturen zum Inhalt haben.



## **Aktionsspiele: „Ich habe nichts gegen Ausländer, aber...“**

### Thematische Vorüberlegung

Den Beteiligten soll Raum gegeben werden, über ihre Alltagserfahrungen im Kontakt mit ausländischen Menschen zu sprechen. In der daraus entstehenden Diskussion können dann die hervortretenden Sichtweisen (Vorurteile) hinterfragt werden.

Das Ziel dieser Methode ist es, aufzuzeigen, daß einfache Erklärungsmuster für bestimmte Gruppen der Gesellschaft der Wirklichkeit nicht gerecht werden, da sie unzureichende Verallgemeinerungen sind.

### **Zielgruppe**

Wer?

- ehrenamtliche Mitarbeiter/innen im Rahmen der Schulung
- junge Erwachsene

Wieviele?

- 10 - 20 Personen

### **Veranstaltungsdauer**

Durch Weglassen oder Aneinanderreihung der einzelnen Einheiten ist eine variable Zeitgestaltung möglich; mindestens jedoch 45 Minuten, da sonst keine ausreichende Diskussion möglich ist.

### **Methodik**

Durch mehrere kleine Arbeitseinheiten soll ein Gesamtthema von mehreren Seiten beleuchtet werden. Verschiedene Methoden tragen zur Auflockerung bei und helfen, die Aufmerksamkeit neu zu wecken.



---

## Praktische Umsetzung

### 1. Assoziationsspiel

- Zu Begriffen wie Ausländer, Asylant, multikulturelle Gesellschaft, sollen Stichworte gesucht werden.
- In einer anschließenden Diskussion sollen diese Stichworte reflektiert werden.
- Dadurch können die Teilnehmer/innen ihre Erfahrungen austauschen.

### 2. Wandzeitung

- Satzanfänge werden vor der Arbeitseinheit auf Plakate geschrieben und eventuell als „Zwischendurch-Diskussionsimpuls“ an die Wand gehängt.
- Folgende Satzanfänge sind denkbar:
  - Das Zusammenleben mit ausländischen Menschen wäre einfacher, wenn....
  - Ausländische Menschen, die in Deutschland bleiben wollen, müssen.....
  - Die Ausländerpolitik wäre fairer, wenn....

### 3. Ausgrenzungsspiel

- Drei Teilnehmer/innen werden aufgefordert, die Gruppe nach Kriterien (Kleidungsstil, Haarfarbe oder Schuhgröße) in einzelne Kleingruppen einzuordnen. Die übrige Gruppe weiß nichts von den Kriterien und muß diese herausfinden. Jede Gruppe soll nun versuchen, möglichst viele Mitglieder zu bekommen, so daß eine Debatte über die Gruppenzugehörigkeit des/r Einzelnen entsteht. Bei dem Auswertungsgespräch soll klargestellt werden, wie willkürlich Kriterien von Gruppenzugehörigkeit und -ausgrenzung sind, und wie leicht man selbst von Ausgrenzung betroffen sein kann.

### 4. Was paßt zu wem? - Spiel mit Diskussionen zum Thema Ausgrenzung

- Je drei Eigenschaften sollen den darunter genannten Personen zugeordnet werden (siehe Kopiervorlage).
- Mit diesem Spiel soll die Irrsinnigkeit der Zuordnung von Stereotypen deutlich gemacht werden.
- Danach kann sich eine Diskussion mit folgenden Fragen anschließen:
  - Warum machen wir solche Zuweisungen? Brauchen wir Klischees? Wie und von wem werden derartige Sichtweisen geprägt?

### Reflexion

Die einzelnen Einheiten sind so aufgebaut, daß sie sowohl einzeln als auch aufbauend angewendet werden können. Auch die Reihenfolge ist beliebig.

Man muß nicht unbedingt alle Einheiten anwenden, es ist aber gut, wenn man noch eine Methode in der „Hinterhand“ hat, wenn das Gespräch ins Stocken gerät oder die Teilnehmer/innen mit der Aufgabenstellung nichts anfangen können.



KOPIERVORLAGE



<i>tüchtig</i>	<i>leidenschaftlich</i>	<i>klug</i>	<i>schmutzig</i>
<i>stur</i>	<i>unwissend</i>	<i>wissenschaftlich</i>	<i>fortschrittlich</i>
<i>konventionell</i>	<i>konservativ</i>	<i>ehrgeizig</i>	<i>tückisch</i>
<i>künstlerisch</i>	<i>lebhaft</i>	<i>gewinnsüchtig</i>	<i>freiheitsliebend</i>
<i>schlau</i>	<i>sportlich</i>	<i>materialistisch</i>	<i>faul</i>
<i>abergläubisch</i>	<i>impulsiv</i>	<i>gewieft</i>	<i>witzig</i>
<i>intelligent</i>	<i>unbekümmert</i>	<i>grausam</i>	<i>religiös</i>
<i>streitsüchtig</i>	<i>arbeitsam</i>		

Deutsche sind:
Italiener sind:
Schwarze Amerikaner sind:
Japaner sind:
Engländer sind:
Juden sind:
Weißer Amerikaner sind:
Chinesen sind:
Türken sind:
Kenianer sind: