

Spielanleitungen

Thema Ausgrenzung

Spiel: Schicksalslotto

Ziele:

- Entwicklung von Verständnis für Vielfalt
- Perspektivenwechsel: in die Haut anderer schlüpfen, deren soziale Situation sich (völlig) von der eigenen unterscheidet
- Herausarbeiten von Strategien der Ungleichheit (nach Geschlecht, Herkunft, Hautfarbe, Aussehen, Alter, Gesundheit, Ausbildungsniveau...) und ihren Auswirkungen im Leben der Betroffenen
- Konkurrenz und Leistungsideologie zum Thema machen

Dauer: rund 1 Stunde

Material: Für jede/n TeilnehmerIn eine vorbereitete Lebenskarte, Arbeitsblatt „Schicksalslotto“

Anleitung: Die GruppenleiterInnen erstellen verschiedene Lebenskarten, die mehrere Kategorien umfassen, um möglichst vielfältige neue Identitäten schaffen zu können (Beispiele für mögliche Lebenskarten siehe unten). Die Karten kommen sodann verdeckt in einen Behälter, aus dem sich die TeilnehmerInnen jeweils eine Karte ziehen. Anschliessend wird das Arbeitsblatt „Schicksalslotto“ verteilt. Die TeilnehmerInnen haben ca. 20 Minuten Zeit, die Fragen für sich zu beantworten. Dann werden Kleingruppen gebildet, in denen die gefundenen Antworten diskutiert werden. Dafür sind ca. 30 Minuten vorgesehen. Schliesslich kommen alle in die grosse Gruppe zurück, um folgende Fragen zu reflektieren.

Diskussion:

- Wie hast du dich während dieser Übung gefühlt?
- War es schwer sich in die Lage eines/einer anderen zu versetzen?
- Im Vergleich zu deiner jetzigen Lebenslage: warst du mit der neuen Identität „besser“ oder „schlechter“ dran? In welchen Bereichen? Warum?
- Gab es Fragen, die schwierig oder unangenehm zu beantworten waren? Wenn ja, welche und warum?
- Woher hast du die Informationen darüber, wie es Menschen in bestimmten Lebenslagen geht? Eigene Erfahrung, Medien...?
- Weshalb nehmen wir gewisse Einschränkungen der Möglichkeiten bei anderen Menschen häufig nicht wahr?
- Was denkst du bedeuten die Gefühle von Unterlegenheit und Perspektivenlosigkeit bzw. Überlegenheit für die Betroffenen?
- Welche Möglichkeiten zur Veränderung ihrer Situation haben die verschiedenen Gruppen?
- Was können wir ändern?

Lebenskarten

Diese vorgeschlagenen Rollen sind Beispiele für unterschiedliche Lebenslagen, in denen sich in Österreich lebende Menschen befinden können. Die tatsächlichen Rollen sollten auf die Zusammensetzung der Gruppe abgestimmt werden. Je besser das Spiel auf die eigene

Gruppe zugeschnitten ist, desto leichter können die TeilnehmerInnen an ihre eigenen Erfahrungen anknüpfen. Die Auswahl der Rollen bestimmt schliesslich die Diskussion unterschiedlicher gesellschaftlicher Hierarchien.

- Ein 18-jähriger Hilfsarbeiter afghanischer Abstammung mit Hauptschulabschluss.
- Eine 42-jährige ledige Krankenschwester, Arbeitsmigrantin von den Philippinen.
- Eine 20-jährige Schwangere, HIV-positiv, ledig.
- Ein 30-jähriger verheirateter Facharbeiter, der aus Deutschland stammt.
- Eine 19-jährige österreichische Staatsbürgerin, deren Eltern aus der Türkei kommen, mit Matura und traditionell muslimischem Hintergrund.
- Ein 17-jähriger Tischlerlehrling, homosexuell.
- Ein 26-jähriger nigerianischer Asylwerber, ledig.
- Eine 56-jährige Österreicherin, langzeitarbeitslos, geschieden.
- Die 28-jährige aus Thailand kommende Ehefrau eines österreichischen Busfahrers, 3 Kinder.
- Ein 32-jähriger wohnsitz- und arbeitsloser Fliesenleger.
- Ein 45-jähriger Österreicher, körperlich behindert.
- Eine 20-jährige Telekom-Mitarbeiterin, nach der Ausbildung nicht übernommen.
- Eine 19-jährige Punkerin, die in einer Bar arbeitet.
- Eine 34-jährige Rechtsanwältin, alleinerziehend, 2 Kinder.

Fragen für das Arbeitsblatt

Stell dir vor, du wärst von einem Tag auf den anderen ein völlig anderer Mensch. Welche Änderungen würden sich ausgehend von deiner neuen Identität in deinem Leben ergeben? Überlege anhand der unten stehenden Fragen in welchen Bereichen und in welchem Ausmass du dein Leben anders gestalten würdest/müsstest.

- Nenne mindestens fünf verschiedene Veränderungen in deinem Leben, die sich aufgrund der neuen Identität ergeben würden.
- Inwiefern würden sich deine Einstellungen und dein Verhalten verändern?
- Wie würde dein Umfeld auf dich reagieren, etwa deine Familie, deine Freunde/Freundinnen, Bekannte, KollegInnen, die Gesellschaft?
- Hättest du mit dieser neuen Identität mehr oder weniger Macht, etwa am Arbeitsplatz oder in der Gesellschaft allgemein?
- Was kannst du der Gesellschaft als diese neue Person bieten, was du ihr vorher nicht bieten konntest?
- Was brauchst oder erwartest du von anderen, was du vorher nicht gebraucht oder erwartet hast?
- Wird es schwieriger oder leichter sein, in der Nachbarschaft deiner Wahl zu leben?
- Glaubst du, dass du in deinem neuen Leben glücklich sein wirst?

Spiel: Drei Freiwillige

Ziele:

- Erfahren, dass man sich auch innerhalb der Mehrheit in einer Minderheitenposition befinden kann
- Erkennen, wie Minderheiten sich in Situationen verhalten, in denen sie ausgegrenzt werden
- Empathie für die Probleme von Minderheiten wecken
- Bewusstsein entwickeln für den Umgang mit Macht
- Erkennen von gegenseitigen Abhängigkeiten im Verhalten zwischen Mehrheit und Minderheit
- Kennenlernen von Zusammenhängen zwischen spielerischer und realer Diskriminierung

Dauer: rund 1 Stunde

Anleitung: Die GruppenleiterInnen erklären den TeilnehmerInnen, dass es sich bei der Übung zunächst um ein Spiel handelt und dass es viele Möglichkeiten gibt, dieses Spiel zu spielen. Es gibt aber kein „falsches“, „richtiges“ oder von den GruppenleiterInnen „gewünschtes“ Verhalten.

Es werden nun drei Freiwillige ausgewählt, die gebeten werden den Raum zu verlassen noch bevor weitere Informationen über das Spiel erläutert werden. Die Freiwilligen gehen begleitet von einem/einer GruppenleiterIn nach draussen und sollen nicht erfahren, was drinnen vor sich geht.

Wichtig ist, dass bei der Auswahl tatsächlich auf Freiwilligkeit geachtet wird und dass nicht gerade diejenigen die Rolle bekommen, die ohnehin schon eine AussenseiterInnenposition in der Gruppe einnehmen.

Nachdem die drei Freiwilligen den Raum verlassen haben, bittet der/die zweite GruppenleiterIn die Gruppe,

1. sich gemeinsame Gesten und Codewörter beziehungsweise Tabus zu überlegen
2. ein Diskussionsthema zu finden, dessen Schlüsselbegriffe durch andere Begriffe ersetzt werden
3. sich auf ein gemeinsames Gruppensymbol zu einigen

Beispiele:

Tabus: Ein Tabuthema könnte Zeit sein und alles was damit zu tun hat. Demzufolge dürften auch Uhren nicht sichtbar getragen werden. Wenn jemand über die Zeit spricht, fangen alle an empört zu zischen.

Codes:

- Fällt das Wort „wir“, schütteln alle den Kopf; bei dem Wort „aber“ lachen alle lautlos; Husten wird von den anderen mit Kopfnicken beantwortet
- Die Gruppe diskutiert über das Thema Taschengeld und ersetzt dabei die Begriffe Geld durch Müll, Eltern durch Müllabfuhr, Geldbörse durch Mülltonne usw.

Gruppensymbol:

- Alle TeilnehmerInnen ziehen sich die Schuhe aus

- Roter Punkt auf der Stirn

Um die Gruppe während des Spiels nicht zu überfordern, sollen nicht mehr als vier Verfremdungselemente eingeführt werden. Die GruppenleiterInnen bitten die Gruppe, mit der Diskussion über das gewählte Thema zu beginnen. Die Freiwilligen können gemeinsam oder einzeln in den Raum geholt werden und werden gebeten, sich in die Gruppe zu integrieren. Die Mitglieder der Gruppe werden sich wahrscheinlich auf der Basis ihrer Erfahrungen mit ähnlichen Spielen verhalten.

So werden sie annehmen, dass sie die vereinbarten Codes den Freiwilligen nicht verraten dürfen, weil es zu solch einem Spiel gehört, dass die Freiwilligen selbst herausfinden müssen, was in der Gruppe anders ist.

Drei mögliche Szenarien:

- Ausschluss: Die Freiwilligen verstehen nicht, worüber die Gruppe spricht und machen auch keinen Versuch, sich zu integrieren. Sie bleiben entweder isoliert oder beginnen, untereinander zu kommunizieren
- Integrationsversuch: Die Freiwilligen versuchen, mit Mitgliedern der Gruppe Kontakt aufzunehmen, werden aber entweder nicht beachtet oder zurückgewiesen
- Integration: Der Integrationsversuch seitens der Freiwilligen hat Erfolg sie beteiligen sich an der Diskussion

Nach etwa 15 Minuten bitten die GruppenleiterInnen die Gruppe, den Spielteil der Übung zu beenden. Die GruppenleiterInnen lösen nun die Codes auf und ermöglichen es den TeilnehmerInnen so, die Rollen abzuschütteln und alle wieder auf den gleichen Level zurück zu bringen.

Diskussion:

Die Freiwilligen sollten ob ihrer grösseren Anspannung als erste die Möglichkeit haben, ihre Erfahrungen darzustellen:

- Welches Gefühl hattest du, als du der Gruppe gegenübergestanden bist?
- Welche Strategien hast du verfolgt? Wie wurden sie von der Gruppe beantwortet?
- Hast du Druck verspürt, dich anpassen zu müssen? Wenn ja, warum?
- Wie hat sich dein Verhältnis zu den beiden anderen Freiwilligen im Laufe der Übung entwickelt?
- Was würdest du der Mehrheit aufgrund deiner Erfahrung wünschen oder raten?

Dann wird der Prozess mit der Mehrheitsgruppe diskutiert:

- Wie hast du dich als Mitglied der Gruppe gefühlt? Hat es Spass gemacht, der kleinen Gruppe der Freiwilligen überlegen zu sein?
- Wie hast du dich gegenüber der Minderheit verhalten?
- Gab es welche unter euch, die sich gerne anders verhalten hätten, aber dies aufgrund des Gruppendrucks nicht taten? Welche alternativen Verhaltensweisen hätte es gegeben?
- Wie hat sich die Minderheit der Gruppe gegenüber verhalten?
- Was würdest du der Minderheit aufgrund deiner Erfahrungen wünschen oder raten?

An alle:

- Kennt ihr solche Situationen im Alltag? In welchen Bereichen?
- Lassen sich diese Erfahrungen auf das wirkliche Leben übertragen (Codes: Markenkleidung, bestimmte Sprache, Begrüssungsrituale)?

Thema Gruppenidentitäten

Spiel der Völker

Ziele:

- den TN wird die Beliebbarkeit von äusseren Merkmalen einer Gruppenidentität bewusst
- den TN wird die Wichtigkeit von äusseren Merkmalen einer Gruppenidentität bewusst
- den TN wird das Konfliktpotential von Gruppenidentitäten bewusst

Dauer: 1h

Material: Merkmalkarten, Zeichnungsmaterial, Apéromaterial

Anleitung:

Einstieg (15')

Die TN werden in 3 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bildet ein „Volk“ mit bestimmten Merkmalen. Die Merkmale werden vorgegeben – sie sind bewusst gegensätzlich gestaltet (z.B. für die eine Gruppe gilt es als höflich, besonders laut zu sprechen, während dies für eine andere Gruppe eine Beleidigung darstellt).

Die Gruppen definieren nun jeweils eine traditionelle Begrüssung, Tischmanieren, eine traditionelle Kleidung und einen traditionellen Volkstanz. Die Gruppen malen die Flagge und üben ihre Bräuche.

Hauptteil (30')

Die Gruppen treffen sich zu einem interkulturellen Apéro. Jede Gruppe präsentiert ihre Flagge und führt den Volkstanz vor. Die Reaktionen auf die Präsentationen und der „kulturelle Austausch“ beim Apéro führen zu Diskussionen.

Ziel des Treffens ist, das beste Volk zu küren. Dazu wird abgestimmt (die Gruppen dürfen auch für sich selber stimmen).

Ausstieg (15')

Reflexion: welche Gruppe hat gewonnen und weshalb? Wo und wann entstanden Konflikte und wie wurden diese gehandhabt? Ist bei den TN ein Wir-Gefühl entstanden?

Was sind die Ressourcen und die Gefahren von Gruppenidentitäten im Jugendverband?

Spiel: Ich bin viele

Ziele:

- die TN reflektieren ihre eigenen Gruppenidentitäten
- die TN erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Gruppe
- die TN erkennen die Vielfalt der Zugehörigkeiten

Dauer: 1h

Material: Arbeitsblatt „Identitätstorte“, Stifte, Flipchart

Ablauf:

Einstieg (15')

Jeder TN erstellt ein Tortendiagramm mit seinen Gruppenzugehörigkeiten. Die Grösse des Tortenstückes symbolisiert die Wichtigkeit der jeweiligen Gruppe für den TN persönlich.

Hauptteil (30')

Die TN sitzen im Kreis zusammen. Im Kreis herum steht jeder TN auf und nennt eine seiner Zugehörigkeiten. Als erstes wird die wichtigste Gruppe genannt, dann die zweitwichtigste etc.

Die anderen TN, welche sich ebenfalls zur genannten Gruppe zugehörig fühlen, stehen kurz auf (auch wenn sie die Gruppe selbst nicht aufgeschrieben haben).

Alle Zugehörigkeiten werden auf Flipchart gesammelt und am Schluss sortiert.

Ausstieg (15')

Diskussion: war es schwierig, all seine Identitäten aufzuzählen? Weshalb wurden gewisse Identitäten nicht aufgeschrieben? War die Gewichtung der Identitäten schwierig? Gibt es Konflikte zwischen den Identitäten? Wie fühlt es sich an, zu sehen, dass andere zur selben Gruppe gehören (das aber vielleicht anders Gewichten)?

Spiel: Domino

Ziele:

- die TN lernen sich gegenseitig kennen
- die TN erkennen, dass es in jeder zufälligen Gruppe Unterschiede und Gemeinsamkeiten gibt
- die TN reflektieren ihre eigenen Gruppenidentitäten

Dauer: 15min

Ablauf (15')

Jeder TN überlegt sich zwei Zugehörigkeiten zu einer beliebigen Gruppe, die auf ihn zutreffen. Der erste TN beginnt mit der Aussage: „Auf meiner rechten Seite bin ich (z.B. eine Frau) und auf meiner linken Seite bin ich (z.B. Pfadi).“ Der zweite TN kann sich auf der rechten oder linken Seite neben den ersten TN stellen, wenn eine der Identitäten auf ihn zutrifft. Die folgenden TN können sich nun jeweils auf der rechten oder linken Seite der ersten zwei hinstellen, oder aber an der Verbindung der beiden anschliessen – je nach dem, welche Identität zutrifft. So geht es weiter bis alle „Dominosteine“ irgendwo angeschlossen sind.

Diskussion: Gab es jemanden, der sich nirgends anschliessen konnte und weshalb? War es schwierig, sich zwei Identitäten auszusuchen? Welche Identitäten treffen auf alle/die meisten TN zu?

Stolz und Vorurteil

Spiel: Methode 10 – Intuition oder Vorurteil

Ziele:

- Die Methode Intuition oder Vorurteil eignet sich gut zum Kennen lernen und zur Korrektur von Vorurteilen. Wichtig ist eine spielerische Atmosphäre.
- Es geht dabei um die Vermutungen, die wir haben, wenn wir neue Menschen kennen lernen. Manchmal schätzen wir andere zutreffend ein, manchmal übertragen wir unsere Vorurteile auf sie. Hier kann jeder herausfinden, wie gut seine Intuition funktioniert.

Dauer: ca. 1h

Anleitung:

- Die Teilnehmer kommen zu zweit zusammen.
- Stellen Sie der Gruppe folgende Frage: „Nimmt dein Partner Zucker in seinen Kaffee oder Tee?“ Beide Partner raten und teilen sich ihre Vermutung mit. Dann sagen sie einander, ob der Partner mit seiner Vermutung richtig liegt. Sie können kurz erläutern, was sie zu ihrer Vermutung geführt hat. (5 Minuten)
- Jeder kommt mit einem neuen Partner zusammen. Diesmal stellen Sie eine weitere Frage, und die Partner raten und korrigieren einander ggf. wie in Schritt 1 angedeutet.
- Diese Struktur wird ein paar Mal wiederholt, jedes Mal mit neuen Partnern.
- Die Fragen können immer persönlicher werden, z. B.:
 - o Welches Hobby hat dein Partner?
 - o Welche Musik schätzt dein Partner?
 - o Wie alt ist dein Partner?
 - o Welche berufliche Tätigkeit übt dein Partner zur Zeit aus?
 - o Ist dein Partner verheiratet?
 - o Hat dein Partner Kinder?
 - o Mit welcher politischen Partei sympathisiert dein Partner?
 - o Welchen finanziellen Status hat dein Partner?
 - o Welchen Sport treibt dein Partner?
 - o Glaubt dein Partner an eine höhere Macht?
 - o Wie viele Geschwister hat dein Partner?

Stellen Sie so viele Fragen, wie es Ihnen passend erscheint. Machen Sie dann mit der Gruppe eine kurze Auswertung:

- Wie häufig habe ich mit meinen Vermutungen richtig gelegen?
- Wie bin ich zu meinen Vermutungen gelangt?
- Welche Hinweise hat mir das äußere Erscheinungsbild meines Partners gegeben?
- An welcher Stelle habe ich mich von einem Vorurteil leiten lassen?
- Kann ich Männer oder Frauen besser einschätzen?

vgl.: K. W. Vopel, 2001, S. 57

Reflexionsmethoden

Reflexion „Snapshot“

Die TN reflektieren den Block in Kleingruppen (ab 3 TN). Jede Gruppe präsentiert am Schluss ein Szenenbild, das aus ihrer Sicht die wichtigsten/lustigsten/schlechtesten Erlebnisse aus dem Block darstellt.

Dazu muss sich die Gruppe zunächst auf eine Szene einigen. Danach wird abgemacht, wie die Szene dargestellt werden soll.

Bei der Präsentation dürfen die anderen TN die Szene kritisch betrachten, Fragen stellen oder kommentieren.

Reflexion „Gegenstand“

Wie war für euch das Spiel? Positives, Negatives, Auffälliges, Erwähnenswertes, Spannendes, Interessantes?

Als Anhaltspunkte dienen euch die Gegenstände, welche in der Mitte liegen. Wählt einen passenden Gegenstand aus, sucht einen Zusammenhang und versucht eure Gedanken mit Hilfe der Gegenstände zu formulieren.

Reflexion „Salzig, Süß oder Neutral“

Wie war für euch das Spiel? Auffälliges, Erwähnenswertes, Spannendes, Interessantes?

Ordnet eure Gedanken in drei Kategorien: positive Aussagen, negative Aussagen, neutrale Aussagen.

- Für negative Aussagen könnt ihr ein Salzstängeli nehmen und formuliert danach euren Gedanken.
- Für positive Aussagen könnt ihr ein Gummibärli nehmen und formuliert danach euren Gedanken.
- Für neutrale Aussagen könnt ihr einen Reis-Cracker nehmen und formuliert danach euren Gedanken.

Präventionsmassnahmen

Überlegungen für die kantonalen Ausbildungen:

Diskussion über die Möglichkeit von systematischer Integrierung von Prävention im Jugendverband und Ausarbeitung von Empfehlungen (z.B. Integrierung einer Gruppenstunde).

Möglichkeiten, wo präventiv mit den Kindern gearbeitet werden kann:

- Alltäglichen Spielen
- Regelsetzung bei Spielen und Alltag
- Rahmenbedingungen beachten: Zimmerbelegungen, Sitzordnungen, Transporte, Ämtliplan usw.