

Interkulturelle Kompetenz

Franz Röber, Marc Spies

Teilnehmerzahl: 8-20 Personen

Grundlegend für das Miteinander und Zusammenarbeiten mit Flüchtlingen ist, sich selbst in die Situation dieser Menschen hineinzusetzen. Ein indianisches Sprichwort sagt: „*Willst du den anderen verstehen, so laufe drei Meilen in seinen Moccasins.*“ Es soll in unserem Entwurf darum gehen, selber Fremdheit zu erleben; zu fragen, wie man Fremdheit bewertet. Die TN sollen sensibilisiert werden für ein selbstkritisches Fragen an eigene Haltungen und für ein Verstehen des Fremden in ihrem Lebensumfeld. Eingangs stellen wir zwei Übungen voran, die den Teilnehmern aufzeigen, wie sehr unsere Kultur schon fremde Kulturwerte längst übernommen hat, die uns gar nicht mehr bewusst sind. Wir sind bereits Weltbürger!

	Programmpunkt	Dauer	Material
1.	Speeddating	10 Min.	Uhr
2.	Wortspiel	10 Min.	Vorlage + Lösungsblatt, Stifte
3.	Deckenuhr und halo Effekt	6 Min.	-
4.	Farbe bekennen	20 Min.	Streichholzschachteln + Skat-Karten
5.	Alternativ Planspiel Besuch auf der Insel Albatros	20 Min.	Schale Erdnüsse, Text über Kultur der Bewohner
6.	Wie im richtigen Leben	15 Min.	Mind. 30 qm freie Fläche, Rollenkarten

Gesamtdauer: ca. 1 ½ Stunden

1. Speeddating

Zeit: 10 Min. **Material:** Uhr

- **Ziel:** Fremdheit ist uns schon längst lieb und heimisch/vertraut
- **Ablauf:** Die TN stehen sich in einem Innenkreis und Außenkreis gegenüber. Jedes sich gegenüberstehende Paar hat 40 Sekunden Zeit sich die gestellte Frage gegenseitig zu beantworten. Mit jeder neuen Frage dreht sich der Außenkreis eine Position weiter in Uhrzeigerrichtung.
- **Fragen für das Speeddating:**
 - In welchen Ländern warst du schon mal im Urlaub?
 - In welchem Land würdest du am liebsten mal länger wohnen?
 - Hast du Freunde / Bekannte die keine deutschen Wurzeln haben?
 - Welche Nationalität haben deine Kino- oder Fußballstars?
 - Was isst du lieber? Schnitzel, Pizza oder Döner?
 - Was ist „deutscher“, Kaffee, Tee oder Kaba?
 - In wie vielen Sprachen kannst du „danke“ sagen?
 - Aus welchen Ländern kommen dein Fernseher, Laptop, Smartphone?
- **Auswertungsfragen:**

- Was ist euch aufgefallen?
- Was könnte das für den Umgang mit Fremdheit bedeuten?

2. Wortspiel

Zeit: 10 Min. Material: Vorlage + Lösungsblatt

- **Ziel:** Entdecken, wie sehr wir fremde Kultur schon längst übernommen haben.
- **Ablauf:** Ein Bogen mit 20 Worten wird ausgeteilt. 10 Worte davon entstammen dem arabischen Raum. Welche sind es?
Dreier-Gruppen bearbeiten das Blatt (welches sich mit Lösungen im Anhang befindet). Wer die meisten Begriffe richtig hat, hat gewonnen.
- **Auswertungsfragen:**
 - Wie hoch war die Trefferquote?
 - Was wird dir dabei deutlich?

3. Deckenuhr & halo Effekt

Zeit: 6 Min. Material: -

- **Ziel:** Auf die Perspektive kommt es an. Fremd ist das, was anders ist. Eine Übung, die einem vor Augen führt, wie selbstverständlich wir an der uns bekannten Perspektive festhalten und uns eine andere Sichtweise fremd oder sogar falsch vorkommt.
- **Ablauf:** Die Gruppe wird ohne Erklärungen aufgefordert die folgende Übung mitzumachen:
 - Mit ausreichend Platz zum Nachbarn im Kreis aufstellen
 - Den rechten Arm mit ausgestrecktem Zeigefinger nach oben halten
 - Mit dem Zeigefinger einen Kreis in Uhrzeigerichtung „an die Decke malen“
 - Mit den Augen die Bewegungen des Zeigefingers beobachten
 - Den Arm nun langsam vor dem Körper nach unten – bis auf Brusthöhe führen. Das „Kreis zeichnen“ mit dem Zeigefinger dabei nicht unterbrechen oder verändern
- **Auswertungsfragen:**
 - Was fällt dir auf? (Die Richtung des Kreises hat sich geändert – der Zeigefinger malt den Kreis nun entgegengesetzt des Uhrzeigersinns)
 - Wie ist das geschehen? Was hat sich verändert? (Es hat sich nur meine Perspektive verändert. Zuerst haben wir von unten auf die Bewegung geschaut, zum Schluss haben wir von oben auf die Bewegung geschaut. Die Kreisbewegung des Zeigefingers ist jedoch gleichgeblieben.)
 - Welche halo Effekte finden wohl in der Begegnung mit Flüchtlingen statt?
 - Wie können wir dem halo Effekt entgegenwirken?

4. Farbe bekennen

Zeit: 20 Min. Material: Streichholzschachteln und Skat-Karten

- **Ziel:** Erleben, dass in anderen Kulturen andere Spielregeln herrschen. Um erfolgreich mitzuspielen, müssen diese Regeln erkannt und übernommen werden.
- **Ablauf:** Die Spieler teilen sich in Vierergruppen auf und setzen sich jeweils an einen Tisch einander gegenüber. Allen werden die Spielanweisungen schriftlich ausgeteilt. Achtung: Für jeden zweiten Tisch gibt es eine andere Spielanweisung! Das heißt: Tisch 1 erhält die Trumpfanweisung „Pik“, Tisch 2 die Trumpfanweisung „Kreuz“, Tisch 3 „Pik“, Tisch 4 „Kreuz“ u.s.w.
 1. Runde: Alle lesen die Anweisungen und spielen entsprechend. Es darf gesprochen werden!
 2. Runde: Alle Anweisungen werden eingesammelt und es wird weitergespielt. Es darf nicht mehr gesprochen werden!
 3. Runde: Der erfolgreichste Spieler mit den meisten Hölzchen darf den Tisch im Uhrzeigerinn wechseln. Die Verwirrung wird groß sein, da nun diese Person eine andere Regel vorfindet. Auch die anderen werden schnell merken, dass die „Neuen“ anders ticken! Die Spielanleitung befindet sich im Anhang.
- **Auswertungsfragen:**
 - Was ist passiert? Welche Regel wurde übernommen?
 - Wer hat sich warum durchgesetzt?
 - Was für Gefühle kamen auf?
 - Welche Verständigungsmittel wurden eingesetzt?
 - Wie wurde das Problem gelöst?

In der Übung geht es um die nichtbenannten Spielregeln des Zusammenlebens- und arbeitens. Im Anschluss kann versucht werden, ähnliche Situationen aus dem Alltag zu benennen. Oft geht es um Macht und Dominanz.

5. Alternativ-Planspiel: Besuch auf der Insel Albatros

Zeit: 20 Min. Material: Schale Erdnüsse

- **Ziel:** Erkennen, dass man unbekannte Kultur und Werte ohne weitere Informationen nicht verstehen kann und daher in der Regel falsche Schlüsse zieht.
- **Ablauf:** Das Planspiel muss von den Mitarbeitern MA (m/w) vorab geprobt werden. Die TN sollen sich vorstellen, zu Besuch in einer „fremden Kultur“ zu sein - auf der Albatros-Insel. Sie verstehen die Sprache des Albatros-Volkes nicht, werden von diesem jedoch freundlich empfangen und können dort „fremde Riten“ und Gewohnheiten beobachten. Die TN haben bei dem Planspiel nur eine beobachtende Rolle und bringen sich erst in der Auswertung aktiv ein.

Vorbereitung:

 - Ein Stuhlkreis wird so eingerichtet, dass ein Stuhl leer bleibt, neben dem etwas Platz ist.
 - Unter den Stuhl wird eine Schale mit Erdnüssen gestellt.
 - Die MA (m/w) verlassen den Raum und ziehen die Schuhe aus.

Phase I:

 - Die MA betreten den Raum ohne Schuhe.

- Beim Betreten des Raumes summen sie leise und monoton vor sich hin.
- Die Frau folgt dem Mann mit einigen Schritten Abstand.
- Sie gehen im Kreis der TN umher, summen monoton und nicken sich zur Begrüßung freundlich zu.
- Sie stellen bei allen, die ihre Beine übereinander geschlagen haben, beide Füße auf den Boden. Sie tun dies sehr sanft und weiterhin leise vor sich hin summend, bei denjenigen, die die Beine wieder übereinanderschlagen, auch mehrmals. Der Mann berührt dabei nur die männlichen TN, die Frau nur weiblichen TN.

Phase II:

- Der Mann setzt sich auf den freien Stuhl.
- Die Frau nimmt neben ihm auf dem Boden kniend Platz.
- Die Frau holt die unter dem Stuhl stehende Schale mit Erdnüssen, und reicht sie dem Mann.
- Der Mann nimmt mit den Fingerspitzen einige Erdnüsse, und isst sie schmatzend.
- Der Mann reicht die Schale an die Frau weiter. Sie isst ebenfalls schmatzend von den Nüssen.
- Die Frau stellt die Schale ab.
- Der Mann legt der Frau sanft die Hand auf den Nacken. Sie beugt sich dabei nach vorne und berührt mit der Stirn den Boden. Dies wiederholt sich dreimal.
- Anschließend stehen die beiden wieder auf und gehen den Kreis der TN noch einmal zur Verabschiedung ab. Sie nicken jeder und jedem lächelnd zu, gehen dann aus dem Raum hinaus und beenden damit das Rollenspiel.

➤ **Auswertungsfragen I:**

- Was hast du erlebt? (Hinweis: nicht interpretieren oder erklären, sondern nur beschreiben!)
- Welche "Riten" und Gebräuche hat das Albatros-Volk deiner Meinung nach?
- Würdest du gerne eine längere Zeit auf der Albatros-Insel leben?
(Die Interpretationen werden in der Regel darauf hinauslaufen, dass bei den Menschen auf Albatros die Frauen unterdrückt werden und nicht die gleichen Rechte haben wie die Männer). An dieser Stelle die Frage stellen, ob dies auch von den anderen so wahrgenommen wird oder ob man die Situation auch anders betrachten kann.
- Erklärung der MA und den Text über die Kultur der Menschen auf Albatros vorlesen. (Der Text befindet sich im Anhang.)

➤ **Auswertungsfragen II:**

- Woran liegt es, dass Missverständnisse aufgetreten sind?
- Hast du selbst schon einmal Erfahrungen dieser Art im Alltag gemacht?

6. Wie im richtigen Leben

Zeit: 15 Min. Material: Mind. 30 qm freie Fläche, Rollenkarten

- **Ziel:** Die Übung regt dazu an, sich in die Rollen von weniger gut in die Gesellschaft integrierten Menschen hineinzusetzen und darüber nachzudenken, welche Gefühle mit Ausgrenzung verbunden sind. Es wird deutlich, dass manche Menschen nur begrenzten Einfluss auf ihre Lebenssituation haben, und dass Vergesellschaftung viel mit Etikettierung zu tun hat.
- **Ablauf:** Alle Teilnehmer erhalten eine Karte mit einer Rolle (s. Vorlage). Niemand darf die Rolle des anderen wissen! Die Teilnehmer versetzen sich in ihre Rollen. Dann wird erläutert, worum es gehen soll: „Wir machen eine Übung, bei der es wie im richtigen Leben zugeht: Jeder hat das Bedürfnis, in seinem Leben etwas zu erreichen, der eine kommt weiter, die andere bleibt zurück. Wer die nun gestellten Fragen mit JA beantworten kann, geht einen Schritt vorwärts, wer nicht, der bleibt einfach stehen. Nach der letzten Frage bleiben alle Teilnehmer in ihrer Rolle an ihrem Platz/Standbild! **Variante:** Es werden zwei oder drei gleiche Rollenkarten vergeben. Es wäre interessant, wie unterschiedlich die Selbsteinschätzung sein kann.
- **Fragen:**
 1. Kannst du ohne Problem in jede Disco gehen (Eintrittsalter: 16 Jahre; Eintrittspreis: 15€)
 2. Der Blick in die Zukunft: Kannst du planen zu heiraten und Kinder zu bekommen?
 3. Kannst du eine Behandlung beim Zahnarzt bekommen, wenn du sie brauchst?
 4. Kannst du im Tennisclub deiner Stadt Mitglied werden?
 5. Nächste Woche sind Landtagswahlen. Kannst du wählen gehen?
 6. Kannst du einen Kredit bei der Bank für den Kauf eines Autos aufnehmen?
 7. Kannst du ohne Probleme mit der Person zusammen sein, in die du dich verliebt hast?
 8. Kannst du wohnen, wo du möchtest?
 9. Kannst du beim Versuch, einen Diebstahl anzuzeigen, faire Behandlung durch die Polizei erwarten?
 10. Kannst du dich für ein Studium an der Uni bewerben?
- **Auswertung im Standbild:**
 - Wer bist du?
 - Wie geht es dir, wie fühlst du dich hier an diesem Platz in der Gesellschaft?
 - Hat eine Frage eine besondere Empfindung ausgelöst?
 - Fühlt es sich gut an, weit vorne zu stehen?
 - Wie fühlt es sich an, wenn man offensichtlich weit zurückbleibt?
 - Welche Fragen sind für dich nicht vorgekommen?
 - Welche waren schwer zu beantworten?

Zum Abschluss dieser Rückfragen werden die Teilnehmer aufgefordert, ihre Rollen abzuschütteln, damit sie nicht länger anhaften!
- **Auswertungsfragen im Stuhlkreis:**
 - Was kann ich tun, damit der Hintere nach vorne kommt?
 - Was habt ihr Neues erfahren? Was hat euch überrascht?
 - Denkt ihr, dass es im richtigen Leben auch so zugeht?
 - Woran machen sich die besseren oder schlechteren Chancen im Leben fest (Geld, Hautfarbe, Behinderung o.a. Faktoren)?

Anhang

1. Wortspiel: AB + Lösungen
2. Erklärung zur Deckenuhr und zum halo Effekt
3. Spielanleitung „Farbe bekennen“
4. Text zur Kultur der Menschen auf Albatros
5. Rollenkarten: Wie im richtigen Leben

1. AB: Welche Wörter haben arabischen Ursprung?

Auto	Giraffe	Safari
Alkohol	Arsenal	Schokolade
Admiral	Magazin	Tinte
Buch	Matratze	Tasse
Kommode	Mond	Tablett
Karaffe	Kamera	Zucker
Fahrrad	Rabatt	

Lösungsblatt: Welche Wörter haben arabischen Ursprung?

Die kursiv geschriebenen Begriffe haben arabischen Ursprung!

- Auto
- *Alkohol*
- *Admiral*
- Buch
- Kommode
- *Karaffe*
- Fahrrad
- *Giraffe*
- *Arsenal*
- *Magazin*
- *Matratze*
- Mond
- Kamera
- *Rabatt*
- *Safari*
- Schokolade
- Tinte
- Tasse
- Tablett
- *Zucker*

2. Erklärung zur Deckenuhr und zum halo Effekt

In unserem Alltag sind wir darauf getrimmt Dinge einzuteilen. Klassenarbeiten werden anhand des Ergebnisses nach „Richtig“ und „Falsch“ bewertet und den Straßenverkehr ordnen allgemeingültige Verkehrsregeln. Wenn wir mit Freunden entscheiden, welchen Film wir im Kino anschauen, das 2:1 im Fußball ein „verdienter Sieg“ war oder ob die neue Freundin von Tim „okay ist“, merken wir schnell, dass es nicht nur ein richtig und falsch gibt, sondern auch die jeweilige Sichtweise, die Perspektive, entscheidend ist.

In wissenschaftlichen Studien haben Psychologen herausgefunden, dass wir fremde Personen ebenfalls – meistens ganz unbewusst – einteilen. Dieser „Rundum-Check“ einer fremden Person dauert im Normalfall zwischen 1 und 90 Sekunden. Dann stehen unsere Urteile, genauer gesagt unsere „Vor-Urteile“, denn wissen tun wir eigentlich noch nicht viel. Zu über 90 % orientieren wir uns dabei an Äußerlichkeiten wie Körpersprache, Kleidung, Gestik und Mimik. Der so genannte „halo-Effekt“ (aus dem englischen für „Überstrahlung“) verstärkt diesen ersten Eindruck noch. Er besagt, dass wir uns immer an der für uns hervorstechendsten Einzeleigenschaft orientieren und von dieser die ganze Person bewerten.

Der Effekt wirkt dabei in zwei Richtungen: Ist der erste Eindruck positiv, überstrahlt er andere und die unbekannte Person wirkt uns vertraut, bekannt, und wir trauen ihr viel zu. Ist der erste Eindruck jedoch negativ, überstrahlt auch dieser alles andere und die unbekannte Person wirkt auf uns fremd, wir fühlen uns unsicher oder auch unwohl, und wir gehen davon aus, dass die Person nie etwas auf Reihe bekommt.

3. Spielanleitung „Farbe bekennen“

1. Das Spiel enthält von jeder Farbe die Karten 7, 8, 9, 10, As. Zusätzlich erhält jeder 5 Streichhölzer als „Startkapital“.
2. Der/die GeberIn mischt und gibt die Karten reihum an die Mitspieler, so dass jeder 5 Karten auf der Hand hat.
3. Wer links vom Geber sitzt, spielt als erstes aus. Dann folgen im Uhrzeigersinn die anderen.
4. Die Farbe, die als erstes liegt, muss bedient werden. Kann jemand nicht die entsprechende Karte zugeben, kann er eine beliebige Farbe abwerfen. **PIK** ist Trumpfkarte. Die höhere Zahl sticht! (As ist das höchste!)
5. Wer sticht, bekommt von den anderen einen Streichholz!
6. Es gewinnt der TN mit den meisten Hölzchen.

4. Text zur Kultur der Menschen auf Albatros

Die Menschen auf Albatros bilden ein sehr friedliches Volk. Sind sie zufrieden, summen sie ruhig und leise vor sich hin. Sind sie zornig oder verärgert, was selten vorkommt, stoßen sie Zischlaute aus. Die Göttin der Erde ist die höchste Gottheit auf Albatros. Sie wird sehr verehrt und geachtet. Die Albatros

suchen deshalb den Kontakt zur Erde. Große Füße zu haben, ist eine privilegierte Veranlagung, weil es so möglich ist, besonders viel Verbindung zur Erdgottheit herzustellen. Alles, was mit der Erde zu tun hat, besitzt einen hohen Stellenwert bei den Albatros. Lieblingsspeise und Ritualnahrungsmittel in dieser Kultur sind deshalb Erdnüsse. - BesucherInnen erweisen die Einheimischen eine besondere Ehrerbietung, indem sie darauf achten, dass diese möglichst viel Kontakt zur Erde herstellen, um viel von der Erdenergie aufnehmen zu können. So ist es zum Beispiel wichtig, beim Sitzen beide Füße auf dem Boden zu haben und die Beine nicht übereinander zu schlagen.

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

Quelle: Zentrale Bildungs- und Beratungsstelle für Migrantinnen und Migranten e.V.

6. Rollenkarten: „Wie im richtigen Leben“ ¹

<p>Du sitzt nach einem schweren Autounfall im Rollstuhl. Du bist auf fremde Hilfe angewiesen, das Leben hält für dich täglich schwierige Herausforderung bereit. Du bist 27 Jahre alt.</p>	<p>Du hast gerade dein Abitur bestanden und von deinen Eltern dafür ein tolles Auto bekommen. Deine Eltern haben eine gute Arbeit und deshalb viel Geld. Du bist 18 Jahre alt.</p>
--	--

¹Aus: Jugendbegegnungsstätte Anne Frank (Hrsg.): Zeitzeugengespräche mit Migrantinnen und Migranten.

"Interessante Erwachsene" im interkulturellen Unterricht und in der Jugendbildungsarbeit, Frankfurt am Main 2006, Seite 82-86

<p>Du lebst erst seit einem Monat in Deutschland und sprichst deshalb nicht gut deutsch. Du bist auf der Suche nach einer Arbeitsstelle, du teilst dir eine kleine Wohnung mit sechs weiteren Personen.</p>	<p>Du bist sehr wohlhabend und hast einen guten Job. Aber du hast eine unheilbare Krankheit und hast deshalb vermutlich nicht mehr lange zu leben. Du bist 42 Jahre alt.</p>
<p>Weil du zu einer religiösen Minderheit gehörst, musstest du aus deinem Heimatland fliehen und alles zurücklassen. Jetzt bist du in einem deutschen Flüchtlingswohnheim untergekommen. Du bist 27 Jahre alt.</p>	<p>Du musstest mit deinen Eltern vor dem Bürgerkrieg fliehen und alles zurücklassen. Jetzt bist du in einem deutschen Flüchtlingswohnheim untergekommen. Du kennst niemanden und vermisst deine Freunde. Du bist 14 Jahre alt.</p>
<p>Du lebst in Deutschland. Deine Eltern sind schon lange arbeitslos. Du besuchst die Schule, das Geld reicht gerade so zum Leben. Du bist 14 Jahre alt.</p>	<p>Seit deiner Geburt bist du blind. Du hast eine Arbeitsstelle in einer Telefonzentrale. Du bist 34 Jahre alt.</p>
<p>Du bist eine 17-jährige Schwarzafrikanerin, die als Kind von einer deutschen Familie adoptiert wurde.</p>	<p>Du bist ein 27-jähriger wohnsitz- und arbeitsloser Fliesenleger.</p>
<p>Du bist ein 42-jähriger deutscher Inhaber eines Friseursalons</p>	<p>Du bist ein 54-jähriger Schauspieler türkischer Herkunft.</p>

Du bist eine 19-jährige türkische Abiturientin mit muslimischen Hintergrund	Du bist Hauptschüler, 15 Jahre alt und sehr übergewichtig. Die Noten sind durchschnittlich
Du bist 16 Jahre und Mutter von einem Kind, Realschule abgebrochen	Du bist gelernter Mechatroniker, Grieche, 19 Jahre alt.