

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

Workshop: Unterwegs bleiben

Autorinnen: Ina Riedel und Anne Kroll

Inhaltliche Schwerpunkte:

Begegnungen zwischen Flüchtlingen und Hamburgern:

- Was heißt es anzukommen?
- Wie könnte man Fremden begegnen?
- Wie funktioniert die Kommunikation, wenn es mit der Sprache nicht klappt?
- Was ist eine Willkommenskultur? Wann fühle ich mich willkommen?

Workshop Dauer: 20- 30 Minuten

(je nach dem wie schnell man durch die Übungen geht und wie lange man über die Übungen diskutiert.)

Workshop- Methoden : Impro - Spiele - Gesprächsrunden.

1.Block: Einstieg ins Thema (ca. 10 Minuten)

Zur Einleitung auf das Thema mit einer Gesprächsrunde starten.

Die Ergebnisse vom Teamer auf dem Flip Chart sammeln lassen oder benennen.

In welcher Sprache könnt ihr „Herzlich willkommen“ sagen oder verstehen?

Die Begrüßungssätze in verschiedenen Sprachen laut nennen, nachsprechen. Falls nix kommt, selber Beispiele geben. (Spanisch, Englisch, Niederländisch, Französisch etc.)

Welche Begrüßungsformen kennt ihr bei uns ? (Handschlag, Küsschen , Begrüßungsworte etc.)

Welche Begrüßungsrituale kennt ihr aus anderen Kulturen (Küsschen geben, Nase reiben etc.)

Auf dem Flipchart die bekannten Begrüßungsrituale notieren.

Wie begrüßt man sich bei Euch in der Familie?

Wie würdet ihr am liebsten begrüßt werden, wenn ihr irgendwo fremd oder zum ersten Mal wärt?

Wie würdet Ihr selber gerne begrüßt werden? Was gibt Euch ein Gefühl von Willkommen sein?

Evtl. auf Zettel aufschreiben lassen, je nach dem wie offen die Gruppe ist, sonst auch auf den Flip-Chart und gemeinsam darüber reden.

Es müssen nicht alle Fragen „abgearbeitet“ werden. Je nach dem was und wieviel von den Teilnehmern kommt, lässt man die eine oder andere Frage weg,

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

2. Block: Einstieg in Kommunikation/ Körpersprache und warm-up zur Impro (ca. 10 Min)

Je nach dem wie schnell die Gruppe ist oder wie kurz man die Übungen hält, kann man hier ein oder zwei der Übungen machen.

1. Warm-up

„Jabber- Talk“ (Übung zu zweit)

Es stehen sich jeweils zwei Leute gegenüber. Es darf sich nur in einer nicht verständlichen Sprache (jabber- talk) unterhalten werden. Ein vorgegebenes Thema oder Gefühl ist Inhalt des Gesprächs.

Wichtig für die Teamer: Gebt den Teilnehmern Hilfen, in dem Ihr auf Gebrauch von Geste, Mimik, Stimmlage, Sprechtempo, Körperhaltung etc. hinweist. Z.B. auch laut- leise , schnell langsam sprechen, viel oder wenig Geste.

Dann werden die Dialoge viel „bewegter“.

Beispiel für Gesprächsinhalte :

„A“ versucht „B“ mitzuteilen, dass die Flucht schrecklich war. Dass er Angst und Hunger hat, einen Arzt braucht und keine Unterkunft findet.

„B“ muss versuchen, aus der Stimme, Geste, Mimik und Körpersprache von „A“ die Botschaft, den Wunsch und das Gefühl herauszuhören. Er gibt unmittelbar feedback an „A“ und „A“ muss bestätigen, ob die Botschaft richtig oder halbwegs richtig bei „B“ angekommen ist. Dann werden die Rollen getauscht.

Beispiel für einen weiteren Gesprächsinhalt:

Wegbeschreibung oder Frage zu / nach einem bestimmten Ort ,der Ausländerbehörde. Entweder will „A“ wissen, wie er an einen bestimmten Ort kommt, oder muss es dem anderen erklären.

Anschließend die Übung besprechen. Hier einige Anregungen, was Fragen dazu sein könnten.

Warum habt ihr die Botschaft verstanden oder warum evtl. auch nicht?

Auf was habt ihr beim anderen geachtet, wenn ihr die Sprache nicht verstehen konntet?

Was konntet ihr durch Geste, Mimik, Körpersprache, Stimme, Sprechtempo, Lautstärke usw. verstehen und verständlich machen. (Eher die Gefühle oder die sachlichen Inhalte)

Was ist schwieriger?

Wann habt ihr mehr Chance etwas zu verstehen, wann weniger ?

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

2. Block: Einstieg in Kommunikation/ Körpersprache und warm-up zur Impro (ca. 10 Min)

Je nach dem wie schnell die Gruppe ist oder wie kurz man die Übungen hält, kann man hier ein oder zwei der Übungen machen.

2. Warm up (Alternative)

Eiweiß und Eigelb : Übung zum Thema Ankommen und aufgenommen werden.

In zwei Varianten zu spielen:

- 1) Variante: Es steht eine Person in der Mitte.
Alle anderen stehen im geschlossenen großen Kreis drum herum. Halten sich an den Händen.
- 2) Variante : Es stehen mehrere Personen in der Mitte, nur noch wenige im offenen großen Kreis drum herum, ohne Handkontakt oder nur mit Lücken.

Übungsanleitung:

- Die Person in der Mitte, muss die Augen zu machen. Evtl. auch Augen verbinden, ist leichter.
- Die Person in der Mitte, bewegt sich innerhalb des Kreises wo hin und wie sie will. Schnell oder langsam, vorwärts oder rückwärts ist ihr überlassen.
Wichtig: Der Kreis drum herum, muss sich an den Händen halten und darf sich nicht loslassen. Der Kreis muss der Person folgen, nicht andersherum! Der Kreis muss dafür sorgen, dass sie Person in der Mitte sich nirgendwo verletzt, gegenrennt oder „durch Löcher aus dem Kreis fällt“.
- Nach einer Weile nimmt die Person die Augenbinde ab und beschreibt wie es war.
- Dann das Ganze in der zweiten Variante spielen.

Wichtig für die Teamer: Die Übung artet schnell in wildes „Gerenne oder Geschreie“ aus, wenn man nicht die Order gibt, dass der Kreis sich möglichst ruhig verhalten und die Person in der Mitte ernsthaft so laufen soll, dass sie sich dabei noch wohl fühlt. Es geht nicht darum „High-speed“ durch den Kreis zu rasen, sondern zu fühlen wie es ist, blind auf andere zu vertrauen.

Sinn der Übung muss klar sein: Es geht darum, wie ein Einzelner sich fühlt, wenn er auf die Hilfe der anderen angewiesen ist und „blind vertrauen“ muss.
Und was passiert, wenn der Kreis nicht „trägt“ oder überfordert ist mit der Menge, der in der Mitte befindlichen.

Anschließend mit den Teilnehmern die Übung besprechen.

Hier einige Anregungen, was Fragen dazu sein könnten.

Was passiert, was verändert sich, wenn der Kreis weniger Leute hat und in der Mitte mehrere stehen und andersherum? Wie fühlt es sich an im Kreis? Hilfreich begleitet oder bedrängt und geschoben vom Kreis?

Bin ich schützend umgeben oder bedrohlich umzingelt? Woran liegt es wie sich das anfühlt ?

Was muss man machen, damit es funktioniert und sich gut anfühlt für beide Seiten?

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

3.Block: Impro- Spiele zum Thema Verständigung

Je nach dem wie schnell die Gruppe ist oder wie kurz man die Übungen hält, kann man hier ein oder zwei der Übungen machen. Realistischer ist es jedoch, nur eine der beiden Übungen zu machen.

1. Impro Spiel: Scharade. (10 Begriffen zu Flucht und Ankunft)

Sinn der Übung: Wie kommunizieren, wenn die Sprache nicht klappt ?

10 Begriffe werden von dem Teamer einzeln auf Karteikarten geschrieben. Nach und nach , muss jeweils ein Teilnehmer aus der Gruppe eine verdeckte Karte ziehen, so dass die Gruppe nicht lesen kann welcher Begriff auf der Karte steht. Dann muss die Person versuchen den Begriff pantomimisch darzustellen und die Gruppe muss ihn erraten. Hier dürfen Lösungsvorschläge ruhig dazwischen gerufen werden.

Wichtig: Nicht den Begriff mit Fingern in die Luft malen lassen , sondern das Wort spielen lassen

Hier zehn mögliche Begriffe für die Scharade (Ihr könnt natürlich auch andere Wörter suchen

Thema Flucht	Thema Ankunft
→ Schlauchboot	1. Notunterkunft
→ Schiffsuntergang	2.
→ Einwanderungsbehörde	
→ Lastwagen	3. Toilette
→ Schlepper	4. Internet-Café
→ Hunger	5. Asylantrag
→ Krankheit	6.Arbeitssuche
→ Flucht	7. Krankenhaus
→ Menschenmassen	8. Kirche/ Moschee
→ Grenze	9. Kleidung und
→ Nahrung	
→ Schwarzmarkt	10.Abschiebung

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

3.Block: Impro- Spiele zum Thema Verständigung

2. Impro-Spiel: (Alternativ zur Scharade) Montagsmaler

(In zwei Varianten zu spielen: gespielt als begriff oder gemalt.

10 Doppel- Wörter werden von dem Teamer einzeln auf Karteikarten geschrieben. Nach und nach , muss jeweils ein Spielerpaar aus der Gruppe eine verdeckte Karte ziehen, so dass die Gruppe nicht lesen kann welcher Begriff auf der Karte steht. Dann müssen die Personen versuchen den Begriff pantomimisch darzustellen. Person „A“ spielt das erste Wort. Person „B“ das zweite. Die Gruppe muss beide Worte erraten und richtig zusammensetzen. Auch hier dürfen Lösungsvorschläge ruhig dazwischen gerufen werden.

Wichtig: Nicht den Begriff mit Fingern in die Luft malen lassen , sondern das Wort spielen lassen

Beispiel: Klo – Rolle (Person „A „ spielt das Klo, Person „B“ die Rolle.

10 mögliche Begriffe für die Montagsmaler

1. FLUCHT- HELFER
2. SCHLEPPER- BANDE
3. ARZT - PRAXIS
4. KRANKEN – HAUS
5. SCHLAUCH- BOOT
6. HUNGER- KATASTROPHE
7. ZELT - LAGER
8. FLUCHT – WAGEN
9. KRIEGS- LAND
10. NACHT UND NEBEL

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

3.Block: Impro- Spiele zum Thema Verständigung

„Muss- Impro“: PRO UND CONTRA (10 Minuten)

Dieses Spiel solltet ihr auf jeden Fall machen, da es am meisten Gesprächsstoff bietet zu dem Thema Willkommenskultur. Wenn es also mit der Zeit knapp wird, lieber eines der anderen Spiele weglassen.

Pro und Contra: „Flüchtlinge willkommen „ ja oder nein?“

Ein Teamer bereitet sich inhaltlich auf Pro und Contra- Argumente zu dem Thema „Flüchtlinge willkommen ja oder nein“ so vor, dass er in kürzester Zeit in der Lage ist, die Meinung zu dem Thema von pro in Contra zu wechseln.

Das tut er entweder im Vorfeld oder im Workshop, während der Zeit, in der die Gruppe gebeten wird, selber ihre Argumente zu diesem Thema aufzuschreiben. Dazu werden an jeden Teilnehmer zwei verschiedenfarbige Zettel verteilt. Alle Teilnehmer notieren auf diesen verschiedenfarbigen Zetteln, zum einen eigene pro und zum anderen eigene contra Argumente. Diese Zettel behält vorerst jeder für sich. In der Zeit, wo die Teilnehmer ihre Argumente notieren, ist der Sprecher nicht im Raum und hat Zeit, für sich Argumente zu sammeln.

Ablauf des Spiels. Der Sprecher beginnt mit pro Argumenten zu dem Thema, bis ein zuvor ernannter Gesprächsleiter nach einer Weile des Vortrags in die Hände klatscht und damit das Zeichen gibt, für eine Meinungsänderung des Sprechers. Dieser muss sofort von pro in contra umschwenken, darf aber das Thema nicht verändern. Der Gesprächsleiter kann beliebig oft und schnell klatschen um den Sprecher vom Pro ins contra und wieder zurück zu „zwingen“.

Wichtig für Teamer: Dieses Spiel erfordert etwas Redegewandtheit und gerne auch dreiste Argumentation. Je schräger die Argumente, desto lustiger wird das Ganze und desto mehr Stoff liefert ihr auch, für die angehende Diskussion. Es darf also beim „Contra“ auch gerne völlig unkorrekt argumentiert werden.

Anschließend Gesprächsrunde

Jeder Teilnehmer hat seine Zettel, auf denen er seine Pro und Contra Argumente notiert hat. Alle Zettel werden in die Mitte gelegt verlesen und diskutiert.

Hier einige Anregungen, was Fragen dazu sein könnten

Gibt es pro und contra Argumente des Sprechers, die sich auch auf unseren Zetteln befinden?

Welche finden wir unglaublich und glauben wir dass es Menschen gibt die ernsthaft so argumentieren?

Wie stehen wir zu den Aussagen? Vor allem zu den contra Aussagen?

Erkennen wir bestimmte Gefühle die hinter den Aussagen stecken auch bei uns oder uns bekannte Personen wieder? (Z.B. Angst, Wut, Hilflosigkeit, etc.) ?

Unterwegs + Bleiben

Workshop Jugendtag am Buß- und Betttag 2015

Abschlussrunde: Feedback

Hier einige Anregungen, was Fragen sein könnten, wenn nicht automatisch was von der Gruppe kommt.

Was nehmt Ihr nach diesem Workshop als hilfreiche Erfahrung mit, für eine evtl. Begegnung mit Flüchtlingen?

Worauf kommt es bei Begegnungen und Kommunikation an, damit wir uns willkommen fühlen?

Was würdet Ihr Euch jetzt selber wünschen für einen „Fremdkontakt“?

Woraus sprecht ihr selber am meisten an, was wirkte positiv auf Euch?

Würdet ihr jetzt anders reagieren als vorher?

Was geben wir Euch mit: Als praktischer Begleiter im Kontakt mit anderssprachigen Mitmenschen:

Zeigewörterbuch von PONS: „Einfach auf alles zeigen“ (4,99 Euro) oder
ICOON global picture dictionary - Bildwörterbuch (3, 88 Euro)

Material:

Für die Gesprächsrunden

Flipchart + Flipchart- Stifte für die Einstiegsrunde

Kleine Notiz- Zettel für die Teilnehmer + Schreibstifte und Korb zum einsammeln der Zettel.

Für die Impro

10 Begriffe auf Kartekarten für Scharade

10 Begriffe auf Karteikarten für Montagsmaler

Notiz- Zettel in zwei verschiedenen Farben + Schreibstifte für Pro und Contra

TIPP:

Da die Länge des Workshops sehr stark von der Größe der Gruppe, der Erfahrung des Teamleiters und der Intensität der Diskussionsrunde abhängt, macht es Sinn, den ganzen Workshop ein mal mit anderen Teamern vorher „durchzuspielen“. Dann seht ihr am besten, wo ihr was weglassen oder abkürzen müsst.

A.Kroll 15.07.2015