

KAPITEL 4

SPORTLICHE AKTIVITÄTEN & FREIWILLIGENARBEIT



Kapitel 4

4.1. Handbuch TutorInnen

Titel des Workshops	Ein Schritt in Richtung Inklusion!
Zielgruppe	Jugendliche, die der Gefahr der sozialen Ausgrenzung ausgesetzt sind (Jugendliche mit Migrations- oder Flüchtlingshintergrund, neu angekommene junge Migrantinnen und Migranten oder Flüchtlinge, NEETs)
Zweck des Workshops	<p>In der gegenwärtigen Situation sind junge Menschen mit Migrationshintergrund (1. und 2. Generation) und Flüchtlingshintergrund sowie diejenigen, die der Kategorie der NEETs angehören, mit sozialer Inklusion konfrontiert.</p> <p>Der aktuelle Workshop zielt darauf ab, das oben erwähnte Thema zu behandeln und die Idee der Menschenrechte als Lebensregeln zu fördern sowie Vorurteile, Klischees und Grenzen der Toleranz zu kontrastieren, um integratives Verhalten bei jungen Menschen und in den Gemeinschaften zu fördern.</p>
Ziele des Workshops	<p>Nach Abschluss des Workshops sollten die Teilnehmenden folgendes erreicht haben:</p> <p>Wissen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissen über verschiedene Aspekte der Inklusion. • Selbsterkenntnis über die Grenzen der Toleranz. • Wissen über Menschenrechte als Regeln für Fair Play im Leben. • Theoretisches Wissen über die Methodik der Erziehung durch Sport. <p>Fähigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperative Fähigkeiten und Kreativität

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Fähigkeit einer Gruppe, ein Thema aus mehreren Perspektiven zu sehen, anstatt einseitig gegen andere zu argumentieren. • Problemlösung <p>Einstellungen/Verhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfühlungsvermögen, Selbstreflexion und Solidarität.
Gruppengröße:	Mindestens 6 und höchstens 14 Personen
Zeitlicher Umfang:	<p>Ein Tag</p> <p>Insgesamt 8 Stunden</p> <p>Einführungssitzung von 30 Minuten 4 Sitzungen zu je 1,5 Trainingsstunden einschließlich (1,5 Stunden Pause)</p>
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Vorarbeit erforderlich: Überlege dir, eventuell eine kurze Präsentation oder eine kurze Vorlesung zu den behandelten Themen und Fragen anzubieten. • Überprüfe die Einrichtungen hinsichtlich ihrer Sicherheit. • Prüfe, ob das Verhältnis zwischen der Größe des Arbeitsbereichs, den verfügbaren Materialien und der Größe der Gruppe angemessen ist. • Frage die Gruppe, ob jemand irgendwelche Verletzungen oder Bedenken zu den vorgeschlagenen Aktivitäten hat.

Unterrichtsplan				
Nr.	Themen und Zwischenthemen/Lernaktivitäten	Dauer (Minuten)	Schulungsmethoden	Benötigte Materialien/Ausrüstung
1	<p>Einleitung 3 Fragen</p> <p>Alle Teilnehmenden schreiben 3 Fragen auf ein Blatt Papier, stellen sie der Person neben sich und beantworten auch deren Fragen. Schließlich tauschen sie ihre Blätter aus und suchen sich eine andere Person und stellen ihr die Fragen, die auf ihrem neuen Papier stehen.</p>	20	Aufwärmspiel	Stifte, Papier
2	<p>Präsentation</p> <p>Die moderierende Person stellt sich selbst vor und präsentiert die Themen, die im Laufe des Tages behandelt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Bedeutung von Sport und Freiwilligenarbeit zur Förderung der sozialen Inklusion; - Die Bewegung "Sport für alle": wie alle in den Sport einbezogen werden können; - Der Unterschied zwischen Erziehung zum, mittels oder durch Sport sowie der erzieherische Wert von Erziehung durch Sport; - Warum ist kritisches Denken wichtig? 	10	Präsentation / Fragen & Antworten	Laptop, Projektor, PowerPoint-Präsentation

	- Interkultureller Dialog: Manchmal sollte man sich in die Lage eines anderen Menschen versetzen.			
	1° Thema: Sport für alle			
3	<p>Anstoß</p> <p>Die Teilnehmenden werden in zwei (gleich große) Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen bilden jeweils eine Reihe (man stellt sich hintereinander auf).</p> <p>Man bittet sie, sich an den Händen zu halten, während sie in der Reihe stehen. Alle, außer der ersten und letzten Person in der Reihe, sollten sich mit beiden Händen halten.</p> <p>Die Idee des Spiels besteht darin, die Teilnehmenden durch das Spiel mit ihren Reaktionsfähigkeiten zu mobilisieren.</p> <p>Wenn die leitende Person das Signal gibt, drückt die erste Person in der Gruppe die Hand der Person hinter ihr. Dieser "Impuls" (das Drücken der Hand) sollte bis zum hinteren Ende der Linie durchgehen. Sobald die letzte Person den Händedruck spürt, rennt sie nach vorn und schließt sich dem vorderen Teil der Linie an. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis die Person, die zu Beginn als erste in der Schlange stand, wieder in ihrer ursprünglichen Position ist. Das Team, das als erstes ins Ziel kommt, gewinnt das Spiel.</p>	10	Energizer	

<p>4</p>	<p>Atome Erkläre den Teilnehmenden, dass du etwas Musik spielen wirst und wenn die Musik aufhört, müssen sie kleine Gruppen oder "Atome" bilden, indem sie sich an den Händen halten. Fange mit der Bildung von Atomen von drei Personen an. Wenn die Gruppen gebildet werden, sag ihnen, dass sie das nächste Mal Gruppen von 4 (oder mehr) bilden müssen. Das Spiel wird beendet, wenn die Teilnehmenden die Gruppengröße gebildet haben, die für ihre nächste Aktivität benötigt wird.</p>	<p>10</p>	<p>Energizer</p>	<p>Laptop Musik- Wiedergabegerät</p>
<p>5</p>	<p>Sport für alle <u>Anleitungen</u> 1. Bitte die Leute, sich in Vierergruppen zusammenzuschließen. 2. Jede Gruppe hat zwanzig Minuten Zeit, um sich ein Spiel mit der bereitgestellten Ausstattung auszudenken. Es ist Sache jeder Gruppe, über die Ziele des neuen Spiels und die Regeln zu entscheiden. 3. Die Gruppen sollen nun jeweils die Spiele der anderen spielen. <u>Nachbesprechung und Bewertung</u> Fange mit einem Überblick darüber an, wie die Teilnehmenden in den verschiedenen Gruppen miteinander interagierten und ob ihnen die Aktivität gefallen hat. Dann werden die Spiele selbst und die von ihnen erdachten Regeln</p>	<p>60</p>	<p>Team-Aktivität</p>	<p>4 große Eimer oder Papierkörbe 1 Knäuel dicke Schnur 2 Bälle in Fußballgröße 2 Zeitungen 1 Stück Kreide 1 Schere</p>

	<p>besprochen, und zum Schluss über Sport und Spiele im wirklichen Leben debattiert.</p> <p>Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • War es schwierig, ein Spiel auszudenken? • Wie haben die Gruppen gearbeitet? Demokratisch oder hat eine Person alle Entscheidungen getroffen? • Wurden die Aufgaben geteilt? D.h. war die eine Person ideengebend, eine andere gut darin, die Ideen praktisch umzusetzen, eine andere gut darin, das Spiel zu gestalten, usw.? • Welche Spiele haben den Beteiligten am meisten Spaß gemacht? Was macht ein Spiel zu einem "guten Spiel"? • Welche Gruppen hielten es für nötig, die Regeln zu ändern, nachdem sie das Spiel mit anderen ausprobiert hatten? Warum mussten sie die Regeln ändern und wie haben sie das gemacht? (Wurde der Prozess von der ganzen Gruppe, von einigen wenigen Personen oder nur von einer einzigen durchgeführt)? • Wie wichtig ist es, ein klares Ziel und faire Regeln zu haben, damit alle das Gefühl haben, mitmachen zu können? • Fühlten sich alle in der Lage, am Spiel voll teilnehmen zu können, oder hatten einige das Gefühl, dass sie im Vorteil oder im Nachteil waren? 			
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Wie werden bestimmte Gruppen im wirklichen Leben vom Sport ausgeschlossen? Welche Formen der Ausgrenzung stellen Menschenrechtsverletzungen dar? 			
6	Kaffeepause	10		
2° Thema: Erziehung durch Sport				
7	<p>Ausgrenzung durch Sport</p> <p>Einige Objekte werden auf dem Feld abgelegt. Die Teilnehmenden erhalten eine Aufgabe.</p> <ol style="list-style-type: none"> Nimmt ein Objekt nach dem anderen und bringt es in die Mitte des Feldes. Wählt jeweils ein Objekt aus und bringt es in die Ecken des Feldes; schreibt ein Papier mit den folgenden zwei Aufgaben, um die Teilnehmenden in zwei gleichgroße Gruppen aufzuteilen. Eine Person hatte die Aufgabe, einfach nur herumzulaufen, ohne etwas zu tun, da sie nur helfen kann, wenn die anderen darum bitten. <p>Regeln: Die Teilnehmenden dürfen nicht sprechen, sie müssen versuchen, mit Gesten zu kommunizieren und eine Strategie für beide Gruppen finden, um die Aufgabe zu erledigen. Die moderierende Person beobachtet die Aktivität und gibt während der Nachbesprechung ein Feedback, das</p>	30	Energizer	<p>Papier</p> <p>Stift</p> <p>Gegenstände</p>

	abschließende Feedback kommt von der oder dem Teilnehmenden, die oder der herumgelaufen ist.			
8	Mittagspause	60		
9	<p>Frisbee für alle 10 Durchgänge</p> <p>Die Aktivität wird vorgestellt. Erkläre die Grundtechniken des Frisbees, wie Werfen und Fangen und die Regeln des Spiels: kein Laufen mit dem Frisbee, kein Körperkontakt, keine Spielleitung (Sinn des Spiels ist, alles innerhalb der Gruppe zu besprechen), die Teams punkten durch 10-maliges Zuwerfen des Frisbees im Team (dies kann je nach Geschicklichkeitsniveau der Gruppe geändert werden), Pässe müssen laut gezählt werden, das Frisbee muss innerhalb von 5-10 Sekunden weitergegeben werden, sonst bekommt es das andere Team; wenn das Frisbee auf den Boden fällt, bekommt es das andere Team, die Übernahme (auch wenn es danach fällt) ist erlaubt und das Frisbee bleibt bei diesem Team. (5 Min).</p> <p>Die erste Runde beginnt. (10 Minuten).</p> <p>Stoppe dann die erste Partie und gib die folgenden Anweisungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zwei neue Regeln, jede und jeder im Team muss das Frisbee mindestens einmal berühren, um zu punkten, kein Hin und Her 	40	Team-Aktivität	<p>Frisbee (1 pro 3 Teilnehmenden)</p> <p>Startnummern</p> <p>Flipchart</p> <p>Marker</p>

	<p>Die zweite Runde wird gespielt (10 Minuten).</p> <p>Stoppe die zweite Runde und gib die folgenden Anweisungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gib den Teilnehmenden verschiedene Rollen. <p>Die Rollen können z.B. sein: hyperaktiv sein, ein Auge zubinden, kein Interesse, nur die schwache Hand benutzen, wie gehabt weiterspielen.</p> <p>Die dritte Runde wird gespielt. (10 Minuten).</p> <p>Nachbesprechung (15 Minuten).</p> <p>Zunächst einmal solltest du herausfinden, welche Rollen die Teilnehmenden hatten, und sie fragen, was in den verschiedenen Phasen des Spiels passiert ist. Am einfachsten ist es, sie zu fragen, ob ihnen das Spiel gefallen hat und wie sie sich fühlen. Bitte die Teilnehmenden, bei der Beantwortung der Fragen ihre Rolle zu verraten, wenn sie es nicht von alleine tun.</p> <p>Die moderierende Person stellt folgende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was war deine Erfahrung? • Wie hast du reagiert? • Was hast du empfunden? • Wie bist du mit deiner Rolle zurechtgekommen? • Hast du auch an die anderen gedacht? • Wie leicht/schwierig war es, deine Rolle zu spielen? 			
--	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Wie leicht/schwierig war es, sich mit der eigenen Rolle zu identifizieren? <p>Stelle einen Bezug zum Alltagsleben her, indem du fragst, ob die Aktivität ein Spiegel der Gesellschaft ist und ob die Teilnehmenden in ihrem täglichen Leben schon auf ähnliche Situationen gestoßen sind (mit Beispielen).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hast du dich im Spiel im Gegensatz zu deinem täglichen Leben anders verhalten, und kannst du einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und deiner Realität erkennen? <p>Der letzte Teil der Nachbesprechung ist die Schlussfolgerung.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche ersten Schritte kann man unternehmen, um im eigenen Leben integrativer zu handeln? Was könnt ihr als Individuum, als Gruppe und als Gesellschaft tun, um die Inklusion zu fördern? 			
<p>3° Thema: Kritisches Denken</p>				
<p>10</p>	<p>Ultimativer Ninja</p> <p>Oberstes Ziel ist es, die oder der schnellste Ninja-Kämpfende zu sein, indem man die Hand eines anderen Mitspielenden trifft, während man den Ninja-Angriffen der anderen Spielenden ausweicht! Diese Aktivität funktioniert am besten mit etwa zehn Personen in einer Gruppe. Wenn die Gruppe</p>	<p>10</p>	<p>Energizer</p>	<p>Spielfeld</p>

	<p>sehr groß ist, teilt man sie in Zehnergruppen auf. Achte darauf, dass viel Platz für dieses Spiel vorhanden ist.</p> <p><u>Vorbereitung für Ultimativer Ninja</u></p> <p>Alle Teilnehmenden stehen einander zugewandt in einem Kreis in der Mitte eines Raumes. Zu Beginn sagen alle gemeinsam: "Ultimativer Ninja!" Und dann erstarren alle in einer Ninja-Pose. Zu Beginn des Spiels muss jede und jeder sich an die Reihenfolge erinnern. Man kommt im Uhrzeigersinn an die Reihe; daher sollte man sich erinnern, wer davor und wer danach an der Reihe ist.</p> <p><u>Spielverlauf</u></p> <p>Das Ziel des Ultimativen Ninja-Spiels ist es, als letzter Ninja übrig zu bleiben. Um im Spiel zu bleiben, darf man sich von niemandem auf die Hand schlagen lassen. Wenn jemand deine Hand trifft, bist du "draußen" und musst das Spiel verlassen. Alle Spielenden wechseln sich ab. Wenn jemand an der Reihe ist, darf er oder sie eine Bewegung ausführen: eine sanfte Bewegung, um einen anderen Spielenden anzugreifen, oder, um sich irgendwo hin zu bewegen (um zu springen oder einen großen Schritt in irgendeine Richtung zu machen).</p> <p><u>Mitspielende angreifen</u></p> <p>Wenn man einen anderen Spielenden angreift, versucht man, seine Hand mit einer sanften Bewegung zu treffen. Dabei darf sie oder er mit einer sanften Bewegung versuchen, dem</p>			
--	--	--	--	--

	<p>Angriff auszuweichen, auch wenn sie oder er nicht am Zug ist. Das heißt, sie oder er kann mit einer Arm- oder Handbewegung reagieren, muss aber diese neue Körperhaltung beibehalten. Wenn der Angriff erfolgreich war (d.h. wenn die Hand der anderen Person getroffen wurde), muss diese Person das Spiel verlassen.</p> <p>Sobald jemand an der Reihe ist, darf auch die darauffolgende Person ohne zu warten handeln.</p> <p>Die letzte verbleibende Person gewinnt. Viel Spaß - möge die oder der beste Ninja überleben!</p>			
<p>11</p>	<p>Sechs Hüte <u>Vorbereitung</u> Erforderliche Vorbereitung: Eventuell sollte eine kurze Präsentation oder eine kurze Vorlesung über das Wesen des Parallelen Denkens vorab erfolgen. <u>Während der Aktivität</u> 1. Einführung: Die Metapher der sechs farbigen Denkhüte "weiß, rot, schwarz, gelb, grün und blau" wird verwendet, um die Gesprächsteilnehmenden so aufzureihen, dass sie alle gleichzeitig in die gleiche Richtung schauen. Es ist wichtig, dass alle gleichzeitig einen gleichfarbigen Hut tragen. Die "Hüte" werden im Folgenden beschrieben;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der weiße Hut steht für Papier- und Computerausdrucke. Der weiße Hut bedeutet "Information". Wenn man den 	<p>80</p>	<p>Team-Aktivität Diskussion Feedback</p>	<p>Flipcharts, Marker Requisitenhüte in den 6 Farben oder ein anderes optisches Merkmal</p>

	<p>weißen Hut aufhat, konzentriert man sich auf Informationen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei Rot denkt man an "Feuer und Wärme". Der rote Hut steht für Emotionen, Gefühle und Intuition. Der rote Hut ist sehr wichtig, weil er Emotionen und Intuitionen in der Diskussion zulässt, ohne dass man erklären muss, warum man sich so fühlt. • Er wird bei normalem Verhalten am häufigsten benutzt. Der schwarze Hut ist die Grundlage des "kritischen Denkens": Ist das richtig oder falsch? • Der gelbe Hut ist der stark vernachlässigte positive Aspekt des Denkens. Mit dem gelben Hut sucht die Gruppe nach Werten, Nutzen und warum etwas klappen sollte. • Der grüne Hut ermöglicht es den Teilnehmenden, ein Thema auf kreative Art und Weise anzugehen. In dieser Rolle kann man Aussagen zur Provokation und Untersuchung verwenden. Man kann wilden Ideen und Gedanken freien Lauf lassen. Man kann die Freiheit erleben, zu sehen, wohin ein Gedanke geht. Dieser Ansatz lässt sich am besten als kreatives und unkonventionelles Denken charakterisieren. • Der blaue Hut betrachtet das Thema aus der Perspektive des Managements. Die Gruppe, die den blauen Hut trägt, stellt Fragen wie: "Was ist das Thema? Worüber denken 			
--	---	--	--	--

	<p>wir nach? Was ist das Ziel? Haben wir einen Gesamtüberblick...?"</p> <p>2. Aktionen: Die Teilnehmenden diskutieren ihr Thema aus der Perspektive eines der Hüte und wechseln dann zu einem anderen.</p> <p>3. Die moderierende Person hält die entwickelten Ideen auf Flipcharts fest.</p> <p><u>Nach der Aktivität</u></p> <p>Nachverfolgung erforderlich: Mit der Ideenbearbeitung oder den Schritten zu einem gemeinsamen Übereinkommen fortfahren.</p>			
<p>4° Thema: Interkultureller Dialog</p>				
<p>12</p>	<p>Zwinker-Mord</p> <p>Zwinkermord ist ein lustiges Partyspiel mit einem geheimen "Killer"-Zwinkern, bei dem man die Mitspielenden anzwinkert, um sie zu "erledigen". Man muss versuchen, die Zwinker-Mörderin oder den Zwinker-Mörder zu ermitteln, bevor sie oder er alle umbringt!</p> <p><u>Vorbereitung für Zwinker-Mord</u></p> <p>Für dieses Spiel sind keinerlei besondere Materialien erforderlich, was es zu einem sehr einfachen Spiel macht. Man kann es sowohl im Freien als auch in geschlossenen Räumen spielen. Es müssen auch keine Materialien gekauft werden. Das einzige, was man tun muss, ist, alle zu versammeln und</p>	<p>5</p>	<p>Energizer</p>	

	<p>sie in einem Kreis anzuordnen. Dieses Spiel funktioniert am besten mit mindestens zehn, aber nicht mehr als dreißig Personen, da es sonst zu lange dauern könnte.</p> <p><u>Spielverlauf von "Zwinker-Mord"</u></p> <p>In jeder Runde muss man eine Möglichkeit finden, den "Zwinker-Mörder" zu bestimmen. Z. B. kann die moderierende Person heimlich eine Person auswählen, während alle die Augen geschlossen haben, oder man kann allen eine Karte aus einem Kartenspiel geben, und wer den Joker zieht, ist für diese Runde der Zwinker-Mörder.</p> <p>Sobald ein Zwinker-Mörder ausgewählt wurde und alle bereit sind zu spielen, beginnt das Spiel. Alle stehen auf und wandern durch den Raum und unterhalten sich. Alle müssen Augenkontakt miteinander aufnehmen. Der Zwinker-Mörder muss versuchen, den anderen zuzuzwinkern.</p> <p>Wenn eine Person vom Mörder angezwinkert wird, muss sie "sterben", indem sie dramatisch zu Boden fällt (auf komische Weise, z.B. durch Umklammern des Herzens oder durch lautes Keuchen). Er oder sie kann das ein paar Sekunden verzögern, um es schwieriger zu machen, den Mörder zu erkennen. Die tote Person muss das Spiel verlassen und das Spiel geht weiter. Wenn eine lebende Person glaubt, dass sie weiß, wer der Mörder ist, kann sie die Hand heben und sagen: "Ich klage an! Eine andere Person muss die Anschuldigung "unterstützen". Sobald es einen Mitanklagenden gibt, ruft die</p>			
--	---	--	--	--

	<p>erste Person den Namen des Verdächtigen. Die oder der Angeklagte muss "ja" (ist der Mörder) oder "nein" (ist unschuldig) sagen. Die Runde ist beendet, sobald der Mörder erfolgreich gefasst wurde (ein Sieg für das Volk). Ist die Anschuldigung falsch, muss die oder der Anklagende das Spiel zur Strafe verlassen. Alternativ kann die Gruppe für eine falsche Anschuldigung einen "Schlag" erhalten, wobei der dritte Schlag ein Verlust für das Volk ist. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis der Mörder entweder identifiziert ist oder nur noch eine einzige Person im Spiel übrigbleibt.</p>			
13	Kaffeepause	10		
14	<p>Euro-Rail <<à la carte>></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alle Teilnehmenden erhalten eine Kopie des Aktivitätsblattes. 2. Erkläre kurz das Szenario und bitte sie, die Beschreibungen der Zugreisenden zu lesen. 3. Jede oder jeder Einzelne soll nun drei Personen auswählen, mit denen sie oder er am liebsten reisen möchte. 4. Wenn alle ihre persönliche Auswahl getroffen haben, fordert man sie auf, Gruppen von vier bis fünf Personen zu bilden und: <ul style="list-style-type: none"> • ihre persönlichen Entscheidungen und die Gründe dafür mitzuteilen. 	30	<p>Team-Aktivität Feedback</p>	<p>Kopien des Aktivitätsblattes, eine pro Person. Ein Bleistift pro Person.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ihre Entscheidungen und Gründe zu vergleichen und zu klären, wo es Ähnlichkeiten gibt. • eine gemeinsame Liste mit je drei Plus- und Minuspunkten zu erstellen. <p>5. Im Plenum wird jede Gruppe gebeten, ihre Schlussfolgerungen einschließlich der Gründe für ihre gemeinsamen Entscheidungen vorzulegen. Sie sollte auch sagen, in welchen "Fällen" es innerhalb der Gruppe die meisten Meinungsverschiedenheiten gab.</p> <p>Nachbesprechung und Bewertung</p> <p>Die Nachbesprechung und Diskussion stützen sich auf die Berichte der Gruppe. Der Vergleich der verschiedenen Ergebnisse ist eine gute Möglichkeit, die Diskussion einzuleiten.</p> <p>Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie realistisch sind die dargestellten Situationen? • Hat jemand in der Gruppe eine ähnliche Situation im wirklichen Leben erlebt? • Was waren die wichtigsten Faktoren, die die persönlichen Entscheidungen bestimmt haben? • Wenn es den Gruppen nicht gelungen ist, zu gemeinsamen Schlussfolgerungen zu gelangen, warum war das so? • Was war am schwierigsten? • Welche Faktoren verhinderten einen Konsens? • Welche Klischees entstehen durch die Passagierliste? 			
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Bestehen die Klischees nur in den gegebenen Beschreibungen oder auch in unserer Vorstellung und Fantasie? • Woher kommen diese Vorstellungen? • Wie würde es sich anfühlen, wenn niemand mit dir ein Zugabteil teilen möchte? 			
<p>15</p>	<p>Darf ich reinkommen?</p> <p><u>Vorbereitung</u></p> <p>Kopiere die Rollenkarten. Alle Grenzschutzbeamten, Flüchtlinge und Beobachtenden benötigen eine eigene Karte. Bereite die Szene für das Rollenspiel vor. Zeichne z.B. eine Linie auf den Boden, die eine Grenze darstellt, oder rücke Möbel zusammen, um eine feste Grenze mit einer Lücke für den Kontrollpunkt zu bilden. Nimm einen Tisch, der als Schalter im Grenzkontrollbüro dient.</p> <p>Informiere dich über Flüchtlinge und die aktuelle Flüchtlingssituation weltweit.</p> <p><u>Anleitungen</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erkläre, dass dies ein Rollenspiel über eine Gruppe von Flüchtlingen ist, die aus ihrem Heimatland fliehen und auf der Suche nach Sicherheit in ein anderes Land einreisen wollen. 2. Fang mit einem Brainstorming an, um herauszufinden, was die Teilnehmenden über Flüchtlinge wissen. Schreibe die 	<p>50</p>	<p>Team-Aktivität Rollenspiel Feedback</p>	<p>Rollenkarten Flipchart oder Tafel zum Schreiben Kreide und oder Möbel für die "Grenzübergangsstelle" Stifte und Papier für die Notizen der Beobachtenden</p>

	<p>Punkte auf ein großes Blatt Papier oder ein Flipchart, um sie später in der Diskussion anzusprechen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Zeige den Leuten den Aufbau und erkläre das Szenario. Sag ihnen, dass sie sich an der Grenze zwischen den Ländern X und Y befinden. Eine große Anzahl von Flüchtlingen ist eingetroffen. Sie wollen die Grenze zu Y überqueren. Sie sind hungrig, müde und frieren und sind weit von ihren Heimatländern P, Q und R entfernt. Einige haben ein wenig Geld und nur wenige haben Ausweispapiere oder Pässe. 4. Die Grenzbeamten des Landes Y haben unterschiedliche Ansichten zur Situation. Die Flüchtlinge sind verzweifelt und versuchen mit verschiedenen Argumenten, die Grenzbeamten dazu zu bewegen, sie hereinzulassen. 5. Teile die Teilnehmenden in drei Gruppen auf: eine Gruppe vertritt die Flüchtlinge, die zweite Gruppe vertritt die Grenzbeamten im Land Y und die dritte Gruppe soll beobachten. 6. Die "Flüchtlinge" und die "Grenzbeamten" sollen nun für jede Person eine Rolle ausarbeiten und ihre Argumente darlegen. Die Beobachtenden werden beraten, wie sie ein Feedback geben können. Die Rollenkarten werden verteilt und die Teilnehmenden haben eine viertel Stunde Zeit, sich darauf vorzubereiten. 			
--	--	--	--	--

	<p>7. Das Rollenspiel beginnt. Es liegt in deinem Ermessen, wie lange das Spiel dauert, 10 Minuten dürften jedoch genügen.</p> <p>8. Gib den Beobachtenden fünf Minuten Zeit, ihr Feedback vorzubereiten; dann beginnen die Nachbesprechung und Auswertung.</p> <p>Nachbesprechung:</p> <p>Zuerst werden die Beobachtenden gebeten, ein allgemeines Feedback zum Rollenspiel zu geben. Anschließend sollten die Teilnehmenden Kommentare dazu abgeben, wie es sich anfühlte, ein Flüchtling oder ein Grenzbeamter zu sein. Danach geht es weiter mit einer allgemeinen Diskussion über die Themen und das, was die Teilnehmenden gelernt haben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie fair war die Behandlung der Flüchtlinge? <p>Flüchtlinge haben ein Recht auf Schutz gemäß Artikel 14 der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte und gemäß der Konvention über die Rechtsstellung der Flüchtlinge von 1951.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurde den Flüchtlingen ihr Recht auf Schutz gewährt? Warum/Warum nicht? • Sollte ein Land das Recht haben, Flüchtlinge abzuweisen? Wann? Aus welchen Gründen? • Würdest du jemanden abweisen, wenn du eine Grenzbeamtin oder ein Grenzbeamter wärst? Was wäre, 			
--	---	--	--	--

	<p>wenn du wüsstest, dass sie in ihrem eigenen Land dem Tod ins Auge sehen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie wird den Flüchtlingen an den Grenzen deines Landes begegnet? Wird irgendeines ihrer Menschenrechte verletzt? Welche(s)? 			
<p>Quellen</p>	<p>Compass – Manual for human rights education with young people - Europarat MOVE And LEARN: Manual for Non-Formal Education Through Sport and physical activities with young people, International Sport and Culture Association, 2013 Six Thinking Hats SessionLab</p>			

4.2. Zusätzliches Trainingsmaterial

- Eine **PowerPoint-Präsentation**
- Ein **Workbook für Lernende**