

Fremde Welt: Anleitung für den Trainer

Überblick

Zwei Gruppen bilden.

Jede Gruppe entwickelt in **30 Min** eine Kultur: die Spi Kultur / die Fa Kultur.

Jede Gruppe hat ihren eigenen Raum, der ihre **Heimat** darstellt.

Jeder Teilnehmer bekommt Kärtchen mit **5** unterschiedlichen Symbolen.

Die Gruppen bekommen den Auftrag, in die jeweils andere Kultur zu **reisen** und diese kennenlernen.

Dreimal dürfen je zwei Teilnehmer aus der Spi- und der Fa-Kultur für 5-7 Minuten die jeweils andere Kultur besuchen. Jede der beiden Kulturen bekommt Besuch und soll sich überlegen, wie sie mit Fremden umgehen und dabei typisches kulturelles Verhalten zeigen. Es wird in der Sprache der jeweiligen Kultur gesprochen und nach deren kulturellen Regeln gehandelt.

Über diese fremde Kultur werden sie dann in ihrer Heimat berichten und dazu ein Buch/einen **Reiseführer** schreiben.

Material und Raum

Anleitungen und Symbole des Spiels « Fremde Welt » Metalog©. DinA3 Blätter, paper boards, Marker.
Zwei getrennte Räume.

Anweisungen

Aufgabe: innerhalb von 30 Min eine eigene Kultur entwickeln.

- ⇒ Was sind wichtige Elemente einer Kultur? Was fällt uns als Erstes als Fremder in einer Kultur auf? Gibt es auch unsichtbare Aspekte?

Während des Besuchs aus der anderen Kultur, soll ein möglichst authentisches kulturelles Verhalten vorgelebt werden; den Fremden soll so, wie es in der Kultur üblich ist, begegnet werden.

Beispiel: eine Gruppe wählt als Begrüßungsritual das Übergeben des Hand Symbols mit der linken Hand. Die rechte Hand dabei zu benutzen stellt ein Tabu dar und wird mit dem schnellen Zurückziehen des Symbols geahndet. Das Wort ‚Gru‘ heißt dabei „Hallo, ich grüße dich/Sie.“

Rituale:

- ⇒ Wie sehen Begrüßung- und Abschiedsrituale in der jeweiligen Kultur aus? Welche Sprache bzw. einzelne Wörter können entwickelt werden? Wie sollen dabei die Symbole verwendet werden?

Mythos: Basis aller kulturellen Rituale)

Beispiel: eine Gruppe entwickelte den Mythos, ihre Kultur stammt von der Sonne ab.

- Sie blicken vor der gegenseitigen Begrüßung einmal zum Himmel.
- Sie schenken sich gegenseitig das Blatt Symbol, da dieses ja nur mithilfe der Sonne wachsen kann.
- Sie bestrafen Tabubrüche mit dem Aufsetzen von Sonnenbrillen, quasi als Entzug der Ur-Energie.

Tipp: die Gruppen auffordern, den Raum auszunutzen; Plätze oder Orte bestimmen, die ihre Kultur für Rituale, Mythen oder Ähnliches nutzen möchte.

Debrief:

Was hat zur Entwicklung von Stereotypen geführt?

Was ist eigentlich Fremdheit und wie entsteht sie?

Welche kulturellen Codes wurden wie missverstanden?

Wann habe ich mich ausgegrenzt gefühlt? Ausgegrenzt?

Welche Strategien gibt es?

Anleitung zur Entwicklung der FA-KULTUR: das Land der Harmonie und des Miteinanders

Aufgabe

30 Minuten Zeit, um...:

- ⇒ Die kulturelle Identität der Fa-Kultur zu entwickeln (sprachliche Elemente/Codes, Rituale und Abläufe).
- ⇒ Einen Mythos zu erfinden (Werte: Harmonie und Miteinander).

Nach 30 Minuten:

- ⇒ Besuch aus der anderen Kultur.

Allgemeines zur Fa-Kultur

Sehr harmonische Kultur, d.h.:

- Berührung: sehr normal,
- Das Wohl des anderen steht über dem Wohl des einzelnen,
- Themen werden gemieden, um des Friedens willen,
- Klare Worte/echte Wahrheiten können ausgesprochen werden,
- Häufige Treffen.

Symbole

- In Kontakt treten.
- Zuneigung / Wohlwollen zeigen.
- Geschenke.

Anleitung zur Entwicklung der SPI-KULTUR: Das Land des Spiels

Aufgabe

30 Minuten Zeit, um...:

- ⇒ Die kulturelle Identität der Spi-Kultur zu entwickeln (sprachliche Elemente/Codes, Rituale und Abläufe).
- ⇒ Einen Mythos zu erfinden (Werte: Spaß und Spiel).

Nach 30 Minuten:

- ⇒ Besuch aus der anderen Kultur.

Allgemeines zur Spi-Kultur

Sehr verspielte Kultur, d.h.:

- Regelmäßige Spiele,
- Das Gewinnen eines Spiels ist etwas Wichtiges,
- Verlieren ist kein Problem, sondern nur Teil des Spiels,
- Gewinner vieler Spiele werden zum Gesamtsieger gekrönt.

Symbole

- In Kontakt treten.
- Zeigen, dass man miteinander spielen möchte.
- Spiel-Währung.