

## **Titel**

Bei den Derdianen

## **Quelle**

Müller, Werner (Hrsg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten, Bd. 2, Kapitel 8.3. Landsberg am Lech 1997

## **Inhalt/Thematischer Hintergrund**

Bei Schulungen für Betreuer/innen von internationalen Jugendbegegnungen (im nationalen Rahmen) stellt sich oft das Problem, wie Sie Ihre Kursteilnehmer/innen – sozusagen mit einer „Trockenschwimmübung“ – dennoch möglichst praxisnah auf das Zusammentreffen mit Menschen aus anderen Kulturen vorbereiten. (Wenn Sie in der glücklichen Lage sind, solche Schulungen mit internationaler Beteiligung durchzuführen, können Sie diesen Inhalt „live“ einbringen ... dennoch ist der hier geschilderte Ansatz auch dafür interessant!).

Im wesentlichen geht es darum, Stichworte (wie zum Beispiel Enkulturation, Ethnozentrismus, kulturelle Norm usw.) „mit Leben zu füllen“ und den Umgang damit praktisch zu üben.

Dafür bietet sich die Methode des **Simulationsspiels** an, mit der in der Regel am Beispiel des Aufeinandertreffens von „Phantasie-Kulturen“ Mechanismen eines solchen Prozesses verdeutlicht werden können. Der besondere Effekt liegt u.a. darin, dass dieses „Aufeinandertreffen“ auch **emotional** erlebt werden kann.

Zu viel dürfen Sie von dieser Laborsituation der internationalen Begegnung allerdings auch nicht erwarten ... es ist eben doch „nur“ eine Simulation – und die Realität der eigentlichen Begegnung mit Menschen aus realen Kulturen findet nicht statt. Als **Kurseinheit in Schulungen** jedoch ist ein (gut angeleitetes!) Simulationsspiel allemal geeignet.

## **Dauer**

Ca. 2 Stunden

## **Teilnehmer/innen**

Jugendliche ab ca. 14 Jahren, Erwachsene, mindestens 12 Teilnehmer/innen

## **Ziele**

Normen einer fremden Kultur entschlüsseln, sich in eine fremde Kultur einfinden, die Wirkungen der Begegnung mit einer fremden Kultur analysieren.

## **Rahmenbedingungen**

Zwei Seminarräume.

## **Material**

Papier, Klebstoff, Schere, Lineal, Bleistift, Spielanleitung (siehe Ablauf)

## **Vorbereitung**

Außer Materialbereitstellung keine.

## **Ablauf**

### Beschreibung

Aus der Gruppe melden sich je nach Gesamtgröße 4-8 Personen, die eine Gruppe Ingenieur/innen bilden, die den „Derdianen“ (einem Volk in der so genannten „3. Welt“) den Bau

von Brücken beibringen soll. Sie erhalten die Spielanleitung für das „**Team der internationalen Experten/innen**“.

Bei einer großen Gruppe werden noch 3-4 **Beobachter/innen** gesucht, die beide Gruppen beobachten. Der Rest der Gruppe spielt die **Derdianen**. Sie erhalten die Spielanleitung für „Derdianen“. Auf die Einhaltung der Zeitvorgaben ist genau zu achten!

#### Spielanleitung für das „Team der internationalen Experten/innen“

Absicht der Simulation:

Dieses Spiel erlaubt Ihnen, einige der Gefühle zu erleben, die auftreten können, wenn man unter Zeitdruck eine Aufgabe mit Angehörigen einer völlig fremden Kultur ausführen muss. Dazu sollen Sie eine reale Aufgabe zusammen mit den Angehörigen der anderen Spielgruppe durchführen. Achten Sie dabei auf Ihre Gefühle!

Situation:

Ihre Kleingruppe stellt das Team von internationalen Experten, das in einem Entwicklungsland eine Brücke bauen soll. Die Brücke wird im Spiel durch eine Papierbrücke symbolisiert. Die Brücke ist für beide Seiten – einheimische Bevölkerung und Ihr Team - wichtig: sie erleichtert einerseits das Leben der Derdianen beträchtlich, die bisher weite Umwege laufen mussten. Sie selbst stehen unter dem Druck Ihres Arbeitgebers, der von Ihnen erwartet, dass sie die Aufgabe in der vorgesehenen Zeit lösen können. Da es im Gebiet von Derdia noch weitere Flüsse zu überbrücken gilt, erwartet man von Ihnen nicht, dass Sie den Derdianen die Brücke hinstellen, sondern dass die Derdianen an diesem ersten Brückenbau das Prinzip *erlernen*. Mit der nationalen Regierung wurde vereinbart, dass die Derdianen während der Bauzeit an der Brücke verköstigt werden. Die letzte Ernte im Gebiet war sehr dürrtig ausgefallen.

Spielablauf:

Sie haben zunächst 20 Minuten Zeit, um die Instruktionen zu lesen und sich grundsätzliche Überlegungen über Ihr Vorgehen zu machen. Nach 20 Minuten sollen zwei Mitglieder Ihrer Gruppe zwei Minuten lang das Verhalten der Derdianen beobachten bzw. Kontakt aufnehmen. Danach haben Sie weitere 8 Minuten, um die Erfahrungen der beiden Beobachter/innen in der Expertengruppe auszuwerten. Nach 30 Minuten beginnt die „Bauphase“: sie dauert selbst ebenfalls 30 Minuten. Danach soll jedes Mitglied Ihrer Gruppe kurz in Stichworten festhalten, wie es seinen Einsatz erlebt hat, welche Gefühle, Gedanken es an sich wahrgenommen und wie es die Derdianen, besonders in bezug auf Motivation, Leistungsfähigkeit und Sozialgefüge, erlebt hat.

Konstruktionsanleitung:

Bei der Konstruktion darf nur das Material verwendet werden, das Ihnen zur Verfügung gestellt wurde: Papier, Klebstoff, eine Schere, ein Lineal, ein Bleistift.

Die Brücke soll eine möglichst große Spannweite mit möglichst großer Stabilität verbinden. Am Ende des Spiels wird die Spannweite durch den Zwischenraum zwischen zwei Tischen, der sich durch die Brücke überbrücken lässt, gemessen. Dabei muss die Brücke mindestens das Gewicht des Lineals tragen können. Die Brücke darf ausschließlich aus Papierstreifen bestehen, deren Breite 4 cm betragen muss. Diese Papierstreifen dürfen in jeder beliebigen Art zugeschnitten, gebogen, geklebt, zusammengefügt usw. werden. Jeder Papierstreifen muss jedoch jeweils mit Lineal und Bleistift vorgezeichnet und danach ausgeschnitten werden. Die Bauphase in Derdia beträgt 30 Minuten. In diesem Zeitraum muss die Brücke fertiggestellt sein.

Viel Spaß bei der Aufgabe!!!

#### Spielanleitung für „Derdianen“

Spielregel:

Die Kultur der Einheimischen und die der ausländischen Experten/innen ist unterschiedlich. Damit Sie ansatzweise die Gefühle erleben können, die aus einer solchen Situation entstehen können, wird an einer realen Aufgabe gearbeitet. Außerdem muss die Gruppe „kulturelle Verhaltensweisen“ erlernen, die für die ausländischen Experten fremd sind. Bei allem Spaß, den Ihnen das Spiel hoffentlich machen wird, bitten wir Sie, sowohl die „Kultur“ als auch die Aufgabe dennoch ernst zu nehmen. Sie haben zunächst 15 Minuten Zeit, um die Instruktionen zu lesen und einzelne Elemente des Verhaltens auszuprobieren. In den nächsten 15 Minuten sollten Sie das gesamte Verhalten der „Derdianen“ üben. Es ist gar nicht so leicht, die verschiedenen Verhaltensvorschriften selbstverständlich anzuwenden. Versuchen Sie dennoch, möglichst echt zu wirken. 20 Minuten nach Beginn werden Sie zwei Minuten lang von zwei Mitgliedern der „Expertengruppe“ besucht. Praktizieren sie während dieser Zeit Ihr Verhalten, ohne über die Verhaltensregeln zu sprechen. Nach diesen insgesamt 30 Vorbereitungsminuten beginnt die „Bauphase“, in der die Experten/innen bei Ihnen zu Gast sind. Die „Bauphase“ dauert 30 Minuten. Anschließend sollte jedes Mitglied Ihrer Gruppe sich kurz notieren, was seine wichtigsten Erfahrungen und Erlebnisse während der „Bauphase“ waren und welche Eindrücke es vom Expertenteam gewonnen hat.

#### Situation:

Sie alle sind Bewohner/innen des Dorfes „Derdia“. Die Ankunft eines Teams von ausländischen Experten/innen steht bevor. Diese werden Ihnen beibringen, wie man eine Brücke über einen reißenden Fluss baut. Dieser Brückenbau ist ein Anliegen Ihres Dorfes: die Brücke erlaubt es Ihnen, sehr viel schneller zum nächsten Markttort zu gelangen. Im Spiel wird diese Brücke durch eine Papierbrücke symbolisiert. Ihnen selbst ist der Gebrauch der notwendigen Werkzeuge (im Spiel: Schere, Papier, Lineal, Klebstoff usw.) vertraut. Unbekannt ist Ihnen jedoch die Konstruktionstechnik. Außerdem fehlt es Ihrem Dorf an Material, das Sie von den ausländischen Experten erhalten. Wichtig ist für Sie in erster Linie der Bau der Brücke.

#### Regeln für das Sozialverhalten der „Derdianen“:

Derdianen pflegen sich zu berühren. Wenn sie miteinander sprechen, berühren sie sich immer. Selbst wenn sie aneinander vorbeigehen, berühren sie sich kurz, wobei ein leichter Klaps meistens die Berührung beendet. Sich nicht zu berühren bedeutet: ich mag dich nicht.

Begrüßung: Der traditionelle Gruß ist ein Kuss auf die Schulter. Derjenige, der mit der Begrüßungszeremonie beginnt, küsst den anderen z.B. auf dessen rechte Schulter, worauf er auf seine linke Schulter geküsst wird. Die Küsse müssen also nacheinander stattfinden. Jede andere Form von Kussaustausch wird als Beleidigung gewertet. Auf diese Beleidigung reagieren Derdianen mit einer Flut von Beschimpfungen und Beleidigungen, die ausdrücken, dass es keinen Grund gab, einen in dieser Art und Weise zu erniedrigen. Einem Derdianen die Hand entgegenzustrecken, gilt ebenfalls als Zeichen der Erniedrigung.

„Ja/Nein“: Ein Derdiane benützt nie das Wort „nein“. Er sagt immer ja, selbst wenn er nein meint. Wenn Derdianen ja sagen und dabei nachdrücklich den Kopf schütteln (was auf Mitglieder der deutschen Kultur als Verstärkung des „ja“ wirken kann) meinen sie nein. (Vorsicht: Üben sie diesen Verhaltensaspekt besonders gründlich ein, da es nicht einfach ist, in einem Gespräch spontan mit diesem „bizarren“ Verhalten zu reagieren!)

Arbeitsverhalten: Während der Arbeit berühren sich die Derdianen genauso wie in Kommunikationssituationen, wobei sie sich bemühen, dadurch die Arbeit des anderen nicht zu stören. Alle Derdianen, Frauen und Männer, wissen, wie man Papier, Bleistift, Schere und Klebstoff benutzt. Scheren werden jedoch als männliches Werkzeug angesehen, während Bleistifte und Lineale als weibliche Werkzeuge gelten. Der Klebstoff ist in diesem Sinne nicht zugeordnet. Das Konzept, dass Material entweder weiblich oder männlich ist, hat etwas mit einem Tabu zu tun; jedenfalls werden Männer in Gegenwart von Frauen niemals ein weibliches Werkzeug benutzen, genauso wenig wie Frauen in der Gegenwart von Männern ein männliches Werkzeug benutzen werden.

Umgang mit Fremden: Derdianen sind immer freundlich zu Fremden. Die Derdianen sind jedoch stolz auf sich und ihre Kultur. Sie wissen, dass sie ohne die Hilfe der Fremden die gewünschte Brücke nicht bauen können. Sie betrachten jedoch die Kultur der Fremden nicht als überlegen. Sie erwarten von den Fremden, dass diese sich an den Verhaltenskodex der Derdianen halten. Da ihnen ihr eigenes Verhalten selbstverständlich ist, können sie es Fremden nicht erklären (das ist eine wichtige Spielregel!). Ein Mann aus Derdia wird niemals mit einem fremden Mann Kontakt aufnehmen, bevor ihm dieser fremde Mann von einer Frau vorgestellt wurde. Diese Frau kann eine Derdianin oder eine Fremde sein.

Viel Spaß bei der Aufgabe!!!

## **Auswertung**

Nach der Durchführung des Spiels werden im Gesamtplenium die erlebten Gefühle und Erfahrungen ausgewertet:

### Leitfragen für die Auswertung:

- War es schwierig, in die jeweilige Rolle zu finden?
- Welche Gefühle lösten die einzelnen Rollen aus?
- Wie ging die Gruppe der Ingenieur/innen mit dem Zeitdruck um?
- Wie gelang es den Ingenieur/innen, die andere Kultur zu entschlüsseln?
- Lassen sich diese Erfahrungen auf das Zusammenleben mit anderen Kulturen übertragen? Gegebenenfalls mit welchen Konsequenzen?

... und weitere Fragen, die Ihnen besonders wichtig sind.

## **Varianten**

Ein ähnliches Spiel mit dem Titel: „Delta trifft Karo“, das speziell für die Vorbereitung von WorkcampleiterInnen entwickelt wurde, ist bei der Bildungs-AG des SCI, Blücherstr. 14, 53115 Bonn erhältlich.

## **Hinweise**

Das Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten kann bei transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: [service@transfer-ev.de](mailto:service@transfer-ev.de) unter der Bestellnummer KJ 058 bestellt werden. Das Handbuch wird ständig aktualisiert. Der Bezugspreis beinhaltet das ca. 500seitige Grundwerk inklusive neuester Aktualisierungslieferung im DIN A5 Arbeitsordner.