



METHODEN ZUM ***GLOBALEN LERNEN***



MISEREOR
• IHR HILFSWERK

Außerschulische Bildung

Methoden zum **GLOBALEN LERNEN**

Liebe Interessierte und Engagierte!

Du bist auf der Suche nach **Methoden zum globalen Lernen**? Du möchtest jungen Menschen einen Einstieg in Themen der **Globalen Gerechtigkeit** ermöglichen? Dann haben wir das Richtige für dich.

In diesem Handbuch stellen wir Methoden vor, die jungen Menschen auch außerhalb der Schule einen Einstieg in das Globale Lernen ermöglichen. Ziel der Methoden ist es zu sensibilisieren, einen Austausch zu ermöglichen und konkrete Handlungsoptionen zu erarbeiten. Kurz: **Sehen – Urteilen – Handeln**.

Methoden zum Globalen Lernen gibt es viele. Der Mehrwert, den wir als MISEREOR einbringen können, ist die Sichtweise unserer Projektpartner. In den vielen Jahrzehnten der Zusammenarbeit ist und war es immer unser Anspruch, die Welt aus den Augen derer zu sehen, die an den Rand der Gesellschaft gedrängt werden. Diese „**Option für die Armen**“ findet sich auch in unseren Methoden wieder.

Am Beispiel einzelner Menschen werden dabei globale Probleme verdeutlicht, die sichtbar machen, wie auch unser Handeln Einfluss auf scheinbar weit entfernte Lebenswirklichkeiten hat. Die Methoden ermöglichen einen **empathischen Zugang zu Themen der globalen Gerechtigkeit**. Der Wissensgewinn ist daher eher affektiv als kognitiv. Denn gerade daraus kann die Motivation entstehen, sich für die Bedarfe anderer Menschen einzusetzen.

Vor diesem Anspruch sind einige der aufgeführten Methoden ziemlich „hart“, da sie ungeschönt die **Lebensrealität armgemachter Menschen widerspiegeln**. Bitte seid euch dessen bewusst und seid sensibel für die biografischen Hintergründe eurer Teilnehmenden.

Zur Vertiefung und wissenschaftlichen Erarbeitung einzelner Themen könnt ihr auf unsere zahlreichen Publikationen unter www.misereor.de zurückgreifen.

Außerdem könnt ihr uns immer gerne kontaktieren. Wir stehen euch zur Beratung oder bei Fragen zur Verfügung.

Florian Meisser

Referent Abteilung Bildungs- und Pastoralarbeit
florian.meisser@misereor.de



0241/442 171

Foto: privat/MISEREOR

INHALT



Foto: Schwarzbach/MISEREOR

Impulse

4

Einstieg

STAFFELLAUF

5

ACTIVITY

6

DAS GEHEIME ZEICHEN

7

DIE WELLE DER AUSGRENZUNG

8

DISKUSSIONSKARTEN

9

Sensibilisierung

WELTVERTEILUNGSSPIEL

11

„WIE IM ECHTEN LEBEN...“

12

MENSCHENRECHTE

17

SCHOKOLADENSPIEL

20

Erarbeitung

FLUCHT

22

ARMUT UND GERECHTE VERTEILUNG

30

SEHEN – URTEILEN – HANDELN

32

DAS PERFEKTE FAIRE DINNER

35

Filme

36



Foto: Kopp/MISEREOR

Impulse
 können im
 Verlauf des Seminars
 zu Beginn einer
 Einheit eingesetzt
 werden.

Hier werden zwei Arten von Impulsen vorgestellt. Zum einen **deutsch-sprachige Lieder, über die man nach Anhören diskutieren kann**. Zum anderen gibt es von MISEREOR zu jeder Fastenaktion **Liturgische Bausteine**. In diesen Heften findet ihr viele Texte, Meditationen und biblische Zitate zu den angesprochenen Themen. Die Liturgischen Bausteine und besonders die Jugendgottesdienste können auch als Hilfe und Inspiration für eine Stunde der Besinnung dienen: <https://fastenaktion.misereor.de>

LIEDER

Die Ärzte

- 🎵 Alles so einfach
- 🎵 Blumen
- 🎵 Deine Schuld
- 🎵 Der Grund
- 🎵 Der Optimist
- 🎵 Hurra
- 🎵 Jenseits von Eden
- 🎵 Wünsch Dir Was
- 🎵 Europa
- 🎵 Warum werde ich nicht satt?
- 🎵 Mensch

Die Toten Hosen

Jan Delay

- 🎵 Oh Jonny
- 🎵 Feuer

Bushido

- 🎵 Du bist ein Mensch

Fettes Brot

- 🎵 An Tagen wie diesen

Silbermond

- 🎵 In Zeiten wie diesen
- 🎵 Zeit für Optimisten

Thomas D

- 🎵 Krieger
- 🎵 Millionen Legionen
- 🎵 Lektionen in Demut
- 🎵 Gebet an den Planet
- 🎵 Wo ist dein Paradies

Marteria

- 🎵 Welt der Wunder

Wir sind Helden

- 🎵 Guten Tag

Herr Sorge

- 🎵 Amnesie International

Adel Tawil

- 🎵 Auf Sand gebaut

Christina Stürmer

- 🎵 Stille Helden
- 🎵 Niemals hoffnungslos

Juli

- 🎵 Am besten sein

Alligatoah

- 🎵 Es ist noch Suppe da
- 🎵 Lass liegen

STAFFELLAUF von Armut bis Zusammenarbeit

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Einstieg	Armut Gerechtigkeit Globalisierung	15 - 30 Personen	10 - 20 min	2 Flipchartbögen 2 Permanentmarker

Ablauf:

Auf dem Boden werden zwei Flipchartbögen ausgelegt, auf denen untereinander die Buchstaben A-Z stehen. Es werden zwei Gruppen gebildet. Diese stellen sich im Raum oder Flur 5 - 10 Meter von den ausgelegten Flipchartbögen hintereinander auf. Aufgabe der Gruppen ist es, im Staffellauf Assoziationen zum Thema Armut (oder Gerechtigkeit oder Globalisierung) zu den einzelnen Buchstaben aufzuschreiben. Jede/r der/die dran ist, schreibt einen Begriff. Die Permanentmarker dienen als Staffelstab und alle Teilnehmenden müssen mitmachen. Die Gruppe, die als erstes bei allen Buchstaben eine Assoziation stehen hat, hat gewonnen.



Foto: Soteras/MISEREOR

Reflexion:

Die Gruppen setzen sich wieder in den Stuhlkreis und die Papiere werden aufgehängt. Dann wird wahrgenommen und darüber diskutiert, warum die Teilnehmenden welche Assoziationen zum Thema Armut notiert haben.

Gibt es Vorurteile oder Klischees? Warum gibt es diese? Wurde die globale Sicht berücksichtigt oder ging es ausschließlich um Deutschland/Europa? Woran kann man arm sein? Wir unterscheiden sich Formen von Armut?

Tipp:

Die gesammelten Assoziationen können auch dazu genutzt werden, ein kleines Gedicht zu schreiben. Die Teilnehmenden bekommen im Anschluss an diesen Einstieg die Aufgabe, in Einzelarbeit ein Gedicht zu schreiben, in dem möglichst viele dieser Wörter vorkommen. Es sollte allerdings darauf hingewiesen werden, dass ein Gedicht sich nicht unbedingt reimen muss.

Das Ganze kann dann im Rahmen eines Poetry-Slam vorgetragen werden.

ACTIVITY – Bilder und Vorurteile bewusst werden

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Einstieg	Armut Gerechtigkeit Globalisierung	15 - 30 Personen	10 - 20 min	2 Flipchartbögen 2 Eddings Begriffskarten Großer Würfel

Ablauf:

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, die sich gegenüber stehen.
 In der Mitte stehen zwei Flipcharts, mit dem „Rücken zueinander“.
 Pro Team kommt eine Person in die Mitte, beide erhalten denselben Begriff.
 Die Gruppenleitung würfelt.
 Bei 1-3 wird der Begriff gezeichnet, bei 4-6 wird er pantomimisch dargestellt.
 Das Team, das die meisten Begriffe als erstes errät, gewinnt.
 Hier ein paar Vorschläge für die Begriffe: *Afrika, Asien, Lateinamerika, Hunger, Wassermangel, Zwangsarbeit, Krankheit, Armut, Hilfe, Unterstützung, Krieg, Flucht...*

Reflexion:

In dieser Reflexion geht es im Besonderen darum, dass die Teilnehmenden sich mit den Klischees und festgefahrenen Bildern, welche sie im Kopf haben, auseinandersetzen.

- Woher kommen diese Vorstellungen?
- Was verursacht oder bestärkt sie?
- Sind sie alle falsch?
- Wie lassen sich diese Bilder verändern?
- Möchte man sie verändern?



Foto: Kopp/MISEREOR

DAS GEHEIME ZEICHEN – Ignoranz und Akzeptanz

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Einstieg	Sensibilisierung Ignoranz Verdrängung	15 - 30 Personen	20 - 40 min	keines

Ziel:

Die Teilnehmenden werden dafür sensibilisiert, dass man im Alltag einige Themen ignoriert, weil das vermeintlich bequemer ist. Die Methode ist als Einstieg für eine Auseinandersetzung mit Themen gedacht, die im alltäglichen gerne zur Seite geschoben werden. Für eine weitere Vertiefung können auch Karikaturen der MISEREOR-Ausstellung „Glänzende Aussichten“ benutzt werden:

www.misereor.de/mitmachen/ausstellungen/karikaturenausstellung

Ablauf:

Die Gruppe wird geteilt, eine Hälfte der Teilnehmenden verlässt den Raum. Die eine Gruppe (Gruppe A), die im Raum bleibt, vereinbart ein geheimes Zeichen, das die andere Gruppe (Gruppe B) erraten muss, und bildet dann, mit den Rücken zueinander, einen Kreis.

Gruppe B betritt den Raum und muss das Zeichen erraten, um in den Kreis zu gelangen. Es darf nicht gesprochen werden. Errät jemand der Gruppe B das geheime Zeichen, wird er/sie in den Kreis gelassen, darf dann aber keinerlei Kontakt mehr zu Gruppe B haben. Haben alle Teilnehmenden der Gruppe B das geheime Zeichen erraten und sind so in den Kreis gekommen, wechseln die Gruppen die Rollen und das Raten beginnt von vorn.

Reflexion:

Im Anschluss an das Spiel findet eine Reflexionsrunde statt.

Dabei können folgende Fragen berücksichtigt werden:

- Wie war es für die ratende Gruppe, außen zu stehen?
- Wie war es für die innen stehende Gruppe, die anderen zu ignorieren?
- Gibt es im Alltag Situationen, bei denen es ähnlich ist wie im Spiel?
- Was ignorieren wir im Alltag und warum?
- Gibt es wichtige Dinge, die ignoriert werden?
- Was wäre ein „geheimes Zeichen“ für uns, damit wir uns mit solchen Dingen beschäftigen würden?
- Warum ist es wichtig, auch über Dinge zu sprechen, die wir eigentlich lieber ignorieren würden?

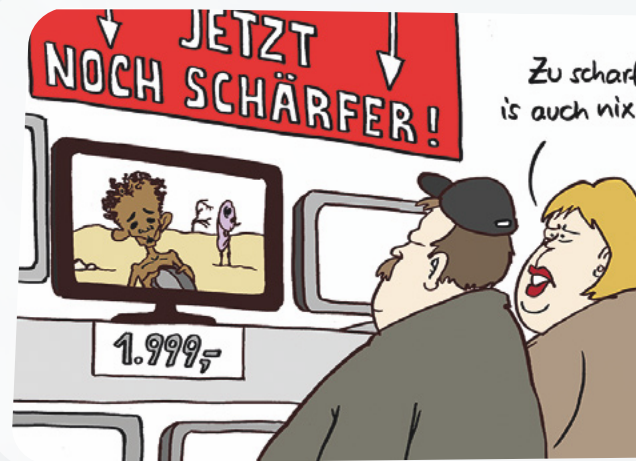


Illustration: C. Pfohlmann

DIE WELLE DER AUSGRENZUNG

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Einstieg	Ausgrenzung Armut Gerechtigkeit Verteilung	15 - 30 Personen	10 - 15 min	Stuhlkreis

Ablauf:

Die Teilnehmenden sitzen in einem Stuhlkreis. Es sind genauso viele Stühle wie Teilnehmende vorhanden. Eine Person steht in der Mitte. Es bleibt also ein Stuhl im Stuhlkreis frei. Sobald das Startzeichen gegeben ist, muss die Person in der Mitte versuchen, auf den freien Stuhl zu kommen. Die Gruppe rückt im Uhrzeigersinn von Stuhl zu Stuhl, so dass eine Welle entsteht, die es der Person in der Mitte möglichst schwer macht, den freien Stuhl zu ergattern. Gelingt es der Person in der Mitte, sich auf den Stuhl zu setzen, muss die Person in die Mitte, die nicht schnell genug gerückt ist.

Reflexion:

Nach dem Spiel sollen folgende Fragen reflektiert werden:

- War es einfach, einen Platz zu ergattern?
- Wie hat die Gruppe zusammengearbeitet?
- Wie hat sich die Person in der Mitte gefühlt?
- War die Person in der Mitte irgendwann frustriert?
- Wurde es irgendwann etwas ruppiger?
- Warum war es wichtig für euch, nicht in die Mitte zu kommen?
- Warum habt ihr der Person in der Mitte nicht geholfen?
- Warum ist es wichtig, nicht ausgegrenzt zu werden?
- Warum ist es einfacher, mit den anderen mitzumachen und nicht außen zu stehen?
- Wie sieht es in unserer Gesellschaft aus, wer wird da warum ausgegrenzt?
- Werden auch international Menschen ausgegrenzt?
- Warum werden sie ausgegrenzt? Wovor haben die anderen Angst?
- Gibt es eine Möglichkeit, dass niemand mehr ausgegrenzt wird?



Foto: Resse/MISEREOR

DISKUSSIONSKARTEN (A)



Ziel:

Die Teilnehmenden setzen sich kritisch mit globalen Themen und dem Thema Armut auseinander. Dabei machen sie ihre eigene Meinung deutlich.



Ablauf:

Die Karten werden verdeckt in den Stuhlkreis gelegt. Die Karten werden nacheinander aufgehoben, von einem/einer Teilnehmenden vorgelesen und diskutiert. Das Team dient als Moderation. Dazu braucht es keine Fachkenntnis, da es hier darum geht, die Meinung der Teilnehmenden einzubringen. Wenn ihr aber zu einzelnen Themen mehr Informationen braucht findet ihr diese unter www.misereor.de/informieren.

Diskussionskarten 1-9

Was sollte sich deiner Meinung nach dringend in der Welt verändern?

Wer sollte die Welt verändern?
Wer steht in der Verantwortung?

Ich habe genug Probleme, da kann ich mich nicht auch noch um die Ungerechtigkeiten in der Welt kümmern.

Wer arm ist, ist selbst dran schuld.

Eine Person kann nicht alleine die Welt verbessern.

Ich bin froh, dass ich in Deutschland lebe. Wenn es anderen schlecht geht, ist das nicht meine Schuld.

Ungerechtigkeiten gab es schon immer auf der Welt. Die Generationen vor uns haben es versaut.

Deutschland muss seine Grenzen schützen, wir können nicht alle armen Menschen aufnehmen.

Ich hab mir meinen Lebensstandard verdient. Warum sollte ich auf etwas verzichten?



Diskussionskarten bitte ausschneiden

DISKUSSIONSKARTEN ^(B)

Diskussionskarten 10-20

<p>Der Klimawandel ist noch abwendbar. Aber wir müssen jetzt handeln!</p>	<p>Grenzen sind eigentlich veraltet. Durch die Globalisierung sind die hinfällig.</p>	<p>Wir müssen jetzt die Probleme der Welt angehen, damit wir nicht selbst davon in Zukunft eingeholt werden.</p>
<p>Ich kann mit diesem Gutmenschentum nichts anfangen. Lasst mich damit in Ruhe.</p>	<p>Die Probleme der Welt sind einfach zu groß. Ich fühle mich durch die Aufgaben überfordert und mache lieber nichts.</p>	<p>Die Chinesen müssen für den Klimaschutz darauf verzichten, unseren Lebensstandard zu übernehmen.</p>
<p>Gerade Kinder sind den Folgen von Armut hilflos ausgeliefert. Ihnen müssen wir ganz besonders helfen.</p>	<p>Es tut mir echt leid, dass Kinder für viele Sachen die ich kaufe arbeiten müssen, aber ich weiß nicht, wie ich das ändern soll.</p>	<p>Das größte Problem in den armen Ländern ist die Korruption. Die sollten das erst einmal in den Griff bekommen.</p>
<p>Auch unsere Politiker tragen Verantwortung für die Probleme in der Welt.</p>	<p>Wenn Deutschland keine Waffen in Krisengebiete liefert, tut es bestimmt jemand anders. Warum sollten wir also drauf verzichten?</p>	



Diskussionskarten bitte ausschneiden

WELTVERTEILUNGSSPIEL

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Sensibilisierung	Armut Gerechtigkeit Verteilung	5 - 30 Personen	30 - 45 min	Weltkarte 20-30 Kaffeebohnen und 20-30 Schoko- stückchen

Ziel:

Das Weltverteilungsspiel vermittelt einen Eindruck von der Verteilung der Bevölkerung einerseits und von Nahrungsmitteln andererseits und soll das Problembewusstsein der Jugendlichen fördern.

Da das Spiel stark vereinfacht, kann es nur bei einem Eindruck bleiben; je nach Zielgruppe kann anschließend differenziert werden. Das Spiel bietet somit einen guten Einstieg in die Themen Armut, Gerechtigkeit und ungerechte Strukturen.

Viele weitere Varianten der Methode finden sich unter: www.das-weltspiel.com

Ablauf:

In der Mitte liegt eine Weltkarte. Die Jugendlichen sind aufgefordert, entsprechend der realen Bevölkerungszahl so viele Kaffeebohnen auf die Weltkarte zu legen, bis die Relation zwischen den Kontinenten ungefähr stimmt. Dabei können die Jugendlichen erst einmal selbst probieren, ob sie die richtige Relation hinbekommen. Danach kann aufgelöst werden.

Bei 30 Kakaobohnen wären das 3 für Europa, 4 für Afrika, 18 für Asien, 3 für Lateinamerika und 2 für Nordamerika.

Anschließend werden die Schokostückchen so verteilt, wie es der Aufteilung des Bruttosozialprodukts entspricht. Auch hier kann der Aha-Effekt größer sein, wenn die Jugendlichen erst auf eigene Faust versuchen, die richtigen Verhältnisse heraus zu finden.

Hier wären es bei 30 Stücken für Europa 8, für Afrika 1, für Asien 12, für Lateinamerika 2 und für Nordamerika 7.

(Gesprächsrunde: Alle Äußerungen der Jugendlichen schriftlich, z. B. auf dem Flipchart, festhalten.)

Auswertung:

Die Teilnehmenden sollen sich mit folgenden Fragen auseinandersetzen:

- Sind alle satt geworden?
- Wer hatte wie viele Schokostückchen?
- Wie habt ihr euch gefühlt?
- Welche Gründe könnte es für diese Ungerechtigkeiten geben?

„WIE IM ECHTEN LEBEN... international“ ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Sensibilisierung	Armut Gerechtigkeit Ausgrenzung	10 - 30 Personen	30 - 45 min	Rollenkarten Fragebogen

Ziel:

In diesem Spiel werden die Jugendlichen für die Lebensrealität verschiedener Menschen weltweit sensibilisiert. Sie sollen sich empathisch mit der Situation dieser Menschen auseinandersetzen.

Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich nebeneinander auf. Alle erhalten eine Rollenkarte. Sie bekommen Zeit, um sich in ihre Rolle einzufinden und eventuelle Fragen mit den Teamerinnen und Teamern zu klären.

Die Teamerinnen und Teamer kündigen an, eine Reihe von Fragen zu stellen. Alle Teilnehmenden sollen nach jeder Frage überlegen, ob sie in ihrer Rolle die Frage mit „Ja“ beantworten können – dann gehen sie einen kleinen Schritt vorwärts – oder ob sie mit „Nein“ antworten müssen – dann bleiben sie bei dieser Frage stehen. Es geht dabei um eine subjektive Einschätzung und nicht um sachliche Richtigkeit.

Die Teamerinnen und Teamer übernehmen nun auch eine moderierende Rolle. Bei einem mehrköpfigen Team kann eine Person die Fragen vorlesen und die andere moderieren.

Bei der Moderation kommt es darauf an, die Spielenden immer wieder zu fragen, warum sie einen Schritt nach vorn gegangen sind oder warum sie stehen geblieben sind. Besonders bei großen Gruppen können nicht immer alle nach jedem Schritt gefragt werden, das würde zu lange dauern.

Als Orientierung sollten nach jedem Schritt durchschnittlich drei Personen gefragt werden. Bis zum vierten Schritt sollten alle Teilnehmenden mal dran kommen und, wenn sie das erste Mal sprechen, auch sagen, welche Rolle sie spielen.

Fortsetzung auf Seite 13



Foto: Rattke/KNA-Bild



Foto: iStockphoto

„WIE IM ECHTEN LEBEN... international“ ^(B)

Auswertung:

In einem ersten Schritt sollen die Teilnehmenden Fragen beantworten, die sich auf ihre Befindlichkeit beziehen:

- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
- Wie ist es, immer weiter nach vorne zu gehen? Wie ist es, nicht voran zu kommen?
- Welche Frage ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?

Im zweiten Schritt geht es darum, die globalen Zusammenhänge sowie die Thematik der absoluten Armut zu verdeutlichen:

- Welche Unterschiede gab es zwischen den Rollen?
- Welche Gründe gab es dafür, voran bzw. nicht voran zu kommen?
- Gibt es Abstufungen von Armut?
- Was können die einzelnen Gruppen tun, um ihre Lebenssituation zu verbessern?
- Was sollte sich insgesamt ändern?

Nach der Methode können einzelne Rollen aufgegriffen werden, die in Filmen zu MISEREOR-Partnerprojekten beschrieben werden (markiert mit **M**). Gib dazu bei Youtube einfach MISEREOR und einen Begriff aus der Rollenbeschreibung z.B. (Land, Kindersoldat) ein.

Alle Filme finden sich unter:

www.youtube.com/user/misereoraachen

Fragebogen:

Kannst du...

- alles kaufen, was du möchtest?
- auf Hilfe vom Staat hoffen?
- etwas Geld zur Seite legen?
- ohne fremde Hilfe die nächsten Jahre überleben?
- davon ausgehen, dass du nicht diskriminiert wirst?

Fragebogen:

Kannst du...

- deine Familie ernähren?
- verreisen?
- eine Lebensversicherung abschließen?
- frei entscheiden, wo Du wohnst?
- ein Auto kaufen?
- einen Arztbesuch bezahlen?
- zur Polizei gehen, wenn Du bestohlen wurdest?
- nachts ohne Angst über die Straße gehen?
- frei über deinen Körper entscheiden?
- politische Rechte einfordern?
- ohne Angst leben?
- Eine Unterkunft für deine Familie bezahlen?
- Für deine Gesundheit und/oder die Gesundheit deiner Familie sorgen?
- Ins Kino gehen, wenn du Lust dazu hast?

„WIE IM ECHTEN LEBEN... international“ (C)

Rollenkarten [1-11]

Du bist ein 12 Jahre
altes Mädchen und
lebst als Straßenkind
in Rio de Janeiro. **M**

Du bist ein 24 Jahre
alter Mann und Student
in Köln.

Um dein Studium zu
finanzieren, musst du
fünf Abende in der
Woche arbeiten.

Du bist 16 Jahre alt
und machst eine
Ausbildung zur
Krankenschwester.
Du lebst in Deutschland.

Du bist ein 45-jähriger
deutscher Elektromeister.
Du bist verheiratet und
hast zwei Kinder.

Du bist 34 Jahre alt und
lebst in Paraguay als
Bauer. Ein großer Kon-
zern hat dein Land für
sehr wenig Geld gekauft.
Du kannst also nichts
mehr anbauen.

Du bist verheiratet und
hast sechs Kinder. **M**

Du bist eine 55 Jahre
alte Frau in Österreich.
Du lebst auf der Straße
vom Betteln.

Du bist eine 27 Jahre
alte Frau in Frankreich
und arbeitest bei einer
großen Bank.
Du bist ledig und hast
keine Kinder.

Du bist ein 15 Jahre
alter Junge aus Syrien.
Du bist Asylbewerber
in Deutschland. Deine
Eltern haben die Über-
fahrt auf dem Mittelmeer
nicht überlebt.

Du bist ein 14 Jahre
alter Junge
und Kindersoldat in
der Demokratischen
Republik Kongo. **M**

Du bist eine 40 Jahre
alte Frau, lebst in
Deutschland und bist
arbeitslos, obwohl du
gerne arbeiten möchtest.
Du bekommst Hartz 4,
bist ledig und hast drei
Kinder.

Du bist ein 70 Jahre
alter Mann und lebst
in England
im Altersheim.
Deine Kinder kümmern
sich nicht um dich.



Rollenkarten bitte ausschneiden

„WIE IM ECHTEN LEBEN... international“ ^(D)

Rollenkarten [12-22]

<p>Du bist eine 23-jährige Frau in Simbabwe.</p> <p>Du bist von zu Hause geflohen, damit du nicht zwangsverheiratet wirst. Um zu überleben, arbeitest du als Prostituierte.</p>	<p>Du bist ein 35-jähriger blinder Musiker in Belgien.</p> <p>Du bist geschieden und hast ein Kind.</p>	
<p>Du bist ein 9-jähriges Mädchen in Indien.</p> <p>Um deiner Familie zu helfen, arbeitest Du am Tag 12 Stunden in einer Kohlenmine. M</p>	<p>Du bist eine 40-jährige Lehrerin in Dänemark.</p> <p>Du bist verheiratet und hast keine Kinder.</p>	<p>Du bist eine 44-jährige Frau und lebst auf den Philippinen. Dein Mann ist Fischer. Er vertrinkt sein tägliches Einkommen.</p> <p>Du bist arbeitslos und hast fünf Kinder. M</p>
<p>Du bist ein 65-jähriger Mann und lebst in Mosambik.</p> <p>Du bist Politiker und gehörst zu der Elite deines Landes. Du bist verheiratet und hast sieben Kinder.</p>	<p>Du bist eine 40-jährige deutsche Auswanderin in Namibia und betreibst ein Backpackerhotel.</p> <p>Du bist ledig und hast keine Kinder.</p>	<p>Du bist ein 30-jähriger Arbeiter auf einer Kakao-plantage im Senegal.</p> <p>Du verdienst nicht genug Geld um deine fünfköpfige Familie zu ernähren. M</p>
<p>Du bist ein 12-jähriges Mädchen aus Schweden.</p> <p>Deine Eltern arbeiten beide und können sich gut um dich kümmern.</p>	<p>Du bist 58 Jahre alt, lebst in China und bist Teil des organisierten Verbrechens.</p> <p>Du bist verheiratet und hast zwei Kinder.</p>	<p>Du bist ein 33-jähriger Afro-Amerikaner und wohnst in Chicago.</p> <p>Du hast drei Jobs, bist verheiratet und hast ein Kind.</p>

Rollenkarten bitte ausschneiden



„WIE IM ECHTEN LEBEN... international“ (E)

<p>Du bist eine 14-jährige Waise in den Niederlanden. Du lebst im Kinderheim.</p>	<p>Du bist ein 34-jähriger Straftäter und sitzt in Italien im Gefängnis. Du bist gelernter Koch, bist verheiratet und hast drei Kinder.</p>	<p>Du bist eine 28-jährige Frau, arbeitslos und lebst in Indien neben einem verseuchten Fluss. Nachdem deine Kinder darin gebadet haben sind beide schwer krank. Dein Mann ist abgehauen. M</p>
<p>Du bist ein 15-jähriges Mädchen aus Kolumbien. Du lebst auf dem Land. Deine Eltern können es sich nicht leisten, dich zur Schule zu schicken.</p>	<p>Du bist ein 50-jähriger Koch in Luxemburg. Du bist homosexuell und lebst mit deinem Partner zusammen.</p>	<p>Du bist eine 20-jährige Drogenabhängige in Deutschland.</p>
<p>Du bist ein 18-jähriger Punk und lebst in Spanien auf der Straße. Zu deinen Eltern willst du nicht zurück. Die Schule hast du abgebrochen.</p>	<p>Du bist ein 40-jähriger Mann in Uganda. Weil du homosexuell bist, wurdest du zu 15 Jahren Haft verurteilt.</p>	



Rollenkarten bitte ausschneiden

Rollenkarten
[23-30]

MENSCHENRECHTE – Gib ab, denk nach! ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Sensibilisierung	Menschenrechte Migration Gerechtigkeit	10 - 30 Personen	45 - 60 min	Zettel mit Menschenrechten Stuhlkreis, Flipchart

Ziel:

Die Teilnehmenden setzen sich empathisch mit dem Thema Menschenrechte auseinander. Sie erfahren selbst, wie wichtig Menschenrechte sind und wie es sich anfühlt, wenn diese nicht respektiert oder verweigert werden.

Ablauf:

Als Einstieg können die Menschenrechte von den Teilnehmenden benannt werden. Im Schneeballsystem werden alle Menschenrechte aufgezählt, die ihnen einfallen. Dabei wird meistens die Großzahl der Menschenrechte genannt. Zum Abgleich findest du die Menschenrechte in leichter Sprache unter:

www.bizme.de/documents/Menschenrechte_Leichte_Sprache_Mail.pdf

Alle Teilnehmenden erhalten **13 Menschenrechtszettel** (Seite 19). Diese müssen unbedingt jeweils einzeln ausgeschnitten sein.

Nun fordert die Leitung die Teilnehmenden auf, ihnen ein Menschenrecht abzugeben. Die Teilnehmenden müssen nun überlegen, welches Menschenrecht ihnen „nicht so wichtig ist“, und geben es der Leitung.

Nach jeder Runde kommt es zu einer kurzen Reflexion. Wer hat welches Menschenrecht abgegeben und warum? Wie begründen die Teilnehmenden ihre Entscheidung? Pro Runde werden 1-3 Zettel (je nach Zeit) abgegeben und danach diskutiert. Das geht so lange, bis die Teilnehmenden nur noch einen Zettel übrig haben.

Tipp:

Meistens geben die Teilnehmenden den Zettel „Asylrecht“ sehr schnell ab. Das kann in der Abschlussrunde gut aufgegriffen werden, wenn man zum Thema bspw. Migration weiterarbeiten möchte.

Fortsetzung auf Seite 18



Foto: Kopp/MISEREOR

MENSCHENRECHTE – Gib ab, denk nach! (B)

Auswertung:

In der Abschlussrunde wird die Methode mit den Teilnehmenden reflektiert. Fragen können dabei sein:

- Wie habt ihr euch beim Abgeben der Zettel gefühlt?
- Seid ihr „strategisch“ vorgegangen? Wenn ja, wie?
- Wann ist euch das Abgeben am schwersten gefallen?
- War es einfacher, Menschenrechte abzugeben, als ihr schon das erste abgegeben hattet?
- Kennt ihr Situationen aus der Geschichte, in der Menschen hier in Deutschland auch ihre Rechte abgegeben haben?
- Wie könnte man darauf reagieren?
- Wie könnte es Menschen ergehen, deren Menschenrechte verletzt werden?
- Was können Menschen tun, um Menschenrechte einzufordern?
- Was könnt ihr tun um diesen Menschen zu helfen?
- Kennt ihr Organisationen, die sich für Menschenrechte einsetzen?
- Welches Menschenrecht kann man in Anspruch nehmen, wenn einem in seinem eigenen Land keine Rechte mehr zugestanden werden?
- Wann und warum habt ihr euer Asylrecht abgegeben?
- Warum ist das Asylrecht so wichtig?
- Wie wird das Asylrecht angewandt?



Foto: Oupa Nkosi/MISEREOR

Weiterarbeit:

Die Anleitung sammelt auf Zuruf der TN Bereiche, in denen Menschenrechte verletzt werden. In der linken Spalte werden Bereiche gesammelt, in denen es um wirtschaftliche Interessen geht (Kinderarbeit, Zugang zu Wasser etc.) und in der rechten Spalte solche, die in staatlicher Verantwortung liegen (Religionsfreiheit, Meinungsfreiheit).

Sobald die Sammlung vollständig erscheint, werden Kleingruppen gebildet. Diese erarbeiten Ideen und Strategien, wie man sich dafür einsetzen kann, dass die Menschenrechte in den jeweiligen Bereichen respektiert werden.

Die Ergebnisse der Kleingruppenarbeit werden gesammelt und, wenn nötig, von der Anleitung ergänzt.

MENSCHENRECHTE – Gib ab, denk nach! (c)*Menschenrechtszettel*

Verbot der Folter und Sklaverei

Schutz vor Willkür

Schutz der Freiheitssphäre des Einzelnen

Reisefreiheit

Recht auf Asyl

Religionsfreiheit

Ehefreiheit

Eigentumsgarantie

Meinungs- und Informationsfreiheit

Allgemeines und gleiches Wahlrecht

Recht auf soziale Sicherheit

Recht auf Erholung und Freizeit

Recht auf Bildung



Zettel mit Menschenrechten bitte ausschneiden

SCHOKOLADENSPIEL ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Sensibilisierung	Armut Gerechtigkeit Verteilung	5 - 30 Personen	30 - 45 min	30 Feldkarten 6 Tafeln Schokolade oder sonstige Süßigkeiten (fair gehandelt) Flipchart und Stifte



Ziel:

In diesem Spiel sollen die Teilnehmenden Ungleichheit und Ungerechtigkeit und den Umgang damit direkt erfahren. Ausgehend davon sollen sie auch den Unterschied zwischen „fair“ und „gerecht“ verstehen lernen.

Das Spiel ist als konfliktive Kooperationsübung angelegt. Es bedarf einer intensiven Begleitung und Auswertung.

Vorbereitung:

Es wird wie in einem Würfelspiel ein schlangenförmiger Parcours mit 30 Feldern aus durchnummerierten Kärtchen im Raum ausgelegt (je mehr Teilnehmende, desto größer die Abstände zwischen den Kärtchen). Der Start ist 0 (Null), das letzte Feld das Ziel. Im Zielfeld werden drei große Tafeln Schokolade ausgelegt. Auf Feld 8, 16 und 24 werden als Teilziele jeweils eine Tafel Schokolade oder andere Süßigkeiten ausgelegt. Die Felder 9, 18 und 27 sind Aktionsfelder. Ziel ist es, durch Würfeln als erster ins Ziel zu laufen und die Schokolade zu gewinnen.



Ablauf:

Die Teilnehmenden werden in drei bis sechs Gruppen mit je 3 - 5 Personen aufgeteilt. Es starten nicht alle bei 0. Schließlich sind auch im wirklichen Leben die Startbedingungen sehr unterschiedlich. Aber wir leben ja in einer durchlässigen Gesellschaft, und wer sich anstrengt, kann auch die Schokolade gewinnen!

Die bevorzugten Startpositionen, beispielsweise bei Feld 2, 4, 6 oder 8 (je nach Parcourslänge), werden verlost oder per kreativem Wettbewerb verteilt (z. B. welche Gruppe die schönsten T-Shirts trägt) oder nach Laune von der Leitung vergeben (selbstverständlich alles ganz fair!).

Nun wird entschieden, wer startet. Dabei soll sich die Gesamtgruppe darauf einigen, wie das festgelegt werden soll. **Achtung!** Das ist ein entscheidender Punkt für die Auswertung! Entscheidet sich die Gruppe dafür,

Fortsetzung auf Seite 21



SCHOKOLADENSPIEL (B)

es auswürfeln zu lassen, ist das „fair“. Sagt sie, dass das Team, welches auf der Null steht, anfangen soll, ist es „gerecht“. Aber noch soll das nicht thematisiert werden. Die Gruppe, die das erste Teilziel erreicht, darf die Schokolade behalten. Kommt eine Gruppe auf ein Aktionsfeld oder geht darüber, darf sie eine neue Regel für das Spiel aufstellen.

Alle Regeln werden auf dem Flipchart gesammelt. Es gelten auch Regeln, die andere außer Kraft setzen. Im Prinzip ginge es auch, dass das erste Team, das eine Regel aufstellen darf, sagt: „Wir bekommen alle Süßigkeiten und haben gewonnen.“ Doch das ist selten der Fall.

Das Spiel ist vorbei, wenn alle Süßigkeiten verteilt sind. Die Leitung greift nur in besonderen Konfliktfällen ein, oder aber auch, wenn das Spiel zu langweilig wird.



Auswertung:

Nachdem sich alle wieder beruhigt haben, sollen die Teilnehmenden folgende Fragen beantworten:

- Wie ist das Spiel abgelaufen?
- Habt ihr euch benachteiligt gefühlt?
- Wann und warum wart ihr benachteiligt?
- Hat die Gesamtgruppe etwas dagegen getan? Wenn nicht, warum?
- Was war unfair, was war fair bei diesem Spiel?
- Was ist der Unterschied zwischen „fair“ und „gerecht“?
- War das Spiel fair oder gerecht? Habt ihr euch fair und gerecht verhalten?
- Wo gibt es im Leben ungleiche Startbedingungen?
- Woher kommen diese? Was können die Menschen dafür?
- Was sind Schicksalsschläge? Wie können sie ein Leben verändern?
- Kennt ihr Menschen, die schwere Startbedingungen haben?
- Haben alle Menschen auf der Welt gleiche Startbedingungen?
- Woran liegt das? Können die Menschen selbst etwas dafür?
- Wie kann man Menschen hier in Deutschland unterstützen?
- Wie kann man Menschen in anderen Ländern unterstützen?

Foto: Krackhardt/MISEREOR



FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Komplette Einheit	Flucht Migration „Push Faktoren“ Handlungsoptionen	15 - 30 Personen	150 - 180 min	Offener Raum Meta-Plan-Karten, Stifte Stellwände Klebepunkte Arbeitsblätter

Impuls

Als Impuls kann das Lied „Europa“ von den Toten Hosen vorgespielt werden. Die Teilnehmenden können dabei die Augen schließen.

Einstieg

Ablauf:

Diese Methode ist in zwei Teile untergliedert. Im ersten Teil positionieren sich die Teilnehmenden zu Aussagen.

Im zweiten Teil werden sie für die sogenannten „Push-Faktoren“, die zu einer Flucht führen können, sensibilisiert.

Teil 1:

Die Teilnehmenden stehen im Raum. An den Wänden hängen die Kärtchen „Ja“ und „Nein“ gegenüber.

Es werden nun Aussagen vorgelesen und die Teilnehmenden müssen sich entscheiden, ob sie diesen Aussagen zustimmen oder nicht. Sie positionieren sich auf dem gedachten Strahl zwischen „Ja“ und „Nein“.

Nach jeder Aussage werden einige Teilnehmende gefragt, warum sie sich so positioniert haben, wie sie es getan haben.

Fortsetzung auf Seite 23



Foto: Soteras/MISEREOR

Ja

Nein

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? (B)

Aussagen:

- „Jeder ist seines Glückes Schmied.“
- „Deutschland ist nicht das Sozialamt der Welt.“
- „Grenzen sind in unserer globalisierten Welt überflüssig.“
- „Wir haben in Deutschland genug Probleme und brauchen nicht auch noch Flüchtlinge.“
- „Europa ist mit für die Armut in der Welt verantwortlich, deshalb müssen wir uns auch gut um Flüchtlinge kümmern.“
- „Ich möchte nicht neben einem Flüchtlingswohnheim leben, man weiß nie, was diese Leute durchgemacht haben und wie die ticken.“
- „Die Länder, aus denen die Flüchtlinge kommen, müssen selbst ihre Probleme lösen.“
- „Ich finde es schön, wenn Menschen aus unterschiedlichen Kulturen zusammen kommen.“
- „Die Flüchtlinge bringen ihre Probleme mit zu uns.“
- „Die meisten Flüchtlinge, die zu uns kommen, sind ungebildet und hoffen, dass sie hier für Nichtstun Geld bekommen.“
- „Ich habe einfach nur das Glück, in Europa zu leben und kann anderen Menschen dieses Glück nicht verwehren.“

Ja

- KURZE PAUSE -

Nein

Teil 2:

Vorbereitung:

Stellwände in der Mitte des Raumes so aufstellen, dass der Raum getrennt ist.

Die Teilnehmenden stehen auf der einen Seite der Stellwände, dort befinden sich sichtbar die Karten aus der Kategorie „zu Hause“. Auf der anderen Seite werden die Karten „nach der Flucht“ verdeckt befestigt.

Karten: „zu Hause“

HEIMAT

FAMILIE



Karten bitte ausschneiden

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? (c)**Karten: „zu Hause“**

FREUNDE

KULTUR

Karten: „nach der Flucht“FLÜCHTLINGS-
CAMP

GEFÄNGNIS

MITTELMEER

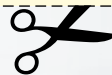
MITTEL-
LOSIGKEIT

Karten bitte ausschneiden

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? (D)

Karten: „Armut“ (A)

KEINE ARBEIT	SCHULDEN
SLUM	KRANKHEIT



Karten bitte ausschneiden

Karten: „Umwelt“ (U)

STURM	DÜRRE
GIFT	HUNGERSNOT

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? (E)

Karten: „Repression“ (R)

RELIGIONS- VERBOT	KEIN WAHLRECHT
WILLKÜR	KEINE RECHTE MEHR



Karten bitte ausschneiden

Karten: „Gewalt“ (G)

ÜBERFALL	BEWAFFNETE BEDROHUNG
KRIEG	

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? ^(F)

Ablauf:

Den Teilnehmenden wird die Situation beschrieben:

Ihr nehmt keine andere Rolle ein. Ihr seid ihr im hier und jetzt. Euch geht es gut. Ihr habt eine Heimat. Dazu gehört eure Kultur, eure Familie und eure Freunde (diese drei Punkte können auch angepinnt werden).

Das wird sich im Laufe des Spieles aber ändern. Wenn Du es im eigenen Land nicht mehr aushältst, steht es Dir frei, unter der Trennwand hindurch auf die andere Seite zu kriechen. Was sich dort befindet, wird nicht verraten. Die Teilnehmenden dürfen während dieser Phase nicht sprechen und sich auch nicht non-verbal absprechen. Jeder und jede entscheidet für sich allein. Es sollte noch einmal darauf hingewiesen werden, dass die Teilnehmenden, die flüchten, damit auch ihre Heimat, ihre Familie und Freunde und ihre Kultur verlassen. Sie können dabei zwei Familienmitglieder mitnehmen, deren Schicksal aber genauso ungewiss ist, wie das eigene.

Es werden folgende Ereignisse vorgelesen und in Stichworten auf die Stellwand gepinnt. Den Teilnehmenden muss bewusst sein, dass diese Ereignisse aufeinander aufbauen. Nach jedem Ereignis gibt es die Möglichkeit, die Flucht zu ergreifen:

- Du wirst arbeitslos bzw. Du kannst nicht mehr zur Schule gehen. Du kannst auf staatliche Unterstützung hoffen, aber die reicht kaum zum Überleben. **(A)**
- Die Regierung verbietet dir, deine Religion frei auszuüben. Wegen deines Glaubens musst Du jederzeit mit Diskriminierungen rechnen. **(R)**
- Ein Unwetter reißt das Dach von deinem Haus, da du kein Geld hast, kannst du es nur mit Planen wieder aufbauen. Wenn es regnet, tropft es durch die Falten in den Planen, es ist kalt und nass. **(U)**
- Es wird Winter, du wirst krank, du kannst den Arzt nicht bezahlen. Dein Konto ist blockiert. Du leihst dir Geld bei deinen Nachbarn. Du musst Dich verschulden. **(A)**
- Aufgrund eines neuen Gesetzes wirst Du von der Wahl ausgeschlossen. Dein Wahlschein ist ungültig. Du darfst nicht mehr wählen gehen. **(R)**
- Durch eine lange Trockenzeit verdorrt deine Ernte. Frisches Obst und Gemüse war schon knapp, jetzt musst du mit deiner Familie von den Resten leben, die ihr auf euren Feldern findet. **(U)**
- Ein Familienmitglied von Dir wird grundlos auf offener Straße von einer Gruppe Männer überfallen und geschlagen. Eure Nachbarn greifen nicht ein, aus Angst, dass auch ihnen etwas zustößt. **(G)**
- Die Umstände zwingen deine Familie dazu, das Haus zu verkaufen, damit ihr euch weiter etwas zu Essen kaufen könnt. Ihr zieht mit den wichtigsten Dingen gepackt in ein Stadtviertel am Rande der Stadt. Dort teilst du dir mit drei weiteren Familienmitgliedern einen Raum. **(A)**

Fortsetzung auf Seite 28

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? (G)

- In dem Slum, in dem ihr untergekommen seid, musst du ständig damit rechnen, dass du grundlos von der Polizei verhaftet wirst oder dass die Polizei das Gebiet räumt. **(R)**
- Neben dem Slum ist eine Ö Raffinerie, die giftigen Abwässer fließen an deiner Hütte vorbei, es gibt kein fließendes Wasser, das Wasser in dem kleinen Bach neben deiner Hütte ist dreckig und stinkt. Zum Wasserholen muss deine Mutter jeden Tag 30 Minuten zu einem Brunnen laufen. **(U)**
- In deinem Land herrscht Krieg, Menschen deiner Ethnie werden als Minderheit noch schlimmer verfolgt und manchmal einfach mitgenommen oder erschossen. Täglich ziehen bewaffnete Menschen durch deine Gegend und bedrohen dich und deine Familie. Du lebst in Angst. **(G)**

Folgende Ereignisse sollen nur vorgebracht werden, wenn noch nicht alle Teilnehmenden „geflohen“ sind:

- Die Abwässer der Ö Raffinerie machen dich und deine Familie krank. Du bist schon verschuldet und kannst keinen Arzt mehr aufsuchen. Dein Vater kann aufgrund seiner Krankheit seine Arbeit nicht mehr ausführen. **(A)**
- Das politische Regime hat dir jegliche Rechte aberkannt und du kannst vom Staat aus auf keine Hilfe hoffen. Der Staat ist eher eine Bedrohung für dich und deine Familie. **(R)**
- Die Dürre und der Krieg führen zu einer Hungersnot, ab jetzt gibt es nicht mal mehr Reis mit Bohnen. **(U)**
- Eine Fliegerbombe hat deine Hütte getroffen, zum Glück war deine Familie gerade nicht zuhause. Ihr seid auf der Suche nach deiner Mutter. Als die am Abend immer noch nicht aufgetaucht ist, kommen die Aussagen von Nachbarn, dass sie wie viele andere Frauen von Soldaten mitgenommen wurde. Wenig später wird sie tot aufgefunden. **(G)**

Reflexion:

Wenn alle Teilnehmenden auf der „anderen Seite“ sind, werden folgende Fragen diskutiert:

- Warum fliehen Menschen? Was hat dich von der Flucht abgehalten?
- Wann war für Euch der Zeitpunkt erreicht, euch zur Flucht zu entscheiden?
- War das leicht für euch?
- Glaubt ihr, dass ihr lange oder kurz gewartet habt, bevor ihr geflohen seid?
- Wie war es, unter der Stellwand hindurch zu kriechen?
- Hattet ihr das Gefühl, die anderen im Stich zu lassen?
- Was habt ihr zurückgelassen?
- Was habt ihr gehofft, auf der „anderen Seite“ zu finden?
- Wohin wolltet ihr eigentlich fliehen?
- Was denkt ihr, ist wirklich auf der Seite, auf der ihr jetzt steht?

Fortsetzung auf Seite 29

FLUCHT – Warum? Wie? Wohin? ^(H)

Jetzt werden die Karten auf dieser Seite der Stellwand rumgedreht.

Zu jeder Karte gibt es eine kurze Erläuterung:

Flüchtlingscamp

Die meisten Flüchtlinge weltweit sind in Flüchtlingscamps untergebracht, in denen sie oft jahrelang leben müssen. Die Grundversorgung mit Lebensmitteln, sanitären Einrichtungen, Bildung und psychologischer Hilfe ist meistens schlecht.

Gefängnis

Viele Flüchtlinge werden in den sogenannten Transitländern (die Länder von denen aus sie hoffen, nach Europa zu kommen), gefangen gehalten, um sie an der weiteren Flucht zu hindern.

Mittelmeer

Nur wenigen Flüchtlingen gelingt es, bis hierhin zu kommen. Die Schlepperbanden verlangen viel Geld für die Überfahrt nach Europa. Dabei ist diese mehr als gefährlich. Allein im Jahr 2019 sind über 2000 Menschen bei dem Versuch, nach Europa zu kommen, ertrunken.

Flüchtlingsunterkunft in Europa

Die allerwenigsten Flüchtlinge gelangen tatsächlich nach Europa. In den Flüchtlingsunterkünften haben sie meistens, aber auch nicht immer, sanitäre Versorgung und sie bekommen Geld, um sich mit Lebensmitteln zu versorgen. Probleme gibt es vor allem mit den Einheimischen, die gegen die Flüchtlinge sind und diese oft auch anfeinden oder bedrohen.



Weiterarbeit:

Die Gruppe wird in 5 Kleingruppen aufgeteilt. Diese erarbeiten Handlungsoptionen zu jeweils einem Themenbereich (Armut, Umwelt, Repressionen, Gewalt, Fluchtstationen). Dabei werden folgende Fragen gestellt:

- Wie können Menschen, die unter Missständen leiden, gegen diese angehen?
- Wie können wir diese Menschen unterstützen?
- Was können wir in unserem Alltag tun, um gegen diese Missstände vorzugehen?

Die Ergebnisse der Gruppen werden von diesen vorgetragen und, wenn nötig, von der Anleitung ergänzt.

Idealerweise ergibt sich in der Gruppe eine Idee, wie sie gemeinsam handeln können (Aktion, Selbstverpflichtung, etc.). Manche Gruppen brauchen für die Erarbeitung von Handlungsoptionen mehr Unterstützung. Es ist wichtig sie zu begleiten und selbst schon Ideen zu haben, wie die Handlungsoptionen aussehen können.

Viele Ideen dazu gibt es auf www.misereor.de/mitmachen

ARMUT UND GERECHTE VERTEILUNG ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Brainstorming/ Themenauswahl	Armut Verteilung	10 - 30 Personen	20 - 90 min	Zettel, Stifte Postkarten Flip Chart Klebepunkte



Ziel:

Die Teilnehmenden sollen überlegen, woran man arm sein kann. Welche Formen von Armut gibt es? Was habe ich, woran es anderen mangeln könnte?

Anschließend soll die Gruppe gemeinsam beschließen, mit welchem Thema sie sich intensiv beschäftigen möchte.

Ablauf:

- Brainstorming
- Sammlung
- Themenauswahl



Foto: Meissner/MISEREOR

Brainstorming

Es gibt verschiedene Methoden des Brainstormings. Hier sind nur drei Beispiele, natürlich könnt ihr auch eigene Ideen einbringen. Wichtig ist, dass sich die Teilnehmenden nicht nur mit materieller Armut auseinandersetzen. Sollte die Gruppe dies tun, wäre es gut, wenn die Leitung einen Hinweis auf nicht materielle Güter geben könnte (Gesundheit, Grundrechte, Bildung etc.).

a) Walk and Talk

Die Teilnehmenden machen einen Spaziergang. Dabei sollen immer Gruppen von 2 - 4 Personen zusammen laufen und über die Frage diskutieren, woran man arm sein kann. Die Gruppen können je nach Länge des Spaziergangs durchgemischt werden, so dass jede/r Einzelne mit allen aus der Gruppe gesprochen hat. Am Ende setzen sich die Teilnehmenden wieder im Stuhlkreis zusammen und alle stellen ihre Ergebnisse vor, diese werden auf der Flip Chart festgehalten.

b) Think – Pair – Share

Am Anfang bearbeiten die Teilnehmenden in Einzelarbeit das Thema „Was habe ich, woran es anderen mangeln könnte?“. Sie schreiben ihre Ideen auf Zettel.

Fortsetzung auf Seite 31

ARMUT UND GERECHTE VERTEILUNG ^(B)

Nach fünf Minuten setzen sie sich zu zweit zusammen, diskutieren ihre Ergebnisse und fügen diese zusammen. Nach weiteren fünf Minuten setzen sich zwei zweier Gruppen zusammen und wiederholen das Prozedere. Je nach Gruppengröße wird das fortgesetzt. Am Ende soll jeweils eine Hälfte der Gesamtgruppe der anderen Hälfte die Ergebnisse vorstellen. Die einzelnen Punkte werden an der Flip Chart festgehalten.

c) Emotion Cards

In der Mitte des Stuhlkreises werden viele verschiedene Emotion Cards ausgelegt. Die Teilnehmenden sind eingeladen, sich diese anzuschauen und sich im Raum zu bewegen. Nach 3 Minuten fordert die Leitung auf, sich eine Karte zu nehmen, die zum Thema „Was habe ich, woran es anderen mangeln kann?“ passt. Die Teilnehmenden setzen sich wieder in ihren Stuhlkreis und stellen ihre Karte vor. Die Ergebnisse werden auf der Flip Chart festgehalten.

Sammlung

Je nachdem, was die Teilnehmenden erarbeitet haben, kann man die Ergebnisse in fünf Kategorien clustern:



Hunger

Mangelnde
Bildung

Unsicherheit

Krankheit

Ungerech-
tigkeit

Diese Aufzählung deckt einen breiten Bereich ab, hat aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Themenauswahl

Die Themenauswahl kann, je nach Zeitplan und Willen, kurz und knapp oder recht ausgiebig gestaltet werden. Kurz und knapp bedeutet: Abstimmen per Handzeichen oder Klebepunkte. Ausgiebig meint, dass sich die Teilnehmenden schon mit einem Thema auseinander setzen und Gruppen bilden, die ein Plädoyer für ein Thema formulieren. Diese Plädoyers werden in einem „Wettkampf“ vorgetragen. Am Ende können alle je zwei Punkte für zwei unterschiedliche Themen aufkleben, damit nicht jede/r nur für seine eigene Gruppe abstimmt.

SEHEN – URTEILEN – HANDELN ^(A)

Kategorie	Themen	Gruppengröße	Dauer	Material
Gruppenarbeit Vorstellung Diskussion	Hunger Unsicherheit Mangelnde Bildung Krankheit Ungerechtigkeit	10 - 30 Personen	120 - 180 min	Computer Infohefte Filme DVDs Weltkarte Plakate, Stifte, rote Zettel, blaue Zettel, grüne Zettel, Klebstreifen, Pinnnadeln Stellwand

Ziel:

Der Dreischritt Sehen – Urteilen – Handeln ist eine gute Vorgehensweise, um ein Thema intensiv und befriedigend zu behandeln. Er bezieht dabei auch die eigenen Wertvorstellungen und mögliche Handlungsoptionen mit ein.

Die Teilnehmenden sollen sich mit den Gründen für Armut auseinander setzen und sich darüber eine Meinung bilden. In einem zweiten Schritt wird die persönliche Haltung zu dem Gehörten reflektiert. Abschließend sollen die Teilnehmenden Möglichkeiten diskutieren, wie sie sich, wenn gewollt, selbst einbringen und Veränderung gestalten können.

Ablauf:

- Erarbeitung „Gründe“
- Diskussion
- Erarbeitung „Lösungen“
- Handlungsoptionen

Erarbeitung Gründe

Die Teilnehmenden erarbeiten in Kleingruppen die Gründe für die vorher ausgesuchte Form von Armut:

Hunger

Mangelnde Bildung

Unsicherheit

Krankheit

Ungerechtigkeit



Foto: Soteras/MISEREOR

Fortsetzung auf Seite 33

SEHEN – URTEILEN – HANDELN ^(B)

Dabei können sie auf Infohefte und DVDs zurückgreifen, sich Filme anschauen oder im Internet recherchieren. Dafür sollten die Teilnehmenden 90 Minuten Zeit haben. Wichtig ist, dass die Teilnehmenden wirklich auf Hintergründe eingehen. Teilweise muss dafür auf die „Gründe der Gründe“ eingegangen werden. In diesem Sinne sollte die Anleitung auch Hilfestellung geben und die Teilnehmenden am Anfang der Recherche begleiten.

Sobald die Kleingruppen gut in die Recherche eingeführt wurden, kann das Team eine möglichst große Weltkarte aufzeichnen, diese wird an die (Stell)Wand gehängt.

Die Kleingruppen können ihre Ergebnisse auf verschiedene Art und Weise vorstellen.

Zum Beispiel:

- Plakatgalerie/Ausstellung
- Talkshow
- Theaterstück

Nach den einzelnen Vorstellungen der Ergebnisse kleben die Gruppen die gefundenen Gründe einzeln mit roten Zetteln auf die Weltkarte. Das Team liest am Ende alle Zettel vor und clustert sie, wenn nötig.

Mangelnde
Bildung

Hunger

Krankheit

Unsicherheit

Ungerech-
tigkeit

Diskussion

In dieser Phase sollen sich die Teilnehmenden darüber austauschen, wie sie das Erarbeitete bewerten. Dabei soll auch auf die eigenen Wertvorstellungen Bezug genommen werden. Falls die Diskussionskarten nicht benutzt werden, sollten folgende Fragen behandelt werden:

- Wie fühle ich mich, wenn ich die Gründe höre?
- Kann auch ich von Armut betroffen sein?
- Finde ich das ungerecht?
- Warum berührt mich das?
- Welche Werte sind mir in Hinsicht auf diese Probleme wichtig?
- Wie bringe ich das Gehörte mit meinen Werten zusammen?

Hier können verschiedene Formen der Diskussionsführung angewandt werden:

- Fish Bowl
- Kleingruppendiskussion
- Diskussionskarten (Anhang)
- Schreibgespräch
- Aufstellung (stimme zu – stimme nicht zu)

Fortsetzung auf Seite 34

SEHEN – URTEILEN – HANDELN (C)

Um den Teilnehmenden eine möglichst freie Meinungsäußerung zu ermöglichen, sollte vor der eigentlichen Diskussion die Frage gestellt werden, ob das bisher Erfahrene für die Jugendlichen überhaupt interessant ist. Um hier dem Peerdruck vorzubeugen kann eine Abstimmung mit geschlossenen Augen angewandt werden. So auch bei der Frage, ob die Gruppe mit den genannten Problemen leben kann, oder ob sie gerne Lösungen erarbeiten möchte.

Erarbeitung Lösungen – Trouble Shooter

Die Teilnehmenden werden wieder in Kleingruppen (3 - 4 Personen) aufgeteilt. Jede Kleingruppe bekommt die Aufgabe, Lösungen für einen der aufgeklebten Gründe für Missstände, beziehungsweise für eines der Cluster, zu finden. Dabei können wieder alle Materialien und das Internet genutzt werden. Die Kleingruppen haben 30 Minuten Zeit.

Die Ergebnisse der Kleingruppen werden im Plenum präsentiert. Die Lösungen werden auf blaue Zettel geschrieben, welche über den zugehörigen roten Zettel auf der Weltkarte geklebt werden. Damit wird bildhaft das rote Problem mit Blau „gelöscht“.

Handlungsoptionen

Die Teilnehmenden erhalten jeweils drei grüne Zettel. Sie haben nun die Aufgabe in Einzelarbeit drei Lösungen für folgende Fragen zu finden:

- Wie kann ich helfen?
- Was kann ich an meinen Gewohnheiten verändern?
- Was kann die Gruppe tun?

Die Fragen werden auf die Pinnwand geschrieben. Sollten einzelne Teilnehmende Schwierigkeiten haben, Ideen zu finden, kann das Team auf die Mitmachangebote von MISEREOR (www.misereor.de/mitmachen) verweisen. Die Teilnehmenden haben 5 Minuten Zeit.

Die Teilnehmenden stellen ihre Zettel vor. Dafür treten sie vor die Gruppe an die Weltkarte. Als einleitenden Satz können sie sagen: „Ich verbessere die Welt, indem ich...“. Dann kleben sie die ersten beiden Zettel auf die Weltkarte. Anschließend stellen sie ihre Idee für die Gruppe vor und befestigen diesen Zettel an einer Stellwand.

Nun diskutiert die Gruppe, welche Maßnahme sie gemeinsam umsetzen möchte. Wenn das Ergebnis nicht deutlich ist, kann mit jeweils zwei Klebepunkten abgestimmt werden. Die Maßnahme wird vom Team aufgegriffen und es werden konkrete Punkte aufgeschrieben, wie diese umgesetzt wird.

Zum Abschluss dürfen alle Teilnehmenden den Ausschnitt aus der Weltkarte heraus-schneiden, auf dem sie ihre persönlichen Vorhaben aufgeschrieben haben. Das Stück Weltkarte soll sie ermutigen und daran erinnern, dass sie Teil einer globalen Gemeinschaft sind.

DAS PERFEKTE FAIRE DINNER



Ziel:

Die Teilnehmenden werden für die Auswirkungen ihres Konsumverhaltens sensibilisiert. Im Rahmen der Selbstversorgungswoche lernen sie, andere Prioritäten zu setzen und sich mit dem Thema „Faires Essen“ auseinander zu setzen. Viele Ideen und Informationen dazu findet ihr unter www.kritischerkonsum.de.



Ablauf:

Für jeden Tag wird ein Küchenteam bestimmt. Die Teilnehmenden kaufen für „ihren“ Tag selbstständig ein. Das Essen des Tages wird vom Team bewertet. Dabei werden folgende Kategorien von 1-10 bewertet:

- Geschmack
- Organisation
- Bio-faire-regionale Beschaffung
- Frei von tierischen Produkten
- Preis

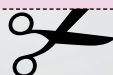
Es liegt an den Teilnehmenden, sich eine Strategie auszudenken. Wenn sie meinen, dass Geschmack ohne Fleisch nicht möglich ist, setzen sie damit andere Prioritäten. Wie gesagt, ist die Auseinandersetzung mit dem Thema wichtig.



Foto: Schwarzbach/MISEREOR

Bewertungszettel

Geschmack	Organisation	Bio-fair-regionale Beschaffung	Fleischfrei	Preis
GESAMTPUNKTE				



Bitte ausschneiden

FILME ZU THEMEN DER GLOBALEN GERECHTIGKEIT

Filme können sowohl als Einstieg oder auch zur Erarbeitung genutzt werden. Es ist wichtig, dass in der Planung genug Zeit bleibt, um die Filme zu diskutieren. Das Team sollte den Film schon gesehen haben und eventuelle Fragen beantworten können. Wenn Fragen dennoch offenbleiben, können diese von der Gruppe bearbeitet werden.

Titel	Themen
Hunger	<i>Ernährung, Umweltzerstörung, eigenes Konsumverhalten</i>
Raising Resistance	<i>Ernährung, Menschenrechte, Umweltzerstörung</i>
We feed the World	<i>Ernährung, Menschenrechte, Umweltzerstörung</i>
Eine unbequeme Wahrheit	<i>Klimawandel, Umweltzerstörung</i>
Wüstenblume	<i>Menschenrechte, Frauenrechte</i>
Der ewige Gärtner	<i>Menschenrechte, Korruption</i>
City of God	<i>Straßenkinder, Menschenrechte, Gewalt</i>
Hotel Ruanda	<i>Krieg, Menschenrechte</i>
Sin Nombre	<i>Straßenkinder, Menschenrechte, Gewalt</i>
Slumdog Millionär	<i>Straßenkinder, Menschenrechte, Gewalt</i>
Invictus	<i>Menschenrechte, Versöhnung, Rassismus</i>
Tsotsi	<i>Straßenkinder, Menschenrechte, Gewalt</i>
Babel	<i>Globalisierung, Menschenrechte</i>

IMPRESSUM

Herausgeber

MISEREOR e.V.
Mozartstr. 9, 52064 Aachen
Tel.: 0241/4420, Fax: 0241/442-118
www.misereor.de
© MISEREOR Aachen, 2019

**FÜR EINE FREIE,
OFFENE UND
GERECHTE
GESELLSCHAFT.**

**ZUHAUSE
UND WELTWEIT!**

Broschüre erstellt von

Florian Meisser (MISEREOR)

Redaktion

Franz Gulde, Angela Lohausen, Mirjam Günther,
Martin Gottsacker, Tanja Rohrer, Sophie Duhn
(alle MISEREOR)

Spendenkonto

MISEREOR: DE75 3706 0193 0000 1010 10



Das Umweltmanagement von MISEREOR ist nach EMAS
geprüft und zertifiziert.



Layout und Design

VISUELL Büro für visuelle Kommunikation, Aachen

Fotonachweis Titelseite

Adobe Stock, iStockphoto/Kuzma, Kopp/MISEREOR (2),
Schwarzbach/MISEREOR