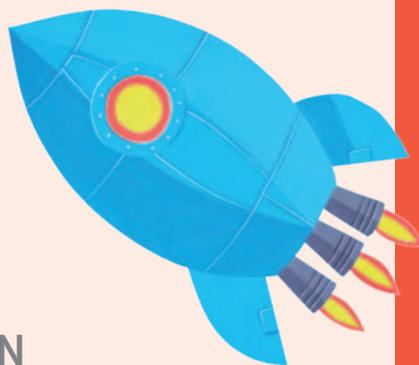


ANTIDISKRIMINIERUNGSSPIEL

SPACE MIGRANTS 2513



SPIELANLEITUNG,
ERFAHRUNGEN, EVALUATION

Hrgs.

Mamadou Gaye, Magdalena Gasser, Armin Brugger

SPACE MIGRANTS 2513

Impressum

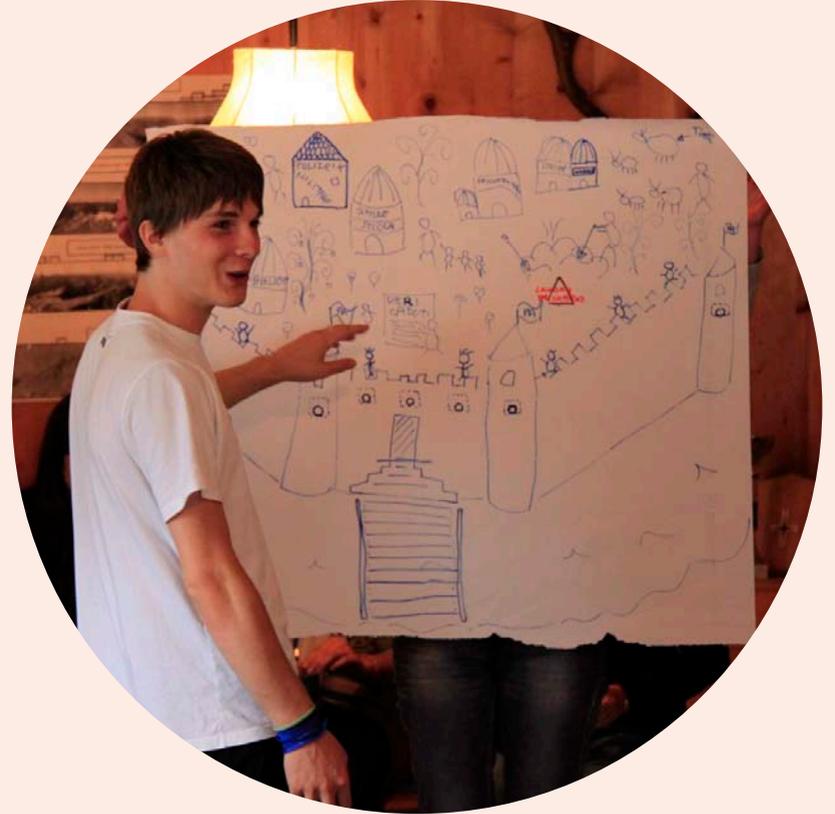
EURAC
Institut für Minderheitenrecht
Drususallee 1, 39100 Bozen/Italien

T +39 0471 055 222
F +39 0471 055 299

minority.rights@eurac.edu

Grafik & Bildredaktion
Alessandra Stefanut

Druck
Athesia Druck





KoordinatorInnen und Heraus- geberInnen des Handbuches

Roberta Medda-Windischer ist *Senior Researcher* am Institut für Minderheitenrecht der Europäischen Akademie Bozen/Bolzano (EURAC). Nach Abschluss des Universitätsstudiums der Rechtswissenschaften und des Masters (LL.M.) in *International Human Rights Law* an der Universität Essex (UK), hat sie das Doktorat (PhD) in Rechtswissenschaften an der Universität Graz (AT) beendet. Derzeit beschäftigt sie sich an der Europäischen Akademie mit dem internationalen Minderheitenschutz, insbesondere der neuen Minderheiten, die durch Migration entstehen. In diesem Bereich hat sie eine Vielzahl an wissenschaftlichen Beiträgen in nationalen und internationalen Fachzeitschriften und Publikationen veröffentlicht. Ihre neueste Monografie ist *Nuove Minoranze. Immigrazione tra diversità culturale e coesione sociale* (Cedam, Padova, 2010). 2011 hat sie den ersten *Jahresbericht über Einwanderung in Südtirol 2010* (EURAC, 2011), die Publikation *Standbild und Integrationsaussichten der ausländischen Bevölkerung Südtirols – Gesellschaftsleben, Sprache, Religion und*

Wertehaltung (EURAC 2011) und zusammen mit Gerhard Hetfleisch und Maren Meyer den Sammelband *Migration in Südtirol und Tirol: Analysen und multidisziplinäre Perspektiven* (EURAC 2011) herausgegeben.

Gerhard Hetfleisch studierte an der Universität Innsbruck Geschichte und Germanistik und hat sein Doktorat (Dr.phil) in Geschichte/Wirtschaftsgeschichte/Germanistik abgeschlossen. Er ist seit 1985 Geschäftsführer des Zentrums für MigrantInnen in Tirol – ZeMiT und leitet seit 2008 das Informations- und Monitoringzentrum für Migration und Integration in Tirol (IMZ). Von 1992 bis 2002 war er Lektor an verschiedenen Instituten der Universität Innsbruck. Seit 1997 hat er zahlreiche Projekte mit wissenschaftlichen Schwerpunkten geleitet. Seine letzte Publikation als Herausgeber gemeinsam mit Manfred Oberlechner: *Integration, Rassismen und Weltwirtschaftskrise* (Braumüller, Wien, 2010). Forschungsschwerpunkte: Migrationsgeschichte; Ideologiegeschichte; Integration und Integrationstheorien; Rassismen.

Mamadou Gaye ist qualifizierter Kulturmediator und seit mehr als zehn Jahren im Bereich Migration tätig. Er arbeitete von 2008 bis 2011 mit dem Institut für Minderheitenrecht der Europäischen Akademie Bozen/Bolzano (EURAC) und von 2002 bis 2008 mit der Landesbeobachtungsstelle zur Einwanderung und mit der Antidiskriminierungsstelle der Autonomen Provinz Bozen zusammen. Er war im Gemeindebeirat der in Bozen ansässigen Nicht-EU-BürgerInnen und staatenlosen BürgerInnen tätig. Zurzeit ist er Koordinator und Leiter des Vereins von KulturmediatorInnen „Offene Türen“ in Bozen und Geschäftsführer der Sozialgenossenschaft SAVERA, die interkulturelle Mediation anbietet. Er ist außerdem Mitverfasser der Publikation *Dove metto le radici?* (Edizioni Sinnos, 1999).

Magdalena Gasser hat Romanistik an der Leopold-Franzens Universität in Innsbruck studiert und den Master „Konfliktmediatoren und Friedensarbeiter“ an der Universität Alma Mater Studiorum in Bologna in Zusammenar-

beit mit der Alexander Langer Stiftung absolviert. Sie ist als Mitarbeiterin im ladinischen Schulamt, im Amt für europäische Schulprojekte und als Mitarbeiterin beim Verein Offene Türen in Bozen beim Projekt „Arbeitseingliederung von arbeitslosen Frauen und Männern mit Migrationshintergrund“ tätig. Von 2009 bis 2011 war sie als Mitarbeiterin am Institut für Minderheitenrecht (EURAC) beim Interreg Projekt „MigrAlp“ tätig. Seit 2011 ist sie Fachlehrerin für Spanisch an der „Fachoberschule für Wirtschaft, Kommunikation und Grafik“ in Brixen.

Armin Brugger studierte an der Universität Innsbruck Politikwissenschaft und ist seit 2005 als Projektmitarbeiter im Zentrum für MigrantInnen in Tirol – ZeMiT tätig.

Informationen zur Übersetzerin

Für die Übersetzungsarbeiten aus dem Italienischen ins Deutsche und aus dem Deutschen ins Italienische möchten wir unserer Übersetzerin Caterina Rigotti danken.

Inhaltsverzeichnis

- 07 — Vorwort der Projektleitung
- 10 — Vorwort des Projektteams
- 12 — Kommentar der Koordinierungsstelle für Einwanderung der Autonomen Provinz Bozen Südtirol
- 13 — Zusammenfassung des Spielinhalts
- 14 — Methoden und Ziele der Reflexionsphase
- 14 — Zielgruppe und Erfordernisse
- 15 — Spielmaterial
- 16 — Detaillierte Spielanleitung
- 34 — Leitfaden für die Reflexionsphase
- 36 — Empfehlungen und Tipps
- 41 — Spielmaterial: Checkliste und Tipps zur Herstellung
- 43 — Danksagung
- 44 — Informationen zum Projekt MigrAlp
- 45 — Anleitungskarten für die SpielleiterInnen

Vorwort der Projektleitung

Wäre es ihm erlaubt, mit Ausländern in Berührung zu kommen, so würde er entdecken, daß sie ganz ähnliche Menschen sind wie er selber und daß das meiste, was man ihm von ihnen erzählt hat, erlogen ist.

Die künstlichen Schranken der Welt, in der er lebt, würden fallen, und die Furcht, der Haß, und die Selbstgerechtigkeit, von denen seine Moral abhängt, könnten sich verflüchtigen.

1984, George Orwell (1950)

In den letzten Jahrzehnten ist die Zahl der Ausländer in den meisten westlichen Staaten beträchtlich gestiegen: Eine immer größere Zahl an Personen mit verschiedenen Kulturen, Sprachen und Religionen hat sich aus politischen, humanitären und wirtschaftlichen Gründen und aufgrund der zunehmenden Bewegungsfreiheit, die sich aus der Integration der EU ergibt, in anderen Staaten niedergelassen. Im Allgemeinen erkennen die politischen EntscheidungsträgerInnen und die Wirtschaftsverbände die Vorteile einer ausländischen Arbeitskraft und deren positive Auswirkungen auf die Bevölkerungsstruktur einer immer älteren europäischen Bevölkerung an. Dennoch werden durch die zunehmende Präsenz von Einwanderergemeinschaften wichtige Argumente vorgebracht, wie Respekt der Vielfalt, Schutz individueller und kollektiver Rechte und Unterstützung des sozialen Zusammenhaltes und der sozialen Einheit.

Heutzutage ist es jedoch komplexer und unwahrscheinlicher als vor einigen Jahrzehnten, soziale Vielfalt und Einheit in den zeitgenössischen Gemeinschaften zu vereinbaren. Damals war es dank eines positiveren und sogar entgegenkommenderen Verhaltens der Vielfalt gegenüber einfacher, eine multikulturelle Politik umzusetzen. Zurzeit beschäftigt sich die EU mit sozialökonomischen Problemen, die komplexer sind als diejenigen, welche traditionellere Einwanderungsländer, wie Kanada, Australien und die Vereinigten Staaten, in den 70er und 80er Jahren zu lösen hatten. Diese waren die ersten, die multikulturelle politische Maßnahmen trafen. In diesen Ländern kamen nämlich die meisten EinwanderInnen aus Europa. Aufgrund derselben Herkunft konnten sich auch diejenigen, die aus den ländlichen und wirtschaftlich rückständigen Gebieten kamen, leichter integrieren und sich mit jenen auf dem Gebiet schon befindenden Gruppen, die meistens aus Nord- und Westeuropa kamen, verwandt fühlen. Die Einwanderergemeinschaften, die heutzutage in Europa leben, sind größtenteils aus Nicht-EU-Ländern und weisen eine stark kulturelle, sprachliche und besonders religiöse Vielfalt auf. Auf Grund der Folge von Ereignissen, die nach den Terroranschlägen vom 11. September 2001 stattgefunden haben, hat dieser Unterschied zugenommen, indem er sich auf das Image einiger – insbesondere muslimischer – Gemeinschaften negativ ausgewirkt hat und



sich die von Rassismus, Fremdenhass und Intoleranz ausgehenden Gefahren verschärft haben. Seitdem Personen der nicht Mehrheitsgemeinschaften aufgrund ihrer Staatsbürgerschaft und/oder ihrer kulturellen, sprachlichen und religiösen Herkunft von Rassismus und Intoleranz betroffen sind und daher Ungerechtigkeiten ausgesetzt sind, was ökonomische, soziale und kulturelle Rechte angeht, neigen sie dazu, ihr Vertrauen zur Rechtsgültigkeit und zur Fähigkeit des Staates, die ihre individuellen Bedürfnisse befriedigen sollten, zu verlieren. Das von unterschiedlichen Formen der Diskriminierung verursachte Unbehagen kann heftige Reaktionen auslösen und in eine ethnische oder religiöse schwer kontrollierbare Konfliktsituation ausarten. Daher ist es äußerst wichtig, die Gleichbehandlung und den Schutz vor jeglicher Form der Diskriminierung nicht nur zu erleichtern und zu gewähren, sondern auch die Identität und die Vielfalt aller Individuen unserer Gesellschaften zu unterstützen. Eine *interkulturelle* zusammenhängende und stabile Gesellschaft, die gleichzeitig im Stande ist, die Vielfalt zu wahren, basiert auf einem Konzept der Gesellschaft, in der die verschiedenen Gemeinschaften im Geist der Gleichheit und Aufgeschlossenheit miteinander interagieren, und dadurch entsteht somit eine reiche, pluralistische und tolerante Gesellschaft. Der Prozess ist für beide Seiten sehr komplex: Einerseits müssen die Gruppen und Personen mit Migrationshintergrund im Stande sein, mit den Mehrheitsgruppen in einem oft unbekanntem und sogar feindseligen Milieu zu verhandeln, in dem sie aufgrund ihrer ausländischen Herkunft und ihrer Migrationserfahrung von Ausgren-

zung und Absonderung betroffen sind. Andererseits müssen die Mehrheitsgruppen mit der Vielfalt in den Schulen, an den Arbeitsstellen, in Mehrfamilienhäusern, an öffentlichen Orten, in Stadtvierteln usw. in Kontakt treten und eine gewisse Offenheit für Ideen und Perspektiven aufweisen. Das Ganze ist sicherlich nicht einfach zu verwirklichen. Einige Gruppen könnten nicht offen und bereit zum Experimentieren sein, und andere könnten ihre eigene Identität krampfhaft verteidigen. Im Grunde hängt der Schlüssel für den Erfolg einer *interkulturellen* Gesellschaft von unserem ehrlichen Willen ab, durch die ständige Interaktion in einem dialogischen Geist gemeinsame Lösungen zu finden. Das Rollenspiel *Space Migrants 2513* will dazu beitragen, jene „Kompetenzen“ zu schaffen, welche laut neuem *Weißbuch zum Interkulturellen Dialog* (2008) des Europarates notwendig sind, um eine *interkulturelle* Gesellschaft zu schaffen. Solche Kompetenzen sind jedoch weder selbstverständlich noch als bereits erlernt wahrgenommen, sondern müssen von jüngeren Menschen gelehrt, gelernt und ins reale Leben übertragen werden. In diesem Sinne spielen LehrerInnen und diejenigen, die mit jungen Generationen eng zusammenarbeiten, eine wesentliche Rolle bei der Entwicklung solcher *interkulturellen* Kompetenzen. Deshalb wird ihnen das vorhandene Handbuch gewidmet. Gute Lektüre und viel Spaß beim Spielen!

Dr. Roberta Medda-Windischer,
PhD (Graz), LL.M.
 Institut für Minderheitenrecht
 Europäische Akademie Bozen/Bolzano (EURAC)
 Koordinatorin des Projektes MigrAlp



WIE RASSISTISCHEN HALTUNGEN DIE ROTE KARTE ZEIGEN?

Hat man in Österreich noch vor zehn Jahren kaum über Rassismus gesprochen, so zeichnet sich heute langsam eine Trendwende ab: Es wird von öffentlichen Stellen mehr anerkannt als früher, dass es Diskriminierung von Menschen mit Migrationshintergrund gibt und einen Zusammenhang von diskriminierendem Verhalten zu Einstellungen, die von nationalistischen, über ethnozentrischen zu rassistischen reichen können. Wo aber sollte zuerst versucht werden, hier etwas zu ändern? Ein nachhaltiger Weg führt über Schüler und Schülerinnen, Jugendliche, denen es leichter fällt, noch weniger fixierte Einstellungen aufzugeben, wenn man ihren „Nerv“ trifft, sie mit geeigneten Mitteln am geeigneten Ort abholt. Aus Einstellungen wird nicht automatisch ein entsprechendes rassis-

tisches Verhalten, doch kann ein bewusster Umgang mit solchen Einstellungen und weit verbreiteten Grundhaltungen helfen, innewohnenden und den Vorurteilen kein entsprechendes rassistisches Verhalten folgen zu lassen. Aus dieser durchaus begründeten Überlegung entstand das Planspiel *Space Migrants 2513* und von dieser Hoffnung lebt es. Das Spiel vertraut darauf, dass Jugendliche und SchülerInnen sich phantasievoll in ihre Rollen einleben, baut auf ihre Offenheit sich auf Neues einzulassen und selbstverständlich auch darauf, dass Trainer und Trainerinnen in der Spielanleitung und im anschließenden Gespräch sehr sensibel mit rassistischen und ethnozentrischen Einstellungen und Vorurteilen umzugehen wissen, die ja durchaus im Spiel gelebt werden. Das setzt voraus, dass TrainerInnen an sich selbst schon erfahren haben müssen, dass rassistische Einstellungen keine Angelegenheit der „Anderen“ ist, sondern vielmehr uns alle mehr oder weniger betrifft. In diesem Sinne wünsche ich viel Spaß und uns allen eine Welt, in der weniger diskriminiert wird und rassistische Barrieren abgebaut werden.

Dr. Gerhard Hetfleisch
 Zentrum für MigrantInnen in Tirol (ZeMiT)



Vorwort des Projektteams

Sensibilisierung von jungen Menschen ist in der Jugendarbeit sehr wichtig, um Diskriminierung, Rassismus und Xenophobie entgegenzuwirken und auf die Schwierigkeiten und Vorteile von Offenheit und kultureller Vielfalt aufmerksam zu machen. Aus diesen Beweggründen haben wir das Planspiel *Space Migrants 2513* - ein Rollenspiel über Antidiskriminierung und Vielfalt – entwickelt und durchgeführt. Das Spiel besteht aus einer abwechslungsreichen aktiven Spielphase und einer anschließenden Reflexion zu den eingangs erwähnten Themen. *Space Migrants* spielt im Jahre 2513 und handelt von der Ankunft dreier Gruppen am Planeten SAYYORA. Die PA, die THEODA und die WAORANI landen in ihren roten, blauen und gelben Raumschiffen und finden am offensichtlich unbewohnten Ort ein altes Gebäude vor, welches sie in unterschiedlicher Weise nutzen wollen. Diese Ausgangslage, über Funk übermittelte Informationen der galaktischen Konföderation (eine Art Weltraumbehörde) und ein Medienbericht führen im Spielverlauf zu Interessenskonflikten, überraschenden Wendungen und neuen Aufgaben, die es zu lösen gilt. Das Planspiel fordert die TeilnehmerInnen auf, eigene Ideen und Sichtweisen ins Spiel einzubringen, welche aber unbewusst und unvermeidbar immer wieder von Stereotypen und

Vorurteilen begleitet sind. Im Spiel erfahren die TeilnehmerInnen direkt die besonderen Gruppendynamiken, die im durch die Spielaufgaben und durch bewusst gesetztes Verhalten des Spielleiters entstehen. Die Simulation eines unrealen Szenarios, welches von den Spielentwicklern gezielt ausgearbeitet wurde, löst bei den TeilnehmerInnen Emotionen, Gefühle und (manchmal auch) Ängste aus, welche im Alltag real erlebt werden. Im Reflexionsgespräch haben die TeilnehmerInnen die Möglichkeit, gemeinsam über das Geschehene nachzudenken, versteckte Nachrichten, Handlungsweisen und Indizien zu entdecken, die - oft ungewollt – zu Benachteiligung der Schwächeren geführt haben.

Space Migrants 2513 gibt jungen Menschen die Möglichkeit, eine neue Rolle einzunehmen, um Situationen, in denen Diskriminierungen stattfinden, aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Die TeilnehmerInnen sollen sich bewusst werden, dass Vorurteile, falsche Annahmen und stereotype Denkmuster und Handlungen immer präsent sind, auch bei denjenigen, die sich dagegen für immun halten.

Dieses nach der Planspielmethode neu entwickelte Spiel soll den LehrerInnen und JugendbetreuerInnen als zusätzliches Werk-

zeug dienen, um die Thematik des Spiels aufzugreifen, zu bearbeiten oder zu vertiefen. Im Spiel ist auch das Thema „Medien“ eingebaut: Medienberichterstattung ist (nicht nur in der Boulevardpresse) oft von Vorurteilen gekennzeichnet und vermittelt den Lesern ein verzerrtes Bild der Realität. Die Jugendlichen sollen hinsichtlich ihrer Medienrezeption ein kritisches Auge schulen und die Informationen kritisch hinterfragen.

Dieses Handbuch gibt zuerst eine inhaltliche Kurzzusammenfassung und einige Erklärungen zur Methode. Daraufhin folgt eine detaillierte Spielbeschreibung mit Anleitungen, Sprechtexten, Aufgaben und Hinweisen auf das verwendete Spielmaterial. Interessierte können mit dieser Anleitung das Spiel selbst umsetzen, adaptieren und durchführen. Sowohl TeilnehmerInnen als auch die jeweiligen SpielleiterInnen haben Fragebögen ausgefüllt, die vom Projektteam ausgewertet wurden. Die daraus gewonnenen Rückmeldungen der TeilnehmerInnen, Tipps und Ratschläge und Verbesserungsvorschläge sind in einem weiteren Kapitel dokumentiert. Am Ende des Handbuches sind die Anleitungskarten für die SpielleiterInnen zu finden. Das Spiel kann sowohl von einem/r Lehrer/in als auch von einem/r externen Spielleiter/in durchgeführt werden, der/die

durch folgenden Link kontaktiert werden kann: <http://www.spacemigrants2513.eu>
Unter dem Link des Projektes ist außerdem das Gesamtmaterial (Audiofiles und Druckvorlagen) kostenlos erhältlich.
Den Abschluss bildet eine ausführliche Auflistung aller am Projekt beteiligten Personen, bei denen wir – das MigrAlp Team – uns herzlich für die Unterstützung und bereichernde Zusammenarbeit bedanken. Nur diese engagierte Kooperation vieler UnterstützerInnen hat das Gelingen dieses Planspiels möglich gemacht. Wir hoffen, ein Beispiel gesetzt zu haben und wollen dadurch auch andere anspornen, neue Mittel für die Jugendarbeit zu entwickeln und einzusetzen, die sich eignen, aktuelle politische, soziale und kulturelle Themen zu erarbeiten.

Mamadou Gaye
Institut für Minderheitenrecht
Europäische Akademie Bozen/Bolzano (EURAC)

Magdalena Gasser
Institut für Minderheitenrecht
Europäische Akademie Bozen/Bolzano (EURAC)

Armin Brugger
Zentrum für MigrantInnen in Tirol (ZeMiT)





Kommentar der Koordinierungsstelle für Einwanderung der Autonomen Provinz Bozen Südtirol

Aufgrund seiner Form und seiner Zielsetzung handelt es sich um ein pädagogisch wertvolles Spiel. Das Rollenspiel ist nämlich eine Spielform, die für Jugendliche besonders anziehend ist. Wenn man sich in eine fiktive Person oder Gruppe hineinversetzt, kann dies Einstellungen und Positionen zum Vorschein bringen, die das Verhalten des Spielers in der Realität widerspiegeln. Der Spieler bringt also seine eigenen Verhaltensweisen in das Spiel ein. Sich in eine fiktive Person hineinzuversetzen ist daher kein realitätsferner Prozess, sondern kann uns helfen, Einstellungen sichtbar zu machen, derer wir uns gar nicht bewusst sind. Die Geschichte, die in der Zukunft spielt, bietet die Möglichkeit, sich mit genügend zeitlichem Abstand neue Situationen vorzustellen und schafft somit viel Raum für Kreativität. Jugendliche erhalten dadurch die Möglichkeit, ungewöhnliche Ideen zu entwickeln. Dies bewirkt in sehr effizienter Weise, dass ihr Interesse an der Thematik geweckt wird. Sie werden dazu angeregt, aktiv zu werden. Obwohl es sich um ein komplexes Thema handelt, gelingt es dem Spiel, in der Reflexionsphase eine vertiefte Diskussion anzuregen. Die Geschehnisse, die die Jugendlichen im Spiel

erlebt haben, haben bestimmte Reaktionen und Verhaltensweisen hervorgerufen. Wenn sich die Jugendlichen in Folge auch im wirklichen Leben ihrer Reaktionen bewusst werden, so wurde das Ziel des Spiels erreicht. Eine Sensibilisierung über diese Themen ist ein langwieriger Prozess. Verhaltensweisen können auch nicht von außen verändert werden. Es ist allerdings möglich, von außen/mit Abstand zu lernen, wodurch bestimmte Verhaltensweisen hervorgerufen werden. Nur ein derartiges Bewusstsein kann dazu führen, dass eine Person ihr Verhalten dann auch ändert. Aus diesem Grund ist das Spiel für Jugendgruppen, Schulen und für jedes Umfeld, in dem sich Jugendliche bewegen, geeignet. Das Spiel ist leicht verständlich und kann sofort benutzt werden: *Space Migrants 2513* wendet sich an alle Pädagogen und Lehrer, da diese dazu beitragen können, eine Kultur der Gleichberechtigung zu fördern, ohne darauf zu warten, dass „andere“ diese Aufgabe übernehmen.

Karin Giroto
Sabine Hofer

Koordinierungsstelle für Einwanderung der Autonomen Provinz Bozen



Zusammenfassung des Spielinhalts

Space Migrants 2513 handelt von der (Wieder-)Besiedlung des Planeten SAYYORA im Jahr 2513. Drei Gruppen von unterschiedlichen Herkunftsplaneten steuern in ihren Raumschiffen SAYYORA an, um sich dort niederzulassen. Die größte Gruppe, die PA, sind eine bunt zusammen gewürfelte Gruppe, die ihren Planeten aufgrund einer Naturkatastrophe verlassen mussten und aufgrund der erlebten Katastrophe ein starkes Wir-Gefühl entwickelt haben. Sie hoffen auf SAYYORA ein neues Leben in Sicherheit beginnen zu können. Sie sind mit dem blauen Raumschiff unterwegs. Die zweite Gruppe, die THEODA, ist eine Gruppe von ForscherInnen und abenteuerlustigen EntdeckerInnen, die ihren Planeten freiwillig verlassen haben, da er ihnen zu langweilig geworden ist. Sie hoffen auf SAYYORA neue Dinge zu entdecken. Sie sind wissbegierig, reiselustig und risikofreudig und stets auf der Suche nach Abenteuern. Ihnen gehört das rote Raumschiff.

Die kleinste Gruppe im gelben Raumschiff sind die WAORANI. Sie reisen als MusikerInnen, KünstlerInnen, AkrobatInnen durch die Galaxie und gelten als fleißiges, erfinderisches und lebensfrohes Volk. Sie sind auf der Suche nach Arbeit und Verdienstmöglichkeiten und schicken regelmäßig Geld auf den Heimatplaneten. Sie wollen auf SAYYORA das Leben genießen

und hoffen, sich dort entfalten zu können. Die drei Gruppen wissen um ein altes verlassenes Gebäude, das sich auf SAYYORA befindet und um das sich die drei Gruppen „streiten“. Schon in ihren Raumschiffen (vor der Landung) erfahren sie von der Existenz dieses Gebäudes, welches von einer einstigen Zivilisation übrig ist und auf dessen Gelände der einzige Zugang zu einer geheimnisvollen Quelle „blaues Gold“ ist. Jede Gruppe entwickelt Nutzungspläne für das Gebäude. Nach der Landung gilt es für die Gruppen, ihre Pläne vorzustellen und um das Gebäude zu verhandeln. Je nach Ausgang der Verhandlungen bekommt eine Gruppe den Schlüssel zum Gebäude, wobei die WAORANI immer in einer schwächeren Position sind und auch von der intergalaktischen Föderation als schwierige Gruppe wahrgenommen werden. Nach einer berichteten Beschädigung des Gebäudes wird ihnen von den Medien die Schuld zugeschoben, was zu weiteren Diskussionen zwischen den Gruppen führt. Dann nimmt das Spiel eine überraschende Wendung: Die WAORANI werden rehabilitiert und es gilt die Quelle unter dem beschädigten Gebäude freizulegen. Diese Aufgabe kann nur gemeinsam gelöst werden und den Hinweis zur Lösung kennen die WAORANI. Am Spielende können die Gruppen entweder nicht zueinanderfinden oder die vorgehenden Differenzen überwinden und kooperieren.



Methoden und Ziele der Reflexionsphase

In den einzelnen Spielphasen sollen die Jugendlichen den Umgang mit Konflikten, Unterschieden und Chancen erfahren und üben. Nach der praktischen, partizipativen Spielphase findet eine einstündige Reflexionsphase statt, in der die Jugendlichen den Spielverlauf und das eigene Erleben betrachten können. Der/die SpielleiterIn erklärt Hintergründe der Spielelemente im Spielablauf und leitet zu einer allgemeinen Diskussion zu den Themen Diskriminierung, Chancen der Vielfalt, Fremdenfeindlichkeit, Migration und Integration über. Zweck der Reflexionsphase ist es aufzuzeigen,

wie Diskriminierung entsteht und funktioniert und wie man mit Vorurteilen umgehen kann (durch Argumentationstraining, durch Fakten und Daten, die Vorurteile entkräften, durch Aufzeigen von struktureller Diskriminierung etc.). Die Reflexionsphase soll auf die Erfahrungen der TeilnehmerInnen im Spiel aufbauen und versuchen, diese auf das reale Leben umzulegen bzw. mit Alltagserfahrungen zu verbinden. Das methodische Ziel von *Space Migrants 2513* ist es, durch aktives, entdeckendes, kreatives und kooperatives Lernen die soziale und persönliche Kompetenz der TeilnehmerInnen zu fördern.

Zielgruppe und Erfordernisse

Das Spiel richtet sich an junge Menschen zwischen 15 und 25 Jahren und steht in deutscher und italienischer Sprache für Jugendgruppen, Schulklassen sowie allen interessierten Gruppen zur Verfügung.

Das Spiel dauert ca. 3 Stunden, 2 Stunden sind für die Spielphase und 1 Stunde für die Reflexionsphase vorgesehen. Das Spiel wird mit einer

Gruppe von mindestens 15 und maximal 25 Jugendlichen durchgeführt. Es sind 3 Gruppen erforderlich (PA: 8-12 Personen, THEODA: 5-8 Personen, WAORANI: 3-5 Personen). Es wird am besten in einem großen Raum (Saal, Turnhalle) oder auch im Freien durchgeführt. Es braucht etwas Spielmaterial und eine Möglichkeit, Funksprüche abzuspielen.



Spielmaterial

- 25 Keyholder (3-farbig, in rot, blau, gelb mit je einer Ausweishülle 6,5*9,5cm)
- 25 Plastik-Döschen mit farbiger Flüssigkeit (12 blaue, 8 rote, 5 gelbe)
- 25 Kartonkärtchen für Logo im Format 9x6 cm
- 25 Rollenkarten (Variante 1: mit Eigenschaften, V2: nur Beruf/Name)
- 25 Grußkarten (3 unterschiedliche Gruppen)
- Flipchart-Papier und Stifte
- 3 Rollups mit Raumschiffgrafiken und Kapazitätskärtchen
- 1 Balancekreisel
- Audioaufnahmen
- 1 „Maschine“ mit 3 Behältern für „Treibstoff-Gemisch“, 3 Messzylinder á 500 ml
- 8 Sessel, Notizzettel
- 3 Betriebsanleitungen für Maschine
- 3 Medienberichte
- Schlüssel für Haus

Tipps zur Beschaffung und Herstellung des Spielmaterials finden Sie am Ende des Handbuchs.



→ Keyholder in drei Farben mit der Ausweishülle und Treibstofffläschchen

Detaillierte Spielanleitung

In diesem Kapitel werden die einzelnen Schritte in den zwei Spielphasen genau erklärt. Es erfolgt eine Detailbeschreibung jeder Spielphase, die Hintergründe und Intentionen erklärt und welche, die von dem/der SpielleiterIn zu verlesenden Texte, die Funksprüche, die zu lösenden Aufgaben und das notwendige Spielmaterial enthält. Die Gruppen bekommen die Informationen im Spiel entweder von dem/der SpielleiterIn, der/die die Anweisungen vorliest oder

zum selbständigen Durchlesen verteilt. Es gibt Grafiken und einen Funkspruch der intergalaktischen Konföderation zum gemeinsamen Hören.

Mit dieser detaillierten Beschreibung der Spielanweisungen sollte es gelingen, das Planspiel selber durchzuführen.

Die Anleitungskarten finden sich am Ende dieses Handbuches und enthalten alle Texte (SL 1a,...), die Aufgaben 1 – 10 und kurze Hinweise zum Ablauf.



Spielphase 1

SCHRITT 1: BEGRÜSSUNG & ERKLÄRUNG

- Begrüßung durch SpielleiterIn (SL) und Erklärung des organisatorischen Ablaufs (Dauer des Spiels, Pausen nach Bedarf, Handy ausschalten)
- Vorstellungsrunde: Alle TeilnehmerInnen stellen sich mit seinem/ihrem richtigen Namen vor, sagen wo sie wohnen und wohin er/sie gerne mal verreisen würden, wenn er/sie sich das Reiseziel aussuchen könnte; Begründung für das Reiseziel.

TEXT SL 1a: „Wir werden nun gemeinsam ein Planspiel - eine Art Rollenspiel - spielen. Es wird ca. 3 Stunden dauern. Wir werden 1 bis 2 Pausen dazwischen machen. Das Spiel heißt

SPACE MIGRANTS 2513. Wie ihr euch schon vom Namen her denken könnt, spielt es in der Zukunft – im Jahr 2513 – und im Weltall. In dem Spiel spiele ich die Rolle des/der SpielleiterIn. Mein Spielname ist SYRIX. Ich möchte, dass ihr mich von nun an mit diesem Namen anspricht.“

(SL heftet sich Namensetikett an)

„Wichtig ist, das ganze Spiel hindurch die Spielanweisungen zu befolgen und zu versuchen euch die Informationen, die ihr während des Spiels erhält, aufmerksam durchzulesen bzw. aufmerksam zu zuhören. Meldet euch bitte sofort bei Unklarheiten an mich. Bitte schaltet eure Handys auf lautlos, danke. Ihr erhaltet nun die ersten genaueren Informationen.“

MATERIALVERWENDUNG

Jugendliche sitzen zu Beginn im Sesselkreis.



Im Raum sind 3 Plakate mit Raumschiffen samt Kapazitätskärtchen (Plakat der Waorani im hintersten Eck, weit weg vom Geschehen und dem Radio) verteilt.

SCHRITT 2: EINFÜHRUNG

Funkspruch 1 abspielen

MATERIALVERWENDUNG

Audioaufnahme 1 mit Ausgangssituation.



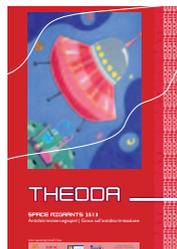
Funkspruch 1: „Wir schreiben das Jahr 2513! Mittlerweile ist der Stand der Technik so weit fortgeschritten, dass Weltallreisen möglich sind. 2/3 der Planeten unserer Galaxie sind durch den Menschen besiedelt. Über die noch nicht besiedelten Planeten bestehen nur

spärliche Informationen. Fest steht jedoch, dass in der gesamten Galaxie nur menschliches Leben vorkommt.

Alle Planeten werden von der intergalaktischen Konföderation verwaltet. Diese ist sehr bestrebt, neue Planeten zu besiedeln. Begehrt sind somit Planeten auf denen menschliches Leben möglich ist und die über wichtige Rohstoffe verfügen.

Vor einigen Jahren wurde der Planet *SAYYORA* entdeckt. Es wurde festgestellt, dass es früher auf dem Planeten bereits menschliches Leben gab. Die einstige Zivilisation ist jedoch ausgestorben. Die intergalaktische Konföderation hat den Planeten für die Besiedelung freigegeben. Derzeit steuern drei Raumschiffe von unterschiedlichen Herkunftsplaneten *SAYYORA* an, um sich dort niederzulassen. Die Besatzungen dieser drei Raumschiffe haben unterschiedliche Vorstellungen, Hoffnungen und Träume, die sie dort verwirklichen wollen.“

→ drei Plakate mit Raumschiffgrafiken



SCHRITT 3: GRUPPENBILDUNG

- SL soll die Informationen aus dem Funkspruch 1 kurz wiederholen und zur Aufgabe 1 (Gruppenbildung) übergehen.
- SL verteilt Kärtchen, die drei unterschiedliche Bewegungen beschreiben, und erklärt die Aufgabe 1 (anhand des zugeteilten Grußes erfolgt Gruppeneinteilung).
- Darauf achten, dass Jugendliche mit Migrationshintergrund nicht in kleinster Gruppe sind und dass „Cliques“ aufgeteilt werden. SL soll Jugendliche in der Vorstellungsrunde gut beobachten.
- Bei der Aufgabe wird noch nicht erklärt, dass es sich bei der Bewegung um Grüße handelt! Es soll der Effekt entstehen, dass die Jugendlichen die Bewegung nicht zuordnen können und so der sogenannte „Albatrosseffekt“ (Unbekanntes sorgt für Verwirrung, Fehlinterpretation oder sogar Vorurteile) verstärkt wird.

TEXT SL 1b: „Wie wir gehört haben, steuern drei Raumschiffe den derzeit unbesiedelten Planeten *SAYYORA* an, um sich dort niederzulassen. Um herauszufinden, welchem der drei Raumschiffe jeder und jede von uns angehört, teile ich Kärtchen aus. Wichtig ist es, das Kärtchen nicht herzuzeigen. Auf dem Kärtchen ist eine geheime Aufgabe erklärt, anhand der jeder und jede seine bzw. ihre Besatzungsmitglieder finden soll. Lest euch bitte die Aufgabe durch und gebt das Kärtchen wieder ab. Danach gehen wir alle durch den Raum, führen dabei die Aufgabe durch und suchen diejenigen, die dieselbe Aufgabe machen. Es darf dabei nicht gesprochen werden! Innerhalb von 5 min soll jede und jeder seine/ihre Gruppenmitglieder gefunden haben, ohne miteinander zu sprechen oder das Kärtchen zu zeigen. Danach sammeln sich die 3 Gruppen beim jeweiligen Raumschiff. Los – wir haben 5 min Zeit!“

MATERIALVERWENDUNG

Kärtchen mit der Bewegung austeilen (insgesamt 21 Kärtchen):

- 9 mit dem Gruß aus Senegal (Gebt euch gegenseitig die Hand und führe den Handrücken des/r Anderen an deine eigene Stirn)
- 7 mit malaysischem Gruß (Mit einer Hand ans eigene Herz fassen. Mit der anderen Hand nur mit den Fingerspitzen die Fingerspitzen des/der anderen leicht berühren)
- 5 mit dem Gruß einiger tibetischer Stämme (Zunge zeigen)

An jedem Raumschiff(plakat) ist eine Kapazitätskarte angebracht, auf der steht „für max. 5/7/9 Personen“, sodass die Jugendlichen sich selbstständig dem richtigen Raumschiff zuordnen können.

AUFGABE 1: Kärtchen absammeln und den Sesselkreis auflösen. Platz schaffen. Jugendliche führen die Bewegung (nonverbal) durch; suchen ihre Gruppenmitglieder, ihr Raumschiff und sammeln sich dann dort.

SCHRITT 4: GRUPPEN- IDENTITÄT

SL teilt den Gruppen ihre Gruppenbeschreibung aus, indem bei der größten Gruppe begonnen wird. Die anderen Gruppen bekommen akustisch ein bisschen von den anderen und deren Infos mit.

TEXT SL 2a: Jede Raumschiffbesatzung bekommt von mir ihre Gruppenbeschreibung ausgeteilt. Bitte lest euch diese durch!

MATERIALVERWENDUNG

3 Gruppenbeschreibungen.



In diesen Gruppenbeschreibungen wird aufgelöst, dass die Anfangsbewegung ein spezieller Gruppengruß ist, jedoch noch nicht, dass diese auch in der Realität existieren und kulturellen Hintergrund haben. Dies wird erst in der Reflexionsphase aufgelöst. So wurden nicht nur die Grüße, sondern auch die Gruppennamen bewusst ausgewählt. Sie bedeuten alle in einer anderen Sprache „Mensch“ oder „Volk“. Auch der Planetenname bedeutet auf usbekisch „Erde“. Dies soll jedoch alles erst in der Reflexionsphase aufgelöst werden.

Gruppenbeschreibung der PA

Wir sind die Gruppe der PA und fliegen mit unserem blauen Raumschiff *SAYYORA* an. Unser Erkennungsmerkmal ist, uns gegenseitig in einer speziellen Art zu grüßen: dabei geben wir uns gegenseitig die Hand und führen den Handrücken des bzw. der Anderen an unsere eigene

Stirn. Wir mussten unseren Heimatplaneten aufgrund eines gewaltigen Vulkanausbruchs verlassen, da dieser dadurch unbewohnbar geworden ist. Dieses dramatische Ereignis hat uns sehr geprägt. Seitdem besitzen wir ein starkes Wir-Gefühl, das uns sehr über die schwere Zeit hinweg geholfen hat. Wir sind eine bunt zusammengewürfelte Gruppe mit starkem Gemeinschaftssinn, auf der Suche nach einem Leben in Sicherheit. Unseren Heimatplaneten zu verlassen ist uns sehr schwer gefallen, jedoch hatten wir keine andere Wahl. Auf der Flucht konnten wir nur das Nötigste zusammenpacken, demnach mussten wir auch Vieles zurücklassen. Wir hoffen auf *SAYYORA* ein neues, sicheres Leben aufbauen zu können und werden versuchen, jegliche Risiken zu vermeiden.

Gruppenbeschreibung der THEODA

Wir sind die Gruppe der THEODA und mit dem

roten Raumschiff von unserem Heimatplanet THEODISC aufgebrochen, da uns dieser zu langweilig bzw. zu eng geworden ist. Auf *SAYYORA* wollen wir Neues entdecken und erleben, denn wir sind sehr abenteuerlustig, anpassungsfähig und flexibel. Durch unsere Neugierde, Wissbegierde und Unternehmungslust erkunden und erforschen wir gerne unsere Umgebung und sind viel in der Natur unterwegs. Wir sind AbenteurerInnen sowie ForscherInnen, haben eine gute körperliche Kondition, sind motiviert, Neues auszuprobieren, und haben keine Angst vor Überraschungen oder neuen Situationen. Wir lieben den Nervenkitzel und sind stets auf der Suche nach neuen Abenteuern.

Unser Erkennungsmerkmal ist es, uns gegenseitig in einer speziellen Art und Weise zu begrüßen. Dabei fassen wir uns mit einer Hand ans eigene Herz und berühren mit der anderen Hand leicht, nur mit den Fingerspitzen, die Fingerspitzen unseres Gegenübers.

Gruppenbeschreibung der WAORANI

Wir sind die WAORANI und begrüßen uns durch gegenseitiges Zunge-Zeigen. Als AkrobatInnen, KünstlerInnen und ErfinderInnen suchen wir auf *SAYYORA* neue Arbeitsmöglichkeiten. Wir hoffen, uns dort frei entfalten zu können und ein besseres Leben zu finden. Unseren Angehörigen am Heimatplaneten wollen wir mit regelmäßigen Geldzahlungen zu besseren Lebensumständen verhelfen und führen daher einen bescheidenen Lebensstil. Wir sind fleißig, lebensfroh, kreativ und erfindereich. Da wir stets nach Gelegenheiten suchen, um zu arbeiten bzw. um andere zu unterhalten, sind wir viel in der Galaxis unterwegs und recht bekannt. Einen hohen Bekanntheitsgrad genießen auch unsere Erfindungen, wie etwa eine Treibstoffformel für leistungsstarke Motoren, die die ganze Galaxis modernisierte. Die Herstellungsweise des O-G-V-Treibstoff ist jedoch streng geheim! Nur unser Volk weiß,

dass sich dieses o(range)-g(rün)-v(iolett)-farbige Gemisch aus den herkömmlichen roten, blauen und gelben Grundtreibstoffen zusammensetzt und dieses Geheimnis hat sich bis heute bewahrt.

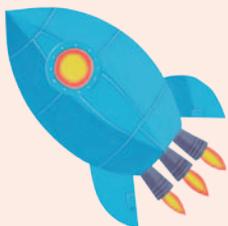
TEXT SL 2b: „Nachdem jeder und jede von uns sein bzw. ihr Raumschiff gefunden hat und weiß, warum er bzw. sie den Heimatplaneten verlässt, kann es los gehen. Das Raumschiff ist startklar. Keine Angst - es wurden schon viele Weltallreisen durchgeführt und sie gelten als sehr sichere Transportmöglichkeit. Wir können uns demnach entspannen und die Zeit im Raumschiff nutzen, um uns besser kennen zu lernen. Schließlich will ja jeder und jede wissen, wer zu seiner bzw. ihrer Besatzung gehört und mit wem wir auf dem neuen Planeten zusammenleben werden.

Als Erkennungsmerkmal für jedes Besatzungsmitglied teile ich allen einen Keyholder in der jeweiligen Farbe des Raumschiffs aus. Darauf ist das jeweilige Raumschiff abgebildet und eine Kurzzusammenfassung der Gruppenbeschreibung, sowie ein kleines Fläschchen mit einer Notration an Treibstoff für das Raumschiff. Somit ist dieser Keyholder sehr wichtig für alle und sollte immer getragen werden.

Zusätzlich bekommt jeder und jede ein Rollenkärtchen ausgeteilt. Bitte lest euch dieses durch, aber zeigt es dabei niemanden. Jede individuelle Rolle besteht aus einem Namen und einem Beruf. Da ihr eure Rolle das gesamte Spiel hindurch spielen werdet, ist es sehr wichtig, sich diese gut einzuprägen. Dazu werden wir ein kleines Spiel spielen.

Jeder und jede versucht seinen bzw. ihren Beruf pantomimisch darzustellen und die übrigen Besatzungsmitglieder sollen ihn erraten. Im Anschluss, wenn alle Berufe erraten sind, stellt sich jede Person innerhalb ihrer Besatzung nochmals mit Rollennamen vor und schreibt ein Namensetikett, das sie sich anklebt. Ihr habt 15 min. Zeit!“

→ Die Raumschiffe der Pa, Theoda und Waorani (von links nach rechts)





SL teilt Keyholder (Umhängebänder), Rollen und Etiketten und Stifte aus. Die Jugendlichen tragen jetzt Keyholder.

MATERIALVERWENDUNG

21 Keyholder (9 blaue, 7 rote, 5 gelbe) mit den kurzen Gruppenbeschreibungen, dem Raumschiff und einem Treibstofffläschchen (mit unterschiedlich farbigen Treibstoffen in blau, rot, gelb); 21 Rollenkärtchen, Etiketten, Stifte.

AUFGABE 2: Beruf pantomimisch darstellen, Namensetikett.

SCHRITT 5: NUTZUNGSPLÄNE FÜR DAS GEBÄUDE ENTWERFEN

SL spielt Funkspruch 2 (Existenz eines Gebäudes auf SAYYORA) ab.

TEXTSL 3a: „Unser Abenteuer geht weiter. Die Reise ist gut verlaufen. Wir befinden uns kurz vor der Landung auf SAYYORA. Plötzlich erreicht uns folgender Funkspruch von der intergalaktischen Konföderation.“

MATERIALVERWENDUNG

Audioaufnahme 2, Satellitenbild, Flipchartpapier und Stifte verteilen.

Dabei wird die kleinste Gruppe der WAORANI insofern benachteiligt, dass sie weniger Stifte und Flipchartpapier als die anderen erhalten, erst als letzte Gruppe beginnen können und damit weniger Zeit haben.



Funkspruch 2: „Die intergalaktische Konföderation hat aus sicherer Quelle

erfahren, dass auf SAYYORA eine sensationelle Entdeckung gemacht wurde. ForscherInnen haben ein leer stehendes Gebäude gefunden, das von der bereits ausgestorbenen Zivilisation stammt. Das ebenerdige Gebäude ist auf einem bedeutungsvollen Platz errichtet worden, denn darunter befindet sich der Zugang zu einer unterirdischen Quelle, die als blaues Gold bezeichnet wird. Demnach ist das Gebäude ein wichtiger Stützpunkt, da es Schutz für das blaue Gold bietet und die einzige Zugangsmöglichkeit dazu ist. Es gibt auch erste Satellitenaufnahmen davon. Eine ist dieser Nachricht beigelegt.“

TEXT SL 3b: „Da wir bald auf SAYYORA landen werden, soll jede Besatzung überlegen, wie dieses ebenerdige Gebäude als eine Art Gemeinschaftszentrum für eure einzelne Gruppe am besten genutzt werden kann. Schreibt und malt die Pläne auf eine Flipchart. Ihr habt 15 min Zeit!“

AUFGABE 3: Gruppen arbeiteten ihre Pläne für die Gebäudeverwendung aus.

SCHRITT 6: BALANCIER- KREISEL: LANDUNG AUF SAYYORA

SL führt Kreisel ins Spiel ein und schließt Waorani dabei aus (Benachteiligung).

TEXT SL 4a: „Mittlerweile sind wir auf SAYYORA gelandet. Das ist unser Planet (SL zeigt Kreisel her) Da wir solange im Weltall unterwegs waren und dort Schwerelosigkeit vorherrscht, müssen wir uns erst wieder an die Erdanzie-

hungskraft gewöhnen. Außerdem sind wir schon alle sehr gespannt, wie sich die ersten Schritte auf dem neuen Planeten anfühlen. Jeder und jede versucht einzeln auf den Kreisel zu steigen und seine bzw. ihre Balance zu finden. Ihr könnt euch dabei auch gegenseitig helfen. Wir beginnen wieder mit der größten Gruppe.“

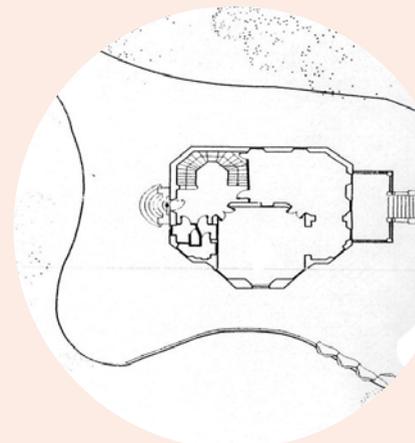
AUFGABE 4a: Kreiselübung. Jugendliche versuchen, am Planeten ihre Balance zu finden. Der Kreisel wird dabei von Raumschiff zu Raumschiff getragen. Die Pa beginnen und die Theodas beenden die Übung mit folgendem Text:

TEXT SL 4b: „Da die intergalaktische Konföderation schlechte Erfahrungen mit den Waorani gemacht hat, dürfen diese nicht den Kreisel betreten. Wir machen nun 15 min Pause. Bitte seid alle wieder pünktlich zurück.“

EVENTUELLE PAUSE EINLEGEN

(je nach Stimmung und Konzentrationsfähigkeit der Gruppe)

→ **SATELLITENAUFNAHME
VON SAYYORA:** Gebäude mit
Quellenzugang



→ Jugendliche beim Zeichnen
eines Nutzungsplanes





Spielphase 2

SCHRITT 7: VORSTELLUNG DER GRUPPEN (SKETCH)

Jugendliche sollen zur Stärkung ihrer Gruppenidentitäten einen Sketch entwerfen (dieser soll die Eigenschaften der Gruppe haben und zeigen, warum sie ihren letzten Wohnort verlassen haben – „Migrationsgrund“).

TEXT SL5: „Wir befinden uns auf dem Planeten SAYYORA. Mittlerweile sind alle Gruppen aufeinander getroffen. Es besteht Skepsis gegenüber den fremden Gruppen, jedoch haben alle friedliche Absichten. Da alle neugierig sind, wer und wie die anderen sind, wollen wir uns einander vorstellen. Bitte bereitet pro Gruppe einen kleinen Sketch vor, in dem vorkommt, wie ihr heißt, warum ihr euren Heimatplaneten verlassen habt und welche Eigenschaften eure Gruppe hat. Ihr habt 20 min den Sketch vorzubereiten.“

AUFGABE 5: Gruppen erarbeiten Sketch und spielen sich ihn gegenseitig vor.

SCHRITT 8: GEGENSEITIGE PRÄSENTATION DER NUTZUNGS- PLÄNE

- Jugendliche erfahren, dass alle Gruppen das Gebäude beanspruchen.
- Jugendliche sollen SprecherIn wählen und die Nutzungspläne präsentieren.

TEXT SL 6a: „Danke für die Sketches. Bei unseren Vorstellungen sind wir darauf gekommen, dass alle Gruppen das Gebäude für sich nutzen möchten, allerdings wissen wir nicht zu welchem Zweck. Pro Gruppe soll daher ein Sprecher bzw. eine Sprecherin den anderen Gruppen die Pläne für die Nutzung des Gebäudes vorstellen. Bitte wählt jemanden, der oder die eure Pläne präsentiert. Die Pa dürfen als größte Gruppe beginnen!“

AUFGABE 6: Gruppen bestimmen SprecherIn und stellen Pläne vor (ca. 15 min). Die Waorani haben am wenigsten Zeit und sind als Letzte

dran. SL soll diese unter Zeitdruck setzen (letzte Minute laut runter zählen) und ihnen auch ins Wort fallen.

SCHRITT 9: EIGENTUMS- VERHANDLUNGEN

- SprecherInnen werden gewählt und für die Diskussion vorbereitet.
- Eine Diskussion, welche Gruppe das Gebäude bekommen soll. Die Moderation durch den SL soll nicht ganz neutral sein, sondern die WAORANI benachteiligen (weniger Redezeit, VertreterInnen v.a. Waorani, unter Zeitdruck setzen).
- Falls zwei SpielleiterInnen vorhanden sind, übernimmt einer die Rolle eines „Delegierten der intergalaktischen Konföderation“, der die Diskussion leitet (sonst spielt der SL diese Rolle und kann für diese Übung sein Namensschild gegen eine Krawatte wechseln).

- Der Delegierte erklärt die Diskussionsregeln: Nur die drei Sprecher reden, aber die Gruppenmitglieder sitzen hinter ihrem Sprecher und können durch Argumente auf Zetteln ihren VertreterInnen unterstützen, die PA beginnen und haben am meisten Zeit, WAORANI am wenigsten, weil sie die kleinste Gruppe sind; nach 10 min muss ein einstimmiges Ergebnis zustande kommen, sonst kommt es zur Volksabstimmung. Koalitionen sind möglich (werden aber nicht vom SL vorgeschlagen).
- SL fragt nach 10 min nach Ergebnis. Wer bekommt das Gebäude?
- Falls Volksabstimmung: jede/r kann auch für eine andere Gruppe stimmen, Minderheit hat schlechtere Chancen aufgrund der Unterzahl. Es gibt keine Stimmenthaltungen. Gestimmt wird immer für eine Gruppe (und nicht für Vorschlag oder eine Koalition). Jede/r hat nur eine Stimme. Falls es zu einer Pattstellung kommt, gibt es eine Stichwahl mit der Ankündigung, dass wenn nötig ein Münzwurf entscheidet.
- SL übergibt der gewählten Gruppe den Schlüssel zum Gebäude.

→ Schlüssel des Gebäudes





TEXT SL 6b: „Danke für eure Präsentationen. Nun wissen wir alle, was die anderen Gruppen mit dem Gebäude vor haben. Leider sind es unterschiedliche Pläne. Demnach muss entschieden werden, welche Gruppe das Gebäude bekommt. Fest steht, dass derzeit keine Ressourcen vorhanden sind, um das Gebäude auszubauen oder zu erweitern. In einer Diskussion versucht jede Gruppe, die anderen davon zu überzeugen, warum ihre Pläne für das Gebäude am geeignetsten sind. Dafür wird jede Gruppe einen Vertreter oder eine Vertreterin wählen, der bzw. die versucht das Gebäude für die eigene Gruppe zu gewinnen. Bitte achtet darauf, dass nicht wieder dieselben Personen gewählt werden, wie bei den Präsentationen.“

Die übrigen Gruppenmitglieder haben zwar nicht die Möglichkeit sich direkt in die Diskussion ein zu bringen, können ihre Gruppe jedoch unterstützen, indem sie Notizzettel mit Argumenten ihrem Sprecher bzw. ihrer Sprecherin zuschieben. Bitte wählt die Sprecher und Sprecherinnen und bereitet euch auf die Diskussion vor, ihr habt 5 min Zeit.“

MATERIALVERWENDUNG

Drei Sessel für Konferenz, kreisförmig aufgestellt, dahinter sitzen die Gruppenmitglieder. SL verteilt inzwischen Stifte/Notizzetteln (Waorani bekommen wenig Zettel und nur einen Stift), Schlüssel; Krawatte für SL.

AUFGABE 7a: Vertreter wählen und vorbereiten.

TEXT SL 6c (oder: Delegierte/r): Ich bitte die Sprecher und Sprecherinnen Platz zu nehmen. Die Diskussion wird von mir (oder: einer/m Delegierten der intergalaktischen Konföderation, die/den wir herzlich begrüßen wollen) moderiert und nach folgenden Regeln der intergalaktischen Konföderation ablaufen:

1. Wie bereits bekannt, wurde pro Gruppe eine Person gewählt, die stellvertretend für die Gruppe spricht. Die anderen Gruppenmitglieder sind ruhig und können sich nur schriftlich über die Notizzettel in die Diskussion einbringen.

2. Jede Gruppe eröffnet die Diskussion mit einem Eingangsstatement, indem sie begründen warum gerade ihre Gebäudenutzungspläne umgesetzt werden sollen. Die PA, als größte Gruppe, wird damit beginnen.

3. Die Redezeit der SprecherInnen richtet sich nach Gruppengröße. Demnach dürfen die PA am längsten sprechen und den WAORANI als kleinste Gruppe verbleibt am wenigsten Zeit.

4. Die drei gewählten Personen haben 10 Minuten Zeit, sich einstimmig darauf zu einigen, welche Gruppe das Gebäude erhält. Kommt es in dieser Zeit zu keinem Ergebnis, wird mittels Volksabstimmung entschieden, wer das Gebäude bekommt. Dabei können alle



Personen auf SAYYORA mittels Handzeichen abstimmen.“

Gibt es noch Fragen?... Dann eröffne ich hiermit die Diskussion und die PA können beginnen.“

AUFGABE 7b: 10minütige, moderierte Eigentumsverhandlungen.

Text SL 6d: „Die Zeit ist um. Sind die Gruppen zu einem Ergebnis gekommen?“

Ggf. **AUFGABE 7c:** Volksabstimmung - SL gratuliert und übergibt den Schlüssel.

SCHRITT 10: UNERWARTETE BESCHÄDIGUNG DES GEBÄUDES

- SL spielt Funkspruch 3 (Gebäudebeschädigung) ab.
- SL gibt jeder Gruppe den Medienbericht zum Lesen. Es gibt 3 Kopien – wieder bekommen die PA den Text zuerst; Bericht ist hetzerisch geschrieben und beschuldigt die WAORANI oder die THEODA.
- Jugendliche lesen Bericht selbstständig in ihrer Gruppe.

TEXT SL 7a: „In der Zwischenzeit ist wieder eine Meldung der intergalaktischen Konföderation eingetroffen, die ich euch nun vorspielen werde.“

MATERIALVERWENDUNG

Audioaufnahme 3, Medienbericht



Funkspruch 3: „Der intergalaktischen Konföderation wurde gemeldet, dass es auf SAYYORA zu einem bedauerlichen Vorfall gekommen ist. Das von den dort ansässigen Gruppen heiß begehrte Gebäude wurde beschädigt. Bisher ist das Ausmaß der Beschädigung noch nicht genau bekannt. Fraglich ist, ob durch die Beschädigung das Gebäude zukünftig überhaupt noch genutzt werden kann. Bilder von dem Vorfall werden sobald als möglich veröffentlicht. Leider muss auch gemeldet werden, dass auch der Zugang zum blauen Gold versperrt ist. Was auf SAYYORA genau vorgefallen ist, sollen Ermittlungen der intergalaktischen Konföderation klären. Die Vorfälle sorgen für große Unruhe und Spekulationen unter den Bewohnern und Bewohnerinnen. Auch die intergalaktischen Medien berichten laufend von diesem Thema.“

TEXT SL 7b: „Jede Gruppe erhält einen Medienbericht über den Vorfall, den ihr euch aufmerksam durchlest. Im Anschluss wird es eine Krisensitzung geben, bei der über die derzeitige Lage diskutiert wird.“

AUFGABE 8: Gruppen lesen Artikel.

Sayyora News



GEBÄUDE BESCHÄDIGT – ZUGANG ZUM BLAUEN GOLD VERSPERRT!

ANGEHÖRIGE DER THEODA UND WAORANI VERDÄCHTIGT

Das Gebäude auf dem Planeten SAYYORA wurde gestern Nacht von Unbekannten beschädigt. Das Ausmaß der Beschädigung steht noch nicht fest. Aus letzten Meldungen geht aber hervor, dass auch die anliegende Quelle nicht mehr zugänglich ist und das blaue Gold somit nicht mehr genutzt werden kann. Die Ereignisse haben starke Spannungen innerhalb der drei Bevölkerungsgruppen auf SAYYORA ausgelöst. Laut Zeugenaussagen von drei Personen werden sowohl Angehörige der Waorani als auch der Theoda verdächtigt. Die Minderheit der Waorani gelten als Vagabunden und als schwer integrierbar. Einige von ihnen sollen schon Strafanzeigen erhalten haben und auch sonst als Störenfriede aufgefallen sein. Als zweite Tätergruppe werden die

Theoda verdächtigt. Die Forscher der Theoda mit ihren gefährlichen Experimenten könnten auch für die Beschädigung des Quellenzugangs verantwortlich sein. Mitglieder der Pa fordern eine lückenlose Aufklärung und eine harte Bestrafung der Schuldigen: „*Es sollten an jeder Ecke Überwachungskameras installiert werden, damit diese Vandalen gefasst und solche Terrorakte nicht mehr passieren können.*“

Hintergrund für die Beschädigung könnte der Streit um die Nutzung des Gebäudes sein, der in den letzten Tagen das Verhältnis zwischen den drei Gruppen belastete. Die intergalaktische Konföderation führt derzeit Ermittlungen auf SAYYORA durch. Eine Krisensitzung zur Lösung des Streits wurde bereits einberufen. (NL)

SCHRITT 11: KRISENSITZUNG MIT MEHREREN PERSONEN

VertreterInnen wählen (Achtung ungleiche Anzahl, nicht dieselben Personen wie zuvor) Delegierte/r moderiert die Krisensitzung (kann Vermutungen aussprechen, Schuldzuweisungen, den WAORANI ins Wort fallen).

TEXT SL 8a: „Nachdem wir alle den Artikel durchgelesen haben, sollen die Vertreter und Vertreterinnen für die Krisensitzung gewählt werden. Je nach Gruppengröße dürfen unterschiedlich viele Personen gestellt werden. Laut intergalaktischer Konföderation haben die PA 4, die THEODA 3 und die WAORANI einen Vertreter bzw. eine Vertreterin. Die übrigen Gruppenmitglieder können sich nicht in die Diskussion einbringen. Daher sind jetzt 5 min Zeit, in denen die Gruppenvertreter und -vertreterinnen gewählt werden und diese für die Diskussion vorbereitet werden sollen. Lasst uns anfangen, die Zeit drängt!“

MATERIALVERWENDUNG

8 Sessel aufbauen (7 Sessel eher zusammen und eine Richtung; gegenüber einzelner Sessel für den WAORANI).

AUFGABE 9a: wählen VertreterInnen und bereiten sich vor.

TEXT SL 8b (oder Delegierte/r): „Die Diskussion wird wieder von mir moderiert werden. Die PA können als größte Gruppe beginnen. Ich bitte die gewählten Personen Platz zu nehmen und die Krisensitzung zu eröffnen. Ich bitte die Person der PA den Medienartikel zusammenzufassen.“

AUFGABE 9b: Konfrontationsphase: SL / Delegierte/r moderiert (ca. 10 min bis zur Unterbrechung durch den Funkspruch 4).

SCHRITT 12: TANKFÜLLUNG

Die Krisensitzung wird durch weiteren Funkspruch unterbrochen bzw. aufgelöst (alle bilden Sesselkreis).

SL spielt Audioaufnahme 4 ab (Klärung der Vorfälle/Rettung von Quelle).

TEXT SL 9: „Wir müssen unsere Sitzung leider frühzeitig beenden, denn in der Zwischenzeit hat die intergalaktische Konföderation ihre Ermittlungen abgeschlossen und eine Meldung mit den Untersuchungsergebnissen gesandt. Bitte macht alle einen Sesselkreis. Ich werde euch die Nachricht vorspielen.“





MATERIALVERWENDUNG

Sesselkreis, Audioaufnahmen 4 und zum Abschluss 5a oder 5b, Tank, Betriebsanleitung für Bohrer, Keyholder mit Flüssigkeit, Gruppenbeschreibung (für WAORANI).



Funkspruch 4: „Die intergalaktische Konföderation ist dem gemeldeten Ereignis auf SAYYORA nachgegangen und konnte deren Ausmaß und Ursache klären. Da das Gebäude von einer früheren Zivilisation stammt, ist deren Fundament sehr alt und baufällig. Dadurch ist dieses über die Jahre immer mehr abgesackt, wodurch das Gebäude beschädigt und der Quellszugang verschüttet wurde. Dieser soll wieder freigelegt werden. Es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, denn umso schneller Rettungsmaßnahmen erfolgen, desto mehr kann vom blauen Gold geborgen werden. Damit das brüchige Fundament des Gebäudes nicht noch mehr beschädigt wird und die Quelle nicht noch schwerer zugänglicher wird, muss bei der

Tiefenbohrung ein Spezialbohrer eingesetzt werden. Dieser wurde von der intergalaktische Konföderation zur Verfügung gestellt und ist bereits auf SAYYORA eingetroffen. Allerdings musste dieser aus Sicherheitsgründen jedoch ohne Treibstoff versendet werden.“

TEXT SL 10: „Wie wir gehört haben, muss die Quelle so schnell wie möglich wieder frei gelegt werden. Deshalb muss so bald als möglich mit der Tiefenbohrung begonnen werden. Unsere Aufgabe ist es, den leeren Tank des Spezialbohrers mit möglichst viel Treibstoff zu füllen, denn je mehr Sprit vorhanden ist, desto schneller kann gebohrt werden. Damit dieser richtig gefüllt wird, hat die Konföderation die Betriebsanleitung des Bohrers mitgeschickt. Versucht den Tank anhand dieser mit möglichst viel Treibstoff zu füllen, damit die Rettungsmaßnahmen starten können. Dafür dürfen nur die bisher ausgeteilten Spielmaterialien (siehe besonders die Gruppenbeschreibungen) verwendet werden! Wir haben 10 min Zeit die Quelle zu retten. Los!“

- Das Ziel der letzten Aufgabe besteht darin, dass die Gruppen zusammenarbeiten, gemeinsam zur Zielerreichung beitragen und die Gruppen so aufgelöst werden. Die Aufgabe kann nur kooperativ gelöst werden, wenn das Kürzel O-G-V enträtselt wird. Nur die WAORANI verfügen über einen Hinweis in ihrer Gruppenbeschreibung („...nur unser Volk weiß, dass sich dieses o(range)-g(rün)-v(iolett)-farbige Gemisch aus den herkömmlichen roten, blauen und gelben Grundtreibstoffen zusammensetzt“). Die Farben Orange, Grün und Violett müssen gemischt werden: Orange = Rot+Gelb; Grün = Gelb+Blau; Violett = Blau+Rot
- Wichtig ist es, dass die kleinste Gruppe, die bisher im Spiel oft diskriminiert wurde, einen entscheidenden Teil zur Lösung der Aufgabe beiträgt. Dies wird durch den Hinweis in der Gruppenbeschreibung angeboten. Die Lösung der Aufgabe ist es, dass die WAORANI das Geheimnis der Treibstoffformel lüften und die Jugendlichen selbstständig darauf kommen

ihre Treibstoff-Notrationen, in blauer, roter und gelber Farbe, so zu mischen, dass das benötigte OGV Gemisch entsteht, mit dem der Bohrer angetrieben wird. Da jeder eine (blaue, rote oder gelbe) Treibstoffration besitzt, kann jeder einen Beitrag leisten. Durch das Vermischen der Farben werden die Gruppen symbolisch aufgelöst. Das Mischen der Farben steht symbolisch für Vielfalt.

- SL teilt jeder Gruppe eine Betriebsanleitung aus, auf der der Tank abgebildet ist und die besagt, dass dieser nur mit einem Treibstoff-Gemisch namens O-G-V gefüllt werden darf! (das O-G-V wird jedoch nicht erklärt). Der Tank besteht aus drei Messzylindern. Jedes Gefäß ist mit einem der Buchstaben O/G/V beschriftet. Die Beschreibung zeigt, wie die Gefäße jeweils gefüllt werden sollen.
- Die Lösung muss nicht gefunden werden. Es gibt kein automatisches „Happy End“.

AUFGABE 10: Jugendliche versuchen Spezialbohrer-Tank zu füllen.



→ Tank, der mit dem Treibstoffgemisch O-G-V funktioniert



Betriebsanleitung für Tiefenbohrer TX45Ji

Der Tiefenbohrer TX45Ji (siehe Abb. 1) wurde zur Durchbohrung harter Gesteinsschichten entwickelt und verfügt demnach über spezielle Bohrköpfe (siehe Abb. 2).

Der Tiefenbohrer TX45Ji wird mittels O-G-V Treibstoffgemisch angetrieben. Es darf kein anderer Treibstoff verwendet werden!

Achtung: bei der Verwendung anderer Treibstoffe besteht Explosions-, Vergiftungs-, Brand- und Verätzungsgefahr!!



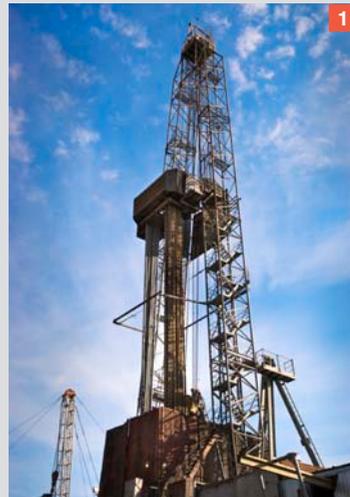
Zur Füllung:

Jedes Tankgefäß muss mit dem dafür vorgesehenen Treibstoffgemisch gefüllt werden (siehe Erläuterungen zur Abb. 3)!

Die Tankgefäße müssen nicht gleich voll sein! Generell gilt, je mehr Treibstoff im Tank ist, desto länger und schneller kann gebohrt werden.

- Abb. 1: Tiefenbohrer TX45Ji
- Abb. 2: Bohrkopf 1 und 2
- Abb. 3: Tankgefäße

- A Tank für O-Treibstoffgemisch
- B Tank für G-Treibstoffgemisch
- C Tank für V-Treibstoffgemisch



SCHRITT 13: AUFLÖSUNG UND ENDE DES SPIELS

- SL leitet je nach Ausgang der letzten Aufgabe, zum letzten Funkspruch 5a oder 5b über. In diesen wird aufgelöst, dass das blaue Gold eine Wasserquelle ist.
- SL beendet Spiel und alle nehmen Etiketten mit ihren Spielnamen ab. Der SL stellt sich mit richtigem Namen vor und sammelt Materialien ein.

MATERIALVERWENDUNG

Audioaufnahmen 5a und 5b, Abnahme der Etiketten.

Funkspruch 5a (Kooperation): Die intergalaktische Konföderation gibt bekannt, dass die verschüttete Wasserquelle auf SAYYORA freigelegt werden konnte. Die Rettungsaktion war nur aufgrund des - bisher in der Geschichte einzigartigen – Zusammenschluss der drei Bevölkerungsgruppen auf SAYYORA möglich. Durch die Kooperation der BewohnerInnen konnte aus den blauen, roten und gelben Treibstoff-Notrationen das benötigte O-G-V Treibstoffgemisch erzeugt werden. Somit konnte die Tiefenbohrung erfolgreich durchgeführt werden.

Funkspruch 5b (Misserfolg): Die Konföderation muss leider bekannt geben, dass die Rettungsaktion, die auf SAYYORA verschüttete Wasserquelle freizulegen, scheiterte. WissenschaftlerInnen hatten gehofft, dass die BewohnerInnen es schaffen würden, aus ihren jeweiligen Treibstoff-Notrationen das benötigte

orange-grün-violett-farbige Treibstoffgemisch mittels der vorhandenen Treibstoffnotrationen provisorisch herzustellen. Allerdings war die Hoffnung vergebens.

TEXT SL 11: „Unser Planspiel ist nun vorbei. Wir legen alle die Rollen ab. Von nun an bin auch ich nicht mehr der/die Spielleiter/in und ihr könnt mich wieder mit meinem richtigen Namen anreden. Ich hoffe, ich habe in meiner Rolle als unfaire/r Syrix keinen persönlich angegriffen oder beleidigt. Dies war alles Teil des Spiels. Bitte nehmt nun die Etiketten herunter und gebt die Keyholder sowie die restlichen Materialien ab. Um die Gruppen aufzulösen, werden wir noch eine kleine Übung machen.“

SL beendet Spielphase mit der Übung „Gordischer Knoten“:
(Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen, und gehen mit vorgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Teilnehmers. Dadurch bildet sich ein wirrer Knoten. Aufgabe ist - ohne die Hände los zu lassen - durch Drüber- und Druntersteigen den Knoten so zu entwirren, dass eine (oder mehrere) geschlossene Menschenkette entsteht) Dadurch können die Jugendlichen besser aus der Einzelrolle und den Gruppenidentitäten aussteigen.

ÜBUNG: Gordischer Knoten

EVENTUELL PAUSE EINLEGEN

(Je nach Stimmung und Konzentrationsfähigkeit der Gruppe)



Leitfaden für die Reflexionsphase

Dieser Leitfaden ist als Vorschlag zu betrachten, falls keine Diskussion in Gang kommt, und um einen groben Ablauf vorzuschlagen, welche Inhalte in der Reflexion behandelt werden können und sollten. Dieser Ablauf ist nicht zwingend Punkt für Punkt einzuhalten. Der Spielleiter bereitet sich inhaltlich durch einen Reader auf die Reflexionsphase vor.

- Einstieg mit Stimmungsbarometer z.B. Smilies zeichnen auf Luftballons; bei der Begründung können folgende Fragen beantwortet werden: Wie ist es mir mit dem Spiel gegangen?
 1. ...in meiner Rolle?
 2. ...mit meiner Gruppe?
 3. ...mit dem Spiel im Allgemeinen?
- Aufgreifen, wie sich die Jugendlichen in ihrer Rolle gefühlt haben (mit ihren Eigenschaften, den Spielregeln, den Aufgaben und den Grüßen).
- Jetzt die Namen und Bewegungen vom Spielbeginn auflösen und die Bedeutung als Grüße in anderen Kulturen erklären.

WAORANI: nach den Huaorani, einer indigenen Volksgruppe in den Regenwäldern im Osten Ecuadors.

THEODA: leitet sich vom Wort „theodismus“ ab (verweist auf eine Spielart germanischer Religion, unklare Wortbedeutung, evtl auch Volksstamm); Theoda ist auch ein Mädchenname.

PA heißt einfach „Volk(sgruppe)“ wie zum Beispiel in Sher-pa (= Bergvolk in Nepal).

SAYYORA: bezeichnet das Wort „Erde“ in der usbekischen Sprache.

Die Begrüßungen, welche in der Anfangsphase des Spieles vorkommen, stammen aus unterschiedlichen Kulturen und Ländern:

- Gebt euch gegenseitig die Hand und führe den Handrücken des/r anderen an deine eigene Stirn (Malaysia).
- Mit einer Hand ans eigene Herz fassen. Mit der anderen Hand nur mit den Fingerspitzen die Fingerspitzen des/der anderen leicht berühren (Gruß einer Bruderschaft aus Senegal).
- Zunge zeigen (Tibet und Ladakh).



- Nach Sinn des Spiels fragen und eine Definition von Diskriminierung auf die Flipchart schreiben („Diskriminierung ist Ungleichbehandlung von Individuen und Gruppen“).
- Wo war Diskriminierung im Spiel versteckt? (Weitere Auflösung: strukturelle Benachteiligung der WAORANI (personell, materiell, zeitlich, Ausschluss bei Übungen, schlechtere Chancen bei Diskussionen). Wer hat es bemerkt?
- Wie ist es den anderen mit der Benachteiligung der WAORANI gegangen? (eventuell Diskussion über Zivilcourage).
- Wie hat die Diskriminierung im Spiel gewirkt? Verhalten der TeilnehmerInnen im Spiel aufgreifen, Beispiele geben und auf konkrete Reaktionen eingehen (Lacher, Äußerungen).
- Überleitung zur Realität und persönlichen Erlebnissen. Hier sollten/können folgende Themen vertieft od. andiskutiert werden:
 - Welche Ausgangspunkte der Diskriminierung gibt es? (Herkunft, Abstammung, Hautfarbe oder Ethnie, sexuelle Orientierung, Religion

oder politische Anschauung, körperliche oder geistige Fähigkeiten und körperliches Erscheinungsbild, Sprache, Alter).

- Wo gibt es strukturelle Diskriminierung für DrittstaatsbürgerInnen?
- Thema Migration und Integration: Wie hoch schätzt ihr den Anteil von MigrantInnen in der/dem eigenen Region/Bundesland/Provinz/Stadt?
 - Migration (Definition, Dimensionen, Geschichte in Nordtirol/Südtirol, aktuelle Daten).
 - Auslöser von Migration (Arbeitsmigration, Umweltbedingungen, wirtschaftliche Lage in den Ländern des Südens), Migrationszahlen weltweit, Binnenmigration.
 - Rolle der Politik und der Medien (Hetze, Berichterstattung).
 - Vorurteile und Stammtischparolen und Strategien dagegen.
 - Umgang mit Diversität.
 - Abschlussrunde und Feedback zum Spiel.
 - Wie geht es mir jetzt nach der Reflexion? (Methode frei wählbar: offene Runde).



Empfehlungen und Tipps

Die folgenden Erfahrungen und Tipps sollen bei der weiteren Durchführung von Spielen anhand dieses Handbuches behilflich sein. Der größte Teil dieser Erfahrungen beruht auf den Bewertungen der in Südtirol im Rahmen des MigrAlp-Projektes durchgeführten Spiele, die zu Beginn in drei Zielgruppen (Alter; in- oder außerschulische Durchführung) differenziert geschildert werden.

ZIELGRUPPE: MITTELSCHÜLERINNEN DER DRITTEN KLASSE

Space Migrants 2513 ist für Jugendliche ab 15 Jahre konzipiert worden. Wegen der großen Nachfrage seitens der Mittelschulen, ist das Planspiel auch in dritten Mittelschulklassen erfolgreich durchgeführt worden.

Die SchülerInnen haben mit Begeisterung und Engagement mitgespielt, haben sich in die Rollen und Gruppenidentitäten gekonnt hineinversetzt und haben den Inhalt der Spielschritte gut verstanden. Aus den Evaluierungsbögen der SchülerInnen ist allerdings auch herauszulesen, dass die Spieldauer für die Altersgruppe zu lang ist und dass ein Teil der Schüler in der Reflexionsphase Schwierigkeiten hatte, sich einzubringen. Auch die SpielleiterInnen haben gemerkt, dass es für jüngere TeilnehmerInnen schwieriger ist, eine Diskussion aufzubauen, da im Unterschied zu älteren SchülerInnen, die Themen des Spiels noch nicht im Unterricht behandelt wurden. In so einer Situation raten die SpielleiterInnen in der Reflexionsphase mehr auf die Gruppenerfahrung und die Gruppensituation in der Klasse einzugehen.

Folgende Themen können behandelt werden: Was bedeutet es, andere zu respektieren? Wie fühlt es sich an, ausgeschlossen zu werden? Wie fühlt es sich an, jemanden auszuschließen? Es ist wichtig, in der Reflexionsphase

immer wieder nach konkreten und persönlichen Beispielen aus dem Alltag der SchülerInnen zu fragen. Meist lockert das Gespräch auf und fast jede/r kann eine von ihm erlebte Begebenheit erzählen. Aufgrund der Erfahrungen in der Spielphase öffnen sich auch SchülerInnen, die sich sonst eher zurückziehen oder schüchtern sind. Der Spielleiter soll die Diskussion anleiten und moderieren, wichtige Aussagen aufgreifen, vertiefen und einen roten Faden in der oft begrenzten Zeit verfolgen. Es können starke Gefühle zum Ausdruck kommen, die der Spielleiter oder die Spielleiterin auffangen soll. Die Reflexionsphase ist für die SchülerInnen sehr wichtig, da sie sich in dieser Altersgruppe zwar für das Spiel begeistern, aber ohne Auflösung und Erklärung anfangs zu wenig damit anfangen können und erst nach Überlegung und Reflexion beginnen, die versteckten Nachrichten und den Sinn zu verstehen. Der Spielleiter geht mit ihnen die jeweiligen Spielphasen durch, um gemeinsam die Spielschritte aufzuarbeiten. Es kommt auch vor, dass die Gruppe nicht aufgeschlossen und die Gesprächsrunde eher passiv ist. Wenn die TeilnehmerInnen müde sind, empfiehlt es sich, die Reflexion knapp zu halten und die Lehrperson zu bitten, das Spiel nochmals im Unterricht aufzuarbeiten und darüber zu reden.

Die SpielleiterInnen haben festgestellt, dass städtische MittelschülerInnen in den meisten Fällen aufgeschlossener sind als Schüler vom Land und dass das Thema Ausländerfeindlichkeit außerhalb der städtischen Zentren schwieriger zu behandeln ist. Das bestätigt die Erfahrung, dass Fremdenfeindlichkeit in Regionen mit einem niederen Anteil von MigrantInnen oft höher ausgebildet ist, als in Städten, in denen aufgrund eines höheren Anteils von Menschen mit Migrationshintergrund eine konkrete - meist auch positive - Alltagserfahrung im Miteinander vorhanden ist.

Basierend auf dem Feedback von MittelschülerInnen und der SpielleiterInnen eignet

sich *Space Migrants 2513* sehr wohl auch für Schüler der dritten Klasse, der Spielleiter soll sich jedoch vorab bei der Lehrperson über die Gruppe informieren und die Reflexionsphase situativ anpassen.

ZIELGRUPPE: SCHÜLERINNEN DER OBERSCHULEN

Für die 20 Spiele in Südtirol haben sich fast ausschließlich erste Oberschulklassen gemeldet, in denen die Schüler 15 oder 16 Jahre alt sind. Die SpielleiterInnen haben einen großen Unterschied zu den Mittelschülern festgestellt, da besonders in der Reflexionsphase stärker mitdiskutiert wird. Themen wie Probleme des Zusammenlebens in Südtirol („Ausländerproblematik“), die Entstehung von Vorurteilen, indirekte und direkte Diskriminierung im Alltagsleben, Ängste und damit verbundene Aggressionen, Vielfalt als Bereicherung sind in den Gesprächsrunden aufgeworfen und besprochen worden. Der/Die Spielleiter/in muss sehr gut informiert sein, damit er auch durch Zahlen und Fakten auf die Fragen und Zweifel der SchülerInnen antworten kann und falsche Aussagen richtig stellen kann. In manchen Klassen ist eine große Abneigung gegenüber „Fremden und Ausländern“ zu spüren, während in anderen Klassen diese Distanz weniger spürbar ist. In fast allen Klassen gab es eine variierende Anzahl von SchülerInnen mit Migrationshintergrund, die – nach dem Eindruck der SpielleiterInnen – unterschiedlich in die Klasse integriert sind. Es gab Klassen, in denen alle SchülerInnen akzeptiert werden und sich trauen, ihre eigene Meinung zu äußern. Es gab jedoch auch negative Beispiele, bei denen





SchülerInnen mit Migrationshintergrund sehr zurückhaltend sind, von den Mitschülern ausgeschlossen, nicht beachtet oder aufgrund der Sprache oder des Aussehens ausgelacht und diskriminiert werden. Manchmal erhofften sich LehrerInnen, solche Ausgrenzungen und Fälle von Diskriminierung durch dieses Rollenspiel beseitigen zu können. Ein Spieleinsatz von drei Stunden kann aber nur ein Impuls und Startpunkt sein, diese Thematik für eine längere Zeit im Unterricht einzuplanen und damit die Dynamik in einer Klasse positiv zu verändern. In der Spielphase haben alle Gruppen aktiv mitgespielt, sind in ihren Rollen aufgegangen und haben sich nur auf das Spiel konzentriert. Im Vergleich zu den jüngeren Gruppen haben die SpielleiterInnen festgestellt, dass die Konzentrationsfähigkeit in der Oberschule um einiges besser ist. Dies spiegelt sich auch in der Reflexionsphase, in der ältere SchülerInnen aktiver mitreden und sich stärker beteiligen.

ZIELGRUPPE: JUGENDLICHE IN JUGEND- ZENTREN

Viele Jugendzentren haben sich für das *Space Migrants 2513* interessiert und dieses ihren Jugendlichen angeboten, leider sind aber oftmals nicht genügend TeilnehmerInnen zusammengekommen und das Spiel musste abgesagt werden. Die Jugendarbeiter berichteten, dass sich die Jugendlichen unter dem Namen „Space Migrants“ zu wenig vorstellen können. In Jugendzentren, in denen das Thema Integration und Antidiskriminierung bereits durch unterschiedliche Aktivitäten behandelt worden ist, war die Begeisterung und die Beteiligung am Größten. Bei den Planspielen,

die mit gemischten Sprachgruppen, mit italienisch- und deutschsprachigen TeilnehmerInnen durchgeführt wurden, haben die SpielleiterInnen die Sprachbarriere kaum bemerkt und die Jugendlichen haben sich problemlos in ihrer Muttersprache und in der Fremdsprache ausgedrückt. Ziel des Jugendleiters war, die zwei Sprachgruppen durch das Spiel zusammenzuführen. Im Spiel ist es nicht wichtig, sich korrekt auszudrücken, es geht mehr darum, die Spielanweisungen zu verfolgen und gemeinsam die Lösung zu finden. Auch bei der Reflexion wurde aktiv diskutiert. Das Interesse an der Diskussion in den Jugendzentren ist noch größer als in der Oberschule. Die Jugendlichen haben freiwillig am Spiel teilgenommen und die Gruppen waren heterogener als in der Schule: gemischte Sprachgruppen, Altersunterschiede, unterschiedliche Ausbildung. In einigen Jugendzentren sind Diskussionsthemen von den JugendreferentInnen in darauffolgenden Treffen vertieft worden. Aus den Rückmeldungen der JugendreferentInnen ist hervorgegangen, dass sich ein Planspiel als Methode gut eignet, aktuelle Themen indirekt anzusprechen und dann zu diskutieren.

AUSGEWÄHLTE TIPPS ZUR SPIELPHASE

- Begrüßung: die Spielanweisungen genau beschreiben, alle TeilnehmerInnen einzeln mit Namen begrüßen, die Vorstellungsrunde ist sehr wichtig, um gut in das Spiel einzusteigen.
- Viele SpielleiterInnen haben die Verteilung der individuellen Rollen (Aufgabe 2: Kärtchen mit Namen und Beruf, pantomimische Darstellung) in der Anfangsphase ausgelassen, weil die Teilnehmer mit zu vielen Informationen überfordert sind.



- Der Sketch soll durchgeführt werden, wenn es sich um eine spielerische und aktive Gruppe handelt, ansonsten kann er ausgelassen werden und die Gruppe stellt sich bei der Präsentation des Gebäudeplans vor.
- Beide Diskussionen können verlängert werden, wenn die VertreterInnen der Gruppen sehr engagiert diskutieren.
- Wenn es im letzten Teil um die Lösungssuche geht, soll der Spielleiter das Spiel bewusst spannend machen und genauer auf die knappe Zeit achten.
- Je nach Zusammensetzung der Gruppe und nach deren Rolle im Spielablauf kann die Benachteiligung der WAORANI durch den Spielleiter deutlicher ausfallen.
- Der Abschluss ist wichtig, damit die Jugendlichen ihre Rolle im Spiel bewusst ablegen können! Kleine Gruppenübungen für alle (z.B. gordischen Knoten lösen) helfen, sich vom Spiel zu distanzieren und dann (nach einer Pause) neutraler über die Spielphasen nachzudenken und diese zu reflektieren.

DIE ROLLE DES SPIELLEITERS/ DER SPIEL- LEITERIN

Der/Die Spielleiter/in soll Erfahrungen in der Jugendarbeit haben und sich – am besten mit einem individuell zusammengestellten thematischen Reader - genügend Wissen über die Inhalte von Migration bis Zivilcourage aneignen. In der zweistündigen Spielphase hat der Spielleiter die Aufgabe, die Jugendlichen für das Spiel zu motivieren, ihre Aufmerksamkeit und ihr Interesse aufrecht zu erhalten. Die Teilnehmer sollen sich in ihren Rollen durch die Anweisungen des Spielleiters/der Spielleiterin

führen lassen und diese/r soll während der Spielphase nicht zu oft eingreifen und dennoch versuchen, Ruhe in der Gruppe zu behalten. Gleichzeitig soll der Spielleiter die einzelnen Spielschritte genau beobachten, damit er diese in der Reflexion mit den Jugendlichen analysieren kann.

Space Migrants 2513 hat zum Ziel, die Jugendlichen zum Nachdenken anzuregen und zu sensibilisieren. Die Jugendlichen können sich in die Rolle einer benachteiligten Randgruppe hinein fühlen und diese Erfahrung auf Situationen von Diskriminierungen im Alltagsleben, in der Schule, in der Klasse, in der Freizeit anwenden. Die SpielleiterInnen sollen die Emotionen der Jugendlichen, wichtige Aussagen und Fragen auffangen und richtig damit umzugehen. In einer einstündigen Reflexion können aber nicht alle Meinungen, Aussagen und Themen erschöpfend vertieft werden, daher soll die Diskussion im Unterricht weitergeführt werden.

ANMERKUNGEN ZUR REFLEXIONS- PHASE

Für die Reflexionsphase ist oft nicht genügend Zeit vorhanden, da die Spielphase leicht mehr Zeit in Anspruch nimmt. Die Reflexion ist aber der herausforderndste und wichtigste Teil des Rollenspiels, der die Spielphasen mit ihren Bedeutungen, Symbolen und versteckten Aussagen mit den Jugendlichen analysiert. Es ist nicht immer leicht mit der Diskussion zu beginnen, daher ist es besonders wichtig, dass der/die Moderator/in den richtigen Einstieg findet und die richtigen Fragen stellt, um die eine allfällige Zurückhaltung zu überwinden. Am Anfang der Reflexionsphase sollte jeder Jugendliche gefragt werden, wie er sich nach dem Spiel



fühlt, was ihm am Besten und was ihm gar nicht gefallen hat. Die Diskussion entwickelt sich je nach Gruppe sehr unterschiedlich. In manchen Fällen sind die Jugendlichen sehr aktiv und beteiligen sich an der Diskussion, bei anderen Gruppen ist es wiederum sehr schwierig, die Jugendlichen zum Mitreden zu bewegen.

In den durchgeführten Spielen ist die Reflexionsphase in den meisten Fällen sehr positiv ausgefallen und die Jugendlichen haben ihre Meinungen offen geäußert. Oft wurde der Bezug zu persönlichen Alltagssituationen hergestellt und es kamen einzelne Probleme zur Sprache, die der anwesenden Lehrperson nicht bekannt waren.

In den Klassen mit einem kleinen Prozentsatz von SchülerInnen mit Migrationshintergrund konnte man folgendes beobachten: entweder waren diese Jugendliche sehr zurückgezogen und haben sich kaum zu Wort gemeldet, weil sie die Sprache nicht gut beherrschten oder weil sie nicht gut in der Klassengemeinschaft

integriert waren, oder die Jugendliche mit Migrationshintergrund waren selbstbewusst und haben sich rege an der Diskussion beteiligt. In einzelnen Fällen nahmen auch diese Jugendliche diskriminierende Haltungen gegenüber anderen benachteiligten Gesellschaftsgruppen, wie zum Beispiel gegenüber Homosexuellen, ein. Auf provokante Fragen muss der Spielleiter stets eine fundierte Antwort bereit haben, nur so gelingt es, die Jugendlichen langsam zu überzeugen oder zumindest zum Nachdenken anzuregen.

Es ist hilfreich, die Aussagen und Meinungen der Jugendlichen auf einem Flipchart oder einer Tafel zu notieren, damit kein Punkt untergeht und immer wieder auf einzelne Aspekte eingegangen werden kann.

Am Ende der Reflexion kann die Frage gestellt werden, was jede Schülerin und jeder Schüler von diesem Spiel mit nach Hause nimmt und was sie im Alltag oder in der Klassengemeinschaft umsetzen wollen.



Spielmaterial: Checkliste und Tipps zur Herstellung

Das Spielmaterial zu *Space Migrants 2513* wurde – in einer deutsch- und italienischsprachigen Version – zu einem Set zusammengestellt. Ein Set besteht aus den hier aufgelisteten Bestandteilen, die manchmal durch Neuausdrucken oder Nachkauf ergänzt und vervollständigt werden müssen. In der Entwicklung des Spielmaterials wurde auf einfache Herstellung und unkomplizierten Transport Wert gelegt. Im Anschluss an die Materialienliste finden sich einige Tipps zur Beschaffung und Zusammenstellung eines Sets von Spielmaterialien. Wir ermutigen zu improvisieren und kreativ zu sein.

INHALT SPIELMATERIAL

A. benötigtes Material am Einsatzort (wird meist von Schulen zur Verfügung gestellt):

- Flipcharts und ausreichend Flipchart-Papier
- 1x CD-Radio oder Musikanlage zum An-

schluss eines mp3 Players

- 1-3 Flipcharts

B. Nachzufüllendes/verbrauchbares Spielmaterial:

- 21x „Treibstoff“ Fläschchen (9x blau á 15ml, 7x rot á 32 ml, 5x gelb á 50 ml/voll)
- 3x Plakate, die die Raumschiffe darstellen (Raumschiffgrafiken)
- ausreichend Notizzetteln zur Diskussionsunterstützung
- 22x leere Etiketten für die Namenskärtchen
- (optional: 22x Luftballons für die Reflexionsphase – Smiley-Runde)

C. bestehendes (nicht nachzufüllendes) Spielmaterial:

- 21x Keyholder (Bänder zum Umhängen mit Karabiner und durchsichtiger Ausweishülle) in drei Farben (für Ausweis, Kurzgruppenbeschreibung und Fläschchen)
- 21x Treibstofffläschchen
- 21x Rollenkarten



- 21x Grußkarten (9x senegalesischer, 7x malaysischer, 5x tibetischer Gruß)
- 18x Stifte
- 3x Kapazitätskärtchen (zum Befestigen am Plakat, maximale Personenanzahl)
- 1x Balance-Kreisel (mit SAYYORA-Planetengrafik)
- 1 x CD oder mp3 Player mit Funksprüchen
- 1 x Tank: Außenhülle mit 3 Messzylindern als Bohrtankgefäße
- 3x Betriebsanleitung
- 3x Satellitenaufnahmen
- 3x Gruppenbeschreibungen
- 3x Medienbericht
- 1x Schlüssel für Gebäude

- Moderationskärtchen/SL-Anweisungen (Moderationskärtchen liegen in doppelter Ausführung bei, da auch 2 SL gemeinsam einen Spieleinsatz anleiten können)

AUDIOFILES UND DRUCK- VORLAGEN

Das Spielmaterial ist kostenlos unter <http://www.spaceMigrants2513.eu/> zum herunterladen.

Danksagung

Ein herzliches Dankeschön an die folgenden Schulklassen, Jugendzentren und Jugendgruppen aus Nord- und Südtirol, welche als TeilnehmerInnen bei den Spielen mitgemacht haben und auf deren Erfahrungen das vorhandene Handbuch aufgebaut wurde:

Südtirol

- Mittelschule St. Walburg – St. Walburg/Ultental
- Mittelschule „Josef von Aufschneider“ – Bozen
- Mittelschule „G. Segantini“ – Meran
- Mittelschule „Albin Egger Lienz“ – Haslach
- Handelsoberschule „H. Kunter“ – Bozen
- Berufsschule „E. Hellenstainer“ – Brixen
- Pädagogisches Gymnasium – Bruneck
- Fachlehranstalt für kaufmännische und touristische Dienste „Claudia de' Medici“ – Bozen

- Lyzeum für Kommunikationswissenschaften „G. Toniolo“ – Bozen
- Humanistisches Gymnasium „Walther von der Vogelweide“ – Bozen
- Landeshotelfachschule „C. Ritz“ – Meran
- Oberschule LeWiT (Lehranstalt für Wirtschaft und Tourismus) – Meran
- Jugendzentrum „Beehive“ – Leifers
- Pfadfindergruppe – Leifers
- Jugendzentrum „Jump“ – Meran
- Jugendzentrum „JuMa“ – Mals
- Organisation eine Welt (OEW) – Brixen
- EURAC Junior „Summerschool“ – Matsch

Nordtirol

- HTL (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- Jusos (Junge Sozialistinnen und Sozialisten

Tirol) – Innsbruck

- Gymnasium in der Au – Innsbruck
- HS Weissenbach – Telfs
- Via-Produktionsschule – Innsbruck
- Berufskundliche Hauptschulkurse „BFI“ – Innsbruck
- HTL (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- HTL (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- Polytechnische Schule – Landeck
- Polytechnische Schule – Telfs
- Polytechnische Schule – Brixen im Thale
- Polytechnische Schule – Silz
- Abendgymnasium Adolf Pichler – Innsbruck

SPIELLEITERINNEN

Südtirol

Azra Fetahovic, Diego Baruffaldi, Matthäus Kircher, Monika Weissensteiner, Simone Lechner

Nordtirol

Johannes Stehling, Maria Marksteiner, Maria Steixner, Somi Bavuudorj, Stephan Blassnig, Ilona Pertl, Thomas Ehrenfest, Kerstin Neumayer

Das Entwicklungsteam

Rainer Girardi, Katya Waldboth, Karin Giroto, Kerstin Neumayer, Magdalena Gasser, Mamadou Gaye, Maria Marksteiner, Maria Steixner, Joanna Egger, Armin Brugger, Alexandra Leitner

Für die Produktion der Spielmaterialien

Nikolina Zunec (Grafik), Chris Vano und Archie Delic (Sound), Fridolin Schuster (Fotos), Klemens Cerwenka (Kreisel)

Personen, die das Spiel unterstützt haben

Regina Ploner, Daniel Marcher, Dominik Steiger, Matthias Ulrich





Informationen zum Projekt MigrAlp

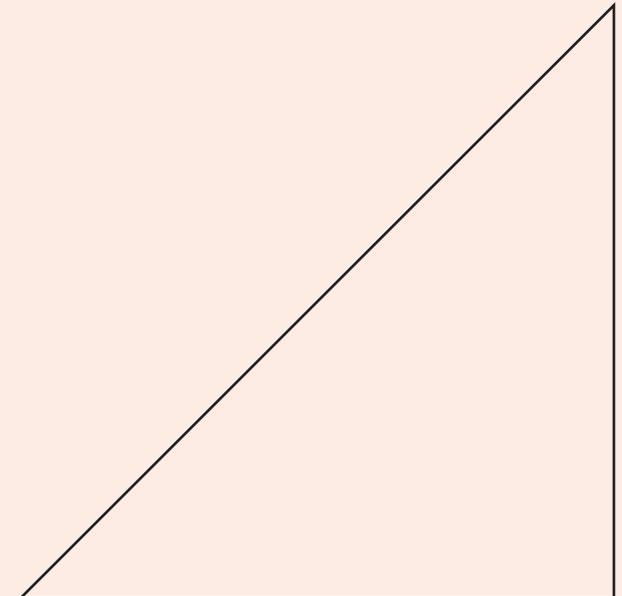
Die vorliegende Publikation entstand im Rahmen des Interreg IV-A MigrAlp Projektes Italien/Österreich. Das dreijährige Projekt (Durchführung 2009-2011) wurde vom Institut für Minderheitenrecht an der Europäischen Akademie Bozen/Bolzano (EURAC) in Südtirol und vom Zentrum für MigrantInnen in Tirol (ZeMiT) in Innsbruck realisiert.

Projektziele und -ergebnisse

Ziel des Projektes MigrAlp ist es Analysen zur Thematik der Migration in Nord- und Südtirol durchzuführen, um u.a. neue und effektive Formen der Integration der ausländischen MitbürgerInnen und jener mit Migrationshintergrund zu entwickeln, die dazu beitragen, Diskriminierung erfolgreich zu bekämpfen und Gleichbehandlung und Akzeptanz zwischen den ethnischen Gruppen zu fördern. Das Projekt erforscht zudem Migration mit einem Fokus auf Gemeinden im ländlichen Raum. Ziel ist es, einen Index zu entwickeln, der Integration in ausgewählten Bereichen (Arbeit, Wohnen, Familie, Schule etc.) messbar macht und einzelnen Gemeinden und lokalen

Verwaltungen weiterführende – der Integration förderliche – Handlungsansätze, vorschlägt. Der praxisorientierte Teil des Projektes verfolgt das Ziel die Themen Migration und Integration der ansässigen Bevölkerung näher zu bringen, der ständig anwachsenden Fremdenfeindlichkeit, Diskriminierung und dem Rassismus entgegenzuwirken und die Vorteile kultureller Vielfalt hervorzuheben. Im Rahmen dieser Zielsetzungen wurde das Rollenspiel zur Antidiskriminierung „*Space Migrants 2513*“, das sich vorwiegend an Schulen und Jugendorganisationen richtet, entwickelt und durchgeführt. Zudem wurde die Sensibilisierungskampagne „*Insieme (si) va meglio – Siamo uguali nella diversità*“ / „Miteinander geht es (sich) besser als gegeneinander – Gleichheit in Vielfalt“ realisiert. Beide Aktivitäten sollen den Gemeinschaftssinn und das Zusammengehörigkeitsgefühl zwischen den ethnischen Gruppen fördern und kulturelle Vielfalt als Chance hervorheben.

Nähere Informationen sind auf der Projekt-homepage abrufbar: <http://www.eurac.edu/migralp> .



Das Institut für Minderheitenrecht (IMR) ist eines von elf Instituten der Europäischen Akademie Bozen/ Bolzano (EURAC), die 1992 als innovative und interdisziplinäre Forschungs- und Weiterbildungseinrichtung gegründet wurde.

Das IMR steht für jahrelange Forschung zu Fragen des Minderheitenschutzes, der kulturellen Vielfalt und europäischen Integration sowie der ethnischen Konfliktlösung. Ausgehend vom erfolgreichen „Südtiroler Autonomiemodell“ hat sich unser handverlesenes Team von Juristen und Politikwissenschaftlern seit 1993 weltweit mit dem friedlichen Zusammenleben von Gemeinschaften unterschiedlicher kultureller Herkunft beschäftigt und sich einen entsprechenden internationalen Ruf erarbeitet. Die Forschungsarbeit und deren Publikation steht im Mittelpunkt.

Es werden zudem regelmäßig auch Journale und Bücher wie das *European Yearbook of Minority Issues* herausgegeben, sowie kompetente Beratung und hochqualifizierte Fortbildungsmöglichkeiten angeboten. Das EURAC-Institut für Minderheitenrecht ist in den Forschungsfeldern Minderheitenschutz in Europa, Europarecht und Vielfalt, ethnische Konflikte und Konfliktbeilegung, neue Minderheiten, Menschen- und Minderheitenrechte in Asien und indigener Völker tätig.

Nähere Informationen sind abrufbar unter: <http://www.eurac.edu/de/research/institutes/imr>

Das Zentrum für MigrantInnen in Tirol (ZeMiT) wurde 1985 als gemeinnütziger Verein gegründet. Das ZeMiT bietet unabhängige, kostenlose, vertrauliche und mehrsprachige Beratung für Eingewanderte und MigrantInnen in rechtlichen und sozialen Fragen an und ist Partnerorganisation des Arbeitsmarktservices Tirol (AMS).

Die Koordination bzw. Mitarbeit an nationalen und internationalen Projekten im Themenbereich Migration ist seit zehn Jahren ein weiteres Aufgabengebiet. Als zusätzliches Standbein baut das ZeMiT seit 2008 in enger Kooperation mit dem Fachbereich Integration des Landes Tirol das Informations- und Monitoringzentrum für Migration und Integration in Tirol (IMZ) und eine Fachbibliothek (BIM) als Service- und Informationsstelle auf.

ZeMiT leistet wichtige Beiträge zur arbeitsmarktpolitischen Integration von MigrantInnen und tritt öffentlich gegen Diskriminierung und Rassismus sowie für Gleichbehandlung und kulturelle Vielfalt ein.

Nähere Informationen sind abrufbar unter: <http://www.zemit.at> und <http://www.imz-tirol.at>



EURAC
research



EURAC
junior