

# WISSENSCHAFTSVERMITTLUNG – INKLUSION – INTERKULTURELLER DIALOG

Ressourcen für interkulturelles Training von  
WissenschaftsvermittlerInnen und  
ExplainerInnen



# **WISSENSCHAFTSVERMITTLUNG – INKLUSION – INTERKULTURELLER DIALOG**

**Ressourcen für interkulturelles Training von WissenschaftsvermittlerInnen und  
ExplainerInnen**

## **AutorInnen:**

Vanessa Mignan, Céline Martineau, Association TRACES

Heidrun Schulze, Irene Besenbäck, Alina Natmessnig, Barbara Streicher, Science Center Netzwerk

Alicia Allgäuer, Margerita Piatti, Nadja Lehner, KOMPA

Vasso Siameti, Fedoua Beckerman, NAVET Science Center

Aliki Giannakopoulou, Ellinogermaniki Agogi

Luigi Cerri, Chiara Riccio, Fondazione idis – Città della Scienza

## **Übersetzung vom Englischen ins Deutsche**

Mathieu Mahve-Beydokhti, Science Center Netzwerk

Diese Broschüre ist ein Produkt des Projekts „PISEA-Promoting Intercultural Science Education for Adults“ (2017-1-AT01- KA204-035073). Das Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Veröffentlicht 2019

CC BY-NC-ND 4.0



## Willkommen

Willkommen zu unseren Ressourcen für interkulturelles Training von WissenschaftsvermittlerInnen und ExplainerInnen!

Wir bieten praktische Tools für MitarbeiterInnen, um ihre interkulturellen Kompetenzen zu fördern und auszubauen. Diese Broschüre besteht aus einer Reihe von Trainingsmodulen, die für den Einsatz in Training-Workshops entwickelt wurden. Sie können einzeln, mit mehreren oder allen Modulen angewandt werden.

### Wer sind wir?

Diese Broschüre wurde von Vanessa Mignan und Céline Martineau vom Verein TRACES koordiniert, mit wesentlicher Unterstützung aller PISEA-ProjektpartnerInnen. Die PartnerInnen des PISEA-Projekts sind Institutionen der Wissenschaftsvermittlung aus fünf verschiedenen Ländern sowie einer in Österreich ansässigen NGO, die mit jungen und erwachsenen Geflüchteten zu Bildungs-, interkulturellen und sozialen Themen arbeitet. ProjektpartnerInnen sind der Verein ScienceCenter-Netzwerk mit Sitz in Wien/Österreich als Lead Partner, die Schule Ellinogermaniki Agogi in

Attika/Griechenland, der Verein Traces in Paris/Frankreich, das NAVET Science Center in Borås/Schweden, die Fondazione idis - Città della Scienza in Neapel/Italien und die NGO Kompa (Caritas) in Wien/Österreich.

Manche von uns arbeiten bereits seit einigen Jahren mit marginalisierten Gruppen von MigrantInnen und Geflüchteten zusammen. Dabei haben wir viel über die Potenziale und Herausforderungen gelernt, mit sehr diversen Gruppen zu arbeiten und einen interkulturellen Dialog durch informelle Wissenschaftsvermittlung zu pflegen.

Als PraktikerInnen wollen wir unsere Erfahrungen teilen und neue Tools und Ressourcen entwickeln. Wir wollen eine internationale Gemeinschaft von Institutionen aufbauen, in der sowohl sozial inklusive Wissenschaftsvermittlung als auch interkultureller Dialog durch Wissenschaft passiert.

### Was ist das PISEA-Projekt?

„PISEA – Promoting Intercultural Science Education for Adults“ ist ein europäisches Projekt, das naturwissenschaftliches Lernen und Wissenschaftsvermittlung für benachteiligte

Erwachsene sozial inklusiv und relevant gestalten möchte – insbesondere für jene Gruppen von MigrantInnen und Geflüchteten, die von wirtschaftlichen, sozialen, Bildungs-, kulturellen oder sprachlichen Barrieren und Diskriminierung betroffen sind.

Das PISEA-Projekt zielt darauf ab, Einrichtungen für Wissenschaftsvermittlung, wie zum Beispiel Science Center und Museen, zu Orten des interkulturellen und sozial inklusiven Lernens für Erwachsene zu machen. Das Projekt wendet sich an WissenschaftsvermittlerInnen und PädagogInnen sowie an Führungskräfte und andere

MitarbeiterInnen in diesen Einrichtungen. Im Rahmen des Projekts werden Ressourcen und Tools wie z.B. Guidelines und Trainingsmodule erarbeitet und Austausch und Dissemination von Good Practice gefördert sowie Vernetzungstreffen mit MultiplikatorInnen veranstaltet. Außerdem nehmen auch Erwachsene mit Flucht- bzw. Migrationserfahrungen an einer Reihe von Pilotaktivitäten zu wissenschaftlichen Themen teil, die in einem Handbuch dokumentiert werden.

Weitere Informationen zum Projekt finden Sie unter

<http://www.pisea.eu>.

## Inhaltsverzeichnis

Willkommen .....	5
Wer sind wir? .....	5
Was ist das PISEA-Projekt? .....	5
Inhaltsverzeichnis.....	7
Warum Trainingsunterlagen? .....	9
Wie sind die Unterlagen für interkulturelles Training für WissenschaftsvermittlerInnen und ExplainerInnen zu verwenden? .....	11
Voraussetzungen.....	11
Beispiele von Trainings-Workshops.....	11
Liste der Trainingsmodule.....	12
Ein Werte-Haiku .....	14
Zustimmung/Ablehnung .....	16
Die Albatros-Kultur.....	18
BARNGA – das Kartenspiel.....	21
Kommunikationskarte.....	27
Ecken entfernen.....	29
Identitäts-Molekül.....	31
Lebende Werte .....	35
Migratory Objects: Mit MigrantInnen/Geflüchteten als Ko-ExplainerInnen arbeiten .....	37
Ein Schritt vorwärts .....	40
Stens Puzzle .....	46
Die Karussell-Brainstorming-Strategie .....	48

Weltcafé.....	50
Danksagung .....	53
PISEA Projekt-PartnerInnen.....	54
Impressum .....	55

## Warum Trainingsunterlagen?

Inklusion reagiert auf reale gesellschaftliche Herausforderungen. Als Person, die im Feld der Wissenschaftsvermittlung arbeitet und somit Teil unseres Einflussbereichs ist, können Sie den Wandel aktiv mitgestalten.

Die professionelle Weiterbildung von MitarbeiterInnen von Science Centern und Museen und die Förderung von interkulturellen Schlüsselkompetenzen sind unerlässlich, um den beabsichtigten Wandel nachhaltig in Gang zu bringen. WissenschaftsvermittlerInnen, ExplainerInnen und weitere MitarbeiterInnen besitzen bereits viele Fähigkeiten, die im Umgang mit neuen Gruppen nützlich sind. Bei bestimmten Aspekten mag es jedoch Fortbildungsbedarf geben. Dabei ist es wesentlich, dass die gesamte Belegschaft die Relevanz, mit marginalisierten Gruppen zu arbeiten und interkulturelle Herangehensweisen anzuwenden, begreift. Das gilt sowohl für die Aufgabenbereiche der einzelnen MitarbeiterInnen wie auch für jene der gesamten Institution.

Inklusion wird oft nur als bloße Frage der Zugänglichkeit abgetan. Wir können und sollen aber eine andere Vision darstellen. Die Diversität der Partnerschaften und des Personals selbst müssen berücksichtigt werden. Durch eine diverse Belegschaft können vielfältige Perspektiven und Fähigkeiten dazu beitragen, die Inklusivität innerhalb einer Institution zu fordern und zu fördern.

Zusätzlich zu dieser Ressource empfehlen wir Ihnen die zwei weiteren PISEA-Ressourcen:

- Das „Set von Schlüsselkompetenzen für PädagogInnen, WissenschaftsvermittlerInnen und für Institutionen der außerschulischen Wissenschaftsvermittlung“ bietet einen Überblick zu relevanten und hilfreichen Kompetenzen und Fähigkeiten, um mit marginalisierten Gruppen und erwachsenen MigrantInnen und Geflüchteten zusammenzuarbeiten.
- Das Handbuch zu Pilot-Wissenschaftsvermittlungsaktivitäten wurde von unseren PartnerInnen

zusammengestellt, um innovative Formate, Methoden und Aktivitäten für marginalisierte Gruppen mit Flucht- oder Migrationserfahrung auszutesten und Good-Practice-Beispiele und -Erfahrungen zu teilen.

Diese Ressourcen können von der EPAL-Webseite für Europäische Projekte zu Erwachsenenbildung (<https://ec.europa.eu/epale/>) sowie von der Projekt-Webseite ([www.pisea.eu](http://www.pisea.eu)) heruntergeladen werden.



## Wie sind die Unterlagen für interkulturelles Training für WissenschaftsvermittlerInnen und ExplainerInnen zu verwenden?

In jedem Trainingsmodul werden Schlüsselkompetenzen angesprochen, die in der Broschüre „Schlüsselkompetenzen für PädagogInnen, WissenschaftsvermittlerInnen und für Institutionen der außerschulischen Wissenschaftsvermittlung“ als zentral für soziale Inklusion und interkulturellen Dialog definiert wurden.

Jedes Trainingsmodul beinhaltet:

- Lernziele
- Dauer
- Komplexitätslevel
- Beschreibung der Rolle der vermittelnden Person
- Ablauf

### Voraussetzungen

Vor Beginn des Trainings ist es wesentlich, dass die/der

TrainerIn:

- kulturelle, soziale und historische Daten recherchiert und
- sich ihrer/seiner Vorurteile bewusst wird.

Während des Trainings braucht es eine vertrauensvolle Atmosphäre. Beachten Sie daher genau die Interaktionen

zwischen Ihnen und den Teilnehmenden sowie zwischen den Teilnehmenden selbst. Achten Sie besonders auf dominante/dominierte Haltungen, Mehrheiten/Minderheiten usw., da der Kommunikationskontext nicht neutral ist.

Nebst diesen Trainingsunterlagen sollten Sie regelmäßig Ihre Arbeit evaluieren und eventuell kollegiale Beratung in Anspruch nehmen.

### Beispiele von Training-Workshops

Trainingsmodule können maßgeschneidert an Ihre Bedürfnisse (einzeln bzw. kombiniert) eingesetzt werden.

Trainings-Dauer	Halbtags- training		1-Tage- training		1½-Tage- Training	2-Tage- Training
<b>Komplexität</b>	von ★ bis ★★	von ★★★ bis ★★★★	von ★ bis ★★	von ★★★ bis ★★★★	von ★★★ bis ★★★★	von ★★★ bis ★★★★
<b>Empfohlene Aktivitäten</b>	Identitäts- Molekül + Zustimmung /Ablehnung	Barnga + Identitäts- Molekül	Ein Schritt vorwärts + Stens Puzzle	Barnga + Werte- Haiku	Ecken entfemen + Albatros- Kultur	Barnga + Karussell + Werte- Haiku

## Liste der Trainingsmodule

Ein Werte-Haiku .....	14
Zustimmung/Ablehnung .....	16
Die Albatros-Kultur.....	18
BARNGA – das Kartenspiel.....	21
Kommunikationskarte .....	27
Ecken entfernen.....	29
Identitäts-Molekül.....	31
Lebende Werte .....	35
Migratory Objects: Mit MigrantInnen/Geflüchteten als Ko-ExplainerInnen arbeiten .....	37
Ein Schritt vorwärts .....	40
Stens Puzzle .....	46
Die Karussell-Brainstorming-Strategie .....	48
Weltcafé.....	50



# Ein Werte-Haiku

Quelle: Adaptiert von Ellinogemaniki Agogi vom „Enquiring Classroom“-Erasmus+-Projekt

**Ziel der Aktivität:** Die Schwierigkeit erfahrbar machen, vermeintlich „einfach verständliche“ Werte zu erklären, und die Stärke von Poesie und gemeinsamer Bemühungen begreifbar machen.

**Zeit:** 15-30 Min

**Komplexität:** ★ ★ ★

**Benötigtes Material:**

- Papier, Stifte und „Wertkarten“ (Kärtchen, auf denen Werte aufgeschrieben sind und wo die Rückseite leer bleibt)
- Eine PowerPoint-Projektion und einen Bildschirm

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion moderieren.

**Ablauf:**

Suchen Sie sich die Werte aus, mit denen Sie arbeiten wollen, und erstellen Sie die Wertkarten.

Schreiben Sie folgende Anleitungen auf, sodass alle Teilnehmenden diese über die gesamte Dauer der Übung lesen können:

- 1. Zeile: ein Wort: Ein Substantiv, das beschreibt, worum es im Gedicht geht (zum Beispiel Werte wie Freiheit, Gerechtigkeit oder Inklusion),
- 2. Zeile: zwei Wörter: Adjektive, die beschreiben, wie etwas ist...,
- 3. Zeile: drei Wörter: Verben, die beschreiben, was dieser Wert macht...,
- 4. Zeile: vier Wörter: ein kurzer Satz, der ein Gefühl ausdrückt (d.h. dein Verhältnis zu diesem Wert, wie du ihn verstehst), und
- 5. Zeile: ein Wort: Dasselbe Wort wie in der ersten Zeile. Dieses Mal handelt es sich um eine Metapher für den Wert.

Gehen Sie Schritt für Schritt jeden Punkt mit den Teilnehmenden durch und erklären Sie, was ein Substantiv, ein Adjektiv, ein Verb und ein Synonym ist, indem Sie Erklärungen und Beispiele geben.

Teilen Sie die Teilnehmenden in Kleingruppen auf, vorzugsweise in Dreiergruppen.

- Geben Sie jeder Gruppe ein Stück Papier und einen Stift.
- Schreiben Sie die o.g. Anleitungen auf einer Tafel (o.Ä.) auf und erklären Sie die Aufgabe.
- Jede Gruppe sucht sich nun eine Wertkarte aus (die Karten sind verdeckt aufgelegt).
- Geben Sie den Gruppen genug Zeit, das Gedicht zu verfassen (ca. 10 Minuten).
- Präsentation und Diskussion: Die Gruppen hängen ihre Haikus an der Wand auf und lesen ihr Gedicht laut vor. Diskutieren Sie sowohl die poetische Sprache als auch den Wert, der ausgesucht wurde.

# Zustimmung/Ablehnung

Quelle: Adaptiert von Ellinogemaniki Agogi vom „Enquiring Classroom“-Erasmus+-Projekt

**Ziel der Aktivität:** Lernen, sich auszudrücken und einen Dialog zu führen, und Meinungen anderer akzeptieren.

**Zeit:** 15-45 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes Material:**

Krepp-Klebeband, um den gesamten Raum mit einer Linie zu teilen

Zwei DIN-A4-Blätter: ein Blatt mit der Aufschrift „Zustimmung“, das andere mit der Aufschrift „Ablehnung“ (jedes Blatt wird auf einem Ende der Linie hingestellt)

Ein offener Raum

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion moderieren.

**Ablauf:**

1. Diese Übung wird im Stehen durchgeführt und erfordert, dass die Teilnehmenden sich im Raum bewegen und ihre Position ändern.
2. Erklären Sie den Teilnehmenden, dass sie sich entlang der „Zustimmung/Ablehnung“-Linie stellen sollen, je nachdem, wie sehr sie mit der Aussage der moderierenden Person einverstanden oder nicht einverstanden sind. Die Aussage sollte verschiedene Reaktionen auslösen und sich auf Fragen und Themen beziehen, die für Menschen aus verschiedenen Kulturen unterschiedlich relevant sein können. Halten Sie fest, dass es keine endgültig richtige oder falsche Antwort gibt und dass es nicht bloß darum geht, „Meinungen auszudrücken“. Vielmehr sollte im Fokus stehen zu argumentieren, zu reflektieren und offen zu sein, seine eigene Meinung zu ändern. Alle machen mit, indem Sie sich entlang der Linie bewegen. Eine Beispiel-Aussage: „Wissenschaft ist neutral.“
3. Bieten Sie den Teilnehmenden die Möglichkeit, ihre Meinung zu ändern und in regelmäßigen Abständen Fragen zu stellen.
4. Die/der ModeratorIn sollte durchgehend Antworten aufgreifen und wiedergeben,

bei Unklarheiten nachfragen und verschiedene Aussagen der Teilnehmenden in Bezug zueinander setzen: „X hat das gesagt, aber Y hat das gemeint und Z hat das bestärkt“.

5. Die Teilnehmenden sollten sich bewusst werden, dass Meinungsverschiedenheiten daher rühren können, dass man sich bei der Bedeutung eines Wortes uneinig ist. Umgekehrt könnten Teilnehmende dem Anschein nach glauben, sie seien derselben Meinung, obwohl das möglicherweise nicht der Fall ist, da sie zwar dasselbe Wort verwenden, es jedoch verschieden interpretieren.

# Die Albatros-Kultur

Quelle: adaptiert von  
<http://crossingborders.dk/wp-content/uploads/2015/08/1-Visiting-the-albatros-culture.pdf>

**Ziel der Aktivität:** Das Verhalten anderer Kulturen verstehen, die Verschiedenheiten von anderen akzeptieren und respektieren

**Zeit:** 60 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes Material:** Stühle für die Teilnehmenden, Anleitungen, Schüssel, Erdnüsse

**Moderationsrolle:** Anweisungen geben, die Führungsrolle übernehmen und eine Nachbesprechung moderieren.

## Ablauf:

In der Albatros-Kultur ist der Boden heilig. In der sozialen Rangordnung werden Frauen höher gewertet als Männer, daher dürfen nur Frauen den heiligen Boden berühren. Frauen sind ebenfalls heilig.

Männer dürfen nichts, was vom Boden kommt, anfassen. Daher werden Männer von den Frauen gefüttert. Erdnüsse kommen aus der Erde und sind daher ein heiliges Nahrungsmittel. Männer müssen Frauen beschützen. Aus diesem Grund gehen Männer voraus und testen jegliches Essen, bevor Frauen das Essen erhalten.

Eine Frau kniet sich neben einem Mann hin, da sie die einzige ist, der es erlaubt ist, den heiligen Boden zu berühren.

Männer dürfen Frauen berühren, wenn Frauen ihre Köpfe zum Boden neigen. Das ist ein Zeichen der Dankbarkeit für Mutter Erde. Das erlaubt den Männern dem heiligen Boden näher zu kommen, indem sie die Frauen berühren.

Das Setting: Ein Sesselkreis wird in einem leeren Raum aufgestellt. In der Mitte befindet sich ein weiterer Stuhl, auf das sich der männliche Moderator hinsetzt. Die weibliche Moderatorin kniet sich neben ihm auf dem Boden hin.

**Schritt 1:** Die Teilnehmenden betreten den Raum. Die einzige Information, die sie im Vorfeld erhalten, ist, dass sie jetzt Gäste sind, die eine neue Kultur kennen lernen werden.

Es werden drei Kommunikationsarten unterschieden (die den Teilnehmenden nicht bekannt sind):

- Schhhh!! = ein negativer Laut für falsches Benehmen,
- Mmmm!! = ein positiver Laut für richtiges Benehmen und
- Zungenschnalzen = drückt aus, etwas zu tun.

Die Menschen auf der Albatros-Insel begegnen sich stets mit Respekt und gehen behutsam untereinander um. Sie lächeln und machen einen fröhlichen Eindruck.

**Schritt 2:** Der Ablauf der Aktivität ist, wie folgt: (Es besteht natürlich Raum für Kreativität.)

- Der männliche Moderator geht als Erstes durch die Tür durch, gefolgt von der weiblichen Moderatorin.
- Positionen einnehmen: Die Moderatorin signalisiert den männlichen Teilnehmern, dass sie auf den Stühlen sitzen sollen, während die weiblichen sich auf den Boden hinsetzen sollen.
- Erdnüsse verspeisen: Die Moderatorin füttert die männlichen Teilnehmer mit Erdnüssen und händigt nach dem „Testessen“ die Erdnüsse an die weiblichen Teilnehmerinnen aus, damit diese die Erdnüsse eigenständig essen können.
- Eine Frau aussuchen: Die Moderatorin und der Moderator gehen herum und suchen sich die Teilnehmerin mit den größten Füßen aus. Sie geben ihr zu verstehen, sich neben dem Stuhl hinzuknien, wo der Moderator sitzt.
- Hände auf den Köpfen: Der Moderator legt seine Hände auf den Köpfen der beiden Frauen, die neben ihm knien, und führt ihre Köpfe sanft zum Boden.

### **IM ANSCHLUSS AN DIE AKTIVITÄT:**

Die ModeratorInnen fordern die Teilnehmenden auf, sich auf den Stühlen im Sesselkreis hinzusetzen und die Aktivität mit folgenden Fragen zu bewerten:

- Was habt ihr beobachtet?

Eine der zwei moderierenden Personen sollte alle Beobachtungen der Teilnehmenden auf einem Flipchart niederschreiben.

- Ist euch etwas Besonderes aufgefallen?
- Was ist passiert?
- Wie haben sich die männlichen Teilnehmer während der Aktivität gefühlt? Und die Teilnehmerinnen?

Nun erklären die ModeratorInnen die Verhaltensregeln und -weisen der Albatros-Kultur.

Anschließend lesen die ModeratorInnen die vorhin niedergeschriebenen Beobachtungen laut vor. Inwiefern unterscheiden sich die Kultur-Interpretationen der Teilnehmenden mit den Beschreibungen der ModeratorInnen?

Abschließende Fragen / Impulse für weiterführende Diskussionen:

- Was haben wir gelernt?
- Habt ihr angenommen, dass Frauen in dieser Kultur diskriminiert wurden? Warum?
- Hierarchien: In Europa, oben = gut; in Alabatros, unten = gut
- Fallen euch Beispiele in anderen Kulturen/Ländern ein, die dieser Situation ähneln?
- Wie können wir Verhaltensmuster deuten, wenn wir nicht verstehen, welches Verhalten richtig ist?

# BARNGA – das Kartenspiel

Quelle: *Barnga: A Simulation Game on Cultural Clashes*, S. Thiagarajan & R. Thiagarajan

**Ziel der Aktivität:** Erkennen, dass verschiedene Kulturen die Dinge unterschiedlich wahrnehmen und/oder nach unterschiedlichen Regeln spielen; sich über unsere Reaktionen im Konflikt- und Kommunikationsstil bewusst werden und einen Mini-Kulturschock erleben.

**Spieleranzahl:** Mindestens 9 SpielerInnen

**Zeit:** 60 bis 80 Min

**Komplexität:** ★★

## Benötigtes Material:

6 Tische (oder weniger bei kleinen Gruppen, aber mind. 3 Tische)

Auf jedem Tisch: Eine Anleitung pro SpielerIn und ein Kartendeck (nur mit den Karten Ass bis 10 spielen)

**Moderationsrolle:** Ein Turnier ankündigen und eine Nachbesprechung moderieren.

## Ablauf:

Die Spielenden teilen sich in idealerweise 6 (sonst weniger) gleichgroßen Kleingruppen (3-6 SpielerInnen) auf. Jede Gruppe setzt sich zu einem Tisch mit einer Anleitung und einem Kartendeck hin.

Die Spielenden sollen sich innerhalb der nächsten fünf Minuten mit den Spielregeln vertraut machen und das Spiel „Fünf Stiche“ üben.

Anschließend, nachdem alle eine Vorstellung vom Spiel haben, sammelt die/der ModeratorIn alle Anleitungen ein und fordert zur selben Zeit eine strikte Regel ein, die es den Teilnehmenden **nicht mehr erlaubt, verbal zu kommunizieren**. Das heißt, Spielende dürfen sich zwar noch mit Gesten oder Zeichnungen ausdrücken, jedoch ist es ihnen verwehrt, zu reden, Gebärdensprache einzusetzen bzw. Wörter niederzuschreiben. Offensichtlich wird dadurch die Kommunikation, falls erforderlich, deutlich erschwert.

Die/der ModeratorIn kündigt nun ein Turnier an. Manche Personen werden aufgefordert, ihren eigenen Tisch zu verlassen und zu einem anderen Tisch zu wechseln. Einige Personen dieses Tisches wechseln ebenfalls usw. Die Tische werden durchnummeriert. Die Spielenden setzen sich zu ihrem neuen Tisch hin, sehen sich um und beginnen dann sofort, „Fünf Stiche“ zu spielen.

Eine Runde dauert einige Minuten. Nach jeder Runde weist die/der ModeratorIn darauf hin, dass folgende SpielerInnen ihren Tisch wechseln:

Die/der SpielerIn\* mit den meisten Gewinnen in der Runde wechselt zu dem Tisch mit der

nächst höchsten Nummer. (\*Sollte es mehr als 5 SpielerInnen geben, wechseln zwei SpielerInnen.)

Die/der SpielerIn mit den meisten Verlusten in der Runde wechselt zu dem Tisch mit der niedrigsten Nummer. (\*Sollte es mehr als 5 SpielerInnen geben, wechseln zwei SpielerInnen.)

### **Nachbesprechung:**

Wenn ca. die Hälfte der Gesamtzeit um ist, beendet die/der ModeratorIn das Spiel und leitet die Nachbesprechung ein. Die Nachbesprechung ist der wichtigste Teil der Aktivität und soll daher genug Zeit in Anspruch nehmen dürfen. Wir empfehlen, diese in folgenden Abschnitten zu gliedern:

#### **ABSCHNITT 1: Beschreibung**

- Was habt ihr am Anfang des Spiels erwartet?
- Was habt ihr euch während des Spiels gedacht bzw. wie habt ihr euch gefühlt?
- Was waren eure größten Erfolge und Misserfolge?
- Was hat es in euch ausgelöst, nicht sprechen zu dürfen?
- Was ist während des Spielens passiert?
- Wann ist euch aufgefallen, dass etwas nicht stimmt?
- Wie seid ihr damit umgegangen?

Es kann sein, dass viele Teilnehmende sich zu Wort melden wollen. Es ist wichtig, die Antworten der Teilnehmenden wertzuschätzen. Manche denken vielleicht, dass andere geschummelt haben oder dass entweder sie selbst oder die anderen die Regeln missverstanden haben. Wahrscheinlich kommt die Annahme auf, dass es je nach Gruppe verschiedene Regeln gab. Bestätigen Sie die Annahme erst, wenn es genug Raum und Zeit

gegeben hat, verschiedene Hypothesen aufzustellen.

*Am Anfang des Spiels hat jede Gruppe eine Version mit leicht abgeänderten Regeln von „Fünf Stiche“ erhalten. In einer Version ist z.B. Ass die höchste Karte; in einer anderen ist Ass die niedrigste. In einer Version ist Karo der Trumpf; in einer anderen ist es Pik; bei der anderen wiederum gibt es keinen Trumpf. Diese kleinen Änderungen machen den gesamten Unterschied aus, unabhängig davon, wie viele Gruppen spielen. Das heißt, die Spielregeln sind – ausgenommen für ein oder zwei Elemente – quasi für alle gleich.*

### **ABSCHNITT 2: Analyse**

- Welche spezifischen Situationen des wirklichen Lebens werden in Barnga simuliert?
- Habt ihr jemals eine Erfahrung gemacht, wo eine „Regel“ anders war und ihr das nicht gewusst hattet?
- Wie richtet dieses Spiel die Aufmerksamkeit auf die verborgenen Aspekte von Kultur?
- Was ist das Wichtigste, das ihr durch das Spielen von Barnga gelernt habt?
- Was hätte es geändert, hättet ihr sprechen dürfen?
- Was hätte es geändert, hättet ihr mehr Zeit zum Spielen gehabt?
- Was legt das Spiel nahe, wie man reagieren sollte, wenn man sich in ähnlichen Situationen des wirklichen Lebens befindet?

### **Reflexion über die Probleme, die während des Spielens aufgetreten sind:**

Während des Spiels haben alle ihr Bestes gegeben, aber jede Gruppe hat mit unterschiedlichen Umständen und Grundregeln gearbeitet.

Viele haben entdeckt (oder vermutet), dass die Regeln unterschiedlich waren, wussten

aber nicht immer, was zu tun war, um die Unterschiede zu überbrücken.

Auch wenn die Leute wussten, wie die Regeln anders waren, wussten sie nicht immer, was sie tun mussten, um die Unterschiede zu überbrücken.

Die Kommunikation mit den anderen ist schwierig: Sie erfordert Sensibilität und Kreativität.

Die obigen Aussagen sind wahr, auch wenn fast alles gleich ist und die Unterschiede sehr gering oder versteckt sind. Tatsächlich kann es sogar noch schwieriger sein, die Unterschiede zu überbrücken, wenn diese sehr gering oder verborgen sind, als wenn sie viele und offensichtlich sind.

Trotz vieler Gemeinsamkeiten haben Menschen Unterschiede in der Art und Weise, wie sie Dinge tun. Ihr müsst diese Unterschiede verstehen und beilegen, um in einer Gruppe effektiv zu funktionieren.

## BARNGA – Handout: „Fünf Stiche“ Spielregeln

### « 5 Stiche » : Spielregeln

#### **Austeilen**

Die älteste Person in der Gruppe vermischt die Karten und teilt sie eine nach der anderen verdeckt aus (manche erhalten vielleicht weniger Karten als andere).

#### **Start**

Die/der SpielerIn links von der Person, die ausgeteilt hat, beginnt mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte. Jede Person spielt anschließend eine Karte ihrer Wahl. Das ist ein Stich.

#### **Eine Farbe spielen**

Die erste Karte in einem Stich kann von jeglicher Farbe sein. Jede/-r SpielerIn muss eine Karte derselben Farbe spielen, wenn vorhanden. Nur wenn sie/er keine Karten derselben Farbe in der Hand hat, darf eine andere Farbe gespielt werden.

#### **Ass**

Ass ist die niedrigste Karte.

#### **Trumpf**

Karo ist Trumpf. Wenn du keine Karte in der anfangs gespielten Farbe hast, kannst du eine Trumpfkarte spielen und die Runde gewinnen. Eine 2 in der Trumpffarbe schlägt z. B. eine 7 in der anfangs gespielten Farbe.

#### **Stiche gewinnen**

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die/der GewinnerIn des Stichs sammelt alle Karten ein und legt sie verdeckt vor sich hin.

#### **Eine Runde**

Die/der GewinnerIn eines Stichs spielt die erste Karte des nächsten Stichs. Sobald ein/-e SpielerIn keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet.

#### **Spiel-Ende**

Die Person mit den meisten gewonnenen Stichen, steht auf und wartet. Wenn alle Gruppen fertig sind, wechselt diese Person zum nächsten Tisch.

### « 5 Stiche » : Spielregeln

#### **Austeilen**

Die älteste Person in der Gruppe vermischt die Karten und teilt sie eine nach der anderen verdeckt aus (manche erhalten vielleicht weniger Karten als andere).

#### **Start**

Die/der SpielerIn links von der Person, die ausgeteilt hat, beginnt mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte. Jede Person spielt anschließend eine Karte ihrer Wahl. Das ist ein Stich.

#### **Eine Farbe spielen**

Die erste Karte in einem Stich kann von jeglicher Farbe sein. Jede/-r SpielerIn muss eine Karte derselben Farbe spielen, wenn vorhanden. Nur wenn sie/er keine Karten derselben Farbe in der Hand hat, darf eine andere Farbe gespielt werden.

#### **Ass**

Ass ist die höchste Karte.

#### **Trumpf**

Kreuz ist Trumpf. Wenn du keine Karte in der anfangs gespielten Farbe hast, kannst du eine Trumpfkarte spielen und die Runde gewinnen. Eine 2 in der Trumpffarbe schlägt z. B. eine 7 in der anfangs gespielten Farbe.

#### **Stiche gewinnen**

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die/der GewinnerIn des Stichs sammelt alle Karten ein und legt sie verdeckt vor sich hin.

#### **Eine Runde**

Die/der GewinnerIn eines Stichs spielt die erste Karte des nächsten Stichs. Sobald ein/-e SpielerIn keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet.

#### **Spiel-Ende**

Die Person mit den meisten gewonnenen Stichen, steht auf und wartet. Wenn alle Gruppen fertig sind, wechselt diese Person zum nächsten Tisch.

## « 5 Stiche » : Spielregeln

### **Austeilen**

Die älteste Person in der Gruppe vermischt die Karten und teilt sie eine nach der anderen verdeckt aus (manche erhalten vielleicht weniger Karten als andere).

### **Start**

Die/der SpielerIn links von der Person, die ausgeteilt hat, beginnt mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte. Jede Person spielt anschließend eine Karte ihrer Wahl. Das ist ein Stich.

### **Eine Farbe spielen**

Die erste Karte in einem Stich kann von jeglicher Farbe sein. Jede/-r SpielerIn muss eine Karte derselben Farbe spielen, wenn vorhanden. Nur wenn sie/er keine Karten derselben Farbe in der Hand hat, darf eine andere Farbe gespielt werden.

### **Ass**

Ass ist die niedrigste Karte.

### **Trumpf**

Pik ist Trumpf. Wenn du keine Karte in der anfangs gespielten Farbe hast, kannst du eine Trumpfkarte spielen und die Runde gewinnen. Eine 2 in der Trumpffarbe schlägt z. B. eine 7 in der anfangs gespielten Farbe.

### **Stiche gewinnen**

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die/der GewinnerIn des Stichs sammelt alle Karten ein und legt sie verdeckt vor sich hin.

### **Eine Runde**

Die/der GewinnerIn eines Stichs spielt die erste Karte des nächsten Stichs. Sobald ein/-e SpielerIn keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet.

### **Spiel-Ende**

Die Person mit den meisten gewonnenen Stichen, steht auf und wartet. Wenn alle Gruppen fertig sind, wechselt diese Person zum nächsten Tisch.

## « 5 Stiche » : Spielregeln

### **Austeilen**

Die älteste Person in der Gruppe vermischt die Karten und teilt sie eine nach der anderen verdeckt aus (manche erhalten vielleicht weniger Karten als andere).

### **Start**

Die/der SpielerIn links von der Person, die ausgeteilt hat, beginnt mit dem Ausspielen einer beliebigen Karte. Jede Person spielt anschließend eine Karte ihrer Wahl. Das ist ein Stich.

### **Eine Farbe spielen**

Die erste Karte in einem Stich kann von jeglicher Farbe sein. Jede/-r SpielerIn muss eine Karte derselben Farbe spielen, wenn vorhanden. Nur wenn sie/er keine Karten derselben Farbe in der Hand hat, darf eine andere Farbe gespielt werden.

### **Ass**

Ass ist die höchste Karte.

### **Trumpf**

Herz ist Trumpf. Wenn du keine Karte in der anfangs gespielten Farbe hast, kannst du eine Trumpfkarte spielen und die Runde gewinnen. Eine 2 in der Trumpffarbe schlägt z. B. eine 7 in der anfangs gespielten Farbe.

### **Stiche gewinnen**

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die/der GewinnerIn des Stichs sammelt alle Karten ein und legt sie verdeckt vor sich hin.

### **Eine Runde**

Die/der GewinnerIn eines Stichs spielt die erste Karte des nächsten Stichs. Sobald ein/-e SpielerIn keine Karten mehr hat, ist die Runde beendet.

### **Spiel-Ende**

Die Person mit den meisten gewonnenen Stichen, steht auf und wartet. Wenn alle Gruppen fertig sind, wechselt diese Person zum nächsten Tisch.

# Kommunikationskarte

Quelle: París Aznar und Irene Lucas (Colectivo Improspañol Vienna – Corridor Breaks Projekt)

**Ziel der Aktivität:** Die gesprochenen Sprachen innerhalb einer Gruppe visualisieren und die möglichen „Brücken“ zwischen den Sprachen fürs Übersetzen aufzeigen. Die Sichtbarkeit für das allgemeine Vorhandensein von Mehrsprachigkeit bei Gruppen erhöhen.

**Zeit:** 30-45 Min

**Komplexität:** ★

**Benötigtes Material:** Ein großes Blatt Papier auf dem Boden (mind. so groß wie 2 Flipchart-Papiere), Flipchart-Marker

**Moderationsrolle:** Die Aufgabe erklären; Teilnehmenden dabei helfen, ihre Sprachinseln zu zeichnen; Fragen stellen und alle miteinbeziehen.

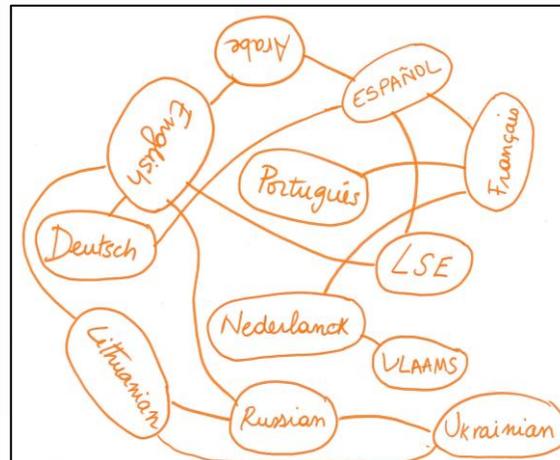
## Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis rund um das große Blatt Papier auf. Die/der ModeratorIn erklärt das Ziel: Es soll eine Karte entstehen, auf der alle in der Gruppe gesprochenen Sprachen aufgezeichnet werden.

Eine Person beginnt, alle Sprachen, die sie beherrscht bzw. versteht, aufzuschreiben und diese mit einer Linie zu verbinden. Anschließend fügt die nächste Person die Sprachen ein, die sie beherrscht und die noch nicht auf dem Blatt stehen, und verbindet ebenfalls alle Sprachen, die sie versteht – auch jene, die bereits vorher auf dem Blatt waren.

Dabei dürfen die Teilnehmenden Sprachen, Dialekte, Sprachvarietäten usw. aufschreiben; alles, was für sie relevant erscheint.

Das wird fortgeführt, bis alle Sprachen, die in der Gruppe gesprochen werden, aufgeschrieben wurden. Am Ende könnte die Karte z.B. so aussehen:



Die Rolle der moderierenden Person ist sicherzustellen, dass sich alle ausdrücken können und dürfen und dass sich alle auf der Karte vertreten fühlen.

Am Ende stellen sich die Teilnehmenden auf die Sprachinsel hin, wo sie sich am „sichersten“ fühlen (z.B. bei ihrer Erstsprache oder ihrer meist gesprochenen Sprache).

Das Ziel ist nicht nur, den Reichtum an Sprachen aufzuzeigen, sondern ebenfalls zu visualisieren, von wem jede und jeder Unterstützung bekommen kann, wenn diese Person etwas sprachlich nicht versteht.

Das Zeichnen der Brücken zwischen den Sprachinseln dient also, mögliche ÜbersetzerInnen für alle Sprachen zu finden.

Wenn zum Beispiel die gemeinsame Sprache Deutsch ist, und es aber nicht jede oder jeder versteht und diese Person(en) es bevorzugen würden, in ihrer Erstsprache zu sprechen, kann diese Karten dabei helfen, Unterstützung für alle zu finden.

# Ecken entfernen

Quelle: Dorothea Kahr-Gottlieb

**Ziel der Aktivität:** Die Teilnehmenden für Kommunikationsprobleme sensibilisieren; im Allgemeinen über Kommunikation reflektieren, insbesondere über das Sender-Empfänger-Modell und seiner Besonderheit in einem interkulturellem Kontext; verschiedene Interpretationen derselben Anweisungen visualisieren.

Eignet sich als Eisbrecher- oder als Dynamik-gebende Aktivität während einer interkulturellen Training-Session.

**Zeit:** 10-15 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes:** buntes A4-Papier (o. ä. Format)

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion und Nachbesprechung moderieren.

## Ablauf:

1. Runde: Jede/-r nimmt ein Blatt Papier und sucht sich einen beliebigen Platz im Raum aus, wo sie/er hingeht und stehen bleibt. Die/der ModeratorIn sagt den Teilnehmenden, sie sollen die folgenden Anweisungen ausführen; da die Anweisungen klar formuliert sind, dürfen die Teilnehmenden dabei nicht sprechen bzw. keine Fragen stellen.

Anweisungen: „Faltet euer Blatt Papier. Reißt bzw. schneidet eine Ecke weg. Faltet das Papier noch einmal. Reißt bzw. schneidet eine Ecke weg. Faltet das Papier noch einmal. Reißt bzw. schneidet eine Ecke weg.“

## Nachbesprechung:

a) Alle entfalten ihr Blatt Papier und befestigen es an einer Wand. Die Blätter werden sehr unterschiedlich aussehen. Es stellt dar, dass ‚gesagt nicht gleich gehört‘ ist, ‚gehört nicht gleich verstanden‘ und ‚verstanden nicht gleich gemacht‘ bedeutet.

b) Sogar Anweisungen (von einer/einem ModeratorIn in einer wissenschaftlichen Aktivität z. B.), die dem Anschein nach klar formuliert sind, können von verschiedenen Teilnehmenden unterschiedlich verstanden werden.

c) Beginnen Sie nun die zweite Runde:

2. Runde: Zwei Teilnehmende arbeiten mit zwei Blättern derselben Farbe zusammen.

Position: Sie stehen Rücken an Rücken. Sie dürfen zwar miteinander reden, dürfen aber

weder sehen noch vergleichen, was die andere Person macht.

Die/der ModeratorIn gibt dieselben Anweisungen wie in der ersten Runde.

Nachbesprechung: Teilnehmende einer Zweiergruppe hängen ihre entfalteten Blätter nebeneinander auf der Wand auf und vergleichen sie. Das Resultat wird vermutlich zeigen, dass (ausreichend) Kommunikation zu ähnlicheren Ergebnissen führt und dass viel Miteinander-Reden sicherstellt, dass dasselbe gemeint ist und dass man ein gemeinsames Verständnis für dieselbe Sache hat.

Diese Erkenntnisse sollen erreicht werden, indem den Teilnehmenden z. B. folgende Fragen gestellt werden: „Wie habt ihr die Situation erlebt?“ „Wie habt ihr sichergestellt, dass es ein gemeinsames Verständnis gab?“ „Welche Strategien waren erfolgreich, welche nicht?“ „Könnt ihr die zwei Runden miteinander vergleichen?“ „Was sagt das über Kommunikation, die Zeit, die für Kommunikation benötigt wird, und über Missverständnisse aus?“

# Identitäts-Molekül

Quelle: Adaptiert von einem von Yavilah McCoy entwickelten Programm.

**Ziel der Aktivität:** Die eigenen Rollen und Identitäten reflektieren; untersuchen, wie eine als solche aufgefasste "gemeinsame Identität" eigentlich sehr vielfältig ist; über die eigene „kulturelle Identität“ reflektieren.

**Zeit:** 45-60 Min

**Komplexität:** ★

**Benötigtes Material:**

- „Identitäts-Molekül“-Arbeitsblätter und eine Pinnwand bzw. ein Whiteboard.
- Ein großes weißes Poster und
- Reißnägel oder Magnete

**Moderationsrolle:** Anweisungen geben; das Spiel erklären, vorstellen, austeilen und moderieren.

**Ablauf:**

Was mich ausmacht

Erklären Sie den Teilnehmenden, dass diese Aktivität dazu dient, unsere Annahmen und Vorurteile über die Verhältnisse zwischen verschiedenen Aspekten von Identität und Gemeinschaft zu untersuchen. Z.B.:

Jede/-r von uns hat unterschiedliche Erfahrungen, Affinitäten und Grundwerte, die einen Einfluss darauf haben, wie wir uns darstellen, wie uns andere wahrnehmen und was wir einer Gemeinschaft mitbringen. Und ein besonderer Aspekt unserer Identität – nämlich den, den wir uns mit anderen in der Gemeinschaft teilen – spielt meist eine wesentliche Rolle in unserem Verhalten. Jedoch ist der Ausdruck dieser gemeinsamen Identität oft durch unsere individuellen Erfahrungen und anderen Aspekten, die uns ausmachen, geprägt.

Geben Sie jeder Person das Arbeitsblatt „Identitäts-Molekül“. Erklären Sie, dass das Blatt

eine Karte der individuellen Identitäten der jeweiligen Person darstellen wird. In der Mitte des Moleküls sollen die Teilnehmenden ihren Namen aufschreiben. Teilen Sie anschließend den Teilnehmenden mit, sie sollen sich über ihre eigenen Identitäten, Rollen und Schlüsselaspekte, die sie ausmachen, Gedanken machen. Sie sollen fünf ihrer wichtigsten Identitäten bzw. Rollen überlegen.

Sie können ebenfalls ihr eigenes Identitäts-Molekül-Modell kreieren, wo Sie ihre eigenen vorgefertigten Kategorien wie Gender, Ethnie, Bildungsniveau usw. im Vorfeld definieren. Geben Sie den Teilnehmenden nicht mehr als 10 Minuten für diesen Teil der Aktivität.

Während die Teilnehmenden ihr Arbeitsblatt ausfüllen, hängen Sie ein großes, weißes Poster auf einer Pinnwand oder einem Whiteboard auf.

Wenn die Teilnehmenden fertig mit dem Ausfüllen sind, bitten Sie sie, ihr Molekül mit dem Plenum zu teilen. Während die Teilnehmenden ihre Identitätskategorien vorstellen, sollen sie diese auf dem Poster befestigen und dabei Identitäten und Rollen, die sie mit anderen Teilnehmenden gemein haben, mit einer Linie verbinden. Am Ende sollte es ein großes Bild mit diversen Molekülen geben, die mit zahlreichen Linien verbunden sind.

Geben Sie nun den Teilnehmenden fünf Minuten Zeit, um folgende Fragen in Zweiergruppen zu diskutieren:

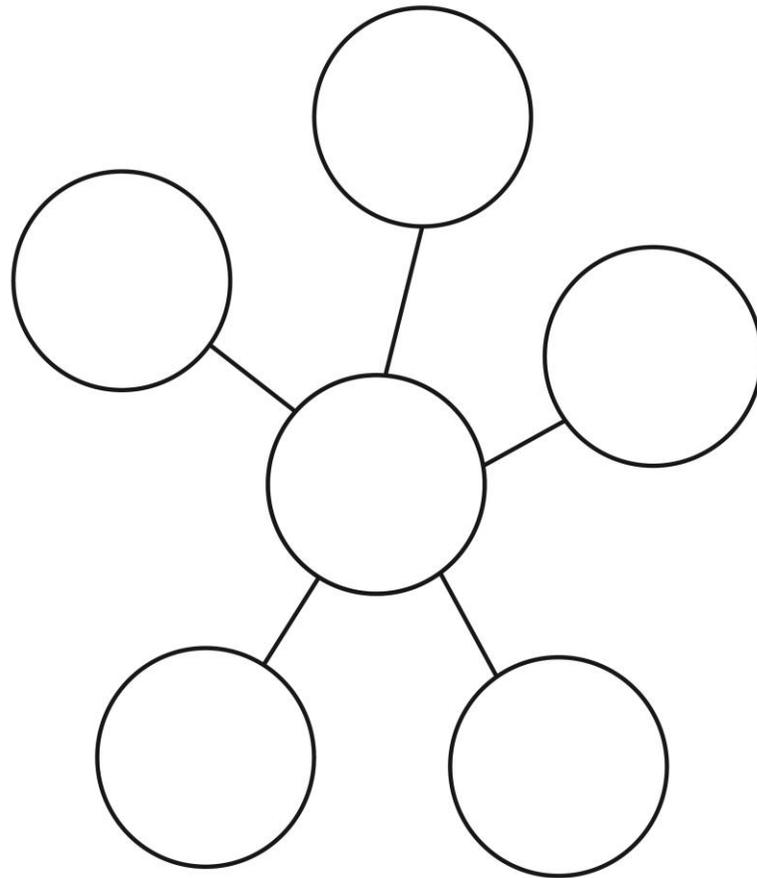
- Welche Aspekte deiner Identität, machen dich zur Person, die du bist?

- Wie interagieren die anderen Aspekte deiner Identität mit deiner „Kultur“?
- Ausgehend von den anderen Aspekten deiner Identität: Welche Annahmen würdest du über andere machen?
- Wie könnten die Annahmen, die du aufgrund deiner Erfahrungen triffst, ungewollte Barrieren schaffen, wenn du mit Personen einer „anderen Kultur“ interagierst?

Bringen Sie die Kleingruppen nun wieder zusammen und lassen Sie freiwillige Teilnehmende die Fragen beantworten.

Fordern Sie die Gruppe abschließend auf, ihre Molekül-Gemeinschaft genauer zu betrachten. Welche Identitäten haben die Teilnehmenden gemein? Gibt es Identitätskategorien oder -gruppen, die nicht vorkommen, wie z.B. sexuelle Orientierung, Ethnie, Klasse etc.?

Identitäts-Molekül – Handout: Identitäts-Molekül



# Lebende Werte

Quelle: Adaptiert von Ellinogemaniki Agogi vom „Enquiring Classroom“-Erasmus+-Projekt

**Ziel der Aktivität:** Lernen, einen Dialog zu führen und die Meinungen anderer zu akzeptieren.

**Zeit:** 20-30 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes Material:**

- Eine farbige Karte guter Qualität (nicht zu hell), wo folgende Wörter auf einer Seite der Karte stehen (Sie benötigen ein Set pro Gruppe): Toleranz, Solidarität, Gerechtigkeit, Freiheit, Integrität, Gleichheit, Würde und Verantwortung.
- Ein Timer

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion moderieren.

**Ablauf:**

1. Teilen Sie die Teilnehmenden in Vierer- bis Sechser-Gruppen auf. Jede Kleingruppe setzt sich in einem Kreis hin.
2. Die/der ModeratorIn sollte den Ablauf erklären:
  - Jede Person hat ein bis drei Minuten, um über ihre Erfahrungen über eines der Wörter zu erzählen – anhand einer Geschichte z.B. (Entscheiden Sie bereits im Vorfeld, wie viel Zeit Sie geben. Wir empfehlen anfangs eine Minute.)
  - Der Kreis geht im Uhrzeigersinn weiter.
  - Wenn jemand nicht sprechen möchte, müssen alle still bleiben, bis die Zeit um ist. Erst anschließend darf die nächste Person beginnen zu sprechen.
  - Niemand darf die Zeit überziehen.
  - Niemand darf die Erzählung einer anderer Person unterbrechen, kommentieren oder anderweitig stören.
  - Lassen Sie, sofern es nicht zu belastend wird, Emotionen wie Trauer oder Verärgerung zu. Legen Sie die Karte hin. Alle in der Gruppe sollen über dasselbe Wort nachdenken.
  - Nach der ersten Runde kann die Gruppe entscheiden, mit einem anderen Wort weiter zu machen, mit demselben Wort fortzufahren oder bei jeder neuen Erzählung ein anderes

Wort auszusuchen.

- Fragen Sie nicht nach Feedback: Erlauben Sie den Teilnehmenden, freiwillig von ihren individuellen Erfahrungen zu erzählen und bitten Sie sie, diesen Prozess für alle zu respektieren und die Erzählungen anderer nicht zu verbreiten.

Diese Aktivität ermöglicht es, ExplainerInnen ein positives Verständnis für die Komplexität von Werten aufzubauen und so offener ihrer Zielgruppe gegenüber zu werden. Es fördert ebenfalls die Fähigkeit, die Perspektiven anderer anzuhören und zu verstehen, wie die Traditionen und Leben anderer Personen ihr Verständnis von diesen Werten prägt. Es ermöglicht allen, die Erfahrung zu machen, wie es sich anfühlt, dass den eigenen Gedanken und Perspektiven zugehört wird und dass diese ernst genommen und geschätzt werden.

# Migratory Objects: Mit MigrantInnen/Geflüchteten als Ko-ExplainerInnen arbeiten

Quelle: Basiert auf das TRACES Projekt „Raconte-moi les objets migrants“

## Ziel der Aktivität:

Einen interkulturellen und intergenerationellen Workshop mit MigrantInnen/Geflüchteten als Ko-ExplainerInnen durchführen.

Die Aktivität „Migratory objects“ ermöglicht es, Teilnehmenden verschiedener Kulturen, ihr Wissen und ihre Erfahrungen über die Wissenschaft, die Funktionsweise und die Geschichte von Alltagsobjekten aus verschiedenen Ländern und Regionen zu teilen. Die Teilnehmenden entdecken die technisch-wissenschaftlichen Besonderheiten dieser Gegenstände und berufen sich dabei auf ihr Wissen, um sich über verschiedene Kulturen, Lebensweisen und gemeinsames Lernen auszutauschen.

## Ablauf:

### WORKSHOP 1

Setting: Drei Tische in U-Form hinstellen, sodass sich die VermittlerInnen innerhalb des U bewegen können. Die Teilnehmenden sitzen um das U herum.

#### 1. Vorstellung des Workshops und der Regeln:

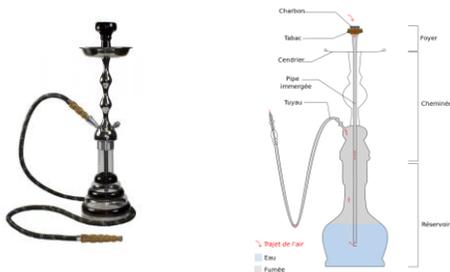
- Ihr alle besitzt Wissen, das ihr mit anderen teilen könnt. Nutzt die Gelegenheit während dieses Workshops, um andere an eurem Wissen teilhaben zu lassen und um zu entdecken, was andere wissen.
- Um das zu erreichen, nehmt euch die Zeit, gut zuzuhören und Freude an den Geschichten der anderen Teilnehmenden zu haben.
- Momente der Stille sind Teil des Workshops: Bitte haltet diese ein.
- Unterbrecht andere nicht: Wartet, bis ihr dran seid. Geduld.
- Dieser Workshop ist kein Wissenswettbewerb: Ihr könnt Sachen erklären, aber ihr könnt ebenso eine Geschichte erzählen. Beides ist gleich wichtig.
- VermittlerInnen wissen nicht alles! Ihre Rolle ist es, das Wort gleichmäßig an alle zu geben und auf die Qualität der Diskussionen zu achten.
- Es ist nur dann möglich, Gegenstände zu berühren, wenn über dieses Objekt

**Zeit:** 3 × 60-75 Min

**Komplexität:** ★ ★

**Benötigtes Material:** unterschiedliche Objekte

Als Beispiel kann die Shisha (Wasserpfeife) genannt werden: Das Objekt gibt die Möglichkeit, sich mit technischen und wissenschaftlichen Konzepten zu befassen: Verbrennung, Luft-, Wasser-, Tiefdruck und Rauchbildung. Die unten stehenden Bilder beschreiben diese wissenschaftlichen Konzepte.



geredet wird.

- In eurer Gruppe sind verschiedene Generationen und Kulturen vertreten: Eure Gewohnheiten und eure Art, Dinge zu tun, unterscheiden sich wahrscheinlich. Respektiert das und habt Freude am Entdecken!

2. Fragen Sie, mit welchem Objekt die Teilnehmenden beginnen wollen. Sie können folgende Fragen stellen, um die Diskussion in Gang zu bringen:

Wie verwendet man es? Welches wissenschaftliche Konzept verbirgt sich dahinter? Ist es alt? Von wann stammt es? Wird es noch verwendet? Wer hat es bereits verwendet? Möchte es jemand ausprobieren? Wurde es durch andere Objekte bzw. neue Technologien ersetzt? Habt ihr irgendwelche Erinnerungen, die mit dem Gegenstand zusammenhängen? Welche Geschichten könnt ihr darüber erzählen? Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Teilnehmenden keine Anekdoten über das Objekt mehr haben, schlagen Sie ihnen vor, einen neuen Gegenstand auszusuchen.

3. Nehmen Sie sich die Zeit, alle Eindrücke und das Feedback vom Workshop zu sammeln: Was hat euch gefallen? / Was habt ihr gelernt? / Was hat euch nicht gefallen bzw. was würdet ihr gerne verbessern? / Welchen Einfluss, denkt ihr, wird dieser Workshop auf euren Alltag haben und darauf, wie ihr mit Dingen umgeht? Schreiben Sie die Antworten der Teilnehmenden mit.

4. Bitten Sie die Teilnehmenden, für den nächsten Workshop ihre eigenen Gegenstände mitzubringen.

#### WORKSHOP 2

Wiederholen Sie denselben Ablauf von Workshop 1 mit den mitgebrachten Gegenständen. Sie können sich ebenfalls dazu entschließen, Gegenstände selbst zu besorgen, die vorab definierten Kriterien entsprechen (bspw. Größe, Gewicht, Preis, Verwendung, technisch-wissenschaftliche Besonderheiten).

#### WORKSHOP 3

Entscheiden Sie, welches Ziel Sie mit den Ko-Kreation-Aktivitäten mit den ExplainerInnen erreichen wollen und welchen Ablauf Sie planen.

# Ein Schritt vorwärts

Quelle: Adaptiert von TRACES von einer Europarat-Aktivität

**Ziel der Aktivität:** Bewusstsein über Chancen-Ungleichheit schaffen.

**Zeit:** 45 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes Material:**

- ausgedruckte Rollenkarten
- eine ausgedruckte Situationsliste
- einen offenen Raum

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion moderieren.

**Ablauf:**

1. Geben Sie jeder Person eine zufällig gezogene Rollenkarte und bitten Sie sie, die Rolle für sich zu behalten und die Karte niemand anderem zu zeigen.
2. Nun fordern Sie die Teilnehmenden auf, in ihre Rolle zu schlüpfen. Um den Einstieg zu erleichtern, lesen Sie folgende Fragen laut vor. Geben Sie nach jeder Frage den Teilnehmenden genug Zeit, damit sie die Frage in Bezug auf ihre Rolle für sich beantworten können und so diese verinnerlichen:
 

„Wie war deine Kindheit?“ „In was für einem Haus hast du gelebt?“ „Welche Spiele hast du gespielt?“ „Was für einen Beruf haben deine Eltern ausgeübt?“

„Wie sieht dein Alltag nun aus?“ „Wo knüpfst du Kontakte?“ „Was machst du morgens, mittags und abends?“

„Was ist dein Lebensstil?“ „Wo wohnst du?“ „Wie viel verdienst du im Monat?“ „Was machst du in deiner Freizeit?“ „Was machst du während deines Urlaubs?“

„Was begeistert dich und wovor hast du Angst?“
3. Fordern Sie die Teilnehmenden dazu auf, ab nun vollständig still zu bleiben und sich nebeneinander in einer Reihe aufzustellen (wie bei einer Startlinie).
4. Sagen Sie ihnen, dass Sie jetzt Situationen und Ereignisse aus einer Liste laut vorlesen werden. Bei jedem Mal, wo die Antwort „ja“ zu einer Aussage lautet, sollen die

Teilnehmenden einen Schritt nach vorn gehen. Sonst müssen sie stehen bleiben, wo sie sind.

5. Lesen Sie jede Situation separat vor. Warten Sie einen Moment zwischen jeder Aussage, damit die Personen Zeit haben, um eventuell ihren Schritt zu setzen. Geben Sie ihnen ebenfalls Zeit, um sich umzusehen und ihre Position relativ zu den anderen zu beobachten.

6. Am Ende fordern Sie alle auf, sich ihre finale Position zu merken. Geben Sie den Teilnehmenden einige Augenblicke, um aus ihrer Rolle herausschlüpfen zu können, bevor Sie die Nachbesprechung im Plenum starten.

#### 7. Nachbesprechung und Auswertung:

Beginnen Sie damit, die Teilnehmenden zu fragen, was gerade geschehen ist und wie sie über die Aktivität denken. Anschließend können Sie auf die aufgeworfenen Fragen und darauf, was die Anwesenden gelernt haben, eingehen.

- Wie habt ihr euch gefühlt, wenn ihr einen Schritt nach vorn gesetzt habt? Und wie, wenn nicht?
- Für diejenigen, die oft nach vorn gegangen sind: Ab welchem Zeitpunkt habt ihr bemerkt, dass andere nicht so schnell nach vorn kommen?
- Gab es Momente, wo jemand das Gefühl hatte, ihre/seine Menschenrechte wurden missachtet?
- Kann jemand die Rolle einer anderen Person erraten?
- Wie einfach oder schwierig war es, sich in die Rolle hineinzuversetzen? Wie habt ihr euch die Person, die ihr verkörpert habt, vorgestellt?
- Spiegelt diese Aktivität unsere Gesellschaft in mancher Hinsicht wider? In welchen?
- Welche Menschenrechte stehen für welche Rollen auf dem Spiel? Kann eine/-r von euch behaupten, dass ihre/seine Menschenrechte nicht respektiert wurden bzw. dass der Zugang verwehrt wurde?
- Welche ersten Schritte könnten gesetzt werden, um gesellschaftliche Ungleichheiten anzugehen?

## Ein Schritt vorwärts – Handout: Rollenkarten

Sie können die Karten Ihrem lokalen Kontext anpassen und eigene Karten gestalten.

Du bist eine alleinstehende, arbeitslose Mutter.	
Du bist der Sohn eines türkischen Immigranten, der ein erfolgreiches Fast-Food-Lokal führt.	
Du bist eine arabische Muslimin, die mit ihren strenggläubigen Eltern wohnt.	
Du bist ein junger Mann mit einer Behinderung und kannst dich nur mit dem Rollstuhl fortbewegen.	
Du bist ein 17-jähriges Roma-Mädchen, das nicht die Volksschule abgeschlossen hat.	

Du bist eine 22-jährige lesbische Frau.	
Du bist eine Person mit einem akademischen Abschluss, die sich nach ihrer ersten Arbeitsstelle umsieht.	
Du bist ein 24-jähriger Geflüchteter aus Afghanistan.	
Du bist eine Migrantin ohne gültige Aufenthaltspapiere aus Mali.	
Du bist der 19-jährige Sohn eines Landwirts in einem entlegenen Dorf in den Bergen.	
Du bist ein pensionierter Arbeiter einer Schuhfabrik.	

## Ein Schritt vorwärts – Handout: Situationen-Liste

### Alltags-Situationen:

- Du hast dich noch nie in einer ernsthaft schwierigen finanziellen Lage befunden.
- Du wohnst in einer zufriedenstellenden Unterkunft mit einem Telefon und einem Fernseher.
- Du hast das Gefühl, deine Sprache, Religion und Kultur werden in der Gesellschaft, in der du lebst, respektiert.
- Du hast Gefühl, dass deine Meinung zu sozialen und politischen Themen zählt und dass deinen Ansichten Aufmerksamkeit geschenkt wird.
- Andere Personen fragen dich bei verschiedenen Themen um Rat.
- Du hast keine Angst, von der Polizei aufgehalten zu werden.
- Du weißt, wo du Hilfe und Rat bekommst, wenn nötig.
- Du hast dich noch nie aufgrund deiner Herkunft diskriminiert gefühlt.
- Du hast ausreichend sozialen und medizinischen Schutz für deine Bedürfnisse.
- Du kannst einmal im Jahr auf Urlaub fahren.
- Du kannst Freundinnen und Freunde auf ein Abendessen bei dir zuhause einladen.
- Du hast ein interessantes Leben und bist positiv auf deine Zukunft gestimmt.
- Du kannst davon ausgehen, dass du dem Beruf deiner Wahl folgen und die Ausbildung dafür abschließen kannst.
- Du hast keine Angst, auf der Straße oder in den Medien belästigt oder angegriffen zu werden.
- Du kannst an nationalen und lokalen Wahlen teilhaben.
- Du kannst die wichtigsten religiösen Feste mit deinen Verwandten und deinem engen Freundeskreis feiern.
- Du kannst an einem internationalen Seminar im Ausland teilnehmen.
- Du kannst mindestens einmal in der Woche ins Kino oder ins Theater gehen.
- Du hast keine Angst um die Zukunft deiner Kinder.

- Du kannst mindestens einmal alle drei Monate neue Kleidung kaufen.
- Du kannst dich in die Person deiner Wahl verlieben.
- Du hast das Gefühl, deine Kompetenzen werden von der Gesellschaft, in der du lebst, geschätzt und respektiert.
- Du kannst das Internet benutzen und davon profitieren.
- Du hast keine Angst vor den Konsequenzen des Klimawandels.
- Du kannst jegliche Seite im Internet benutzen, ohne Angst vor Zensur zu haben.

### **Wissenschaftsvermittlungs-Situationen:**

- Du hast Zugang zu grundlegenden Informationen über Aktivitäten und Workshops, die in deiner Nähe angeboten werden.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität sind die Gegebenheiten an deine Mobilität angepasst.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität verstehst du die Sprache und verwendeten Wörter für die angebotene Aktivität.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität kannst du davon ausgehen, dass du bestimmt Personen deiner Hautfarbe bzw. deiner Ethnie begegnen wirst.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität kannst du davon ausgehen, dass du bestimmt Personen mit einem ähnlichen sozio-ökonomischen Hintergrund begegnen wirst.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität kannst du davon ausgehen, dass das Wissen der Personen deiner sozialen Schicht positiv dargestellt wird.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität kannst du davon ausgehen, dass manche Mitarbeitende dieselbe Hautfarbe/Ethnie haben bzw. derselben sozialen Schicht angehören.
- In einem Science Center oder während einer Wissenschaftsvermittlungsaktivität kannst du einen kritische Sicht haben, ohne zu befürchten, es handle sich um ein „Kultur- oder Integrationsproblem“.
- Nach deinem Besuch im Ausstellungsbereich, hast du die Möglichkeit, im Museumsshop etwas zu kaufen und dir zusätzlich beim Ausgang einen Kaffee oder ein Sandwich zu leisten.

# Stens Puzzle

Quelle: Adaptiert von Navet

**Ziel der Aktivität:** Kooperieren und Bewusstsein über unterschiedliche Problemlösungsstrategien schaffen.

**Zeit:** 30 Min

**Komplexität:** ★★

**Benötigtes Material:**

- Puzzles aus sich ähnelnden Bildern. Die Größe der Puzzles sollte einem Poster gleichen (d.h. nicht kleiner als 30×40 cm). Für fünf Gruppen werden vier Puzzles benötigt.
- Blätter, um die Puzzle-Teile zu bedecken.

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben und eine Diskussion nach der Aktivität moderieren.

**Ablauf:**

Nutzen Sie einen offenen Raum, damit sich alle sehen können.

Teilen Sie die Personen in Kleingruppen von drei bis vier Personen auf.

Es soll eine Gruppe mehr geben, als es Puzzle-Sets gibt.

Vermischen Sie alle Puzzle-Teile und teilen Sie sie in so vielen Stapeln, wie es Gruppen gibt, auf.

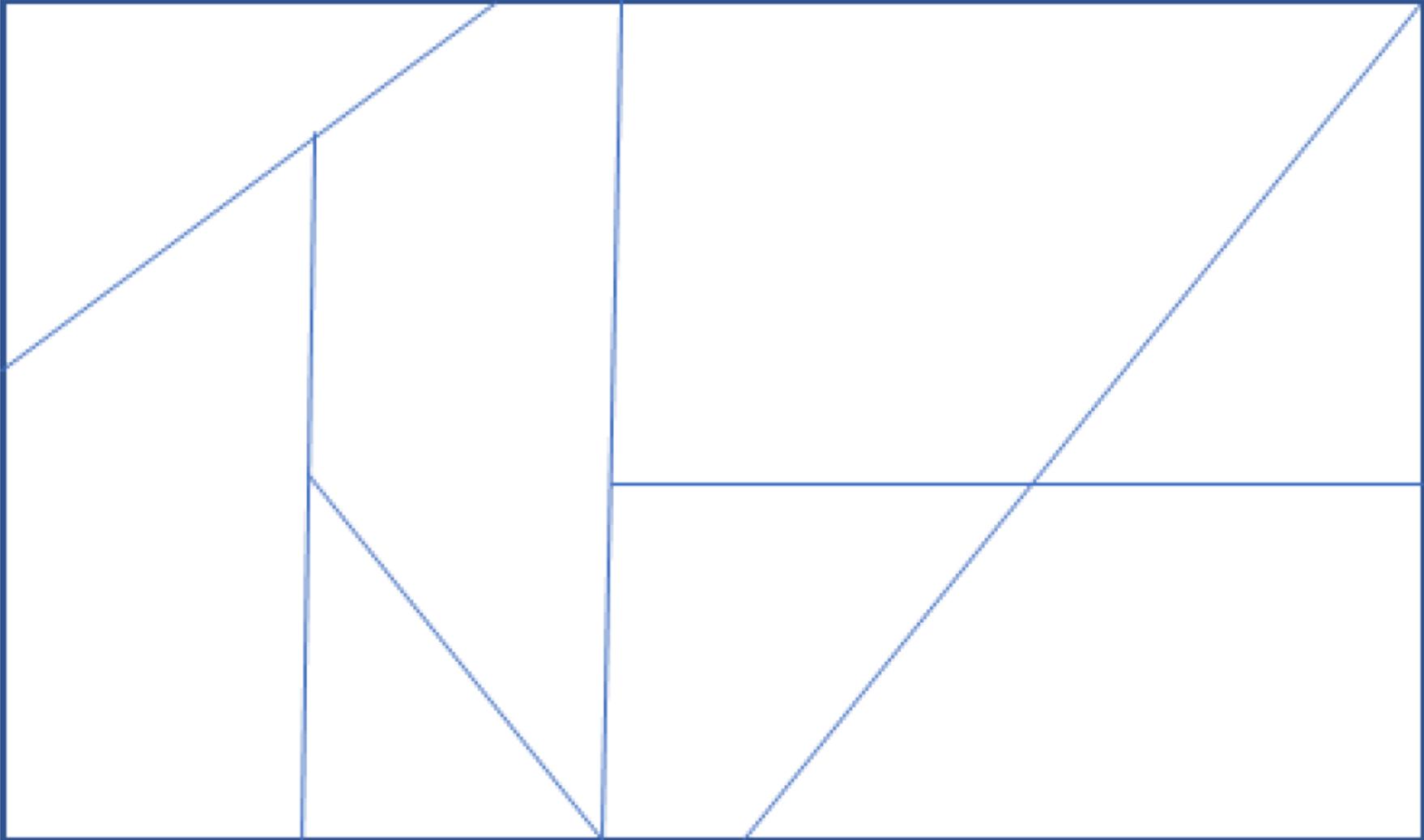
Legen Sie die Teile verdeckt auf und bedecken Sie sie mit etwas, bis es Zeit ist, loszulegen.

Fordern Sie alle Gruppen dazu auf, das Problem als Gruppe zu lösen, jedoch ohne zu reden.

**Fragen im Anschluss:**

- Wie viele Gruppen gab und wie viele Puzzles haben wir gelöst?
- Wie wurden die Gruppen definiert?
- Was war eure jeweilige Rolle in der Gruppe?

Stens Puzzle – Handout: Puzzle



# Die Karussell-Brainstorming-Strategie

Quelle: Material von „Learning, Working Life and Integration“ von dem Verein der lokalen Behörden von Skåne, aufbereitet von Navet

**Ziel der Aktivität:** Schnell und einfach das Wissen, die Erfahrungen und Herausforderungen rund um ein Thema darstellen.

**Zeit:** 30-45 Min

**Komplexität:** ★★★

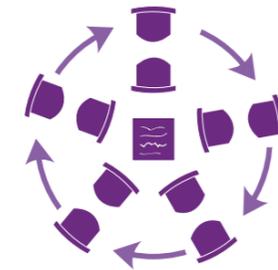
## Benötigtes Material:

- Stühle (für jede Person einen)
- Stifte und Stoppuhren
- Fragen: wo jede Frage einzeln auf einem A4-Papier gedruckt ist (bei mehr als 16 Teilnehmenden, brauchen Sie mehrere Kopien pro Frage)

**Moderationsrolle:** Eine ruhige Atmosphäre schaffen, Anweisungen geben, eine Diskussion moderieren.

## Ablauf:

1. Bereiten Sie das Karussell vor. Die Anzahl der Teilnehmenden muss gerade sein. Platzieren Sie die Stühle wie auf dem Bild angezeigt. Es können nicht mehr als 16 Teilnehmende in einem Karussell sein. Sollte es mehr geben, bauen Sie ein zweites Karussell auf. Die Karusselle brauchen nicht dieselbe Größe haben, solange sie eine gerade Anzahl an Stühlen haben.



2. Geben Sie allen, die im inneren Kreis des Karussells sitzen, eine auf A4 gedruckte Frage. Jede/-r dieser Teilnehmenden erhält eine andere Frage. Die Person im inneren Kreis stellt ihre Frage der gegenüber sitzenden Person des äußeren Kreises. Die Person des äußeren Kreises soll die Frage so detailliert wie möglich innerhalb von eineinhalb bis zwei Minuten beantworten. Die Person im inneren Kreis schreibt die Antworten mit und stellt bei Bedarf Nachfragen. Nachdem die Zeit um ist, wird das Gespräch unterbrochen und die Teilnehmenden des äußeren Kreises setzen sich einen Stuhl weiter nach links. So sitzen sie nun gegenüber einer neuen Person mit einer anderen Frage. Die Teilnehmenden des inneren Kreises bleiben sitzen und stellen ihre Frage an alle Personen des äußeren Kreises, bis die Person, der sie ihre Frage als erstes gestellt hatten, wieder vor ihnen sitzt. Achten Sie darauf, das Zeitlimit einzuhalten und bei jeder Runde laut „Zehn Sekunden noch!“, „Stopp!“, „Platz wechseln!“ und „Start!“ zu rufen.

3. Plätze tauschen! Die Teilnehmenden des inneren Kreises wechseln ihren Platz mit den Teilnehmenden des äußeren Kreises und geben dabei ihre Blätter (mit den verschriftlichten Antworten) und ihren Stift an die andere Person ab. Anschließend wird der Ablauf wiederholt. Die Person, die vorhin die Fragen gestellt hat, hat nun die Gelegenheit, Fragen selbst zu beantworten – zuerst die eigene und dann alle anderen ebenso, da sie ebenfalls die Runde des Karussells macht. Jedoch wird das Zeitlimit pro Frage auf eine Minute gesenkt, da bis dahin bereits viel gesagt wurde. Beenden Sie die Aktivität, sobald alle wieder auf ihrem ersten Platz sitzen.

4. Sammlung: Alle Teilnehmenden (von allen Karussellen), die Antworten für dieselbe Frage mitgeschrieben haben, bilden eine Gruppe. Bei einem Karussell gibt es für jede Frage eine Zweiergruppe, bei zwei Karussellen sind es Vierergruppen usw. Es sollte nun genau so viele Gruppen wie Fragen geben. Geben Sie den Gruppen Zeit, die Antworten der Frage zusammenzutragen, um anschließend die wichtigsten Punkte zusammengefasst und strukturiert hervorzuheben. Die Gruppen sind für die Auswahl der Ergebnisse und die Auswertung der behandelten Themen verantwortlich.

Hier sind einige Beispielfragen. Natürlich steht es Ihnen frei, jegliche Fragen, die Sie für relevant erachten, zu verwenden:

- Welches professionelle Wissen wird beim Zusammenarbeiten für Aktivitäten mit Geflüchteten / multikulturellen Gruppen benötigt?
- Wie kann Ihre Institution neue Schritte setzen, um effektiver mit Geflüchteten bzw. anderen multikulturellen Gruppen auf allen Ebenen zusammenzuarbeiten (zum Beispiel bei der Geschäftsführung, dem Vorstand, bei ExplainerInnen, Lehrkräften, DesignerInnen, TechnikerInnen usw.)?

# Weltcafé

Quelle: Caritas Wien, Projekt Kompa

## Ziel der Aktivität:

Eine Vielzahl an Ideen und Meinungen sammeln; ein verbessertes, langanhaltendes Nebeneinander statt einem Gegeneinander schaffen; eine gute und nachbarliche Atmosphäre kreieren; eine zusammenhaltende Gemeinschaft mit Personen egal welcher Zugehörigkeit bilden; so viele Gedanken und Meinungen wie möglich berücksichtigen; einander zuhören und voneinander lernen.

**Zeit:** 30 Min

**Komplexität:** ★★

**Moderationsrolle:** Anweisungen geben, die Führungsrolle übernehmen und Fragen moderieren.

## Ablauf:

Das Weltcafé ist eine Methode, die es den Teilnehmenden ermöglichen soll, Informationen über verschiedene Themen auszutauschen, sodass viele verschiedene Meinungen und Gedanken gebildet werden können – anhand von Informationen, persönlichen Meinungen und Erfahrungsberichten.

Die/der ModeratorIn teilt die Teilnehmenden in vier Gruppen auf. Der Ablauf wird auf einem Flipchart dargestellt.

Pro Tisch sollte es eine Moderation geben, die die Antworten, Gedanken und Ideen auf dem Flipchart festhält. Üblicherweise übernimmt eine/-r der Teilnehmenden am Tisch die Moderationsrolle.

Bei den Tischen:

Die Teilnehmenden tauschen unter sich die Fragen aus und schreiben ihre ersten Gedanken auf dem Flipchart auf. Auf jedem Tisch werden andere Fragen behandelt. Nach 10 bis 15 Minuten wechseln die Teilnehmenden zu einem anderen Tisch; die ModeratorInnen bleiben jedoch bei ihrem Tisch sitzen.

**Benötigtes Material:** Flipchart-  
Papier

Jede Runde sollte je nach Gruppengröße zwischen 10 und 15 Minuten dauern. Nach jeder Runde präsentieren die ModeratorInnen der neuen Gruppe kurz die Diskussionspunkte der vorherigen Gruppe. Zwischendurch sollten kurze Pausen vorgesehen werden. Am Ende treffen alle Teilnehmenden und ModeratorInnen im Plenum aufeinander. Die ModeratorInnen fassen nun die Ergebnisse der Fragen der jeweiligen Tische zusammen. Abschließend sollte es noch Zeit geben, offene Fragen zu diskutieren.

### **Fragen-Vorschläge für das Weltcafé:**

#### **Erster Tisch: Format**

Welche Aktivitäten und Veranstaltungen würden euch interessieren und begeistern und wie sollten diese gestaltet werden? Welche vergleichbaren/übertragbaren Formate gibt es in euren Ursprungsländern/Gemeinschaften? Wo würdet ihr mitmachen? Zu welchen Veranstaltungen/Aktivitäten/Treffen würdet ihr gehen? Welche Aktivitäten können helfen, eine Gemeinschaft zu bilden oder zu stärken? Was könnte eine Vielzahl an Menschen (auch aus anderen Gemeinschaften) interessieren?

#### **Zweiter Tisch: Motivation & Verpflichtung**

Was würde euch und die Menschen in eurer Gemeinschaft motivieren, um teilzuhaben und mitzumachen? Wie kann gewährleistet werden, dass sich die Personen committen? Was braucht es, um persönlich dort zu sein und bleiben zu wollen? Welche Anreize bietet die Teilnahme?

### Dritter Tisch: Vision und Nachhaltigkeit

Was muss passieren, damit das Projekt ein gutes Ergebnis erzielt hat? Wie kann man ein nachhaltiges/langlebiges Projekt schaffen? Welche Wirkung soll erzielt werden? Was braucht die Gemeinschaft, um nach dem Ende des Projekts weiterzumachen? Was braucht es, um einen langanhaltenden Zusammenhalt zwischen Gemeinschaften aufzubauen?

### Vierter Tisch: Inhalt

Was soll der Inhalt der Aktivitäten/Treffen/Veranstaltungen sein? Was für interessante Aktivitäten fallen euch ein? Welche Themen sind für euch und eure Gemeinschaft relevant? Welche Themen sprechen euch und eure Gemeinschaft überhaupt nicht an?



## Danksagung

Diese Ressource wurde durch die Europäische Union unterstützt [Grant Agreement Nummer: 2017-1-AT01- KA204-035073]. Der Verein TRACES dankt den ProjektpartnerInnen, die durch ihre eingebrachte Expertise diese Ressource bereichert haben. Der Verein TRACES möchte ebenso alle bisherigen Beiträge im Feld der interkulturellen Kommunikation anerkennen.

## PISEA Projekt-PartnerInnen

### Koordinator:

ScienceCenter-Netzwerk – Österreich  
[www.science-center-net.at/](http://www.science-center-net.at/)

ScienceCenter  
NETZWERK

### PartnerInnen:

Ellinogermaniki Agogi SA – Griechenland  
[www.ea.gr](http://www.ea.gr)

 ELLINOGERMANIKI  
AGOGI

NAVET – Schweden  
[www.navet.com/](http://www.navet.com/)



TRACES – Frankreich  
[www.groupe-traces.fr](http://www.groupe-traces.fr)

TRACES

Fondazione IDIS – Città della Scienza – Italien  
[www.cittadellascienza.it](http://www.cittadellascienza.it)

  
FONDAZIONE IDIS  
CITTÀ DELLA SCIENZA

Caritas – Österreich  
<https://www.caritas-wien.at/>

Caritas

## Impressum

Für den Inhalt verantwortlich: Vanessa Mignan

Projekt-Website: [www.pisea.eu](http://www.pisea.eu)



Grant Agreement Nummer: 2017-1-AT01- KA204-035073

Dauer: 1. November 2017 – 30. November 2019



Diese Broschüre ist ein Produkt des Projekts „PISEA-Promoting Intercultural Science Education for Adults“ (2017-1-AT01- KA204-035073). Das Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

