

# Fremde Welt

## Themen + Ziele

**Interkulturelle Kommunikation:** Arbeit mit dem Wertequadrat, Eisbergmodell, Integration von Außenseitern, Vorbereitung auf den Auslandsaufenthalt.

**Umgang mit Migrationsthemen:** Entstehung von Vorurteilen und Stereotypen und der Umgang damit, Verständigung zwischen Kulturen, Integration, kultureller Dialog.

**Organisationsentwicklung/Teambuilding:** Zusammenarbeit von zwei Abteilungen, Zusammenführung von neuen Unternehmenskulturen, Sensibilisierung für andere Sichtweisen.

## Durchführung

In zwei getrennten Räumen bekommt jeweils die Hälfte der Gruppe die Aufgabe, nach bestimmten Vorgaben eine eigene kulturelle Identität zu entwickeln. Diese kulturellen Mikro- kosmen haben ihre eigenen Rituale, Werte und Handlungsweisen. Sobald die Mini-Kulturen entwickelt sind, erforschen jeweils Beobachter aus einer Kultur die Lebensweise der anderen. Im Anschluss sollen die Akteure jeweils einer Kultur einen „Reiseführer“ über die andere Kultur entwerfen. Die Krönung des Lernprojekts ist dann die gegenseitige Präsentation der zuvor entworfenen „Reiseführer“. In einem von viel Aaahs und Ooohs begleiteten Showdown werden zahlreiche bis dahin entstandene Vorurteile, Haltungen und Stereotypen aufgedeckt und deren Entstehung transparent gemacht. Mit dieser 2-Kulturen-Simulation wird der Gruppe eindrücklich vor Augen geführt, wie eine „kulturelle Brille“ entsteht. Sollen die Teilnehmer den Respekt und Umgang mit Andersartigkeit lernen? Dafür ist die Simulation Fremde Welt das geeignete Instrument!

**Akteure (min/opt/max)** 6/16/20

**Zeit (ohne Auswertung)** 45 - 75 Minuten

**Platzbedarf** zwei getrennte Räume mit mindestens 40 m<sup>2</sup> – die Gruppen dürfen sich weder sehen noch hören.



[www.metalog.de](http://www.metalog.de)