

Andreas Wüste

„CultuRallye“ – Diversität erleben

Eine diversitätssensible Handlungsempfehlung

Das Trainingstool „CultuRallye“ von METALOG bietet im schulischen wie außerschulischen Bereich eine erfahrungsorientierte Lernmethode für einen Einstieg in ein Diversität-Unterrichtsvorhaben. In welcher Schwerpunktsetzung das Vorhaben angelegt ist (z. B. Sprache/Mehrsprachigkeit, Rassismus, Klassismus, Unternehmenskulturen, Gender, Migrant:innen u.v.m.), spielt eine nebensächliche Rolle, weil die interaktive Übung zunächst einmal auf einer sehr basalen Ebene des Erlebens von Gemeinsamkeiten und Unterschieden ansetzt. Es geht bei diesem Erleben etwa um Erfahrungen in Mehrheiten-/Minderheitensituationen, Dominanz, Anpassung, Toleranz, Umgang mit Regelverstoß und Sanktionierung, Konfliktverhalten, Ausgrenzung oder Einbeziehung. „CultuRallye“ knüpft dabei an die individuelle Realität der Lernenden an und fordert diese heraus, zu einem vorgegebene Ausgangssetting Lösungsstrategien zu entwickeln.

Worum geht es?

Regeln bestimmen und erleichtern das (Zusammen-)Leben – meistens jedenfalls. Das werden die Teilnehmenden mit „CultuRallye“ erleben. Regeln sind nicht immer sichtbar und manchmal müssen wir uns erwartbar, manchmal aber auch ganz unerwartet neuen Rahmenbedingungen stellen. Hauptthema des Tools ist es, mit expliziten und impliziten Regeln sowie Regelvariationen in den oben genannten unterschiedlichen Kontexten wie z. B. Unternehmenskulturen handlungsaktiv umzugehen und sich etwa in einer neuen Situation unter „erschwertem“ Bedingungen zu orientieren.

„CultuRallye“ eignet sich nicht nur im Bereich eines Diversitätsvorhabens, sondern auch im Bereich von Teamentwicklung (z. B. Entwickeln von gemeinsamen Regeln, Bilden neuer Teams oder zu Beginn eines Schuljahres, um gemeinsame Regeln festzulegen).

Wie läuft das Szenario ab?

Das Lernszenario ist simpel und daher sehr gut für unterschiedliche Lernniveaus zugänglich. An jedem Tisch beginnen die Akteur:innen mit speziell entwickelten Würfeln zu spielen. Jeder Tisch lernt Regeln für das Spiel, die auf den ersten Blick gleich aussehen. Nach kurzer Zeit des Einlesens in die Regeln darf nicht mehr gesprochen werden und es beginnt die Spielphase. Nach einiger Zeit wechseln einige Akteur:innen die Gruppe und spielen an einem neuen Tisch weiter. Die Wechsler:innen wissen jedoch nicht,

dass die Regeln an jedem Tisch verschieden sind. Ohne zu sprechen, müssen sie jetzt mit der neuen Situation umgehen und entweder neue Regeln lernen oder die eigenen „importieren“. Es wird erlebbar, wie wir uns als Fremde in neuen Umgebungen wie z. B. neuen Abteilungen, neuen Klassen etc. fühlen und was wir brauchen, um uns in einer diversen Welt orientieren zu können.

Anzahl der Akteur:innen	9-35
Zeit (ohne Auswertung)	20-25 Minuten
Gruppengröße	3-5 Lernende pro Tisch
Lieferumfang für max. 35 Akteur:innen	14 Würfel, 700 Geldchips, 35 Kunststoffbecher, Spielanleitungen für 7 Tische, 1 detaillierte Anleitung

Mögliche Hürden und auftretende Probleme

Die Etikettierung des Tools mit einem unspezifischen Kulturbegriff ist eher als schwierig zu betrachten, da die Verwendung des Begriffs per se problematisch und gar nicht notwendig für ein Gelingen der Übung ist. Die Moderation sollte diesbezüglich sehr sensibel vorgehen.

Ein zweiter wichtiger Aspekt hinsichtlich der Diversitätssensibilität betrifft die Anmoderation durch die Leitung. Denn bei der Anwendung von „CultuRallye“ besteht das grundsätzliche Problem, dass gerade die Eigen- und Fremdkonstruktionen, die im Spiel angebahnt werden, sehr gefährlich und problematisch sein können. Diese können bei unreflektierter Hinführung und Auswertung schnell in Kulturalisierungen, Stigmatisierungen und Zuschreibungen übergehen. Damit werden Gräben erst geschaffen, die eigentlich vermieden werden sollten. Menschen mit Diskriminierungserfahrungen erleben in dieser Form dann die Duplizierung dieser schon im Alltag gemachten (Schmerz-)Erfahrungen. Dadurch können pädagogisch und psychologisch schwierige Konstellationen entstehen.

Fazit für die ökonomische und politische Bildung

Für die ökonomische und politische Bildung eignet sich dieses Tool in Einheiten zum Gegenstand Diversität als Einstieg. Das Spiel ist ein Augenöffner, der überraschend Selbstverständlichkeiten hinterfragen und eigene blinde Flecken aufdecken kann. Es bedarf aber insgesamt einer erfahrenen und diversitätssensiblen Moderation.

Andreas Wüste ist Sozialwissenschaftler und Redakteur der Zeitschrift Politisches Lernen.

Kontakt: andreas.wueste@dvpb-nw.de