

Workshop II:

Zeitraumen: zwei Halbtage

TrainerInnen: 1

Gruppengröße: max. 20 Personen

Erster Halbtag:

Block – Rechtsextremismus

Der Einstieg in das dem Thema Rechtsextremismus beginnt mit dem Vorstellen von Personen, die von Rechtsextremisten getötet bzw. angegriffen wurden. Im Rahmen des Einstiegs wird entweder die Übung „Opfer rechter Gewalt“ oder die Übung „Zitat-Barometer“ gespielt. Die Übung „Opfer rechter Gewalt“ soll das Erkennen der Auswirkungen von rechter Gewalt schärfen und damit die betroffenen Opfergruppen verdeutlichen sowie die Wahrnehmung der gesellschaftlichen Herausforderungen hierzu fördern. Das Erkennen von rechtsextremen Positionen wird durch die Übung „Zitate-Barometer“ gefördert. Im Rahmen dieser Übung soll darüber hinaus vermittelt werden, dass rechtsextreme Meinungen auch aus der Mitte der Gesellschaft kommen und nicht nur platte Parolen sind, sondern auch versteckt oder indirekt verwendet werden können. Außerdem hat die Übung das Ziel die Wahrnehmung, welche Menschen durch rechtsextreme Positionen ausgegrenzt werden und welche Konsequenzen daraus entstehen.

Diese Einführungsrunde in das Thema ist von einem Input zum Thema Rechtsextremismus, indem auch die Präsentation einer aktuellen Studie inkludiert ist, gefolgt. In Kleingruppen werden daraufhin Spiegelwerte von Rechtsextremismus erarbeitet. Bei dieser Gruppenübung wird unter anderem die im Input vorgestellte Studie zu Rechtsextremismus hergenommen und umgekehrt mit verschiedensten Fragen wie beispielsweise: „Was heißt Demokratie?“.

Block - Soziale Demokratie

Der Einstieg in den Block „Soziale Demokratie“ erfolgt mit der Übung „By my bootstraps“:

Der Name des Spiels leitet sich aus dem Engl. Sprichwort „pull yourself up by your bootstraps“ ab, das eben die Ausgangsbedingungen ignoriert: wer hat Zugang zu Stiefeln und wer nicht, wer hat welche die auch tatsächlich passen und wer kontrolliert deren Verteilung ...

Diese Übung dient dazu, Unterschiede in den Bereichen Macht, Privilegien bzw. allgemein Chancen zwischen Individuen und gesellschaftlichen Gruppen aufzuzeigen und Ableitungen daraus zu treffen. Sie zeigt deutlich, dass es einige aufgrund der gesellschaftlichen Verhältnisse massiv leichter haben als andere. Diese Übung soll zeigen, dass es niemand „von selbst“ – also ohne Voraussetzung geschaffen und gewährt durch andere – schafft.

Nach der Übung leitet eine Reflexion die Erarbeitung folgender Frage in Kleingruppen ein:

Was kann getan werden, damit alle die gleichen Chancen haben?

Der letzte Teil des Blocks „Soziale Demokratie“ beinhaltet ein Brainstorming zum Begriff Sozialstaat. Die Themen bzw. Fragestellungen werden auf die jeweilige Zielgruppe abgestimmt.

Zweiter Halbttag:

Antirassismus Planspiel „miramix“

www.miramix.at

Das Planspiel „miramix“ wurde vom Mauthausen Komitee Österreich in enger Kooperation mit erfahrenen PädagogInnen, Planspiel- und RassismusexpertInnen entwickelt.

Die Zielgruppe, die durch das Spiel für das Thema Rassismus sensibilisiert werden soll, sind Jugendliche, die am Beginn ihres Erwerbslebens stehen – **Jugendliche der 9. Schulstufe und Lehrlinge im ersten Lehrjahr.**

Das Spielkonzept knüpft an die **Lebens- und Erfahrungswelt der Zielgruppe** an. Die Spielaufgaben sind lustig gestaltet und entsprechen dem Sprachverständnis der Jugendlichen.

Das Antirassismus-Planspiel „miramix“ beschäftigt sich auf hintergründige Weise mit verschiedenen Aspekten von „Rassismus“. Simuliert wird eine **klassische Problem- und Konfliktsituation zwischen zwei gegensätzlichen Gruppen von Menschen**, die auf einer Insel aufeinander treffen. Die SchülerInnen erleben und lernen, wie Konflikte aufgrund ihres „**Anderseins**“ entstehen und was die **an der Gemeinschaft orientierte Lösung** sein kann.

Wir empfehlen diesen Workshop vor dem Besuch einer KZ-Gedenkstätte durchzuführen.