

## Das Rollenspiel: **Die Derdianer\*innen** – Autor: Leonel Brug

### - Version Vermeidung von Infektionsgefahr -

#### **Anweisung für die Derdianer\*innen**

##### **Ausgangssituation:**

Die Derdianer\*innen sind die Einwohner des Dorfes „Derdia“. Ein Team internationaler Expert\*innen wird zu Besuch kommen und für eine begrenzte Zeit (etwa 30 Minuten) bleiben. Während ihres Aufenthaltes werden sie den Derdianer\*innen beibringen, wie man aus Papier Türme baut. Dies ist ihre einzige Fachkenntnis. Sie werden Materialien verwenden, welche den Derdianer\*innen vertraut sind, die in Derdia jedoch noch niemals für den Bau von Türmen verwendet wurden.

Die Derdianer\*innen sind alle daran interessiert, diese Fertigkeit im Turmbau zu erlernen, da der Bau von Türmen für sie von zentralem Interesse ist. Turmförmige Gebäude galten in Derdia immer als Zeichen für besonderen Status. In dem sie ihre Fachkenntnis auf diesem Gebiet mit Hilfe der internationalen Expert\*innen erhöhen, können die Derdianer\*innen ihr Prestige in ihrem Dorf steigern.

Die Derdianer\*innen blicken der Zusammenarbeit mit den Expert\*innen hoch motiviert entgegen und freuen sich darauf, sie zu begrüßen und die notwendigen Fertigkeiten für den Turmbau zu gewinnen.

##### **Regeln für den sozialen Umgang untereinander:**

###### **Berührungen:**

Derdianer\*innen haben die Angewohnheit einander ständig zuzuzwinkern. Sie zwinkern sich zu während sie arbeiten, sitzen oder auch nur aneinander vorbeigehen. Sich nicht zuzuzwinkern bedeutet so viel wie: „Ich fände es besser, wenn du weggingest“. Somit ist „nicht zwinkern“ nur für den Fall hinnehmbar, wenn es einen echten Grund dafür gibt, wie etwa, um Verärgerung, Irritation oder fehlendes Verständnis auszudrücken.

###### **Begrüßung:**





Die traditionelle Form der Begrüßung in Derdia ist die tiefe Verbeugung. Man verbeugt sich möglichst tief und erhält anschließend eine ebensolche Verbeugung zurück. Gleichzeitiges Verbeugen gilt jedoch als respektlos, da man die Verbeugung erst anerkennt und nachher selbst anerkannt bekommt.

###### **Ja- und Nein sagen:**

Als Derdianer\*innen nimmt man das Wort „Nein“ niemals in den Mund. Stattdessen kann man eine negative Antwort ausdrücken, indem man „Ja“ sagt und dabei heftig den Kopf schüttelt, um ein Nein auszudrücken. Um Zustimmung auszudrücken, wird nur ein Mal ein schlichtes „Ja“ gesagt, ohne es mit nonverbalen Gesten zu unterstreichen.

**Tabus:**

Frauen und Männer in Derdia wissen gleichermaßen, wie man mit Papier, Kleber, Stiften, Scheren und Linealen arbeitet. Derdianer\*innen sind alle sehr geübt im Umgang mit diesen Materialien. Bei der Verwendung derselben gibt es jedoch ein genderspezifisches Tabu, obgleich die derdianische Gesellschaft äußerst egalitär ist und Frauen und Männer in jeder Hinsicht als gleich betrachtet werden. Die unterschiedliche Verwendung von Materialien wird in Derdia als eine Art Rollenverteilung zwischen Frauen und Männern verstanden. Dieser Umstand ist besonders wichtig im Kopf zu behalten, da die Materialien, welche die Expert\*innen verwenden werden, von diesen Tabus bei der Arbeit von Frauen und Männern in Derdia betroffen sind. Die wichtigsten Unterschiede im Umgang mit den Materialien sind folgende:

-  Frauen dürfen niemals Papier und Scheren in der Gegenwart von Männern verwenden.
-  Männer dürfen niemals Stifte oder Lineale in der Gegenwart von Frauen verwenden.
-  Kleber hat eine neutrale Position und darf immer von beiden Geschlechtern verwendet werden.
-  So lange die Geschlechter unter sich sind gibt es bei der Verwendung der Materialien keinerlei Einschränkungen.

**Kontakt mit Fremden:**

Derdianer\*innen sind zu Fremden immer freundlich. Natürlich erwartet man von Fremden, dass sie sich gemäß den eigenen Regeln verhalten. Allerdings darf man als Derdianer\*in nicht mit Fremden über die Verhaltensregeln sprechen oder deren Sinn erklären. Unabhängig davon, ob man mit anderen Derdianer\*innen oder Fremden zu tun hat, muss man seinen derdianischen Gewohnheiten und Verhaltensweisen treu bleiben.

**Auftrag:**

Sie haben 20 Minuten, um diese Anleitung zu lesen und derdianisches Verhalten und Gewohnheiten einzuüben, bevor die Experten eintreffen.

Sie werden 30 Minuten Zeit haben, um von den Expert\*innen zu lernen, wie man einen Turm baut. Danach werden die Expert\*innen in ihre Heimat zurückkehren.

Nachdem die Expert\*innen Derdia verlassen haben, werden Sie für die anschließende Diskussion um eine Zusammenfassung ihrer Erfahrungen gebeten werden.

## Das Rollenspiel: **Die Derdianer\*innen** – Autor: Leonel Brug

### **Anweisung für die Expert\*innen**

#### **Ausgangssituation:**

Das internationale Expert\*innen-Team wird von ihrer Auftraggeber-Organisation nach Dardia entsandt, um den Bewohner\*innen beizubringen, wie man Papiertürme baut (siehe Bauanleitung unten). Der Turmbau ist in Dardia eine weit verbreitete Tradition und Quelle von Prestige und Status. Die Derdianer\*innen sind sehr daran interessiert die Fertigkeiten des Turmbaus zu erlernen und erwarten mit Spannung das Eintreffen des Expert\*innen-Teams.

Wegen der begrenzten zeitlichen Möglichkeiten (der Besuch in Dardia wird gerade einmal 30 Minuten dauern), wird der Fokus auf dem Wissenstransfer liegen und weniger auf dem Bau des Turmes selbst. Die Aufgabe der Expert\*innen ist, den Ansatz des „Learning by Doing“ umzusetzen. Es ist nicht erlaubt fertige Materialien oder Bauteile als Anschauungsmaterial mit nach Dardia zu bringen. Die Derdianer\*innen müssen sich diese Techniken selbst erarbeiten.

#### **Auftrag:**



Als für die Durchführung des Projektes verantwortliches Expert\*innen-Team, haben Sie 20 Minuten Zeit sich für Ihre Mission nach Dardia vorzubereiten, was das Lesen dieser Anleitung bereits einschließt.



Sie werden 30 Minuten Zeit haben den Derdianer\*innen beizubringen, wie man einen Turm baut.



Nachdem Sie Ihren Auftrag erfüllt haben und Dardia wieder verlassen haben, werden Sie von den Verantwortlichen Ihre Auftraggeber-Organisation für die Auswertung um eine Zusammenfassung ihrer Erfahrungen gebeten werden.

#### **Bauanleitung:**

Der Turm, den die Derdianer\*innen wollen ist idealerweise so hoch und robust wie möglich, und zugleich ästhetisch in seinem Aussehen.

Wie sie das Turmbauwissen an die Derdianer\*innen vermitteln wollen ist Ihnen überlassen, solange Sie folgende Einschränkungen befolgen:

#### **Materialien:**

Papier, Scheren, Lineale, Stifte und Kleber

#### **Vorgehensweise:**

1. Es ist ein essentieller Teil Ihrer Technik, dass jeder Balken oder jede Strebe unter der Verwendung ALLER oben genannter Materialien angefertigt wird.

2. Es dürfen ausschließlich dreidimensionale Balken mit den Kantenmaßen von 4 x 1 x 1 cm (Länge/Breite/Höhe) zum Bau des Turmes verwendet werden.
3. Alle Winkel an dem Turm müssen 90° sein.
4. Die Balken dürfen nicht mit Kleber zu T- oder L-Stücken zusammengefügt.
5. Die Balken dürfen kürzer geschnitten werden, nicht aber aneinandergeklebt werden um sie zu verlängern.
6. Der Turm sollte stabil sein und die Erwartungen der Derdianer\*innen erfüllen.
7. Es dürfen keine vorgefertigten Modelle nach Derdia mitgebracht werden. Es gilt die Devise des „Learning by Doing“.

Das Rollenspiel: **Die Derdianer\*innen** – Autor: Leonel Brug

## Auswertung des Rollenspiels „Die Derdianer\*innen“

### Für die Gruppe der Derdianer\*innen:

1. Wie wirkten die Expert\*innen im Hinblick darauf:



wie sie Ihre Kultur kennenlernten?



wie sie Beziehungen zu Ihnen, den Derdianer\*innen, aufbauten?



welche Ziele sie verfolgten und mit welchen Methoden sie ihren Auftrag ausführten?

2. Wie würden Sie die Expert\*innen bewerten im Hinblick auf deren:



Motivation



Wissen



Einstellung

3. Welche Veränderungen haben sich bei Ihnen selbst als Folge der Anwesenheit und des Vorgehens der Expert\*innen ergeben, im Hinblick auf:



Motivation



Wissen



Einstellung (gegenüber den Expert\*innen)

4. Wie erfolgreich waren Sie als Gruppe in der Zusammenarbeit mit Leuten einer anderen Kultur?


5. Welchen Rat hätten Sie für die Expert\*innen?

## Das Rollenspiel: **Die Derdianer** – Autor: Leonel Brug

### **Auswertung des Rollenspiels „Die Derdianer\*innen“**

#### **Für die Gruppe der Expert\*innen:**

1. Was war Ihr Plan für die Vorgehensweise:

 vor dem Besuch?

 nach dem Besuch?

2. Wie wirkten die Derdianer\*innen im Hinblick auf deren:


 Motivation


 Wissen

 Einstellung

3. In wie weit haben Sie den Versuch unternommen zu verstehen und einen Nutzen zu ziehen aus


 Elementen der Kultur der Derdianer\*innen?

 vorhandenen Fähigkeiten und Fachkenntnissen innerhalb der Kultur der Derdianer\*innen?

 Möglichkeiten und Beschränkungen innerhalb der Gemeinschaft und Kultur in Dardia?

4. Welche Veränderungen haben Sie als Folge Ihrer Anwesenheit und Ihres Vorgehens beobachtet (oder auch welche Ergebnisse)?

5. Was haben Sie an sich selbst im Verlauf des Rollenspiels beobachtet im Hinblick auf:

 Ihre Einstellung zu den Derdianer\*innen?

 Ihr Auftreten als Team?

 Ihre Fähigkeit Ihren Auftrag zu erfüllen?