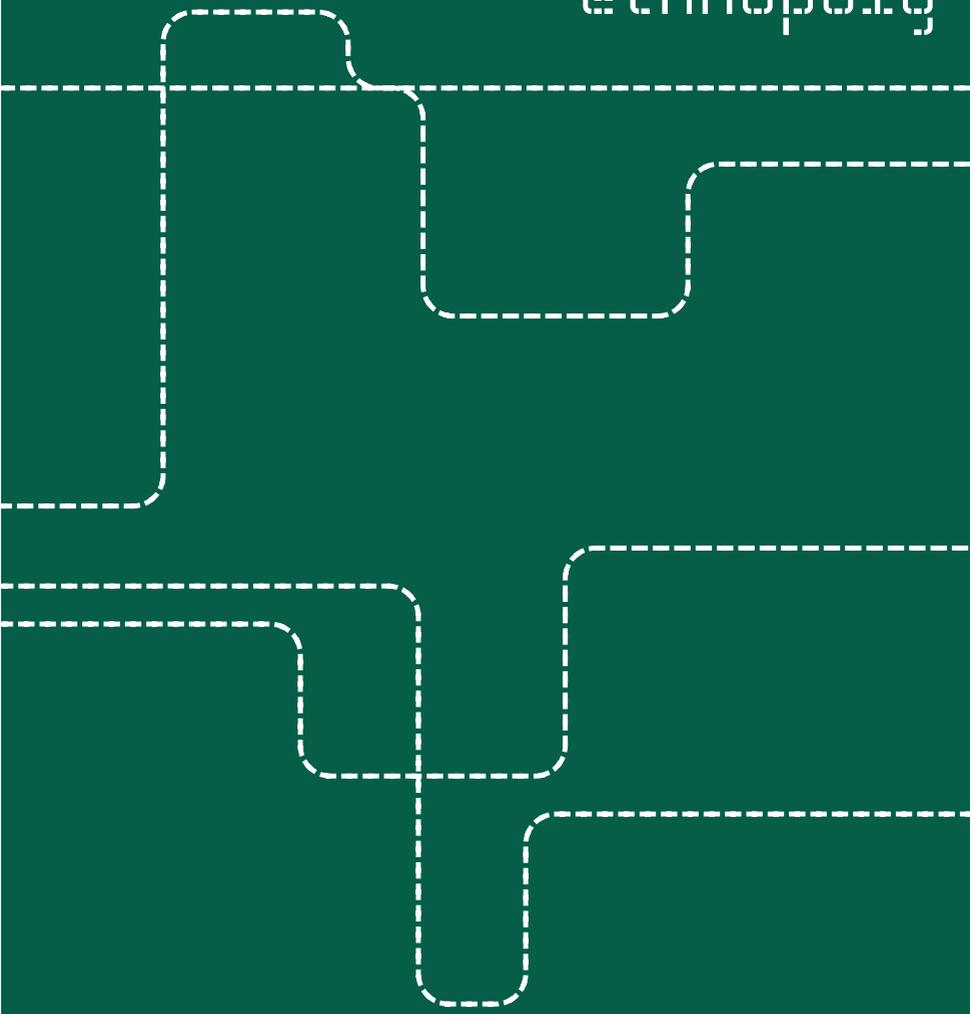


ethnopol.y





# Ethnopoly

- verbindet die Kulturen und macht Spass

- Die Entwicklung einer Spielidee
- Mehrjahresbericht Ethnopoly 2001-2004
- Tipps für zukünftige Spieldurchführungen

# 01

Einleitung	03
------------	----

# 02

## Entstehung und Entwicklung des interkulturellen

02. 1	<u>Spiels Ethnopoly</u>	07
02. 2	<u>Spielkonzept</u>	07
02. 3	<u>Die Anfänge</u>	08
02. 4	<u>Die Idee(n) dahinter</u>	08
02. 5	<u>Von Ethnopoly 02 zu Ethnopoly 03</u>	11
	<u>Strukturdaten von Ethnopoly 2001 bis 2003 im Vergleich</u>	12

# 03

03. 1	<u>Der Verein Katamaran als bisherige Ethnopoly-Trägerschaft</u>	13
03. 2	<u>Ein neuer Verein mit neuen AktivistInnen</u>	13
03. 3	<u>Vereinsziele</u>	13
03. 4	<u>Warum ein Spiel?</u>	14
	<u>Durchgeführte Vereinsaktivitäten</u>	14

# 04

04. 1	<u>Ethnopoly 03: Projektvoraussetzungen und Projektziele</u>	25
04. 2	<u>Projektübersicht</u>	25
04. 3	<u>Ausgangslage in der Stadt Luzern</u>	25
04. 4	<u>Richtziele des Projektes</u>	25
	<u>Zielpublikum und Rekrutierung</u>	26

# 05

<u>Evaluationsbericht Ethnopoly 01</u>	29
--	----

# 06

06. 1	<u>Evaluationsbericht Ethnopoly 02</u>	31
06. 2	<u>Der 5. Oktober 2002 im Überblick</u>	31
	<u>TeilnehmerInnen-Evaluation</u>	33

# 07

07. 1	Evaluationsbericht Ethnopoly 03	35
07. 2	Erreichen der qualitativen Ziele	35
07. 3	Der 20. September 2003 im Überblick	37
07. 4	TeilnehmerInnen-Evaluation	39
	Beteiligte Personen, Organisationen und Institutionen	47

# 08

08. 1	Erfahrungsbericht Ethnopoly 04	49
08. 2	Planung, Durchführung und Evaluierung	49
	Weiterführung	51

# 09

09. 1	Ethnopoly in den Medien	53
09. 2	Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 01	53
09. 3	Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 02	53
	Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 03	54

# 10

10. 1	Lernprozess Ethnopoly: Gesammelte Erfahrungsanalysen	55
10. 2	Strukturqualität	55
10. 3	Arbeitsbedingungen	56
10. 4	Prozessqualität	56
10. 5	Erreichen der qualitativen Ziele	57
	Tipps für künftige Durchführungen	57

# 11

	Exemplarische Vertiefung: Posten	59
--	----------------------------------	----

# 12

	Ausblick	63
--	----------	----

	Anhang	73
--	--------	----



# 01

## Einleitung

"Bei Ethnopoly hat mir die Freundschaft der Leute besonders gefallen."

"Ethnopoly ist cool!"

"Ethnopoly ist informativ. Man versteht einander besser und es hilft, Aggressionen abzubauen."

Das Konzept von Ethnopoly bewährt sich, das zeigen die Zitate von teilnehmenden Jugendlichen – auch nach der vierten Durchführung in verschiedenen Regionen wird der interkulturelle Event gelobt.

Katamaran, der Verein zur Integration der Tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz, hat die Spielidee zu Ethnopoly entstehen lassen. Die erste Realisierung fand dafür im Jahr 2001 im Kanton Zug statt. Nach Vergrösserungen, Erweiterungen und Steigerungen ging die vierte Durchführung nun 2004 in Schaffhausen über die Bühne. Es war ein feiner Anlass. Als Experiment gab Katamaran das Konzept neuen OrganisatorInnen weiter. Die Ursprungsidee blieb erhalten, doch konnte das interkulturelle Projekt an die lokalen Gegebenheiten und spezifischen Wünsche flexibel angepasst werden (siehe Auslösungskegel im folgenden Kapitel). Katamaran seinerseits steuerte während der Planungs- und Durchführungsphase unentgeltliche Beratung bei.

Und so soll es auch in Zukunft weiter gehen: Aufbauend auf den gemachten Erfahrungswerten freuen wir uns, wenn Ethnopoly an möglichst vielen Orten neu gespielt wird.

Möglich wurden die vergangenen Events aber nur durch bedeutendes Engagement von mehreren Seiten: GeldgeberInnen, die grössere oder kleinere Beiträge beisteuerten, Projektmitglieder, die zu stunden- oder jahrelangen Einsätzen kamen und anderweitige FördererInnen, die Ethnopoly ideell oder materiell unterstützten. Mit diesem Bericht sprechen wir Ihnen einen herzlichen Dank aus.

Und gleichzeitig sollen neue Interessierte mit diesem Handbuch ermuntert werden, sich in das Konzept zu vertiefen – wenden Sie sich unverbindlich an Katamaran, wenn Sie weitermachen wollen. Ein Mädchen kann Ihnen mit ihrer Frage einen Ansporn für eine kommende Durchführung liefern. Es fragte:

"Kann ich auch beim übernächsten Ethnopoly wieder mitmachen?"

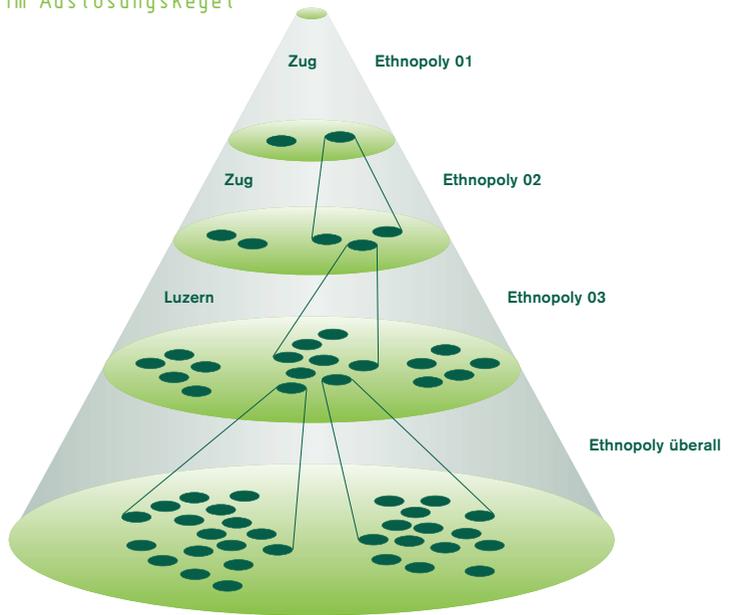
Zug, November 2004



# 02

## Entstehung und Entwicklung des interkulturellen Spiels Ethnopoly

### Ethnopoly im Auslösungskegel



Diese Darstellung soll die Philosophie der erweiterbaren, konzeptionell verbildlichen, jedoch durchaus flexiblen Spielidee 'Ethnopoly' veranschaulichen: Jede Durchführung erweitert den Erfahrungshorizont und integriert neue Elemente – eine grössere TeilnehmerInnenzahl, neue Veranstaltungsorte etc. – für die nächste Durchführung. Die Spielvorgaben und das Monitoring durch den Verein Katamaran sorgen gleichzeitig dafür, dass die Verbindung zur ausgeklügelten Ursprungsidee gewahrt bleibt.

### 02.1 Das Spielkonzept

Aus dem Monopolybrett wird ein Spielfeld einer Stadt oder eines kleinen Kantons und an die Stelle von Spekulationsobjekten treten als Spielposten reale Räume, in denen MigrantInnen wohnen, arbeiten, ihre Freizeit verbringen oder beten. Die Spielenden – Kinder, Jugendliche, Jugendorganisationen, SchülerInnen, jung gebliebene Erwachsene und Familien – verfügen über ein Anfangskapital in der Währung 'Ethno', mit dem sie versuchen, einen so genannten Integrationsanteil an den verschiedenen Spielposten, die sich übers ganze Stadt- und Agglomerationsgebiet verteilt befinden, zu kaufen. Die Spielenden dürfen die einzelnen Posten, an denen sie Aufgaben lösen müssen, welche interkulturelles Wissen und Handeln voraus setzen oder dieses auf lustvoll-spielerische Art fördern, nur zu Fuss oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln aufsuchen.

Ethnopoly erfordert und ermöglicht die Beteiligung von SchweizerInnen und vieler verschiedener MigrantInnen aus Vereinen, Läden, religiösen Gemeinschaften oder als Privatpersonen, die als 'Spielposten' mitmachen. Es dient der spielerischen Annäherung mehrerer verschiedener gesellschaftlicher und ethnischer Gruppen. Gleichzeitig leistet das Spiel einer ernsthaften Auseinandersetzung mit Multikulturalität auf lustvolle Weise Vorschub, indem 'Multikulti' nicht nur passiv konsumiert werden kann. Ethnisch gemischte Teams, in denen ausländische und schweizerische SpielerInnen mitmachen, erhalten nicht nur einen Bonus, sondern haben gute Chancen, dass ihre vereinigten interkulturellen Kompetenzen sich als 'Matchvorteil' erweisen. Bei Ethnopoly handelt es sich um ein Projekt, das durch die erfolgreichen Durchführungen im 01, 02 und 03 über hervorragende Implementationsvoraussetzungen verfügt. Auf einzigartige Weise wird in diesem Projekt einem partizipativ und interkulturell ausgerichteten jugendmatorischen Ansatz Rechnung getragen.

## 02. 2 Die Anfänge

Im September 2001 fand die vom Bund mitfinanzierte Projektwoche 'integration heisst ..kultur!' des Vereins Integrationsnetz Zug statt. Katamaran wurde zwei Monate vor der Durchführung vom Integrationsnetz Zug angefragt, für den Abschlussstag der Projektwoche einen Anlass zu organisieren. Die beiden SpielentwicklerInnen liessen sich von 'Pfadipoly' und 'Ferropoly' inspirieren und bauten interkulturelle Elemente ein. Erfreulicherweise weckte Ethnopoly im Voraus beim Publikum und bei den Medien eine grosse Neugier. Unerwartet eingeschränkt wurde sie allerdings durch die Terror-Anschläge des 11. Septembers, was wir bei der Spielteilnahme und der Berichterstattung in den Medien zu spüren bekamen (siehe Kap. 05).

Nach dem Event führte Katamaran mit den Beteiligten eine Umfrage im Sinne einer Erfahrungsevaluation und einer Bedürfnisabklärung durch, welche wir später um eine Machbarkeits- und eine Situationsanalyse erweiterten. Dabei stellte sich heraus, dass eine Wiederholung von Ethnopoly einem grossen Bedürfnis entsprach, sodass wir das Konzept nach Absprache mit dem Integrationsnetz Zug für das Jahr 2002 weiter entwickelten (siehe Kap. 06).

## 02. 3 Die Idee(n) dahinter

### Ziel a)

#### 02. 3. 1 Weg von einer desintegrierten Freizeitkultur

Ausserhalb der Schulen bekommen schweizerische Kinder wenig Gelegenheit, sich mit der Lebensrealität und den interkulturellen und sozialen Kompetenzen ihrer ausländischen MitschülerInnen auseinander zu setzen. Denn die Schulen leisten heutzutage den hauptsächlichen Beitrag zur Integration sowie zur interkulturellen Vermittlung. Weil der Schulbesuch obligatorisch ist, werden auch die darin vermittelten Ansprüche und Angebote an integrativem Verhalten als 'naturgegeben' bzw. unausweichlich – im positiven, negativen oder neutralen Sinn – erlebt. In starkem Kontrast dazu steht das Freizeitverhalten von Schulkindern und Jugendlichen: Dort fällt vor allem das fehlende integrationspolitische und interkulturelle Engagement der organisierten Freizeitbeschäftigung in Jugendorganisationen und Sportvereinen auf.

Es ist zu vermuten, dass jedoch gerade mit Freizeitbeschäftigungen verknüpfte und so als 'freiwillig' wahrgenommene interkulturelle Aktivitäten positive Einstellungen gegenüber einer multikulturellen Gesellschaft nachhaltig verankern und eine hohe Identifikation mit integrationspolitischen Anliegen bewirken können.

Der Bereich der Freizeit wird von manchen Kindern und Jugendlichen vor allem als Absenz von Zwang und Struktur, aber auch von Sinn erlebt, wo nebst Angenehmem und Spannendem auch Langeweile sowie Konsum und Ausleben von Frustrationen zur Auswahl stehen. Dies trifft in noch stärkerem Mass für ausländische Kinder und Jugendliche zu, die weniger stark in jugendgerechte, organisierte Freizeitaktivitäten integriert sind als jugendliche SchweizerInnen. So weisen Jugendorganisationen wie Pfadi oder Jungwacht und Blauring einen geringen Anteil an ausländischen Mitgliedern auf, weshalb in der Pfadibewegung Schweiz, zu deren Integrationskomitee Katamaran regelmässigen Kontakt pflegt, auch Integrationsanstrengungen unternommen werden, die bisher jedoch beschränkte Resultate gezeigt haben. In solchen Jugendorganisationen wird Kindern und Jugendlichen eine vergleichsweise sinnvolle Freizeitbeschäftigung geboten, indem Teamgeist gelebt, Durchhaltevermögen eingeübt, die natürliche Umgebung bewusst gemacht und mittels Lager und Spielen Ortskenntnisse in verschiedenen Gemeinden und Kantonen der Schweiz vermittelt werden.

Generell dienen solche organisierten Jugendfreizeitaktivitäten in einem nicht zu unterschätzenden Mass der Sozialisation und gesellschaftlichen Integration von Kindern und Jugendlichen in der Schweiz.

Ausländische Kinder und Jugendliche profitieren nicht im gleichen Mass von dieser 'Sozialisationschiene', weil sie einerseits ungleich seltener in solchen Organisationen aktiv sind und weil andererseits sich diese Jugendorganisationen zu wenig mit den Lebensrealitäten von ausländischen Jugendlichen und ihren Familien auseinandersetzen.

#### Ziel b)

### 02. 3. 2 Empowerment und Integration von ausländischen Kindern/ Jugendlichen

Die ausländischen Kinder und Jugendlichen können die Hemmung vor der Partizipation in organisierten (schweizerischen) Kinder- und Jugendfreizeitaktivitäten verlieren und sich als kompetente SpielpartnerInnen von schweizerischen Kindern erfahren. Vielleicht kann Ethnopoly für sie der Anfang für eine langfristige Teilnahme in diesen die Sozialisation und gesellschaftliche Integration erleichternden organisierten Freizeitaktivitäten sein.

Das vergleichsweise hohe Ziel von 20 Prozent ausländischen Mitspielenden entspricht dem Anteil von AusländerInnen an der gesamten Wohnbevölkerung im Kanton Luzern. Er beträgt ein Vielfaches des heutigen geringen AusländerInnen -anteils in den grossen Kinder- und Jugendverbänden.

Indem auch Kinder und Jugendliche aus migrantischen Kultur- und Sportvereinen angesprochen werden sollen, wird das gegenseitige Interesse der SpielerInnen für das jeweilige kulturelle, spielerische und sportliche Engagement geweckt.

Während Ausländerinnen und Ausländer aufgrund ihrer minoritären Stellung 'gezwungenermassen' über den Schul- und Arbeitsalltag hinaus in regelmässigen Kontakt mit schweizerischen Institutionen, Vereinen und Freizeitaktivitäten treten,

sind die Kontakte der **verschiedenen Migrantengruppen untereinander** und das Wissen über die jeweiligen Lebensumstände mitunter wesentlich geringer. So ist bekannt, dass manche ausländische Jugendliche stärkere direkte Diskriminierung oder Streitsituationen durch bzw. mit andere/n jugendliche/n MigrantInnen erfahren als durch bzw. mit SchweizerInnen.

**Ethnopoly kann auch in dieser Hinsicht, also interkulturell, vermittelnd wirken.** Durch ihre Beteiligung als Spielposten erleben Migrantenfamilien, ausländische LadeninhaberInnen, Vereine und Angehörige anderer Religionsgemeinschaften ihren jeweiligen kulturellen Hintergrund als wertvolles und nachgefragtes Gut, das sie anderen ein Stück weit näher bringen können. Sie bekommen andererseits auch Anstösse, sich für SchweizerInnen wie für andere AusländerInnen (mehr) zu öffnen, den eigenen kulturellen Hintergrund zu reflektieren und sich aktiv(er) mit Fragen der Integration auseinander zu setzen.

### Ziel c)

#### 02. 3. 3 Neugier, Wissen und Empathie bei Schweizer Kindern/Jugendlichen

Die vorwiegend schweizerischen Jugendlichen, die in Jugendorganisationen engagiert sind, sollen die Lebens-, Arbeits- und Freizeitwelt von MigrantInnen kennen und schätzen lernen und dabei den öffentlichen Raum auch als (inter-)kulturell strukturierten wahrnehmen. Multikulturalität soll über das Konsumieren exotischer Esswaren einerseits und über Pausenplatz-Streitereien mit ausländischen Kindern andererseits hinaus erlebt werden können, um zwei Wahrnehmungsextreme zu nennen. Zudem sollen sie in gemischten Spielteams ausländische Kinder als gleichberechtigte SpielpartnerInnen kennen lernen, die über ein wertvolles interkulturelles Wissen verfügen, welches sich im Spiel als vorteilhaft erweisen kann.

Einer der interessanten Ansatzpunkte der ganzen Spielidee besteht darin, dass sich Einheimische in die Wohnzimmer von MigrantInnen begeben, dass sich Einheimische in den ausländischen Laden umsehen, dass Einheimische Beratungsstellen von MigrantInnen besuchen – und nicht umgekehrt. Von migrantischen Mitmenschen wird gemeinhin erwartet, dass sie sich überall 'integrieren'. Mittels eines solchen interkulturellen Postenlaufes können Einheimische aber ihrerseits beweisen, dass sie offen und interessiert sind, in spielerischem Rahmen 'Schwellen zu überschreiten'.

Zudem ist der Spielablauf relativ kompliziert. Schweizerische Jugendliche aus den Jugendorganisationen haben meist viel Erfahrung mit solchen oder ähnlich angelegten Postenläufen. Wäre das Ziel ein weitaus höherer migrantischer Anteil, müsste der ganze Spielaufbau umstrukturiert werden, um die ungleich schwieriger rekrutierbaren migrantischen SpielteilnehmerInnen für eine Teilnahme motivieren zu können (diese sind meist nicht über eine organisierte Freizeitkultur zu erreichen).

#### 02. 3. 4 Gemeinsinn, Kooperation und Nachhaltigkeit als weitere Ziele

Dadurch, dass die Spielposten im Gegensatz zu Monopoly nicht aufgekauft, sondern dass lediglich 'Integrationsanteile' in der Art von Publikumsaktien erworben werden können, sollen auch gängige Besitz- und Konsummuster auf sanft-spie-

lerische Art hinterfragt und Alternativen dazu aufgezeigt werden. Das Bemühen um die Vermittlung von Werten wie Solidarität, Toleranz und Nachhaltigkeit zieht sich bis in die Verpflegung hinein: Auch das Essen, das die Spielenden kostenlos zu ihrer Stärkung bekommen, besteht aus einem vollwertigen interkulturellen Menu, das ihnen auch als Kulturgut nahe gebracht wird.

Wesentlich für die 'interne' Nachhaltigkeit dieses Projekts sind die Bemühungen, eine Spielanleitung und -dokumentation zu Ethnopoly zu entwickeln, die gratis und zu nichtkommerziellen Zwecken an Interessierte abgegeben werden können. Für diesen Zweck haben wir eine geeignete Software sowie gedrucktes Material entwickelt. Ebenso wurde das nötige Spielmaterial für weitere Spielanlässe aufbereitet.

Auf dass Ethnopoly möglichst überall und möglichst von vielen gespielt werde!

Zusammenfassend lässt sich sagen: Innovativ ist die Weiterentwicklung bestehender Spielideen zu einem interkulturellen und pädagogisch wertvollen Spielkonzept, das eine schweizweite Premiere darstellte, weil es Einheimische zu migrantischen Familien bringt (und nicht umgekehrt), verschiedene 'Jugendkulturen' miteinander in Kontakt bringt, traditionellen Jugendfreizeitaktivitäten eine integrationspolitische Relevanz gibt, und weil der kulturelle Erfahrungshintergrund ausländischer Kinder und Jugendlicher belohnt wird, indem er sich als Spielvorteil erweist. Alle Teammitglieder haben die Chance und die Pflicht, zur Lösung der verschiedenartigen Aufgaben beizutragen, wodurch Solidarität als positiv und unverzichtbar erlebt wird.

#### 02.4 Von Ethnopoly 02 zu Ethnopoly 03

Solcherart vorbereitet und verfeinert wollten wir das interkulturelle Spiel Ethnopoly auch in die Stadt und Agglomeration Luzern bringen. Warum gerade Luzern? In Stadt und Kanton sind seit einiger Zeit vielfältige Bemühungen um die Förderung der Integration von MigrantInnen zu beobachten. Luzern nimmt dabei im Zentralschweizer Kontext eine eigentliche Pionierrolle ein. Katamaran-MitarbeiterInnen haben sich deshalb seit Beginn auch mit Luzerner integrationspolitischen AkteurInnen vernetzt. Doch es gibt noch gewaltigen Nachholbedarf:

So äusserten die Pfadi wie auch das Jugendparlament des Kantons Luzern ein dringendes Bedürfnis nach interkultureller Jugendarbeit. Das ist sehr erfreulich. Dem steht die unerfreuliche Tendenz auf dem Land und generell in der ländlichen Innerschweiz gegenüber, wo schweizerische Jugendliche einem Rechts-trend zu verfallen scheinen. Als Integrationsverein haben wir die Pflicht, hier einen Gegentrend zu setzen: einerseits gegen die sich vornehmlich gegen Personen aus dem Balkan richtende Fremdenfeindlichkeit. Und andererseits geht es uns – auch wenn Tamilinnen und Tamilen mittlerweile zu den 'Lieblingsausländern' gehören – auch ganz direkt an, wenn aus latenten Fremdenfeinden tätliche RassistenInnen werden. Denn Statistiken zeigen deutlich, dass dunkelhäutige Menschen – AfrikanerInnen und TamilInnen – die beliebteste Zielscheibe fremdenfeindlich motivierter Gewalt sind. Antirassistische Erziehung muss daher sehr früh beginnen. Genau hier setzt Ethnopoly an.

Gegenüber 2002 noch wichtiger war der präventive Charakter des interkulturellen Spiels: In Stadt und Agglomeration sind gewaltbereite Jugendkulturen mit rechtsextremen Neigungen unter Jugendlichen verbreiteter, als z.B. im Kanton

Zug. Auch die Konflikte um Einbürgerung bzw. Nichteinbürgerung in einigen Luzerner Vorortsgemeinden bezeugen, dass der Weg zu einer vorurteilslosen Begegnung und echten Integration noch recht weit ist. Noch ausgeprägter als im Kanton Zug ist in Luzern auch die Tendenz zur Bildung von MigrantInnen-'Ghettos' (z.B. das Quartier an der Bern- und Baselstrasse in der Stadt Luzern), in denen die Gefahr besteht, dass die Schule der einzige Ort ist, an welchem ausländische Kinder und Jugendliche regelmässigen sozialen Kontakt mit SchweizerInnen und MigrantInnen aus anderen Ethnien pflegen können. Aus all diesen Gründen erfuhr Ethnopoly 03 durch die Durchführung in der Stadt Luzern inkl. einigen Agglomerationsgemeinden (z.B. Emmenbrücke) eine wesentliche Vergrösserung gegenüber den bisherigen Spielausgaben. Erfreulicherweise interessierten sich viele Jugendgruppen und überraschend viele Einzelpersonen für Ethnopoly, was das Bedürfnis nach interkulturellen Jugendprojekten in Luzern hinlänglich belegt.

Wir verweisen die Lesenden gerne zu Kapitel 04.2 (Ausgangslage in der Stadt Luzern).

## 02.5 Strukturdaten von Ethnopoly 2001 bis 2003 im Vergleich

	Pilot-Ethnopoly 01	Ethnopoly 02	Ethnopoly 03
Datum	15. September 01	5. Oktober 02	20. September 03
Spielfeld	Kanton Zug	Kanton Zug	Stadt und Agglomeration Luzern
Spielzentrale	Burgbachsaal, Zug	Podium 41, Zug	KKL Luzern
Teilnehmende	70	250	550
Rahmenprogramm	Innerhalb Ausstellungs- und Veranstaltungswoche «integration heisst .. kultur! september 01»	Programm für Kinder unter 11 Jahren: «Parasit» (Kantonaltag von Jubla), Fest am Abend	Workshops für PassantInnen, Rahmenprogramm im und ums KKL
Kooperationen in der Projektorganisation	Integrationsnetz Zug, Pfadi Kanton Zug	Jungwacht und Blauring Kanton Zug, Pfadi Kanton Zug	Jungwacht und Blauring Kanton Luzern, Pfadi Kanton Luzern, ZIB (Zentrum für interkulturelle Bildung)
Special Guests	Rest im Rahmen der Projektwoche	«The Kuziems», «Fragles» Hanspeter Uster, Zuger Landammann, DJ Jools	Robert Ismajlovic, Mister Schweiz 03, «Fragles», «Dirty Hands», Sibylle Stolz, Integrationsbeauftragte Stadt Luzern
Mehr unter	<a href="http://www.integrationsnetz.org">www.integrationsnetz.org</a>	<a href="http://www.verein-katamaran.org">www.verein-katamaran.org</a>	<a href="http://www.verein-katamaran.org">www.verein-katamaran.org</a>

# 03

## Der Verein Katamaran als bisherige Ethnopoly-Trägerschaft

### 03.1 Ein neuer Verein mit neuen AktivistInnen

**Katamaran – Verein für die Integration der Tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz, Postfach 1511, 6301 Zug. [www.verein-katamaran.org](http://www.verein-katamaran.org).**

Dieser Verein trug bislang die Hauptverantwortung für die Konzipierung, Weiterentwicklung und Durchführung von Ethnopoly.

Katamaran wurde im Mai 2001 in Zug als gesamtschweizerischer Verein mit Schwerpunkten in Zug, Luzern und Schaffhausen gegründet. Katamaran ist ein ehrenamtlicher und politisch wie kirchlich unabhängiger Verein, der Tamilisch sprechende Personen unterschiedlicher geographischer und religiöser Herkunft – aus Sri Lanka, Indien oder anderswo; hinduistisch, muslimisch oder christlich – mit Schweizerinnen und Schweizern sowie mit anderen Migrantinnen und Migranten zusammenführt. Alle Vereinsmitglieder engagieren sich freiwillig und lassen sich in ihrer Tätigkeit bei Katamaran nicht von anderen politischen, nationalen oder religiösen Organisationen beeinflussen. Der aktuelle Vorstand setzt sich aus Menschen srilankischer, schweizerischer, iranischer und weiterer migrantischer Herkunft zusammen.

### 03.2 Vereinsziele

Die Zielsetzung dieses neuartigen, tamilisch-integrativen Vereins besteht kurz gesagt darin, die Integration der Tamilisch sprechenden Personen in der Schweiz zu fördern. Tamilinnen und Tamilen gelten zu Unrecht als gut in die schweizerische Gesellschaft integriert, weil sie trotz ihrer äusserlichen Andersartigkeit sozial nicht auffallen. Die Tatsache, dass diese wachsende Bevölkerungsgruppe überwiegend in klassischen Tieflohnbranchen arbeitet, dass die meisten TamilInnen auch nach Jahren noch mit dem unsicheren Asylbewerberstatus oder dem der vorläufig Aufgenommenen leben, die mangelnden Deutschkenntnisse vor allem der ersten Generation sowie die spärlichen Kontakte, die sich im öffentlichen Raum und in der Freizeitgestaltung zwischen tamilischen, schweizerischen und anderen ausländischen Personen ergeben, zeigen deutlich, dass von einer echten Integration keine Rede sein kann. Voraussetzung für eine solche ist unserer Meinung nach das Kennenlernen des soziokulturellen Backgrounds der tamilischen MigrantInnen. Einige unserer nachfolgend präsentierten Aktivitäten sind diesem Kennenlernen gewidmet, welches die Basis für Verständnis und für die Analyse dafür, wie Integration zu gestalten wäre, bildet. Andererseits setzen wir uns mit unseren Informationsveranstaltungen ganz direkt für eine Erhöhung der Bildungschancen migrantischer Kinder in Schweizer Schulen ein. Eine dritte Art des Engagements betrifft das Spiel Ethnopoly, mit welchem das interkulturelle Zusammenleben nicht nur von einheimischen und tamilischen, sondern auch von diesen beiden Gruppen und weiteren ausländischen Kindern und Jugendlichen untereinander geübt werden soll.

### 03.3 Warum ein Spiel?

Warum engagiert sich ein tamilisch-schweizerischer Integrationsverein für ein interkulturelles Spiel zwischen SchweizerInnen und Angehörigen aller Ethnien? Weil wir unter Interkulturalität und Integration den (gleich berechtigten) Austausch aller in diesem Land wohnhaften Personen verstehen. Zudem sind die Spannungen und Vorurteile und auch die reale Konkurrenz unter verschiedenen MigrantInnengruppen oft grösser als zwischen diesen und SchweizerInnen; ein Aspekt, der von schweizerischer Seite gern vernachlässigt wird. Tamilen und Tamilinnen gelten als gut integriert, weil sie sich oberflächlich weitgehend gut angepasst haben. Diesen Sympathie-Bonus möchten wir beim vorliegenden Projekt ausnützen, um die Akzeptanz von weniger beliebten MigrantInnengruppen voranzutreiben. Gleichzeitig sind tamilische und andere MigrantInnen auch gefordert, sich gegenüber Angehörigen anderer ethnischer Gruppen mehr zu öffnen. Die schweizerischen TeilnehmerInnen sollen über die interkulturelle Erfahrung hinaus auch mehr Verständnis für die besonderen Probleme und Anliegen ihrer ausländischen MitbürgerInnen entwickeln, indem sie diese in ihren realen Wohn-, Arbeits- und Freizeitsituationen erleben (Integration ist nicht nur eine interkulturelle, sondern auch eine sozioökonomische Frage!).

### 03.4 Durchgeführte Vereinsaktivitäten

2001

Im Juni 2001 führte Katamaran in Luzern eine selber konzipierte und finanzierte Informationsveranstaltung über das luzernische Schulsystem für tamilische Eltern in tamilischer und deutscher Sprache durch. Das luzernische Amt für Bildung und Kultur unterstützte dieses Engagement, indem es in einem Gratisversand die tamilischen Eltern für die Veranstaltung einlud. Es ergaben sich durch diese Veranstaltung auch gute Kontakte zu FABIA (Fachstelle für die Beratung und Integration von AusländerInnen) sowie zu kantonalen und städtischen Luzerner Integrationsstellen.

Ebenfalls im Juni 2001 nahmen Vertreter von Katamaran auf Einladung des zugerischen Beauftragten für Gesundheitsförderung, Thomas Pfister, an der Vernehmlassung des bundesrätlichen Strategieberichts 'Migration und Gesundheit 2002 – 2006' zuhanden der Gesundheitsdirektion des Kt. Zug teil.

Im Juli bis September 2001 stellten die Katamaran-Mitglieder ihr Engagement dem Integrationsnetz Zug für die Erarbeitung und Durchführung der Projektwoche 'integration heisst ..kultur!' zur Verfügung und traten in dieser Funktion auch in Kontakt zu den dort beteiligten Behörden, Institutionen und MigrantInnen. Im Rahmen dieser Ausstellungs- und Veranstaltungswoche entstand als Abschlussveranstaltung und als schweizerische Premiere das Pilot-Ethnopoly am 15. September 01.

Weiter übersetzte Katamaran im Auftrag der zugerischen Schulbehörden eine Informationsbroschüre zum schulischen Übertrittsverfahren und zum Einschulungsverfahren auf Tamilisch.

Am 1. September 01 wurde als Premiere in der Lokalität 'Gewürzmühle' in Zug von Katamaran organisiertes tamilisches Essen in Schweizer Bio-Knospen-Qualität mit tamilischen Gewürzen angeboten.

Im September 2001 übte Katamaran auch eine **beratende Funktion in einem ethnologischen Forschungsprojekt der Universität Bern** mit dem Titel 'Social Change Among Sri Lankan Tamil Refugees in Switzerland' unter der Leitung von Prof. Dr. Wolfgang Marschall und Dr. Damaris Lüthi aus.

2002

Im Februar 02 startete Katamaran mit dem Jugendparlament und der Pfadi des Kt. Luzerns zusammen ein Projekt, in welchem Jugendliche mit Postkarten und **Posters gegen Rassismus** sensibilisiert wurden: 'Keep an eye on racism!'

Im September 02 **berieten wir den Drehbuchregisseur Micha Lewinsky**, sodass ein authentisches Drehbuch zur Situation eines Tamilen in einem Spielfilmprojekt von SF 1 entstehen konnte.

5. Oktober 02, Treffpunkt Europaring, Zug: An **Ethnopoly 02** machten 261 begeisterte Teilnehmende mit. Auch diese Durchführung wurde, wie schon die Premièrenvorstellung vom 15.9.2001 zu einem vollen Erfolg!

Halwa oder Bölldünne? Am 11. Oktober 02 wurden in der Jugendbeiz Podium 41 in Zug verschiedene Häppchen aus dem Iran, Sri Lanka und Schaffhausen serviert. Als Dank für die unkomplizierte Zusammenarbeit mit der Jugendbeiz, die eine Woche zuvor die Spielzentrale für Ethnopoly 02 beherbergt hatte, organisierte Katamaran den **Apéro für die Neueröffnung des Podium 41**.

Zum 14. Dezember 02 wurden wir durch die Integrationsbeauftragte der Pfadi Schweiz als Fachpersonen eingeladen, an einem **nationalen Vernetzungstreffen der Pfadibewegung Schweiz** unsere Erfahrungen mit den Integrationsbemühungen in Jugendorganisationen einfließen zu lassen.

2003

Am 8. April 03 referierten wir vor Lehrerinnen und Kindergärtnerinnen in einem Schaffhauser Schulhaus mit einem Migrantenanteil von rund 80 % über '**Interkulturelle Kompetenz – Handlungsstrategien mit Hintergrundverständnis**'. Damit engagierten sich Katamaran-Mitglieder nicht zum ersten und auch nicht zum letzten Mal als DozentInnen in Weiterbildungskursen.

Am 5. und 6. September 03 unterrichteten wir zwei Module in der Ausbildung für MediatorInnen bei DERMAN Schaffhausen. Es handelte sich um Referate und **Workshops zur Migrationsgeschichte und zu interkultureller Kompetenz**. Verantwortlich für die Ausbildung zeichnete das Schweizerische Arbeiterhilfswerk SAH.

Am 20. September 03 veranstalteten wir nach rund eineinhalb Jahren Vorbereitungszeit im Kultur- und Kongresszentrum Luzern (KKL) und in der ganzen Stadt Luzern **Ethnopoly 03**. Rund 550 Kinder, Jugendliche und Erwachsene unterschiedlichster Herkunft beteiligten sich am Postenlauf und an den Workshops. Dieser Event stellte die Premièrè für die gemeinsame Zusammenarbeit zwischen Pfadi, Jungwacht und Blauring im Kanton Luzern dar.

2004

Wir wurden angefragt, im Rahmen der 'Studienwoche der Sozialarbeit und Sozialpolitik 2004' an der Universität Fribourg einen Weiterbildungsbeitrag zu leisten. Am 3. Februar 2004 führten wir zusammen mit dem Integrationsnetz Zug **zwei Impulsreferate und Workshops zu 'Interkulturelle Kompetenz in der Sozialen Arbeit'** an der Uni Fribourg durch.

Unser nächstes Referat, ebenfalls mit Workshops, führte uns am 18. Juni 2004 an die **Zürcher Hochschule Winterthur**. Im Rahmen des Nachdiplomstudiums Kulturmanagement beschäftigten sich die dortigen Studierenden mit 'Interkultureller Kompetenz im Kulturbereich'.

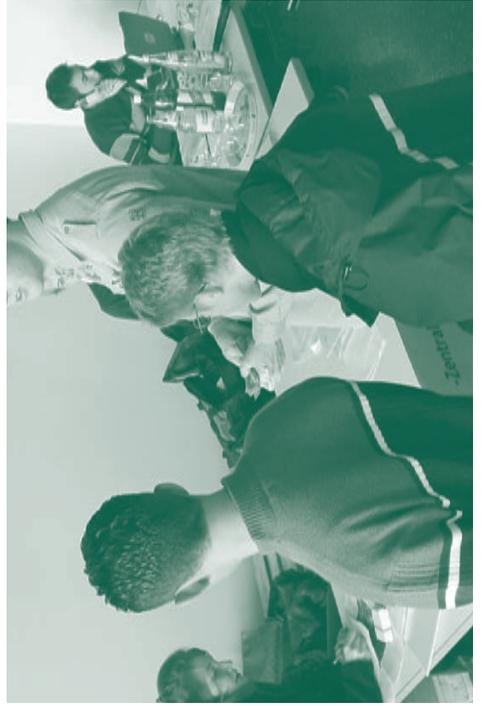
Seit dem Februar 2004 begleitete Katamaran nach einigen Vorabklärungen das Projektteam für **Ethnopoly 04** in Schaffhausen intensiver.

Übrigens:

All diese Aktivitäten wurden von Katamaran 100 % ehrenamtlich und ohne Honorar durchgeführt. Damit wollen wir zeigen, dass sich Ehrenamtlichkeit und Professionalität keineswegs ausschliessen.

















# 04

## Ethnopoly 03: Projektvoraussetzungen und Projektziele

Die Projektvoraussetzungen und -ziele legen wir exemplarisch für alle Durchführungen an Ethnopoly 03 dar. Ergänzende Angaben finden Sie ebenfalls in Kapitel 07, das die Evaluation von Ethnopoly 03 beinhaltet.

### 04. 1 Projektübersicht

#### Projekttitel

**Ethnopoly – verbindet die Kulturen und macht Spass**

#### Trägerschaft

**Katamaran – Verein zur Integration der Tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz, Postfach 1511, 6301 Zug. [www.verein-katamaran.org](http://www.verein-katamaran.org)**

### 04. 2 Ausgangslage in der Stadt Luzern

Eine ausführliche allgemeine Erläuterung finden Sie in Kapitel 02.3 und 02.4. Zusammenfassend und leicht ergänzend hier die folgenden Punkte:

- Stadt und Kanton Luzern nehmen im Zentralschweizer Kontext eine Pionierrolle ein, was die Bemühungen um die Integration von MigrantInnen angeht.
- Dem gegenüber steht die Tendenz auf dem Land, wo unter SchweizerInnen ein Rechtstrend festzustellen ist. Auch die Konflikte um Einbürgerungen in Luzerner Vorortsgemeinden sprechen eine deutliche Sprache.
- Katamaran konnte sich in Luzern aufgrund seiner früheren Integrationsbeiträge und Kooperationen auf ein tragfähiges Netzwerk zur Entwicklung und Durchführung des Spiels stützen.
- Frühzeitiges Interesse von Pfadi, Jungwacht und Blauring Luzern an einer Spielkooperation.

### 04. 3 Richtziele des Projektes

#### 04. 3. 1 Quantitative Ziele

- 300 SpielteilnehmerInnen über 11 Jahren
- rund 20 Prozent AusländerInnen unter den Spielenden
- Mittelfristige Steigerung des AusländerInnenanteils in den schweizerischen Jugendorganisationen
- Rund 60 Projektmitarbeitende (davon 10 im Kernteam)
- Rund 80 Personen an den Spielposten
- 30 freie Aufträge
- Medienpräsenz in den luzernischen Zeitungen

Die Zielkontrolle finden Sie in Kapitel 07.1.

#### 04. 3. 2 Qualitative Ziele

Eine nicht minder grosse Rolle spielen die qualitativen Ziele, die gegenüber den Vorjahren folgendermassen erweitert wurden:

- Abbau von gegenseitigen Vorurteilen: Einheimische und MigrantInnen der Region Luzern lernen sich gegenseitig und untereinander (besser) kennen.
- Der öffentliche Raum in der Agglomeration Luzern wird als ein multi-kultureller wahrgenommen.
- Empowerment insbesondere der ausländischen Jugendlichen im Projektteam: Die Mitarbeitenden werden befähigt, ein interkulturelles Jugendprojekt in eigener Regie durchzuführen und erweitern dadurch ihre Sozialkompetenz. Ihre Koordinations-, strategischen und Durchführungskompetenzen werden aufgebaut und gefördert!
- Die einheimischen Spielenden werden für den Alltag von MigrantInnen sensibilisiert, ein besseres Verständnis für die Lebens-, Arbeits- und Freizeitsituationen von MigrantInnen wird ermöglicht.
- Die einheimischen SpielerInnen erleben sich für einmal in der Rolle der 'Gäste', die sich – bei den gastgebenden Spielposten – dadurch 'integrieren' müssen, indem sie sich für deren Kultur und Alltag interessieren, darüber etwas lernen und beantworten müssen.
- Empowerment ausländischer Jugendlicher: Die partizipierenden MigrantInnen erfahren ihre (inter-)kulturellen Kompetenzen als wertvoll und nachgefragt, was ihr Selbstwertgefühl erhöht.
- Öffnung der Jugendarbeit: Eingewanderte Kinder lernen Jugendorganisationen kennen und partizipieren langfristig in organisierten und nicht organisierten, gemischt-ethnischen luzernischen Jugend- und Freizeitaktivitäten.
- Embedding interkultureller Spielelemente in der organisierten Luzerner Jugendkultur.
- Insgesamt die Förderung der ausserschulischen, gesellschaftlich notwendigen Integrationsarbeit mit schulpflichtigen Kindern und Jugendlichen.

Das Erreichen der qualitativen Ziele wird unter 'Lernprozess Ethnopoly: Gesammelte Erfahrungsanalysen' in Kapitel 10 analysiert.

#### 04. 4 Zielpublikum und Rekrutierung

Wer dann tatsächlich an Ethnopoly 03 partizipierte, erfahren Sie in Kapitel 07.4.

##### 04. 4. 1 Projektteam

Mitglieder des Vereins Katamaran (tamilische, schweizerische, iranische Personen; zwischen 20 – 30 Jahren)

## 04. 4. 2 Erweitertes Projektteam

### VertreterInnen von Pfadi und Jungwacht und Blauring

Folgende Beteiligte wirkten bei der Organisation und der Durchführung mit:

- Jungwacht & Blauring des Kantons Luzern und einzelne Abteilungen: inkl. Spielteilnahme
- Pfadi – Kantonsleitung und einzelne Abteilungen: inkl. Spielteilnahme
- Verschiedene MigrantInnenorganisationen für Spielposten und Mobilisierung; z.B. Persischer Verein
- Läden ('Ethnic Business') und religiöse Institutionen von MigrantInnen für Spielposten
- Einzelne MigrantInnen und Familien als Spielposten
- Weitere Projektmitarbeitende für Technik, Transport/Infrastruktur, Verpflegung

Zusätzlich wurden punktuell Institutionen aus dem Sozial- und Integrationsbereich zu Rate gezogen sowie Grafikfachleute und TechnikerInnen für ganz bestimmte Aufgaben angefragt. Die im direkten Auftrag von Katamaran arbeitenden Personen taten dies – abgesehen von der Musikgruppe und den KünstlerInnen – ehrenamtlich.

### MigrantInnenorganisationen und Institutionen

- ZIB, Zentrum für interkulturelle Bildung
- Persischer Verein
- Tamil Mandram, tamilischer Verein
- Co-Opera, Migrationszentrum des SAH Luzern
- FABIA, Fachstelle für die Beratung und Integration von Ausländerinnen und Ausländern
- Integrationsbeauftragte der Stadt Luzern, Sibylle Stolz

### Jugendorganisationen

- Pfadi Stadt Luzern
- Jungwacht und Blauring Kanton Luzern

### «Ethnic Business»

Geschäfte, Läden und Restaurants von und für MigrantInnen in der Stadt und Umgebung Luzern,.

### Finanzielle und materielle Unterstützung bei Ethnopoly 03

Eidgenössische Ausländerkommission (EKA), Kanton Luzern, Stadt Luzern, Luzerner Agglomerationsgemeinden; Pfadibewegung Schweiz; MigrantInnen-Vereine (Material), verschiedene Stiftungen.

### SpielteilnehmerInnen, z. T. erweitertes Projektteam

- Mehrheitlich schweizerische Seite durch die Jugendorganisationen: Mit grosser Begeisterung hatte die Pfadi der Stadt Luzern ihre Teilnahme und Mitarbeit im Projektteam bekannt gegeben: Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 22 Jahren (aktive PfadfinderInnen) wirkten am 20. September und im Vorfeld der vielfältigen Planungen mit. Für die

Spielteilnahme und die Mitarbeit in der Projektvorbereitung interessierten sich auch schon früh Jungwacht und Blauring der Stadt Luzern (ähnliche Altersgruppen wie Kinder, früher konfessionell katholisch ausgerichtet, heute zunehmende Öffnung für andere Gruppen).

- Mehrheitlich MigrantInnen durch deren Vereine: Mit dabei war das Zentrum für interkulturelle Bildung (ZIB) und die ihm angehörenden SchülerInnen, angefragt wurden die Jugendlichen ausländischer Vereine und Treffpunkte wie z.B. von Tamil Mandram. Darüber hinaus wurden in ausgewählten Schulklassen Werbeveranstaltungen durchgeführt.

### Spielposten

- Möglichst repräsentative Auswahl von eingewanderten Personen und ihren Infrastrukturen.

Insgesamt stellten die an Ethnopoly in irgendeiner Art Beteiligten – Projektteam, SpielerInnen, Spielposten – einen Querschnitt dar aus verschiedenen ethnisch-sprachlichen und sozioökonomischen Gruppen. Von der Aufenthaltskategorie N bis zum CH-Pass waren alle vertreten.

### Rekrutierung der Zielgruppen

Die Rekrutierung der 'Spielposten' erfolgte durch die Trägerschaft, die Rekrutierung der SpielerInnen vorwiegend durch die beteiligten Jugend- und MigrantInnenorganisationen bzw. durch das ZIB etc.

Zusätzlich warb der Verein Katamaran auch mit dem Verteilen eines Anmeldeflyers im öffentlichen Raum unorganisierte Jugendliche für die Teilnahme (siehe Anhang). Nicht zu unterschätzen war ein durch das frühere Engagement der Katamaran-Mitglieder geknüpftes Netzwerk, das es ermöglichte, (unterprivilegierte) MigrantInnen zur Teilnahme zu motivieren.

Als primäre Motivation diente die mit sehr geringen Kosten verbundene Teilnahme in einem gut erprobten, breit abgestützten, spannend-unterhaltsamen Spiel. Für manche Eltern dürfte es beruhigend gewesen sein, dass das Ethnopoly-Team mit seiner Erfahrung und seinen sozialen wie interkulturellen Kompetenzen dafür bürgte, dass die SpielerInnen an einer sinnvollen und betreuten Freizeitaktivität teilnehmen, die auch auf kulturspezifische Verhaltensweisen Rücksicht nimmt. Weiter dürften sich auch die Aussicht auf lässige Preise und auf ein interkulturelles Fest im KKL – ein Ort, der üblicherweise nicht von unterprivilegierten MigrantInnen frequentiert wird! – motivierend ausgewirkt haben.

Die Spielenden und die MitarbeiterInnen im erweiterten Projektteam bekamen zusätzlich das Ethnopoly-T-Shirt gratis.

Die Teilnahmeschwelle wurde durch den minimalen finanziellen Aufwand, den die SpielerInnen leisten mussten (eine Telefonkarte von Fr. 5.— pro Kopf / für ethnisch gemischte Teams wurde 1 Karte gesponsert; gratis Mittagessen, Buskarte, Preise und Fest) möglichst tief gehalten.

Die TeilnehmerInnen mussten mindestens 11 Jahre alt sein, wobei Kinder ab 7 Jahren in Begleitung von erwachsenen Vertrauenspersonen ebenfalls mitmachen durften.

In den folgenden Kapiteln stellen wir die Erfahrungsberichte von Ethnopoly chronologisch vor. Wenn Sie sich in Ethnopoly 03 vertiefen möchten, springen Sie am besten direkt zu Kapitel 07. Eine gesamte Übersicht finden Sie im Kapitel 10.

Für den vorliegenden Mehrjahresbericht geben wir einen kurzen Überblick auf Ethnopoly 01. Diese Pilotvariante von Ethnopoly wurde erstmals im Rahmen des Schlussfestes der Ausstellungswoche 'integration heisst ..kultur! september 01' am 15. September 2001 vom Integrationsnetz Zug gemeinsam mit Katamaran und der Zuger Pfadi durchgeführt, sodass im Evaluationsbericht des Integrationsnetz Zug detaillierte Informationen enthalten sind. Weitere zusammenfassende Erkenntnisse werden im Kapitel 10 unter 'Lernprozess Ethnopoly: Gesammelte Erfahrungsanalysen' vorgestellt.

Trotz einer minimalen Vorbereitungszeit von knapp 7 Wochen, die zudem mitten in den Sommerferien lag und trotz der Belastung der beiden Projektverantwortlichen, die auch in der Ausstellungswoche engagiert waren, gelang es, ein Pilot-Ethnopoly mit 68 SpielerInnen – hauptsächlich Kinder und Jugendliche aus der Pfadi, dem Verein Katamaran und aus dem Zuger Herti-Quartier – durchzuführen. Dazu kamen rund zwanzig Jugendliche, welche die Organisation und Spielleitung innehatten. Die Teams hatten die Wahl zwischen 20 Spielposten im Kanton, die aus Privatwohnungen, Läden, Restaurants, Vereinslokalen und Schulen von/für Migrantinnen und Migranten bestanden. In einer anschliessend ans Spiel durchgeführten Umfrage zeigte sich die grosse Mehrheit der Spielenden begeistert von der Spielerfahrung. Dabei lobten sie nicht nur die spannend-spässigen Aufgabenstellungen der einzelnen Posten, sondern auch die Möglichkeit, in ethnisch gemischten Spielteams neue Kontakte zu knüpfen. Die ersten Preise gingen denn auch fast durchwegs an gemischte Teams, wo ausländische Kinder und Jugendliche tatsächlich ihren Migrationshintergrund als interkulturelle Kompetenz und als Wissensvorsprung einbringen konnten.

Die Nachfrage von Seiten der Pfadi, aber auch von Lehrpersonen und von ausländischen Jugendlichen nach einer Wiederholung von Ethnopoly war gross. Auch die Pfadibewegung Schweiz zeigte sich am Spielkonzept interessiert.



Mehr Details, weitere Hintergründe oder beispielsweise die vollständigen Auswertungen der Teilnehmenden? Sie sind im separaten 'Evaluations- und Sozialbericht Ethnopoly 02' enthalten. Für den vorliegenden Mehrjahresbericht wurden lediglich einige Aspekte der ganzen Evaluation herausgegriffen und ergänzt. Bildliche Impressionen sind auf der Website [www.verein-katamaran.org](http://www.verein-katamaran.org) festgehalten. Zudem werden die zusammenfassenden Erkenntnisse im Kapitel 10 unter 'Lernprozess Ethnopoly: Gesammelte Erfahrungsanalysen' vorgestellt.

## 06. 1

Der 5. Oktober 2002 im Überblick

Der Ethnopoly 02-Samstag begann strahlend und kühl:

Um 10 Uhr versammelten sich die Ethnopoly-Postenlauf-SpielerInnen beim Zelt beim Europaring auf der Zuger Schützenmattwiese. Dort wurden aus den angemeldeten Zweiergruppen Viererteams gebildet. Die Teams erhielten ihre Startmenge an 4000 'Ethnos', dem Geld, mit welchem sie sich an den Spielposten beteiligen konnten. Das Projektteam erklärte ihnen nochmals den Spiel- und den Tagesablauf und händigte ihnen die Liste der Spielposten fürs Morgenprogramm aus. Gleichzeitig fanden auf dem Landsgemeindeplatz die Instruktionen fürs Alternativprogramm 'Parasit' für die Jüngeren statt. Um 11 Uhr ging es los: Die Teams zogen davon, um die für den Morgen zur Verfügung stehenden Spielposten in den verschiedenen Gemeinden nach eigener Wahl und Reihenfolge aufzusuchen. Sie durften dafür nur zu Fuss oder mit dem Bus unterwegs sein. Eine Bus-Tageskarte pro Person hatten sie vom Projektteam bekommen.

Bald darauf wurde es in der Spielzentrale, die sich in der nahe beim Zelt gelegenen Jugendbeiz 'Podium 41' befand, hektisch: Die ersten Teams riefen mit ihren Telefonkarten aus Telefonkabinen an und gaben die Lösungswörter der Spielposten durch. Gleichzeitig teilten sie der Spielzentrale mit, welchen 'Integrationsanteil' am Posten sie kaufen wollten. Pro Posten stand ihnen ein Anteil von 25 %, von 15 % oder von 10 % zur Auswahl. Die anderen 50 % blieben immer bei den InhaberInnen der Spielposten, also bei der kurdischen Familie, beim italienischen Geschäft oder beim Hindu-Tempel. Waren schon alle Anteile eines der insgesamt 34 Spielposten verkauft, dann mussten die nachfolgenden Teams ähnlich wie bei Monopoly 200 Ethnos Miete bezahlen. Die Spielzentrale verteilte diesen Mietzins anteilmässig an die Teams, die die Anteile besaßen. Zu jeder vollen Stunde erhielten die Teams von der Spielleitung automatisch weitere 2000 Ethnos zugeteilt, damit ihnen nicht plötzlich das 'Geld' zum Erwerben von Integrationsanteilen oder zum Bezahlen der Miete und damit die Motivation, weitere Posten aufzusuchen und dort interkulturelle Aufgaben zu lösen, ausging.

Denn damit die Teams überhaupt Integrationsanteile an den Spielposten kaufen konnten, mussten sie die Posten aufsuchen und die ihnen dort von den Postenleuten gestellten Fragen und Aufgaben beantworten bzw. erledigen. Bei einem tamilischen Posten in Neuägeri wurde etwa gefragt, warum tamilische Frauen einen Punkt auf der Stirn trugen. Mancherorts konnten die SpielerInnen auch typische Spezialitäten kosten und mussten herausfinden, aus welchen Zutaten sie zubereitet waren.

Nach rund zwei Stunden trafen die Teams zur Mittagspause wieder im Zelt auf der Schützenmattwiese ein und wurden dort mit Mah-Meeh und einem Dessert bewirtet. Für den Nachmittag erhielten sie eine neue Postenliste und das Rennen um die Posten ging von neuem los. Insgesamt waren die 108 PostenläuferInnen rund vier Stunden unterwegs. Neben dem Postenlauf galt es auch, 'freie Aufträge' bei der Spielzentrale und in der Spielhöhle beim Zelt zu erledigen. Dort wurden vom Projektteam knifflige Fragen gestellt, es musste an Gewürzen geschnuppert oder ein fremdländisches Spiel gespielt werden. Wer seine Aufgabe gut machte, konnte Ethnos gewinnen. Währenddessen absolvierten die 153 jüngeren SpielerInnen einen altersgerechten interkulturellen Fragen- und Spielparcours.

Um 16.30 strömten alle Spielenden wieder im Zelt zusammen. Es gab Tee und warme afghanische Käse-Spinattaschen. Die Dokumentationscrew projizierte einige digitale Fotoaufnahmen des Spieltages mit Beamer und der Zuger Landammann Hanspeter Uster nahm die Preisverleihung vor. Beim Alternativprogramm gewann das aus Blauring-Mädchen zusammengesetzte Team 'Ungarn'. Den Postenlauf gewann das aus Mädchen verschiedener Nationen bestehende Team mit dem sprichwörtlichen Namen 'Die Schnellen'. Teamwork war für einen guten Rang unabdingbar. Das zeigte sich bei den Trägern des 'Trostpreises', deren zwei Spielpartner sie weitgehend im Stich gelassen hatten. Sonst wären sie nämlich unter die ersten drei gekommen ...

Nach der Preisverleihung legte DJ Jools aus Luzern Platten auf, bis die Schaffhauser Artistengruppe 'Fragles' zum Zug kam. Die 'Fragles' vermochten die Kinder mit ihren Jonglierkünsten und akrobatischen Verrenkungen zu begeistern. Leider wurde es trotz warmem Tee ziemlich rasch kühl und viele Kinder und Jugendliche gingen nachhause, trotzdem noch ein Konzert angesagt war. Mit etwas Verspätung startete die angolische Band 'The Kuziems'. Umso mehr heizte sie den verbliebenen SpielerInnen und Teammitgliedern ein, die noch fast zwei Stunden im Zelt tanzten. Danach gaben die 'Fragles' noch eine faszinierende Nacht-Vorstellung: Sie jonglierten unter freiem Himmel mit Fackeln und brennenden Seilen. Damit waren das Spiel und das Fest endgültig vorbei. Die Pfadi Morgarten hielt die Highlights des Spieltages auf ihrer Website fest.

Das Projektteam und die KünstlerInnen stärkten sich im 'Podium 41' mit einem selber gekochten Nachtessen. Danach begannen die Projektmitglieder mit den Aufräumarbeiten, die am Sonntag weitergeführt und am Montagmorgen abgeschlossen wurden. Noch bevor die erste Zeltstange abgebrochen wurde, führte die Projektleitung eine erste interne Evaluation mit dem Projektteam durch, in welcher die noch frischen Eindrücke der Spielvorbereitungen und der Spieldurchführung gesammelt wurden.

Insgesamt beteiligten sich am Spieltag Ethnopoly 02 rund 260 Spielende. Davon machten 108 am Postenlauf mit und rund 150 beim Alternativprogramm für die jüngeren SpielerInnen. Die Spielenden hatten sich bis zu einem bestimmten Termin jeweils zu zweit schriftlich anmelden müssen. Von 94 Personen erhielten wir für den Postenlauf eine solche Anmeldung, die auch Aufschluss gab über ihr Geschlecht, über ihr Alter und darüber, ob sie schweizerischer Nationalität waren. Die restlichen 14 Personen meldeten sich kollektiv an, weshalb uns ihre genaueren Daten fehlen. Fürs Alternativprogramm wurde von Katamaran kein formelles Anmeldeverfahren durchgeführt. Für die 94 Personen, von denen wir eine detaillierte Anmeldung besitzen, ergibt sich folgende Verteilung: 74 hatten

den Schweizer Pass, 1 Person war Doppelbürger und 19 Teilnehmende waren ausländischer Nationalität. Damit betrug der AusländerInnenanteil 20,2 %. Bei den SchweizerInnen gab es zudem zahlreiche eingebürgerte Personen mit Migrationshintergrund.

Die MigrantInnen – mit und ohne Schweizer Pass – kamen aus folgenden Ländern: Holland, Iran, Italien, Serbien & Montenegro (inkl. Kosovo), Palästina/Bosnien, Portugal, Spanien, Sri Lanka und Ungarn.

## 06.2 TeilnehmerInnen-Evaluation

Einige Fragen wurden den SpielteilnehmerInnen in einem Fragebogen als offene Fragen gestellt. Für diesen Mehrjahresbericht wird eine Auswahl der Resultate präsentiert (vollständige Daten im separaten 'Evaluations- und Sozialbericht Ethnopoly 02'):

Bei der Frage, wo Neues kennengelernt worden sei, wurde am häufigsten geschrieben, dass man 'überall' auf Neues gestossen sei. Zusätzlich wurden speziell der Hindu-Tempel und die türkische Kultur hervorgehoben.

Was hat dir besonders gefallen? Hier wurde mit deutlicher Mehrheit geschrieben, dass 'alles' gefallen habe. Ebenso wurde mehrfach 'das Draussen sein', 'Rennen' und 'Bus fahren' erwähnt. Nebst dem 'Kontakt mit anderen Kulturen' wurde auch der Hindu-Tempel wieder erwähnt. Die so genannten freien Spieldaufträge und das gemeinsame Spielen im Team haben den Kindern und Jugendlichen gefallen.

Die Menschen bei den Spielposten seien sehr offen und herzlich gewesen, schilderte eine teilnehmende Person auf die Frage, wie der Kontakt mit den verschiedenen Kulturen verlaufen sei. Die meisten anderen schrieben empfanden ihn 'sehr gut' oder 'gut'. Eine Person erwähnte, dass man die Menschen nicht immer gut verstanden habe – ansonsten gab es keine negativen Rückmeldungen!

Bei den letzten zwei Fragen lassen wir die Jugendlichen im Originalton zu Wort kommen:

Würdest Du am nächsten Ethnopoly wieder teilnehmen? Warum?

Ja	38
(Grund) Macht Spass, gefallen, geil, unterhaltsam, lustig, gut	26
(Grund) Bus fahren	2
Ja, weil es eine gute Möglichkeit ist, in die Stuben fremder Leute zu sehen.	1
Ja! Aber ich habe dann eine eigene Gruppe (Jubla) und darum geht es nicht!	2
Ja, Neues kennen lernen von Leuten und Kulturen	2
Ja, vor allem wenn es in Luzern stattfindet	1
Ja, neue Erfahrungen	1
Ganz sicher. Weil es Spass macht und ich neue Kulturen kennen lerne.	1
Ja, es war spannend und man musste viel nachdenken	1
Nein, es war langweilig	1
Vielleicht, ich weiss es nicht	5
Weiss nicht, die Posten waren einfach nicht so gut zu erreichen, weil der Busanschluss nicht so gut war.	1

### Eigene Bemerkungen

Es wäre viel besser, wenn wir länger Zeit hätten. Aber sonst alles total ok.
Es war toll! Sehr schwere Fragen!
Mir hat der Hindu Tempel sehr gefallen, weil er so schön ist und schön verziert ist.
Mich hat der Hindu-Tempel sehr beeindruckt.
Bessere Wegbeschreibung
Walchwil!!! Man musste 1h hinauflaufen und die Beschreibung war auch schlecht. Der Rest war toll!
Der Tee (im Spielzelt) war sehr speziell, um nicht zu sagen ungeniessbar
Der Posten in Steinhausen war unfair, weil wir vergebens hingefahren sind und keine <zuständige> Person da war. Und das eine Gruppe nicht von einer Telefonkabine aus angerufen haben, fand ich auch sehr unfair.
In Steinhausen war es mies, weil diese Leute gar nicht dort waren!!!
Alles war sehr toll!!!
Sehr gute Organisation!!
Wir hoffen, Ethnopoly wird wieder durchgeführt.

Dieses Kapitel baut auf den früheren Ausführungen auf – und kann also kaum für sich alleine gelesen werden. In Kapitel 02 werden die Entstehungsgeschichte und die Ausgangslage aufgezeigt, und das Kapitel 04 zeigt die Projektvoraussetzungen und Ziele anhand der Situation bei Ethnopoly 03. Mit diesen Angaben kann die nun folgende Auswertung in einen grösseren Kontext gestellt werden. Als erstes wird in diesem Kapitel die Zielerreichung analysiert, darauf folgt eine Schilderung des Tages und anschliessend eine Teilnahme-Statistik mit Rückmeldungen. Die beteiligten Personen, Organisationen, Spielposten und UnterstützerInnen werden im letzten Teil dieses Kapitels vorgestellt. Doch das ist natürlich nicht alles: In Kapitel 09 wird über das Medien-Echo berichtet und in Kapitel 10 geht es um die 'gesammelten Erfahrungsanalysen' von allen bisher durchgeführten Events. Eine exemplarische Vertiefung, wie Spielposten rekrutiert werden können, wird wegen den mehrjährigen Erfahrungswerten in Kapitel 11 festgehalten.

Die Geldgeber und Förderinnen von Ethnopoly 03 erhalten einen separaten Finanzbericht.

#### 07.1 Erreichen der quantitativen Ziele

Die Zieldefinitionen werden in Kapitel 04.3 genannt. Hier folgt nun deren Auswertung.

##### Ziel

300 SpielteilnehmerInnen

##### erreicht

rund 550 Teilnehmende an Ethnopoly 03; also eine Erweiterung um 83.3 %!

Diese zirka 550 Teilnehmenden setzten sich wie folgt zusammen: 414 SpielteilnehmerInnen über 11 Jahren starteten beim Postenlauf, wovon 22 erst am Nachmittag teilnehmen konnten. Rund 150 Personen -als weitere Zielgruppe- nutzten die ansprechenden Ethnopoly 03-Workshops: sie markierten eine riesige Weltkarte, gestalteten Ethnopoly 03-Buttons, liessen sich mit Henna bemalen, spielten Didgeridoo oder tummelten sich beim Spielbus.

In der Vorbereitungsphase wurde Ethnopoly 03 auf rund 300 Teilnehmende angelegt. Pfadi und Jungwacht und Blauring äusserten im Laufe der Planungszeit stark den Wunsch nach einer höheren Teilnehmezahl, um mehr Mitglieder der Jugendverbände mitspielen lassen zu können. Nach dem Entscheid zur Erweiterung auf 500 SpielerInnen starteten deshalb Projektmitglieder eine weitere Rund bei der Mittelbeschaffung, da mehr finanzielle Ressourcen generiert werden mussten.

Die Rekrutierung der Teilnehmenden erwies sich dann allerdings als doch nicht ganz so einfach und verlangte kurz vor der Durchführung einen grossen zusätzlichen Effort. Wenige Wochen vorher wurde dieser Punkt etwas vernachlässigt. (Während des Sommers sind die Jugendverbände nicht aktiv, sodass die Zeit

zwischen Schulbeginn und Durchführung von Ethnopoly 03 recht knapp war.) Doch es gelang: das ursprüngliche Ziel wurde mit 183.3 % Teilnehmenden weit übertroffen.

#### Ziel

rund 20 Prozent AusländerInnen unter den Spielenden

#### nicht erreicht

15.5 % AusländerInnen sowie weitere Jugendliche mit Migrationshintergrund, der nicht spezifiziert wurde (siehe Teilnahmestatistik). Da sich das Spiel in erster Linie an schweizerische Jugendliche wendet, ist dieser Anteil dennoch zufrieden stellend: Innovativ ist am Konzept Ethnopoly, dass Einheimische sprichwörtlich ihren Fuss über neue Schwellen setzen.

#### Ziel

rund 60 Projektmitarbeitende (davon 10 Kernteam)

#### erreicht

Es arbeiteten 13 Personen im Kernteam und in den Taskteams (siehe Organigramm). Und rund 100 Personen machten in einem oder mehreren Einsätzen an der Projektvorbereitung und/oder -durchführung mit.

Rund 2800 Stunden ehrenamtliche Arbeit wurden für Ethnopoly 03 alleine im Kernteam und in den Taskteams geleistet. Dazu kommen einerseits rund 1300 ehrenamtliche Stunden in den Orbitteams (Grafik, Foto, Film, etc.) und andererseits geschätzte 1200 Stunden, die von den PostenbetreuerInnen und in zahlreichen einmaligen Einsätzen geleistet wurden. Das ergibt ein Total von rund 5300 Arbeitsstunden, die für Ethnopoly 03 rein ehrenamtlich geleistet wurden! Obwohl es seit dem 'UNO-Jahr der Freiwilligenarbeit' beliebt geworden ist, die freiwillige und ehrenamtliche Arbeit zu monetarisieren, möchten wir uns diesem Trend, der aus dem (New) Public Management übernommen wurde, nicht anschliessen. Denn einerseits wäre es scheinheilig, denselben Marktpreis für eine Projektmitarbeiterin, die für das Projektmanagement verantwortlich ist, und einen Projektmitarbeiter, der das Essen für die Spielenden kocht, zu veranschlagen. Und andererseits wäre eine 'realistische' Bewertung dieser unterschiedlichen Arbeiten ungerecht und unmoralisch.

#### Ziel

80 Personen an den Spielposten

#### erreicht

Wenn nur von einer durchschnittlichen Postenbesetzung mit 2 Menschen gerechnet wird, ergibt sich eine Zahl von 128 Personen – Erwachsenen und Kindern – die während des Tages als Spielposten im Einsatz waren! Es konnten nämlich 64 Spielposten gewonnen werden.

Für die Rekrutierung wurden ungezählte persönliche Gespräche und Telefonate geführt und schriftliche Unterlagen verschickt.

## Ziel

### 30 freie Aufträge

#### erreicht

Es stehen auch künftig Ordner mit 50 so genannten freien Aufträgen zur Verfügung. Dazu gehören Fragestellungen mit Lösungen und 2 Boxen mit Spielmaterial. Die sorgfältige Inventarisierung dieses Materials muss noch nachgeholt werden.

## Ziel

### Medienpräsenz in den luzernerischen Zeitungen

#### erreicht

Mit Berichterstattungen in den Printmedien, Radio und Fernsehen wurde auch dieses Ziel erreicht. Details dazu im separaten Kapitel 09.3.

## 07.2

### Der 20. September 2003 im Überblick

'Ein M!', 'L, L, L!', 'Nein, lieber grün!'

Wild tönten die Stimmen durcheinander, als es vor dem KKL um das Verteilen der kostenlosen Ethnopoly-T-Shirts ging. Der Andrang war riesig. Ein T-Shirt bekamen aber nur diejenigen, die bereits ihre Gruppe gefunden, das definitive Gruppenanmeldeblatt ausgefüllt und ihr Teamcouvert in Empfang genommen hatten. Es war eine logistische Meisterleistung, die rund 400 Spielenden um 9 Uhr morgens vor dem eigentlichen Spielstart zu koordinieren. Doch sie gelang: Jungwacht-Jungs und Blauring-Mädchen, Pfadi-Jugendliche, ZIB-SchülerInnen und alle anderen jugendlichen und jung gebliebenen MitspielerInnen – alle fanden ihre neuen SpielpartnerInnen.

Nachdem alle mit dem Spielmaterial ausgerüstet waren, erklärte der Projektkoordinator im Zelt vor dem KKL nochmals den Spiel- und den Tagesablauf. Pünktlich um 10 Uhr machten sich die Teams auf die Suche nach dem ersten Posten – die einen gemächlich, um eine Strategie zu ertüfeln, die anderen im Laufschrift. Die Gruppen hatten Gelegenheit, in verschiedenen Quartieren und Gemeinden Posten nach eigener Wahl und Reihenfolge anzupeilen. Zu diesem Zweck verfügten sie über eine von Katamaran spendierte Tageskarte für den öffentlichen Verkehr.

Bald wurde es in der Spielzentrale, die sich innerhalb des KKL befand, sehr betriebsam; eine Besucherin meinte gar, dass es zu und her gehe 'wie an der Börse': Die ersten Teams riefen mit ihren Telefonkarten aus Telefonkabinen an und gaben die Lösungswörter der Spielposten durch. Gleichzeitig teilten sie der Spielzentrale mit, welchen 'Integrationsanteil' am Posten sie kaufen wollten. Pro Posten stand ihnen wiederum ein Anteil von 25 %, von 15 % oder von 10 % zur Auswahl, bevor sie anderen Spielteams Miete zahlen mussten. Die restliche Hälfte der Integrationsanteile blieb immer im Besitz der PosteninhaberInnen, also bei der brasilianischen Familie, beim spanischen Geschäft oder bei der tamilischen Schule.

Zur Verwaltung der komplexen Spielbuchhaltung arbeitete die Spielzentrale mit zwei Laptops und der eigens dafür entwickelten Ethnopoly-Software. So wurde auf einen Blick ersichtlich, welches Team schon wo gewesen war und welche

Integrationsanteile an welchen Posten überhaupt noch gekauft werden konnten. Allfällige Schlaumeier, die mit ihren Natels telefonierten, waren schnell überführt. Natürlich musste kein Team bankrott gehen: stündlich wurden ihm 2000 Ethnos aufs Konto gutgeschrieben, damit es nicht am Geld liegen sollte, wenn die Lust am Spiel vergehen sollte – was bei erstaunlich wenigen Teams der Fall war. Im Gegenteil: Die Vierergruppen waren voll dabei, wenn etwa in Emmenbrücke gefragt wurde, welche Nobelpreisträgerin aus dem Kosovo stamme.

Nach rund zweieinhalb Stunden trafen die Teams zur Mittagspause wieder im Zelt vor dem KKL ein und wurden dort mit italienischer Pasta und einem Dessert bewirtet. Für den Nachmittag erhielten sie eine erweiterte Postenliste, und das Rennen um die Posten ging von neuem los. Da die Jugendlichen am Morgen so aktiv gewesen waren, öffneten wir alle Posten ein zweites Mal. So konnten alle Integrationsanteile von neuem aufgekauft werden.

Ethnopoly – verbindet die Kulturen und macht Spass, wie die folgende Episode zeigt: Kurz nach dem Mittagessen kam eine ganze Gruppe Kinder in die Spielzentrale und bat darum, trotz verpasstem offiziellen Spielstart am Morgen noch ins Spiel einsteigen zu dürfen – wir erlaubten es gerne.

Insgesamt waren die 414 PostenläuferInnen rund fünf Stunden in der Agglomeration Luzern unterwegs. Neben dem Postenlauf erledigten sie auch 'freie Aufträge' und Spiele. Dort wurden vom Projektteam knifflige Fragen gestellt, es musste an Gewürzen geschnuppert oder ein fremdländisches Spiel gespielt werden. Wer seine Aufgabe gut machte, konnte Ethnos gewinnen. Währenddessen konnten sich interessierte Kinder unter 11 Jahren, Jugendliche und Erwachsene vor dem KKL vergnügen: riesige Seifenblasen bilden, sich mit Henna bemalen lassen, eine Weltkarte markieren, Didgeridoo üben und vieles andere mehr. Zudem konnten sich Verwandte oder FreundInnen über die Angebote der Jugendverbände informieren.

Um 16 Uhr wiederholte sich das Gerangel vom Morgen, als alle Spielenden wieder im KKL zusammen kamen. Nach dem Ausfüllen der Evaluationsbogen gab es das Video von Ethnopoly 02 in Zug zu sehen. Und alsbald zog ein Mann alle Blicke von Jung und Alt auf sich: Mister Schweiz 2003, Robert Ismajlovic, beeindruckte nicht nur durch seine Körpergrösse, sondern auch durch seine Kinderfreundlichkeit und seinen Humor. Geduldig liess er sich mit allen Kindern (und Erwachsenen) vor dem KKL ablichten. Anschliessend zeigte eine jugendliche Breakdance-Gruppe eine atemberaubende Show. Währenddessen liefen die Laptops mit der Auswertungssoftware auf Hochtouren und um 17 Uhr startete die Preisverleihung.

Nach einer Abschluss- und Abschiedsrede von Katamaran-Koordinator Lathan Suntharalingam ergriff die Integrationsbeauftragte der Stadt Luzern, Sibylle Stolz, das Wort. Und dann kam der Augenblick, auf den alle gespannt warteten. In einer gemeinsamen Preisverleihung überreichten Mister Schweiz, Sibylle Stolz und das GrafikerInnenteam André Meier und Franziska Kolb die Preise. Sieger war das interkulturell gemischte Team mit dem Namen 'Vaduz'.

- Rang 1: Gruppe Vaduz Cristina Rüttsche, Mehmet Aksu, Ilona Mosimann, Julia Erazo  
Ethnos: 14'310
- Rang 2: Gruppe Buenos Aires Federica Pulignano, Vinoja Mathuranathan, Eve Steiner,  
Bruno Maurizio, Oliver Giuppa  
Ethnos: 13'970
- Rang 3: Gruppe Ottawa Eliza Rahimifar, Anusooya Sivaganesan, Niusha Backlatiari, Luxan Santhakumar  
Ethnos: 13'750

Nach der Preisverleihung kam die Schaffhauser Artistengruppe 'Fragles' zum Zug. Die 'Fragles' begeisterten die Kinder mit ihren Jonglierkünsten und akrobatischen Verrenkungen und schlossen Ethnopoly 03 ab.

Im Anschluss ans Spiel fand eine erste interne Evaluation mit dem Projektteam statt. Die Eindrücke der Projektmitarbeitenden sollten nicht zuletzt dem Design der vierten Ausgabe von Ethnopoly in Schaffhausen sowie dem vorliegenden Evaluationsbericht zugute kommen.

### 07.3 TeilnehmerInnen-Evaluation

#### 07.3.1 Teilnahme-Statistik

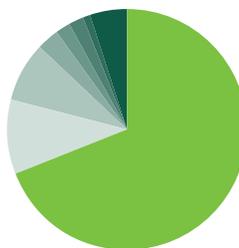
Insgesamt beteiligten sich am Spieltag Ethnopoly 03 rund 560 Personen. Davon machten 414 am Postenlauf mit und rund 150 beim Alternativprogramm für die jüngeren SpielerInnen und Erwachsene. Die 213 beantworteten Fragebogen des Postenlaufes ergeben eine Rücklaufquote von 51.4 %. Von den restliche Personen besitzen wir lediglich die Namen.

Es ergibt sich folgendes Bild: In den 213 erhaltenen Fragebogen gaben 174 die Schweiz als Herkunftsland an (allenfalls inkl. Kinder von eingebürgerten MigrantInnen). Damit betrug der MigrantInnenanteil 15.5 %. Obschon wir einen höheren Anteil an nicht eingebürgerten MigrantInnen erwartet hatten, sind wir mit diesem Resultat zufrieden. Denn das Spiel ist von seiner Anlage stärker auf schweizerische PostenläuferInnen ausgerichtet.

Die 64 TeilnehmerInnen mit Migrationshintergrund – mit und ohne Schweizer Pass – gaben folgende Herkunftsländer an: Bulgarien, Deutschland, Kolumbien, Iran, Italien, Japan, Portugal, Polen, Serbien & Montenegro/Kosovo, Spanien, Sri Lanka, Thailand und Türkei. (Einige dürften hingegen auch die Schweiz angegeben haben, weil sie in der Schweiz geboren sind, siehe oben).

#### Herkunft der Teilnehmenden

Übrige	5 %
Polen	1 %
Thailand	2 %
Türkei	2 %
Italien	3 %
Sri Lanka	8 %
Serbien-Montenegro / Kosovo	10 %
Schweiz	69 %



Der Anteil von Mädchen und jungen Frauen war überproportional und betrug 67 % (absolut: 143). Damit scheint sich der Trend von Ethnopoly 02 fortzusetzen.

Die am besten vertretene Altersgruppe waren die 11 – 13 Jährigen mit 53, respektive 43 und 33 Teilnehmenden. Die beiden ältesten Personen waren 40 Jahre alt. Sehr positiv bewertet werden kann die Tatsache, dass 20.7 % der Personen der Aussage zustimmten, sie würden bei einem weiteren Ethnopoly in der Vorbereitungszeit **mitarbeiten**. Dies kann einerseits mit einer hohen Zufriedenheit mit dem Anlass und andererseits mit einer hohen Bereitschaft zur tatsächlichen Mitgestaltung interpretiert werden.

## 07.3.2 Bewertung durch die Teilnehmenden

Am Durchführungstag wurde anschliessend an das Spiel mit den Teilnehmenden eine Evaluation durchgeführt. Da die Evaluationsteilnahme freiwillig war, erhielten wir 213 schriftliche Rückmeldungen.

Aus den schriftlichen und zusätzlichen mündlichen Feedbacks ist eine grundsätzlich grosse Begeisterung für Ethnopoly ersichtlich.

Im Folgenden sind die detaillierten Antworten aus dem ersten Frageteil dargestellt (multiple-choice-Fragen).

### Fragen zur Spielorganisation

	sehr gut	gut	mittel	nicht so gut	unbekannt
1.1 Die Spielregeln waren verständlich.	132	60	17	4	
1.2 Die Anzahl der Posten war angemessen.	110	67	27	9	
1.3 Die Posten waren interessant.	143	55	13	2	
1.4 Die Posten waren gut erreichbar mit dem Bus, Zug oder zu Fuss.	121	72	15	5	
1.5 Die Gruppengrösse war gerade richtig.	167	34	7	5	
1.6 Die freien Aufträge waren eine Abwechslung zur Postensuche.	108	61	28	7	9
1.7 Die Zeit für die Postensuche war zu lange.	27	23	45	118	
1.8 Die Zeit für die Postensuche war zu kurz.	68	43	43	59	
1.9 Das Mittagessen schmeckte gut.	101	62	37	13	
2.0 Du hast schon letztes Jahr an Ethnopoly teilgenommen. (Ja oder nein)	ja 2			nein 206	5
2.1 Ethnoploy 03 hat dir insgesamt Spass gemacht!	165	42	5	1	

### Fragen zum Inhalt

Die Fragen im zweiten Teil wurden offen gestellt. Wir belassen die Antworten im Originalton, um die Jugendlichen im Detail zu Wort kommen zu lassen. Die erwachsenen Lesenden erhalten so auch die Gelegenheit, Jugendkulturen zu studieren ...

## Wo hast du Neues kennen gelernt?

An allen Orten	1
Nirgends	5
Nichts	9
In Emmenbrücke	1
In Emmenbrücke bei der Talgto. Ich wusste nicht, dass Mutter Teresa aus Kosovo stammt.	1
Neue Leute, etwas <Abenteuerliches>	1
Bei den Aufträgen, bei den Posten	2
Geografiefragen, Kultur – Austausch	1
Beim Posten 24	1
Überall	46
Über die Religionen	3
An jedem Posten	16
Ich wusste vorher nicht, dass man in der Türkei mehr Tee als Kaffee trinkt.	1
Vor allem bei Angehörigen islamischer Staaten	1
In Littau	3
Praktisch bei allen Posten	4
In Sicht der vielen verschiedenen Kulturen hat man mehr oder weniger viel dazugelernt.	1
Bei den Türken	7
Posten 24	1
In Luzern und Emmenbrücke	6
Posten 17, 18, 10	2
Andere Kulturen	5
Bei den verschiedenen Posten	7
Beim Peru-Posten	4
Bei den Kosovo-Albanern	1
Bei Posten 18, 20, 9, 10	2
Posten 3	1
Eigentlich überall, wo wir waren!	1
An den Posten Albanien und Kolumbien	2
Andere Leute	5
Posten 8: Mutter Teresa aus Kosova	2
Bei jedem Posten, aber am besten gefallen hat mir der Posten Iran (12)	1
In Familien	4
Neuer Kebab	1
Bei indonesischer Familie	2
Bei Familie Berisha, wir wussten nicht, woher Mutter Theresa kam.	1
Andere Pfadis kennen gelernt	1
Überall, vor allem in den Wohnungen	1
Ich habe nicht wirklich etwas gelernt!	1
An ein paar Posten und auch dort sehr wenig.	1
Ich kannte alles!	1



Was hat dir besonders gefallen?

Alles	76
Der Mittag	4
Ethnos gewinnen	4
Das Bus fahren	34
Verschiedene Kulturen zu sehen	2
Posten 8	1
Die Fahrten	1
Großzügigkeit der Organisation	1
Die Freundschaft der Personen	1
Das brasilianische Essen	1
Die Fragen	5
Die Gruppenarbeiten	4
Die freien Aufträge	1
Dass die Leute sich Zeit genommen haben, uns über ihr Land zu erzählen.	1
Türkisch	5
Das T-Shirt	2
Geschenke beim Postenbesuch	2
Posten 21	1
Breakdance	2
Witze machen	1
Die Menschen waren sehr lieb	1
Die Gruppe und die Stadt	1
Kontakt mit anderen Kulturen	9
Posten 23	1
Dass man die Leute besuchen konnte	2
Die ausländischen Leute kennen lernen	3
Posten 35	1
Die Gruppe	4
Die Strassen suchen	1
Die Kette vom englischen Laden	1
Das Henna hat mir gefallen	1
Mister Schweiz und das T-Shirt	2
Die Stimmung in der Gruppe	1
die Posten	6
Die Leute waren sehr sympathisch	2
Die gemischten Gruppen	1
Dass man selbständig sein kann	1
Posten 10	1
Porsche	2
Die Begeisterung der Kulturen	1
Es war sehr informativ	1
Dass wir die tamilischen Kleider gesehen haben	1
Die Häuser finden	1
Die Gastfreundschaft der Leute	1
Die Posten waren sehr gut verteilt	1



Würdest du an einem nächsten Ethnopoly wieder mitmachen?  
Warum?

Ja. Es hat Spass gemacht.	65
Ja. Es hat mir gut gefallen.	18
Vielleicht	9
Ja. Es ist mal etwas Anderes.	1
Glaub schon, aber meine Gruppenmitglieder sollten motivierter sein.	1
Vielleicht. Es war ein bisschen langweilig.	1
Ja. Es war spannend.	12
Weiss es nicht	6
Ja, als Gruppenstunde, hat den Kindern sehr Spass gemacht.	1
Ja, weil ich es sehr interessant gefunden habe.	8
Ja, weil ich es gut gefunden habe und es war interessant und abwechslungsreich.	1
Ja klar, denn ich fand es toll. Ich fand es super, dass alles so gut organisiert war.	1
Ja, weil es geil/cool gewesen ist.	13
Ja, weil ich viel über andere Kulturen gelernt habe.	5
Nein, weil es schlecht organisiert war.	2
Ja, weil es lustig war.	8
Ja, wegen dem Dürüm, Spass	1
Sicher, weil man viel erleben kann.	1
Ja unbedingt. Ich habe neue Leute kennen gelernt und es hat Spass gemacht.	4
Nein, es hatte mir zu viele Kinder, d. h. zu wenige 20-25 Jährige! Ansonsten ein super Anlass.	1
Nein. Bin offen für Neues - Traditionenbrechend.	1
Ja, weil ich jetzt weiss, wie es ist.	1
Ja.	26
Ja, weil es einfach schön war.	1
Ja, man lernt vielleicht das nächste Mal gleichartige Leute kennen.	1
Ja, es gefällt mir mit Menschen verschiedener Kulturen zu reden und etwas über sie herauszufinden. Leider kann man nicht alle besuchen an einem Tag.	1
Ja, wenn die Sachen, die nicht gut waren, besser werden.	1
Nein.	4
Ja, als Abwechslung	1
Nein, es hat mir nicht so gefallen.	1
Nein, STRESS	2
Ja sogar das übernächste, wenn die Zeit länger wäre.	1
Ja, weil es interessant und informativ war.	11
Ich glaube schon, es war zwar anstrengend, aber es hat auch Spass gemacht.	1
Eher nicht. War ein bisschen eintönig.	1
Warum nicht! Ich hätte aber gedacht, dass man etwas mehr lernt!	1



## 07. 4 Beteiligte Personen, Organisationen und Institutionen

Wie erwähnt kann dieses Kapitel mit 04.4 verglichen werden.

### 07. 4. 1 Projekt-Kernteam

**Marilena Criseo, Barbara Gysel, Valentin Imfeld, Ganga Jey Aratnam, Martin Kathriner, Marcel Küng, Sanaz Rahimifar, Andrea Roth, Pia Schnyder, Rupan Sivaganesan, Janitha Suntharalingam, Piragalathan Suntharalingam, Roland Widmer.**

### 07. 4. 2 ProjektmitarbeiterInnen ausserhalb Kernteam

**Organisation, Durchführungstag:** Alben Aliu, Stefanie Ambühl, Marion Ammann, Nicole Arnold, Nhur Elisabeth Barguil, Judith Bannwart, Philipp Baruff, Daniela Bertini, Silvia Bieri, Reto Bisang, Manuela Brunner, Urs Bürglin, Bruno Burri, Christoph Caprez, Takwa Cherni, Sharmila Egger, Frank Ernst, Katharina Furrer, Thambirasa Gowrinathan, Sonja Grolimund, Lea Gysel, Manuel Gysel, Nina Hug, Gisela Hürlimann, Jacqueline Husmann, Anita Ilg, Elisabeth Iten, Barbara Jöhren, Martin Kammermann, Christian Kaufmann, Michael Kieser, Claudia Küng, Puvirasasingam Mathan, Mirjam Meier, Evi Meierhans, Heidi Müller, Regula Müller, Vjitha Muthuthamby, Livia Naef, Manuel Perez, Angela Picchetti, Marco Picchetti, Rahel Probst, Eliza Rahimifar, Elnaz Rahimifar, Thomas Schmied, Ramona Schmiedlin, Robert Schnyder, Thomas Schuhmacher, Beatrice Schürch, Isabelle Schürch, Daniela Signer, Nantara Sigrist, Anoosoya Sivaganesan, Arul Sivantham, Morris Setudegan, Sandra Styger, Theepan Sureka, Lukas Thalmann, Thurasamy Thileepan, Vellupillai Vino, Jael Wandeler, Rebekka Wandeler, Gabi Weber, Raphaela Zeier. **Sanität:** Brigitte Bachmann, Dominik Durrer, Beatrice Ebnetter, Biratheepan Suntharalingam. **Software / Technik:** Roman Gysel, Hansjörg Trüb mit 5 Asylsuchenden als Helfer. **Fotografie und Film:** Fotocrew Kata - maran, sowie Peter Breitlinger, Steve Müller, Simon und Sybille, Elke Lehrenkraus. **Grafik:** Florian Schmid, Franziska Kolb, André Meier. **MusikerInnen & Künstler:** Didgeridoo, Matthias und Franziska Maibach-Speck. Dirty Hands, hier vertreten durch Mark Dossenbach. Mister Schweiz, Robert Ismajlovic. Fragles, hier vertreten durch Koordinator Roger Zimmermann. **Verpflegung:** Philipp Roth und Team.

Darüber hinaus danken wir allen Helfenden, deren Unterstützung spontan oder stillschweigend zustande kam. Einige Namen konnten wir daher nicht in die Datei aufnehmen – nicht minder herzlich: Merci!

**Beteiligte Organisationen (Beratung, Unterstützung, Durchführung)**  
Jungwacht & Blauring Kanton Luzern, Steve Müller (Bulei), Martin Kathriner, Valentin Imfeld (letztere zwei gleichzeitig im Kernteam). NCBI Schweiz, Ron Halbright. Pfadi Kanton Luzern, vertreten durch Kantonalleitung Dominik Durrer, im Kernteam Andrea Roth, Pia Schnyder und Janitha Suntharalingam. Verein Integrationsnetz Zug, Gisela Hürlimann.

### 07. 4. 3 Spielposten

**Familien und Einzelpersonen:** Fam. Ahmetaj; Fam. Alkan; Fam. Babazadeh; Herr Berisha; Fam. Chamouland; Fam. Davtalab; Frau Di Santo; Frau Djurdjevid; Fam. El Janol; Fam. El Mbarrae; Fam. Elmiger; Frau Erazo; Fam. Feurich; Frau Franck; Fam. Gül; Herr Häner; Fam. Imgrüth; Fam. Kasiri; Fam. Kneubühler; Fam. Kummer; Fam. Landert; Frau Lüscher; Fam. Moghaddar; Fam. Namaivayam; Frau Paulo; Fam. Reiser; Fam. Riyas; Frau Sahin; Fam. Schneider; Frau Schöpfer; Fam. Shafaatan; Fam. Sicher de Andrade; Fam. Sirtes; Herr Sritharan; Fam. Sylejmani; Fam. Yogendran **Vereine:** Tamil Mandram **'Ethnic Business':** Iberpesca, Herr Marquez; Ibercultura, Frau Requejo; Laden, Frau Lopes; Reisebüro, Herr Miletic; TARA Take Away, Frau Tara; Take Away, Frau Thougboot; The English Shop; Übersetzungsbüro, Frau Primorac **Institutionen:** Bibliothek, Frau Dittli; FABIA, Frau Koch-Veloso; Französische Bibliothek, Frau Müller; Jugendarbeit St. Karli, Herr Häfeli.

Eine Übersicht über die Posten bei Ethnopoly 03 ist im Anschluss an die Hinweise zur Postensuche in Kapitel 11 beschrieben.

### 07. 4. 4 Institutionen, Organisationen und Firmen

**Gewerbe- und Gesundheitspolizei:** **Bewilligungen** GGZ-Recycling-Service Baar; **elektrische Infrastruktur** Gletschergarten Luzern; **Eintrittspreise** Goofy & Regular; **Naturalgaben** Integrationsbeauftragte der Stadt Luzern; **Beratung, Rangverkündigung** Integrationsnetz Zug; **Sitzungs- und Lagermöglichkeiten** Jungwacht und Blauring, Luzern; **Sitzungsmöglichkeit** Kultur- und Kongresszentrum KKL; **Spielzentrale und Rahmenprogramm** Mobiliar Versicherung; **Naturalgaben** Rivella Rothrist; **Naturalgaben** SAH-Migrationszentrum 'Co-Opera', Luzern; **Sitzungsraum und Archiv** Stimatorol Zug; **Naturalgaben** T-Shirt Atelier Zürich; **Druck der T-Shirts** Verein Spielraum, Luzern; **Rahmenprogramm** Zivilschutz Luzern, Herr Renggli; **Materialleihe**

### 07. 4. 5 Finanzielle Unterstützung

**Öffentliche Hand:** Eidgenössische Kommission für Ausländerfragen EKA; Kanton Luzern; Kanton Luzern, Kultur- und Jugendförderung; Stadt Luzern; Gemeinde Meggen **Stiftungen:** Anne Frank-Fonds; Gemeinnützige Gesellschaft der Stadt Luzern; Schweizerische Pfadistiftung; Stiftung Bildung und Entwicklung; Migros Kulturprozent **Unternehmen / Organisationen:** Genossenschaft Migros Luzern; Schweizerisches Arbeiterhilfswerk SAH; terre des hommes schweiz.

**Grosse oder kleine, anstrengende oder leichte, finanzielle, zeitliche oder materielle Unterstützung:** Wir danken allen Helfenden herzlich! Merci für jegliche Art gesellschaftlicher Mitgestaltung!

Am 18. September 2004 fand in der Stadt Schaffhausen der vierte Ethnopoly-Event statt.

Für Katamaran war es die erste Gelegenheit für das Experiment, die Spielidee weiterzugeben. Wir können mit Genugtuung feststellen, dass der Versuch dank der engagierten Arbeit der lokalen Beteiligten in Schaffhausen gut gelang.

Vorerst stellte eine Vertreterin von Katamaran in einer Präsentation das Kurzkonzept von Ethnopoly den Interessierten in Schaffhausen vor. Nach dem Entschluss zur Durchführung hielten der Verein Katamaran und die Quartierarbeit Birch die detaillierten Angaben zur unentgeltlichen, einmaligen Übergabe von Ethnopoly in einer Vereinbarung fest (siehe Anhang).

Bei der Kick-off-Sitzung in Schaffhausen wurde das erweiterte Projektteam in das Spiel mit seinen Zielsetzungen eingeführt. In der folgenden Planungs-, Realisierungs- und Evaluierungsphase stand Katamaran mit Coaching und Monitoring beratend zur Seite. Verschiedene bestehende und neu aufbereitete Unterlagen wurden dem neuen Projektteam zur Verfügung gestellt. Die Katamaran-Vertreterin nahm an Plenums- und einzelnen Arbeitsgruppensitzungen teil. Gleichzeitig kam es zu Beratungen bei Einzelpersonen. Einzelne Fragen besprach die Vertreterin mit anderen Vorstandsmitgliedern von Katamaran. Am Durchführungstag selber übernahm Katamaran die gesamte Organisation der Spielzentrale und stellte einzelne andere Helfende zur Verfügung.

Im Anschluss an den Durchführungstag von Ethnopoly 04 gestaltete Katamaran eine Weiterbildung mit, in der es um die Frage nach weiterführenden Aktivitäten ging. Wie kann die entstandene Vernetzung der verschiedenen AkteurInnen (Jugendliche, Jugendverbände, Organisierende) weiter gepflegt werden?

Sowohl die Zahl der SpielerInnen wie auch die Zahl der ProjektmitarbeiterInnen wurden gegenüber Ethnopoly 03 reduziert und der Grösse der Stadt angepasst. Gleichzeitig konnte der Anlass aber in einer Palette von anderen Aktivitäten eingebaut werden: In der Woche vom 13. bis 18. September 04 fanden die ersten 'Aktionstage gegen Rassismus' in Schaffhausen statt.

Die Vorbereitung und Durchführung in einem gänzlich neuen Projektteam gestaltete sich einfacher, weil wesentliche Projektabläufe eingespielt waren und auf Vorarbeit zurückgegriffen werden konnte. Die grössten Herausforderungen waren wohl die Rekrutierung von neuen Projektmitgliedern und Spielposten. Unsererseits schätzen wir es sehr, das engagierte Projektteam begleiten zu können. Das längerfristige Konzept der Weitergaben an Dritte hat sich sehr bewährt!

Die Beteiligten in Schaffhausen erstellten eine separate Evaluation, in welcher die ausführlichen Informationen nachzulesen sind. An dieser Stelle wird nun stellvertretend die Kurzevaluation der Quartierarbeit Birch vorgestellt:

## Ethnopoly 04 aus Sicht der Quartierarbeit Birch

<p><b>Erfolge</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sehr gute Stimmung während Spiel und Fest</li><li>- 150 Kinder und Jugendliche aus Pfadi, Cevi und Birch, die mitmachten und Spass hatten</li><li>- Die Zusammenstellung hat den meisten Teams gut gefallen und die Birchkinder haben 'ihre' Siedlung für andere geöffnet</li><li>- Alle Mitarbeitenden brachten sehr grossen Effort</li><li>- Eltern brachten und holten Kinder im Birch und sahen ein lebendiges, fröhliches Quartier</li><li>- Das Fest bot 'allen' etwas und brachte neue Leute ins Birch, das Image konnte dadurch hoffentlich verbessert werden</li><li>- Guter Artikel in der SN, welche das Birch in einem anderen Licht zeigt</li><li>- Nach dem Spiel war Ethnopoly ein positives Gesprächsthema unter den Kindern</li></ul>	<p><b>Hindernisse</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Das Spezielle von Fest und Spiel lässt sich nicht in den Alltag hinüber ziehen</li><li>- Die Birchkinder werden sich wohl kaum aufgrund von Ethnopoly allein zu einem Pfadi oder Cevi Beitritt entschliessen</li><li>- Die Mitarbeitenden aus dem Birch haben sich etwas übernommen und möchten sich nicht mehr weiter für die Quartierarbeit engagieren</li></ul>
<p><b>Schwierigkeiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Die BirchbewohnerInnen liessen sich (bis auf die Birchrats-Mitglieder) schlecht einbeziehen, weder als Posten, noch als MitarbeiterInnen, noch als StandbetreiberInnen, noch als Gäste</li><li>- Die Eltern der Birchkinder haben sich wenig für das Spiel interessiert und sind somit auch wenig mit den Jugendverbänden in Kontakt gekommen</li><li>- Die beteiligten Birchbewohner wurden nach dem Anlass von anderen Bewohnern 'blöde' angemacht</li><li>- Durch die Erweiterung von Ethnopoly mit Fest und Ethnopoly-Mini, wurde das sowieso schon komplexe Projekt noch vielschichtiger und es passierten Fehler</li></ul>	<p><b>Möglichkeiten</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Die Diskussion unter Birchratsmitgliedern und BirchbewohnerInnen bringt Neue auf die Idee sich doch auch für das Birch zu engagieren</li><li>- Die Jugendverbände machen bald Werbeübungen im Birch und werden von den Birchkindern wieder erkannt</li><li>- Die intensive Zusammenarbeit innerhalb des Projektteams ergibt sich neues, tragfähiges Netzwerk, welches sich für das Birch positiv auswirkt</li></ul>

Monika Wirz, 5. Oktober 2004

Im Anschluss an die eigentliche Durchführung versammelten sich die beteiligten Personen einen Monat später zu einem Input-Abend, der von Katamaran mitgestaltet wurde. Es ging darum, die gemachten Erfahrungen in Bezug auf Integrationserfolge, resp. Schwierigkeiten zu analysieren und auszuwerten. Gleichzeitig wurden neue Aktivitäten ins Auge gefasst. Kriterien und der grobe Rahmen wurden dafür festgelegt. Es ist erfreulich, dass die beteiligten Gruppen Cevi, Pfadi, der Quartierverein Breite, die Quartierarbeit Birch, der Birchrat, die Jugendstelle der Evangelisch-Reformierten Kirche und Einzelpersonen den klaren Willen bezeugten, das Thema weiterzuverfolgen, um die bereits erfolgten Bemühungen und Erfahrungen nachhaltiger zu verankern!

Um die Planung von 'interkulturellen Übungen' zu konkretisieren, wurden weitere Treffen abgemacht. Die vorwiegend migrantischen Kinder aus dem so genannten 'Problemquartier Birch' können so möglicherweise den längerfristigen Einstieg in einen Jugendverband schaffen. Davon können auch die Jugendverbände und ihre VertreterInnen viel gewinnen.

Die folgenden 'Ethnopoly-Blitzlichter' stammen von Projektmitarbeitenden, die in sehr unterschiedlicher Intensität an Ethnopoly 04 mitmachten. Die eine Person war seit Beginn weg dabei, eine andere leistete während einigen Stunden am Durchführungstag einen Beitrag. Die Beteiligten sind schweizerischer und migrantischer Herkunft. Ihre Zitate wurden mit einer Ausnahme als Einstieg am erwähnten Inputabend erzählt.

"Ethnopoly schaffte Verbindungen zwischen den Kulturen. Es kamen am 18. September viele Menschen ins Birch, die vorher noch nie da waren. Sie dachten wohl, da würden sehr viele aggressive Leute wohnen."

"Es war ein gelungener Anlass. Es machten viele Kinder mit, die noch nie im Birch waren. Von unserer Seite übernahmen wir einen Teil der Verpflegung. Wir staunten sehr über die restliche Vielfalt des Essens."

"Mir gefiel Ethnopoly. Ich war vor allem mit der Postensuche beschäftigt und wurde oft zu Kaffee und Tee eingeladen ... Ich hätte gerne noch viel mehr Menschen ins Birch gebracht. Am liebsten das ganze Breitequartier, oder wenigstens die Kirchgemeinde. Für mich ist es erst ein Anfang!"

"Es war ein schönes Projekt. Es brachte viele verschiedene Personen zusammen, die sonst nichts miteinander zu tun gehabt hätten."

"Wir kamen mit unseren Gruppen von Jugendlichen. Und wir kamen gerne."

"Mich beeindruckte vor allem, wie der kleine Bus der städtischen Verkehrsbetriebe das erste Mal von der Stadt heraufkam. Beim Abfahren war er total überfüllt mit den Kindern; alle im gleichen gelben T-Shirt ... Und dann, als das Spiel fertig war, fuhren wieder die grossen Busse."

"Ich kam ganz kurzfristig dazu. Für das Programm für die jüngeren Kinder sassen wir den ganzen Nachmittag an der Holzbrunnenstrasse. Die Kindergruppen bekamen den Auftrag, 'Wie geht es dir?' in andere Sprachen übersetzen zu lassen. Lustig war folgendes: Alle Gruppen steuerten jeweils als erstes auf einen Mann zu, der im Garten arbeitete. Dieser freute sich so sehr, dass er nach dem fünften Mal Schokolade holte und sie den Kindern verteilte."

"Ich war am Spielbeginn im Birch. Bei der Gruppenbildung sah man sehr klar, dass die Kinder am Anfang noch nicht harmonierten. Später wechselte ich an einen Posten auf dem Fronwagplatz (im Zentrum von Schaffhausen). Wenn sie

dort vorbeikamen, sah man dann, dass sie wirkliche Teams waren und den Wettbewerb miteinander gewinnen wollten. Das war aktive Integration.

Nicht so schön war es, die randalierenden Demonstranten (Demonstration von den Rassismus-Tagen) um uns zu haben. Das waren lauter schweizerische, erwachsene Personen und die betrieben gar keine Integration."

"Die Gruppen fanden zueinander, das war prima."

"Ich kam erst später dazu und war überrascht über die vielen Kinder, die vielen Leute. Das hatte ich nicht erwartet."

"Weil wir als Leiter einfach alle mit den Kindern ans Ethnopoly gingen, musste auch einer mitkommen, der sonst wirklich ein SVP-Wähler und AUNS-Sympathisant ist. Der wäre nie alleine dahin gegangen. Er erzählte dann am folgenden Höck, dass er zum Beispiel bei einer tamilischen Familie im Wohnzimmer gegessen sei. Die Frau hätte nicht gut Deutsch sprechen können und komme fast nie aus dem Haus. Sie sei aber eigentlich total nett. Dann hat er natürlich einen ganz anderen Schluss daraus gezogen, nämlich, dass wir in unserem Verband keine Kinder von solchen Eltern brauchen könnten. Ich wollte dieses Thema sowieso schon lange mal bei uns im Verband ansprechen. Das werde ich wohl tun, mal schauen, wie es rauskommt."

"Ich war schon bei den Vorbereitungen von Ethnopoly dabei. Am Tag selber war ich dann total positiv überrascht, wie die Bienlis und Wölfli auf die Ausländerkinder zugehen."

"Im Birch ist sehr vieles in Bewegung gekommen, mit ganz vielen Vernetzungen. Es ist toll! Das Birch ist auf die Vernetzung angewiesen. Es ist auch schön, dass das Projekt 'Quartierarbeit' weitergeführt werden kann. Die 150 Kinder waren 'voll dabei' und das Fest am Abend und die Stimmung stiessen auf ein gutes Echo."

# 09

## Ethnopoly in den Medien

### 09.1 Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 01 (siehe Anhang)

- **Tele Tell, 15.9.01: Berichterstattung und Interviews mit Ganga Jey Aratnam und diversen Teilnehmenden von Ethnopoly**
- **Radio Sunshine, 15.9.01: Ethnopoly, Kurzberichterstattung**
- **Neue Zuger Zeitung, 17.9.01: 'Eine Fiktion, die beinahe Realität wird', Berichterstattung mit Foto**
- **Zuger Presse, 18.9.01: 'Wie der Kanton Zug zum Spielbrett wurde', Berichterstattung**
- **Newsletter 6, Migros Kulturprozent, conTAKT'01: 'Ethnopoly – ein echtes Stück Integrationskultur'**
- **Zusätzliche Veranstaltungshinweise in verschiedenen Medien**

#### Fazit

Die Medienarbeit fand im Rahmen der Ausstellungs- und Veranstaltungswoche 'integration heisst ..kultur! september 01' statt. Einige nationale Medien interessierten sich im Vorfeld stark für Ethnopoly und kündeten teilweise gar ihre Teilnahme an. Ein Ereignis, das die Welt erschütterte, kam dazwischen – die Terroranschläge des 11. September in den USA. So entschuldigte sich beispielsweise der 'Sonntagsblick' mit der Erklärung, dass sie kurzfristig 30 Seiten zu den Anschlägen produzieren würden. Ethnopoly, das Integrationspiel auf lokaler Ebene, ging dabei unter.

### 09.2 Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 02

- **Veranstaltungshinweise auf Ethnopoly 02 in der Neuen Zuger Zeitung, Zuger Presse und Zuger Woche, auf [www.coordinarte.ch](http://www.coordinarte.ch) sowie auf den Websites von Jungwacht und Blauring und Pfadi Kt. Zug**
- **Neue Zuger Zeitung, 2.10.02 'Ethnopoly im Zugerland' (Vorschau)**
- **Neue Zuger Zeitung, 7.10.02 'Der ganze Kanton wurde zu einem Spielfeld'**
- **Zuger Presse, 8.10.02 '260 Kinder spielten im ganzen Kanton Ethnopoly Per Bus und zu Fuss flitzten Kinder verschiedenster Herkunft durch den Kanton', Bildbericht (die Journalistin nahm selber an Ethnopoly teil!)**
- **Weitere Berichterstattungen, teilweise mit Fotos, in den Printpublikationen und Websites beteiligter Vereine und Organisationen**

#### Fazit

Wir hatten im Vorfeld an 24 Zeitungen und regionale TV- und Radiostationen einen Postversand sowie zwei E-Mail-Versände geschickt, in welchem wir den Medienschaffenden die Berichterstattung über Ethnopoly 02 und auch die Teilnahme am Spiel schmackhaft machen wollten. Die Berichterstattung in den zugerischen Zeitungen war quantitativ zufrieden stellend, hätte jedoch noch ausführlicher sein können. Doch am gleichen Wochenende fanden die zugerischen Gesamterneuerungswahlen statt. Ausdrücklich damit begründete beispielsweise 'Tele Tell' seine Absenz.

09.3 Medienarbeit und Medienecho bei Ethnopoly 03  
(siehe Kap. 07.1)

- Veranstaltungshinweise auf Ethnopoly 03 auf den Websites von Jungwacht und Blauring und Pfadi Kt. Zug sowie den Printpublikationen
- Neue Luzerner Zeitung, 22.9.03, 'Stadt Luzern als riesiges Spielfeld für die Begegnung der Kulturen', Bericht
- Luzerner Rundschau, 25.9.03, Seite 12, 'Ethnopoly 03 verbindet die Kulturen und macht Spass', Bericht mit 12 Fotos
- Luzerner Rundschau, 25.9.03, Seite 28, 'KKL Ethnopoly 03', Foto mit Wettbewerb
- Idée Jubla, 11.11.03, 'Ethnopoly 03 – Spielfeld für Kulturbegnungen', Bericht mit Fotos
- Radio 3fach, 20./21.9.03, Bericht und Interview mit Projektkoordinator Lathan Suntharalingam
- TeleTell, 20./21.03, Bericht und Interview mit Projektkoordinator Lathan Suntharalingam und diversen Teilnehmenden

Fazit

Wir hatten im Vorfeld wiederum an rund 30 Zeitungen und regionale TV- und Radiostationen einen Postversand sowie zwei E-Mail-Versände geschickt, in welchem wir den Medienschaffenden die Berichterstattung über Ethnopoly 02 und auch die Teilnahme am Spiel beliebt machen wollten. Mit einer etwas noch intensiveren Öffentlichkeitsarbeit hätte die Berichterstattung dennoch etwas erfolgreicher verlaufen können.

# 10

## Lernprozess Ethnopoly: Gesammelte Erfahrungsanalysen

Die folgenden Ausführungen beruhen auf den Erfahrungswerten von Katamaran während den vergangenen Jahren. Sie sind ergänzend zu den Kapiteln 05 bis 07 (Evaluationsberichte Ethnopoly 01, 02 und 03) zu sehen.

### 10.1 Strukturqualität

Grundlage der Projektorganisation, -planung, -durchführung und -auswertung waren durch das Projektleitungsteam entworfene und in Workshops vermittelte Projektstrukturen mit einem Ablaufplan, klaren Kompetenzen, terminierten Aufgaben und einem verbindlichen Berichterstattungsprozedere, welches eine laufende Qualitätskontrolle erlaubte (siehe Projektorganigramm). 'Gantt-Chart', 'Monitoring' oder 'Krisenmanagement' kamen so den Mitarbeitenden nicht mehr spanisch vor!

In den einzelnen Task Teams wurde innerhalb des Ressorts geplant, verworfen, erarbeitet und ausgewertet. Nichtsdestotrotz – und das war für einige ungewohnt – wurden alle Arbeiten auch im Plenum koordiniert und gesteuert.

### Projektorganigramm <Ethnopoly>



Es fand ein intensiver Erfahrungs- und Wissenstransfer von den interkulturell und projektmässig erfahrenen zu den noch weniger erfahrenen Teammitgliedern statt. Ziel des stark strukturierten Prozesses war es nebst einem gelungenen Projektergebnis auch, den Teammitgliedern eine nachhaltige Einführung ins interkulturelle Management von (Jugend-)Projekten zu geben und sie auch für zukünftige Leitungsfunktionen von Jugendaktivitäten zu fördern.

Die Controlling-Massnahmen in Ethnopoly haben sich bewährt: Das Projektteam funktioniert 'trotz' seines jugendlichen Alters nach modernen Projektmanagement-Grundsätzen, was nicht nur ein Output orientiertes Arbeiten, sondern auch eine hohe Identifikation mit dem Spiel Ethnopoly und den damit verbundenen Zielen gewährleistet. Die Teammitglieder wurden intensiv in regelmässigen Sitzungen und auch in Wochenend-Workshops für ihre Aufgabe geschult, bei auftauchenden Problemen gecoacht und durch laufendes Monitoring betreut.

## 10. 2 Arbeitsbedingungen

Für die Projektplanung, für die Anfertigung diverser Projektunterlagen sowie für deren Aufbewahrung standen uns ein kleiner Archivraum und Sitzungsräumlichkeiten des Migrationszentrums 'Co-Opera' des Schweizerischen Arbeiterhilfswerkes SAH in Luzern, sowie ein Teil des Büroanteils des Integrationsnetzes Zug in der Bürogemeinschaft Alpenstrasse 9 in Zug zur Verfügung. Darüber hinaus konnten zahlreiche Materialien in Luzern und Zug privat untergebracht werden. Der Lagerraum für die umfangreichen Drucksachen und Spielmaterialien erwies sich allerdings als sehr knapp.

Die Projektteams trafen sich meistens in diesen Räumlichkeiten für Koordinationstreffen. Für die Akquirierung der Spielposten war das Postenteam oft per Bus oder manchmal per Auto unterwegs. Da die Teammitglieder in verschiedenen Kantonen und Gemeinden wohnen – Schaffhausen, Luzern, Zug, Bern – waren die Anforderungen punkto Mobilität und Koordination recht hoch. Die Teams richteten ihre Arbeit meistens nach der Arbeit/Studium/Schule an verschiedenen Abenden und sehr oft an den Wochenenden. Das zum Teil sehr intensive Engagement der Teammitglieder vor und nach den Sommerferien setzte bei den Familien grosses Verständnis voraus. Bei manchen, vor allem eingewanderten Teammitgliedern, waren mehrere Familienmitglieder in unterschiedlicher Intensität und in unterschiedlichen Funktionen im Projekt engagiert.

## 10. 3 Prozessqualität

Die Qualität des Projektablaufs wurde durch folgende Instrumente garantiert, laufend evaluiert und, wenn nötig, verbessert:

- fortlaufend aktualisierte Pendenzenliste
- Zeitmanagement mit Gantt-Chart
- Sitzungs- und Besprechungsprotokolle
- Monitoring per Mail, Telefon und direkten Gesprächen

Besonders beachtenswert war das 'familiäre Gefühl', welches sich im Laufe der Zeit entwickelt hatte. Allerdings wurde dem partnerschaftlichen, gleichberechtigten Umgang von Beginn weg viel Beachtung geschenkt, was der Vision einer Projektarbeit ohne Adultismus, Sexismus und Rassismus entsprach.

Wir wagen zu behaupten, dass wir dieser Vision recht nahe gekommen sind. Einigen wenigen Projektmitgliedern waren diese ethischen Ansprüche zuweilen zu hoch und es bedurfte zahlreicher Diskussionen und auch der Kunst des Streitens. Wer sich aber ehrlich und selbstkritisch auf die Auseinandersetzung einliess, konnte viel gewinnen.

#### 10.4 Erreichen der qualitativen Ziele (siehe auch Kap. 04.3.2)

Eine Überprüfung der qualitativen Zielerreichung gestaltet sich naturgemäss schwierig. Als ein mögliches Messinstrument setzten wir die weiter oben präsentierten Umfragen unter den SpielerInnen ein. Die strukturierten wie auch die offenen Antworten weisen darauf hin, dass die primären Ziele 'Sensibilisierung für den Alltag von MigrantInnen', 'gegenseitiges Kennenlernen' sowie 'Wahrnehmung des öffentlichen Raums als multikulturell' recht gut erreicht wurden.

Dank der Teambzusammensetzung, wie sie die Spielleitung vornahm, ist auch davon auszugehen, dass die mitspielenden MigrantInnen die Jugendorganisationen Pfadi sowie Jungwacht/Blauring durch Ethnopoly 03 erstens besser kennen lernten und dies zweitens auch positiv bewerteten. Darauf weist jedenfalls die hohe Gesamtzufriedenheit mit dem Spielverlauf hin, in welchem Teamwork ein wesentliches Element war.

Das Ziel, Jugendliche zur Projektarbeit zu befähigen und ihre Sozialkompetenz zu erweitern, muss als gelungen bezeichnet werden, wenn die meisten mündlichen Feedbacks der Projektmitarbeitenden positiv bis sehr positiv ausfielen. Der 'Teamgeist' wurde als gut beurteilt. Das Kernteam war vom Alter her recht homogen (21–33 Jahre) und vom ethnischen Hintergrund her gemischt. Nicht nur für diejenigen, für die die Projektarbeit eine Premiere darstellte, war es eine äusserst intensive Erfahrung. Die Projektteam-Mitglieder erfuhren ihre Kompetenzen als komplementär.

Erwähnenswert ist ausserdem, dass Ethnopoly bei einigen Jugendlichen, die das erste Mal in einem interkulturellen Projekt partizipierten, den Willen nach einer vertieften Auseinandersetzung mit der Thematik 'Integration' und 'Interkulturalität' auslöste. Gleichzeitig erfuhren die ProjektmitarbeiterInnen, welche bereits bei einem früheren Ethnopoly mitgewirkt hatten, eine zusätzliche Bereicherung ihrer interkulturellen, sozialen und/oder organisatorischen Fähigkeiten. Ihre Erfahrungen wurden von den neuen Projektteammitgliedern stark nachgefragt.

Spannend wird es sein, das mittel- bis längerfristige Ziel von Ethnopoly nachzuprüfen. Dieses besteht darin, den Anteil von AusländerInnen bei den Jugendorganisationen zu erhöhen und diese 'interkultureller' auszurichten. Dazu wird auch in Zukunft der regelmässige Austausch mit den Projektpartner-Organisationen Pfadi und Jungwacht und Blauring in den Kantonen nötig sein.

#### 10.5 Tipps für künftige Durchführungen

Wir präsentieren im Folgenden einige exemplarische Punkte, über die es sich lohnt, in einem neuen Projektteam zu diskutieren. Es sind keine abschliessenden Antworten zu erwarten.

Detaillierte offene Fragen und Pendenzen kann Katamaran dem Projektteam in Form einer Gantt-Chart abgeben.

### Zur Projektorganisation/Einbettung

- Wie und wie gross soll das Rahmenprogramm aussehen?
- Wie kann Ethnopoly mit anderen Aktivitäten vernetzt werden?
- Welche Jugendverbände/Institutionen werden angesprochen/ ins Projektteam eingeladen?
- Wie kann der Austausch von erfahrenen zu weniger erfahrenen Projektmitgliedern bewusst gepflegt werden?
- Welche Projektorganisation wird gewünscht? Wie und welche Arbeitsgruppen werden gebildet?
- Wer trägt welche Verantwortung?
- Welches sind die individuellen (Lern-)Ziele der Projektmitglieder?
- ...

### Zum Spielkonzept

- Wieviele Teilnehmende sollen an Ethnopoly teilnehmen können?
- Wie gross ist das Spielfeld? (Kanton, Region, Gemeinde)
- Welche Angebote werden für verschiedene Altersgruppen gemacht? (z.B. Alternativprogramm für jüngere Kinder?)
- Wie können die unterschiedlichen Zielgruppen rekrutiert werden?
- Wer rekrutiert wie die Posten?
- ...

### Zum Durchführungstag

- Wie werden die Spielteams zusammengestellt? Wie werden Alter, Geschlecht, Jugendverbände, Migrationshintergrund, etc. berücksichtigt?
- Wo kann die Spielzentrale aufgebaut werden?
- Wie und wo kann die Verpflegung der Teilnehmenden gewährleistet werden?
- Wie gross sollen die Preise (als ein extrinsischer Motivator vor und während dem Spiel) sein?
- Wieviel sollen die Spielenden selber beisteuern (müssen)? Geld, Telefonkarte, eigene Verpflegung, ...?
- Wieviel wird ihnen materiell angeboten? Verpflegung, T-Shirts, ...?
- ...

# 11

## Exemplarische Vertiefung: Posten

Im Folgenden wird wiederum exemplarisch erläutert, welche Erfahrungen bei der Postenrekrutierung gemacht wurden. Daraus ergeben sich einige Empfehlungen für zukünftige Teams.

Folgende Erfahrungswerte und Empfehlungen wurden von den Postenteams von Ethnopoly 02 und Ethnopoly 03 gesammelt und stichwortartig protokolliert.

### Im Vorfeld

#### Adressen organisieren

Vereine, Integrations-Kommissionen, Leute auf der Strasse ansprechen, ausländische Geschäfte und bekannte Schlüsselpersonen – und natürlich Freundinnen und Kollegen!

#### Datenbank erstellen

Datenbank konsequent führen, damit eine gute Übersicht (lokale Verteilung und Vertretung der einzelnen Ethnien / Nationalitäten der Posten) gewährleistet ist

### Postensuche und -besuche

#### Besuchstag

Sonntag ist ein günstiger Tag, um Familien zu besuchen.

#### Zusammensetzung vom Besuchsteam

Das Team setzt sich idealerweise aus einer schweizerischen und einer migrantischen Person zusammen. Das stärkt das Vertrauen in die Sache.  
Ebenfalls im Idealfall ein ausgewogenes Geschlechterverhältnis berücksichtigen.  
Und: Je nach geografischer Distanz zwischen den Posten ist ein/e AutofahrerIn von Nutzen ...

#### Formular

Siehe Vorlage. Vollständige Adresse, Telefonnummern, Kontaktperson, Unterschrift von Postenleuten, Fragen und Antworten sammeln

#### Schwierige Rekrutierung (2002)

Schwer erreichbare Nationalitäten Jahr: kosovarische und portugiesische Personen. Ausserdem einzelne Ausländervereine

#### Erfahrungsaustausch

"Wie können wir eine Familie erfolgreich für einen Posten motivieren?" Rollenspiele oder Erfahrungsaustausch für die 'PostenrekrutiererInnen' können hilfreich sein – gemeinsames Reflektieren und Analysieren von Erfolgen und Misserfolgen (interkulturelle Kompetenz erweitern)

## Aufträge für Spielteams stellen

Qualität der Fragen	Die Qualität der Fragen (Aufträge) ist sehr sensibel zu bewerten! (Die Fragen müssen am Spieltag von den jugendlichen Teams am Posten beantwortet werden.) Fragen müssen sorgfältig ausgewählt werden; politische Fragen sind oft heikel (Gefahr des Nationalismus) Fragen, die mit einer Aktivität verbunden sind, kommen bei den Jugendlichen gut an (etwas degustieren, eine Handfertigkeit ausprobieren, etc.)
Vorgehen	in Kooperation mit den Familien! Fragen anpassen an die nationalen und länderspezifischen Gepflogenheiten oder um das Auflösen von Klischees, etc.: dafür Beispiele nennen Leute sollen zuerst selbst die Fragen vorschlagen, verschiedene Vorschläge sammeln Im Zweifelsfall: eine Frage formulieren, in welcher ein Wort / Satz übersetzt wird
Monitoring	Darauf achten, dass der Inhalt, über alle Posten gesehen, ausgeglichen und vielfältig ist (nicht ausschliesslich Fragen über das Essen, etc.) Antworten ev. selber nochmals recherchieren und/oder andere Personen auf Korrektheit überprüfen lassen

## Kurzfristige Vorbereitungen

Geografische Übersichtskarte	Übersichtskarten vorbereiten für die Jugendlichen (auf Stadtkarte etc. die Adressen markieren)
Postenliste	Ebenfalls Postenliste für die Jugendlichen vorbereiten mit einer Postenliste (Namen, welche Familie, Adresse) Hausnummern etc. minutiös kontrollieren! Frühestens am Abend vor der Durchführung kopieren (Posten können z.B. aus Krankheitsgründen ausfallen)
Postenblatt	Eine Karte für TeilnehmerInnen kreieren, auch Postenblatt genannt. Darauf kleben die Posten dann am Spieltag einen Nummernkleber – das dient der Bestätigung dafür, dass der Posten von den Spielteams auch tatsächlich besucht wurde. Frage, die an jeweiligem Posten gestellt wird, ausdrucken und (z.B. in Mäppchen den einzelnen Posten abgeben).
Regeln	Einen Brief für jeden Posten entwerfen mit den schriftlich festgehaltenen Regeln und einer Kontaktperson (Natelnummer von Task force) während dem Spieltag.
Materialübergabe	Frageblatt für Posten 2 bis 3 Tage vor der Durchführung den einzelnen Posten das Frageblatt, die Nummernkleber und die Regeln übergeben.

## Durchführungstag

<b>Kontakt</b>	<b>Am Morgen des Spieltages telefonisch die Posten anrufen und ihre Anwesenheit bestätigen lassen.</b>
<b>Task force</b>	<b>am besten zwei Personen: 1 Person davon idealerweise aus Postenteam (sollte die Adressen kennen) mit einem Auto.</b>
<b>Aufgaben der Task force</b>	<b>bei auftauchenden Problemen sind sie schnell zur Stelle, und die Postenleute fühlen sich betreut; zudem können sie JournalistInnen herumführen (vorher abklären, bei welchen Posten ein Besuch von Medien ideal wäre); viele Fotos knipsen/filmen!: die Besuche bei den Familien ergeben oft die interessantesten Sujets.</b>
<b>Material der Task force</b>	<b>Natel (und Aufladekabel), Postenliste, Kameras, Schild 'Posten geschlossen' für den Notfall.</b>
<b>Monitoring</b>	<b>In Zusammenarbeit mit der Spielzentrale steuern, dass nicht zu viele, respektive zu wenige BesucherInnen an den einzelnen Posten auftauchen. Postenfamilien ausdrücklich ans abendliche Fest einladen.</b>

## Nachbereitung

<b>Evaluation</b>	<b>Am Ende einen Dankesbrief schreiben und ein Geschenk am besten persönlich übergeben. Erfahrungen am besten mündlich mitteilen lassen (falls es nicht schon vorher geschah).</b>
-------------------	--

Das Resultat: die exemplarische Postenliste von Ethnopoly 03

Bei den einzelnen Posten waren folgende Länder vertreten:

Albanien (4), Angola, Brasilien (5), Deutschland (2), Dominikanische Republik, England, Frankreich (3), Indonesien, Iran (5), Israel, Italien, Japan, Kolumbien, Kroatien (2), Libanon, Marokko, Peru, Portugal (2), Rumänien, Schweiz (4), Serbien-Montenegro, Spanien (3), Sri Lanka (6), Thailand, Türkei (6, türkische und kurdische VertreterInnen).

Insgesamt waren bei 64 Posten also 25 Nationen vertreten!

Unabhängig von der offiziellen Zugehörigkeit zu einer Nation, machten jüdische, tamilische, albanische und kurdische Familien bei den Posten mit.

Gleichzeitig teilten wir die Posten in folgende Kategorien ein:

Familien / Einzelpersonen (36), 'Ethnic Business' (8), Verein (1), Institutionen (4).

Die Spielteams kosteten Dürüm, benannten Musik, studierten eine Landkarte, beobachteten genau, übersetzten einige Worte, schnupperten an Gewürzen, rieten, suchten einen Gegenstand, lösten Rätsel – und vieles mehr. Die meisten Jugendlichen hatten sichtlich Spass daran, mit den migrantischen Menschen in Kontakt zu kommen (siehe Kapitel 06 und 07). Doch auch die mündlichen Rückmeldungen weisen auf lustige, spannende und manchmal gar hektische Erfahrungen hin (diese Rückmeldungen wurden leider nicht systematisch gesammelt und archiviert).

Hier die Anfrage des Elternrat eines Schulhauses mit hohem MigrantInnenanteil im Zürcher Oberland und da das Gespräch mit einer Professorin aus Berlin – immer wieder kommen verschiedene InteressentInnen an Ethnopoly auf uns zu. Einige Organisationen und Gruppierungen haben mittlerweile – ohne gezielte Werbung – Interesse am Spielkonzept bekundet.

Ethnopoly-überall! war eines unserer definierten, längerfristigen Ziele. Wir sind bestrebt, das Konzept und die Idee weiteren Gruppierungen zugänglich zu machen. Jugendverbände, Schulen, Vereine, usw. können von den gemachten Erfahrungen profitieren und gleichzeitig kann die Organisation erweitert und angepasst werden (siehe Auslösungskegel).

Katamaran kann zukünftigen SpielveranstalterInnen nebst der Vermittlung von Erfahrungswerten konkrete Unterlagen und Spielmaterialien anbieten.

Genannt seien hier

- ein Spielset mit Materialien und Angaben zu so genannten 'freien Aufträgen'
- eine Software für die Bewältigung von bis zu 400 Mitspielenden
- Unterlagen zum Projektmanagement
- Unterlagen zuhanden einzelner Subteams (Arbeitsgruppen)
- Bilder zur Illustration im Vorfeld

Zur immateriellen Unterstützung zählen:

- begleitendes Coaching und Monitoring
- Durchführung von Weiterbildungen oder Workshops
- tatkräftige Unterstützung am Durchführungstag

Die Weitergabe ist jeweils auf eine einmalige Durchführung angelegt und erfolgt unentgeltlich. Nichtmonetäre Gegenleistungen (wie beispielsweise das Übersetzen des Anmeldeflyers) ist hingegen erwünscht und denkbar.

Die Vereinbarung kann bei Nichteinhalten einzelner Bestimmungen aufgelöst werden.

Katamaran prüft indes jede einzelne Anfrage sorgfältig, denn die zeitlichen Ressourcen für das Monitoring und Coaching dürfen nicht unterschätzt werden. Das ganze Engagement von Katamaran basiert schliesslich nach wie vor auf 100% Nonprofit und Ehrenamtlichkeit.

Übrigens: Katamaran wurde im Mai 2004 von der 'Kinderlobby Schweiz' eingeladen, in einer Publikation einen Kurzbeschrieb zu Ethnopoly zu veröffentlichen. Dadurch wird sich die Anzahl von Anfragen möglicherweise erhöhen. Ethnopoly-überall! kommt so einen Schritt weiter.

Zum Beispiel vom Munot zum Bärengaben: Bereits hat eine neue Projektgruppe ihr Interesse an einer Durchführung im September 05 bekundet. kult.tour.05 hat nämlich den Förderpreis von conTAKT'05 der Migros Kulturprozent gewonnen und hat mit Katamaran Kontakt aufgenommen. Wir dürfen uns wohl auf Ethnopoly 05 in der Nähe des Bundeshauses freuen!











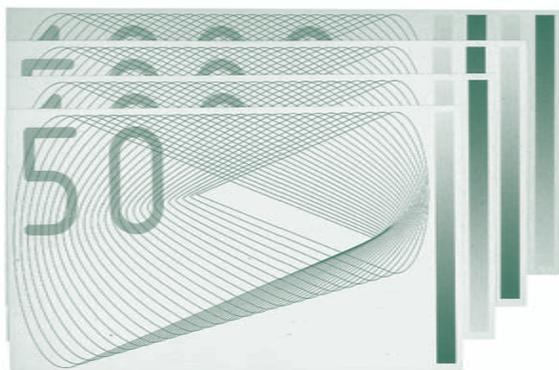
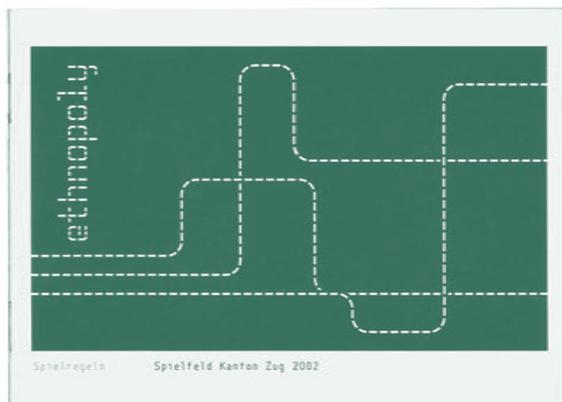








## Anhang



- Drucksachen Ethnopoly:
- Spielregeln
  - Anmeldeflyers 01 - 04
  - Spielgeld «Ethno»



## Etnopoly 03 verbindet



Rund 500 Samstag 20. mit Leben: „Etnopoly 03“, ein Event vom zusammen wachz/Blau Schweiz Roll gab den sie Preise.

„Nein“, sei Kiedernum, als Etnopoly 03. Sunthalting Unterschied macht, gib's mal.“ Die Beg und Jugendli und es Megs zehnjährige I sehr spannen ne Schöllern zein. Viel gel nen gelernt, chen – so I jugendlichen poly“, hande Spielidee, d lassen in, Zug durchgeführ die Kulturen laurete das S ler/innen hatt grantenfamili den, Vereine e ten in der Stad aufzuweisen ne Aufgab-



## Kulturen und macht Spass



Kinder füllten am September das KKL-Globenraum, als Etnopolyspieler der Verein Katamaran it Pfälz und Jung- ert Ismajlovic über- reichen Teams die

ien hunderte von KKL-Globenraum, als Etnopolyspieler der Verein Katamaran it Pfälz und Jung- ert Ismajlovic über- reichen Teams die





## Vereinbarung <Ethnopoly 04>

zwischen

KATAMARAN – Verein zur Integration der Tamilisch  
sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz  
Postfach 1511  
6301 Zug  
Frau Barbara Gysel, Kopräsidentin  
076 4210 888  
bgysel@gmx.ch

im folgenden KATAMARAN genannt  
und  
Quartierarbeit Birch  
Birchweg 39  
8200 Schaffhausen  
Frau Monika Wirtz, Koordinatorin <Ethnopoly 04>  
052 620 37 21  
monika.wirtz@stsh.ch

im folgenden PROJEKTTEAM genannt.  
Eingeschlossen sind dabei das Kern-  
team, das erweiterte PROJEKTTEAM und anderweitige MitgestalterInnen.

Vereinbarungsgegenstand

KATAMARAN ist Spielentwickler und Urheber des Konzeptes und der Idee von <Ethnopoly> und  
führte das Spiel in den Jahren 2001, 2002, 2003 im Kanton Zug und in der Stadt  
und Agglomeration Luzern durch.  
Gegenstand dieser Vereinbarung ist die Übernahme des Konzeptes und der Idee von <Ethnopoly>  
zum Zweck der Realisierung des Projektes im Jahr 2004 (Durchführung) in Schaffhausen.

Leistungspflichten des PROJEKTTEAMS:

- Das PROJEKTTEAM führt mit Coaching und Monitoring von KATAMARAN <Ethnopoly 04>  
in Schaffhausen durch.
- Das PROJEKTTEAM verpflichtet sich, mit MigrantInnen zu partizipieren und diese auch  
in verantwortungsvollen Positionen einzusetzen.
- Es werden im engeren und erweiterten PROJEKTTEAM Weiterbildungen durchgeführt  
und Grundhaltungen diskutiert (beispielsweise Interkulturelle Kompetenz,  
Individualismus versus Kollektivismus, Projektmanagement).
- Das PROJEKTTEAM verwendet auf sämtlichen Dokumenten die Bezeichnung <Ethnopoly 04>  
oder <Ethnopoly 04 – verbindet die Kulturen und macht Spass>.
- Die Verwendung des originalen ethnopoly-Logos auf Drucksachen ist zwingend.  
Eine elektronische Version wird abgegeben. Das Logo ist urheberrechtlich geschützt.
- Die übrige Gestaltung der Drucksachen obliegt dem PROJEKTTEAM oder einer  
delegierten Person. Belegsexemplare der Drucksachen werden KATAMARAN in mindestens  
fünffacher Ausführung zwecks Archivierung abgegeben.
- In sämtlichen öffentlichen Mitteilungen, bei Promotionsanlässen, in Pressemeldungen,  
Projektbeschrieben und -gesuchen wird KATAMARAN als Urheber des Spiels genannt.  
Es wird die Bezeichnung <Konzept und Idee: KATAMARAN – Verein zur Integration der  
Tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz> benutzt.
- Wichtige Dokumente wie Projektgesuche oder Pressemitteilungen werden vor  
dem Versand KATAMARAN unterbreitet.
- Als nicht-monetäre Gegenleistung kann das PROJEKTTEAM Elterninformationen oder  
weitere Unterlagen in verschiedene Sprachen übersetzen lassen.

#### Coaching und Monitoring:

- KATAMARAN führt zu Beginn einen Workshop mit dem PROJEKTEAM durch, in welchem die Zielsetzungen und Werthaltungen von <Ethnopoly> näher erläutert werden.
- Während der Vor- und Nachbereitung von <Ethnopoly 04> werden die Sitzungsprotokolle KATAMARAN zugestellt.
- Mindestens einE DelegierteR von KATAMARAN nimmt an den (Plenar-) Sitzungen teil und übernimmt das Monitoring.
- Zu dessen Unterstützung arbeitet das PROJEKTEAM mit einer Gantt-Chart, die als Instrument zur Verfügung gestellt werden kann. Natürlich gehört eine Einführung in die Anwendung dazu.
- Das PROJEKTEAM gibt nach der Durchführung von <Ethnopoly 04> sämtliche geliehenen Produkte und Materialien KATAMARAN vollständig zurück.
- Das PROJEKTEAM übergibt KATAMARAN nach der Realisierung einen ausführlichen Evaluationsbericht. Über die Erfahrungswerte wird zugunsten künftiger Durchführungen von <Ethnopoly> adäquat Bericht erstattet.

#### Beendigung des Vertrages

Diese Vereinbarung kann durch KATAMARAN jederzeit aufgelöst werden, sollten die Rahmenbedingungen nicht eingehalten werden oder sollten keine beidseitig befriedigenden Alternativen gefunden werden können.

#### Exklusivität

Das Konzept kann einzig durch KATAMARAN an Dritte weitergegeben werden.

#### Salvatorische Klausel

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung nichtig oder unwirksam werden, werden dadurch die übrigen Bestimmungen nicht tangiert. Die nichtige oder unwirksame Bestimmung wird durch eine Klausel ersetzt, durch welche der ursprünglich gewollte Zweck am besten erreicht wird.

#### Weitere Bestimmungen

Die Weitergabe des Konzepts <Ethnopoly> ist unentgeltlich. Spesen und Auslagen werden KATAMARAN erstattet, die Begleitung durch KATAMARAN wird ehrenamtlich geleistet.

Die Unterzeichnenden verpflichten sich zur Einhaltung dieser Vereinbarung. Sie tritt per sofort in Kraft.

#### Ort / Datum:

KATAMARAN

Barbara Gysel, Kopräsidentin

PROJEKTEAM

Monika Wirz, Koordinatorin

#### Anhang 1 der Vereinbarung

##### Grundlagen von KATAMARAN

Folgende Grundlagen können dem PROJEKTEAM zur Verfügung gestellt werden:

- Auszüge des Konzeptes
- Spielregeln
- Monitoring und Coaching
- Erfahrungswerte vom Pilot-<Ethnopoly>, <Ethnopoly 02> und <Ethnopoly 03>
- Projektorganigramm
- Aktive Mitgestaltung am Durchführungstag
- Adressverzeichnis
- Gantt-Chart inklusive Einführung
- Software (ev. inklusive AnwenderInnen am Durchführungstag)
- Spielmaterial und Fragen von freien Aufträgen
- Ausgewählte Fotos

Je nach Bedarf werden weitere Materialien zur Verfügung gestellt.

## Spielerisch Kulturen kennen lernen

Am Samstagmittag war es so weit. 140 Kinder hatten sich im Birchquartier eingefunden, um Ethnopoly zu spielen.



VON HERMANN LUC HARDMEYER

Die Kinder, die gemäss dem Tagesseher einen bunten Haufen darstellen, waren in Gruppen von vier bis fünf Kindern, den «Minis» und «Maxis» aufgeteilt. In Teams von vier bis fünf Personen mussten sie nun die Aufgaben des Ethnopoly lösen. Am Anfang geht es darum, die Aufgaben zu verstehen. Danach folgt das Spiel Ethnopoly. Die Aufgaben sind so gestellt, dass sie die Kinder zu verschiedenen kulturellen Themen führen. In den Aufgaben sind die Kinder aufgefordert, die Aufgaben zu lösen. Die Aufgaben sind so gestellt, dass sie die Kinder zu verschiedenen kulturellen Themen führen. In den Aufgaben sind die Kinder aufgefordert, die Aufgaben zu lösen.

## 19 BOILER



So wie hier in Luzern (2003) werden die Teilnehmenden von E durch kniffligen Fragen auf die Hilfe verschiedener Ethnien angereizt.

## Für ein friedliches Miteinander

Am Samstag gehen die ersten «Schaffhauser Aktionstage gegen

allein, fremde Menschen und Kulturen besser zu verstehen. Die Aktionstage werden jedoch keine «Haken» sein, sondern Fragen angereizt.

## Ethnopoly – verbindet die Kulturen und macht Spass

### Worum es geht

Die Spielfläche des bekannten Brettspiels «Ethnopoly» wird auf die ganze Region oder einen Kanton vergrössert. Daraus entsteht ein interkulturelles und gleichberechtigtes Spiel. Ethnopoly wird in Teams von 4-6 Personen gespielt. Ziel ist es, den Spielenden auf spielerische Weise zu zeigen, wie sie die Kultur der anderen Menschen verstehen und wertschätzen können. Die Aufgaben sind so gestellt, dass sie die Kinder zu verschiedenen kulturellen Themen führen. In den Aufgaben sind die Kinder aufgefordert, die Aufgaben zu lösen.

Damit man ins Gespräch kommt, müssen allerdings verschiedene interkulturelle Aufgaben an den Spielenden gestellt werden. Dort kann man die Aufgaben lösen und die Aufgaben lösen. Die Aufgaben sind so gestellt, dass sie die Kinder zu verschiedenen kulturellen Themen führen. In den Aufgaben sind die Kinder aufgefordert, die Aufgaben zu lösen.

### Wer kann mitmachen und mitwirken?

Am Vorabendtag alle interessierten Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen jeder Nationalität. Die Mehrzahl der Spielenden wird von der Region her kommen. Es lohnt sich, für die Planung ein gemischtes Team zusammenzustellen: Klein oder gross, Ableist oder Anleitend, männlich oder weiblich, ausgebildet oder unerfahren – nur zusammen kann ein erfolgreicher Ethnopoly gestaltet werden!

### Angebot:

Der Verein Katanaren gibt unentgeltlich und ehrenamtlich (Ja, tatsächlich) diverse Unterrichtsmaterialien, eine Spielform, Bildmaterial und Coaching weiter.

### Oder lieber so?

Aus dem Monopolybrett wird ein Spielfeld in der Grösse eines Kantons oder einer Region und an die Stelle von Spielknotenpunkten treten als Spielposten reale Räume, in denen Migranten leben. Die Spielenden – Kinder, Jugendliche, Jugendorganisationen, Schullehrkräfte, jung gebliebene Erwachsene und Familien – verfügen über ein Anfangskapital in der Währung Ethnos, mit dem sie versuchen, einen so genannten Integrationsmarkt an den verschiedenen Spielposten, die sich über eine ganze Region verstreut befinden, zu kaufen. Die Spiel-

(oben) Schaffhauser Nachrichten, 20. September 2004 / Express, 17. bis 24. September 2004: «Spielerisch Kulturen kennen lernen» / «Für ein friedliches Miteinander»  
 (unten) Kinderlobby Schweiz: Ideenkatalog/Impulsheft zum Tag des Kindes 20. November 04/05: «Ethnopoly – verbindet die Kulturen und macht Spass»

## Contact

Wir freuen uns auf Ihre unverbindliche Anfrage,  
Ihre Kommentare und Ihre Anregungen.

Konzept und Idee

**Katamaran – Verein zur Integration der  
Tamilisch sprechenden Gemeinschaft in der Schweiz**  
Postfach 1511  
6301 Zug  
[info@verein-katamaran.org](mailto:info@verein-katamaran.org)  
[www.verein-katamaran.org](http://www.verein-katamaran.org)

Kopräsidentin Katamaran  
**Barbara Gysel**  
052 624 68 45; 076 421 08 88  
[bgysel@gmx.ch](mailto:bgysel@gmx.ch)

Kopräsident Katamaran  
**Ganga Jey Aratnam**  
[gang@gmx.ch](mailto:gang@gmx.ch)

**கட்டுமரம்** ● ●

Impressum

Gestaltung

André Meier und Franziska Kolb, Luzern  
[meierkolb@freesurf.ch](mailto:meierkolb@freesurf.ch)

Druck

Gamma Print, Luzern

Einband

Eibert AG, Eschenbach SG

500 Exemplare, November 2004

