

Die Macht des Visums: (4,5-stündiger Workshop für Anfänger*innen)

Zeit [min]	Thema	Ziel	Methode	Detail	Material	To-Do	Kommentare/ Hinweise
5	Begrüßung		Vorstellung (Person, Visa- Wie, Thema)				
15	Einleitung	Aktivierung, Erwartungen, Themenbezug abfragen	Soziometrie	Fragen: Wie müde seid ihr? Wer würde (trotzdem) gerne mit mir ins Flugzeug steigen und nach [Thailand] fliegen? Hm, dafür brauchen wir ja ein Visum. Der Workshop heißt "Die Macht des Visums". Wer kann sich vorstellen, worum es in dem WS heute gehen wird (etwa 3x Abfragen warum die Person da steht)?			
20	Einleitung	Vorstellung der TN + Rahmen + Kennenlernen + Vorwissen ab- fragen	- Gespräch (im Stuhlkreis) - 'Schnellstes Namensspiel der Welt' [wenn gewollt]	- Kreppband rumgeben für Namensschilder; parallel zeitlichen Ablauf des WS vorstellen - 'Schnellstes Namensspiel der Welt' (siehe 1) - Frage: Wer von euch weiß, was ein Visum ist? Wer von euch hat schon mal ein Visum beantragt?	Kreppband, Eddings		

Zeit [min]	Thema	Ziel	Methode	Detail	Material	To-Do	Kommentare/ Hinweise
15	Einleitung	Spielerische Einführung in das Thema	Quiz (2er Team)		VisaQuiz		
30	Was ist ein Visum?/ Wofür braucht man das?/ Visaarten/ Geschichte des Visums	Fakten vermitteln	Input (z.B. Pecha Kucha)			Vortrag entwickeln	Was sind Vorteile der Visavergabe um nicht alles schlecht zu reden und Widerstand zu provozieren. Bezüge zum Quiz herstellen
5 min Puffer							
20	Pause						

- (1) Schnellstes Namensspiel der Welt: Im Kreis aufstellen - vorher Zeit schätzen, die die Gruppe braucht, um möglichst schnell alle Namen nacheinander zu sagen (jeder sagt seinen eigenen Namen) - SPIEL - evtl. weitere Runden, um schneller zu werden; Variation: Namen rückwärts sagen

Zeit [min]	Thema	Ziel	Methode	Detail	Material	To-Do	Kommentare/ Hinweise
15	Ablauf Visaverfahren	Erklärung	Planspiel	Ablauf Visaverfahren erlebbar machen. Sensibilisierung für: Willkür, Ungerechtigkeit, Intransparenz, Langwierigkeit, Vorurteile, Privilegien Frustrationserlebnis			Mit bedenken das TN nicht wissen wo z.B. Ghana liegt. Visualisierung durch Karte. Idee: Nach der Pause in vorbereiteten Raum wechseln
50		Durchführung					Nicht stereotypische Rollen nehmen. Z.B. der deutsche Bewerber hat weniger Geld als der Kameruner. Globale Vernetzung/persönlicher Bezug könnte durch die Rolle eines Pärchens veranschaulicht werden, wenn eine Person aus Deutschland kommt, und die andere Person aus einem Land des globalen Südens > nicht möglich, zusammen in D zu leben (ohne Heirat) Großer Raum wichtig (Platz; Lärmpegel)
25		Reflexion (des Erlebten)					Was hast du erlebt? Wie hast du dich gefühlt? Was war neu? Was hat dich überrascht? Was hast du dafür getan, dass du in diese Situation gekommen bist?
20	Pause						

Zeit	Thema	Ziel	Methode	Detail	Material	To-Do	Kommentare/ Hinweise
15	Ablauf Visaver- gabever- fahren	Inhaltliche Verortung + Realitätsab- gleich zum Planspiel	Vortrag & Diskussi- on	Das spielerische aus dem Planspiel in Bezug zur Realität setzen.			Interaktiv gestalten, da Planspiel sehr intensiv für Schüler sein kann. "Pas- sive" Methode zur Ent- spannung passt hier gut. Puffer für Diskussion ein- planen / besser vor als nach der Zeit fertig wer- den.
25	Globale Assymet- rien der Visaver- gabe aufzeigen	Privilegien und Ungerechtig- keiten aufzei- gen	Etwas Interakti- ves		Weltkarten, Film, Fallbei- spiele, Ab- lehnungsbe- scheid; (Rei- sepassquar- tett)	Weiterentwi- ckeln: Hand- lungsoptio- nen, Ge- spräch oder Raum für Fragen	
Bei Bedarf anstatt Globaler Asymmetrien aufzuzeigen, Fokus auf Zukunftsvisionen richten. Damit TN danach nicht frustriert sind, da sie Ungerechtigkeiten aufgezeigt bekommen haben ohne mögliche Lösungswege.							
15	Feedback & Ab- schluss	Rückmeldung einholen und gemeinsamen Abschluss finden	Kofferpa- cken	Schüler*innen bekommen jew. eine Moderati- onskarte pro Frage(verschiedene Farben). Sie sollen folgende Fragen schriftlich beantworten: Was hat mir gut gefallen? Was nehme ich mit? Was würde ich anders machen? Karten werden dann in einen Koffer gepackt.	Moderations- karten (ver- sch. Farben für die ver- sch. Fragen), Koffer ;-)		Bezug zur Reise-Idee in der Soziometrie am An- fang könnte hergestellt werden.
270 (4,5 Stunden), inklusive Pausen							