WIE FÜHLST DU DICH,

... wenn Du plötzlich DER FREMDE bist

... wenn Dich keiner VERSTEHT

... wenn Du die Regeln einer KULTUR nicht kennst

?

Finde es heraus: wir-werk.org

»LAND DER KULTUREN«

ist kein Projekt für Flüchtlinge, sondern eine Initiative von Geflüchteten für SchülerInnen, Ehrenamtliche und die Öffentlichkeit.

wirwerk
gemeinnützige GmbH

www.wir-werk.org wir@wir-werk.org +49 (0) 176 573 763 37

wirWerk gemeinnützige GmbH | Projekt: Land der Kulturen – Finkenweg 6 – 85653 Aying
Initiatorin, Geschäftsführerin: nadja.maki@wir-werk.org | +49 (0)176 573 763 37
Projektmanagement: christine.stenzer@wir-werk.org | +49 (0)1525 39 62 220
wir-werk.org | land-der-kulturen.de

»Land der Kulturen«

Projektplan (Stand: Mai 2018)

Organisatorinnen:	Nadja Maki Dr. Christine Stenzer mit Laura Franke
Kernteam »Syrien«:	Louay Sakr Mohammad Bahaya Wasim Summakeih Mahmoud Almabrouk
Träger:	wirWerk gGmbH
Förderungen u.a.:	»Lichterkette#NextLevel« / Bundesamt für Migration und Flüchtlinge / Kulturreferat und Fachstelle für Demokratie der Landeshauptstadt München / Kreisjugendring / Social Impact gGmbH / KfW-Stiftung / Regierung Oberbayern

Hallo, mein Name ist **Louay Sakr**. Auf den folgenden Seiten möchte ich Sie für unser Projekt »Land der Kulturen« begeistern, damit Sie uns bei der Umsetzung unterstützen. In meiner Heimat habe ich Alles verstanden und mich im Alltag ohne Probleme zurecht gefunden. Hier in Deutschland bin ich aber oft auf die Hilfe von Deutschen angewiesen. Deswegen möchte ich Ihnen zeigen, welche Herausforderungen es gibt, wenn man Sprache, Schrift und Kultur nicht versteht. Nehmen Sie doch einmal meine Rolle ein, und befinden sich in einem Umfeld, in dem Alles fremd ist. Vielleicht verstehen wir uns danach besser.

Ich bin **Mohammad Bahaya** und sehr dankbar, dass ich in Deutschland aufgenommen wurde. Aber obwohl ich hier vor dem Krieg in Sicherheit bin, habe ich in den ersten Monaten auch Angst gehabt. In dieser fremden Umgebung habe ich mich nicht zurecht gefunden. Und ohne Sprache hatte ich Angst, etwas Falsches zu machen oder ausgelacht zu werden.

Hallo, mein Name ist **Wasim Summakeih**. In Syrien habe ich zwei Jahre lang Jura studiert. In Deutschland habe ich ein Jahr lang in einer Turnhalle gelebt. Mein Leben dreht sich nur um Dokumente, Anträge und Behörden. Ich habe sehr viele Sachen unterschrieben, die ich nicht verstanden habe. Ich möchte mich hier schnell integrieren. Aber ich kenne immer noch fast keine Deutschen.

Ich heiße **Mahmoud Almabrouk**. Ich verstehe Deutschland einfach nicht. Ein syrischer Flüchtling darf drei Jahre bleiben, sein Bruder aber nur ein Jahr. Warum? Ich muss zur syrischen Botschaft, um meinen Pass zu verlängern, obwohl ich aus diesem Land geflüchtet bin. Wenn die syrische Botschaft meinen Namen kennt, habe ich Angst um meine Familie in Syrien. Ich bin frustriert, weil ich nie weiß, woran ich bin, wie lange oder ob ich überhaupt hier bleiben darf, oder ob es Sinn macht, weiterhin Deutsch zu lernen.

Inhalt Projektplan

1. »Land der Kulturen« 6
2. Gesellschaftliche Bedeutung – Problemstellung 7
3. Lösungsangebot – Idee 8
4. Ziele 9
5. Umsetzung 10
5.1 Workshops 10
5.2 Interaktiver Parcours 11
5.2.1 Inhalte interaktiver Parcours 12
5.2.2 Produktion interaktiver Parcours 18
5.2.3 Präsentation interaktiver Parcours 21
5.2.4 Vermittlung interaktiver Parcours 28
5.3 Wirkungsebenen 29
6. Kontext / USP 31
7. Kommunikation und PR 33
8. Kontakte / Kooperationspartner / Fundraising 34

Anhang

a) Liste Studien b) Liste Kontakte c) Angebote d) Letters of Intent e) Kosten- und Finanzierungsplan f) Zeitplan und Meilensteine
g) Kurzbiografien Team h) Pressespiegel und Medienbeobachtung (falls gewünscht, schicken wir diese Unterlagen gerne zu)

1. »Land der Kulturen«

Unser Projekt »Land der Kulturen« ist kein Projekt für, sondern eine Initiative von Menschen mit Fluchterfahrung.

Durch diesen Rollentausch wollen wir Integration auf die nächste Stufe bringen und gesellschaftliche Teilhabe erreichen.

Unseren Zielgruppen geben wir durch interaktive Simulationen die Möglichkeit, sich in die Lage Neuzugewanderter hineinzuversetzen. Durch diesen Perspektivwechsel wollen wir Verständnis schaffen, Berührungsängste und Vorurteile abbauen, Rassismus entgegenwirken und aufzeigen, dass es gar nicht so einfach ist, sich in einer völlig neuen und fremden Umgebung zurecht zu finden.

Das zentrale Element unseres Projektes ist die Entwicklung, Produktion und Durchführung eines interaktiven Parcours. Dieser wird mit Oberstufenschülerinnen, BerufsschülerInnen (sowie ferner als »interkulturelle Schulung« mit Ehrenamtlichen und Unternehmen der freien Wirtschaft) durchgeführt und insbesondere der breiten Öffentlichkeit im Rahmen von Ausstellungen und Veranstaltungen präsentiert.

2. Gesellschaftliche Bedeutung – Problemstellung

Mit unserem Projekt wollen wir zwei problematischen Entwicklungen entgegensteuern:

Erstens sind dies auf Seiten der Geflüchteten a) gesellschaftliche und politische Tendenzen der Stigmatisierung als stereotypisiert und homogenisiert verhandelte, exkludierte Gruppe, sowie b) die hierdurch verstärkte Schwierigkeit der individuellen Identitäts(re)generierung jenseits dieser Gruppe und jenseits von Krieg, Flucht und Fremde sowie der Entwicklung von sozialen und beruflichen Perspektiven – mithin zweier »Anker« oder Katalysatoren für gelingende Integration.

Zweitens sind dies, zumal europaweit zunehmende Tendenzen, die von unbewussten Vorurteilen, Berührungsängsten, mangelnder Geduld über demografisch nicht eingrenzbare Ressentiments bis hin zu explizitem Rassismus reichen.

Unser Projekt antwortet mit einem aktiven Rollentausch bei den Geflüchteten und mit einem durchdachten Angebot zum Perspektivwechsel in der Bevölkerung.

»Man braucht im Umgang mit Menschen kein Empathie-Wunder zu sein.
Die Antwort auf ›Wie würde ich mich dabei fühlen‹ hilft bei fast allem.«
(Quelle: twitter.com/in_so_fern)

3. Lösungsangebot – Idee

Völkerverständigung | Integration als Inklusion

durch

↓

Rollentausch | Perspektivwechsel

↓

Identitätsstiftung | gesellschaftliche Teilhabe
Verständnis schaffen | Vorurteile und Ängste abbauen | Rassismus entgegenwirken

↓

Zielgruppen

a) OberstufenschülerInnen Jahrgangsstufe 9–12
b) BerufsschülerInnen
c) Ehrenamtliche
d) Unternehmen
e) Breite Öffentlichkeit
f) Politik

↓

Umsetzung / Projekt-Teile

A. **Workshops**, die wir gemeinsam mit Neuzugewanderten durchführen

B. Durchführung des **interaktiven Parcours** mit den Zielgruppen a) – d)

C. Präsentation des Parcours als öffentliche **Ausstellung** für die Zielgruppe e)

4. Ziele

Rollentausch

Es ist an der Zeit, Geflüchteten nicht länger als passiven Leistungsempfängern und traumatisierten Schutzbedürftigen zu begegnen. Unser Projekt ist nicht für, sondern von Menschen mit Fluchterfahrung. Aus ihrem persönlichen soziokulturellen Hintergrund heraus entwickeln und vermitteln sie gemeinsam mit uns die Inhalte des Projekts. Sie können, sollen und wollen ihre Fähigkeiten eigenständig, kreativ und vor allem selbstverantwortlich einsetzen und damit aktiv in den Integrationsprozess und die interkulturelle Völkerverständigung eingebunden werden. Denn Verständigung ist keine Einbahnstraße. Das Resultat ist Partizipation auf Augenhöhe, gesellschaftliche Teilhabe und die Möglichkeit der Festigung einer durch die Erfahrungen von Krieg, Flucht und Stigmatisierung als hilfsbedürftiger Flüchtling brüchig gewordenen Identität. Nur durch ihre aktive Rolle in der Gestaltung des Projektes wird es möglich sein, Verständnis für die Situation von Geflüchteten zu schaffen. Unsere neuzugewanderten Team-Mitglieder können in langfristig angelegter, vergüteter Projektarbeit unmittelbare Kontakte zu BürgerInnen knüpfen, von ihren Emotionen, Erfahrungen und gerade auch der Schönheit ihrer Länder und Kulturen berichten – jenseits der allgegenwärtigen medialen Bilder von Gewalt, Unterdrückung, Krieg und Flucht.

Perspektivwechsel

In 30+ Monaten wollen wir insbesondere in München, dem Landkreis und in Oberbayern, aber durchaus auch an ausgewählten bundesweiten Standorten junge Menschen und die breite Bevölkerung als wichtige Multiplikatoren erreichen und ihnen mit eigens von Menschen mit Fluchterfahrung entwickelten digitalen und analogen Simulationen einen Perspektivwechsel und damit ein tieferes Verständnis für – und bessere Einblicke in – deren oftmals medial verzerrt dargestellte soziokulturelle und emotionale Lage nach der Flucht ermöglichen. Wir wollen Verständnis schaffen, Ängste und Vorurteile abbauen, Rassismus entgegenwirken, und aufzeigen, dass Integration gar nicht so einfach ist.

5. Umsetzung

5.1 Workshops

Alle neuzugewanderten Team-Mitglieder werden für ihre Projektmitarbeit bezahlt (zunächst: Ehrenamts/-Übungs-leiterpauschale)

Projekt-Phase 1. Konzeption: 06 – 10/2017

Projekt-Teil:	A.
Inhalt:	Erarbeitung der grundlegenden Projekt-Inhalte; Ideenfindung und Projektentwicklung
Teilnehmende:	Kernteam »Syrien«, Organisatorinnen

Seit Juni 2017 arbeiten wir mit dem Kernteam »Syrien« zusammen: Mahmoud Almabrouk, Mohammad Bahaya, Louay Sakr, Wasim Summakeih. Die vier jungen Syrer verfügen über gute Deutsch-Kenntnisse und Kommunikationsfähigkeiten. Gemeinsam mit ihnen haben wir die inhaltlich-strukturellen Grunddimensionen des interaktiven Parcours erarbeitet und unsere Kooperationspartner bei dessen Produktion unterstützt. Um das Gemeinschaftsgefühl zu stärken, haben wir Anfang August 2017 ein Blindenrestaurant (»Dinner in the Dark«) besucht. Durch dieses geteilte Erlebnis haben wir einen gemeinsamen Erfahrungshorizont erhalten, der uns eine bessere Zusammenarbeit und besseres gegenseitiges Verstehen ermöglicht.

5.2 Interaktiver Parcours

Phasen:	2. Produktion: 10/2017 – 03/2018 3. Evaluation: 03 – 05/2018 4. Implementierung / Skalierbarkeit: 05/2018 – 12/2019 5. Dokumentation und Auswertung
Form:	Interaktive Simulationen mit 9+ Stationen, i.e. digitale und haptisch-analoge Mini-Games
Inhalt:	Sprach-Barrieren, kulturelle Unterschiede, Frustration und soziale Isolation
Vermittlung:	jew. Gruppen von 2-4 Geflüchteten (w/m; 18+) aus unterschiedlichen Herkunftsländern, (zunächst) gemeinsam mit jew. 1 Organisatorin

Um unser Ziel, die Evozierung eines Perspektivwechsel bei den Zielgruppen zu erreichen, haben wir uns für gamifizierte Anwendungen – analoge und multimediale Mini-Games auf Tablets – entschieden, die einen ludischen Zugang zu ernsthaften Themenkomplexen ermöglichen. Datenanalysen von gamifizierten Anwendungen zeigen oftmals signifikante Verbesserungen in den Bereichen der Motivation, des Lernerfolgs und der emotionalen Involvierung.

5.2.1 Inhalte interaktiver Parcours

In Phase 1. wurden im Rahmen von Workshops mit unserem syrischen Kernteam die damit validen Themenkomplexe des Parcours sowie mit Fachexperten deren Gamifizierungsmodi erarbeitet. Das aktuelle inhaltliche Design des Parcours besteht aus 9+ Stationen, die Sprach-Barrieren, kulturelle Unterschiede, Frustration und soziale Isolation thematisieren, die damit verbundenen Probleme darstellen und gleichzeitig deren emotionale Dimensionen spürbar machen. Natürlich sollen auch die absurd-komischen Momente gezeigt werden, die Neuzugewanderte in Deutschland erleben.

1. Station »Marktplatz« digital

Die Station »Marktplatz« verdeutlicht die Schwierigkeit, selbst einfache und kurze Vokabeln in einem gänzlich differenten Sprachsystem visuell zu memorieren.

> Der Spieler sieht auf einem Screen Bildsymbole (Apfel, Gurke u.ä.) mit den dazugehörigen syrischen Übersetzung in arabischer Schrift. Nach begrenzter Zeit werden in willkürlicher Reihenfolge Bilder gezeigt, die den passenden Worten zugeordnet werden müssen.

2. Station »Fahrplan« digital

Sprachliche Hürden werden auch in der Station »Fahrplan« nachvollziehbar, wenn sich die Teilnehmenden auf einem fremdsprachlichen Zugfahrplan zurechtfinden und unter Zeitdruck ein bestimmtes Ziel erreichen sollen.

> Die Poccistraße ist für alle Münchner Neuzugewanderten sehr wichtig, da sie dort ständig mit irgendwelchen Angelegenheiten vorsprechen müssen. Aber wie kommst du dorthin, wenn der Fahrplan nur auf Arabisch vor dir liegt?

خريطة الطريق
[Fahrplan]

»Ich fand Nasrin sehr unselbstständig. Andauernd hat sie gefragt, ob ich sie zum Arzt, zum Amt, zur Anmeldung an der Schule begleiten könne. Immer war ihr Mann an ihrer Seite. Mein klischeehaftes muslimisches Frauenbild schien bestätigt – bis ich Nasrin eines Tages in der S-Bahn traf. Sie grüßte mich zwar kurz, aber ihre Augen waren auf den Fahrplan fixiert. Als sich die Tür am Isartor öffnete, zeigte sie nach draußen und fragte; ›Isartor‹? Ich nickte und Nasrin stieg aus. Erst dann wurde mir klar, dass Nasrin unsere Schriftzeichen nicht lesen konnte und im öffentlichen Verkehr orientierungslos und verloren war.«

(Tina M., Helferkreis)

Spielanleitung

1. Starte das Spiel auf dem Tablet.
2. Suche Deinen aktuellen Standort (Start-Haltestelle). Hierfür kannst Du auch den ausgestellten Fahrplan zur Hilfe nehmen.
3. Suche Deinen Zielort (Ziel-Haltestelle).
4. Wähle »Zu den Zügen«.
5. Entscheide, in welche Bahn und in welche Richtung Du einsteigst.
6. Entscheide, wo Du um- oder aussteigst.
7. Versuche, in fünf Minuten an Deinen Zielort zu gelangen.

posterXXL

Multimediale Station »Fahrplan« im Rahmen der Ausstellung in der Münchner Stadtbibliothek am Gasteig (13.3. bis 17.3.2018)

3. Station »Formular« analog

Sprachliche Hürden werden in der Station »Formular« nachvollziehbar, wenn die TeilnehmerInnen ein fremdsprachiges amtliches Formular ausfüllen sollen.

> Auf einer Magnet-Tafel wird das fremdsprachige Formular als Lückentext dargestellt. In die Lücken müssen die korrekten Worte eingefügt werden (z.B. »Max«, »Mustermann«, »Musterstraße« etc.)

4. Station »Aufgepasst!« digital

Aufbauend auf die visuelle 1. Station legt diese Station ihren Fokus auf das Auditive. Diese Anwendung vermittelt syrische Wörter und Sätze über Kopfhörer als Sprachausgabe in Zusammenhang mit konkreten Alltagssituation.

> In vorgegebener Zeit sollen sich die Teilnehmenden verschiedene Wörter und Sätze einprägen, um sie in Form von Multiple-Choice-Dialogen in den verschiedenen Situationen sinnvoll anzuwenden. Auf die Aufforderung des Beamten, in das Zimmer einzutreten, sollte »Danke« und nicht »Macht nichts« geantwortet werden.

5. Station »Kalender« digital

Nicht nur Sprache und Schrift, sondern auch unterschiedliche kalendarische Systeme und ungewohnte Leserichtungen können für Verwirrung sorgen.

> Mit der kniffligen Aufgabe, in einem arabischen Kalender die richtigen Daten und Feiertage zu finden, möchte diese Parcours-Station durch die erzeugte Verblüffung und Verwunderung über die eigene Unfähigkeit verdeutlichen, welche selbstverständlichen Bereiche des alltäglichen Lebens bei Geflüchteten Orientierungslosigkeit hervorrufen.

6. Station »0049« analog

Ungewohnte Leserichtungen sorgen auch bei der Lösung einer Mathe-Aufgabe aus einem fremdsprachigen Mathematik-Buch für Verwirrung.

Das arabische Mathematik-Buch liegt physisch vor; z.B. »Löse die Aufgabe 3 auf Seite 47«. Lösungsweg und Ergebnis können auf einem Whiteboard notiert und mit der an der Station angebrachten, verdeckten »Lösung« abgeglichen werden.

7. Station »Dies ist keine Übung« analog

Einen spielerischen Zugang zu Fluchterfahrungen ermöglicht die Station »Dies ist keine Übung«: hier gilt es für die TeilnehmerInnen die wichtigsten drei Dinge für einen abrupten Aufbruch ins Ungewisse zu packen.

»Welche drei Dinge nimmst du mit? Wirf die Murmel bei dem jeweiligen Symbol ein: Kleidung, Bargeld, Proviant, Handy, Zeugnis, Medikamente.« Die durchsichtigen Behältnisse am unteren Rand der Station zeigen die quantitativen Unterschiede auf einen Blick.

8. Station »#connect« analog

In der Station »#connect« beantworten die TeilnehmerInnen und die BewohnerInnen aus Flüchtlingsunterkünften gegenseitig diejenigen Fragen, die sie den jeweils »Anderen« gerne stellen möchten.

Diese Postkarten werden zunächst in den Gemeinschaftsunterkünften ausgefüllt und eingesammelt und dann während des Parcours von den Teilnehmenden beantwortet. Gleichzeitig können diese dann auch ihre Fragen stellen. Das Fragenspektrum variiert vom Persönlichen (»Welche Farbe hat deine Zahnbürste?«) bis zum Neugierigen (»Wie lange hat deine Reise nach Deutschland gedauert?«), oder Informationsaustausch (»Wo ist die beste Shisha Bar?«) und ermöglicht einen ehrlichen, anonymen Austausch.

Diese Station eignet sich als collagiertes Exponat im Rahmen von Ausstellungen / zur Präsentation an öffentlichen Plätzen. Beantwortete Fragen sind auf der Projekt-homepage zu sehen.

9. Station »Meinungsfreiheit« – Reflexion und Diskussion analog

Abschließend haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, ihren Perspektivwechsel und ihre Emotionen während des Parcours zu reflektieren, ihre Erfahrungen mit dem neuzugewanderten Team auszutauschen und gemeinsam nach umsetzbaren und nachhaltigen Lösungen für die behandelten Probleme und Schwierigkeiten zu suchen. (Im Zuge des Pilotprojektes / der Testphase werden auch Form und Inhalt des Parcours auf Verbesserungsvorschläge hin besprochen.)

> Im Rahmen des Parcours wird zwischen den TeilnehmerInnen und Neuzugewanderten ein echter Kontakt hergestellt, durch den die anonyme Masse der Geflüchteten ein Gesicht bekommt. Denn »Vorurteile können dort abgebaut werden, wo es direkten Kontakt zwischen Flüchtlingen und der lokalen Bevölkerung gibt – basierend auf Neugierde, Wertschätzung und Respekt. Das zeigen unter anderem die Zwischenergebnisse der Studie ›Von der Aufnahme zu gesellschaftlicher Teilhabe: die Perspektive der Flüchtlinge auf ihre Lebenslagen in Deutschland‹, die die Robert Bosch Stiftung gemeinsam mit dem SVR-Forschungsbereich durchführt.« (http://www.bosch-stiftung.de) Zu weiteren Wünschen, Bedürfnissen und Interessen von Geflüchteten sowie von unseren Zielgruppen, auch zu umfangreichen Informationen zu den relevanten Themenkomplexen vergleiche eine Reihe einschlägiger Studien und Online-Portale (Anhang a Studien).

5.2.2 Produktion interaktiver Parcours

Phase:	2. Produktion: 10/2017 – 03/2018

Diese Phase wurde primär von unseren Kooperationspartnern geleistet. Gleichwohl haben die Organisatorinnen und das Kernteam sowie weitere Geflüchtete nicht nur Aufgaben des Monitoring übernommen, sondern auch aktiv mitgearbeitet.

Entwicklung und Design digitaler Content

Die Art des technischen Designs (Software; App, etc.), der Interfaces (Hardware; Tablet, Screen, etc.) und sonstigen Beschaffenheit (Schlagwort »Creative Commons«-Lizenz) unseres Parcours haben wir mit Fachexperten auf ihre medienpädagogischen und rezeptionsästhetischen Dimensionen hin in einem gemeinsamen Workshop (23. Oktober 2017) erarbeitet. Da wir bei den Zielgruppen im Alter ab 15 Jahren Casual Gamer ebenso wie Spielunerfahrene erreichen wollen, muss die Usability der Games auf beide Nutzergruppen ausgerichtet sein. Im Bereich der Spielunerfahrenen betrachten wir die niedrigschwellige, mithin ermutigende Zugänglichkeit der digitalen Inhalte gleichsam als Form der Förderung digitaler Kompetenzen. Da der Mehrwert des Parcours in dessen Begleitung durch Geflüchtete liegt und damit im unmittelbaren Kontakt und Dialog, in den diese mit den Zielgruppen treten, werden die Games vorerst nicht über Creative-Commons lizensiert und in Online-Stores erhältlich sein. Die mit der Unity 3D-Spiel-Engine erstellten Anwendungen sind nativ auf das Google-Betriebssystem Android ausgelegt.

Da wir im Rahmen des Game Design eine Entwicklungssituation mit jungen, gerade auch neuzugewanderten MünchnerInnen schaffen wollten, aber gleichzeitig professionelle und qualitativ hochwertige digitale Formate entwickeln werden sollten, sind wir eine Kooperation mit namhaften Münchner Software-Unternehmen (Device Insight GmbH, WastedStudios) und der MD.H Mediadesign Hochschule, Campus München eingegangen. Die genannten Software-Unternehmen haben einschlägige Erfahrungen in der Entwicklung teilweise preisgekrönter digitaler Formate zu ernsten und gesellschaftlich relevanten Themenkomplexen und waren dazu bereit, ihre Expertise partiell Pro bono (im Rahmen eines »Social Day«) zur Verfügung zu stellen. Die Mediadesign Hochschule war und ist an der Mit-Entwicklung von sowohl inhaltlich-gestalterischen

Lösungen im Rahmen der Lehre (im WS 2017/18 Einbettung in den Kurs »Soziale und ethische Aspekte«; 27.10.2017) als auch an der konkreten Umsetzung und Programmierung beteiligt.

Auch neuzugewanderte Studierende und Professionals wurden für die Erarbeitung der digitalen Inhalte gewonnen. So hat namentlich ein junger Iraner, Arad Safaarzadegan, Teile des Designs übernommen und konnte auf diese Weise gleich in eben dem Umfeld arbeiten, das genau seinen beruflichen Vorstellungen hier in München entspricht. Von ihm werden auch unsere Marketingmaterialien wie Flyer/Postkarten mitgestaltet und auf unseren Veranstaltungen fertigt er Portrait-Zeichnungen der Gäste an. Der studierte Grafiker, Filmemacher und Künstler (Digital Painting, Concept Art) Arad stammt aus Tehran.

Neben weiteren für ihre Projektarbeit bezahlten Geflüchteten war und ist unser Kernteam »Syrien« gemeinsam mit uns in alle Produktionsphasen des Parcours involviert.

Entwicklung und Design analoger Content

Die analogen Parcours-Stationen sowie dessen Ausstellungsdesign insgesamt haben wir gemeinsam mit werkraum, der Holzwerkstatt für Geflüchtete der Hans Sauer gebaut und geschreinert – sozusagen als herrliche Teambulding-Maßnahme.

- Material: Bei unserer Ausstellungsarchitektur handelt es sich um hölzerne Module im »Industrial Chic«, die pro Station als Beschilderung (Titelangabe, Spielanleitung, Ausstellungstext etc.) fungieren; bzw. die analogen Stationen selbst darstellen
- Modul-Maße: 9x Beschilderung (Standschild) 1,20 x 40 / 5x Halterungen 2,20 x 80 / 1x Tisch 1,0 x 1,0
- die Tablets sind auf klassischem Standfuß (mit Schwanenhals, Aluminium / Metall) zugänglich
- Tablet-Maß: Touchscreen Diagonale ca. 13''

5.2.3 Präsentation interaktiver Parcours

Phasen:	3. Evaluation: 03 – 05/2018 4. Implementierung / Skalierbarkeit: 05/2018 – 12/2019

Im Rahmen der Test- und Evaluationsphase des Pilotprojekts wurde unser interaktiver Parcours von ca. 1.000 Ausstellungsbesuchern an 5 Standorten in München und Stuttgart und von ca. 150 SchülerInnen sowie weiteren ca. 100 Teilnehmenden (Studierenden, Ehrenamtlichen, Experten/Laien, Kooperationspartnern und Förderern) im Hinblick auf Funktionalität und zielgruppenadäquate Benutzerfreundlichkeit evaluiert. Die Daten wurden im persönlichen Gespräch sowie anonym durch schriftlich beantwortete Fragen erhoben. Wir sind überglücklich und mehr als dankbar, dass wir von den Teilnehmenden durchweg positives Feedback erhalten haben. Nun sind wir darin bestärkt, dass wir bei den Zielgruppen mit unseren interaktiven Mini-Games auch genau das erreichen können, was wir zu erreichen gehofft haben.

Vernissage in der Stadtbibliothek München / Gasteig

Nach der Premiere unseres interaktiven Erlebnisparcours im Rahmen der »Internationalen Wochen gegen Rassismus«, die wir mit Unterstützung des Kulturreferats und der Fachstelle für Demokratie der Landeshauptstadt München erfolgreich in der Münchner Stadtbibliothek am Gasteig und der Stadtteilbibliothek Hasenbergl umsetzen konnten, wollen wir in nun »richtig durchstarten« und mit Schulbesuchen (weiterführende Schulen und Berufsschulen) und Ausstellungen die breite Bevölkerung in München, dem Landkreis und dem Bezirk Oberbayern zum Nachdenken, aber auch zum Schmunzeln anregen, und entschieden gegen Rassismus und für internationale Gesinnung und interkulturelle Toleranz eintreten.

Projekt-Teil B.

Die Teilnahme ist kostenfrei

Modus:	Durchführung des interaktiven Parcours als Workshop mit den Zielgruppen a) – d)
Zielgruppen:	Insbesondere OberstufenschülerInnen (Jahrgänge 9-12), BerufsschülerInnen (ferner Ehrenamtliche, Unternehmens-MitarbeiterInnen; Anzahl: jew. 15-30)
Dauer:	zwei Unterrichtsstunden / 90 Minuten
Ort:	an den teilnehmenden Schulen (Mittel- und Berufsschulen, Gymnasien) (ferner sozialen Einrichtungen und Unternehmen) in den geografischen Schwerpunkten; 1. Stadt München, 2. Landkreis München, 3. Bezirk Oberbayern (4. Deutschland)

Acht von zehn angesprochenen Schulen und sozialen Einrichtungen waren von unserer Idee sofort begeistert und haben uns Letters of Intent geschickt. Besonders für Berufsschulen, die Berufsintegrationsklassen anbieten, ist das Projekt ansprechend. Denn obwohl diese Klassen vor Ort stattfinden, besteht kaum Kontakt zwischen den allgemeinen BerufsschülerInnen und den BIK-SchülerInnen. Die Schulleitungen sehen in der Teilnahme ihrer SchülerInnen eine willkommene Chance, Vorurteile und Berührungsängste abzubauen. Zusätzlich stößt der Ansatz des Perspektivwechsels und der realen Erfahrungen auf große Zustimmung, da klassische interkulturelle Schulungen durch unser Format des begleiteten interaktiven Erlebnisparcours erweitert werden. Der Zeitrahmen von 90 Minuten zur Durchführung des Parcours ist sowohl für Schulen als auch für soziale Einrichtungen wie Unternehmen geeignet.

Links: Besuch am Heinrich-Heine-Gymnasium in München

Projekt-Teil C.

Der Besuch ist kostenfrei / freiwillige Spenden

Modus:	öffentliche Präsentation des interaktiven Parcours als Wanderausstellung für die Zielgruppe e)
Konditionen:	• Ausstellungsfläche »in den Raum hinein/freistehend«: ca. 35-40qm • Ausstellungsfläche »entlang der Wand/um einen Raum«: freie Wandflächen mit ca. 13 Metern / Tiefe von 1 Meter • Stromanschlüsse innerhalb der Ausstellung (zumal 1) sind wünschenswert, aber nicht obligatorisch • absperrbarer Raum zur sicheren Aufbewahrung (Tablets) über Nacht ist wünschenswert, aber nicht obligatorisch
Dauer:	variabel
Ort:	ausgewählte Kulturbetriebe / öffentlich zugängliche städtische und kommunale Institutionen, Bibliotheken u.ä. in unseren geografischen Schwerpunkten; 1. Stadt München, 2. Landkreis München, 3. Bezirk Oberbayern (4. Deutschland)

Da wir insbesondere neben jungen Menschen als Multiplikatoren die breite Bevölkerung erreichen wollen, präsentieren wir unseren Parcours in Form einer Wanderausstellung in ausgewählten Kulturbetrieben / öffentlich zugänglichen städtischen und kommunalen Institutionen, Gemeindehäusern, Bibliotheken und Kulturzentren. Je nach Größe, Infrastruktur und Publikum des jeweiligen Veranstaltungsortes sind einmalige Abend-Veranstaltungen, Ein- oder Zwei-Tages-Veranstaltungen, aber auch eine zweiwöchige Ausstellung möglich und sinnvoll.

Da es unser Ziel ist, ein möglichst breites Publikum – nicht nur die ohnehin interessierten Museumsgänger, sondern gerade auch ein unvorbereitetes Laufpublikum – zu erreichen, sind auch Guerilla-Aktionen im öffentlichen Raum, oder die Präsentation unseres Parcours im Rahmen externer (themenfremder) Ausstellungen/Events sinnvoll (für den Standort München bspw. mit Unterstützung der Urbanauten).

Die Ausstellungsarchitektur des Parcours ist durch ihre modulartige Beschaffenheit sowohl auf problemlosen Transport angelegt (ggfls. auf Nachbau; ebenso lässt sich die Parcours-Sprache unaufwändig anpassen). Die Parcours-Stationen sind so aufgebaut, dass sie einzeln oder im Verbund und ohne feste Reihenholge gespielt werden können.

Selbst die Teilnahme an einer einzigen Station ermöglicht schon einen Perspektivwechsel.

Stadtbibliothek Hasenbergl / München (freistehende mittelgroße Ausstellungsfläche)

Stadtbibliothek Gasteig / München (freistehende große Ausstellungsfläche)

FMZ Stuttgart (freistehende kleine Ausstellungsfläche)

Hofspielhaus München (kleine Fläche entlang der Wand)

Ausstellungsorte (Auswahl)

München

- Münchner Stadtbibliothek Am Gasteig, Forum (Ebene 1.1), Rosenheimer Straße 5, 81667 München; Ausstellung: Dienstag, 13.3. bis Samstag 17.3.18; Di–Fr 10.00–19.00 Uhr und Sa 11.00–16.00 Uhr – *im Rahmen der »Internationalen Wochen gegen Rassismus«*
- Münchner Stadtbibliothek Hasenbergl im Kulturzentrum 2411, Blodigstraße 4, 80933 München; Ausstellung: Dienstag 20.3. bis Samstag 24.3.18; Di–Fr 10.00–19.00 Uhr und Sa 10.00–15.00 Uhr – *im Rahmen der »Internationalen Wochen gegen Rassismus«*
- Hofspielhaus München, Falkenturmstraße 8, 80331 München; Ausstellung: Freitag/Samstag 6./7.4.18, Freitag/Samstag 12./13.4.18; 18.00–22.00 Uhr – *im Rahmen von Monteverdi, Graun, Gluck, Haydn »Orfeo – eine transkulturelle Oper«, in Kooperation mit Zuflucht Kultur e.V.*
- MORGEN e.V. Kulturfestival Feierwerk, Hansastraße 39-41 (Kranhalle + Café, Hansa39 + Außenbereich bei gutem Wetter) 24.6.2018
- Bürgerinitiative Mehr Platz zum Leben Sommerfest (stillgelegte Bushaltestelle 58 am Kolumbusplatz) 8.7.2018 von 12:00–21:00 Uhr
- Arbeiter-Samariter-Bund Regionalverband München/Obb. e.V. Sommerfest (Adi-Maislinger-Straße 6 - 8, München) 22.7.2018
- Ander Art Festival München am Odeonsplatz 29.9.2018 ab 12:00 Uhr
- Jobcenter Münchnen und Sozialbürgerhäuser (in Planung)
- Bayerischer Landtag (in Planung)
- KVR, vorauss. Ruppertstraße 19, 80337 München, vorauss. 1 Woche, zu den regulären Öffnungszeiten
- Streetlife Festival München 8./9.9.2018, Ludwig- und Leopoldstraße
- Winter-Tollwood, Theresienwiese

Landkreis

- Gemeindehaus Aying (Interessensbekundung)
- Gemeindehaus Unterhaching (Interessensbekundung)
- Kultur & Kongress Zentrum Taufkirchen (Interessensbekundung)
- Altötting (Interessensbekundung)
- Gemeindetreff Dachau-Ost (Interessensbekundung)

5.2.4 Vermittlung interaktiver Parcours

Vermittlung:	jew. Gruppen von 2-4 Geflüchtete (w/m; 18+) aus unterschiedlichen Herkunftsländern, (zunächst) gemeinsam mit jew. 1 Organisatorin

In beiden Formen seiner Präsentation (B. Durchführung als Workshop / C. öffentliche Präsentation als Wanderausstellung) wird der Parcours von mindestens 3 Teammitgliedern begleitet. Unsere neuzugewanderten Teammitglieder führen den Parcours als bezahlte ÜbungsleiterInnen mit den Teilnehmenden durch und tauschen mit ihnen im Dialog die während des Parcours gemachten Erfahrungen und Emotionen aus. Es sind gerade diese dadurch entstehenden persönlichen Gespräche zwischen Menschen mit und ohne Fluchthintergrund, die Berührungsängsten und Vorurteilen entgegenwirken können.

Im Laufe der bisherigen Projektumsetzung (qua »Praktikums- oder Schnupper-Phase«) hat sich herauskristallisiert, dass insbesondere zwei unserer jungen syrischen Teammitglieder, Louay Sakr und Wasim Summakeih , ihre Aufgaben mit so viel Freude und Engagement erfüllen, mithin ein dezidiertes Interesse entwickelt haben, das Projekt oder auch Folgeprojekte langfristig zu begleiten. Auch im Rahmen des Social Entrepreneurship-Programms ANKOMMER sind wir darum bemüht, diesen beiden jungen Menschen im wirWerk eine nachhaltige berufliche Perspektive und darüber hinaus – zukunftsweisend für ihren weiteren beruflichen Werdegang – den PKW-Führerschein zu ermöglichen.

5.3 Wirkungsebenen

Perspektivwechsel
Völkerverständigung

2
Handlungsempfehlungen

1
»Aha-Effekte« / Empathie

Rollentausch
Identitätsstiftung / gesellschaftliche Teilhabe

2
langfristige Mitarbeit

1
kurz-/mittelfristige Projektarbeit

Wir wollen unseren Parcours (zumindest zunächst bzw. primär) direkt distribuieren (und nicht etwa durch ein Franchise-Format). Dies hat ökonomisch-pragmatische und gleichermaßen konzeptionelle Gründe. Waren unsere ursprünglichen konzeptionellen Überlegungen in 2017 noch darauf ausgerichtet, möglichst vielen Menschen mit Fluchterfahrung eine kurz- bis mittelfristige Projektmitarbeit zu ermöglichen (1. Wirkungsebene; Form der »Sozialarbeit«), hat sich dieser Anspruch mittlerweile dahingehend verändert, dass wir ausgewählten interessierten Teammitgliedern eine langfristige berufliche Perspektive bieten wollen (2. Wirkungsebene: Nachhaltigkeit). Zwar erachten wir nach wie vor beide Formen der Schaffung von Perspektiven als gleichranging und schließen sicherlich nicht den Einbezug weiterer Teammitglieder als ÜbungsleiterInnen zusätzlich zu denen unseres Kernteams aus – gleichwohl hat sich im Rahmen unserer Pilotphase sehr eindeutig gezeigt, dass nicht jeder interessierte Geflüchtete auch über die sozialen und kommunikativen Kompetenzen für eine sinnvolle und nachhaltige Parcoursbetreuung – insbesondere im Hinblick auf die Verantwortung, die die Durchführung des Parcours an den Schulen mit sich bringt – verfügt.

Neben den zweistufigen, auch aufeinander aufbauenden Ausprägungen des Rollentauschs gibt es diese Zweistufigkeit ebenso im Hinblick auf den von uns angestrebten Perspektivwechsel: Auch dieser findet auf Seiten der Zielgruppen zunächst »im Kleinen« statt; undogmatisch, ohne erhobenen Zeigefinger wollen wir spielerische »Aha-Effekte« erzeugen. Wir sind uns aber der damit verbundenen weitreichenden Implikationen, Potentiale und Verantwortung bewusst und wollen diese in einer zweiten Wirkungsebene fruchtbar machen: So sollen die im Zuge des Projektes gewonnenen Inhalte im Rahmen von Begleitveranstaltungen (Symposia, Podiumsdiskussionen, Workshops) in konkrete Lösungsvorschläge und Handlungsempfehlungen überführt werden, die an die entsprechenden Interessenvertretungen und Akteure der Politik weitergegeben und auf Parteitagen präsentiert werden sollen (Phase 5. Dokumentation und Auswertung). Wir erachten die 1. Wirkungsebene der spielerisch erzeugten »Aha-Effekte« als grundlegend wichtig und so stellen wir sie auch als Zielsetzung dar, die wir als eigenständige primäre Projekt-Phase in ihrer Valenz und gesellschaftlichen Relevanz betonen wollen.

6. Kontext / USP

Wir sind davon überzeugt, dass es in unserem sozialen Tätigkeitsfeld kein herkömmliches Wettbewerbsdenken oder Konkurrenzangebote gibt. Und doch unterscheidet sich unser Projekt vom Gros bestehender Initiativen für Flüchtlinge und gegen Rassismus.

Die Mehrheit der Angebote adressiert Geflüchtete als Zielgruppe, der es zu helfen gilt: Durch Patenprogramme wie dasjenige des Bellevue di Monaco in München sollen Sprach-Barrieren abgebaut werden; sozialer Isolation begegnen die engagierten Mitglieder des Campus for Change e.V., der Freiwilligen-Agentur Tatendrang, oder der zusammenWachsen e.V. in München, die sich regelmäßig mit Geflüchteten treffen; gemeinsam mit ihnen kochen und essen (wie in den Koch-Projekten »Culture Kitchen«, »Ein Teller Heimat«); das Integrationsprojekt Kistlerhofstraße – ein integratives Wohnprojekt mit Geflüchteten und StudentInnen des Condrobs e.V. in München; die »Buddies for Refugees«, StudentInnen der TUM Junge Akademie, die neuzugewanderte KommilitonInnen durch das Gasthörerprogramm der TUM begleiten. Diese Programme sind wichtig und richtig, werden aber immer weniger von Geflüchteten angenommen. Diese wollen endlich arbeiten und eigenverantwortlich und bezahlt in Projekten mit gleichberechtigter Aufgabenverteilung ihren Beitrag für die Gesellschaft leisten.

Möglich gemacht wird dies erst in letzter Zeit insbesondere durch Projekte, die Geflüchtete als Künstler und Kulturschaffende adressieren (zu nennen sind hier die interkulturelle Musikinitiative »Bridges«/F.a.M., das Ensemble des Vereins »Zuflucht Kultur«/ München, Stuttgart; das Münchner Filmfestival KINO ASYL, bei dem Geflüchtete die KuratorInnen sind; die Münchner Kammerspiele mit dem Welcome Café, dem Open Border Ensemble/Festival bzw. dem Munich Welcome Theatre; das internationale Team MixMuc aus etwa 20 jungen Menschen mit und ohne Fluchthintergrund, die gemeinsam unter KulturRaum München e.V. vielseitige Kulturprojekte hochziehen) und als Integrationsvorbilder, Bildungsbotschafter und Wissenschaftler (wie bspw. der Verein InteGREATer e.V., dessen junge Mitglieder mit Migrationshintergrund andere Neuzugewanderte durch ihr positives Integrationsbeispiel ermutigen; die Initiative »GEH DEINEN WEG« der Deutschlandstiftung Integration; oder die Mitglieder des Vereins Commit to Partnership e.V. München, die sich im Rahmen des akademischen Netzwerkes »MindLinks« in Diskussions-Seminaren am Institut für Soziologie der LMU München und im »Peer Partner program« mit Neuzugewanderten auf Augenhöhe intellektuell austauschen.

Gemeinsam mit diesen ähnlich ausgerichteten Initiativen folgen wir somit einem zukunftsweisenden Trend (»NextLevel«), der sich aktuell mehr und mehr bemerkbar macht.

Unser Alleinstellungsmerkmal liegt in der innovativen Kombination und Ausprägung der konstitutiven Merkmale unseres Projektes:

1. Rollentausch (Geflüchtete)
2. Perspektivwechsel (Zielgruppen)
3. Postmigration (Inhalt)
4. Gamifizierung / persönlicher Dialog (Vermittlung)

Hierin unterscheiden wir uns von den uns bekannten Initiativen, die zwar vergleichbare Ziele (Integration, internationale Gesinnung und interkulturelle Toleranz), aber mit gegenläufigen Merkmalen oder unter Fokussierung auf nur eines der genannten Merkmale verfolgen. Unser Projekt ist nicht für, sondern von Geflüchteten. Wir betrachten Geflüchtete nicht als unser Zielpublikum, sondern adressieren sie als ExpertInnen und gleichwertige, bezahlte und eigenverantwortliche Team-Mitglieder. Unsere interaktiven Simulationen heben sich nicht nur von klassischen interkulturellen Trainings und didaktischen wie dokumentarischen Formaten ab [Vergleiche beispielsweise die zahlreichen Filme in der »Vielfalt-Mediathek«, die das DGB Bildungswerk zusammen mit dem Informations- und Dokumentationszentrum für Antirassismusarbeit (IDA) betreibt], sondern unterscheidet sich auch von den uns bekannten digitalen Anwendungen, die bspw. qua Webspecial (Bayerischer Rundfunk; »Wie Flucht die Welt verändert«, »Gründe zu flüchten«, »Aufschwung durch Zuwanderung?«; die Webreportage »Von Syrien nach Bayern« des BR; oder das Webspecial »Letzter Ausweg Flucht« des Rundfunks Berlin-Brandenburg) in der Vermittlung unilateral sind, oder die zwar bilateral/multilateral mit einem pädagogischen Ansatz vermittelt werden, Geflüchtete aber nicht aktiv in Projektentwicklung und -durchführung einbinden (etwa das Browser-Spiel »Last Exit Flucht«, UNHCR/TH Köln).

7. Kommunikation und PR

Seit Gründung der gemeinnützigen wirWerk GmbH informieren wir über deren operative, fördernde und strategisch-unterstützenden Tätigkeiten im Bereich der Stärkung internationaler Gesinnung und interkultureller Toleranz; Förderung benachteiligter Menschen weltweit; Unterstützung des globalen Umweltschutzes über unsere Websites https://wir-werk.org/ und http://www.lennon-maki-stiftung.com (derzeit in Überarbeitung).

Das Projekt »Land der Kulturen« wird, stets aktualisiert, auf der wirWerk-Seite präsentiert, und verfügt seit Ende Februar 2018 über eine eigene Website: https://www.land-der-kulturen.de/. Neben Informationen rund um das Projekt können dort die Teilnehmenden unseres Parcours ihre von Geflüchteten beantworteten Fragen einsehen (i.e. Station »#connect« des interaktiven Parcours).

Zur Bewerbung des Projektes, vor allem zur Gewinnung von Teilnehmenden sind seit Oktober 2018 Postkarten im Umlauf, die auch Teil unserer E-Mail-Signaturen darstellen (diese sehen Sie auf den ersten beiden Seiten dieses Projektplans). Da der globale Umweltschutz zu unseren Zielen gehört, verzichten wir unabhängig von diesen Postkarten, soweit möglich und sinnvoll, in weiten Teilen auf gedruckte Marketingmaßnahmen in hoher Auflage (vgl. die digitalen Spendenurkunden des wirWerk); informieren gleichwohl mit Plakaten an ausgewählten, zentralen Orten.

Wir sind sehr dankbar, dass die Kooperationspartner unseres Projektes, namentlich insbesondere Lichterkette e.V., das House of Resources / Morgen e.V., der Münchner Flüchtlingsrat, Regsam und die Social Impact gGmbH unsere Veranstaltung über ihre umfangreichen Email-Verteiler bewerben. Auch wir selbst informieren neben unseren Homepages über unseren Email-Verteiler sowie über Social Media-Kanäle. Schließlich verfügen wir über Kontakte zu Journalisten des Bayerischen Rundfunks, des Münchner Merkurs, der Süddeutschen Zeitung sowie der TZ.

Die mediale Präsenz des wirWerk, der Lennon Maki Stiftung sowie speziell des Projektes »Land der Kulturen« dokumentieren wir (vgl. Anhang h) Pressespiegel und Medienbeobachtung).

8. Kontakte / Kooperationspartner / Fundraising

(Anhang b; Kontakte) (Anhang e; Kosten- und Finanzierungsplan)

Wir wissen, was wir erreichen wollen; und zwar die langfristige und bezahlte Zusammenarbeit mit Neuzugewanderten zur gemeinsamen Erarbeitung und Durchführung unseres Projektes. Wir möchten etwas bewirken, einen sinnvollen Beitrag für Geflüchtete, Neuzugewanderte, BürgerInnen leisten und möglichst viele Menschen nachhaltig erreichen.

Von Anfang an sind wir darum bemüht, Drittmittel einzuwerben, Partnerschaften mit städtischen, staatlichen und ministerialen Institutionen zu initiieren, mit sozial verantwortlichen Akteuren der freien Wirtschaft zusammenzuarbeiten und mit gleichgesinnten Initiativen und Vereinen Synergieeffekte zu erzeugen. Wir möchten uns so gut wie möglich vernetzen, um die Wirkung und die Sichtbarkeit unseres Projektes zu gewährleisten.

Vom Münchner Verein Lichterkette e.V. wurde unser Projekt in das Förderprogramm »Lichterkette#NextLevel« aufgenommen und vom BAMF, House of Resources München wurde unser Workshop zur Evaluation von Design und Programmierung des interaktiven Parcours als »Mikroprojekt 2017« gefördert. Wir werden zudem durch das Aktionsprogramm »Flüchtlinge werden Freunde« des Kreisjugendring München-Land unterstützt und nehmen am Stipendienprogramm »ANKOMMER. Perspektive Deutschland« der Social Impact gGmbH und der KfW-Stiftung teil. Seit April 2018 werden wir von der Regierung Oberbayern als »Inklusionsprojekt« gefördert.

Weitere Kooperationen sind geplant mit (Auswahl)

- Gemeinde Aying
- Gemeinde Neubiberg
- Gemeinde Ottobrunn
- Gemeinde Taufkirchen
- Landeshauptstadt München; Sozial- und Kulturreferat
- Landeshauptstadt München; Migrationsbeirat
- Landratsamt München
- Edith-Haberland-Wagner Stiftung
- Förderprogramm des Stadtjugendamts der LH München und des Netzwerks Interaktiv
- Asyl-, Migrations- und Integrationsfonds (AMIF)
- Sparkasse München
- Robert Bosch Stiftung GmbH; Förderprogramm »Miteinander, füreinander!«
- SZ Adventskalender
- Quartiermeister
- A runde Sach

Zudem werden wir Projekt-Teile als »Crowdfunding«-Projekt einstellen unter

- http://www.place2help.org
- http://www.gut-fuer-muenchen.de
- http://kreativ-muenchen-crowdfunding.de
- https://www.betterplace.org/de

wirWerk gemeinnützige GmbH | Projekt: Land der Kulturen – Finkenweg 6 – 85653 Aying
Initiatorin, Geschäftsführerin: nadja.maki@wir-werk.org | +49 (0)176 573 763 37
Projektmanagement: christine.stenzer@wir-werk.org | +49 (0)1525 39 62 220
https://www.wir-werk.org

Partner & Förderer

Gefördert durch: Bundesministerium des Innern aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Landeshauptstadt München Sozialreferat Stelle für interkulturelle Arbeit

Dieses Projekt wird gefördert von der Landeshauptstadt München Kulturreferat

Ankommer. PERSPEKTIVE DEUTSCHLAND Gefördert von: KFW STIFTUNG

Mit dem Stipendienprogramm ANKOMMER. Perspektive Deutschland werden Gründer von Sozialunternehmen, Projekte und Initiativen unterstützt, die geflüchteten Menschen die Möglichkeit eröffnen, an Gesellschaft und Wirtschaft in Deutschland teilzuhaben.

www.ankommer.eu Ein Projekt von Social Impact, gefördert von der KfW Stiftung.

wirWerk gemeinnützige GmbH | Projekt: Land der Kulturen – Finkenweg 6 – 85653 Aying
Initiatorin, Geschäftsführerin: nadja.maki@wir-werk.org | +49 (0)176 573 763 37
Projektmanagement: christine.stenzer@wir-werk.org | +49 (0)1525 39 62 220
wir-werk.org | land-der-kulturen.de

Team-Foto nach den Förderzusagen des BAMF und Lichterkette e.V., München, 11. Oktober 2017