



Behinderung und Rehabilitation

Aufgabenstellungen und Spiele — Teil II

Unterrichtsmaterialien für die Oberstufe

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	3
2. Aufgabenstellungen und Spiele	4
3. Referats- bzw. Vortragsvorschläge	8
4. Diskussionsanregungen.....	9
Anhang: Spielmaterialien.....	12

1. Einführung

Wozu Spiele und Aufgabenstellungen, die Blindheit, Rehabilitation und Armut thematisieren?

Was haben solche Spiele mit Afrika zu tun?

Blinde und behinderte Menschen gehören in Afrika viel mehr zum Alltag als bei uns, weil Blindheit in afrikanischen Ländern viel häufiger auftritt als in Europa. In 75 % der Fälle führen Ursachen zu Blindheit, die eigentlich mit relativ einfachen Mitteln vermeid- oder heilbar wären. Aus diesem Grund leben 9 von 10 Menschen mit Behinderung in den Armutsgebieten der Erde. Von weltweit etwa 650 Millionen Menschen mit Behinderungen leben 80 % in Entwicklungsländern. Nur ein verschwindend kleiner Prozentsatz dieser Menschen hat Zugang zu Basisgesundheitsversorgung und Grundbildung. In diesem Kreislauf von Armut und Behinderung werden ihnen die grundlegenden Menschenrechte vorenthalten. Sie sind von Entwicklungsprozessen weitgehend ausgeschlossen.

Kaum ein behindertes Kind hat die Chance, eine Schule zu besuchen oder eine Berufsausbildung zu machen und so dem Kreislauf von Armut und Behinderung zu entkommen.

In mehr als 50 Prozent der Fälle sind Behinderungen vermeidbar. Das gilt für die am Grauen Star erblindete Frau genauso wie für das Kind, das wegen eines Klumpfußes nicht gehen kann. Um den betroffenen Menschen Zugang zu Behandlung und Therapie zu schaffen, unterstützt LICHT FÜR DIE WELT lokale Partnerorganisationen und gemeindenahere Rehabilitationsprogramme. Dort lernen blinde und anders behinderte Menschen ein selbst bestimmtes Leben zu führen. Die verwendeten Übungen und Techniken sowie die dafür eingesetzten Hilfsmittel sind dabei durchaus mit jenen vergleichbar, die auch bei uns in der Rehabilitation angewendet werden. So dient ein Holzbarren – der die Funktion einer Gehhilfe hat – dazu, dass sich Kinder aufrichten und gehen lernen können. Oder helfen ausgebildete RehabilitationshelferInnen bei dem Erlernen der Brailleschrift, beim Gehen mit dem Taststock oder geben Tipps für die Förderung des Kindes – wichtige Mittel und Impulse für Mobilität und ein selbstständiges Leben. LICHT FÜR DIE WELT behandelte 2008 insgesamt 470.000 Menschen. Es wurden 35.000 Operationen am Grauen Star durchgeführt 16.000 Kinder mit Behinderung rehabilitativ betreut und gefördert.

LICHT FÜR DIE WELT hat es sich zur Aufgabe gemacht, Menschen mit Behinderungen eine weitere Lebensperspektive zu eröffnen, durch Hilfsmittel, die Mobilität schaffen sowie durch Ausbildung und Einkommen schaffende Initiativen. Ein weiteres wichtiges Ziel ist die Sensibilisierung der Familie und des sozialen Umfeldes behinderter Menschen; diese ist eine wichtige Basis für die Integration und damit das selbstbestimmte Leben behinderter Menschen. LICHT FÜR DIE WELT setzt sich auch auf politischer Ebene für die Stärkung der Rechte von Menschen mit Behinderung ein.

Nachfolgend geben wir Ihnen Vorschläge für Aufgabenstellungen, Spiele und Diskussionsanregungen, die den Themenkomplex Blindheit, Rehabilitation und Armut bearbeiten. Für die Spiele ist es wichtig, ausreichend Zeit für die Nachbearbeitung und Reflexion einzuplanen!

Wir freuen uns zu erfahren, wie es Ihnen und Ihren SchülerInnen bei den Spielen ergangen ist.

2. Aufgabenstellungen und Spiele

Spiele zum Thema Blindheit

Diese Art von Spielen zum Thema Blindheit kann das Vertrauen innerhalb der Klassengemeinschaft stärken.

• **Zielsetzungen:**

- Die Gruppendynamik wird in der Klasse sichtbar gemacht.
- Die kommunikativen Fähigkeiten der TeilnehmerInnen werden gefördert.
- Die Erfahrung, nicht sehen zu können, bewirkt eine Sensibilisierung der SchülerInnen in ihrer Sinneswahrnehmung.

Für die folgenden Spiele sollte ausreichend Zeit für die Nachbesprechung miteinkalkuliert werden.

Die Nachbesprechung sollte in drei Runden erfolgen, in denen jede/r MitspielerIn zu Wort kommen darf und sich speziell zu folgenden Fragen äußern kann:

1. Wie ist es mir bei dem Spiel gegangen?
2. Was ist mir an anderen MitspielerInnen aufgefallen?
3. Wie finde ich das Spiel und welche Zielsetzung könnte es haben?

Fotoshooting

Spielmaterial: 1 Fotoapparat (wenn möglich mit Stativ)
Augenbinden

Zeitplanung: Spieldauer: 30 Minuten
Nachbesprechung: ca. 20 Minuten

In der ersten Spielphase, die maximal 15 Minuten dauert, besprechen die SpielerInnen ihr gemeinsames Vorgehen in der zweiten Spielhälfte. Nach 15 Minuten beendet der/die SpielleiterIn die erste Phase und eröffnet die zweite Runde.

Anschließend werden allen TeilnehmerInnen die Augen verbunden. Die Aufgabenstellung lautet nun, innerhalb von 15 Minuten, mit der Kamera ein Gruppenfoto, auf dem alle MitspielerInnen zu sehen sind, wie auch ein Porträtfoto jedes/r Spielers/SpielerIn, einzufangen.

Ähnliche Spiele:

- Die SchülerInnen schließen die Augen. Währenddessen bewegt sich die Lehrkraft durch den Raum, bleibt dann stehen und klatscht in die Hände. Die SchülerInnen zeigen jetzt mit dem Finger in die Richtung, aus der das Geräusch gekommen ist. Danach werden die Augen geöffnet und kontrolliert, ob alle richtig getippt haben.

Für die folgenden Spiele bilden zwei SchülerInnen ein Pärchen, je eine Person werden die Augen verbunden. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht:

- Der/die SpielerIn mit einer Schleife um die Augen tastet sich einen Parcours entlang, während der/die Zweite darauf achtet, dass sich der/die Andere nicht verletzt.
- Die sehende Person, führt die Andere durch das Schulgelände, während die Person mit verbundenen Augen die Orientierung zu behalten versucht.
- Der/die SchülerIn, der/die nicht sehen kann, wird von dem/der PartnerIn gefüttert und kann nun raten um welche Lebensmittel es sich handelt.
- Der Person, welche nicht sehen kann, werden von dem/der PartnerIn Gegenstände gebracht, und sie muss ertasten, um welche Gegenstände es sich handelt.
- Dem/der SpielerIn mit verbundenen Augen werden von der zweiten Person Bauklötze gebracht. Nun versucht er/sie einen Turm bauen. Die zweite Person passt auf und beobachtet.
- Dem/der SchülerIn mit verbundenen Augen wird ein Stift und ein Zettel gereicht. Nun wird ihm/ihr von der/dem PartnerIn angesagt, was gezeichnet werden soll. Dabei ist es wichtig, dass ein Strich nach dem Anderen erklärt wird. Danach wird die Originalzeichnung mit der Zeichnung, welche in Kooperation stattgefunden hat, verglichen.

Erweiterungs-Option »Blinde Post«:

Zehn SchülerInnen verlassen das Klassenzimmer, die restlichen SchülerInnen fertigen eine simple Zeichnung an (beispielsweise Kreise, Häuser, etc).

Nach der Reihe kommt jeweils ein/e SchülerIn, welchem/r die Augen verbunden werden, herein. Nun muss er/sie eine Zeichnung anfertigen, welche ihm/ihr von einem/einer MitschülerIn beschrieben wird. Ist die Zeichnung fertig ruft dieser/e SchülerIn die nächste Person herein, verbindet ihr die Augen und beschreibt ihr die Zeichnung, welche er/sie gerade gezeichnet hat. Diese Person ruft dann den/die nächste/n SchülerIn herein usw.

Nachdem alle zehn SchülerInnen eine Zeichnung angefertigt haben wird das letzte Bild mit dem Originalbild verglichen und besprochen.

Staat-Simulation

Zielsetzungen:

- Durch die wenigen Spielregeln werden Kreativität und Improvisationsfähigkeit der SchülerInnen angeregt.
- Die Fähigkeit der SchülerInnen, eigene Standpunkte in der Gruppe zu artikulieren und argumentieren, wird gefördert.
- Gleichzeitig werden die Fähigkeiten zuzuhören, nicht auf den eigenen Standpunkten zu beharren und Konsens-Bereitschaft trainiert.
- Ebenso wird Bewusstheit für einen toleranten Umgang mit Minderheiten geschaffen.

Zeitplanung: Spieldauer: 30 Minuten
Nachbesprechung: ca. 20 Minuten

Die Aufgabenstellung dieses Spieles lautet fiktiv einen Staat zu kreieren. Alle SpielteilnehmerInnen sind StaatsbürgerInnen, die gemeinsam die Form ihres Zusammenlebens gestalten.

Folgende Punkte sollen gemeinschaftlich besprochen werden. Jeder Punkt, über den ein Konsens besteht, soll schriftlich festgehalten werden.

- Geographie des Staates (Insel, Festland, Ressourcen etc.)
- Sprache/n
- Regierungsform und Rechtssystem
- Welche politischen Maßnahmen werden gesetzt um Minderheiten in der Gesellschaft (ältere Personen, Menschen mit Behinderung etc.) zu fördern?

Boot-Spiel

Zielsetzungen:

- Durch die simulierte Extremsituation wird der Umgang mit Zeitdruck trainiert.
- Es wird Bewusstsein für den Umgang mit Minderheiten in der Gesellschaft geschaffen.

Spielmaterial: Charakteristikkarten (Kopiervorlage im Anhang)
Uhr
Plane oder Teppich

Zeitplanung: Spieldauer: 20 Minuten
Nachbesprechung: ca. 30 Minuten

Alle TeilnehmerInnen sitzen im Kreis, in der Mitte liegt eine Plane, welche das Boot darstellt. Die SpielerInnen ziehen jeweils eine Karte auf welcher eine Persönlichkeit beziehungsweise ein Charakter angeführt ist. Der/die SpielerIn spielt während des gesamten Spielverlaufs diese Person und vertritt somit deren Interessen.

Der/die SpielleiterIn teilt den SpielerInnen nun die folgenden, notwendigen Vorinformationen und Spielregeln mit:

Alle Charaktere befinden sich auf einem Boot mitten am Meer – weit und breit ist kein Land in Sicht. Das Boot droht zu sinken und die Passagiere können nur überleben wenn zwei Personen das Boot verlassen. Es besteht keine Möglichkeit das Boot zu reparieren. Auch eine Rettungsaktion damit alle Passagiere an Bord bleiben können, kann nicht gestartet werden. Wenn niemand das Boot verlässt, geht das Schiff unter und die die gesamte Besatzung sinkt.

Die SpielerInnen haben exakt 20 Minuten Zeit zu diskutieren um die Entscheidung, welche zwei Personen das Boot verlassen, zu treffen.

Der/die Spielleiterin stoppt die Zeit und informiert die MitspielerInnen mehrmals wie viel Zeit noch besteht bevor das Boot untergeht. Nach exakt 20 Minuten findet das Spiel ein Ende. Ist es zu keiner Entscheidung gekommen, gehen alle Passagiere unter, da das Boot zu schwer ist.

Nachbesprechung:

Rechnen Sie unbedingt genug Zeit für die Nachbesprechung ein.

Empfohlene Zeit: mindestens 30 Minuten (je nach Anzahl der MitspielerInnen variabel)

Variationen:

Je nach Anzahl der MitspielerInnen können Charaktere weggelassen oder hinzugefügt werden.

Dementsprechend kann auch die Anzahl der Personen, welche das Boot verlassen müssen, variieren.

Activity

Zielsetzungen: Die zeichnerische, verbale und pantomimische Darstellung von Ausdrücken aus dem Bereich Armut & Behinderung fördern die Ausdrucksfähigkeit und Kreativität der TeilnehmerInnen. Durch das gezielte Einsetzen von Gestik, Mimik und Körpersprache wird die ganzheitliche Erlebnismöglichkeit der SpielerInnen unterstützt. Dieses Spiel bietet eine sinnvolle Gelegenheit das bereits Erlernte zum Thema »Behinderung in Armutsgebieten« zu reflektieren und anzuwenden.

Material: Spielplan (Kopiervorlage im Anhang)
Spielkarten (Kopiervorlage im Anhang)
Spielfiguren
Stoppuhr
Papier und Stifte

Vor Spielbeginn werden Teams mit möglichst gleich großer SpielerInnenanzahl gebildet und jedes Spielteam erhält eine Spielfigur, die es auf dem Startfeld positioniert. Papier und Stifte zum Zeichnen sollten bereit liegen. Das beginnende Team nimmt die oberste Karte vom Kartenstapel und versucht diesen Begriff seinen/ihren TeamkollegInnen nun auf eine bestimmte Art und Weise zu vermitteln.

Die Art und Weise ist durch das Symbol auf dem jeweiligen Spielfeld vorgegeben:



Auf diesen Feldern wird gezeichnet. Der/die SpielerIn nimmt sich Papier und Stift und zeichnet ohne zu sprechen den gesuchten Begriff. Kopfnicken jedoch ist erlaubt.



Hier wird der gesuchte Begriff ohne Worte, die in dem Begriff enthalten sind, zu nennen, erklärt.



Der Begriff wird, ohne auf äußere Gegenstände zu zeigen, pantomimisch dargestellt – auf sich selbst zeigen ist jedoch erlaubt.

Das Team, welches gerade am Zug war, stoppt mit der Stoppuhr die Zeitvorgabe für die Gruppe, die nun an der Reihe ist. Die Darstellung eines/einer Spielers/in endet mit dem Erraten des Begriffes – maximal jedoch nach zwei Minuten. Während der zwei Minuten haben alle SpielerInnen des Darsteller-Teams die Möglichkeit den Begriff zu erraten. Gelingt ihnen das, so darf die Spielfigur so viele Felder vor fahren, wie neben dem Begriff auf der Spielkarte vermerkt ist. Wenn der gesuchte Begriff nicht erraten wird, bleibt die Spielfigur einfach stehen und das nächste Team im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende, sobald die Spielfigur eines Teams das Zielfeld erreicht.

3. Referats- bzw. Vortragsvorschläge

- Kleingruppen werden gebildet und Länder in Armutsgebieten ausgewählt. (Vorschläge: Mosambik, Äthiopien, Burkina Faso, Bolivien ...)

Die Kleingruppen recherchieren über die Länder und stellen diese dann, beispielsweise mit Hilfe von Plakaten, der Klasse vor.

Länderdaten könnten sein: Fläche, Bevölkerung, Bevölkerungsdichte, Hauptstadt, Landessprachen, Bruttonationaleinkommen pro Kopf, Bevölkerung unter der nationalen Armutsgrenze, Unterernährung, Säuglingssterblichkeit, Kindersterblichkeit, Lebenserwartung bei der Geburt, AnalphabetInnenrate, Zugang zu sauberem Wasser, Zugang zu sanitären Einrichtungen, medizinische Versorgung, augenmedizinische Versorgung, Blindheitsrate etc.

Siehe auch die Informationen sowie die Homepage von BIZEPS - Zentrum für Selbstbestimmtes Leben: <http://www.bizeps.or.at>.

- Jede/r SchülerIn wählt sich eine Behinderung (siehe z.B. im Teil I Punkt 3 »Arten von Behinderung«) aus, zu dieser wird recherchiert und anschließend referiert.
 - * Was sind die Ursachen dieser Behinderung? (medizinisch)
 - * Wie stark ist diese Behinderung verbreitet und in welchen Gebieten ist die Verbreitungsrate am höchsten?
 - * Ist diese Behinderung physisch und/oder heilbar? Wenn ja, wie kann sie vermieden werden und/oder geheilt werden? Wenn nein, welche Hilfsmittel stehen zur Verfügung?
 - * Welche Barrieren gibt es?
 - * Wie wird mit dieser Behinderung in der Gesellschaft umgegangen? Welche Unterschiede in Bezug auf die soziale Inklusion in Industrieländern und in Armutsgebieten gibt es?
 - * Wenn ich eine/n Frau/Mann mit dieser Behinderung sehe, wie reagiere ich? Welche positiven Dinge erkenne ich? Was könnte ich an meiner Reaktion oder an meinem Verhalten ändern?
- Nach dem Referat können folgende Fragestellungen für eine Diskussion und Reflexion hilfreich sein:
 - * Welche Thesen wurden aufgestellt?
 - * Gab es Punkte in denen kein Konsens gefunden wurde?
 - * Wenn ja, was waren die jeweiligen Standpunkte?
 - * Wie stehe ich persönlich und wie die ganze Gruppe der jeweiligen Behinderung gegenüber?
 - * Hat sich die gemeinsame/eigene Sichtweise im Laufe der Diskussion geändert?
 - * Was kann getan werden?
 - * Wie kann Aufklärung geschaffen werden?
 - * Was haben wir vorher gewusst und was wissen wir jetzt?

4. Diskussionsanregungen

Jede/r SchülerIn reflektiert eine zeitlang über die Begriffe »Dritte Welt«, »Entwicklungsland«, »behinderte Menschen«, »taubstumm bzw. gehörlos«.

Danach wird in Kleingruppen und später mit der gesamten Klasse über die folgenden Fragen diskutiert:

- Was impliziert die Verwendung der Begriffe?
Welche unangesprochenen Grund-Annahmen schwingen mit?
- Sind die Begriffe kritisch zu betrachten? Wenn ja, warum?
- Welche alternativen Begriffe können verwendet werden?

Diskussionsimpulse:

*Die Begriffe, die man sich von was macht, sind sehr wichtig.
Sie sind die Griffe, mit denen man die Dinge bewegen kann.*

BERTOLD BRECHT

Eine Antwort darauf zu geben, welche Begriffe »richtig« und welche eindeutig als »falsch« zu sehen sind, ist in einer derart komplexen Diskussion kaum möglich. Der gesellschaftliche und soziale Hintergrund und somit die Bedeutung von Begriffen wandelt sich stets, neue Bedeutungen entstehen. Begriffe wie »Krüppelschule« bzw. »Idiotenschule«, die vor einigen Jahrzehnten gängig waren, würde kaum jemand heute mehr verwenden. Viel mehr wird von Integrations- bzw. Inklusionsklassen gesprochen. Es ist wichtig, die Konzepte, die hinter Begriffen stehen und die Mehrdeutigkeit von Begriffen miteinzubeziehen, denn nicht alle Menschen gebrauchen Begriffe auf ein und dieselbe Weise. Wichtig ist in Hinblick auf einen sensiblen Umgang mit Begriffen, die v. a. in der Entwicklungszusammenarbeit verwendet werden, den diskriminierenden Gehalt von Begriffen und dahinter stehende Konzepte zu erkennen.

Die Entwicklung eines respektvollen Sprachgebrauchs, der Menschen mit Behinderung nicht diskriminiert, ist eine der größten Herausforderungen, da Bilder und sprachliche Definitionen von und über Menschen mit Behinderung unser Alltagsgeschehen prägen. Vor allem über Sprache drückt sich das Image, das Menschen und Gruppen in der Gesellschaft haben, aus. Die Redewendung »an den Rollstuhl gefesselt sein« bringt dies zum Ausdruck.

Drei Beispiele verdeutlichen nun welche versteckten Bedeutungen hinter Begriffen stehen können:

Die Phrase »**an einer Behinderung leiden**« verweist auf Armut und Leid, neutraler ist die Verwendung, dass jemand »eine Behinderung hat« bzw. mit »einer Behinderung lebt«. Ebenso gibt es eine Diskussion über die Verwendung der Phrase »**behinderte Menschen**« bzw. »Menschen mit Behinderung«. Im ersten Fall wird durch den Gebrauch des Adjektivs »behindert« der Fokus sehr stark auf das körperliche bzw. geistige Defizit gelegt. »Behinderte Menschen« weist darauf hin, dass die Behinderung nicht etwas ist, das zur Person gehört, sondern der Person durch ungünstige soziale Umstände widerfährt. Auch in der Aussage »Menschen sind nicht behindert, sie werden behindert« geht es um soziale Barrieren wie z.B. Ausgrenzung. Der hauptwörtliche Gebrauch wie z. B. »der/die

Blinde« oder »der/die Behinderte« bzw. »der Mensch mit besonderen Bedürfnissen« sind undifferenziert und die Reduktion auf die Behinderung verhilft nicht zu einer positiveren Einstellung über Menschen mit Behinderung in den Köpfen der Menschen. Der Begriff »**Handicap**« (to handicap = etwas behindern, erschweren; handicap = Behinderung, Belastung, Hindernis, Nachteil) als scheinbar moderne Bezeichnung für Behinderung klingt auf den ersten Blick positiv. Schaut man jedoch genauer auf den Wortursprung hin, wird der diskriminierende Gehalt des Begriffes deutlich: Im Buch der Begriffe steht folgendes: »Ursprünglich kommt das Wort von einem Lotteriespiel, in dem die eingesetzten Güter oder Geld in einen Hut oder Kappe gegeben wurden: »money was held in a hand in a cap«. Früher wurde es auch bei Pferderennen verwendet: Pferde mussten ein vom Schiedsrichter bestimmtes Gewicht (eben ein handicap) tragen. In diesem Sinne wurde es später für verschiedene Arten von Behinderung verwendet. Durch den Blick auf den Wortursprung wird deutlich, dass dieses Wort Menschen mit Behinderung sehr stark aus einem bemitleidenden Blickwinkel sieht im Sinne von einer »Spende für arme, behinderte Menschen, die Hilfe brauchen«.

Der Begriff »**gehörlos**« löst zunehmend den Begriff »taubstumm« ab, denn gehörlose Menschen, die sich als Angehörige einer sprachlichen Minderheit sehen, sind keineswegs stumm, die Verwendung der Lautsprache ist oftmals eingeschränkt. Die Gebärdensprachen sind wie die Lautsprachen natürlich entstanden: Sie sind ein eigenständiges, vollwertiges Sprachsystem, sind nicht mit nonverbalen Ausdrucksmitteln hörender Menschen wie das Fingeralphabet oder Gestik identisch und weisen wie die Lautsprachen unterschiedliche Variationen (wie z. B. ASL-Amerikanische Gebärdensprache) und Dialekte auf. Die Gebärdensprachen bilden die Grundlage der Gehörlosenkultur und der Gehörlosengemeinschaft. Seit 2005 ist die Österreichische Gebärdensprache (ÖGS) als eigenständige Sprache anerkannt und in der österreichischen Verfassung niedergeschrieben. Aufgrund der gesellschaftlichen Nicht-Akzeptanz der Gebärdensprachen lernen Kinder oft erst im Vorschulalter »ihre« Sprache. Leider viel zu spät, so dass dieses sprachliche Defizit meist nicht mehr aufgeholt werden kann. Der Begriff »taubstumm« wird von vielen gehörlosen Menschen als diskriminierend empfunden, denn der Begriff »taub« beschreibt eine Gefühllosigkeit, wie auch die Redewendungen »taube Finger« oder »etwas stößt auf taube Ohren« verdeutlichen.

Die Debatte über die Begriffe »**Dritte Welt – Entwicklungsland**« ist ähnlich verstrickt wie die beiden oben genannten Begriffsdiskussionen. In der Alltagssprache wird aufgrund einer fehlenden Alternative oft die Phrase »so genannte« hinzugefügt – ein Verweis darauf, dass etwas existiert, was aber nicht existieren soll und oftmals unreflektiert verwendet wird. Eine »arme« oder »Dritte« Welt verweist auf Gegensätze, wie beispielsweise die Existenz einer »reichen« oder einer »Ersten« Welt. Es gibt neben der Kritik an der Einteilung der Welt in Erste und Dritte Länder (die Zweite Welt ist als ideologischer Block verschwunden), weitere Gründe die den Dritte-Welt-Begriff in Frage stellen: Die Ausgangs- und Entwicklungsbedingungen wie beispielsweise Bevölkerungszahl oder Entwicklung der Infrastruktur aller LDC-Länder (*Least Developed Countries*) sind sehr unterschiedlich. Dem zu Folge ist davon auszugehen, dass es keine homogene Dritte Welt mit gemeinsamen Interessen und einer gemeinsamen Identität gibt. Durch unterschiedliche Entwicklungsdekaden zwischen 1960 und 1980, besonders durch Wachstums- und Industrialisierungsschübe, ist die sozio-ökonomische Entwicklung der LDC-Staaten sehr unterschiedlich verlaufen.

In Folge unterscheiden sich die sog. Entwicklungsländer v.a. durch die Entstehung von Schwellenländern, stark. Dieser Differenzierungsprozess begünstigt leider auch nicht die Verhandlungspositionen, da die Länder unterschiedliche Probleme und Interessen vertreten. Franz Nuscheler,

emeritierter Univ.-Prof. für Internationale und Vergleichende Politik, bringt es auf den Punkt, wenn er schreibt: »Die einen forderten *fair trade*, die anderen *free trade*«. All diese Argumente zeigen auf, warum es nicht sinnvoll erscheint, am Sammelbegriff »Dritte Welt« festzuhalten. Allerdings gibt der Begriff nach wie vor die Alltagsbedeutung gut wieder, eine entsprechende, realitätsnähere Alternative ist noch nicht gefunden. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die »Dritte Welt« niemals eine homogene Gruppe und politische Einheit war, sondern von anderen Ländern in diese Rolle platziert wurde. Die Verwendung des Begriffs »Dritte Welt« bzw. »Entwicklungsland« impliziert einen Gegensatz. Dabei wird auch ein Schema wiedergegeben, wie z. B. die Einteilung in Industrie- und Nicht-Industriestaaten. Die Schweizer Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit (DEZA) vermeidet den Begriff »Entwicklungsland« zugunsten der Bezeichnung »Partnerland«.

Diese Begriffsdarstellungen sollten die Hintergründe und dahinter stehende Konzepte von Redewendungen und einzelnen Wörtern erläutern. Wichtig ist, dass die Diskussionen über »richtige« Begriffe nicht abgeschlossen sind, da es einerseits oftmals an Alternativen fehlt und andererseits sich soziale und politische Gegebenheiten ändern.

Menschen mit Behinderung sollen *selbstbewusst*, *selbstbestimmt* und *selbstverständlich* wahrgenommen werden. Durch einen bewussten und reflektierten Gebrauch von Begriffen mit und über Menschen mit Behinderung kommt es zu weniger Missverständnissen und Enttäuschungen.