

Grundlagen von Gruppenstunden



„Bleib‘ COOL ohne Gewalt!“





4. Grundlagen von Gruppenstunden

4.1 Grundlagen zu Gruppenstunden

Anmerkungen

Die Berichte über die ansteigende Gewalt bei Kindern und Jugendlichen häufen sich. Die Bereitschaft, Konflikte mit Gewalt zu lösen nimmt zu, Hemmschwellen werden schneller überschritten. Um dagegen etwas zu tun, wollt ihr euch mit eurer Kindergruppe (Jugend-) mit dem Thema Gewalt auseinandersetzen.

Die Idee, sich mit diesem Thema in der Jugendrotkreuz-Gruppe zu beschäftigen, kann entweder von der Gruppe selbst kommen oder ein aktuelles Ereignis motiviert euch dazu.

Die Dauer der Beschäftigung mit dem Thema Gewalt kann unterschiedlich sein. Auf jeden Fall soll die alltägliche Auseinandersetzung mit Gewalt vertieft werden. Wichtig bei Kindergruppen ist eine abwechslungsreiche Gestaltung der Gruppenstunde zum Beispiel mit spielerischen Elementen und viel Bewegung, damit das Interesse am Thema nicht zu schnell verloren geht.

Jede Gruppenstunde muss gut vorbereitet sein, damit sie erfolgreich ist. Bevor ihr eure Gruppenstunde plant, müsst ihr euch überlegen, welches Thema ihr behandeln wollt. Hilfreiche Überlegungen dazu findet ihr im Kapitel III Auswahl von Themen, Methoden und Grundregeln von Planung.

4.2 Zielgruppe und Ziele

Ihr habt das Thema "Gewalt" gewählt, weil

- ihr eure Gruppe für das Thema Gewalt sensibilisieren wollt.
- Kinder Ausdrucksformen von Gewalt wahrnehmen und verstehen lernen sollen.
- die Gruppenmitglieder Ursachen von Gewalt erkennen sollen.
- Kinder lernen sollen, Konflikte gewaltfrei zu lösen.
- Kinder gewaltfreie Beziehungen aufnehmen sollen.

Eine Sammlung von Ideen zur Umsetzung findet ihr in den Kapiteln III Auswahl von Themen, Methoden und Grundregeln der Planung und dem sich anschließenden Aktionspool in diesem Kapitel.

Spiele haben in der Gestaltung von Gruppenstunden eine ganz besondere Bedeutung. Sie können helfen, soziale Lerndefizite auszugleichen und korrigierende soziale und emotionale Erfahrungen zu vermitteln.

Malen und Basteln sind gute Möglichkeiten, sich mit dem Thema Gewalt in der Gruppe zusammen, in Kleingruppen oder individuell auseinander zu setzen.

Wichtig ist in jedem Fall bei allen Aktionen die "Kommunikation danach". Durch Gespräche der Gruppenmitglieder untereinander wird deutlich, dass das



Anmerkungen

Thema Gewalt unterschiedlich wahrgenommen wird und daher eine große Meinungsvielfalt besteht.

Holt euch ruhig weitere Informationen und Materialien zum Thema in den Landesverbänden oder fragt einfach im Team Jugendrotkreuz Generalsekretariat nach. Viele interessante Hinweise findet ihr ebenfalls auf der Homepage des Jugendrotkreuzes www.jrk.de. Jedoch ist eure Phantasie und Kreativität immer gefragt!

4.3 Rahmenbedingungen

Nicht zuletzt ist der Erfolg einer Gruppenstunde abhängig von der Vorbereitung. Einige Fragen sind noch zu klären, bevor es endlich losgehen kann:

- Wie viel Zeit habe ich für mein gewähltes Thema?
- Wo führe ich die geplanten Aktionen durch?
- Welche Materialien oder Arbeitsmittel benötige ich für die Umsetzung?
- Welche Alternativen bieten sich unter Umständen?
- Wer hilft mir bei der Durchführung (andere Gruppenleiter, Fachkräfte, Eltern, Lehrer und andere)?
- Wie kann die Gruppe beteiligt werden?
- Benötige ich finanzielle Mittel, Genehmigungen oder ähnliches?
- Sind Nachbereitungen nötig?
- Wie kann ich unsere Aktionen öffentlich machen?
-

Nun könnt ihr eure Gruppenstunde planen. Im folgenden findet ihr Vorschläge zur Gestaltung von Gruppenstunden. Weitere Ideen und Spiele zur Umsetzung des Themas Gewalt in Kinder- und Jugendgruppen findet ihr im:

Kapitel V



Kapitel VI



Kapitel VII





4.4 Aktionsvorschläge

Anmerkungen

A: Vorschläge für Kindergruppen **(Schwerpunkt: Gewalt unter Kindern)**

Konflikte entstehen durch das Aufeinanderprallen unterschiedlicher Bedürfnisse und Interessen. Konflikte werden von Kindern als unangenehm und bedrohlich erlebt, die möglichst schnell umgangen oder schnell "abgestellt" werden müssen. Kinder stehen Konflikten oft hilflos gegenüber beziehungsweise greifen zu aggressiven Konfliktlösungsmöglichkeiten.

Ihr fragt euch an dieser Stelle sicher, warum? Kinder haben es oft nicht anders gelernt. Sie wissen im allgemeinen, dass sich der Stärkere durchsetzt und dass sie sich wehren müssen. Kinder verhalten sich in der Konfliktlösung zunehmend immer "gewaltiger", sie sind rücksichtsloser und ungehemmter. Sie überschreiten Grenzen, weil sie die Gefühle anderer nicht differenziert und bewusst wahrnehmen können.

In euren Kindergruppen könnt ihr durch Spiele und Übungen neue Ausdrucks- und Bewältigungsmöglichkeiten mit den Kindern erfahren. Die Kinder lernen, sich gegenseitig zu achten, Konflikte bewusster und gewaltfreier auszutragen und neue Ideen zu ihrer Konfliktlösung zu entwickeln.

Die Spiele und Aktionen können problemlos mit Kindern unterschiedlichen Alters durchgeführt werden. Mit Absicht wurden die Einheiten nicht in einer Anzahl von Gruppenstunden vorgegeben. So habt ihr die Möglichkeit, anhand eurer Gruppe, die Inhalte zu variieren.

Voraussetzung für ein positives Gelingen eurer Gruppenstunden ist ein vertrauensvolles Klima in der Gruppe. Kein Kind darf zur Teilnahme gedrängt werden. Wichtig ist, dass die Kinder Gelegenheit haben, über ihre Erfahrungen und Gefühle bei den Spielen und Übungen zu sprechen.



Anmerkungen

Einheit A: "Wut erlaubt: Koste es, was es wolle"

Name: Schimpfwörter-ABC

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- zum Thema Gewalt sensibilisieren
- Gefühle bewusst wahrnehmen

Methode: Brainstorming, Plenum

Material: weiße Blätter, Stifte, eventuell ein großes Blatt für die Auswertung oder für das gemeinsame Schimpfwörter-ABC

Ausführung: Obwohl Schimpfwörter nicht gern gehört werden, darf als Einstieg mal nach Herzenslust geschimpft werden. Ihr werdet staunen, welche Schimpfwörter die Kinder so alles kennen und wie befreiend das "erlaubte" Aussprechen von Schimpfwörtern ist.

Jedes Kind schreibt auf ein Blatt Papier das Alphabet untereinander auf (x und y am besten weglassen) und sucht sich für jeden Buchstaben so viele Schimpfwörter wie möglich. Wichtig: auch sogenannte "Tabu-Schimpfwörter" zulassen.

A Arschloch, Armleuchter, Angeber

B Blödmann, Bekloppter

C Chaot

D Dummer, Depp, Doofi

E Esel, Ekel

...

Natürlich kann die ganze Gruppe ein gemeinsames Schimpfwörter-ABC erstellen. Anschließend sollten die gesammelten Schimpfwörter besprochen werden. Fragen können sein:

- Was bedeuten eigentlich Schimpfwörter?
- Wann sagen wir Schimpfwörter?
- Zu wem sagen wir sie?
- Wie fühlen wir uns, wenn jemand zu uns ein Schimpfwort sagt?
- Welche Schimpfwörter sind besonders verletzend?
- Warum?
- ...



Anmerkungen

Name: Wenn ich wütend bin ...

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- Teilnehmende sollen aggressive Gefühle bewusst ausdrücken
- Teilnehmende sollen sich selbst und andere besser verstehen lernen

Methode: Spiel, Plenum

Material: Gefühlskarten (siehe Anhang)

Ausführung: Die Kinder stehen im Kreis. Reihum sagen die Kinder was sie tun, wenn sie wütend sind und zeigen ihren "Wutausbruch", zum Beispiel:

Wenn ich wütend bin,
..., dann stampfe ich mit dem Fuß
..., dann gehe ich beleidigt davon
..., dann knalle ich die Tür zu
..., dann schreie ich ganz laut und so weiter

Im Gespräch stellt die Gruppe fest, dass jeder seine Wut oder seinen Ärger unterschiedlich verbal oder nonverbal ausdrückt.

In einer zweiten Runde bekommen die Kinder Karten, auf denen verschiedene negative und positive Gefühle, wie ängstlich sein, traurig sein, gekränkt sein, froh sein und andere stehen. Die Gefühle dürfen natürlich auch mehrfach vergeben sein. Diese stellen sie nun nacheinander dar. Die Gruppe muss herausfinden, um welches Gefühl es sich handelt.

Im Abschlussgespräch kann herausgefunden werden:

- Welches Gefühl war leichter und welches schwerer darzustellen?
- Welche Gefühle werden ähnlich ausgedrückt?
- Wie habt ihr wahrgenommen, um welches Gefühl es sich handelt?



Anmerkungen



- Name:** Eine Reise in das Land der Wut ...
- Zeit:** 25 Minuten
- Ziel:** • Teilnehmende sollen eigene und Gefühle anderer besser differenzieren
- Methode:** Phantasiereise
- Material:** vorbereitete Phantasiereise
- Ausführung:** Die Kinder bewegen sich im Raum. Die Leitung erzählt eine Geschichte mit Bewegungsaufforderungen und die Kinder machen diese, wenn sie genannt werden, mit oder erfinden neue:

"Wir fahren heute gemeinsam in ein geheimnisvolles Land. Wir steigen in einen Zug (ein Flugzeug, ein Schiff, ...) und fahren sehr, sehr lange. Der Zug hält. Wir sind im Land der Freude gelandet. Wir steigen aus und begrüßen die Bewohner des Landes freundlich. Wir lachen, hüpfen und tanzen. Wir tanzen alle im Kreis und lachen uns zu. Alle Kinder machen mit. Nach einer Weile müssen wir weiter. Wir steigen wieder in den Zug und winken den freundlichen Bewohnern des Landes der Freude zum Abschied zu. Wir fahren und fahren sehr lang. Plötzlich wird es finster. Uns wird ein bisschen mulmig. Wir sind im Land der Wut. Alle Bewohner hier sind sehr verärgert, wütend und zornig. Sie stampfen mit dem Fuß, schreien umher

Der Phantasie beim Reisen sind keine Grenzen gesetzt. Auf jeden Fall sollte die Reise in einem Land der Ruhe und Harmonie enden.

Wie fühlen sich die Kinder während der Reise? Wo wären sie länger geblieben? Wo hat es ihnen nicht gefallen?



Anmerkungen

Einheit B: "Vor Wut und Ärger platzen"

Name: Ein Bild voller Wut, Ärger und Gewalt

Zeit: 45 Minuten

Ziel: • erkennen der Auslöser von Wut, Ärger und Aggression

Methode: Collage, Plenum

Material: A3 Zeichenkarton, verschiedene Zeitschriften, Kataloge, Prospekte und so weiter, Kleber, Stifte, Scheren

Ausführung: Aus einer Sammlung von Bildern, die im Vorfeld in Zeitschriften, Katalogen, Prospekten oder ähnlichem gesammelt wurden, wählen die Kinder Situationen oder Begriffe aus, mit denen sie aggressive Gefühle verbinden beziehungsweise die Wut und Ärger auslösen. Gemeinsam wird nun ein Bild voller Wut, Ärger und Gewalt gestaltet. Zum Schluss werden die ausgesuchten Bilder begründet:

- Warum habe ich dieses oder jenes Bild ausgesucht?
- Warum macht es mich wütend?
- Warum ist dieses oder jenes Bild "gewaltig"?
- Was würde ich anders machen?
- ...

Natürlich kann diese Übung auch in Kleingruppen oder in Einzelarbeit durchgeführt werden. Eine Ausstellung kann anschließend organisiert werden.



Name: Wut-Sack

Zeit: 30 Minuten

Ziele: • Umgang mit dem Grundgefühl Wut lernen
• Beherrschung aggressiver Gefühle und "Entladungen"

Methode: Kleingruppenarbeit

Material: Luftballons, Mehl, Zucker, Salz oder Vogelsand, wasserfeste Stifte, Trichter

Ausführung: Jedes Kind erhält einen Luftballon. Dieser wird nun mit Mehl, Salz, Zucker oder Vogelsand gefüllt. Die Kinder können sich hier gegenseitig helfen. Ist dieser gefüllt, wird er zugeknotet und jeder kann seinen Wut-Sack gestalten. Entweder werden Gesichter mit Stiften aufgemalt oder einfach nur so bemalt. Hat ein Kind Wut, kann es seinen Ärger an dem Wut-Sack so "auslassen" und so richtig durchkneten.



Anmerkungen

- Name:** Was ist Gewalt?
- Zeit:** 45 Minuten
- Ziele:**
- verschiedene Meinungen zum Gewaltbegriff kennen lernen
 - einheitliches Verständnis des Begriffs "Gewalt" entwickeln
- Methode:** Kleingruppenarbeit, Plenum
- Material:** A3 Zeichenkarton, Kleber, Stifte, Scheren, eventuell verschiedene Moderationskarten oder Karteikarten
- Ausführung:** Die Kinder sammeln in Kleingruppen, was sie unter Gewalt verstehen. Sie können es auf einem Plakat aufschreiben oder aufmalen. Es ist hilfreich, wenn die Kinder Fragen bekommen, mit denen sie sich zielgerichtet beschäftigen:
- Wo erlebt ihr Gewalt?
 - Was passiert bei Gewalt?
 - Was kann "ohne Gewalt" sein?

Die Kinder können in diesem Zusammenhang Gefühlsgesichter malen und sich ausdenken, welche Alternativen es zu Gewalt gibt. Wie fühlt ihr euch, wenn Gewalt da ist? Geht es auch ohne Gewalt? Wie sehen die Gesichter der Gewalt aus? ... Wenn ihr anderen mit eurer Plakataktion bewusst zeigen wollt, was Gewalt ist und was sie bewirken kann - organisiert doch eine Ausstellung zum Thema "Gesichter von Gewalt".



Anmerkungen

Einheit C: "Wenn zwei sich streiten ... ein Zauber gegen Wut, Ärger, und Gewalt"

Name: Streit schlichten

Zeit: eine Stunde

Ziele:

- sich selbst und andere besser verstehen lernen
- Konflikte konstruktiv lösen
- Konflikte als Chance sehen um positive Beziehungen aufzubauen

Methode: Rollenspiel, Plenum

Material: Rollenbeschreibungen zu Konflikten, Bogen Papier, Stifte

Ausführung: Die Gruppe bildet einen Kreis. In der Mitte sitzen zwei Kinder, die einen Konflikt miteinander zu lösen haben. Dies kann eine Streitsituation aus der Gruppe sein. Die beiden Kinder spielen den Konflikt vor, können diesen aber nicht lösen. Alle anderen beobachten das Geschehen unter folgenden Fragestellungen:

- Warum streiten sich die beiden?
- Wie könnte es A und B beim Streiten gehen?
- Wie trägt A den Streit aus?
- Wie verhält sich B?
- Welche Lösungen werden vorgeschlagen, um den Konflikt zu lösen?
- Sind beide mit der Konfliktlösung zufrieden?
- Wie könnte der Streit verhindert werden?
- Wie können wir zukünftig handeln?
- ...

Zum Schluss erarbeiten die Kinder anhand der gespielten Beispiele ein sogenanntes Streitprotokoll, welches für zukünftige Konfliktlösungen hilfreich sein könnte:

- Mit wem habe ich gestritten?
- Was wollte ich erreichen?
- Wie habe ich mich gefühlt?
- Was habe ich gesagt oder getan?
- Was wollte mein Gegenüber erreichen?
- Wie fühlt sich mein Gegenüber?
- Was könnte ich tun, um den Streit zu beenden?
- Was könnte der andere tun, um den Streit zu beenden?

Wenn die Kinder diese Fragen vor Augen haben, fällt es ihnen leichter Friedensangebote statt Faustschläge zu machen.





Anmerkungen



Name: **Hand in Hand**

Zeit: eine Stunde

Ziel: • Regeln zum gemeinsamen Umgang in der Gruppe einüben

Methode: Gruppenarbeit

Material: Tuch, Textilfarben oder Wasserfarben, Pinsel, Stifte, Wasser

Ausführung: Wenn man etwas verspricht, gibt man sich als Zeichen die Hand!

So kann auch die Gruppe zum Abschluss Regeln zum positiven Umgang untereinander ausmachen. Auf einem großem Tuch werden die Hände der Kinder aufgemalt. Wichtig ist, dass sich die Hände berühren – als Zeichen des Miteinanders. Das Tuch wird nun von allen gemeinsam gestaltet. Entweder in die Hände der Kinder oder ringsherum schreiben alle gemeinsame Regeln für eine freundliche Gruppe auf, zum Beispiel:

- Wenn ich mich über jemanden ärgere, sage ich es.
- Wir wollen uns nicht anschreien.
- Wenn wir einen Konflikt nicht lösen können, gehen wir zu einer "Streit-Anwältin" / zu einem "Streit-Anwalt".
- Wir bieten bei einem Konflikt Friedensangebote an, die beide Streitparteien akzeptieren.
- ...

Diese Regeln des freundlichen Miteinanders werden nun sichtbar für alle im Gruppenraum aufgehängt.



Anmerkungen

B: Vorschläge für Jugendgruppen (Schwerpunkt: Alltägliche Gewalt)

Jugendliche setzen sich täglich mit unterschiedlichen Meinungen, Bedürfnissen und Interessen auseinander. Nicht der Konflikt ist das Problem, sondern die Art und Weise, wie sie gelöst werden. Jugendliche müssen lernen, diese mit angemessenen nicht mit aggressiven Mitteln zu bewältigen.

Konflikte sind etwas ganz Normales, sie gehören zum Zusammenleben. Sie sind an sich nichts negatives. Konflikte signalisieren uns, dass etwas nicht stimmt und verändert werden muss. Entscheidend ist, wie Konflikte jeweils wahrgenommen und verarbeitet werden.

"Bleib' COOL ohne Gewalt!"

Leicht gesagt, aber wie getan?

Traut euch ruhig an das Thema heran, denn Jugendliche müssen in die Lage versetzt werden, ihre Probleme untereinander zu regeln und Konflikte konstruktiv zu lösen. Diesen Ansatz könnt ihr in den Gruppenstunden nutzen, in dem ihr Jugendlichen einen Raum gebt, eine "offene" und gezielte Auseinandersetzung von Konflikten zu ermöglichen.

Einheit A: "Mächtig Gewaltig"

Name: Markplatz Gewalt

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Differenzierung des Begriffs "Gewalt"
- Sensibilisierung für Formen von Gewalt

Methode: Kleingruppenarbeit

Material: eventuell ruhige Musik zum Schlendern auf dem Marktplatz

Ausführung: Die Gruppe bewegt sich im Raum über einen imaginären Marktplatz. Sie nehmen alle Personen auf dem Platz wahr und begrüßen sich gegenseitig. Auf ein Zeichen der Spielleitung finden sich zwei bis vier Gruppenmitglieder zusammen und unterhalten sich intensiv über folgende Fragen jeweils nacheinander:

- Wo habt ihr schon einmal Gewalt beobachtet?
- Warst du schon einmal Opfer einer Gewalttat?
- Warst du schon einmal Täter?
- Wann stört dich Gewalt?
- Was stört dich daran?
- Welche Formen von Gewalt kennt ihr?



Anmerkungen

- Was passiert bei Gewalt?
- Wie und wodurch entsteht Gewalt?
- Was bewirkt Gewalt?
-

In den jeweiligen Kleingruppen sollte genug Zeit gelassen werden, um die unterschiedlichen Empfindungen und Erfahrungen auszutauschen.

Name: Was ist Gewalt?

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- Entwicklung eines einheitlichen Verständnisses von dem Begriff "Gewalt"
- Teilnehmende sollen erfahren, dass jeder unterschiedliche
- Gewichungen, Empfindungen, Erfahrungen und Meinungen zum Thema hat

Methode: Kleingruppenarbeit

Material: verschiedene Karteikarten, Stifte

Ausführung: Die Gruppe wird in Zweiergruppen aufgeteilt, die in jeweils einem Satz den Begriff Gewalt definieren sollen. Hinweis: kein Satz mit tausend Nebensätzen!

Im Anschluss finden sich je zwei Zweiergruppen zu einer Vierergruppe zusammen. Diese fasst die zuvor gewonnenen Ergebnisse wiederum in einem Satz zusammen. Danach bilden sich Achtergruppen und so weiter, bis die Gesamtgruppe wieder vollständig ist. Was kommt heraus? Kann sich die Gruppe einigen?



Anmerkungen

Einheit B: "Hand in Hand – keine Gewalt, sondern Verstand!"

Name: Zwei Gegenstände zu Gewalt

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- bewusste Beobachtung der Umwelt nach "gewaltigen" Gegenständen
- unterschiedliche Wahrnehmung von Gewalt erkennen
- Alternativen zu "gewaltigen" Gegenständen kennen lernen

Methode: Plenum

Material: Gegenstände zu Gewalt

Ausführung: Die Gruppenmitglieder bringen zur nächsten Gruppenstunde zwei Gegenstände mit, zu denen sie Assoziationen von Gewalt haben. Diese werden der Gruppe vorgestellt und kurz erzählt, welche Gedanken und Gefühle sie haben.

Wann finden die Gegenstände "gewaltig" Anwendung? Warum habe ich "gewaltige" Gedanken? Brauchen wir diese Gegenstände unbedingt oder gibt es "gewaltlose" Dinge? Welche Gefahr steckt hinter diesen Gegenständen?



Name: Der geteilte Mensch ...

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Gewalt als Konfliktlösung vermeiden
- Alternativen zu gewalttätigem Handeln kennen lernen

Methode: Kleingruppenarbeit, Plenum

Material: Vorlage "Der geteilte Mensch" (s. Anhang) oder Packpapier, Stifte

Ausführung: Die Gruppe wird in Zweiergruppen aufgeteilt. In Paararbeit sammeln alle nun Begriffe oder Bilder zu den Fragen und tragen sie in die Vorlage "Der geteilte Mensch" ein:

- Wie äußert sich ein Mensch, der "gewaltig" Konflikte löst?
- Wie kann ein Mensch Konflikte "ohne Gewalt" lösen?

Natürlich kann auch die Gesamtgruppe ihre Gedanken zusammentragen. Dazu wird von einem Gruppenmitglied der Körperumriss auf Packpapier gezeichnet und anschließend die "gewaltige" Hälfte und die Seite "ohne Gewalt" gestaltet.

In der Auswertung kann die Gesamtgruppe anschließend überlegen:

Was passiert bei Gewalt? Welche Alternative gibt es zu Gewalt? Alles, was einem weh tut ist Gewalt, oder? Wie fühlt ihr euch, wenn keine Gewalt da ist? "Ohne Gewalt" tut gut und wie! Können wir Konflikte immer "ohne Gewalt" lösen?



Anmerkungen



Einheit C: "Dialog statt Gewalt"

Name: Meinungsbarometer "Konflikt"

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- unterschiedliche Konflikte benennen
- verstehen lernen, von welchen Motiven und Gefühlen sich
- Streitende leiten lassen

Methode: Spiel

Material: Statements, Kreppband

Ausführung: Der Gruppenraum wird durch Kreppband oder durch eine andere Markierung in zwei Hälften unterteilt. Die eine Seite bedeutet "Das ist auf jeden Fall ein Konflikt!", die andere Seite steht für "Das ist kein Konflikt!", die Mitte bedeutet "unentschieden."

Die Gruppenleitung liest nacheinander eine Reihe von kurzen Situationsbeschreibungen vor. Jeder überlegt bei der Situation, ob er ihn als Konflikt bezeichnen würde und stellt sich auf die entsprechende Seite.

Statements: • Anja sieht schlecht und muss daher eine Brille tragen.

Benjamin lacht sie immer aus.

• Nico stellt Stefan ein Bein, weil er immer nur Einsen in Mathematik schreibt.

• Tom und Florian spielen auf dem Volleyballplatz. David würde gern mitspielen, aber Tom und Florian lassen ihn nicht mitmachen.

•

Die Gruppenleitung kann in der Auswertung fragen, warum sie diese oder jene Position gewählt haben: War es leicht oder schwierig eine Position zu finden? Warum hast du dich dafür entschieden? Wie würdest du den Konflikt beschreiben? Wie kann der Konflikt gelöst werden?



Anmerkungen



Name: Brief an einen Außerirdischen ...

Zeit: eine Stunde

Ziele:

- den Begriff "Konflikt" differenzieren lernen
- Ausdruck von Konflikten unterschiedlich wahrnehmen

Methode: Kleingruppenarbeit, Plenum

Material: Arbeitsblätter (siehe Anhang), Stifte

Ausführung: Was ist ein Konflikt? Um dies gemeinsam zu beschreiben, erhält jedes Gruppenmitglied eines von den drei Arbeitsblättern.

Die Teilnehmenden werden in Dreiergruppen aufgeteilt. Jeder in der Dreiergruppe erhält eines von den drei Arbeitsblättern. Nun soll jeder auf seinem Arbeitsblatt zu jedem Buchstaben ein Wort schreiben, das er mit dem Begriff Konflikt verbindet, zum Beispiel A-Aufregen, B-Brutal,...

Danach stellt jeder in seiner Dreiergruppe dem anderen sein Arbeitsblatt vor. Sie vergleichen jeweils, was ihnen zum Begriff "Konflikt" eingefallen ist und reden darüber.

Die Dreiergruppen haben anschließend die Aufgabe, einem Außerirdischen zu erklären, was ein Konflikt ist. Jede Gruppe muss sich einigen, in welcher Form sie den Begriff erklärt: So kann ein Brief an einen Außerirdischen geschrieben, ein Bild gemalt, eine Statue gebildet oder eine Szene gespielt werden. Jede Gruppe stellt sein Ergebnis der Gesamtgruppe vor.



Anmerkungen

Name:	Den Code knacken
Zeit:	45 Minuten
Ziele:	<ul style="list-style-type: none">• erfahren, dass Konflikte unterschiedlich ausgetragen werden• Konflikte als etwas Positives betrachten lernen• Möglichkeiten erkennen, Konflikte konstruktiv zu lösen• mögliche Konfliktlösungen benennen lernen
Methode:	Rollenspiel, Plenum
Material:	Rollenbeschreibungen, Beobachtungsaufgaben, Flipchart o.ä., Stifte
Ausführung:	<p>Zwei Teilnehmende erhalten eine Rollenbeschreibung und stellen diese im Rollenspiel dar. (Günstig wäre, das Rollenspiel mit einer anderen Besetzung noch mal zu wiederholen, um diese in der Auswertung miteinander vergleichen zu können.)</p> <p>Die anderen Gruppenmitglieder erhalten zum Rollenspiel Beobachtungsaufgaben, welche dann im Plenum besprochen werden.</p>

Rollenbeschreibungen:

Information:	Anne
Vorgeschichte:	Du und Mike, ihr tauscht öfters Kassetten. Mike hat sich eine ausgeliehen und sie mit nach Hause genommen, um sie zu überspielen. Da die Kassette deiner Schwester gehört, soll er sie unbedingt am nächsten Tag wieder mitbringen.
Situation:	Als du am nächsten Tag um die Rückgabe der Kassette bittest, gibt Mike eine ausweichende Antwort. Auch am Tag danach bringt er die Kassette nicht mit. Am übernächsten Tag gibt Mike die Kassette zurück. Sie ist völlig kaputt.
Annes Position:	Deine Schwester wird total verärgert sein. Die Kassette hast du genommen, ohne sie zu fragen. Noch dazu ist das ein Extra-Musik-Mix vom Freund deiner Schwester. Wie konntest du Mike für so zuverlässig halten? Du ärgerst dich über dich selbst und weißt nicht, was du tun sollst.
Information:	Mike
Vorgeschichte:	Du und Anne, ihr tauscht öfters Kassetten. Du hast eine Kassette ausgeliehen und sie mit nach Hause genommen, um sie zu überspielen. Da die Kassette Annes Schwester gehört, sollst du sie unbedingt am nächsten Tag wieder mitbringen.
Situation:	Als Anne am nächsten Tag nach der Rückgabe der Kassette fragt, gibst du eine ausweichende Antwort. Auch am Tag



Anmerkungen

danach bringst du die Kassette nicht mit. Am übernächsten Tag gibst du Anne die Kassette zurück, doch völlig kaputt.

Mikes Position: Deine Geschwister haben ohne dein Wissen mit dem Kassettenrecorder gespielt und dabei Bandsalat mit der geliehenen Kassette erzeugt. Dir ist das ganze peinlich, aber du kannst es nicht mehr rückgängig machen. Da du nicht wusstest, wie Anne reagieren wird, hast du versucht etwas Zeit zu gewinnen, um eine Lösung, zum Beispiel durch Kleben des Bandes, zu finden.

Aufgaben:

- Wie wird der Streit jeweils von den Spielern (Mike und Anne) ausgetragen? Beschreibt kurz Annes / Mikes Verhalten!
- Über was wird gestritten? Was war der Anlass?
- Was könnte der eigentliche Grund des Streits sein (verdeckter Konflikt)?
- Was könnten mögliche Lösungen des Konflikts sein?

Weitere Spiele zum Bereich Gruppenstunden findet ihr im:

Kapitel VI



Kapitel VII





Anmerkungen



4.5 Aktionspool für Gruppenstunden

Name: Widerstehen lernen

Zeit: drei bis fünf Minuten

Ziel: • Vorbereitung auf den Inhalt des Seminars

Zielgruppe: bis zu 50 Leute

Methode: Spiel, Kleingruppenarbeit, Plenum

Material: keines (allerdings freier Raum)

Ausführung: **Theorie:**

Wer Gewalt und Rassismus erfolgreich deeskalieren will, braucht festen Grund unter den Füßen und eine stabile gesicherte Position zu den beiden Themen. Wer der Gewalt und dem Rassismus widerstehen will, muss wieder stehen lernen, auch dann, wenn der Wind uns etwas härter ins Gesicht weht. Dabei geht es auch um die Einheit (Ganzheitlichkeit) von Körper und Geist. Genau dies werden wir jetzt ausprobieren:

Praxis:

Bitte stellt euch alle im Raum so auf, dass keiner einen anderen berührt; stellt euch fest hin, damit euch auch ein Sturm nicht umblasen kann; versucht einen guten Stand zu finden, euren besten, probiert es aus, damit ihr nicht gleich umfallt, wenn ich gleich vorbei komme und (den Sturm spiele) euch umschubse. Danach geht der Trainer durch den Raum und schubst jeden Teilnehmer sanft an (aufpassen wo du hinfasst!)

Reflektion:

Welche technischen Möglichkeiten haben wir tatsächlich, um fest zu stehen (Fußstellung)?

Ist es besser, den Körper stramm und starr zu halten (verkrampfen) oder empfiehlt sich Beweglichkeit und Flexibilität in den Hüften, Knien, dem ganzen Körper, dem Kopf? Wie verhält sich die Natur, der Baum, das Gras, wenn der Sturm kommt?

Können und wollen wir uns dem Sturm aussetzen? Wie verhalten sich eigentlich Körper und Geist (Vernunft) zueinander, bedingen sie sich möglicherweise?



Anmerkungen



- Name:** **Total Banane**
- Zeit:** circa drei Minuten plus "Blitzlicht"
- Ziel:** • Teilnehmende entwickeln kreative Lösungsmöglichkeiten
- Zielgruppe:** bis zu 50 Leute
- Methode:** Spiel, Kleingruppenarbeit/Paarübung
- Material:** für je zwei Leute eine Banane oder 10 Mark-Schein oder ein Keks und so weiter
- Ausführung:** Zur Auflockerung und als warming up wird eine erste Gewaltübung praktiziert. Die Teilnehmenden werden gebeten, sich einen möglichst wenig bekannten Partner zu suchen und sich gegenüber zu setzen. Dann bekommt einer der beiden (von der Spielleitung willkürlich) eine (falsche) Fünftausend-Dollarnote (es kann auch eine Banane/Lutscher/ein Stein und so weiter sein) mit dem Auftrag, diese auf jeden Fall zu behalten und gut anzulegen. Der andere Partner erhält den Auftrag, mit allen Mitteln an die Dollarnote zu kommen, denn das könne doch nicht wahr sein, dass der eine viel hat und der andere gar nichts. Bei dieser Übung gibt es keine Spielregeln, also ist alles erlaubt. Nur eine Regel gilt: Diese Übung dauert maximal zwei Minuten, dann muss eine Lösung je Partnergruppe herbeigeführt sein!

Reflektion:

In einem "Blitzlicht" (dabei geht's einmal im Kreis herum) kann sich jeder Teilnehmer (kurz) zu der Übung äußern: Welche Lösung wurde praktiziert? Kam Gewalt vor? Ist der "autoritäre Charakter" der "Regel" erkannt worden? Wurde der autoritäre Charakter der Spielleitung beziehungsweise der vorgegebenen "Regeln" ignoriert? Welche Lösungen könnte es sonst noch geben? Haben (Spiel-)Regeln grundsätzlich einen "autoritären Charakter"?



Anmerkungen



- Name:** Menschen (er)tragen
- Zeit:** bis zu circa 30 Minuten
- Ziele:**
- eigene Stärken und Schwächen herausfinden
 - kreative Lösungen entwickeln
- Zielgruppe:** bis zu 70 Leute
- Methode:** Spiel
- Material:** Teppich oder Teppichboden wäre gut
- Ausführung:** Diese Übung beginnt mit der Frage, wie viele Menschen ein Mensch wohl (er)tragen kann. Im chinesischen Staatszirkus habe ich gesehen, wie einer auf einem Rad fahrend, zweiundzwanzig andere auf sich balancierte. Wir wollen es heute mal einfacher beginnen: Wer kann einen Menschen tragen? Das ist einfach, also zwei, dann drei und ab vier wird es schwierig. Wenn die Leute lang genug nachgedacht haben, probieren sie es in der Regel erst kniend, dann liegend aus. Dabei entwickelt sich plötzlich Technik.
- Der Stärkste der Gruppe sucht sich seine Leute aus und probiert es plötzlich mit sieben; die kippen aber immer (auf seinem Rücken liegend) um. Also spreizt er die Arme wie eine Spinne, um den Turm zur Seite hin zu stabilisieren, der zweite stützt sich ebenso auf den Ellenbogen (vom ersten) ab und so weiter und jetzt funktioniert es, - wenn es schnell geht – denn plötzlich bleibt die Luft weg ...

Anmerkung

Diese Übung ist supertoll, wenn du es zulassen kannst, dass die Leute selber herausfinden, wer denn der "stärkste Träger" in der Gruppe ist. (Die Leugnung von körperlicher Stärke hilft uns nicht weiter – ganz im Gegenteil: wenn wir mit Kindern und Jugendlichen nicht klären können, dass Stärken und Kräfte unterschiedlich verteilt sind, werden sie selber (oft bitter) herausfinden müssen, wie diese Welt geschaffen ist. Wichtig bleibt, eigene Stärken herauszufinden und zu wissen, dass ich trotz zum Beispiel körperlicher Schwächen auch Stärken habe und beides in eine für mich stabile Balance bringen kann. (Ich brauche dann nicht immer wieder zu beweisen, wie stark ich bin).



Anmerkungen



- Name:** **Ungleiche Partner**
- Zeit:** je nach Gruppengröße bis zu einer Stunde
- Ziele:**
- gegensätzliche Verhaltensweisen in Situationen pantomimisch darstellen und erlernen
- Zielgruppe:** 8 bis 20 Spieler, Alter beliebig
- Methode:** Spiel, Kleingruppenarbeit/Paarübung
- Material:** vorbereitete Zettel
- Ausführung:** Die Spielleitung hält vorbereitete weiße und blaue Zettel bereit (entsprechend der Anzahl der Spielenden). Auf den weißen Zetteln steht jeweils eine Situation (zum Beispiel in der Schule, an der Tankstelle, im Museum, an der Straßenbahnhaltestelle), auf dem blauen zwei entgegengesetzte Verhaltensweisen (freundlich – knurrig, ängstlich – mutig, schnell – langsam, fröhlich – traurig).

Die Spielenden bilden Paare. Jedes Paar zieht zwei unterschiedliche Zettel und bekommt ein wenig Zeit zur Verfügung gestellt, um sich eine pantomimische Szene zu überlegen, die den Angaben auf den beiden Zetteln entspricht.

Anschließend spielt jede Gruppe ihre Szene vor und die übrigen Spielenden müssen raten, welche Begriffe zu der Szene verarbeitet wurden.

Natürlich kann die Gruppe zu Beginn des Spiels die Zettel selber beschriften. Dies birgt das Risiko – beziehungsweise den zusätzlichen Reiz – dass Begriffe mehrfach vorkommen können.

Anmerkung

In einem Theaterworkshop kann das Raten wegfallen. Zuerst sollten dabei Paare mit den entgegengesetzten Verhaltensweisen frei experimentieren (ohne vorgegebene Situation).

Auch sollte die Darstellungsart nicht eingeschränkt sein. Beim Vorspielen nicht mit Spielenden, die Erfahrungen und/oder entsprechende Fähigkeiten im Darstellen haben, anfangen, das kann leicht weniger geübte Spielende hemmen.



Anmerkungen



Name: **Kamele schlachten**

Zeit: je Durchgang vier Minuten

Ziel: • Spaß und vielleicht Solidarität

Spielerzahl: mindestens 10 bis 80

Methode: Spiel, Plenum

Material: Wolle für einen Kamelschwanz und etwas Tesafilm

Ausführung: Der Kamel Metzger muss raus. Einer bekommt den Schwanz daran geklebt oder in die Hose oder den Rock gesteckt. Der Metzger kommt nun rein und will das schlachtreife Kamel fangen, er weiß aber nicht, welches es ist. Alle Kamele tun so als ob – was machen sie, damit der Metzger sein Tier nicht findet?

Reflektion:

Wie hat sich die Gruppe verhalten, wie hat sie das Kamel beschützt? Gibt es neue Alternativen? War Solidarität sichtbar? War Gewalt im Spiel? Ist der Metzger sauer geworden? Sollten wir es noch mal versuchen?

Anmerkung von einer Jugendgruppe:

Eigentlich war bei uns das Kamel immer ein Schwein, bis Turgay eines Tages dagegen protestierte und erklärte, dass er auf keinen Fall (als Muslim) ein Schwein spielen wolle. Zuerst haben wir das nicht kapiert (dass das Schwein im Islam ein Ekeltier ist), aber dann hat er uns das erklärt, und so ist aus dem Schwein ein Kamel geworden.



Anmerkungen



- Name:** **Das Pinguin-Spiel. Die Scholle ist voll**
- Zeit:** ca. 10-15 Minuten
- Ziele:**
- Entwicklung von Kooperationsmöglichkeiten
 - kreative Problemlösung
- Zielgruppe:** Gruppe von Kindern und Jugendlichen bis 35 oder mehr je nach Raumgröße
- Methode:** Spiel
- Material:** Tapetenrolle oder mehrere Zeitungen
- Ausführung:** Im Rahmen der bundesweiten Kampagne: "Dem HASS keine Chance" hatten wir mit Kindern und dem Künstler Klaus Schiemann ein Plakat entwickelt, auf welchem auf einer Eisscholle dicht gedrängt, circa 30 Pinguine im Ozean dahintreiben. Alle Pinguine waren durch unterschiedlichste nationale Merkmale als Polen, Türken, Tamilen et cetera erkennbar. Nicht weit von dieser Gruppe trieb ein weiterer üppiger Eisberg mit nur einem Pinguin namens Teutonikus, mit Baseball-Schläger und grimmigem Gesicht bewaffnet. In einem Schreibwettbewerb hatten wir Kinder gebeten, zu diesem Bild Geschichten zu entwickeln. Was wir vor allem zurückerhielten, waren Spielideen. Die schönste kam von der ehemaligen Bildungsministerin Marianne Birthler aus Brandenburg, nennt sich "Das Pinguin-Spiel" und eignet sich in hervorragender Weise zur nonverbalen Eröffnung des Themas in Schulklassen, Elternversammlungen, Parteiveranstaltungen et cetera.

Benötigt wird eine Rolle Tapetenpapier. Diese wird zu Beginn der Veranstaltung in zwei bis drei Meter lange Streifen gerissen und auf dem Boden zu einer Eisscholle zusammengelegt. Alle Leute nehmen dann auf der Eisscholle Platz und merken schon bald, dass sie sich auf hoher See wärmeren Gefilden nähern. Denn eh' sich jemand versieht, hat die Sonne (das bist du natürlich) überstehende Ecken und Zacken des Eisberges abgeschmolzen und abgerissen. Es wird eng. Was passiert nun? Klettern die Leute aufeinander, ärgern sie sich? Stoßen sie sich herunter, setzt sich der Stärkste durch? Wehren sie sich gemeinsam gegen die Sonne ...

Spiel das Spiel – es kommt immer ein neues Ergebnis heraus: Anlass zur Reflektion über Asyl und Politik.



Anmerkungen



Name: **Das Einmischungs-Spiel**

Ein Rollenspiel aus dem Bereich "Training zur Gewaltfreien Aktion"

Zeit: mindestens eine Stunde

Ziele:

- Spielen und Nachdenken über Gewalteskalationen und eventuell mögliche gewaltfreie Reaktionsmuster
- Erspüren des eigenen Aggressionspotentials

Zielgruppe: Jugendliche ab 16 Jahren, mindestens zwölf Personen

Methode: Rollenspiel

Material: Rollenkarten

Ausführung: Zu Beginn der Beschreibung muss erwähnt werden, dass es günstig ist, wenn die Gruppenleitung im Rollenspiel Vorerfahrungen mitbringt. Eine Rolle in diesem Spiel wird möglichst von der Gruppenleitung selbst übernommen (zum Beispiel "ausländerfeindlicher Passant"), damit sie sich eine Zeit vorher intensiv mit dieser ungewöhnlichen Rolle auseinandersetzen und möglichst echt in der Spielszene auftreten kann.

Die Gruppe, die zum Thema "Ausländer" arbeiten möchte, erhält Rollenkarten, über die mit den anderen Gruppenmitgliedern nicht gesprochen wird. Folgende Rollen sind für diese Spielszene notwendig:

- a) ein Ausländer, der Flugblätter in der Fußgängerzone verteilt,
- b) ein Passant (möglichst der Gruppenleiter selbst), der ihn lautstark beschimpft und bedrängt (bei gewünschter hoher Eskalationsstufe auch die Flugblätter entreißt),
- c) mindestens neun "Passanten", die mit Einkaufstüten bepackt in der Fußgängerzone auf und ab gehen. Es ist eine ganz normale Alltagssituation.

Besondere Hinweise:

Die Gruppe wird mit dieser Spielsituation überraschend konfrontiert. Die "Spielsituation" ist auch als "Straßentheater" denkbar.

(aus: Nie wieder wegsehen, Ev. Jugendbüro Bonn)



- Name:** **Das Außenseiter-Spiel**
- Zeit:** 30 Minuten
- Ziel:** • Erlebnisse und Gefühle eines "Außenseiter" nachvollziehen können
- Zielgruppe:** Gruppe von Kindern und Jugendlichen, mindestens sechs Stück
- Methode:** Spiel, Plenum
- Material:** Musik
- Anweisung:** Besondere Hinweise:
In der Gruppe sollte ein hohes Maß an Vertrautheit vorhanden sein.
- Spielregeln:**
- Sorgt für ausreichend Platz.
 - Wählt jemanden aus, der in eurer Gruppe beliebt ist und über ein ausgeprägtes Selbstbewusstsein verfügt. Der Ausgewählte wird zum "Außenseiter".
 - Der Rest der Gruppe spielt "Treffen, Begrüßen, Unterhalten". Alle Gruppenmitglieder laufen durch den Raum, schütteln sich die Hände, begrüßen sich (auch Umarmen ist erlaubt) und unterhalten sich.
 - Der "Außenseiter" geht ebenfalls durch den Raum und versucht, mit den anderen in Kontakt zu kommen. Schafft er es, eine Hand zu schütteln oder ein Gespräch zu führen, hat er gewonnen.
 - Die Gruppenmitglieder wehren jeden Kontaktversuch ab und weichen dem Außenseiter aus. Schaffen sie das, haben sie gewonnen.

Bei der gesamten Übung ist es hilfreich, Musik im Hintergrund laufen zu lassen. Für die Auswertung können folgende Impulse hilfreich sein:

- Wie hat der "Außenseiter" versucht, Kontakt aufzunehmen?
Bei wem?
- Wie haben die Angesprochenen darauf reagiert?
- Wie hat sich der "Außenseiter" dabei gefühlt, was hat er gedacht?
- Wie hat er die Mitspielenden erlebt?
- Hat sich die Art, Kontakt aufzunehmen, im Laufe des Spiels verändert (häufig, selten, aggressiver)?
- Wie haben sich die Gruppenmitglieder bei ihren Kontakten erlebt?
- Habt ihr eine ähnliche Situation, wie hier gespielt, schon einmal erlebt?

(aus: Nie wieder wegsehen, Ev. Jugendbüro Bonn)

Anmerkungen



Anmerkungen



Name: **Schlägertypen I**

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- in unterschiedlichen Rollen als Sieger und Verlierer erleben
- Entwicklung kreativer Lösungsmöglichkeiten

Zielgruppe: Jugendliche, je circa zwei Leute, die anderen sehen zu und wechseln sich ab

Methode: Spiel, Kleingruppenarbeit/Parübung

Material: Schaumgummi-Schlagstöcke

Ausführung: Zwei stehen sich auf einer zuvor markierten Linie mit Schaumgummi-Schlagstöcken (Kopfkissen gehen zur Not auch, halten aber nicht sehr lange) gegenüber. Das Ziel besteht darin, den anderen dazu zu bringen, von der Linie zu kippen, so dass beide Füße die Linie nicht mehr berühren.

Auswertungsfragen:

- Wie ging es mir?
- Wie war es, zu siegen beziehungsweise zu verlieren?
- Wie ist es für mich, mich schlagen zu lassen?
- Wie war es für mich, andere zu schlagen?



Schlägertypen II

Klebt mit Tesakrepp auf den Boden die Umrisse eines alten Baumes (der über einem reißenden Fluss mit Piranhas liegt). Von beiden Seiten kommt nun je eine Gruppe über den Baum balanciert, mit dem Auftrag, möglichst als erste das jeweils andere Ufer zu erreichen.

Reflektion:

Wie haben die Gruppen ihr Problem gelöst, gab es Anführende oder "Einpeitschende", gab es Alternativen zur rücksichtslosen Gewalt, sind friedliche Lösungen erfolgreicher?



Anmerkungen



- Name:** **Blicke**
- Zeit:** mit Auswertung circa 25 Minuten und mehr
- Ziele:**
- Eigene Grenzen und Grenzen der Mitspielenden erspüren
 - Schulung der Wahrnehmung
- Zielgruppe:** Jugendliche ab 16 Jahren, eine Gruppe, ein Kurs oder eine Klasse
- Methode:** Kleingruppenarbeit/Paarübung
- Material:** Musik (zum Beispiel auch elektronische Entspannungsmusik)
- Ausführung:** Eine gute Methode bei einem Konflikt zwischen zwei Mitgliedern einer Gruppe: Die beiden Kontrahenten stellen sich in zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken des Raumes. Die Titelmusik aus dem Film "Spiel mir das Lied vom Tod" oder ähnliches wird gespielt. Während der Musik gehen beide langsam aufeinander zu – die ganze Zeit über sollen sie sich in die Augen sehen. Sie gehen so nah, wie sie es aushalten können. Dann gehen sie, ohne den Blickkontakt zu verlieren, langsam rückwärts. Gespräch.

Stichwörter:

Wahrnehmen (allgemein) – fühlen, ertasten – konzentrieren – Aktivierung bei Lustlosigkeit – Interesse aneinander – Aggression, Konflikt – Beziehungen – Normen, Rollen, Werte – Selbsterfahrung – Interaktionsspiel – gruppendynamisches Experiment.



Anmerkungen



- Name:** **Faustkampf**
Zeit: 60 Minuten
Ziele:
 - Entwicklung kreativer Lösungen, Überzeugungskraft
 - Umgang mit Provokation**Zielgruppe:** Jugendliche in einer Gruppe, einem Kurs, einer Klasse
Methode: Kleingruppenarbeit / Paarübung, Plenum, Feed-Back
Material: keines
Ausführung: Paare bilden, von denen eine Person eine Faust macht, die andere die Aufgabe hat, die Faust zu öffnen.

Variante 1:

Faust: In deiner Faust ist etwas dir sehr Wichtiges, es gehört dir, du willst es auf keinen Fall hergeben, unter keinen Umständen.
Faustöffner: Du bist der Überzeugung, dass das, was in der Faust ist, dir gehört und du es auf jeden Fall wiederhaben willst.
Nach einiger Zeit (erfahrungsgemäß nach circa fünf Minuten), wenn alle Paare eine "Lösung" gefunden haben oder ein Stillstand eingetreten ist, Wechsel der Rollen.

Variante 2:

Gleiche Übung, wobei niemand Worte benutzen darf.

Variante 3:

Auf ein Gruppenmitglied schnell zugehen, auffordern zum Aufstehen, Faust entgegenhalten und provozierend zur Öffnung der Faust auffordern: "Los, öffne die Faust! Traust du dich nicht oder schaffst du es nicht? Versuch's doch – keinen Mumm, wie? Weichst du immer aus, wenn's drauf ankommt? ..."

In einer Gruppe kann die eine Hälfte "versteckt", also ohne, dass die anderen Teilnehmenden es mitbekommen, auf diese provozierende Rolle vorbereitet werden.

Variante 4:

Beim Rollenwechsel kann dem Faustöffner ein anderer Vorschlag zur sanften Öffnung der Faust gemacht werden (vorführen):

- Faust entkrampfen durch massieren und streicheln des Armes und der Faust;
- Faust und Ellenbogengelenk in die Hände nehmen, Gelenk und Arm durch leichte kreisende Bewegung lockern;



Anmerkungen

- Betonen, dass es dir gar nicht darum geht, die Faust zu öffnen, es jedoch gerne sähest, aber die Entscheidung allein beim anderen liege;
- Fragen, ob es so angenehm ist. Jeden weiteren Schritt ankündigen, Vertrauen schaffen, Dialog suchen.

Auswertungsfragen:

- Auf welche Weise habt ihr versucht, die Faust zu öffnen?
- War es schwierig oder leicht, die Faust zu öffnen?
- Wann war es schwierig oder leicht?
- Ging es euch darum, zu gewinnen oder zu verlieren? War das bedeutsam für eure Kraftanstrengung?
- Wie wurde meine Faust überwunden? Was habe ich dabei empfunden?
- Wie ist die Entscheidung, die Faust zu öffnen oder aber geschlossen zu halten, zustande gekommen?
- Wie ist das, wenn man einen Angriff erwartet, der nicht kommt? Entstehen Spannungen oder Entspannungen (im Arm)?
- Welche Rolle spielen die Worte, der gesuchte Dialog? Was wurde gesagt? Wie wurde das Gesagte aufgefasst? Haben euch die Worte erreicht?

Weitere Handlungsmöglichkeiten im Faustspiel:

Den anderen parodieren, also auch eine Faust machen und dem anderen seine Haltung, Einstellung sichtbar machen.

Ein Angebot machen, das vier Hände benötigt, also dem anderen etwas anbieten. Sich einfach hinsetzen, den anderen anschauen, wahrnehmen, Blickkontakt suchen. Durch Pantomime "ablenken": den anderen erheitern, die Aufmerksamkeit auf anderes lenken, die eigene Situation darstellen; dem anderen eine Chance geben, aus seiner "Fixiertheit" (auf die eigenen Interessen, das eigene Ziel) herauszukommen.



Anmerkungen



- Name:** **Kraftprobe**
Zeit: circa fünf Minuten
Ziel:
 - Eigene Kraft spüren**Zielgruppe:** Gruppe von Kindern oder Jugendlichen bis zu 30 Personen
Methode: Kleingruppenarbeit/Paarübung
Material: keines
Ausführung: Wenn du deine Kraft spüren willst, wähle dir einen Partner, der ungefähr genauso schwer ist wie du selbst. Nun stellt euch Rücken an Rücken und fasst euch bei den Händen. Gleich sollt ihr euch rückwärts gegeneinander pressen – Gesäß an Gesäß, Rücken gegen Rücken, Hände gegen Hände. Ihr müsst sichergehen, dass niemand stürzt. Achtet auf guten Kontakt zum Boden und setzt eure Beine kräftig ein, ohne dem anderen weh zu tun. Schiebt etwa ein bis zwei Minuten. Tauscht euch nun mit eurem Partner über diese Übung aus.



- Name:** **Gleichgewicht**
Zeit: bis zu circa 20 Minuten
Ziele:
 - eigene Kraft messen
 - Fairness üben
 - Eingreifen lernen
 - Verantwortungsübernahme lernen**Zielgruppe:** Gruppe von Kindern oder Jugendlichen von 2-30 Menschen
Methode: Spiel, Kleingruppenarbeit/Paarübung
Material: keines
Ausführung: Dieses Spiel dauert in der Regel nicht länger als 20 Minuten und eignet sich als Vor- und Zwischenübung, wenn das Thema Aggressionen "in der Luft liegt".

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis um zwei Mitspielende, die sich auf den Knien gegenüber sitzen. Die beiden versuchen, sich mit den Händen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Der Zuschauerring ist der Schutzkreis. Jeder der Anwesenden ist Spielleitung und hat jederzeit die Möglichkeit, den Kampf mit einem lauten STOPP abubrechen. Sobald einer der beiden auf dem Rücken liegt, wird abgebrochen und im knien wieder begonnen.



Anmerkungen

Name:	Konfliktaustragung
Zeit:	je nach Gruppengröße 20 bis 40 Minuten, davon etwa die Hälfte für die Auswertung
Ziele:	<ul style="list-style-type: none">• alternative Konfliktlösungsmöglichkeiten entwickeln• verbale Auseinandersetzung lernen
Zielgruppe:	Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren, sechs bis 16 Personen
Methode:	Kleingruppenarbeit/Paarübung, Feed-Back
Material:	Kärtchen mit je einer Situationsbeschreibung
Ausführung:	<p>Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Zur Einführung erläutert die Leitung das folgende Grundprinzip:</p> <p>Wenn jemand etwas tut, dass mich verletzt, kränkt, ärgert, dann sollte ich dies auch mitteilen, ansonsten entziehe ich mich meiner Einwirkungsmöglichkeit oder, ebenso schlimm, ansonsten wird meine Verletzung, meine Kränkung, mein Ärger sich an anderer Stelle unkontrolliert Luft machen. Wenn ich aber mit meiner Mitteilung einfach "zurückschieße", dann ist die Chance sehr gering, dass der andere dies akzeptiert und sein Verhalten ändert. Es geht also darum, meinen Ärger so zu artikulieren, dass mein Widerpart Verständnis gewinnen und sein Verhalten ändern kann. Ansonsten bricht eine der vielen, unendlich unfruchtbaren und entnervenden Streitereien aus, die für den zugrundeliegenden Konflikt nichts bringen.</p> <p>Das Grundmuster für die "nichtverletzende Ärgermitteilung" lautet: "Du hast folgendes gemacht .../Das hat mich aus folgendem Grund verletzt (geärgert, gekränkt). Ich möchte deshalb gerne, dass du stattdessen folgendes tust: ..."</p> <p>Die Leitung legt den Stapel Kärtchen mit den Situationsbeschreibungen in die Mitte des Kreises und bittet, dass ein Teilnehmer in die Mitte des Kreises tritt, die erste Karte nimmt, den Text vorliest und sich einen zweiten Teilnehmer aussucht, dem er seine "Ärgermitteilung" nach dem eben skizzierten Muster vorträgt.</p> <p>Auswertung:</p> <p>Vielleicht ein kurzes Bewegungsspiel, dann setzen sich alle. Zwei Fragen an "Mitteilende": "Wie hast du dich gefühlt? War's schwierig oder leicht?"</p> <p>Und an die "Angesprochenen": "Konntest du die Ärgermitteilung akzeptieren? Wie hättest du reagiert?"</p> <p>(Situationsbeschreibung siehe Anhang Kapitel 8.1)</p>



Anmerkungen



- Name:** **Nein!**
- Zeit:** circa zehn Minuten
- Ziel:** • Versuchen, durch die Körperhaltung ein "Nein" auszudrücken
- Zielgruppe:** Gruppe von Jugendlichen, bis zu 20 bis 35 Personen
- Methode:** Kleingruppenarbeit/Paarübung
- Material:** keines
- Ausführung:** Bildet Zweiergruppen und verteilt euch im Klassenraum. Dein Gegenüber bedroht dich. Wie kannst du dich schützen, dich wehren? Probiere verschiedene Körperhaltungen aus und achte auf Mimik, Gestik und Tonfall deines Gegenübers. Versuche, deine eigene Körpersprache zu finden, mit der du ein deutliches "Nein!" zum Ausdruck bringen kannst.

Wie hast du dich in dieser Haltung gefühlt?

Wie wirkst du auf dein Gegenüber?

Tauscht eure Erfahrungen aus.

Nun hat dein Partner die Gelegenheit, ein "Nein!" zu erproben.



- Name:** **Nordseewellenreiten**
- Zeit:** circa zehn Minuten
- Ziel:** • positive Erfolge durch Kooperation
- Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche, Teilnehmerzahl unbegrenzt
- Methode:** Spiel
- Material:** Musik
- Ausführung:** Alle Mitspielenden legen sich nebeneinander auf den Boden (wie Ölsardinen). Auf Kommando drehen sich alle gleichzeitig nach rechts (oder links). Der jeweils letzte der Reihe legt sich quer auf die Mitspielenden (= Nordseewellen) und wird so nach vorne transportiert. Dort angekommen, reiht er sich in die Welle ein. Sofern Zuschauende vorhanden sind, sollten sie die rhythmischen Wellenbewegungen lautstark unterstützen. (Wir haben da mit "Wo die Nordseewellen schlagen ..." und ähnlichen Walzerliedern gute Erfolge erzielt.) Natürlich können auch die Wellen selber singen (wenn sie können vor lachen). Das ganze auf einer leicht abschüssigen Wiese. Wie wär's?



Anmerkungen

Name: **Definition von Gewalt**
Zeit: Eine Stunde
Ziel: • Konsens-Definition von Gewalt entwickeln
Zielgruppe: Plenum
Material: Papier, Stifte
Ausführung: Nach einigen Übungen zur Präzisierung und Wahrnehmung von Gewalt empfehlen wir als vorläufigen Schluss folgenden Lösungsvorschlag:

- Zeichne das untenstehende Tafelbild auf. Lass dann von den Teilnehmenden die "Eigenschaften" von Gewalt (zum Beispiel tut weh, zerstört, verletzt, behindert und so weiter) benennen und trage diese Nennungen in die erste Spalte ein. Danach sucht ihr zu jeder gefundenen Eigenschaft den gegenteiligen Begriff und tragt ihn in der zweiten Spalte ein (zum Beispiel tut gut, baut auf, heilt, befreit und so weiter)

Eigenschaften von "Gewalt"	Eigenschaften von "keine Gewalt"

- Lasst genug Zeit für das plötzliche Aha-Erlebnis!
- Sucht nun unter den genannten Eigenschaften der Gewalt die "stärkste" Begrifflichkeit aus (können alle Teilnehmenden dieser Wahl zustimmen?!), unter der sich alle anderen Eigenschaften subsumieren lassen. Das gleiche könnt ihr für die Spalte "keine Gewalt" wiederholen. Ihr seid nun im Besitz einer äußerst knappen und präzisen Konsens-Definition für Gewalt in eurer Gruppe.
- Wenn ihr wollt, könnt ihr nun noch einmal die Gewalt-Rollenspiel-Übung machen. (Vorsicht: Einige der benannten Rollen haben mit Gewalt gar nichts zu tun! (Beispiel: Türkische Frau mit einem Kopftuch und so weiter)



Anmerkungen

- Name:** **Gewalt sichtbar machen**
- Zeit:** Eine Stunde
- Ziel:** • Vorstellung vom Gewaltbegriff und ihren Ursachen entwickeln
- Methode:** Einzelarbeit, Plenum
- Material:** Papier, Stifte
- Ausführung:** Male in einem Bild oder in einer Skizze, was dir zu dem Thema "Gewalt" spontan einfällt. Du brauchst nicht besonders schön zu malen. In deiner Darstellung kannst du auch Zeichen, Symbole und Text verwenden.
- Bildet nun Gruppen und stellt euch eure Bilder gegenseitig vor, aber nur wer will. Zeichnet auf ein großes Blatt Papier ein gemeinsames Bild.
- Hängt nun alle "Gruppenbilder" im Raum auf. Betrachtet nacheinander die einzelnen Bilder. Eine Gruppensprecherin oder ein Gruppensprecher erläutert dann das jeweilige Bild. Spricht darüber, was ihr unter "Gewalt" versteht.

"Was Gewalt auslösen kann" oder: Mögliche Ursachen von Gewalt
(Tabelle auch als Kopiervorlage im Anhang Kapitel 8.1)

	1	2	3	4
Mangel an Geborgenheit				
Keine vertraute Partnerbeziehung				
Kein Zusammengehörigkeitsgefühl				
Wenig Selbstwertgefühl				
Keine sichere berufliche Zukunft				
Wenig Zukunftserwartungen				
Orientierungsverlust				
Keine/r der/die mich stark macht				
Kein Raum zum auspowern und Frust rauslassen				
Alkohol				
Terrorfilme und -videos				
Einsamkeit				
	1 = meistens	2 = manchmal	3 = selten	4 = nie

→ Es kann viele verschiedene Ursachen haben, wenn Jugendliche Gewalt anwenden. Kreuze in der obenstehenden Tabelle an, ob das jeweilige Gewaltmotiv "meistens", "manchmal", "selten" oder "nie" zutrifft (1-8). Überlege dir einen bis zwei Hauptgründe, weshalb Jugendliche Gewalt anwenden. Vergleiche deine Entscheidungen mit denen



Anmerkungen

deiner Mitspielenden. Welche Ursachen werden hauptsächlich genannt? Stellt eine Rangfolge der Ursachen auf und versucht, dafür Begründungen zu finden.

- Kreuze in der vorstehenden Tabelle an, welche Faktoren deiner Meinung nach Gewaltanwendungen fördern (A-D). Tauscht euch über eure Meinungen aus und darüber, welche Erfahrungen und Beobachtungen ihr mit Ursachen von Gewalthandlungen gemacht habt. Könnt ihr andere Gründe nennen?

Auftrag:

Bitte lest in Kleingruppen (zwei bis vier Leute) folgende Zeitungsartikel und überlegt, welche Ursachen und Gründe möglicherweise zur Gewalt geführt haben:

Fall A: Jugendliche zünden Bus in Straßburg an

Straßburg (lsw) Drei Jugendliche im Alter zwischen 14 und 17 Jahren haben gestanden, am Wochenende in Straßburg einen Bus in Brand gesteckt zu haben. Nach Gerichtsangaben wurden die drei Jugendlichen, die noch nicht polizeilich bekannt waren, dem Jugendrichter vorgeführt. Der Bus, der zur Tatzeit leer war, brannte völlig aus. Der Fahrer konnte das Fahrzeug unverletzt verlassen und alarmierte die Feuerwehr. Die Jugendlichen hatten das Kunststoffpolster eines Sitzes im hinteren Teil des Busses ausgeschnitten und angezündet. Der 14jährige mutmaßliche Haupttäter, der vom Busfahrer festgehalten wurde, gestand die Tat. Seine zwei Komplizen, die zunächst flüchteten, wurden in den elterlichen Wohnungen verhaftet. (Stuttgarter Zeitung vom 14. März 1995).

Fall B: Schüler starb nach Ringkampf durch Ersticken

Schwäbisch Gmünd (jm) Beim Tod eines 17jährigen Schülers, der – wie gemeldet – bei einer Rangelei mit einem Gleichaltrigen am Mittwoch in Schwäbisch Gmünd (Ostalbkreis) starb, habe weder Fremdenfeindlichkeit noch Rechtsradikalismus eine Rolle gespielt. Dies teilte die Polizei am Freitag mit. Bei den beiden Schülern Sven und Ivo handelte es sich um Auszubildende an der Gewerblichen Schule des Gmünder Berufsschulzentrums. Sie hatten einen zunächst harmlos erscheinenden Ringkampf ausgetragen, bei dem sich



Anmerkungen

beide in den "Schwitzkasten" genommen hatten. Nach Eingreifen des Lehrers, der in der großen Pause Aufsicht hatte, war einer der beteiligten Schüler bereits nicht mehr ansprechbar und starb trotz sofort eingeleiteter Rettungsmaßnahmen der Lehrer und des alarmierten Notarztes. Die Obduktion der Leiche ergab, dass der Schüler erstickt ist. (Schwäbische Zeitung vom 8. Oktober 1994).

Fall C: Brutaler Überfall

Es war nur noch ein kurzes Stück zur Schule, als Tanja (Name wurde auf eigenen Wunsch geändert) Schritte hinter sich hörte. Die 17jährige Gymnasiastin, die durch eine Grünanlage der Frankfurter Nordweststadt lief, bekam einen Stoß in den Rücken. Sie stürzte zu Boden. Dann ging ein Trommelfeuer von Tritten auf sie nieder. Vier Mädchen, dunkelhäutig und in schwarzen Jacken, trampelten gegen ihren Körper, sie sah Cowboystiefel, die nach ihrem Gesicht ausholten. Blut schoss aus Mund und Nase. Immer neue Tritte trafen ihren Kopf, ihren Brustkorb und ihren Unterleib. Tanja krümmte sich und schrie. Dann wurde sie bewusstlos.

"Früher hab' ich Angst nicht gekannt", sagt das zierliche schwarzhaarige Mädchen, das gerne joggt und Ballett und Jazztanz mag, "aber seitdem ist das anders geworden." Seit dem Morgen im vergangenen Dezember, als sie überfallen wurde, hat sie oft Angst, wenn sie alleine unterwegs ist. Sie weiß nicht, weshalb sie auf dem Schulweg misshandelt wurde. Sie weiß bloß, dass der Überfall nachts in Alpträumen immer wiederkehrt: "Dann wache ich schweißgebadet auf". (W. Metzner: Gewalt unter Schülern. Prügel, Erpressung, Raub, in: Stern vom 25. April 1994, S. 22).

Fall D: 15jähriger Steinwerfer wegen Mordes verurteilt.

Essen (dpa) Ein 15 Jahre alter Schüler, der einen 25 Kilogramm schweren Steinbrocken auf eine Autobahn geworfen hatte, ist am Mittwoch wegen Mordes und mehrfachen Mordversuchs zu sechs Jahren Jugendstrafe verurteilt worden. Eine Jugendkammer des Essener Landgerichts verurteilte den Schüler, der den Stein im Juni vergangenen Jahres von einer Brücke aus auf die Autobahn A 31 im Ruhrgebiet geworfen hatte. Das Geschoss durchschlug die Frontscheibe des Wagens von drei Abiturienten und tötete einen 19jährigen. Die beiden anderen



Anmerkungen

Insassen wurden schwer verletzt. Vereinsamung und den Wunsch nach Akzeptanz nannte der Vorsitzende Richter Günter Pohl bei der Urteilsbegründung als Motive für die Tat. Der junge Steinewerfer sei von seinen Mitschülern verspottet worden und habe im Elternhaus keinen Rückhalt gefunden. Am Tag hatte er Freunden von einem geplanten Einbruch in eine Imbisstube erzählt, um Aufmerksamkeit zu erregen. Als der Einbruch fehlschlug, sei er auf die Idee gekommen, Steine auf die Autobahn zu werfen. (Stuttgarter Zeitung vom 24. März 1994.)

Name: **Konfliktlösungsstrategien**

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Erkennen des persönlichen Anteils am Austragen von Konflikten
- Bewusstmachen von Konfliktverschiebungsstrategien
- Einüben von Handlungsalternativen in Konfliktsituationen

Methode: Spiel, Rollenspiel

Material: Stühle

Ausführung: Sich durchzusetzen, auf seinem Recht zu beharren, seinen Teil zu bekommen, scheitert oft an der Umwelt, aber auch daran, dass manche mit Konflikten aus persönlichen Gründen nur schwer umgehen können, dass sie lieber einem Konflikt ausweichen oder versuchen, ihn zu harmonisieren, anstatt flexibel verschiedene Handlungsalternativen zu überlegen und zu versuchen.

Durchführung:

Sechs Stühle werden wie in einem Zugabteil gegenübergestellt. Fünf der sechs Reisende haben eine Platzkarte, der sechste Reisende nicht. Der Spieler, der nun die Platzkarte für diesen Sitz hat, kommt ins Abteil und versucht, auf seinen Platz zu kommen. Die Strategien, die er verwendet, um zu seinem Ziel zu gelangen, stehen ihm frei. So kann er weitere Rollen (etwa Schaffner) festlegen. Auch die fünf anderen können in das Geschehen eingreifen. Bei diesem Spiel empfiehlt es sich, auch Beobachtende einzusetzen. Das Spiel ist beendet, wenn eine Lösung erreicht wird beziehungsweise Abbruch, wenn sich die Spielenden gegenseitig abblocken und keine Lösung in Sicht ist.



Anmerkungen

Hinweise:

Wie lief die Szene ab? Wer hat sich behauptet/durchgesetzt? Mit welchen Strategien? Wie wirklichkeitsnah waren verschiedene Spielzüge? Waren Tendenzen beobachtbar, sich der Situation zu entziehen? Bei wem, warum (vorsichtig!)? Lässt sich Gelerntes aus diesem Entscheidungsspiel in den Alltag übertragen?

Name:	Täter-Opfer-Position
Zeit:	circa 15 Minuten
Ziel:	• Annäherung an die Täter-Opfer-Problematik
Zielgruppe:	Jugendliche ab 14 Jahren, bis zu 33 Teilnehmende
Methode:	Rollenspiel, Feed-Back
Material:	keines
Ausführung:	Die Gruppe wird in zwei gleich große Untergruppen geteilt, die sich gegenüber stehen. Die eine Hälfte stellt den Täter dar, die andere die Opfer. Jeder Täter sucht sich ein Opfer. Dieses Paar bildet eine Täter-Opfer-Statue, indem der Täter eine Haltung und das Opfer eine ihm dazu passende Opferposition einnimmt. Anschließend Rollenwechsel!

Auswertung:

- Danach Austausch in Kleingruppen.
- Was war schwerer darzustellen?
- Gab es Handlungsimpulse?
- Was kenne ich aus welcher Position?
- Was habe ich körperlich wahrgenommen (Blickkontakt, Atmung, Haltung ...)?



Name:	Die Titanic – das Floß
Zeit:	circa 30 Minuten
Ziele:	• Entwicklung kreativer Konfliktlösungen • Förderung von Kooperation
Zielgruppe:	Kinder ab sechs Jahren, 10 bis 60 Personen
Methode:	Rollenspiel, Feed Back
Material:	eine Tür oder ein Teppich
Ausführung:	Anmerkung: Diese Übung ist eine klassische Fish-bowl-Übung. Dabei geht es darum, dass einige Leute in der Mitte (also wie Goldfische



Anmerkungen

im Wasserglas) eine kritische Situation klären sollen, und von beobachtenden Menschen, außen herum, begleitet (und bestaunt) werden.

"Stellt euch vor, ihr seid Passagiere der Titanic. Diese hat einen Eisberg gerammt und ist schon gesunken. Die einzigen Überlebenden haben sich auf eine im Meer schwimmende Tür gerettet."

Jetzt wird eine Tür in die Mitte gelegt (oder ein Teppich ausgebreitet), auf die (den) sich circa sechs bis acht Leute setzen. "Die Tür ist alt und mit Stoffen gepolstert, sie saugt sich langsam voll Wasser. Noch trägt sie die acht Personen. Aber das Floß sinkt schon langsam. Lange wird es die acht Leute nicht mehr tragen können. In etwa fünf Minuten wird das Floß untergehen, wenn nicht mindestens vier Leute die Tür (das Floß) verlassen. Ihr habt also genau fünf Minuten Zeit, um eine Lösung zu finden."

Jetzt kann das Spiel beginnen. Wie werden sich die Leute verhalten? Treten sie die vier Schwächsten von dem Floß – oder die Bockigen – oder die Schwersten oder wen? Machen sich die Leute fertig, verfallen sie in Fatalismus, ignorieren sie die Regieanweisungen?

Achtung:

Hier kann eine Sonderregelung eingeführt werden. Für den Fall, dass einer der Zuschauer aktiv wird und eine Lösung findet (oder glaubt eine gefunden zu haben), kann er einen der Floßleute antippen und die Rolle des Zuschauers mit dem Flößer vertauschen. Eine schärfere Spielvariante ergibt sich, wenn den Leuten bestimmte Rollen zugeschrieben werden (zum Beispiel schwangere Frau, Berufsspieler, Kapitän, Handelsvertreter, Pastor, Waise et cetera)

Reflektion:

Welche Lösung zu welchem Preis, wurde gefunden? Haben die "Starken" sich durchgesetzt? War Gewalt (psychische, strukturelle, physische) sichtbar? Hat "Stärke" oder "Macht" etwas mit Verantwortung zu tun? Gab es eine intelligente Lösung? Wie hätten die Leute sich gemeinsam retten können?



Anmerkungen

- Name:** **Anbaggern im Zug**
- Zeit:** 10 bis 30 Minuten
- Ziele:**
- Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten
 - Erkennen von Grenzen
- Zielgruppe:** Jugendliche ab 14 Jahren, bis zu acht Leute, dazu Beobachter (Rest der Gruppe)
- Methode:** Rollenspiel, Feed-Back
- Material:** 6 bis 20 Stühle, um ein Zugabteil nachzustellen
- Ausführung:** Zwei Spielende bereiten sich kurz auf folgende Szene vor:
Eine Frau fährt in einem Zug und liest in einer Illustrierten oder in einem Buch. Ein Mann kommt ins Abteil und versucht, mit ihr Kontakt aufzunehmen, mit ihr anzubändeln. Sie will aber eigentlich ihre Zeitung weiterlesen. Wie macht er es? Bleibt sie standhaft? Welchem Spieler fällt das schwer? Zur Verdeutlichung können folgende Veränderungen stattfinden:
1. Austausch von Spielenden
 2. Besetzung der Männerrolle mit einer Frau und umgekehrt.
 3. Verkehrung der Situation: Eine Frau versucht, einen lesenden Mann anzumachen.
 4. Wie bei drittens, aber die Frau wird von einem männlichen Teilnehmer und entsprechend umgekehrt gespielt.
 5. Bei allen Varianten können noch weitere Rollen eingebaut werden: Mitreisende, Freund, Schaffner, Arbeitskollegen.
 - 6.
 - 7.



Anmerkungen

- Name:** **Gewaltfrei Handeln – Aktives Handeln**
- Zeit:** 15 Minuten
- Ziel:** • Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten
- Zielgruppe:** circa zehn Jugendliche, die anderen beobachten und berichten
- Methode:** Rollenspiel, Feed Back
- Material:** keines
- Ausführung:** Spielszene:
Eine kleine Gruppe von Passanten geht auf der Straße (Fußgängerzone) auf und ab. Sie tragen schwere Taschen, sitzen im Café, unterhalten sich mit Freunden, bummeln, lesen Zeitung, kaufen ein. Die Gruppe erlebt dann eine Szene, die sie (möglicherweise) zum Eingreifen motiviert. Die Szene ist zeitlich begrenzt und kann auch wiederholt werden.
- Im Spielverlauf wird versucht, ohne Gewalt den Konflikt zu lösen oder zu stoppen.
- Spielvorschläge:**
Frau und Mann stürmen aus der Kneipe; der Mann macht die Frau an, beschimpft sie, bedrängt sie.
Ausländer verteilt Flugblätter. Ein (eventuell auch zwei) Passanten setzen sich mit ihm lautstark auseinander, entwerfen ihm die Flugblätter (nicht unbedingt erforderliche Eskalation), beschimpfen und bedrängen ihn.
- Auswertungsfragen:**
Wie habe ich mich erlebt, was habe ich empfunden?
Wie bin ich mit der Situation umgegangen?
Was hat mir Schwierigkeiten bereitet?



Anmerkungen

- Name:** **Konfliktgeschichten**
- Zeit:** Eine Stunde
- Ziele:**
- Fantasie anregen
 - Entwicklung alternativer Handlungsmöglichkeiten
- Zielgruppe:** Jugendliche, Gruppengröße circa 12 – 35 Leute
- Methode:** Rollenspiel, Plenum
- Material:** Vorlesegeschichten mit Konflikten, zum Beispiel das Kinderbuch: "Was ist nur los in Feuerland?"
- Ausführung:** Geschichte vorlesen oder erzählen, auf dem Höhepunkt abbrechen; sie sollte möglichst spannungsgeladen sein, so dass sie zum Spielen reizt.

Problem herausarbeiten; Zeit zum Überlegen und zu Äußerungen geben. Danach vielleicht fragen:

- Wer ist beteiligt?
- Wie wirkt die Situation auf sie?
- Wer ist die Hauptperson und wie fühlt sie sich?
- Warum fühlt sie sich so?
- Wie fühlen sich die anderen? Warum?

Alternativen aufzeigen, spielen:

- Kinder nennen und spielen Lösungsmöglichkeiten. Wem eine Lösung einfällt, der wählt sich einen Partner zum Spiel. Werden nicht genug (positive und negative) Alternativen aufgezeigt, fragen: Ist das die einzige Möglichkeit, in der eine solche Situation enden kann? Wer hat eine andere Idee?
- Hilfen zum Spiel der Kinder: Wo spielt es? Welche Tageszeit ist es? Was tut jeder?

Zuhörer vorbereiten:

Anfänger: Beurteilen, wie realistisch das Spiel ist. Könnte das wirklich passieren?

1. Gruppe: Könnte das wirklich passieren?

2. Gruppe: Wie fühlen sich die Einzelnen?

3. Gruppe: Die Folgen im voraus bedenken, die nächsten Schritte aus dem Spiel folgern. (Dabei ist es nicht zwingend, das Rollenspiel zu einem runden Ende zu führen.)

Diskussion:

Entweder im Anschluss an jede gespielte Lösung oder nach mehreren Vorschlägen: Was ist geschehen? Und, wenn nötig: Wie fühlt sich...? Warum? Was wird jetzt geschehen?



Anmerkungen

Wenn die Alternativen klar herausgearbeitet und ihre Folgen deutlich sind:

- Welche Lösung ist eurer Meinung nach die beste?
- Warum ist sie die beste?
- Für wen ist sie die beste? Wem wird sie nützen?
- Wen benachteiligt die Lösung?
- Wie entscheidest du dich, wenn du nicht jedem gerecht werden kannst?
- Wenn du ... wärest, wie würdest du dich dann entscheiden?
- An welcher Stelle hätte eine andere Entscheidung eine akzeptable Lösung ermöglicht?

Vertiefung:

Rollentausch; Folgemöglichkeiten ausweiten; Analogien zu wirklichen Ereignissen aufzeigen.

(nach: Belser (1975), S. 191 f.)