

8. Praktischer Teil – Übungen



T-Kit
Soziale Integration

In diesem praktischen Teil finden Sie viele Übungen und Methoden zu den zuvor beschriebenen Problemstellungen.

Übungen sind jedoch nur Werkzeuge. Wie jedes Werkzeug können Sie auf gute und schlechte Weise eingesetzt werden, so wie eine Spritze Menschen von einem Leiden heilen oder sie mit einer tödlichen Krankheit infizieren kann. Es liegt also bei Ihnen, diese Übungen verantwortungsbewusst einzusetzen. Beginnen Sie immer damit, dass Sie Ihre Ziele definieren. Prüfen Sie dann, ob eine dieser Übungen Ihnen helfen könnte, ein Ziel zu erreichen. Arbeiten Sie nicht anders herum: führen Sie keine Übung durch, um dann festzustellen, dass sie eine völlig andere als die beabsichtigte Wirkung hatte.

Die Übungen sollten Sie immer an Ihre jeweilige Zielgruppe anpassen (einige dieser Übungen richten sich an Jugendbetreuerinnen und -betreuer, andere an Jugendliche). Es ist also elementar, dass Sie Ihre Gruppe zunächst kennen. Wichtig ist auch, wie gut sich die Teilnehmenden untereinander kennen, welche Erfahrungen sie bereits mit Training haben, was zuvor geschah und was danach geschehen wird, usw. Wählen Sie Ihre Methoden entsprechend und passen Sie sie an diese Rahmenbedingungen an. Konsultieren Sie das T-Kit „Training Essentials“ (derzeit noch nicht auf Deutsch verfügbar; Anm. Übersetzer) zu weiteren Trainingsfragen.

Bedenken Sie: eine Übung kann nicht alle Probleme lösen!

Die Übungen sind in verschiedene Kategorien eingeteilt:

- **8.1: Benachteiligte Jugendliche** – Beschäftigt sich damit, wer benachteiligte Jugendliche sind, wie sie von der Gesellschaft gesehen werden und welchem Druck sie ausgesetzt sind.
- **8.2: Das Gefühl sozialer Ausgrenzung** – Bietet verschiedene Übungen dazu an, wie sich Ausgrenzung anfühlt und bietet Methoden zum Umgang mit einigen Ausgrenzungsformen.
- **8.3: Aufbau von Vertrauen und Selbstwertgefühl** – Schlägt verschiedene Ansätze vor zum Aufbau einer vertrauensbasierten Beziehung zwischen Jugendbetreuerinnen und -betreuer und Jugendlichen oder innerhalb einer Gruppe von Jugendlichen. Dieser Abschnitt listet auch einige Methoden zur Verbesserung des Selbstwertgefühls auf.
- **8.4: Konfliktmanagement** – Zeigt Ihnen, wie Sie mit Konflikten umgehen können, wie Sie Konflikte besser verstehen und was Sie tun können, falls es zu Konflikten kommt.
- **8.5: Partnerschaften aufbauen** – Beschreibt einige praktische Übungen, die Ihnen eine Vorstellung davon vermitteln, was nötig ist, um Partnerschaften aufzubauen und mit anderen zu kooperieren.
- **8.6: Peer Education** – Bietet Methoden, mit denen Sie erfahren können, wie Peer Education funktioniert und warum dieses Konzept funktioniert.

Danksagung

Viele Übungen in diesem Kapitel wurden von der National Youth Agency (NYA) zur Verfügung gestellt, einer britischen Organisation im Bereich Jugendarbeit, die auf verschiedenen Gebieten tätig ist, darunter Training und Publikationen. Link: <http://www.nya.org.uk>.

Das Partnerschaftsprogramm ist dankbar für den NYA-Beitrag zu diesem T-Kit.



8.1 Benachteiligte Jugendliche

ZITRONEN

Ziel:

Dies ist ein „Eisbrecher“, der den Gedanken individueller Unterschiede vermittelt. Die Übung kann zu Beginn einer Arbeitseinheit zu Vorurteilen, Unterschieden und Chancengleichheit eingesetzt werden.

Benötigtes Material:

Genügend Zitronen für alle Personen in der Gruppe
Eine Tragetasche oder ein Korb

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

30 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Geben Sie allen in der Gruppe eine Zitrone.
2. Bitten Sie alle darum, sich ihre jeweilige Frucht genau anzuschauen, auf Besonderheiten zu untersuchen und die Schale anzufassen.
3. Ermutigen Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, eine persönliche Beziehung zur jeweiligen Zitrone herzustellen, indem sie ihr einen Namen geben.
4. Geben Sie den Teilnehmenden fünf Minuten Zeit dafür. Dann sammeln Sie alle Zitronen wieder ein und legen sie in die Tragetasche oder den Korb.
5. Mischen Sie die Früchte gut durch.
6. Breiten Sie dann die Zitronen vor der Gruppe auf dem Boden aus.
7. Bitten Sie alle Teilnehmenden darum, vorzutreten und ihre jeweilige Zitrone herauszusuchen.
8. Sollte es Streit darum geben, wem eine bestimmte Zitrone gehört, versuchen Sie, eine Entscheidung zu vermitteln. Sollte eine Einigung nicht möglich sein, legen Sie die Zitrone als nicht identifizierbar zur Seite. Falls dies geschieht, haben Sie wahrscheinlich am Ende eine Person und eine Zitrone, die auf diese Weise wieder zueinander finden; Sie werden jedoch feststellen, dass die meisten Teilnehmenden (erstaunlicherweise!) „ihre“ Zitrone erfolgreich für sich beanspruchen können.

Reflexion und Evaluierung:

Nachdem alle Jugendlichen wieder zu ihren Zitronen gefunden haben, initiieren Sie eine Diskussion. Wie sicher sind sie, dass sie die richtige Frucht ausgewählt haben? Woher wissen sie das?

Ermutigen Sie sie, die Parallelen zwischen dieser Übung und den Unterschieden zwischen Menschen zu sehen. Untersuchen Sie die Vorurteile: Haben alle Zitronen dieselbe Farbe? Haben alle dieselbe Form?

Vergleichen Sie dies mit den Vorurteilen, die zwischen Menschen verschiedener Kulturen, Rassen und Geschlechter bestehen. Was heißt das und was bedeutet das für die Gruppe?

Ihre Evaluierung dieses Prozesses und die sich abzeichnenden Problemstellungen werden Ihnen helfen, weitere Arbeitseinheiten zu Unterschieden und Chancengleichheit zu entwickeln.



KONSEQUENZEN

Die meisten kennen dieses Spiel in der einen oder anderen Weise. Es ist also eine gute Möglichkeit, Gruppenarbeit ohne allzu viele Erklärungen zu beginnen. Die Ergebnisse sind sehr klar, so dass auf effiziente Weise Debatten angestoßen und Diskussionen darüber provoziert werden können, wie Jugendliche von Erwachsenen in der Gesellschaft wahrgenommen werden.

Benötigtes Material:

Flipchart-Block

Stifte

Gruppengröße:

Sechs pro Gruppe

Dauer:

30 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Die Gruppe bildet mit dem Gesicht zueinander einen Kreis. Geben Sie einem Gruppenmitglied einen Papierbogen und einen Stift. Wenn Sie mit einer Gruppe mit mehr als sechs Teilnehmenden arbeiten, können Sie zwei Papierbögen austeilen, so dass alle einmal an der Reihe sind.
2. Erklären Sie: Es soll der Kopf einer typischen jungen Frau oder eines typischen jungen Mannes gezeichnet werden. Wenn Sie zu bestimmten Themenstellungen wie z.B. Drogenmissbrauch arbeiten, können Sie auch einen typischen Drogenabhängigen zeichnen lassen. Die Jugendlichen sollen den Details viel Aufmerksamkeit zukommen lassen, z.B. Frisur, Kopfbedeckungen, Make-up, usw.
3. Wenn sie fertig sind, wird das Papier gefaltet, so dass die Zeichnung nicht mehr sichtbar ist, und nach rechts an die nächste Person weitergegeben.
4. Das Papier wird so lange weitergegeben und die Zeichnung so lange weiter entwickelt, bis Kopf, Körper, Arme, Beine und Füße fertig sind
5. Stellen Sie das Bild der Gruppe vor. Haben die Menschen ähnliche Vorstellungen davon, wie typische Jugendliche, Drogenabhängige, usw. aussehen? Was sind die Unterschiede? Woher haben sie ihre Vorstellungen und Informationen? Stimmen diese Vorstellungen und Informationen? Wie genau sind sie?

Reflexion und Evaluierung:

Initiieren Sie eine Diskussion über Vorurteile und darüber, wie diese Vorurteile Haltungen und Meinungen beeinflussen. Besprechen Sie, wie Vorurteile auf der Basis von Medienimages und unserer eigenen Erfahrung verinnerlicht werden.





STATEMENTS – BENACHTEILIGTE JUGENDLICHE

Ziel:

Dieses Spiel behandelt schwierige Fragestellungen auf herausfordernde Weise. Es ermutigt dazu, Themen kritisch zu betrachten, verschiedene Argumente anzuhören und sich eine eigene Meinung zu bilden. Benötigtes

Material:

Hut oder Schüssel
Kleine Papierstücke
Stifte
Seil
Flipchart/Tafel

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

60 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Teilen Sie den Raum mit Hilfe des Seils in zwei Zonen ein. Die eine steht für „ja“ oder Zustimmung, die andere für „nein“ oder Ablehnung.
2. Geben Sie allen Teilnehmenden ein kleines Blatt Papier und bitten Sie sie, eine Aussage über benachteiligte Jugendliche oder irgendein anderes behandeltes Thema niederzuschreiben. Geben Sie selbst einige Beispiele und machen Sie deutlich, dass diese Aussagen im Anschluss besprochen werden und daher so klar und verständlich wie möglich sein sollten. Vermeiden Sie abschwächende Wortwahl wie z.B. „eher“ oder „etwas“ und formulieren Sie die Aussagen affirmativ (z.B. „Drogenabhängige sind Straftäter“ statt „Drogenabhängige sind keine Straftäter“).
3. Sammeln Sie alle Aussagen in einem Hut oder einer Schüssel, nehmen Sie die erste heraus und lesen sie laut vor. Wenn möglich, schreiben Sie die Aussage auf ein Flipchart, so dass die Teilnehmenden sich darauf als Gedächtnisstütze beziehen können. Geben Sie ihnen eine Minute Zeit zum Nachdenken und bitten Sie sie dann darum, Partei zu ergreifen und sich auf eine Raumseite zu stellen. In der Mitte stehen zu bleiben ist nicht erlaubt; die Antwort muss entweder ja oder nein sein. Dann kann die Diskussion beginnen. Die Jugendlichen sollten versuchen, die anderen auf der jeweiligen anderen Seite davon zu überzeugen, dass ihre Seite die richtige ist. Beginnt die Diskussion nicht spontan, so fragen Sie jemanden, warum er oder sie auf einer bestimmten Seite steht. Wenn es überhaupt keine Diskussion gibt, weil alle auf einer Seite stehen, passen Sie die Aussage an oder fahren Sie mit dem nächsten Statement fort. Versuchen Sie, die Diskussionen auf etwa fünf Minuten zu beschränken, es sei denn, die Jugendlichen engagieren sich (alle) sehr in der Diskussion.
4. Nachdem alle Statements besprochen wurden (oder wenn die Lust nachlässt), beenden Sie das Spiel und rufen Sie die Gruppe wieder zusammen. Diskutieren Sie die Fragen (oder einige davon) während der Auswertung.



Reflexion und Evaluierung:

- Sollten bei Diskussionen emotionale Argumente erlaubt sein?
- Haben alle mitgemacht?
- Hast du jemals die Seite gewechselt?
- Bist du wegen etwas zur anderen Seite übergewechselt, was jemand auf deiner eigenen Seite gesagt hat?
- Konntest du deine Meinung klar formulieren?
- Hast du bei einer Gelegenheit nur deswegen die Seite gewechselt, weil du auf deiner Seite (fast) allein warst?
- Hast du versucht, des „Teufels Advokat“ zu spielen, also die Position der Gegenseite zu vertreten, ohne ihr selbst anzuhören?
- Hast du es geschafft, andere zum Wechsel auf deine Seite zu überreden?

Weitere Tipps:

Diese Methode wird sehr oft in Workshops, bei Meetings und Sitzungen angewendet, um Themen zu diskutieren. Manchmal werden die Statements von den Teilnehmenden selbst vorgebracht, manchmal werden bereits vorbereitete Beiträge verwendet. Um zu vermeiden, dass nur eine oder zwei Personen die ganze Zeit reden, können ein Redestab (talking stick) eingesetzt oder eine neue Regel aufgestellt werden, der zufolge nur direkt auf die Aussage eines anderen geantwortet werden darf. Danach spricht wieder eine andere Person aus der eigenen Gruppe.

In einer Gruppe mit diskussionsgeübten Rednerinnen und Rednern macht es Spaß, mitzuerleben, wie manche sich zum Advocatus diaboli machen, meist allein auf einer Seite stehen, versuchen, andere vom Wechsel zu überzeugen und dabei absolut verständliche und sinnvolle Argumente liefern, die jedoch nicht ihre eigenen sind. Als Moderator / Moderatorin oder Gruppenleiter / Gruppenleiterin können Sie selbst diese Rolle übernehmen, um die Diskussion in Gang zu bringen.



MENSCHENRECHTS-PUZZLE

„Die Menschenrechte sind wie ein Puzzle; wenn ein Teil fehlt, ist das Puzzle unvollständig. Genauso ist es mit Menschen, die in Armut leben; Nehmt uns eines unserer Rechte, und ihr bedroht alle. Man kann den Menschen ihre Rechte nicht Stück für Stück zugestehen und erwarten, dass sie ihre Situation selbst ebenso Stück für Stück verbessern.“ – Junges Mitglied von ATD Vierte Welt (Freie Übersetzung, Anm. Redaktion)

Ziel:

Diese Gruppenaktivität kann als „Energizer“ dienen, ist aber vor allem dazu gedacht, das Bewusstsein für die Reichweite und Unteilbarkeit der Menschenrechte zu stärken.

Material:

Karton/festes Papier (oder Sperrholz); etwa 1 bis 1,5 Quadratmeter

Farbe

Marker

Teppichmesser (oder Laubsäge)

Gruppengröße:

Bis zu 30

Dauer:

Ungefähr 30 Minuten

Schritt für Schritt:

Vorbereitung:

1. Streichen oder bemalen Sie eine Seite des Kartons (oder der Sperrholzplatte) in einer anderen Farbe.
2. Zeichnen oder malen Sie eine Person oder Personengruppe auf eine Seite. Zeichnen Sie Puzzleteile (5 oder 6) über das Bild und zerschneiden Sie es entlang der Linien der Puzzleteile.
3. Drehen Sie alle Teile herum und schreiben Sie jeweils einen (falls notwendig vereinfachten) Artikel der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte auf jedes Teil.

Die Übung:

4. Wenn die Teilnehmenden den Raum betreten, geben Sie jedem ein Puzzleteil. Einige Jugendliche erhalten je nach Gruppengröße zwei oder mehr Teile. Erklären Sie, dass alle ein (oder mehrere) Menschenrechte erhalten haben, jedoch alle Menschenrechte erforderlich sind, damit ein Mensch „ganz“ sein kann.
5. Bitten Sie die Jugendlichen, nacheinander vorzulesen, was auf ihrem Puzzleteil steht und erklären Sie den Inhalt (oder bitten Sie jemand anders um eine Erklärung).
6. Wenn alle Teile vorgelesen wurden, laden Sie die Teilnehmenden ein, aus diesen Artikeln einen „ganzen Menschen“ zu formen, indem sie die Teile umdrehen und zu einem vollständigen Puzzle zusammensetzen.
7. Ist das Puzzle fertig zusammengesetzt, besprechen Sie, warum Menschenrechte wichtig sind und was sie in der Praxis bedeuten.



Reflexion und Evaluierung:

Hast du das Menschenrecht auf deinem Puzzleteil verstanden?

Was bedeutet es deiner Meinung nach für dich in der Praxis?

Glaubst du, dass Menschenrechte wichtig sind? Warum oder warum nicht?

Hattest du schon einmal das Gefühl, dass deine Rechte verletzt wurden?

Wenn ein Recht verletzt wird oder für einen Menschen nicht erreichbar ist, was wären die Auswirkungen auf die anderen Rechte dieses Menschen?

Was wären die langfristigen Folgen eines Lebens, in dem eines oder mehrere deiner Menschenrechte nicht beachtet werden?

Was ist der Zusammenhang zwischen unseren Menschenrechten und unserer Menschenwürde?

Weitere Tipps:

Wenn Sie diese Übung zu Beginn eines Kurses verwenden, können Sie auch jedem der Teilnehmenden am Ende des Tages ein Puzzleteil geben, so dass das Puzzle am nächsten Kurstag erneut zusammengesetzt werden kann. Die Jugendlichen werden sich mit seiner Hilfe an das bearbeitete Thema erinnern; außerdem können Sie sofort sehen, ob alle anwesend sind.

Am Ende der Aktivität können Sie allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern ein Exemplar der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte geben (wenn möglich, sollten sie es behalten können) und sie darum bitten, sich die Zeit zum Lesen der Präambel zu nehmen. Alternativ könnte ein Gruppenmitglied die Präambel und die ersten drei Artikel vortragen, die gemeinsam die Verbindung zwischen Menschenrechten und Menschenwürde schaffen.



AUFFASSUNGEN BENACHTEILIGTER JUGENDLICHER

Ziel:

Eine lustige Übung mit viel Gelächter und Entspannung für Teilnehmende zu Beginn eines Kurses, z.B. am Ende des ersten Tages. Verschiedene Meinungen über soziale Ausgrenzung Jugendlicher sollen spielerisch betrachtet werden. Durch den Einsatz von Methoden der Theaterarbeit wird den Teilnehmenden außerdem das Kennenlernen der jeweils anderen Sprache schmackhaft gemacht.

Dieser Übung werden sicherlich informelle Gespräche folgen – insbesondere, wenn dieses Spiel am Abend nach dem Essen durchgeführt wird.

Material:

Ein großer Raum mit einer Art Bühne

Papier und Stifte

Gruppengröße:

10-40

Dauer:

Etwa 2 Stunden (1 Stunde Vorbereitungszeit / 1 Stunde im Plenum)

Achtung: Diese Übung sollte in entspannter Atmosphäre erfolgen, z.B. am Ende eines Tages oder nach dem Abendessen.

Schritt für Schritt:

1. Erklären Sie als erstes, dass in der Übung einfache Theater-Methoden eingesetzt werden. Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die nicht selbst als Schauspieler agieren möchten, leisten einen Beitrag, ohne aufzutreten. Dann sollten nationale Gruppen gebildet werden (bis zu vier Jugendliche pro Land). Die Gruppen haben 1 Stunde Zeit zur Vorbereitung kurzer Sketche zu sozialer Ausgrenzung im Kontext ihrer jeweiligen Kultur und unter Verwendung ihrer eigenen Sprache. Humoristische Einlagen sind natürlich willkommen. Im zweiten Teil der Übung werden die Sketche vor den anderen Gruppen aufgeführt (sorgen Sie für einen Raum mit einer Art Bühne).
2. Sie sollten die folgenden Regeln erläutern:
 - Wenn sich jemand mit den Theater-Methoden nicht wohl fühlt, kann er oder sie beim Entwickeln der Sketche und später während der Aufführung als Erzählerin / Erzähler, Kommentator / Kommentatorin bzw. Übersetzerin / Übersetzer aktiv sein.
 - Jede nationale Gruppe führt den Sketch in ihrer eigenen Sprache vor. Es ist sehr wichtig, dass die Schauspielerinnen und Schauspieler ihre Dialoge vollständig und deutlich aufschreiben (ein Blatt Papier pro Schauspielerin bzw. Schauspieler mit dem jeweiligen Text).
 - Die Sketche sollten kurz sein (nicht länger als eine Minute unter Verwendung einfacher Dialoge). Es sollen keine Requisiten oder andere Materialien verwendet werden.
 - Jede Gruppe sollte eine oder zwei Jugendliche, die nicht an der Vorstellung teilnehmen, damit beauftragen, den Dialog in der Arbeitssprache des Trainings zu erzählen bzw. zu übersetzen.
3. Die Gruppen bereiten ihre Sketche getrennt voneinander innerhalb einer Stunde vor. Während dieser Zeit können Sie eine Bühne für die Vorführung vorbereiten.



4. Sobald alle Gruppen fertig sind, erklären Sie folgende Regeln: Die Sketche werden einer nach dem anderen aufgeführt; sie werden von den Schauspielerinnen oder Schauspielern mit einer Übersetzung präsentiert; unmittelbar nachdem sie einen Satz gesagt haben, übersetzen die Erzählerinnen und Erzähler den Dialog in die Arbeitssprache, so dass alle Teilnehmenden den Sketch verstehen können; es sollten kurze Sätze verwendet werden, um die Übersetzung zu erleichtern.
4. Wenn der Sketch beendet ist, können Sie, falls nötig, den Schauspielerinnen und Schauspielern etwas Zeit geben, um ihre Vorstellung zu erklären. Das Ganze sollte nicht zu lange dauern.
6. Die Schauspielerinnen und Schauspieler bleiben auf der Bühne und Sie bitten Freiwillige aus dem Publikum, sich als „Schatten“ hinter sie zu stellen.
7. Der Sketch wird noch einmal mit den Schatten aufgeführt. Die Schauspielerinnen und Schauspieler sollten deutlich artikulieren und ihre Schatten beim Sprechen den niedergeschriebenen Text einsehen lassen. Der Sketch wird nochmals übersetzt.
8. Dann wird der Sketch ein drittes Mal aufgeführt. Dieses Mal sind die Schatten die Akteure und die vorherigen Schauspielerinnen und Schauspieler werden zu Schatten. Die Schatten sollten den neuen Schauspielerinnen und Schauspielern mit der Aussprache helfen, während diese den Sketch aufführen (nicht zu formell, es ist nur ein Spiel). Der Sketch wird dieses Mal nicht mehr übersetzt.
9. Dann kann der Sketch ohne Schatten noch ein viertes Mal aufgeführt werden.
10. Alle Sketche sollten gezeigt werden.

Reflexion und Evaluierung:

Es besteht keine Notwendigkeit für eine formelle Evaluierung. Dies ist ein entspannendes Spiel, das den Teilnehmenden ein Gefühl für die jeweils andere Sprache vermitteln soll.



BEDÜRFNIS-PUZZLE

Ziel:

Diese Übung wird den Jugendlichen helfen zu erkennen, dass andere möglicherweise die Dinge, die sie selbst als wichtig betrachten, anders sehen, und sie über die Tatsache nachdenken lassen, dass wir alle dieselben grundlegenden Menschenrechte haben.

Material:

Ein großer Bogen Papier für jede Teilnehmerin und jeden Teilnehmer

Marker

Scheren

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Geben Sie allen jeweils einen Papierbogen und lassen Sie sie ihre eigenen Umrisse zeichnen. (Wenn der Papierbogen groß genug ist, können sich die Jugendlichen darauf legen und von jemand anders ihren Umriss abzeichnen lassen.) Schneiden Sie alle Zeichnungen aus. Lassen Sie die Jugendlichen ihre Zeichnungen dann in ein Puzzle mit sechs Teilen zerschneiden.
2. Erstellen Sie zusammen mit allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern eine Liste der Dinge, die ihnen wichtig sind, z.B. Essen, Freunde, Geborgenheit, Liebe, Bildung, ein stabiles Einkommen, gute Gesundheit, gute Umweltbedingungen, Religion, eine liebe Familie, Ideale zu haben, Redefreiheit, die Möglichkeit zu reisen, Frieden, nicht diskriminiert zu werden usw., bis die Liste mindestens 25-30 Punkte umfasst.
3. Dann bitten Sie alle Jugendlichen, von dieser Liste sechs Rechte auszuwählen, die ihnen persönlich derzeit wichtig erscheinen. Sie können diese Rechte einzeln auf die Puzzleteile ihrer Zeichnung schreiben.
4. Wenn alle jeweils ein Recht auf eines der Puzzleteile geschrieben haben, können sie die Zeichnungen zerschneiden, sofern dies nicht schon vorher geschehen ist.
5. Lassen Sie einen Freiwilligen oder eine Freiwillige sein oder ihr Puzzle zeigen und vor der Gruppe präsentieren. Dabei wird erklärt, warum genau diese sechs Rechte ausgewählt wurden. Lassen Sie sie die ausgewählten Rechte eines nach dem anderen nennen. Sobald ein Recht genannt wird, das auch von anderen in der Gruppe ausgewählt wurde, nehmen die Teilnehmenden das Puzzlestück aus ihrem Puzzle heraus und legen es vor sich hin.
6. Wenn der oder die Freiwillige geendet hat, fragen Sie den Rest der Gruppe, ob jemand dieselben Rechte ausgewählt hat oder derselben Ansicht ist. Achten Sie darauf, dass keine Diskussion darüber beginnt, ob ausgewählte Rechte vernünftig sind oder nicht. Die Wahl ist individuell und subjektiv und darf nicht in Frage gestellt werden.
7. Bitten Sie andere Freiwillige, ihre Auswahl der wichtigen Dinge der Gruppe vorzustellen (vorzugsweise jemand, der mit dem oder der ersten Freiwilligen keines oder nur wenige der ausgewählten Rechte gemeinsam hatte) und wiederholen Sie Schritt 6.





8. Diskutieren Sie mit der Gruppe, warum Menschen Bedürfnisse unterschiedlich empfinden. Fragen Sie die Jugendlichen, ob es Rechte/Bedürfnisse gibt (neu genannte oder von der erstellten Liste), die für jeden Menschen grundlegend sind. Erstellen Sie eine Liste dieser Bedürfnisse und Rechte und vergleichen Sie sie mit der vereinfachten Version der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte.

Reflexion und Evaluierung:

Stimmten viele deiner Bedürfnisse mit denen der anderen überein?

Hast du verstanden, warum manche Dinge für andere wichtiger sind als für dich?

Wie hast du deine Bedürfnisse ausgewählt?

Glaubst du, dass du vor fünf Jahren eine andere Liste gemacht hättest oder in der Zukunft eine andere Liste machen würdest?

Gibt es Bedürfnisse/Rechte, die von allen ausnahmslos respektiert werden müssen? Warum ist das so, wenn wir doch unsere Bedürfnisse unterschiedlich wahrnehmen?

Weitere Tipps:

Sie können diese Übung variieren, indem Sie unter den Teilnehmenden Rollenkartchen verteilen: eine 90jährige Großmutter, ein asylsuchender Flüchtling, ein Junge im Rollstuhl, ein Geschäftsmann, eine Studentin mit niedrigem Einkommen, ein obdachloses Mädchen, ein Profi-Fußballer, ein Kind aus einem indischen Waisenhaus, ein Bauer aus Venezuela, usw. Dann bitten Sie die Jugendlichen, sich in die Welt der Person auf dem Rollenkartchen hineinzuversetzen und einzuschätzen, welche Rechte dieser Person wichtig sein könnten.



EINE PERSÖNLICHKEIT KREIEREN

Ziel:

Die Jugendlichen werden sich der Auswirkungen der Jugendkultur auf bestimmte Fragestellungen bewusst und erkennen, wie solche Fragestellungen von anderen Mitgliedern der Gesellschaft wahrgenommen und erlebt werden.

Benötigtes Material:

Aufnahme aktueller Musik aus den Charts und Wiedergabegerät
Flipchart, Ständer und Stifte

Gruppengröße:

Mindestens 10

Dauer:

1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Eisbrecher“, so dass die Gruppe sich entspannen kann und gegenseitig die Namen kennen lernt. (5 Minuten)
2. Spielen Sie aktuelle Musik im Hintergrund, um eine „Ausgeh-Atmosphäre“ zu schaffen. Zeichnen Sie den Umriss einer Person (weder männlich noch weiblich) auf das Flipchart. Bitten Sie die Teilnehmenden, die Augen zu schließen und der Musik zuzuhören, während Sie zeichnen. Erklären Sie, was in der Arbeitseinheit geschehen wird und erläutern Sie, dass Sie mit Hilfe einer Persönlichkeit ein Thema entwickeln und vertiefen werden.
3. Bitten Sie alle, die Augen zu schließen. Beginnen Sie die Geschichte zu erzählen: „Stellt euch vor, es ist Samstagabend, acht Uhr. Ein Jugendlicher oder eine Jugendliche macht sich gerade fertig, um auszugehen. Er oder sie kommt gerade aus der Dusche und zieht sich an. Die Person freut sich sehr auf diesen Abend.“ Dann stellen Sie Fragen, mit denen Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zum Nachdenken über die Person bringen. Solche Fragen könnten gestellt werden: Wie heißt die Person? Wohin geht er/sie? Was trägt er/sie? Wie alt ist er/sie? Mit wem geht er/sie aus? Wo wohnt er/sie? Was tut oder arbeitet er/sie? Und so weiter. Überlassen Sie die Details der Fantasie der Teilnehmenden. Bitten Sie sie, die Augen wieder zu öffnen. Sie sollen Ihnen die Antworten auf die Fragen laut zurufen; Sie füllen damit die Details der Zeichnung. Weitere Informationen sollten an den Rand des Flipcharts geschrieben werden. (10 Minuten)
4. Nachdem Sie die Person kreierte haben, bringen Sie sie in Ihrer Geschichte in eine Notsituation, die mit Ihrem Thema zu tun hat. Sind z.B. Drogen Ihr Thema, könnte die Person in einen Nachtclub gehen und Drogen angeboten bekommen; ist sexuelle Gesundheit Ihr Thema, könnte die Person auf eine Party gehen und dort einen neuen Partner/eine neue Partnerin treffen. Lassen Sie dies offen und bitten Sie die Gruppe, die Geschichte zu Ende zu erzählen, indem die Jugendlichen Ihnen zurufen, was geschieht. Einigen Sie sich gemeinsam auf die Geschichte. (5 Minuten)
5. Bringen Sie nun die Teilnehmenden dazu sich vorzustellen, dass sie die Person kennen; nun sagen die Jugendlichen, wer sie sind und in welcher Beziehung sie zu der Person stehen (Beispiel: Ich bin Xs Mutter – Ich bin Xs Freund – Ich bin Xs Hund – Ich bin Xs Nachbar); sie sollen auch ihre Gefühle/Einstellungen gegenüber X formulieren (z.B. Ich bin Xs Lehrer. X ist sehr nett und lebhaft. In letzter Zeit habe ich mir Sorgen um X gemacht, usw.). (10 Minuten)
6. Bitten Sie die Gruppe, einen „Gewissenskorridor“ zu bilden. Die Teilnehmenden bilden zwei Reihen, die mit dem Gesicht zueinander stehen. Der Gruppenleiter / die Gruppenleiterin übernimmt die Rolle von X, geht durch den Korridor und wendet sich den Jugendlichen nacheinander zu. In ihren jeweiligen Rollen geben alle X gegenüber Ratschläge oder Kommentare zur Situation ab. (10 Minuten)
7. Danach werden die Rollen wieder verlassen – bitten Sie die Jugendlichen, nun eigene Kommentare zu Xs Verhalten abzugeben. Identifizieren Sie einen Moment, an dem die Dinge hätten anders und dann wie laufen können. Worin bestanden die Risiken/der Druck? (10 Minuten)



Reflexion und Evaluierung:

Nachdem alle Jugendlichen wieder zu ihren Zitronen gefunden haben, initiieren Sie eine Diskussion. Wie sicher sind sie, dass sie die richtige Frucht ausgewählt haben? Woher wissen sie das?

8.2 Das Gefühl sozialer Ausgrenzung

AUSSENSEITER

Ziel:

Dies ist eine interaktive Übung, mit der die Folgen von Ausgrenzung aus einer Gruppe auf eine Einzelperson erkundet werden und gleichzeitig heraus gefunden wird, wie wir auf Ablehnung reagieren und welche Gefühle aus der Zugehörigkeit zu einer Gruppe entstehen.

Benötigtes Material:

Keines

Gruppengröße:

Mindestens 12

Dauer:

10 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Suchen Sie ein Gruppenmitglied, das freiwillig den Raum verlässt. Der Rest der Gruppe teilt sich anhand eines bestimmten Merkmals in Kleingruppen auf – z.B. Frisur, Augenfarbe, Kleidungsstil, Größe oder Dialekt. (3 Minuten)
2. Die Außenseiterin bzw. der Außenseiter wird hereingerufen und muss nun eine Vermutung abgeben, zu welcher Gruppe sie/er gehört. Es muss eine Begründung abgegeben werden, warum sie/er glaubt, zu dieser Gruppe zu gehören. Wenn ein falscher Grund angegeben wird, wird sie/er nicht in die Gruppe aufgenommen, auch wenn eigentlich die richtige Gruppe ausgewählt wurde. (4 Minuten)
3. Fahren Sie mit neuen Freiwilligen fort und geben Sie – je nach Zeit – so vielen Teilnehmenden wie möglich die Gelegenheit, die Rolle der Außenseiterin bzw. des Außenseiters zu übernehmen.

Reflexion und Evaluierung:

Wie verhalten wir uns, wenn wir zu einer Gruppe gehören? Ist es einfach, Außenseiter zurückzuweisen? Macht es Spaß? Haben wir Mitgefühl mit der Außenseiterin bzw. dem Außenseiter oder genießen wir unsere Macht? (3 Minuten)

Weitere Tipps:

Diese Übung konzentriert sich auf das Gefühl und die Erfahrung der Ablehnung und nicht so sehr auf Kommunikation. Sie kann eingesetzt werden, um eine Diskussion über Vorurteile und die Reaktionen auf das Gefühl der Zugehörigkeit oder Nichtzugehörigkeit in Gang zu setzen. Sie könnte zur Untersuchung persönlicher Erfahrungen weiter entwickelt werden.





CODES ENTSCHLÜSSELN

Ziel:

Diese kleine Gruppenübung beinhaltet, dass ein Mitglied jeder Gruppe das Verhalten der anderen genau beobachtet. Die Übung hat zum Ziel, Körpersprache zu untersuchen, Beobachtungsgabe zu entwickeln und Auswirkungen von Gruppenverhalten auf ein Individuum zu betrachten.

Benötigtes Material:

Keines

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

25 Minuten

Schritt für Schritt:

Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen von je vier oder fünf Personen auf. Eine Person aus jeder Gruppe verlässt den Raum. Die anderen denken sich ein physisches, körpersprachliches Merkmal aus, das sie alle im Gespräch (oder irgendeiner anderen vereinbarten Tätigkeit) vor den Augen der gerade abwesenden Person benutzen werden. (3 Minuten)

Die draußen stehende Person betritt den Raum und beginnt, die Gruppe genau zu beobachten, während diese der vereinbarten Strategie folgt. Sobald die oder der Jugendliche glaubt, den Code geknackt zu haben, beginnt sie/er diesen Code selbst zu benutzen und mit dem Rest der Gruppe zu interagieren. Ist die Vermutung richtig, erfolgt die Aufnahme in die Gruppe; ist sie falsch, wird die Gruppe sie / ihn weiter ignorieren. Die Außenseiterin bzw. der Außenseiter muss die Gruppe somit weiter beobachten, bis sie/er den korrekten Code herausgefunden hat und von der Gruppe akzeptiert wird. (5 Minuten)

Nun kann ein anderes Gruppenmitglied an die Reihe kommen. Die Gruppe kann den Code bei jeder Wiederholung der Übung schwieriger und komplizierter gestalten. (10 Minuten)

Reflexion und Evaluierung:

Wie haben sich die Außenseiter gefühlt? Was hat sie bzw. er beim Versuch, den Code zu knacken, entdeckt? Wie haben sich die Gruppenmitglieder während der Übung gefühlt? Welche Verbindung besteht dazu, was in der alltäglichen Interaktion geschieht? Haben die Teilnehmenden Beobachtungen zur Körpersprache im Allgemeinen gemacht und gibt es Kommentare dazu? (7 Minuten)

Weitere Tipps:

Diese Übung kann auch zur Untersuchung verbaler Codes in einer bestehenden festen Gruppe verwendet werden, um zu sehen, wie eine Gruppe einen exklusiven Sprachgebrauch entwickelt. Ein Beispiel für die Verwendung eines verbalen Codes könnte sein, dass alle gesprochenen Sätze mit einem Wort beginnen müssen, dessen Anfangsbuchstabe ein „W“ ist. Die Gruppe kann einen verbalen mit einem körpersprachlichen Code verknüpfen. Ein Beispiel für einen physischen Code könnte sein, dass alle Gruppenmitglieder mit der zur Gruppenleiterin oder zum Gruppenleiter ernannten Person Blickkontakt aufnehmen müssen, bevor sie das Wort an irgendein anderes Gruppenmitglied richten. Diese Übung kann über den kommunikativen Aspekt hinaus auf andere Erscheinungen fester Gruppen ausgedehnt werden. Wie funktionieren Gangs im Hinblick auf Sprache, Körpersprache, Verhalten, Werte, Mode usw.? Wie ist es, wenn man versucht, in solch eine Gruppe aufgenommen zu werden? Welche Botschaften geben feste Gruppen an Außenseiter? Wozu braucht man sie?



BEHINDERTENRENNEN³

Ziel:

Die Teilnehmenden sollen erfahren, was bestimmte Einschränkungen bedeuten können.

Benötigtes Material:

Papier
Stifte
Filzstifte
Farbe
Augenbinde
Seil
Pendel
Ohrstöpsel/Gehörschutz
Ballons
Geburtstagskerzen

Gruppengröße:

5-40 Leute

Dauer:

2 Stunden

Schritt für Schritt:

1. Teilen Sie die Gruppe – falls nötig – in Kleingruppen von je fünf bis acht Personen ein.
2. Erklären Sie der Gruppe, dass innerhalb einer Stunde mehrere Aufgaben zu erledigen sind. Manche Aufgaben sind Aufgaben für die gesamte Gruppe, die gemeinsam erledigt werden sollen und bei denen niemand ausgeschlossen werden darf. Andere Aufgaben sind Daueraufgaben. So darf z.B. ein Luftballon niemals den Boden berühren, muss aber immer in Bewegung gehalten werden, oder ein Pendel darf nicht aufhören zu schwingen. Beispiele für Gruppenaufgaben könnten sein:
 - Ein Gruppenbild malen/zeichnen.
 - Das Pendel die ganze Zeit schwingen lassen.
 - Einen Hindernislauf machen (durch einen Reifen hüpfen, über einen Stuhl klettern, unter einem Tisch hindurch kriechen, usw.).
 - Einen Song über das Training erfinden.
 - Alle zehn Sekunden einen Stab weitergeben.
 - Am Ende soll jedes Mitglied ein Clownsgesicht haben (Theaterschminke oder Maske).
 - Boote aus Papier falten.
 - Die Flamme einer Geburtstagskerze erhalten (eine Kerze muss immer an der anderen angesteckt werden).
 - Den Luftballon nicht den Boden berühren lassen.



³ Mit freundlicher Genehmigung von Katholieke Jeugdraad, Chirojeugd Vlaanderen, Belgien



3. Zusätzlich werden einige Personen aus der Gruppe zu Behinderten. Sie bekommen eine Augenbinde oder Ohrstöpsel, zwei Personen werden aneinander gebunden, jemand darf nur in einer Sprache reden, die nicht die Arbeitssprache ist, jemand anderes darf weder ja noch nein sagen, eine darf überhaupt nicht sprechen, einer kann seinen rechten Arm nicht benutzen, usw. Erklären Sie nochmals, dass alle Aufgaben innerhalb von einer Stunde zu erledigen sind und der Arbeitsablauf der anderen Gruppen nicht blockiert werden darf.
4. Trotz all dieser Handicaps soll die Gruppe alle Aufgaben durchführen. In jeder Gruppe wacht eine Person darüber, dass alle Regeln eingehalten werden und die Aufgaben von der gesamten Gruppe zusammen durchgeführt werden.
5. Nach einer Stunde präsentieren die Gruppen das Ergebnis ihrer Arbeit und diskutieren, wie schwierig oder einfach die Aufgaben zu bearbeiten waren.

Reflexion und Evaluierung:

- Wie hat es sich angefühlt, keine Behinderung zu haben?
- Wie hat es sich angefühlt, behindert zu sein?
- Habt ihr als Gruppe gearbeitet und hat das geklappt?
- Hat die Gruppe die Mitglieder mit Behinderungen unterstützt?
- Haben diejenigen mit Behinderungen keine Initiative ergriffen?
- Welche anderen Behinderungen kann es geben?
- In what other ways can you be disabled?

Quelle: Angepasst aus „Underdog“, Intercultureel Spelenboek, Centrum van Informatieve spelen, Leuven, Belgien, deren Fassung wiederum eine Anpassung des Originals ist: „Het recht van de sterkste“, Soort zoekt andere Soort, Katholieke Jeugd Raad, Chirojeugd Vlaanderen 1992.



DER FLUSS⁴

Ziel:

Diese Übung soll Erwachsene daran erinnern, unter welchem Druck Jugendliche stehen können.

Benötigtes Material:

Eine Augenbinde
Kreppband
Mehrere Indexkarten
Zeitungen
Marker

Gruppengröße:

6-30

Dauer:

20 bis 25 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Bereiten Sie Indexkarten mit Rollenvorgaben vor (wie unten beschrieben). Benutzen Sie je nach Gruppengröße so viele oder wenige der Rollencharaktere wie angebracht. Stellen Sie sicher, dass eine teilnehmende Person die Rolle des/der Jugendlichen übernimmt.
2. Erklären Sie, dass wir als Erwachsene nur zu oft vergessen, was es heißt, ein Teenager zu sein und miteinander konkurrierenden Einflüssen in unserem Leben und äußerem Druck ausgesetzt zu sein. Dies ist eine wirksame Übung zum besseren Verständnis verschiedener Arten von Druck, die Teenager erleben. Benutzen Sie zwei lange Streifen Kreppband, um den Fluss zu bilden. Knüllen Sie Zeitungen zusammen und verteilen Sie sie im Fluss, um Hindernisse zu markieren. Seien Sie dabei kreativ: nennen Sie die Hindernisse Alligatoren, Lava, Stromschnellen, usw. Bitten Sie Freiwillige, sich für das Rollenspiel zu melden. Wählen Sie bis zu zehn Freiwillige aus und verteilen Sie je eine Indexkarte mit Rollenbeschreibung an diese Teilnehmenden. Geben Sie den Freiwilligen zwei Minuten Zeit zum Nachdenken über ihre Rolle. Erklären Sie, dass es viele sich widersprechende Einflüsse auf das Leben von Jugendlichen gibt – heute mehr denn je – und diese die Entscheidungen der Jugendlichen beeinflussen, einschließlich ihrer Entscheidungen im Bereich Sexualität. Bitten Sie alle Freiwilligen, sich auf den beiden Seiten des Flusses aufzustellen. Bitten Sie „den Jugendlichen“ bzw. „die Jugendliche“ vorzutreten und verbinden Sie ihm oder ihr die Augen. Erklären Sie, dass die unterschiedlichen Figuren im Spiel nun die Jugendliche bzw. den Jugendlichen den Fluss hinab führen müssen und ihr bzw. ihm helfen müssen, die Gefahren zu vermeiden (Alligatoren, Lava, Stromschnellen, usw.). Geben Sie den anderen etwa 10 Minuten Zeit, die Jugendliche bzw. den Jugendlichen den Fluss hinab zu führen. Beenden Sie die Übung mit den Diskussionspunkten.

Reflexion und Evaluierung:

- Was halten Sie von dieser Übung?
- War es realistisch?
- Warum oder warum nicht?
- Wie hat es sich angefühlt, der bzw. die Jugendliche zu sein?
- Waren Sie ähnlichem Druck und ähnlichen Einflüssen ausgesetzt, als Sie Teenager waren? Inwiefern haben diese Einflüsse Auswirkungen auf die Entscheidungsfähigkeit von Jugendlichen?

4. Mit freundlicher Genehmigung von Advocates for Youth, Washington, DC,
<http://www.advocatesforyouth.org/lessonplans/river.htm>





Indexkarten für „Der Fluss“

Jugendliche(r)

Höre allen zu, die versuchen, dich den Fluss hinab zu leiten.

Elternteil bzw. Pflegemutter/-vater

Sie wissen es besser. Sagen Sie dem bzw. der Jugendlichen, was er oder sie zu tun hat und handeln Sie dabei in seinem bzw. ihrem besten Interesse. Sagen Sie Sätze wie: „Als ich so alt war wie du...“ Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!

Großmutter/Großvater

Sie wissen es besser. Sagen Sie dem bzw. der Jugendlichen, was er oder sie zu tun hat und handeln Sie dabei in seinem bzw. ihrem besten Interesse. Benutzen Sie Sätze wie: „Als ich so alt war wie du...“ Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!

Pfarrer/Seelsorger (religiöse Autorität)

Sie sind das moralische Vorbild für den Jugendlichen bzw. die Jugendliche. Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!

Freund/Freundin

Du bist der beste Freund bzw. die beste Freundin. Der bzw. die Jugendliche ist dir wirklich wichtig. Sei kreativ in Deiner Rolle!

Lehrer(in)

Betonen Sie, wie wichtig die Schule ist. Geben Sie Anleitungen, wo immer Sie es für nötig halten. Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!

Sozialarbeiter(in)

Beraten Sie den bzw. die Jugendliche zu Dingen wie Drogen, Sex, Familie, Schule, usw. Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!

Medien

Denken Sie an alle durch die Medien vermittelten Einflüsse (TV, Filme, Magazine, usw.). Einige Beispiele medienvermittelter Botschaften können Sex, Gewalt, Geld, usw. beinhalten. Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle.

Freund/Freundin

Du bist der schlechter Freund bzw. die schlechte Freundin. Du hast einen schlechten Einfluss auf den bzw. die Jugendliche. Sei kreativ in Deiner Rolle!

Fachkraft im Gesundheitswesen

Geben Sie dem bzw. der Jugendlichen Ratschläge zum Thema Gesundheit und allgemeines Wohlergehen. Beispiele: Reden Sie über das Rauchen, Sex, Ernährung, Gewicht. Seien Sie kreativ in Ihrer Rolle!



LACH MICH NICHT AUS!

Diese Übung kann in der Gruppe durchgeführt werden, funktioniert jedoch am besten in einer Zweierkonstellation, bei der die Jugendlichen mehr Zeit haben, die angesprochenen Problembereiche durchzudenken.

Ziel:

Die Teilnehmenden sollen darüber nachdenken, wie es sich anfühlt, ausgelacht zu werden und Empathie für andere Jugendliche entwickeln, die sich möglicherweise in dieser Situation befinden. Die Übung regt die Jugendlichen auch zum Nachdenken über Strategien zum Umgang mit Schikanen und Mobbing an und hilft, Personen zu identifizieren, die Rückhalt bieten können.

Material:

Für alle Jugendlichen jeweils eine Kopie des LACH MICH NICHT AUS! Blattes

Stifte

Gruppengröße:

Egal, ideal ist die Zweierkonstellation

Dauer:

1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Entwickeln Sie den Gedanken, dass Gelächter nicht nur ausdrückt, dass wir glücklich sind, sondern auch benutzt werden kann, damit Menschen sich unwohl fühlen und sich dumm vorkommen. Erklären Sie, dass hierin der Unterschied zwischen „über jemanden lachen“ und „mit jemandem lachen“ besteht.
2. Verteilen Sie das Arbeitsblatt und bitten Sie die Jugendlichen, darüber nachzudenken, wie sie sich fühlen, wenn jemand sie auslacht. Das könnte eine Gang in der Schule, ein Elternteil oder eins der Geschwister sein. Ermutigen Sie die Jugendlichen dazu, die Erfahrung mitzuteilen und auf dem Blatt niederzuschreiben, wie sie sich dabei gefühlt haben.
3. Besprechen Sie, was Jugendliche tun können, sollte ihnen dies noch einmal passieren. Zum Beispiel weggehen und mit einem Freund, einer Freundin oder mit Erwachsenen, denen sie vertrauen, darüber reden. Verwenden Sie darauf einige Zeit und bitten Sie dann die Jugendlichen, das Storyboard auf dem Blatt zu verwenden, um darzustellen, was in der jeweiligen Situation getan werden könnte.

Reflexion und Evaluierung:

Besprechen Sie, was die Jugendlichen gezeichnet haben. Ist das eine Lösung, die das Problem tatsächlich beseitigt, oder eine Lösung, die noch mehr Ärger bringt? Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, was sie tun würden, wenn die ausgelachte Person jemand wäre, den sie nicht leiden können. Wäre ihre Reaktion anders? Einigen Sie sich mit ihnen auf ansprechbare Vertrauenspersonen für den Fall, dass ihnen so etwas passiert.





LACH MICH NICHT AUS!

Wie fühlt es sich an, wenn andere Dich auslachen?

.....

Wenn ich ausgelacht würde, könnte ich...

Wenn jemand anders ausgelacht würde, könnte ich...



STATUENTHEATER

(siehe auch Kasten zu Boal)

Ziel:

Beim Statuentheater bilden kleine Gruppen Standbilder (auch Tableaux genannt) realer Situationen, die ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe erlebt haben. Es ermöglicht die gefahrlose Erkundung von Gefühlen und möglichen Lösungen.

Material:

Keines

Gruppengröße:

Jede

Dauer:

Variabel

Schritt für Schritt:

1. Erklären Sie den Hintergrund zur Arbeit von Boal und beschreiben Sie, wie seine Theaterform allen „eine Stimme“ verleiht – was nicht notwendigerweise bedeutet, dass sie reden müssen.
2. Bitten Sie die Gruppe, über eine Problemstellung nachzudenken, z.B. Mobbing/Schikanen, Ausgrenzung, Diskriminierung, die bei den Teilnehmenden starke Gefühle hervorruft und für die sie ein konkretes Beispiel geben können. Dann bitten Sie darum, dass jemand freiwillig die entsprechende Begebenheit oder Erfahrung verwendet, zum „Bildhauer“ wird und angibt, wie viele Personen zur Darstellung benötigt werden. Suchen Sie Freiwillige für die lebende Skulptur.
3. Der Bildhauer/die Bildhauerin formt jede Person in eine zu dieser Szene gehörende Figur. Dies kann geschehen, indem die Haltung vorgemacht wird und die jeweiligen Darstellenden diese dann imitieren. Wenn sie sich wohlfühlen, können Gesichtsausdrücke angepasst und Extremitäten in die gewünschte Position gebracht werden. Achten Sie darauf, dass niemand verletzt wird! (weder physisch, noch psychisch; Anm. Redaktion)
4. Wenn das Standbild fertig ist, bittet der Bildhauer/ die Bildhauerin die einzelnen Figuren nacheinander, zum Leben zu erwachen und ihre jeweiligen Gedanken laut auszusprechen. Dies nennt man „Gedankenspur“ (entsprechend einer Tonspur; Anm. Redaktion).
5. Der Besprechung des Standbildes kann Ihrerseits jeweils die Aufforderung an die Gruppenmitglieder folgen, eine mögliche Lösung für die Situation in einer Skulptur darzustellen.
6. Lassen Sie jedes Gruppenmitglied einmal die Gestaltung als „Bildhauer“ übernehmen, sofern die Teilnehmenden das möchten und die Zeit es zulässt.

Reflexion und Evaluierung:

Fragen Sie jeden Darsteller und jede Darstellerin des Standbildes, wie es sich angefühlt hat, als Figur geformt zu werden und ein bestimmtes Gefühl darzustellen. Fragen Sie die Beobachter, was sie von der Darstellung hielten. War es wirklichkeitsgetreu? Falls Lösungen vorgeschlagen wurden, waren sie realistisch? Fragen Sie schließlich die Person, die ursprünglich die Problemstellung für das Standbild genannt hatte, was er/sie aus der Gestaltung gelernt und gewonnen hat. So zu arbeiten kann je nach der Thematik starke Emotionen hervorrufen und muss einfühlsam sein. Achten Sie immer darauf, dass nach der Arbeitseinheit genügend Zeit für eine beruhigende Aktivität zur Verfügung steht, bei der das Gleichgewicht wieder hergestellt werden kann.





Einige Anmerkungen zu Augusto Boal und zum Theater der Unterdrückten

“While some people make theatre, we all are theatre.”

„Manche spielen zwar Theater, aber wir alle sind Theater.“

(freie Übersetzung, Anm. Redaktion)

Das Theater der Unterdrückten (TO, Theatre of the Oppressed) wurde in den 1950er und 1960er Jahren vom brasilianischen Theaterregisseur Augusto Boal entwickelt. Er wollte den traditionellen Monolog zu einem Dialog zwischen Publikum und Bühne umformen. Boal experimentierte mit vielen Formen interaktiven Theaters; er war der Überzeugung, dass der Dialog so etwas wie die gemeinsame gesunde Dynamik zwischen allen Menschen ist, alle ihn wollen und dazu fähig sind und Unterdrückung die Folge ist, wenn aus einem Dialog ein Monolog wird. Wenn uns jemand ein Bild zeigt oder eine Geschichte über persönliche Erfahrungen schildert, ist es unvermeidlich, dass unsere Wahrnehmung durch unsere eigenen Erfahrungen gefärbt wird.

Das Statuentheater nutzt den menschlichen Körper als Instrument zur Darstellung von Gefühlen, Vorstellungen und Beziehungen. Durch die Gestaltung mit anderen oder die Verwendung des eigenen Körpers zur Demonstration einer Körperhaltung kann man von Einzelstatuen bis zu großen Gruppenarrangements alles schaffen, was den Eindruck widerspiegelt, den der Gestalter von einer Situation oder von Unterdrückung hat. Das Statuentheater kann sowohl bei der Arbeit mit Gruppen eingesetzt werden, die mit Theater Techniken vertraut sind, als auch mit Gruppen, die wenig oder keine Erfahrung haben. Niemand muss Texte auswendig lernen oder auf der Bühne eine gute Vorstellung liefern. Die Methode hilft aber oft dabei, die eigenen Gefühle und Erfahrungen in einer gefahrlosen Umgebung zu erkunden. Das kann auch viel Spaß machen!

Mit einer Gruppe Jugendlicher können Sie z.B. das Thema sozialer Ausgrenzung aufgreifen. Zwei Freiwillige gestalten ein Standbild. Jeder nimmt dabei eine Position in Bezug zum anderen ein. Eine Figur könnte beispielsweise ein anerkanntes Mitglied der Gesellschaft sein, eine andere jemand, der sich selbst als Außenseiter sieht oder von anderen so wahrgenommen wird. Andere Gruppenmitglieder können zusätzliche Figuren zum Standbild beitragen – z.B. unbeteiligte Zuschauer, Passanten oder Freunde der beiden Hauptpersonen – und sich so selbst in das Bild einbringen. Die mit der Gruppenleitung betraute Person tippt jeder Figur im Bild nacheinander auf die Schulter und bittet sie darum, einen oder mehrere Gedanken laut auszusprechen. Es kann sehr aufschlussreich sein, Beteiligte einzeln für eine kurze Zeit aus dem Standbild heraus zu lösen und ihnen zu gestatten, das geschaffene Bild von außen zu betrachten, bevor sie ihren Platz wieder einnehmen.

Diese Übung kann auf verschiedene Weise entwickelt werden. Das eigentliche Standbild kann vor den übrigen Mitgliedern der Gruppe dargestellt werden, die dann ihre Meinung dazu äußern, wo das Zusammentreffen stattgefunden haben könnte und wer wen verkörpern könnte – Name, Alter, Beruf/Rolle und so weiter. Sie werden gebeten, an andere Situationen zu denken, die zu diesem speziellen Zusammentreffen geführt haben könnten. Wenn sie sich genügend unterschiedliche Situationen ausgedacht haben, werden sie in Gruppen unterteilt. Jede erhält die Aufgabe, ein Bild für jeweils eine Szene zu entwickeln und so zu einem fertigen Standbild zu kommen.

Auf diese Weise kehrt die gesamte Gruppe zum ursprünglichen Bild zurück. Wer nicht beteiligt ist, wird gebeten, die Situation zu irgend einer Lösung zu führen. Die Teilnehmenden tun dies, indem sie einer Figur aus dem Standbild auf die Schulter tippen, diese ablösen und eine neue Position einnehmen. Dabei können sie einen neuen Gedanken oder eine Idee aussprechen.



Diese Art von Übung führt zu starkem Gesprächsbedarf, der von den Trainerinnen und Trainern einfühlsam gehandhabt werden muss.

Eine weitere Methode in der Arbeit von Augusto Boal ist das Forumtheater. Kurz gefasst handelt es sich um eine Form von Theater, die auf „subversive“ Weise Verständnis und Lernen sowie die Entwicklung möglicher Bewältigungsstrategien fördert. Das kann einer Gruppe oder Einzelperson dabei helfen, Lösungen für eine bestimmte Form der Unterdrückung oder bestimmte Problemstellungen zu finden. Nach Boal lässt das Forumtheater Menschen in eine andere Rolle und Denkweise eintauchen und gibt ihnen so situationsbedingt mehr Macht. Man erlernt dadurch andere Verhaltensweisen, die dabei helfen, der Unterdrückung zu entkommen. Forumtheater zwingt niemanden zu irgendetwas. Es gibt nicht vor, was man zu tun hat, sagt jedoch durchaus, dass man vielleicht dieses oder jenes versuchen könnte, wobei die Entscheidung letztlich jedem selbst überlassen bleibt. Forumszenen werden normalerweise als kurze Szenen präsentiert, die durchaus auch Leben in die bereits beschriebenen Standbilder oder Tableaux bringen können. Zu Beginn sieht das Publikum die gesamte Szene und wird durch einen Spielleiter/eine Spielleiterin, den „Joker“, angeleitet. Der Joker teilt dem Publikum dann mit, dass die Szene erneut dargestellt wird. Diesmal sollen die Zuschauer laut „STOP!“ rufen, wenn jemand aus dem Publikum eine andere Handlung vorschlagen oder das Drehbuch ändern möchte, um eine besser Lösung zu erreichen. Die jeweiligen Zuschauer können dann mit den Schauspielenden die Plätze tauschen und die Idee selbst ausprobieren oder den Schauspielenden mitteilen, wie die Szene geändert werden soll. Wenn das Publikum zurückhaltend ist und die Vorstellung nicht unterbricht, kann der Joker dies tun und das Publikum einladen, mögliche Lösungen vorzuschlagen.

Das Forumtheater gibt dem Publikum Macht und bindet es in die Handlung mit ein. Es zeigt aber auch, dass es immer Alternativen zu wählen und Entscheidungen zu treffen gibt, die das Endergebnis verändern können.

Weiterführende Literatur:

- Boal, Augusto. *The Theatre of the Oppressed*. New York: Urizen Books, 1979.
Neu aufgelegt von Routledge Press in New York/London, 1982.
Boal, Augusto, *Games for Actors and Non-Actors*. New York: Routledge Press, 1992.
Boal, Augusto, *The Rainbow of Desire. Selected Articles by Augusto Boal*, New York: Routledge Press, 1995.



ERGEBNISSE VERÄNDERN

Ziel:

Figuren-Arbeit in Kleingruppen, die darauf abzielt, die Position des / der Machtlosen (Hilflosen, Ohnmächtigen in Bezug auf Handeln; Anm. Redaktion) in einer bestimmten Situation zu verändern, indem zunächst diese Erfahrung gemacht und visualisiert wird, um anschließend Alternativen auszuprobieren und deren Wirkungen festzustellen. Dieser Ansatz orientiert sich frei an der Arbeit von Augusto Boal (siehe obige Erklärung zu Boals Arbeit).

Material:

Keines

Gruppengröße:

Variabel, in Dreiergruppen

Dauer:

50 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Bitten Sie die Teilnehmenden, jeweils für sich an eine Begebenheit zu denken, in der sie sich hilflos fühlten und unfähig, etwas daran zu ändern. Das kann eine Situation sein, in der sie erfolglos versucht haben, etwas zu verändern oder für die sie sich ein anderes Ergebnis gewünscht hätten. (5 Minuten)
2. In Dreiergruppen übernehmen die Teilnehmenden nacheinander die Rolle des Bildhauers und formen ohne zu reden aus den übrigen Gruppenmitgliedern drei Bilder, die den Beginn, die Mitte und das Ende der Situation darstellen. Man muss ihnen nur dann sagen, was sie in dem Bild darstellen, wenn ihnen dies nicht selbst ganz klar sein sollte. (10 Minuten)
3. Wenn alle Gruppen die Serie von Standbildern für jedes ihrer Mitglieder fertig gestellt haben, suchen sie sich eine Geschichte aus, mit der sie weiter arbeiten möchten. Die Bild-Sequenz der gewählten Geschichte wird erneut durchgespielt, dieses Mal wird zusätzlich für jede Figur ein Gedanke ausgesprochen – d.h. ein Gedanke in jedem Bild. Die Gedanken sollten in einer vorher festgelegten Reihenfolge geäußert werden.
4. Es wird an derselben Geschichte weitergearbeitet, wobei die Bilder und Gedanken zu drei kurzen Szenen ausgeweitet werden – nicht mehr als eine Minute pro Szene. Jede Person formuliert ihre Gedanken in einem Satz und kombiniert sie mit einer passenden körperlichen Handlung. (5 Minuten)
5. Alle kommen in der Gesamtgruppe wieder zusammen und sehen sich die Arbeit der jeweiligen Kleingruppen an. Wählen Sie eine der Kleingruppen zu Demonstrationszwecken aus. Nehmen Sie ein Bild mit einem klar erkennbaren Unterdrücker und einer unterdrückten Person, die Mitgefühl erweckt. Bitten Sie den Rest der Teilnehmenden um einen Vorschlag, wie die unterdrückte Person die Situation ändern könnte. Probieren Sie diese Vorschläge aus. Dazu geht der oder die Teilnehmende, von dem bzw. der jeweils ein neuer Vorschlag kam, in das Stück hinein und spielt die Figur, deren Handlungsweise geändert werden soll. Führen Sie dieses Vorgehen in jeder der Geschichten weiter – entweder in einer Gesamtgruppe oder indem sich zwei Gruppen zusammenschließen und die eine Gruppe dabei für die jeweils andere Gruppe das Publikum ist. (15 Minuten)

Reflexion und Evaluierung:

Wie wirken sich unterschiedliche Handlungen auf ein Ergebnis aus? Welchen Bezug hat die Übung zum Leben der Teilnehmenden? Was können sie aus dieser Übung für sich mitnehmen (5 Minuten)

Weitere Tipps:

Es ist wichtig, dass die Gruppen an kreativen Alternativen zur Reaktion der hilflosen Person arbeiten und diese nicht bloß kritisieren. Eine Gruppe ist oft in der Lage, Lösungen zu finden, auf die eine Einzelperson nicht kommt.



POSTKARTEN

Eine praktische Übung in kleinen Gruppen zum Thema soziale Ungerechtigkeit und geeignete Handlungsweisen.

Ziel:

Diese Übung hat zum Ziel, mittels visueller Mittel konkrete Beispiele sozialer Ungerechtigkeit zu betrachten und mögliche und geeignete Handlungsweisen zu erkunden.

Material:

Postkarten nach den umseitig abgedruckten Beispielen oder eigenem Entwurf

Gruppengröße:

Verschiedene Kleingruppen mit je drei bis fünf Teilnehmenden

Dauer:

40 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Geben Sie jedem Kleingruppenmitglied eine Postkarte. Sie können die gegebenen Beispiele kopieren und ausschneiden oder selbst Postkarten entwerfen (siehe Notizen). Bitten Sie jede Gruppe, eine Reihe von Standbildern zu erarbeiten, die die Botschaft der Postkarte darstellen. Zusammen mit jedem Standbild sollten sie einen Geräuscheffekt gestalten, der ihrer Meinung nach die Kernemotion bzw. das Hauptgefühl zusammenfasst. (15 Minuten)
2. Die Gruppen stellen sich gegenseitig ihre Bilder vor. Das Publikum gibt Rückmeldung dazu, was ihrer Ansicht nach auf der Postkarte stehen könnte. Erst danach liest die vorstellende Gruppe ihre Postkarte vor. (15 Minuten)
3. Manche Gruppen können das Gefühl haben, dass sie die wesentliche Botschaft ihrer Karte nicht richtig umgesetzt haben oder dass ihr Standbild falsch gedeutet wurde. Diese Gruppen können Anregungen aus dem Publikum aufnehmen und ihr Bild verbessern oder verändern. (Hierfür muss zusätzliche Zeit eingeplant werden.)

Reflexion und Evaluierung:

Was denken die Gruppen über die auf den Postkarten angesprochenen Themen? Wie würden sie handeln, wenn sie in einer ähnlichen Lage wären? Passieren heute ähnliche Dinge? Wenn ja, was tun die Leute dagegen? Wenn die Teilnehmenden jede Postkarte in einem Satz zusammenfassen sollten, wie würde der Satz lauten? (10 Minuten)

Weitere Tipps:

Für Gruppenleiter ist es wichtig, Postkarten auszuwählen, die ein Thema berühren, das der Gruppe angemessen ist. Die Gruppe kann das Thema weiter entwickeln und eigene Postkarten oder Poster kreieren.





Postkarten: drei Beispiele

POSTKARTE

Wenn ich den Armen zu essen gebe,
nennen sie mich einen Heiligen.

Wenn ich frage, warum die Armen kein
Essen haben nennen sie mich einen
Kommunisten.

– Dom Helder Camara, aus Brasilien



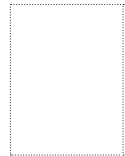
POSTKARTE

Wir begehen viele Irrtümer und viele
Fehler, aber unser schlimmstes
Vergehen ist die Vernachlässigung der
Kinder, unserer Lebensquelle.

Vieles von dem, was wir brauchen, kann
warten. Die Kinder aber können nicht
warten. Jetzt, in diesem Moment werden
ihre Knochen geformt ihr Blut gebildet
und ihre Sinne entwickelt. Ihnen können
wir nicht antworten: „Morgen“. Ihr Name
ist „Heute“.

– Gabriela Mistral, Dichterin und
Nobelpreisträgerin für Literatur aus Chile

*(freie Übersetzung unter Nutzung einer
teilweisen Übersetzung im Internet; Anm.
Red.)*



POSTKARTE

Als die Nazis die Juden holten, habe
ich geschwiegen – ich war ja kein
Jude. Als sie die Kommunisten holten,
habe ich geschwiegen – ich war ja kein
Kommunist. Als sie die Gewerkschafter
holten, habe ich geschwiegen – ich
war ja kein Gewerkschafter. Als sie
mich holten, gab es keinen mehr, der
protestieren konnte.

– Martin Niemöller, Opfer des
Nationalsozialismus





8.3 Aufbau von Vertrauen und Selbstwertgefühl

Anmerkung

Die folgenden Spiele / Übungen haben den Aufbau von Gruppenvertrauen, Bewusstsein, Kooperation und Vertrauen zum Inhalt und erfordern höchste Konzentration. Sie sollten mit äußerster Sorgfalt vorgestellt und vermittelt werden, so dass ihr Inhalt den Teilnehmenden völlig klar wird. Die Sicherheit der Teilnehmenden hat absoluten Vorrang.

WIND IN DEN WEIDEN

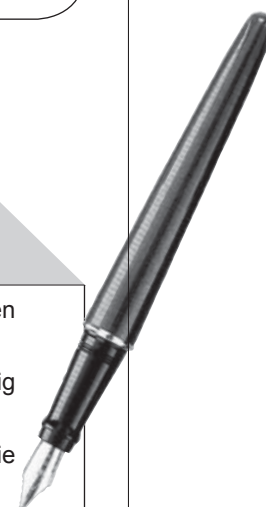
Schritt für Schritt:

1. Stellen Sie sich in einem engen Kreis auf. Eine Person geht freiwillig in die Mitte. Sie schließt die Augen und lässt sich fallen, dabei hält sie ihren Körper gerade. Die anderen fangen sie auf und halten sie. (Die Haltenden halten ihre Hände nach vorne und stehen mit gebeugten Knien, ein Bein leicht vor dem anderen.
2. Am Anfang sollte die Gruppe ihre Hände weit in Richtung Mitte halten, damit die Person nicht das Gefühl bekommt, sehr weit zu fallen. Mit wachsendem Vertrauen können die Teilnehmenden in der Gruppe etwas weiter wegrücken.
3. Wechseln Sie sich ab und geben Sie allen die Möglichkeit, einmal in der Mitte zu sein.
4. Achten Sie darauf, dass es genügend Teilnehmende da sind, um jemanden halten zu können, besonders wenn eine schwerere Person in der Mitte steht.

RENNEN MIT VERBUNDENEN AUGEN

Schritt für Schritt:

1. Alle Teilnehmenden stellen sich an einem Ende des Raumes auf.
2. Eine Person lässt sich freiwillig die Augen verbinden und steht am entgegengesetzten Ende des Raumes. Sie rennt zu dem Ende, an dem die Gruppe steht.
3. Die Gruppe muss darauf vorbereitet sein, die rennende Person vorsichtig aufzufangen.
4. Die Teilnehmenden sollten einen Halbkreis bilden und „Stopp“ rufen, bevor der oder die Rennende das Ende des Raumes erreicht und anfängt langsamer zu werden.
5. Ermutigen Sie die Teilnehmenden, so schnell wie nur möglich zu laufen, bis die Gruppe „Stopp“ ruft und darauf zu vertrauen, dass die Gruppe wirklich verhindert, dass sie gegen die Wand laufen.





VERLASS DICH GANZ AUF UNS

Ziel:

Diese Übung funktioniert gut mit kleinen Gruppen von Jugendlichen, mit denen Sie bereits gearbeitet haben. Es ist eine gute Möglichkeit, um eine Arbeitseinheit zu beginnen, die sich mit positiven Beziehungen, Freundschaft und Vertrauensbildung beschäftigt. Ziel ist, den Gruppenmitgliedern sowohl die Erfahrung zu ermöglichen, eine Person zu sein, der andere vertrauen, als auch die, wie es ist, wenn man anderen vertraut. Damit können sie sich klar machen, welche Auswirkungen ihr eigenes Handeln auf andere hat und was sie selbst im umgekehrten Fall fühlen.

Material:

Gute Ortskenntnis, um einen Platz für eine Art Hindernislauf zu finden, den die Jugendlichen bewältigen müssen.

Ein Tuch als Augenbinde.

Gruppengröße:

Bis zu zwölf

Dauer:

Unterschiedlich, hängt von der Teilnehmerzahl ab

Schritt für Schritt:

1. Bitten Sie die Jugendlichen, einen Freiwilligen oder eine Freiwillige zu benennen: Es kann angebracht sein, diesen Teil zu leiten, falls Sie denken, dass jemand vielleicht dazu gedrängt wird. Erklären Sie ihnen, dass es bei dieser Übung darum geht, sie dazu zu ermutigen, sich gegenseitig zu vertrauen und Verantwortung für ihre eigenen Handlungen und die Sicherheit anderer zu übernehmen. Erklären Sie ihnen auch, dass sie, wenn sie sich an irgendeinem Punkt in der Übung sehr unwohl fühlen, das nur zu sagen brauchen und die Gruppe dann aufhört.
2. Bitten Sie die ausgewählte Person, nach vorne zu kommen und verbinden Sie ihr die Augen. Achten Sie darauf, dass sie wirklich nichts mehr sehen kann und bitten Sie sie zu beschreiben, wie sich das anfühlt.
3. Führen Sie sie mit immer noch verbundenen Augen zu dem Ort, den Sie für die Arbeitseinheit ausgesucht haben. Wählen Sie ein anderes Mitglied der Gruppe, um die Freiwillige/den Freiwilligen zu führen. Erklären Sie, dass die übrige Gruppe die Rolle hat, die Person mit den verbundenen Augen zu unterstützen. Geben Sie Anleitung, wenn die oder der Jugendliche die von Ihnen gewählte Strecke geht. Bitten Sie sie, ihre Gefühle zu überprüfen, insbesondere, wenn die Konzentration der Jugendlichen nachlässt, die die Person mit der Augenbinde führt oder wenn keine genauen Anweisungen zur Richtung gibt. Dann stellen Sie den Ablauf um.
4. Alternativ könnten Sie die Gruppe auffordern, die Übung in Zweiergruppen durchzuführen und abwechselnd zu führen und sich führen zu lassen.

Reflexion und Evaluierung:

Sobald alle einmal an der Reihe waren, bitten Sie die Gruppe um Feedback. Welche Gefühle, wenn man von jemandem abhängig ist? Was war besser: geführt zu werden oder selbst zu führen? Würde es einen Unterschied ausmachen, wenn du deinen Partner oder deine Partnerin selbst aussuchen könntest? Wie fühlte es sich an, wenn die anderen dir ungenaue oder falsche Anweisungen gaben? Das kann so lange dauern, wie Sie wollen, je nach der Gegend, die Sie für den Hindernislauf ausgesucht haben.



VERKNOTET EUCH!

Ziel:

Dieses Teamspiel ist eine gute Möglichkeit, eine Arbeitseinheit zu Vertrauen und Freundschaft zu beginnen und ermutigt Jugendliche zur Zusammenarbeit, um ein Gruppenziel zu erreichen.

Material:

Keines

Gruppengröße:

Acht oder mehr

Dauer:

20 Minuten

Schritt für Schritt:

1. Bitten Sie die Gruppe, einen Kreis zu bilden und dabei zwar nebeneinander zu stehen, aber nicht so eng, dass sie sich berühren.
2. Sagen Sie den Jugendlichen, dass sie sich mit zwei anderen aus dem Kreis an den Händen fassen sollen, aber nicht mit den Jugendlichen direkt neben ihnen. Das ist viel schwieriger als es scheint!
3. Geben Sie ihnen 10 Minuten Zeit, damit alle einbezogen werden, überprüfen Sie, dass niemand mogelt und dass alle jeweils zwei andere Jugendliche an den Händen halten.
4. Wenn alle soweit sind, bitten Sie die Gruppe anzuhalten und so stehen zu bleiben. Schauen Sie sich an, welche Form die Gruppe gebildet hat.
5. Dann geben Sie den Jugendlichen die Aufgabe, sich zu entwirren und den Kreis neu zu formieren - ohne dabei die Hände loszulassen!
6. Am Ende sollte die ganze Gruppe wieder in einem Kreis stehen, auch wenn nicht unbedingt alle Jugendlichen in die gleiche Richtung schauen!

Reflexion und Evaluierung:

Obwohl diese Übung zum Warmwerden gedacht ist, kann es sinnvoll sein, die Jugendlichen zu fragen, wie sie die Erfahrung wahrgenommen haben. War es angenehm? Wie fanden sie es, anderen Menschen so nahe zu kommen? Sie können die Übung eventuell als Einführung für eine Diskussion über das Thema kulturelle Unterschiede in Bezug auf persönliche Distanz und Nähe nutzen.





SELBSTWERTGEFÜHL – DIE BEDEUTUNG VON ANERKENNUNG

Ziel:

Für das Selbstwertgefühl von Jugendlichen ist es von großer Bedeutung, dass die Menschen, die ihnen wichtig sind, sie wertschätzen und natürlich auch, dass sie sich selbst anerkennen. Ein Mangel daran kann zu Frustration und aggressivem Verhalten führen. Dieser Workshop ist als einführende Übung für den Aufbau von Selbstwertgefühl gedacht.

Material:

Kopien des Arbeitsblattes SICH ANERKANNT FÜHLEN
Stifte

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

Mindestens 1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Sprechen Sie zunächst über die Vorstellung von Selbstwertgefühl und mit sich selbst einverstanden zu sein. Geben Sie das Arbeitsblatt und Stifte aus. Wenn Sie wissen, dass die Jugendlichen Lesen und Schreiben schwierig finden, dann lesen Sie das Blatt vor und verwenden Sie Bilder oder schreiben Sie selbst ihre Antworten auf.
2. Unterstützen Sie die Jugendlichen beim Nachdenken über die auf dem Arbeitsblatt angesprochenen Themen. Wenn sie sagen, dass ihnen dazu nichts einfällt, schlagen Sie ihnen vor, an das letzte Mal zu denken, als sie das Gefühl hatten, glücklich zu sein oder geliebt zu werden, Fragen Sie nach, um mehr zu erfahren und das Erzählte zu vertiefen.

Reflexion und Evaluierung:

Wenn die Jugendlichen das Blatt ausgefüllt haben, besprechen Sie jeweils mit den Einzelnen, was sie aufgeschrieben haben. Bitten Sie sie insbesondere darüber nachzudenken, was sie im letzten Abschnitt geschrieben haben. Jugendliche könnten zum Beispiel schreiben, dass sie sich anerkannt fühlen, wenn ihre Mutter sie lobt, und dass ein Weg, das zu erreichen sein könnte „wegzugehen, wenn mein Bruder eine Rauferei anfängt, anstatt ihn zu schlagen, was meine Ma wütend macht“. Denken Sie sich zusammen einen Aktionsplan aus, um einige der



Arbeitsblatt *Sich anerkannt fühlen*

DAS BIN ICH

Letztes Mal bin ich gelobt
worden, als

.....

Dadurch hatte ich ein Gefühl von

.....

Menschen, die mir ein gutes Gefühl von mir selbst geben, sind

weil

Ich zeige ihnen, dass ich froh bin, durch

Dinge, die mir ein gutes Gefühl von mir selbst geben, sind

1.

2.

3.

Dinge, die ich tun kann, um das zu erreichen, sind

1.

2.

3.



ALLE HABEN FÄHIGKEITEN – PERSÖNLICHES BEWERTEN

Ziel:

Diese Übung wird zweimal im Rahmen eines längeren Trainingskurses durchgeführt, jeweils am Anfang und am Ende. Ziel der Übung ist, den Jugendlichen ihre eigenen Fähigkeiten bewusst zu machen sowie auch das, wozu sie (noch) nicht fähig sind.

Material:

Langer Streifen Papier (5-10 Meter) mit einer Skala von 1 bis 10

Gruppengröße:

6-30

Dauer:

Zweimal 20 Minuten plus Zeit für die Evaluierung (besonders nach dem zweiten Durchgang)

Schritt für Schritt:

1. Erklären Sie den Teilnehmenden, dass die Skala den Zweck hat, ihre persönlichen Fähigkeiten einzuordnen und alle Teilnehmenden ehrlich für sich selbst beurteilen sollen, ob sie diese Fähigkeiten erst noch erwerben müssen (1) oder denken, dass sie sie bereits vollkommen beherrschen (10). Sagen Sie den Jugendlichen auch, dass diese Übung am Ende des Trainings noch einmal wiederholt wird, um zu sehen, ob sich etwas verändert hat, weil sie entweder neue Fähigkeiten erworben oder aber entdeckt haben, dass sie Fähigkeiten besitzen, von deren Vorhandensein sie bisher noch gar nichts wussten. Machen Sie auch klar, dass sie nicht danach beurteilt werden, wo sie sich auf der Skala einordnen und die Übung vor allem für sie selbst gedacht ist.
2. Machen Sie vor der Gruppe eine Aussage und bitten Sie die Jugendlichen, sich an eine Stelle auf der Skala zu stellen; wenn sie der Aussage voll und ganz zustimmen, sollten sie zu 10 gehen, wenn sie denken, dass sie überhaupt nicht auf sie zutrifft, zu 1; sie können auch einen Platz dazwischen einnehmen.
3. Bitten Sie ein paar Jugendliche aus der Gruppe, ihre Positionen zu erklären, aber drängen Sie niemanden dazu, etwas zu sagen, wenn sie das nicht wollen.
4. Wiederholen Sie die Übung mit verschiedenen anderen Aussagen.
5. Wiederholen Sie die Methode am Ende des Trainings und fragen Sie die Jugendlichen, ob sich seit dem ersten Mal etwas für sie verändert hat.

Beispiele für mögliche Aussagen:

- Ich kann sehr gut mit anderen zusammenarbeiten
- Ich bin von Natur aus eine Führungspersönlichkeit
- Ich bin gut darin, Feedback zu geben
- Ich bin gut darin, Feedback zu empfangen
- Ich bin gut darin, anderen zu helfen
- Ich bin innovativ und habe immer neue Ideen
- Ich habe jede Menge Geduld
- Ich kann gut vor einer Gruppe reden
- Ich kann gut planen
- Ich habe einen guten Sinn für Humor

Reflexion und Evaluierung:

Gab es beim zweiten Mal viele Positionsänderungen gegenüber dem ersten Mal?
Hast du bestimmte Qualitäten/Fähigkeiten erworben?
Gab es Aussagen, bei denen du dich unterschätzt hast?
Gab es Aussagen, bei denen du dich überschätzt hast?
Hast du mehr über dich selbst oder andere gelernt?
War es schwierig für dich, auf der Skala etwas herunterzugehen (wenn du das musstet)?



8.4 Konfliktmanagement

BRIEF AN EINEN AUSSERIRDISCHEN: EIN KONFLIKT IST...?

Ziel:

Diese Übung ist für eine große Gruppe gedacht, um die Bedeutung des Wortes Konflikt herauszuarbeiten. Ziel ist zu klären, was wir jeweils mit Konflikt meinen, dabei die Bandbreite der Antworten innerhalb der Gruppe zu entdecken und als Gruppe auf eine gemeinsame Definition des Begriffs Konflikt hinzuarbeiten.

Material:

Großes Blatt Papier
Stifte

Gruppengröße:

12-20

Dauer:

35 Minuten

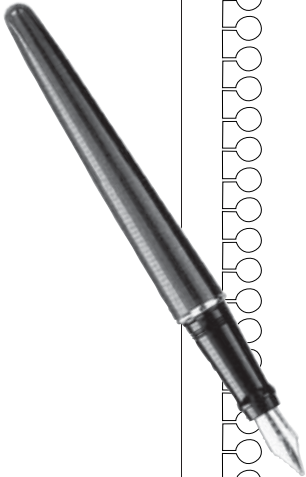
Schritt für Schritt:

1. Teilen Sie ein großes Blatt Papier in Spalten ein, jeweils überschrieben mit einem Buchstaben des Alphabets. Für diese Übung nehmen Sie die Buchstaben A bis H.
2. Bitten Sie die Teilnehmenden, sich Konfliktwörter einfallen zu lassen. Alle sollten versuchen, mindestens ein Wort für jeden Buchstaben beizutragen (zum Beispiel: A-aggressiv, B-Beleidigung). Eine Person kann damit beauftragt werden, die Worte aufzuschreiben, die in die Runde gerufen werden, oder die Teilnehmenden können sie einzeln jeweils der Tabelle hinzufügen. In dieser Phase gibt es keine Diskussion oder Infragestellungen, weshalb bestimmte Wörter ausgewählt wurden. (5 Minuten)
3. Ist die Tabelle ausgefüllt (hier ist es gut, eine klare zeitliche Begrenzung festzulegen), können die Jugendlichen sich gegenseitig Fragen zu den von ihnen gewählten Begriffen stellen – was bestimmte Worte bedeuten, wie sie mit Konflikt in Zusammenhang stehen, und so weiter. Aber es soll hier nicht gewertet werden. (3 Minuten)
4. Die Teilnehmenden teilen sich paarweise oder in Dreiergruppen auf und wählen einen Buchstaben aus der Tabelle. (Am besten nimmt jedes Paar oder jede Gruppe einen anderen Buchstaben). Dann entwerfen sie eine kurze Mitteilung an ein außerirdisches Wesen, das noch nie von Konflikt gehört hat, und erklären, was das ist. Jede Gruppe sollte die Worte verwenden, die unter ihrem Buchstaben aufgelistet sind. Die Mitteilungen werden dann der ganzen Gruppe vorgelesen. (10 Minuten)
5. Die Gruppen werden neu zusammengestellt und haben je vier oder fünf Teilnehmende. Bitten Sie die Gruppen, jeweils eine kurze Definition von Konflikt in Form eines Slogans zu entwerfen. Die Slogans könnten alle beginnen mit „Ein Konflikt ist...“ Dann soll jede Gruppe versuchen, sich einen bildhaften Ausdruck für die Präsentation ihrer Definition auszudenken. Sie könnten Standbilder verwenden und auf diese Weise alle Gruppenmitglieder in die Präsentation einbeziehen. Zusätzliche Zeit wird benötigt, wenn eine Präsentation vorbereitet werden soll. (10 Minuten)

Reflexion und Evaluierung:

Zurück in der Gesamtgruppe werden die Teilnehmenden aufgefordert, für sich über ihre Erfahrung in Bezug auf die Interaktionen zwischen den Gruppenmitgliedern nachzudenken. Wie hat die Gruppe ihren Brief an das außerirdische Wesen entworfen? Wie hat sich die Gruppe auf ihre Definition geeinigt? Waren sie überrascht von der Definition der anderen? War es einfach, einen Slogan zum Thema Konflikt zu finden? Es können noch weitere Fragen gestellt werden. Haben sie in dieser Übung etwas über Konflikte gelernt? Sind sie sich jetzt klarer darüber? Denken sie, dass ein wesentlicher Aspekt ausgelassen wurde? (7 Minuten)





GIB DEM GEFÜHL EINEN NAMEN!

Ziel:

Diese Übung soll Jugendliche dazu ermutigen, festzustellen, wie sie sich in verschiedenen Situationen fühlen, und sie zu Lösungen anregen, die weder Spannungen noch Aggressionen nach sich ziehen. Sie ist darauf ausgerichtet, Jugendliche darin zu unterstützen, ihre Gefühle zu benennen, Probleme zu analysieren und mögliche Umgangsweisen damit zu finden.

Material:

Eine Kopie des Arbeitsblatts GIB DEM GEFÜHL EINEN NAMEN!, gefaltet als Ziehharmonika, so dass nur das erste Szenario zu sehen ist.

Gruppengröße:

Jede

Dauer:

1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Sprechen Sie zu Anfang der Arbeitseinheit über die große Bandbreite an Gefühlen, die wir alle empfinden. Stellen Sie den Gedanken vor, dass diese Gefühle uns im Umgang mit bestimmten Situationen im Weg sein können oder nicht richtig erkannt werden. Das kann dazu führen, dass Probleme ungelöst bleiben oder sogar größer werden und wir uns noch weniger dazu in der Lage fühlen, sie zu lösen. Fordern Sie die Jugendlichen auf, sich daran zu erinnern, wann ein Problem schlimmer geworden ist, weil sie etwas getan oder nicht getan haben. An welche Gefühle erinnern sie sich?
2. Verteilen Sie das Arbeitsblatt GIB DEM GEFÜHL EINEN NAMEN!, zusammengefaltet, so dass nur das erste Szenario sichtbar ist.
3. Bitten Sie die Jugendlichen, das Szenario jeweils für sich alleine zu lesen und über die Fragen nachzudenken, die oben auf dem Blatt gestellt werden. Wenn Sie wissen, dass das für Ihre Gruppe eine schwierige Aufgabe darstellt, dann lesen Sie den Jugendlichen jedes Szenario einzeln vor.

Reflexion und Evaluierung:

Moderieren Sie für jede der Situationen ein Gruppenfeedback. Betrachten alle in der Gruppe das Problem auf die gleiche Weise? Stimmen sie darin überein, welche Gefühle entstehen könnten? Wie einfach ist es, einige Ideen zur Problemlösung zu durchdenken?

Ermutigen Sie die Gruppe, eigene Beispiele zu erzählen und gemeinsam zu besprechen.



GIB DEM GEFÜHL EINEN NAMEN!

Denk' bei jeder der nachfolgenden Situationen an folgende Fragen:

Was ist das Problem?

Was für ein Gefühl ist das?

Was kann getan werden?

1. Immer hat dein Freund oder deine Freundin mehr Taschengeld als du. Das ist ungerecht! Deine Mutter ist so gemein; sie sagt, du sollst was im Haushalt tun, wenn du mehr Geld willst!
2. Dein Vater ist weggegangen und lebt bei seiner neuen Freundin. Er hat gesagt, du könntest an den Wochenenden zu ihm kommen, aber jetzt sagt seine Freundin, dass es keinen Platz für dich gibt.
3. Jemand verspottet deinen Bruder auf dem Spielplatz und droht, seinen elektrischen Rollstuhl kaputt zu machen.
4. Dein Freund oder deine Freundin hat einen Kunstwettbewerb an der Schule gewonnen. Du bist echt sauer und denkst, das muss Betrug gewesen sein. Du weißt genau, dass dein Beitrag besser war!
5. Du hast einen anderen Akzent als der Rest in deiner Klasse. Ein Mädchen hänselt dich andauernd deswegen und bringt alle anderen dazu, über dich zu lachen. Wenn du versuchst, ihr eine passende Antwort zu geben, macht sie dich einfach nach und alle lachen noch mehr.
6. Nach Schulschluss muss die ganze Klasse nachsitzen wegen etwas, was du getan hast. Jetzt sagen dir alle, du sollst zugeben, dass du es warst, sonst setzt's was.



WUT UND AGGRESSIVES VERHALTEN

Ziel:

Die folgende Arbeitseinheit ist eine Einführung in den Umgang mit Wut und aggressiven Situationen. Das ist zwar ein komplexer und spezieller Bereich, aber dieses Training vermittelt ein grundlegendes Verständnis und gibt Anhaltspunkte, wie die Arbeit mit Jugendlichen in potenziell schwierigen Situationen aussehen kann.

Material:

Zwei A4-Blätter aus verstärktem Papier, die auf gegenüberliegenden Seiten an der Wand befestigt werden, mit dem Text WÜTEND und NICHT WÜTEND.

Flipchart-Papier

Leuchtstifte zum Markieren

Kopien der Karten des Rollenspiels zu Wut

Gruppengröße:

8-12

Dauer:

3 Stunden und 10 Minuten

Schritt für Schritt:

Das macht mich so wütend! (20 Minuten)

1. Dieses Spiel zum Warmwerden eröffnet die Arbeitseinheit mit der Feststellung, dass wir alle Wut empfinden. Jeder wird wütend, wenn eine Situation ein bestimmtes Gefühl oder einen bestimmten Gedanken auslöst. Dabei kann es sich um eine unmittelbare Reaktion auf ein aktuelles Ereignis oder um eine Reaktion aufgrund früherer Erfahrungen handeln. Die Teilnehmenden gehen die in der Gruppe gegebenen Antworten durch und beginnen, über unterschiedliche persönliche Auslöser für Wut nachzudenken.
2. Erklären Sie der Gruppe, dass Sie eine Reihe von Situationen vorlesen werden, die die Jugendlichen vielleicht in Wut versetzen oder auch nicht. Weisen Sie auf die zwei Seiten des Raums mit den Schildern WÜTEND und NICHT WÜTEND hin und bitten Sie die Jugendlichen, sich in Richtung der Seite zu bewegen, die ihre Gefühle am ehesten ausdrückt.
3. Ermutigen Sie die Gruppe, ihre Reaktionen ehrlich zu zeigen. Betonen Sie den Punkt, dass Wut ein Gefühl ist wie alle anderen auch und dass wir alle das Recht haben, in bestimmten Situationen Wut zu empfinden.
4. Nachdem Sie die Übung eine Weile durchgeführt haben, besprechen Sie den Prozess mit der Gruppe. Warum provoziert eine bestimmte Situation Wut? Gibt es Gemeinsamkeiten? Sind z. B. Unhöflichkeit und Geringschätzung für die Mehrheit der Gruppe ein Grund, um wütend zu werden?

Die Zeichen erkennen (30 Minuten)

1. Teilen Sie die Jugendlichen in zwei Gruppen auf und lassen Sie jede Gruppe einen Sprecher oder eine Sprecherin bestimmen und eine weitere Person, um Protokoll zu führen.
2. Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, zehn physische Anzeichen aufzulisten, die als körperlicher Ausdruck von Wut erkennbar sind.

Beispiele:

- Rotes Gesicht
- Verschwitzte Handflächen
- ausgestreckter Zeigefinger
- Eindringen in die persönliche Distanzzone
- Schreien/Fluchen

3. Lassen Sie die zwei Gruppen wieder zusammenkommen und bitten Sie die Sprecher, die von ihrer Gruppe zusammengestellten Punkte vorzutragen. Ermutigen Sie die Gruppe, die aufgeführten Anzeichen zu diskutieren. Wie einfach war es, etwas zur Liste beizutragen? Sind diese Gefühle allen in der Gruppe bekannt? Bitten Sie die Gruppe nachzudenken, wie einfaches wohl ist, die Zeichen von Wut bei Jugendlichen zu erkennen.



Konfliktlösung (20 Minuten)

1. Erläutern Sie den Gedanken, dass zur Lösung von Konflikten in einer potenziell schwierigen Situation Folgendes beachtet werden muss:
 - *Die Zeichen erkennen* – geh' auf Abstand zu dem oder der Jugendlichen und achte darauf, seine/ihre persönliche Distanzzone nicht zu verletzen. Versuche, Dich in die Nähe des Ausgangs zu stellen und achte darauf, dass dir nicht der Weg versperrt werden kann
 - *Zuhören* – höre genau hin, was gesagt wird, und versuche nicht, mit deiner eigenen Meinung oder deinen Erinnerungen dazwischen zu reden.
 - *Reflektion* – gib mit eigenen Worten wieder, was der oder die Jugendliche sagt, um klar zu machen, dass du verstehst. Stelle die Tatsachen klar und stelle zusätzliche Fragen, um die Wut zu zerstreuen und ermutige die oder den Jugendlichen zu erklären, was nicht in Ordnung ist.
 - *Auflösen* - vereinbare eine bestimmte Lösung oder Aktion mit dem oder der Jugendlichen. Das wird vielleicht nicht viel an der Situation ändern, aber es vermittelt das Gefühl, dass etwas getan wird. Außerdem hilft es dem oder der Jugendlichen dabei, die Situation und die Lösung selbst in die Hand zu nehmen.

Wenn das alles fehlschlägt, musst du dich selbst an den sichersten Platz begeben.

Achten Sie darauf, dass den Freiwilligen (Anm. Redaktion: Übung ist im Zusammenhang eines Trainings zum EFD dokumentiert; alle Hinweise gelten natürlich auch für andere Zielgruppen) eindeutig klar ist, dass Sie sie nicht dazu auffordern, sich in Gefahr zu begeben oder aggressive Jugendliche körperlich anzugehen. Diese Arbeitseinheit hat zum Thema, die Zeichen zu erkennen und zu versuchen, die Situation zu entschärfen und, wenn alles andere fehlschlägt, weg zu gehen. Zusätzlich können Sie betonen, dass sie als Freiwillige nicht ihr Menschenrecht aufgegeben haben, sicher und geschützt zu sein - wenn sie mit Situationen zu tun haben, die eskalieren und außer Kontrolle geraten können, sollen sie immer die Telefonnummer der örtlichen Polizei und des diensthabenden Projektmanagers bei sich haben.

Praxis (1 Stunde 30 Minuten)

1. Stellen Sie die Idee vor, potenziell schwierige Situationen mit Hilfe von Rollenspielen durcharbeiten. Damit soll Zutrauen aufgebaut und eine Möglichkeit geboten werden, neue Fähigkeiten zunächst in einem sicheren Umfeld anzuwenden.
2. Teilen Sie Ihre Freiwilligen in Vierergruppen ein. Zwei Personen spielen ehrenamtliche Jugendbetreuerinnen oder -betreuer und die zwei anderen sind Jugendliche, die von ihnen in ein Projekt einbezogen werden sollen. Geben Sie jeder Gruppe einen ähnliche Vorgabe.
3. Geben Sie 30 Minuten Zeit für das Rollenspiel und ermutigen Sie die Jugendlichen, es den ehrenamtlichen Betreuerinnen und Betreuern so schwer wie möglich zu machen!
4. Wenn Sie sehen, dass das Rollenspiel nicht mehr viel bringt, bitten Sie alle, ihre Rollen aufzugeben und in den kleinen Gruppen folgende Fragen durcharbeiten:
 - Was macht den Jugendlichen wütend?
 - Ist die Wut direkt oder indirekt?
 - Ist es möglich, den Konflikt zu lösen?
 - Schreiben Sie einen Aktionsplan zur Entschärfung der Situation.
5. Bitten Sie schließlich die Kleingruppen, wieder in der Gesamtgruppe zusammenzukommen und ihre Aktionspläne zu vergleichen. Fragen Sie nach und unterstützen Sie die Gruppen, sich gegenseitig zu hinterfragen.

Beispiele:

- Wie einfach war es, die eigene Position zu vertreten?
- Konntest du dich in den Standpunkt des oder der Jugendlichen hinein versetzen?
- Wie frustriert hast du dich gefühlt?
- Konntet ihr euch auf eine Konfliktlösung einigen?

Sicherheit (30 Minuten)

1. Immer noch in der großen Gruppe entwickeln Sie Sicherheitsrichtlinien für den Umgang mit wütendem/aggressivem Verhalten.

Beispiele:

- Dem/der Jugendlichen zuhören.
- Körpersprache sorgfältig beobachten.
- Gefahr für sich selbst und andere im Projekt einschätzen.
- Handeln – die Situation entschärfen oder weggehen.



DAS MACHT MICH SO WÜTEND!

Jemand drängelt sich vor dich in eine Warteschlange.	Du verlierst deine Hausschlüssel.
Du kommst zu spät, weil jemand dich aufhält.	Jemand spricht beleidigend über deine Familie.
Du hörst zufällig, wie jemand deine Arbeit kritisiert.	Das Telefon klingelt andauernd, aber wenn du drangehst, ist keiner am Apparat.
Du steckst in einem Verkehrsstau fest und musst dringend nach Hause.	Eine Gruppe Teenager versperrt dir in der Stadt den Weg.
In einem Geschäft wirst du übers Ohr gehauen.	Ein Freund leiht andauernd Geld von dir und gibt es nie zurück.
Du siehst wie jemand auf der Straße ein Tier schlecht behandelt.	In einem überfüllten Raum rempelst du aus Versehen jemanden an, entschuldigst dich, aber sie beschimpfen dich.
Du äusserst deine Meinung und jemand lacht und sagt, du sollst dich nicht lächerlich machen.	Du liest einen Zeitungsartikel über eine Tötlichkeit gegen ein Kind.
Deine Lieblings-Fußballmannschaft verliert.	Du wirst beschuldigt, etwas getan zu haben, das du nicht getan hast.
Du wirst bei einer Lüge ertappt.	Etwas, das du gekauft hast, ist fehlerhaft. Du bringst es zurück, aber sie wollen dir dein Geld nicht zurückgeben.
Du verpasst den Lottogewinn um eine Zahl!	Du schläfst und wirst durch laute Musik von nebenan geweckt.
Jemand fordert dich immerzu auf, etwas zu tun, was du nicht tun willst	Du willst jemanden anrufen und musst feststellen, dass dein Handy kein Guthaben mehr hat.



KARTEN FÜR DAS ROLLENSPIEL ZU WUT

Samantha ist für zwei Wochen aus deinem Club ausgeschlossen worden, weil sie eine Schlägerei angefangen hat. Heute Abend taucht sie auf und verlangt, dass du sie einlässt.

Zak und Isaac spielen Billard. Zak versenkt aus Versehen die schwarze Kugel und schreit dann Isaac an, er hätte ihn gestupst.

Cerys heult auf der Toilette, weil Tanya mit ihrem Ex-Freund ausgeht. Als du sie fragst, ob alles in Ordnung ist, sagt Cerys, du sollst „abstinken“ und dich um deinen eigenen Kram kümmern.

Du entdeckst Jake draußen auf der Treppe, wie er jede Menge Bier trinkt. Du erinnerst ihn daran, dass nach den Clubregeln Alkohol nicht erlaubt ist und bittest ihn, das Gelände zu verlassen. Als Antwort schreit er: „Das ist doch ein freies Land hier, oder etwa nicht? Ich will hier sitzen, also bleib ich hier!“



8.5 Partnerschaften aufbauen

PAPIERTÜRME

Ziel:

Diese Einführungsübung zur Teambuilding fördert partnerschaftliches Arbeiten und Teamarbeit.

Material:

Zeitungen
Klebeband
Eine Armbanduhr

Gruppengröße:

Variabel

Dauer:

15 Minuten für die Aktivität
10 Minuten für die Reflexion

Schritt für Schritt:

1. Teilen Sie die Jugendlichen in Gruppen von höchstens sechs Personen auf.
2. Erklären Sie, dass sie Papiertürme planen und dann errichten sollen. Das Ziel ist, den höchsten Turm zu bauen, ohne dass er zusammenbricht.
3. Erklären Sie, dass jedes Mitglied in der Gruppe zur Planung beitragen soll und erst mit dem Bau begonnen werden darf, wenn alle Gruppenmitglieder zugestimmt haben.
4. Geben Sie Zeitungspapier und Klebeband aus.
5. Geben Sie den Gruppen 15 Minuten, um ihre Türme zu bauen.
6. Halten Sie sich vollkommen heraus!

Reflexion und Evaluierung:

Am Ende der 15 Minuten bitten Sie die Gruppen, nacheinander vorzutragen, wie gut sie zusammengearbeitet haben, ob jemand aus der Übung ausgeschlossen wurde (und warum und wie es ihnen dabei ging) und wie sie einen Konsens erreicht haben.

Nachdem alle Gruppen berichtet haben, fordern Sie die Gesamtgruppe auf, die Türme zu untersuchen. Fragen Sie die Gruppe mit dem höchsten Turm, wie sie das geschafft haben.

Wenn die Zeit es zulässt, lassen Sie die gesamte Gruppe darüber nachdenken, was jede / jeder alleine fertiggebracht hätte.



BRÜCKEN BAUEN*

Ziel:

In dieser Übung machen die Teilnehmenden Erfahrungen mit Kooperation und Verhandlungen und finden für sich selbst heraus, welche Rolle sie in diesen Prozessen einnehmen. Außerdem lernen sie, wie es ist, indirekt mit einer anderen Gruppe zu kommunizieren, über die sie nicht viel wissen.

Material:

Jede Art Reststoffe
Pappe
Kleber
Scheren
Lineale

Gruppengröße:

10-20

Dauer:

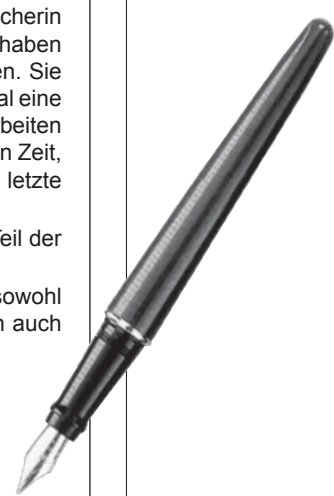
2-3 Stunden

Schritt für Schritt:

1. Teilen Sie die Teilnehmenden in zwei kleinere Gruppen auf. Erklären Sie, dass sie in zwei Städten wohnen, die durch einen großen Fluss voneinander getrennt sind. Nach jahrelangen Diskussionen haben sie sich entschieden, eine Brücke über den Fluss zu bauen; eine Stadt wird die eine Hälfte bauen, die andere die zweite Hälfte. Allerdings gibt es da ein Problem, denn es ist fast unmöglich, miteinander zu kommunizieren. Nur eine Person kann mit einer Person aus der anderen Gruppe zusammentreffen, um die Gestaltung der Brücke bei zwei Gelegenheiten zu besprechen. Diese beiden Sprecher werden jeweils von ihrer Gruppe gewählt.
2. Jede Gruppe geht dann in einen anderen Raum, von dem aus es unmöglich ist, die andere Gruppe zu sehen oder zu hören. In dem Raum finden sie alle möglichen Materialien für den Bau der Brücke. Das Einzige, was beide Gruppen über die Gestaltung der Brücke wissen ist, dass sie den Fluss überqueren sollte, der - im Maßstab - 1 Meter breit ist; außerdem wissen sie, dass die Brücke, einmal errichtet und verbunden, ein Spielzeugauto tragen sollte. Sie müssen mit der jeweils anderen Gruppe heraus finden, wie breit oder hoch die Brücke sein sollte. Die Gruppen haben dann eine halbe Stunde Zeit, um jeweils ihren Sprecher oder ihre Sprecherin zu bestimmen, die Aufgaben zu verteilen und anzufangen. Nach einer halben Stunde haben die beiden Gruppensprecher/innen zehn Minuten Zeit, um allein miteinander zu sprechen. Sie dürfen nur sprechen, keine Zeichnungen austauschen. Danach hat die Gruppe noch einmal eine halbe Stunde Zeit, um den Bericht der Sprecher/innen anzuhören, an der Brücke zu arbeiten und - falls notwendig - die Gestaltung anzupassen. Dann gibt es noch einmal zehn Minuten Zeit, damit die Sprecher/innen in einem anderen Raum beraten können. Danach beginnt die letzte halbe Stunde der Arbeit.
3. Schließlich kommen die beiden Gruppen wieder zusammen, präsentieren jeweils ihren Teil der Brücke, dann wird die Brücke getestet.
4. Nach dem Test mit dem Spielzeugauto diskutieren die Gruppen die Zusammenarbeit, sowohl innerhalb ihrer eigenen Gruppe als auch in Bezug auf die andere Gruppe und sprechen auch darüber, wie die Aufgaben verteilt wurden.

Reflexion und Evaluierung:

- Wie habt ihr die Arbeit organisiert?
- Sind dabei alle zu Wort gekommen?
- Wie wurden die Sprecher/innen gewählt?
- Waren alle in die Arbeit einbezogen?
- Was haben die Verhandlungen gebracht?
- Habt ihr euch an den ursprünglichen Entwurf gehalten oder habt ihr ihn geändert? Warum?
- Gab es Konflikte innerhalb der Gruppe?
- Gab es Kommunikationsprobleme mit der anderen Gruppe?



* Quelle: Adaptiert aus "The Bridge", Intercultureel Spelenboek, Centrum Informatieve Spelen, Leuven, Belgien



WEN GIBT ES DA?

Ziel:

Diese Übung schafft am Anfang einer Trainingseinheit dynamische Bedingungen für die Selbstorganisation einer Gruppe. Zweck ist, die Teilnehmenden zu befähigen, eine Vorstellung davon zu entwickeln, wie verschieden die Menschen sind, die mit Jugendlichen im Allgemeinen und mit benachteiligten Jugendlichen in einer konkreten Gegend arbeiten. Nachdem sie einen generellen Überblick bekommen haben, sollten die Teilnehmenden in der Lage sein, Möglichkeiten für Zusammenarbeit oder Partnerschaften zu finden. Diese Übung ist eine Einführung in das Konzept der Bildung von Partnerschaften. Sie kann als Einführung für weitere Arbeit zu den Gründen für Partnerschaften und deren Aufbau verwendet werden.

Material:

Standort in oder in der Nähe einer Stadt
Papier und Stifte oder, alternativ, ein Aufnahmegerät
Stadtpläne und Telefonkarten oder Zugang zu Telefonen

Gruppengröße:

10-40

Dauer:

Ungefähr 5 Stunden (1 Stunde am ersten Tag / 4 Stunden am folgenden Tag)

Diese Übung sollte in einer Stadt durchgeführt werden (wenn der Trainingsort nicht in oder in der Nähe einer Stadt liegt, planen Sie zusätzliche Zeit für die Anfahrt ein).

Schritt für Schritt:

1. Erklären Sie zunächst, dass der Workshop ein Anfang ist, um sich ein Bild von der Vielfalt der Menschen zu machen, die mit den verschiedensten Jugendlichen innerhalb eines Stadtgebiets arbeiten. Es soll aktive Erkundungsarbeit durchgeführt werden, die in kleinen Gruppen vorbereitet wird. Ein besonderer Schwerpunkt sollte auf diejenigen gelegt werden, die mit benachteiligten Jugendlichen arbeiten.
2. Bilden Sie kleine Gruppen von 5 bis 8 Leuten. Geben Sie Stadtpläne aus und weisen Sie jeder Kleingruppe ein geographisches Gebiet zu.
3. Geben Sie am ersten Tag eine Stunde Zeit, um die Erkundung für den nächsten Tag vorzubereiten. Stellen Sie sicher, dass alle Teilnehmenden Zugang zu einem Telefon haben.
4. Am nächsten Tag geben Sie 3 Stunden Zeit für die Durchführung der Erkundung und die Vorbereitung des Berichts für das Plenum (die Teilnehmenden sollten sich nicht zu sehr mit den Aufzeichnungen für den Bericht beschäftigen, sondern eher damit, wie sie die Ergebnisse ihrer Untersuchung kompakt und präzise darstellen können).
5. Geben Sie 1 Stunde Zeit für die Ergebnispräsentation im Plenum. Geben Sie der Gruppe vor, dass sie sich auf den konkreten Mehrwert konzentriert, den die verschiedenen Personen/Strukturen, die in der Stadt mit Jugendarbeit befasst sind, in eine zukünftige Partnerschaft zum Kampf gegen Ausgrenzung von Jugendlichen einbringen können.



Reflexion und Evaluierung:

Gruppenvorbereitung:

- Wie sind wir mit der Selbstorganisation klargekommen?
- Haben wir unser Ziel erreicht?

Plenum:

- Sind die Menschen, die wir interviewt haben, über die Arbeit der anderen informiert? In welcher Art von Verhältnis stehen sie zueinander?
- Gibt es Koordinationsstrukturen, Plattformen oder Netzwerke?
- Denken wir, dass Jugendbetreuerinnen und -betreuer oder Jugendorganisationen solche Untersuchungen für eine Stadtverwaltung durchführen könnten?
- Wie würden wir den Aufbau weiterer Partnerschaften angehen?

Weitere Tipps:

Verwendung eines Rollenspiels: Die Gruppenleiterinnen und -leiter sind das Stadtoberhaupt und die Verantwortlichen der Stadtverwaltung für Soziales, Bildung, Erziehung und Jugend.

- Beginn der Übung: Informieren Sie die Teilnehmenden, dass „sie in ihrer Funktion als Jugendbetreuerinnen und -betreuer von der Stadtverwaltung beauftragt werden zu untersuchen, wer im Bereich Jugend allgemein und speziell im Bereich benachteiligte Jugendliche tätig ist. Ziel ist, einen Überblick über mögliche Partnerschaften zu gewinnen, um ein Programm mit Maßnahmen zur sozialen Integration Jugendlicher“ zu entwickeln.
- Bericht an das Plenum: Das Rollenspiel geht weiter. „Das Stadtoberhaupt und die verantwortlichen Referentinnen und Referenten empfangen die verschiedenen Gruppen gemeinsam. Jede kleine Gruppe präsentiert der lokalen Behörde ihre Ergebnisse. Die Darsteller des Stadtoberhauptes und der anderen Verantwortlichen können auch mal Politiker spielen, die auf klaren politischen Zielen bestehen oder danach fragen, wie eine kleine Gruppe das Geld für ein Maßnahmenprogramm zur sozialen Integration Jugendlicher aufbringen würde.“

Bei diesem Rollenspiel ist es wichtig, im Anschluss die Gefahren zu betonen, die darin liegen, keine klaren Ziele und eigene ethischen Werte zu haben, wenn man zur Teilnahme an einer Partnerschaft aufgefordert wird (Umfrage für die Stadtverwaltung). Auch über die Risiken im Umgang mit Politikern sollte gesprochen werden. Vielleicht entwickelt sich daraus eine Diskussion, was eine Partnerschaft ist und wie sie aufgebaut wird.



8.6 Peer Education

PEER EDUCATION – SCHULE DER FREIHEIT

Ziel:

Diese Übung richtet sich Menschen, die bereits früher an Workshops teilgenommen haben und daher mehr oder weniger vertraut damit sind. Bei der Übung geht es darum, Konsumentinnen und Konsumenten von Arbeitsgruppen in aktive Gruppenleiterinnen und -leiter zu verwandeln und ihnen das für die Moderation notwendige Selbstvertrauen zu vermitteln.

Material:

Zwei Blätter Papier pro Person; eins mit der Überschrift „Was ich anbieten kann“ und das andere mit „Was ich gern lernen würde“.

Stifte

Filzstifte

Gruppengröße:

10-40

Dauer:

Ungefähr 3 Stunden

Schritt für Schritt:

1. Erklären Sie zunächst, dass mit diesem Workshop eine Reihe neuer Workshops beginnt, die von den Teilnehmenden selbst geleitet werden. Erklären Sie weiter, dass für einen guten Workshop nicht nur ein gutes Thema entscheidend ist, sondern dass dieses Thema auch in einer ansprechenden und interessanten Art und Weise vermittelt werden sollte. Betonen Sie, dass jede und jeder Einzelne bestimmte Qualitäten, Hobbys oder Talente hat, die einem selbst vielleicht gar nicht bewusst sind, und dass es mehr Leute geben könnte, die daran interessiert sind, als man zunächst denkt.
2. Dann erhalten die Teilnehmenden einen Schnellkurs darin, wie man einen Workshop hält. Das sollte aus einer sehr kurzen Erklärung bestehen, vor allem zum Aufbau eines Workshops mit Hilfe lebendiger Präsentationen, verschiedener Methoden (theoretisch und praktisch), grafischer Hilfsmittel (Bilder, Cartoons) und der aktiven Einbeziehung der Teilnehmenden durch Diskussion, Rollenspiel oder Theater. Wenn möglich, planen Sie vor Beginn der Übung „Schule der Freiheit“ einen idealtypischen Workshop und lassen Sie die Teilnehmenden Notizen über dessen Struktur, die verwendeten Methoden und Präsentationstechniken machen.
3. Verteilen Sie die Blätter und erklären Sie ihren Zweck. Auf dem einen mit der Überschrift „Was ich anbieten kann“ tragen die Teilnehmenden ihre Talente, Hobbys oder Fähigkeiten ein. Weisen Sie darauf hin, dass damit die verschiedensten Themen gemeint sein können, von Streetdance bis zum Schreiben von Songtexten, von zivilem Ungehorsam bis zur Herstellung von Postkarten und von Grundlagen der chinesischen Sprache bis Reiki. Auf dem zweiten Blatt, „Was ich gern lernen würde“, schreiben die Teilnehmenden auf, worüber sie gern mehr erfahren würden. Auch das kann von Brotbacken bis zu mehr Kenntnissen über andere Religionen und von Fußballspielen bis Parolenschreiben für Transparente reichen. Alle Teilnehmenden haben 15 Minuten Zeit, um auf beide Blätter jeweils ein bis drei Themen zu schreiben. In der Zwischenzeit füllen Sie selbst auch die Blätter aus und bereiten zwei Schilder vor, Angebot und Nachfrage, die Sie an der Wand befestigen. Wenn die Teilnehmenden ihre Blätter fertig ausgefüllt haben, werden diese unter die entsprechenden Schilder an die Wand hängen.
4. Alle haben 15 Minuten Zeit, um sich anzuschauen, was die anderen anbieten und wonach gefragt wird. Auf der Angebotsseite können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Filzstift ein Kreuz oder einen Punkt hinter ein Angebot setzen, wenn sie gern an dem Workshop teilnehmen würden. Auf der Nachfrageseite können Teilnehmende, die meinen, sie könnten einen entsprechenden Workshop anbieten, ihren Namen daneben schreiben. Diejenigen, die ebenfalls an dem Thema interessiert sind, können wieder ein Kreuz oder einen Punkt daneben setzen.



5. Die Gruppe schaut sich dann an, welche Themen am beliebtesten sind und wählt einige davon aus, abhängig von der verfügbaren Zeit. Im Allgemeinen dauern die meisten Workshops zwei oder drei Stunden, aber das kann angepasst werden. Idealerweise sollte jedes Gruppenmitglied einen Workshop vorbereiten, obwohl das in der Praxis manchmal unmöglich sein wird.
6. Die Gruppe wird dann in kleinere Vorbereitungsgruppen von vier bis sieben Mitgliedern aufgeteilt. Das kann nach dem Zufallsprinzip erfolgen; als Mitglied der Vorbereitungsgruppe ist man nicht verpflichtet, den Workshop auch zu leiten oder überhaupt daran teilzunehmen. Allerdings sollte mindestens eine Person in jeder Gruppe sein, deren Thema ausgewählt wurde. Es sollte den Gruppen klar sein, wie viele Personen ungefähr an der Arbeitsgruppe teilnehmen und wie viel Zeit zur Verfügung steht.
7. Die Vorbereitungsgruppen schauen sich die gewählten Themen in ihrer Gruppe genauer an. Wie könnte das Thema gut präsentiert werden? Welche „Energizer“, Rollenspiele und Diskussionstechniken könnten eingesetzt werden? Wie viel Zeit sollte auf Theorie verwandt werden und wie viel auf den praktischen Teil? Wie können alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Workshops einbezogen werden? Innerhalb der Gruppe entwickeln sie Struktur und Inhalt für die ausgewählte(n) Arbeitsgruppe(n). Schauen Sie regelmäßig in die Gruppen herein, geben Sie Ratschläge und Hilfestellung.
8. Dann kommen alle Gruppen wieder zusammen und stellen die von ihnen für die Workshops entwickelten Strukturen und Inhalte vor.
9. Eine kleine Gruppe von Freiwilligen ordnet die Workshops in einem zeitlichen Rahmen. Verschiedene Workshops können parallel stattfinden.

Reflexion und Evaluierung:

Individueller Teil:

- War es schwierig auf Themen zu kommen, über die du etwas weißt oder etwas wissen willst?
- Haben dich die Angebote und die Nachfrage der anderen und auch ihre Reaktionen auf deine Angebote und Nachfragen überrascht?

Vorbereitungsgruppen:

- War es schwierig, die Struktur der Workshops in den Vorbereitungsgruppen zu entwickeln?
- Haben alle daran teilgenommen? Wenn nicht, warum?
- Gab es Konflikte dazu, wie die Arbeitsgruppe durchgeführt werden sollte?

Plenum:

- Wie hat dir die Präsentation der Struktur für die Workshops durch die anderen Gruppen gefallen?
- Wie bewertest du die Präsentation deiner Gruppe?
- Fühlst du dich mit dieser Struktur sicher genug, um einen Workshop durchzuführen?

Weitere Tipps:

Diese Übung ist auf internationalen Sommercamps eingesetzt worden, um einem doppelten Zweck zu dienen: Zum einen sollte die demokratische Entscheidung darüber, welche Arbeitsgruppen angeboten werden, das Camp für jede und jeden attraktiver machen, und zum anderen sollten alle Teilnehmenden durch die Übertragung von Verantwortung für einen Workshop in die Organisation des Camps einbezogen werden. Der Workshop ist auch eine gute Methode, um herauszufinden, welches Wissen innerhalb der Gruppe vorhanden ist, und um zu erkennen, dass manchmal gar keine Spezialisten engagiert werden müssen.

Diese Methode kann auch als praktische Übung für Peer Education zu ernsteren Themen eingesetzt werden. Sobald Jugendliche feststellen, dass es Spaß machen kann, vor einer Gruppe zu stehen und über verschiedene Möglichkeiten nachzudenken, wie man das Wissen zu den eigenen Lieblingsthemen weitergeben kann, egal wie unbedeutend es einem auch vorkommen mag, werden sie daraus Selbstvertrauen ziehen.

Während des Sommercamps war es möglich, dreistündige Workshops vorzubereiten und abzuhalten, wobei zwei oder mehr Workshops gleichzeitig stattfanden, so dass die Jugendlichen sich aussuchen konnten, zu welchem sie gerne gehen würden. Wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, könnte man auch Workshops von einer halben oder einer Stunde abhalten, die dann eventuell sogar von zwei oder drei Personen geleitet werden, die sich für dasselbe Thema interessieren oder etwas darüber wissen. Das kann auch eine gute Möglichkeit für diejenigen sein, die sich bei dem Gedanken, eine Arbeitsgruppe ganz alleine zu leiten, noch unwohl fühlen.

Weitere Informationen: loesje@loesje.org



LEITERSPIEL

Ziel:

Das ist ein Spiel zur Erkundung von Hindernissen und Katalysatoren, auf die man bei Beginn eines Projekts - wie z. B. zu Peer Education - treffen könnte. Aber auch für einen Austausch oder andere Aktivitäten ist es sinnvoll. Diese Übung könnte auch im Anschluss an eine Gruppendiskussion oder einen mehr theoretischen Workshop über Projektvorbereitung oder als Evaluierungsübung eingesetzt werden.

Material:

Stifte
Filzstifte
Ein großes Blatt Papier
Papier
Marker
Farbige Pappe
Würfel
Kleber

Gruppengröße:

4 bis 30, um das Spiel zu entwickeln

Da es bei einer Gruppengröße von 30 schwierig sein wird, mit der gesamten Gruppe zu diskutieren, könnten Sie kleinere Gruppen bilden und verschiedene Spiele entwickeln oder das Spiel in verschiedene Teile aufteilen.

8 bis 30, um es zu spielen

Dauer:

Entwicklung des Spiels: 2-3 Stunden

Durchführen des Spiels: 1 Stunde

Schritt für Schritt:

1. Bereiten Sie ein Spielbrett vor sowie verschiedene Schlangen und Leitern.
2. Erklären Sie, dass das Ziel dieser Übung die Entwicklung eines Brettspiels ist, in dem die einzelnen Projektphasen klar sind und die Probleme oder Einflussfaktoren, auf die man treffen könnte, erkennbar sind.
3. Legen Sie zuerst im ersten und letzten Quadrat einen Startpunkt und ein Ziel fest. Die meisten Teilnehmenden werden keine Probleme haben, das zu definieren, aber vergessen Sie nicht, dass diese Aktivität nur das halbe Projekt darstellt und dass der Evaluierungsteil ebenfalls einbezogen werden muss.
4. Dann diskutieren Sie die verschiedenen Projektphasen, von Anfang bis Ende, einschließlich Vorbereitung, Aktivität und Evaluierung. Teilen Sie die Gruppe in kleinere Gruppen auf, wenn notwendig. An welche Dinge sollten Sie während all dieser Phasen denken? Welche Hindernisse erwarten Sie? Welche Ereignisse könnten ein Katalysator für das gesamte Projekt sein? Und in welchem Ausmaß? Oder, wenn die Übung als Evaluierung genutzt wird, wie haben Sie die verschiedenen Phasen wahrgenommen und was ist Ihnen begegnet? Listen Sie alle Punkte auf, die bedacht werden sollten, und bringen Sie sie in eine chronologische Reihenfolge. Ordnen Sie die Hindernisse und Katalysatoren nach ihrer Bedeutung. Überprüfen Sie anhand der Liste, ob alle einverstanden sind und die genannten Punkte verstehen.



5. Dann wählen Sie einige der Ereignisse, Katalysatoren und Hindernisse aus (Sie können vermutlich nicht alle verwenden, da das Spiel sonst zu umfangreich und langweilig wird) und setzen Sie sie auf das Brett. Die Ereignisse füllen die Felder in chronologischer Reihenfolge, die Katalysatoren werden zu Leitern (je positiver die mögliche Auswirkung auf das Projekt, desto länger die Leiter, aber gestalten Sie die Sprünge nicht zu unlogisch) und die Hindernisse werden Schlangen, die die Spielenden ein oder mehrere Felder zurückwerfen.
6. Bestimmen Sie Bedingungen für die Nutzung von Schlangen und Leitern, z. B. dass erst eine Frage beantwortet oder eine Aufgabe erfüllt werden müssen, die im Zusammenhang mit dem aktuellen Projektstand zu tun hat. Im Fall einer Leiter muss die Antwort oder Leistung zufriedenstellend oder kreativ ausfallen (Gruppe als Bewertungsinstanz), um sie nutzen zu können. Im Fall der Schlange wird eine Person durch die Schlange zurückgeworfen, wenn die Antwort oder Leistung nicht zufriedenstellend ausfällt.
7. Bevor das Spiel beginnt, machen alle für sich eine Spielfigur aus bunter Pappe. Das Spiel wird nach den üblichen Regeln gespielt, die gewürfelte Zahl gibt die Anzahl der Spielfelder an, die man vorrücken kann; Leitern bringen einen weiter, Schlangen werfen einen zurück. Das Ziel ist, das letzte Spielfeld zuerst zu erreichen. Sie können neue Regeln hinzufügen, z. B. zusätzliche mit Aufgaben belegte Spielfelder, die die Spielenden zur Erfüllung von Aufgaben für ihre Projekte verpflichten, bevor sie weitergehen können, und die Zusatzpunkte für die Erfüllung dieser Aufgaben bringen. Es können auch Regeln dafür hinzugefügt werden, wenn sich mehr als eine Person auf einem Feld (Gruppenaufgabe?) befindet, oder zusammen mit der Gruppe weitere Regeln erfinden.

Reflexion und Evaluierung:

- Wie spiegelt das Spiel die Realität wider?
- Was war das Endziel für dich: die eigentliche Aktivität oder die Evaluierung?
- Sind dir Hindernisse und Katalysatoren eingefallen? War es schwierig, auf kreative Lösungen für die Aufgaben zu kommen?
- Konntet ihr einen Konsens darüber herstellen, welche Ereignisse, Katalysatoren und Hindernisse in das Spiel einbezogen werden mussten?
- Haben alle an diesen Diskussionen teilgenommen?
- Hattest du den Eindruck, dass die anderen auf das gehört haben, was du gesagt hast?

Weitere Tipps:

Das Spiel wurde bei einem multilateralen Sommertreffen gespielt und war Teil einer nationalen Präsentation. Das Thema des Treffens wurde in eine nationale Version des Spiels einbezogen. Das ganze Spiel wurde mit Kreide auf den Spielplatz gezeichnet und die Beteiligten waren Spielfiguren in Lebensgröße. Das Spiel wurde sogar noch ausgeweitet, während es gespielt wurde, als Leute aus anderen Ländern begannen, Dinge hinzuzufügen. Wir machten bald eine Regel daraus, dass alle, die das Spiel beendet hatten, weitere Hindernisse oder Katalysatoren hinzufügen konnten.