



der Erziehungsberatung
des Kantons Bern

Band 16

Gewaltprävention

18 Themenblöcke zur Arbeit mit Jugendlichen

Reto Bacher

Barbara Zaugg

Prolog

Seit den Achtzigerjahren sind immer wieder Publikationen und Forschungsergebnisse erschienen, welche sich mit Mobbing, Gewaltprävention und angrenzenden Themenbereichen beschäftigten (als Beispiel neuerer Publikationen Alsaker, 2012). Herauszuheben sind unter anderem die Forschungsergebnisse von Dan Olweus (unter anderem Olweus, 1991) und aus schweizerischer Sicht die Publikationen von Francoise Alsaker (zum Beispiel Alsaker, 2003). Mittlerweile gibt es eine Reihe von unterschiedlichen Gewaltpräventionsansätzen, zum Beispiel die Programme von Petermann und Petermann (z.B. Petermann & Petermann, 2003), das Chili-Programm zur Konfliktbearbeitung (des Roten Kreuzes) oder das IKM (Institut für Konfliktmanagement), um nur einige zu nennen. Auch Publikationen der Erziehungsberatung Kanton Bern haben sich bereits mit ähnlichen Themen beschäftigt (Brechtbühl et al., 2001). Je nach Ansatz werden dabei unterschiedliche Inhalte ausgewählt, zum Beispiel Klasseninterventionen.

Geht es um die Thematik der Gewalt, - insbesondere Jugendgewalt-, reagiert die Öffentlichkeit (Medien und davon Beeinflusste) sehr sensibel. Auf einmalige Ereignisse erfolgt eine breite und oftmals emotionale, teils polemische Berichterstattung. Dies hat aber auch dazu geführt, dass man heute vermehrt darüber spricht, wie und wo Gewalt geschieht. Im Umfeld der Schule haben nicht nur Eltern sondern auch Lehrpersonen und Schulleitungen ein besonderes Augenmerk darauf.

In unserer Tätigkeit als SchulpsychologInnen und ErziehungsberaterInnen ergeben sich in regelmässigen Abständen Berührungspunkte mit Gewalt im schulischen Umfeld, insbesondere im Bereich des Mobbing. Von Gewalt betroffene Kinder oder Jugendliche haben häufig stark unter den negativen Folgen zu leiden: Dazu zählen etwa Internalisierende Probleme, ein negatives Körperschema und Jahre nach den betreffenden Ereignissen einen deutlich tieferen Selbstwert (Alsaker, 2003). Um solche negativen Folgen zu vermeiden macht es Sinn, Ressourcen zu nutzen (und zu investieren) und präventiv zu agieren, um Gewalt zu vermeiden. Einen Überblick über verschiedene Programme im Bereich der Prävention und deren Wirksamkeit bieten zum Beispiel Eisner et al. (2009). Als Gelingensfaktoren für in Schulen durchgeführte Programme beschreiben die Forscher die Durchführungsqualität, Motivation von Lehrpersonen, das Mass an Einfluss auf den Schulalltag und die Häufigkeit der Durchführung. Ganz allgemein kann der Thematik ‚Gewalt und Schule‘ am besten durch Mehrebenen-Konzepte begegnet werden (Olweus, 1995). Dabei wird auf verschiedenen Ebenen gleichzeitig gehandelt: Schulhauskultur, Klassenintervention, Lehrpersonen, Individuum.

Die Erziehungsberatungsstellen des Kantons Bern haben unter anderem den Auftrag, bei Kriseninterventionen und Gewaltvorkommnissen zu handeln. Zu unterscheiden ist dabei zwischen Prävention und Intervention. Unserer Erfahrung nach fassen Erziehungsberatungsstellen den Auftrag relativ eng, das heisst, sie sind eher wenig in der primären Prävention, dafür eher im Rahmen von Akutinterventionen tätig. Die einzelnen Regionalstellen haben dabei einen hohen Gestaltungsspielraum, inwieweit sie Aufträge annehmen und wie sie diese umsetzen. Im Bereich der Prävention, insbesondere bei der von Gewalt (als Opfer wie als Täter) häufig betroffenen Gruppe der Jugendlichen, ist unserer Meinung nach in der Praxis der Erziehungsberatung noch wenig erarbeitet worden.

Die Berufs- Fach- und Fortbildungsschule Bern (BFF) hat zusammen mit dem Institut für Konfliktmanagement (IKM) eine Projektwoche im Bereich der Gewaltprävention für Jugendliche angeboten. Als Assistentinnen und Assistenten der Erziehungsberatungsstellen des Kantons Bern haben wir uns sowohl bei der Ausarbeitung und Weitergestaltung der Programminhalte als auch bei der Durchführung beteiligt. Um die Inhalte der Projektwoche auch anderen Fachpersonen zugänglich zu machen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, haben wir die nachfolgende Arbeit verfasst.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Präventionswoche 2009	3
2.1 Ziele	3
2.2 Vorbereitung	4
2.3 Programmgestaltung	4
2.3.1 Struktur	4
2.3.2 Inhalt	4
2.3.3 Abschluss	6
2.4 Erfahrungen	6
2.5 Evaluation der Ziele	6
2.6 Schlussfolgerungen	7
3. Überlegungen Praxisarbeit	7
4. Übersichtsmatrix	9
5. Themenblöcke	10
Themenblock 1: Hierarchiespiele	10
Themenblock 2: Verschiedene Formen von Gewalt	15
Themenblock 3: Historische Perspektive von Gewalt	24
Themenblock 4: Messbarometer Gewalt	29
Themenblock 5: Konflikttypen	34
Themenblock 6: Rollen in Gruppen	41
Themenblock 7: Wahrnehmung von Gewalt	52
Themenblock 8: Zivilcourage	55
Themenblock 9: "Ego-Shooter" – Gewalt am PC	63
Themenblock 10: Podiumsdiskussion "Ego-Shooter"	71
Themenblock 11: Schattenreflexion (Bin ich kriminell?)	79
Themenblock 12: Umfrage Jugendgewalt	83
Themenblock 13: Improvisationstheater	86
Themenblock 14: Filmprojekt Gewalt	91
Themenblock 15: Mein Leben als Legende	94
Themenblock 16: Meine Zukunft	97
Themenblock 17: Talentshow	100
Themenblock 18: Auflockerung	103
6. Anhang	109
6.1 Literaturverzeichnis	109
6.2 Quellenverzeichnis	109
6.3 Abbildungsverzeichnis	110
6.4 Wochenprogramm Projektwoche "Aufstarten"	111

1. Einleitung

Die Berufs-, Fach- und Fortbildungsschule Bern (BFF) bietet in einem berufsvorbereitenden Schuljahr Jugendlichen ohne Lehrstelle die Möglichkeit eines Zwischenjahres. Das Programm „Aufstarten“ richtet sich dabei an Jugendliche aus Real- und Kleinklassen, die aus verschiedenen Gründen (z.B. sprachliche Schwierigkeiten, Verhaltens- oder Leistungsgründe) bei der beruflichen Integration gegenüber Gleichaltrigen stark benachteiligt oder aufgefallen sind (aktuelle Bezeichnung des Angebots heisst: BVS plus).

Für das Programm „Aufstarten“ erhielt das Institut für Konfliktmanagement (IKM) von Allan Guggenbühl die Anfrage, während des Schuljahres eine Projektwoche zum Thema Gewaltprävention durchzuführen. In der Folge entwickelte Allan Guggenbühl unter anderen zusammen mit Sabina Mühlebach, Mitarbeitern des IKM, ein Wochenprogramm, das mit den Schülerinnen und Schülern bearbeitet werden konnte. Ziel sollte es sein, die Jugendlichen für das Thema zu sensibilisieren.

Die ersten Erfahrungen waren durchaus positiv, eine Weiterführung daher von allen Parteien erwünscht. Das Leiterteam wurde in der Folge durch Leiterinnen und Leiter der therapeutischen Kindergruppen und Assistentinnen und Assistenten der Erziehungsberatung Bern ergänzt, wodurch auch Erfahrungen aus der therapeutischen Gruppenarbeit einflossen. Die personellen Veränderungen, die das Leiterteam über die Jahre erfuhr, führten dazu, dass sich auch das Programm der Projektwoche stetig veränderte und weiterentwickelte. Neue Ideen flossen ein, Bewährtes wurde erweitert, Abläufe optimiert.

Im ersten Teil dieser Arbeit wird die Version der Präventionswoche in „Aufstarten“ (Oktober 2009) genauer vorgestellt. Es werden Ziele und Inhalte skizziert, sowie die Durchführung umschrieben. Anschliessend werden die für die Praxis der Schulpsychologie und Erziehungsberatung interessanten Punkte besprochen. Im zweiten Teil wird der Inhalt der Präventionswoche anhand von Themenblöcken in einer für den Arbeitsalltag einfachen Form aufbereitet. Eine Übersicht teilt die Themenblöcke nach Altersgruppe, Setting und Schwierigkeitsgrad auf. Die einzelnen Themenblöcke wurden so verfasst, dass sie direkt durchgeführt werden können. Sie erhalten unter anderem Angaben zu den zu erwerbenden Kompetenzen, eine Materialliste, einen Zeitplan sowie sämtliche Informations- und Arbeitsblätter. Im Anhang befindet sich zum Schluss das Literatur- und Quellen- und Abbildungsverzeichnis sowie das Detailprogramm der Präventionswoche „Aufstarten“ von 2009.

2. Präventionswoche 2009

2.1 Ziele

Die Zielgruppe „Aufstarten“ bestand aus Jugendlichen, die sich von Schülerinnen und Schülern einer üblichen Schulklasse unterschieden. Die meisten hatten erfolglos eine Lehrstelle gesucht, brachten zum Teil sprachliche Defizite mit oder fielen durch ihr Verhalten in der Schule auf. Sie waren also mehr belastet als Gleichaltrige und hatten bereits negative Erfahrungen im Rahmen der Schule und der Gesellschaft gemacht. Die Erfahrungen mit dem Thema Gewalt waren bei den Jugendlichen unterschiedlich. Einige hatten bereits Gewaltsituationen erlebt (sowohl als Täter wie als Opfer), andere hatten keinen direkten Bezug zum Thema.

Alle diese besonderen Voraussetzungen der Gruppe mussten berücksichtigt werden. Die Programminhalte sollten zum Beispiel einfach und verständlich präsentiert werden, gleichzeitig aber fundiert sein. Auch sollte das Thema Gewalt sowohl im allgemeinen Kontext als auch sehr konkret behandelt werden. Nicht zuletzt sollte es für die Jugendlichen ausserdem interessant und spannend sein. Der Fokus lag auf der Prävention, nicht bei der Intervention, es wurden also keine therapeutischen Inhalte gewählt (wohl aber in Therapie oder Beratung einsetzbare Methoden). Die Programminhalte sollten also eine Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt und Aggression ermöglichen. Aufgegriffen wurden auch aktuelle Themen wie Mobbing oder

Computerspiele. Die Auswahl der Mittel war ebenfalls vielfältig: Es wurden zum Beispiel Theaterszenen gespielt, Videos gedreht, Filme geschaut, Collagen erstellt. Somit sollten attraktive Themenblöcke geboten werden.

Ein Ziel war, dass sich die Jugendlichen mit dem Thema Gewalt und Aggression generell auseinander setzten, ihr Wissen dazu erweiterten und eigenes Verhalten diesbezüglich reflektierten. Zudem sollten Ressourcen aktiviert und Selbstvertrauen gestärkt werden.

Zusammengefasst können zwei Ziele beschrieben werden:

- Sensibilisierung zum Thema Aggression und Gewalt
- Ermöglichen von Selbstreflektion

2.2 Vorbereitung

Im Vorfeld der Projektwoche wurde mit den Lehrpersonen und der Schulleitung der BFF jeweils ein Gespräch geführt. Rückmeldungen über die Klassendynamik, die Rolle einzelner Schüler und über aktuelle Themen der Gruppe halfen bei der Vorbereitung für die Woche. Die Leitenden trafen sich mehrmals zu Vorbereitungssitzungen, an denen das Programm nochmals besprochen wurde.

Vor dem unmittelbaren Beginn der Projektwoche wurde jeder Schüler persönlich zu einem kurzen Gespräch an die Erziehungsberatung gebeten. Ziel der Vorgespräche war es, bei den Jugendlichen die Motivation für die Präventionswoche abzuschätzen und wenn möglich zu erhöhen, im besten Fall gar ein Commitment zu erreichen. Wer nicht „ja“ zum Projekt sagen konnte, musste an der BFF ein Ersatzprogramm durchlaufen (was 2009 kein Schüler / Schülerin musste).

2.3 Programmgestaltung

2.3.1 Struktur

Die Projektwoche sollte trotz der vorbereiteten Themenblöcke viel kreativen Gestaltungsfreiraum bieten und sich so klar von einer normalen Schulwoche unterscheiden. Dies auch, weil die Jugendlichen oft negative Erfahrungen im Schulsetting gesammelt hatten und unser Programm dazu einen Kontrast bieten sollte. Verbindlich wurden nur die täglichen Präsenzzeiten vereinbart. Die Projektstage mussten nicht starr einem Zeitplan folgen, sondern konnten zusätzlich Raum ermöglichen, wenn die Bearbeitung eines Themas mehr Zeit beanspruchte. Den Jugendlichen wurde der genaue Tagesplan jeweils am Vortag mitgeteilt. Sorgfalt im Umgang mit den Materialien und dem Raum, Pünktlichkeit, adäquater Umgang mit den anderen und ein Mindestmass an Mitarbeit wurde von den Jugendlichen erwartet. Wer dies nicht erfüllte, musste am Ersatzprogramm der BFF teilnehmen. Zu den Jugendlichen wurde ein vertrauensvolles Verhältnis angestrebt. Die Leitenden sollten keine ausschliesslichen Autoritätspersonen sein und strebten explizit an, nicht als Lehrpersonen wahrgenommen zu werden. Persönliche, vertrauliche Gespräche wurden so möglich, den Jugendlichen wurde das „Du“ angeboten.

Jeden Abend trafen sich die Gruppenleitenden zur Nachbesprechung des Tages und Vorbesprechung des nächsten Projekttages.

2.3.2 Inhalt

In *Tabelle 1* ist der Wochenplan als Übersicht ersichtlich. Die einzelnen Tagesprogramme werden ausführlicher im Anhang beschrieben.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Ebenen	Allgemein	Ich allgemein	Gruppen / Perspektiven	Ich	Zukunft
Zeit					
08.15	Leiter Treffen sich	Leiter treffen sich	Leiter treffen sich	Leiter treffen sich	Leiter treffen sich
08.30	Begrüssung, Regeln Bestimmen Morgenritual	Morgenritual	Morgenritual	Morgenritual	Morgenritual
	Einführung: in Thematik, Filmzusammenschnitt, was kommt ihnen zum Thema in den Sinn	Konflikttypen Wir spielen Theater vor von möglichen Reaktionen bei Konflikten: sie versuchen Namen zu geben, wie gewirkt, wie reagiert sie, was ist Folge davon.. Daraus ableiten: Verschiedene Konflikttypen	Rollen in Gruppen Welche Rollen gibt es in Gruppen?	<u>Gruppe 1</u> Aufgrund Gruppenspiele und Fragebogen Typenauswertung: Was bist du, wie reagierst du... bekommen Einzelfeedback (und evt. ein Dossier).	In Effingerstrasse: Games: Medien und Gewalt, Diskussion Eigene Erfahrungen, Standpunkte
	Geschichte der Gewalt: Filme gewalttätiger Personen zeigen, eine der fünf Person auswählen, Profil erstellen Vorstellen im Plenum	Anschliessend spielen sie selber eine Szene je nach Konflikttyp.	Filmausschnitt „Lost“: Identifizieren von Rollen, beschreiben der Rollen	Währenddessen: Gruppen können Film zum Thema Gewalt drehen gehen. Arbeit in Kleingruppen.	Diskussionsrunde oder Talkshow zum Thema veranstalten mit Experten Vorbereitung dazu in Kleingruppen machen
	Pause		Diskussion in kleinen Gruppen: Welche Vor- und Nachteile haben Rollen? Welche Rolle verkörpere ich in Gruppen?		
10.00.- 10.30	Erscheinungsbilder der Gewalt kennenlernen: Rundlauf Physische Gewalt Psychische Gewalt Verbale Gewalt Mobbing Diebstahl → Wo kommen Formen vor	Pause	Pause	<u>Gruppe 2</u> Mythodrama	
	Ankündigung Talentshow	Welcher Konflikttyp bin ich? Wie sehen mich andere? Bestimmen im Plenum, Auseinandersetzung mit Eigen- vs. Fremdwahrnehmung in Kleingruppen	Einführen in Filmprojekt, Gruppen bilden. Zeit für Ideen sammeln in den Gruppen		
		Test ausfüllen (Persönlichkeits- Fragebogen)	Ev. Film fertig schauen		
12.00 – 13.15	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause
13.15	Messbarometer: Situationen einordnen	Leben als Legende (Beispiel von bekannter Person zeigen /Filmausschnitt), hier auch aufzeigen, wo Gewalt erlebt, wie reagiert.	Gruppeneinteilung für Donnerstag	Gruppenwechsel	Filme anschauen (Videoarbeiten)
	anschliessend à 2: Polizeiprotokoll (Schattenreflexion) Welche Art von Gewalt habe ich erlebt		Wahrnehmung von Gewalt: Würkli Film. Eine Szene, verschieden interpretiert Gruppendiskussion Im Plenum oder Kleingruppen		Ihre Meinung zur Woche
	Pause	Pause	Pause		Talentshow
15.00	Hierarchiespiele - Wasserflasche halten - Dart - Musikquiz - Armdrücken	In 2 Gruppen: Auswertung der Leben als Legende, heisser Stuhl	Zivilcourage: In Kleingruppen über Thema diskutieren, Zeitungsartikel als Grundlage		Schluss von uns / Lied
	Rangverkündigung	Ev. Spiel zum Schluss Ev. Film fertig schauen	Treffpunkt für Do. und Gruppeneinteilung bekannt geben.	Bei Schluss: Bekannt geben von Treffpunkt am Freitag	
	Bestimmen Schlussritual	Schlussritual			
16.30			Schlussritual	Ende: 16.00!	
Alternativen und Ergänzungen zu Programmteilen					
	Andere Formen der Gewalt, die beschrieben werden können: Evt.. Krieg, Naturgewalt Einer der Filme der gewalttätigen Personen fertig schauen (z.B. von M. Ali)	Thema Courage: Wir spielen verschiedene Szenen Anschliessend: Diskussion zu Courage, warum hilft man nicht? Möglichkeiten? Mögliche Hilfsmittel: Zeitungs Ausschnitte Stadtrundgang: Besichtigung von Orten der Gewalt in Bern.	Diskussion über Film: - La Haine - Breakout Themen: Warum wie reagiert? Alternative Handlungsmöglichkeiten? Figuren charakterisieren etc. Gruppenspiele: Welche Rolle übernehme ich,	Zusätzlich zu Typenauswertung noch möglich: Zusatz zu Archetypen. Kurzeinführung Archetyp, Zusammenhang mit Konflikttyp Welchem Archetyp entspreche ich ungefähr, Raster einzeichnen mit Balken... Eigene Notizen: Was bedeutet das für mich: Gefahren, Hindernisse, Stärken, Schwächen	Persönliche Massnahmen ausarbeiten, was tun: Ich / Schule / Familie Einander Plakate und Massnahmen vorstellen: Persönliche Massnahmen uns abgeben, Massnahmen in Schule / Gruppe werden dort aufgehängt

Tabelle 1

2.3.3 Abschluss

An den letzten zwei Projekttagen erhielten die Jugendlichen eine persönliche Rückmeldung der Leitenden. Das Ziel war, den Jugendlichen zu vermitteln, wie wir sie während der Projektwoche wahrgenommen haben und was uns aufgefallen ist. Dabei wurde darauf geachtet, ressourcenorientiertes Feedback zu geben. Es blieb auch Zeit für eine Rückmeldung der Jugendlichen zur Projektwoche.

Am Ende der Projektwoche trugen die Leitenden den Jugendlichen ein selbst gedichtetes Lied vor, in dem jedem Jugendlichen eine Strophe gewidmet wurde. Dies sollte unsere Wertschätzung gegenüber den Jugendlichen zeigen.

2.4 Erfahrungen

Die Rückmeldungen der Jugendlichen waren mehrheitlich positiv. Die meisten fanden zumindest einige Inhalte interessant. In der Schlussrunde wurde die Woche oft als angenehm, „easy“ und weniger anstrengend als Schule beschrieben. Einige gaben an, nichts Neues gelernt zu haben. Einzelne empfanden die Projektwoche als langweilig und die Leitenden als zu wenig streng. Die Jugendlichen wurden von den Leitenden unterschiedlich erlebt: Einige konnten sich sehr gut auf die Projektwoche einlassen, beschäftigten sich gerne mit der Thematik und entwickelten eine eigene Sicht auf neue Themen. Andere Jugendliche zeigten kein Interesse am Thema und wollten sich nicht auf die Arbeit einlassen. Zwei Jugendliche verweigerten die Mitarbeit und mussten ausgeschlossen werden. Am beliebtesten war der Themenblock, in dem eigene Videos gemacht werden konnten. Einige Mädchen gaben uns die Rückmeldung, dass sie gerne einmal in Mädchengruppen ein Thema bearbeitet hätten. In Bezug auf Gewalt schien es teilweise geschlechtsspezifische Themen zu geben, zum Beispiel, wie man mit einem eher aggressiven Freund umgehen soll.

Für die Leitenden war die Woche jeweils eine grosse Herausforderung. Im Vergleich zum Schulsetting waren die Regeln und Strukturen in der Projektwoche weniger rigide, was für manchen Jugendlichen nicht einfach zu handhaben war. Auch für die Leitenden stellte dieser Punkt eine der grössten Schwierigkeiten dar, denn es fehlten gut überlegte und differenzierte Sanktions- und Belohnungsmöglichkeiten (Hier blieb einzig der Ausschluss aus der Projektwoche). Einigen Jugendlichen fiel es auch schwer, eine angemessene Distanz zu den Leitenden zu halten und forderten durch ihr Verhalten teilweise ein autoritäres Durchsetzen von Regeln ein.

In den täglichen Nachbesprechungen und in der Abschlussbesprechung der Woche war die Definition unserer Rolle ein viel diskutiertes Thema. Besprochen wurde dabei, ob es sinnvoller wäre, eine autoritärere, an die Lehrpersonen erinnernde Rolle einzunehmen, da dies einige Jugendlichen offenbar wünschten. Dies hätte allerdings zur Folge, anderen Jugendlichen nicht die Möglichkeit zu geben, sich in einem freieren Beziehungsverhältnis auszudrücken. Offenbar bestanden unterschiedliche Bedürfnisse bei den Jugendlichen und bei den Leitenden. Eine Aufteilung der Gruppe in Untergruppen hätte diesbezüglich ein Kompromiss sein können.

Inhaltlich waren manche Themen zu anspruchsvoll. Zum Beispiel weil die Bearbeitung, wie wir diese geplant hatten, zu schwierig war (zu viel lesen und schreiben), oder weil die Themen zu lange und zu intensiv bearbeitet werden mussten. Es fiel mehreren Jugendlichen schwer, sich lange zu konzentrieren. Insgesamt zeigte sich, dass das Programm zu dicht war.

Auch organisatorisch zeigten sich Mängel: Die durch technische Probleme entstehenden zeitlichen Verzögerungen brachten viel Unruhe in die Gruppe.

2.5 Evaluation der Ziele

Das Ziel der Sensibilisierung konnte teilweise erreicht werden. Die Jugendlichen konnten sich in der Projektwoche auf verschiedene Weise und in unterschiedlicher Form mit dem Thema Aggression und Gewalt befassen. Aktuelle Themen wurden diskutiert und Meinungen ausgetauscht. Allerdings war der Grad der Beteiligung unter den Jugendlichen sehr unterschiedlich. Wie im letzten Abschnitt beschrieben, fiel es manchen schwer, sich überhaupt

auf die Projektwoche einzulassen und die Auseinandersetzung mit der Rolle der Leitenden und der eigenen Rolle in der Gruppe nahm die meiste Zeit in Anspruch.

Die Reflektion eigener Erfahrungen und des eigenen Verhaltens fand (für uns ersichtlich) nur bedingt statt, je nachdem, wie sehr sich die Jugendlichen dazu bereit sahen. Unser Anspruch, den Jugendlichen die Selbstreflektion zu ermöglichen, war zu hoch und konnte nur bei einer kleinen Gruppe erreicht werden. Dieses Ziel wurde also nur teilweise erreicht.

2.6 Schlussfolgerungen

- Struktur und Regeln: Lockere Strukturen und wenig Regeln bieten einigen Jugendlichen zu wenig Orientierung. Hier müssen die unterschiedlichen Bedürfnisse besser berücksichtigt werden. Eine Aufteilung der Gruppe in Untergruppen könnte dies unterstützen.
- Rolle der Leitenden: Ein lockerer Umgang mit den Jugendlichen ermöglicht einen persönlichen Austausch und eine Atmosphäre, in der auch schwierige und persönliche Themen diskutiert werden können. Die Rolle muss aber im Vorfeld sehr klar definiert und eventuell je nach Untergruppe angepasst werden. Einige Jugendliche wünschen sich eher eine autoritäre Leitungsperson, andere dagegen Vertraulichkeit.
- Material und Vorbereitung: Die Arbeit mit verschiedenen Medien hat die Jugendlichen gut angesprochen. Technische Hilfsmittel müssen allerdings im Vorfeld ausprobiert werden.
- Ziele: Eine Sensibilisierung gegenüber dem Thema Gewalt kann in einer Präventionswoche erreicht werden. Eine vertiefte Selbstreflexion könnte in Kleingruppen eventuell eher erreicht werden.
- Inhalt: Die breite Auswahl an Themen konnte viele Interessenbereiche der Jugendlichen abdecken. Insgesamt müsste das Programm aber gekürzt werden, denn es blieb zu wenig Zeit zur Erholung nach anspruchsvollen Themenblöcken.

3. Überlegungen für die Praxisforschungsarbeit

Im Arbeitsalltag der Schulpsychologie (und verwandten Berufsgruppen wie beispielsweise der Schulsozialarbeit) spielt die Prävention eine wichtige Rolle. Nach der Durchführung der Gewaltpräventionswoche blieb eine thematisch breite Auswahl an gut aufgearbeiteten und in der Praxis erprobten Materialien übrig. Es ist die Idee dieser Praxisforschungsarbeit die Inhalte Fachpersonen zur Verfügung zu stellen, die mit Jugendlichen arbeiten.

Unserer Meinung nach besteht die Stärke des vorliegenden Materials darin, dass unterschiedliche Zugänge (auch im Sinne psychologischer Strömungen) zum Thema Gewalt gewählt werden und verschiedene Blickwinkel eingenommen werden. Nebst der direkten Auseinandersetzung mit der Gewalt finden sich auch ressourcenorientierte sowie reflexionsfördernde Themen. Nicht alle Inhalte, die wir in der Gewaltpräventionswoche bearbeitet haben, fanden wir gelungen oder zielführend, wir haben daher eine Auswahl getroffen. Die ab Kapitel 5 folgenden Themenblöcke richten sich an Jugendliche in der Oberstufe. Einige eignen sich sowohl für die Durchführung innerhalb einer Themenwoche, wie auch im Rahmen von Gruppeninterventionen oder im Einzelsetting. Auch haben nicht alle Themenblöcke das gleiche Anspruchsniveau und sind dadurch nicht für alle Jugendlichen geeignet.

Die Aufbereitung unseres Programmes im Rahmen dieser Praxisforschungsarbeit ist darauf ausgerichtet, Fachpersonen als fertiges und in sich abgeschlossenes Produkt zu dienen. Die Themenblöcke können aber nach Bedarf auch einzeln verwendet oder zusammengestellt werden. In einer Übersichtsmatrix auf Seite 9 ist auf einen Blick ersichtlich, welche Inhalte die Themenblöcke bearbeiten und für welchen Einsatzbereich (Setting, Anspruchsniveau) sie sich eignen. Alle sind in gleicher Form aufbereitet, um die Anwendung möglichst einfach zu gestalten.

Bei jedem Themenblock wurde unter anderem die zu erwerbende Kompetenz beschrieben, sowie das benötigte Material aufgelistet und ein Zeitplan erstellt. Anschliessend wurde der Ablauf beschrieben. Am Ende finden sich pro Themenblock die notwendigen Materialien in Form von Arbeitsblättern (für die Jugendlichen) und Informationsblättern (für die Leiter). Diese können auch gut als Kopiervorlage dienen.

Es ist wichtig zu bedenken, dass Gewalt von Jugendlichen auch im Kontext von innerfamiliärer Gewalt zu sehen ist (etwa Patterson, 1998). Dieser Aspekt wurde sowohl in der Präventionswoche wie auch in unserer Praxisforschungsarbeit sicherlich zu wenig berücksichtigt. Deshalb soll an dieser Stelle festgehalten werden, dass sich hier keine abschliessende Zusammenstellung von Themenblöcken bietet, sondern eine Auswahl an Themenblöcken, die sich mit Gewalt auseinandersetzen und im Bereich der Prävention anzusiedeln sind.

4. Übersichtsmatrix

Prozess	Themenblock	Setting (Gruppe / Einzel)	Anspruchsniveau (tief / mittel / hoch)	Manual ab Seite
Einstieg	1. Hierarchiespiele	Gruppe	tief	10
	2. Verschiedene Formen von Gewalt	Gruppe / Einzel	tief	15
	3. Historische Perspektive von Gewalt	Gruppe / Einzel	tief	24
Vertiefung	4. Messbarometer Gewalt	Gruppe	Mittel	29
	5. Konflikttypen	Gruppe	Mittel - hoch	34
	6. Rollen in Gruppen	Gruppe / Einzel	Hoch	41
	7. Wahrnehmung von Gewalt	Gruppe / Einzel	Mittel	52
	8. Zivilcourage	Gruppe / Einzel	Mittel	55
	9. „Ego-Shooter“ – Gewalt am PC	Gruppe / Einzel	Tief	63
	10. Podiumsdiskussion „Ego-Shooter“	Gruppe	mittel	71
	11. Schattenreflexion (Bin ich kriminell?)	Gruppe / Einzel	Tief - mittel	79
	12. Umfrage Jugendgewalt	Gruppe / Einzel	Mittel	83
	13. Improvisationstheater	Gruppe	Mittel	86
	14. Filmprojekt Gewalt	Gruppe	Tief – mittel	91
Ressourcen- aktivierung	15. Mein Leben als Legende	Gruppe / Einzel	Tief	94
	16. Meine Zukunft	Gruppe / Einzel	Tief	97
	17. Talentshow	Gruppe	tief	100
Sonstige	18. Auflockerung	Gruppe / Einzel	Tief - mittel	103

Themenblock 1: Hierarchiespiele

Thema:

Bestimmung einer Gruppenhierarchie, sich messen mit Anderen

Kompetenzen:

Sich in Hierarchie einordnen können

Methodik:

In Kleingruppen, Posten mit verschiedenen Spielen

Material:

Musikgerät mit vorbereiteten Liedern, Petflasche mit Wasser, Pfeilschiessen-Spiel, etc. (variabel)
Gewinne für Siegerehrung
Schreibutensilien, Papier
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

ca. 1,5h (je nach Gruppengrösse)

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Hierarchien spielen unter Jugendlichen eine grosse Rolle. Vor allem die männlichen Jugendlichen wollen sich oft messen. Wenn die Hierarchien nicht klar sind, dann kann dies bei den Jugendlichen zu Konflikten führen. Die nachfolgenden Übungsspiele sollen darum die Herausbildung einer Rangfolge unterstützen. Die Jugendlichen messen sich in verschiedenen Disziplinen. Es werden Kraft, Geschicklichkeit aber auch Wissen getestet.

Durch die möglichst breite Auswahl an Spielen kann es auch unerwartete Sieger geben. Jugendliche, die sonst vielleicht in der Gruppenhierarchie eine weniger wichtige Rolle spielen, haben die Möglichkeit, sich zu profilieren.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
15' je Posten	Spiele	Je nach Spiel	Informationsblatt 1.1
30'	Auswertung und Siegerehrung		Informationsblatt 1.2

Ablauf:

Die Jugendlichen bilden vier gleich grosse Gruppen. Diese Gruppen besuchen nun im Rotationsprinzip verschiedene Posten mit Spielen (Informationsblatt 1.1), geleitet durch jeweils eine Leitungsperson. Die Jugendlichen treten innerhalb der Kleingruppe gegeneinander an und erhalten pro Posten für den erreichten Rang eine bestimmte Anzahl Punkte, die der Spielleiter, die Spielleiterin festhält. Am Schluss werden die Punkte jedes einzelnen Jugendlichen aufsummiert und innerhalb der ganzen Gruppe wird die Rangordnung ermittelt (Informationsblatt 1.2). Am Schluss gibt es eine Siegerehrung und einen kleinen Preis als Gewinn.

Folgende Spiele haben sich dabei gut bewährt:

- Armdrücken
- Musikquiz
- Pfeilschiessen / Dart
- Flasche halten
- Geografiespiel (Stadt – Land – Fluss)

Anmerkung zur Durchführung: Bei der Durchführung der Spiele ist zu beachten, dass nicht jedes Spiel gleich lange dauert. Diese Wartezeit kann mit Kurzpausen für die Jugendlichen gefüllt werden. Falls dies zu viel Unruhe in die Gruppe bringt, kann bei einzelnen Posten eine Zusatzaufgabe gegeben werden.

Spielanleitungen

Armdrücken

Beim Armdrücken treten die Jugendlichen einzeln gegeneinander an. Jener, der die meisten Gegner schlägt, belegt den ersten Rang usw.

Musikquiz

Bei diesem Posten spielt der Leiter oder die Leiterin den Jugendlichen aktuelle Musikstücke von bekannten Künstlern vor, welche die Jugendlichen erkennen müssen. Die Lösung sollen sie so schnell wie möglich laut sagen. Jener Jugendliche, der die meisten Songs am schnellsten richtig betitelt hat, erhält den ersten Platz usw.

Pfeilschiessen / Dart

Die Jugendlichen werfen der Reihe nach Pfeile, die Punktezahl wird zusammengezählt. Je nach Zeitplan werden mehrere Runden durchgeführt. Jener Jugendliche mit dem höchsten Punkteergebnis belegt den ersten Rang usw.

Flasche halten

Bei dieser Übung müssen die Jugendlichen eine Zweiliterflasche mit einem Arm gerade halten. Der Gruppenleiter misst, wie lange er oder sie die Flasche gerade halten kann. Wer die Flasche am längsten halten kann, hat gewonnen usw.

Tischfussball

Bei diesem Posten treten jeweils zwei Jugendliche gegeneinander an. Wer das erste (oder zweite) Tor schießt, hat gewonnen. Es wird solange gespielt, bis jeder gegen jeden gespielt hat. Wer am meisten Siege verzeichnen kann, erhält den ersten Platz usw.

Geografie-Spiel (Stadt – Land – Fluss)

Zu einem zufällig ausgewählten Buchstaben müssen so rasch als möglich zu verschiedenen Kategorien Begriffe gesucht werden. Wer alle Kategorien ausgefüllt hat, ruft „Stopp“. Ab jetzt wird ausgezählt, wer wie viele Begriffe richtig hat. Richtige Begriffe ergeben 2 Punkte, richtige Begriffe, die auch ein anderer Teilnehmer in derselben Kategorie aufgeschrieben hat, ergeben 1 Punkt. Kategorien können sein: Ländernamen, Städtenamen, Namen von Gewässern. Die Kategorien können aber auch ergänzt werden durch andere Themen, zum Beispiel Namen von Politikern, Früchtenamen, Namen von Berühmtheiten etc.

Gruppe 1

Gruppe 2

Gruppe 3

Gruppe 4

[illegible]

Gesamtrangliste

[illegible]

Themenblock 2: Verschiedene Formen von Gewalt

Thema:

verschiedenen Gewaltformen kennenlernen

Kompetenzen:

Wichtigste Gewaltformen kennen, Wissen über physische Vorgänge bei Gewalt erwerben

Methodik:

Postenlauf, Untergruppen

Material:

Papier, Flipchart

Videos

Ev. Hellraumprojektor, Laptop

Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

1,5 – 2h

Kurzbeschreibung:

In diesem Themenblock werden verschiedene Erscheinungsbilder von Gewalt vorgestellt und besprochen. Wenn möglich sollen die Jugendlichen zusätzlich frei über eigene Erfahrungen mit den jeweiligen Formen von Gewalt berichten können. Die Aufteilung in Untergruppen hat sich hierbei bewährt.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
5'	Einführung: Welche Formen von Gewalt gibt es (Beispiele)?	Brainstorming. Im Plenum, moderiert von Leiter	Flipchart, ev. Hellraumprojektor, Laptop
1'	Einteilung in vier Gruppen	Im Plenum durch Leiter	
4 x 20'-30'	Posten körperliche Gewalt	In Untergruppen, ein Leiter pro Posten	Informationsblatt 2.1 Arbeitsblatt 2.1, 2.2
	Posten Mobbing	In Untergruppen, ein Leiter pro Posten	Informationsblatt 2.2
	Posten verbale Gewalt	In Untergruppen, ein Leiter pro Posten	Informationsblatt 2.3
	Posten körperliche Komponente	In Untergruppen, ein Leiter pro Posten	Informationsblatt 2.4

Ablauf:

Vor Beginn des Postenlaufs werden die Jugendlichen in vier Gruppen eingeteilt, zum Beispiel durch Abzählen von eins bis vier. In der Praxis hat sich eine Gruppengrösse von 3 bis maximal 6 Jugendlichen bewährt. Jeder Posten ist einem Thema oder Erscheinungsbild der Gewalt gewidmet und nimmt zwischen 20 bis 30 Minuten in Anspruch.

Nachdem ein Posten absolviert wurde, wird zum nächsten Posten gewechselt. Die Leitungspersonen sind den Posten und nicht den Gruppen zugeordnet, berichten also immer über dasselbe Thema (Informationsblatt 2.1 bis 2.4).

Anmerkung zur Durchführung: Es ist wichtig, die Abfolge der Posten, das heisst die Richtung der Rotation, genau abzumachen. Zwischendurch ist nach unserer Erfahrung mindestens eine grössere Pause sinnvoll.

Körperliche Gewalt

Als Einstieg können Bilder (Arbeitsblatt 2.1) verwendet werden.

Auftrag:

- **Definition finden respektive typische Beispiele finden**
- **Täter- und Opferperspektive besprechen**
- **Eigene Erfahrungen reflektieren**

Die Jugendlichen sollen aufzählen, welche Formen von Gewalt zu körperlicher Gewalt zählen. Es soll besprochen werden, in welchen Situationen es zu körperlicher Gewalt kommt. Der Leiter versucht, den Jugendlichen die Perspektiven des Täters und des Opfers näher zu bringen, ohne zu moralisieren und ohne Inhalte anderer Posten vorwegzunehmen.

Beispiele:

Ein Schlag, ein Fusstritt, der Wurf eines Wasserballons, Waffengebrauch, Anspucken etc.

Anschliessend sollen folgende Punkte vertieft besprochen werden:

- Hintergründe und Konsequenzen für Täter und Opfer
- Das Recht auf Unversehrtheit
- Zusammenhänge zwischen elterlicher Gewalt und Gewalt unter Jugendlichen

Abschliessend sollen die Jugendlichen selber Situationen beschreiben, in denen sie mit dieser Form der Gewalt in Berührung kamen.

Als Alternative oder Ergänzung kann das Arbeitsblatt 2.2 verwendet werden.

Mobbing

Als Einstieg in dieses Thema kann eine Geschichte über Mobbing oder ein Erfahrungsbericht (z.B. des Leiters oder der Leiterin) dienen.

Auftrag:

- **Definition finden respektive typische Beispiele finden**
- **Täter- und Opferperspektive besprechen**
- **Eigene Erfahrungen reflektieren**

Zuerst wird eine Definition des Begriffs Mobbing erarbeitet: Mobbing ist, wenn ein Mitglied einer Gruppe immer wieder durch versteckte Aktionen oder Gemeinheiten ausgeschlossen oder drangsaliert wird (siehe z.B. Alsaker, 2003). Es werden typische Situationen angesprochen, in denen Mobbing vorkommen kann. Typisch für das Verhalten der Täter ist, dass sie nicht zu ihren Aggressionen stehen.

Ein mögliches Beispiel: Zwei Mädchen fragen ihre Lehrerin ganz unschuldig: „Sie, müssen wir den Aufsatz selber schreiben oder können wir ihn abschreiben?“ „Natürlich selber schreiben!“ antwortet jene ihnen ziemlich resolut. „Eben, das haben wir Andrea auch gesagt!“ antwortet eines der Mädchen. Auf geschickte Art wird ein Mädchen in der Klasse so desavouiert und gemobbt.

Zur Vertiefung wird den Jugendlichen erklärt, dass häufig solche Jugendlichen zu Mobbing-Opfern werden, deren Verhalten auffällig ist oder welche auffällige Merkmale haben: Sie pflegen andere Interessen, wirken unnahbar, oft aber auch unsicher und hilflos. Die schnelle Reizbarkeit („in die Luft gehen“), ausgelöst durch gezielte Sticheleien der Täter, zeichnet Mobbing-Opfer ebenfalls häufig aus. Dies bewirkt jedoch eine Verstärkung des Täterverhaltens („Mehr von dem, was funktioniert“; „Mobbing muss Spass machen.“). Mobbing-Opfer wirken zudem häufig hilflos und haben bereits vor dem Mobbing einen niedrigeren Selbstwert.

Sowohl die Perspektive des Täters als auch jene des Opfers werden diskutiert und in kritischem Licht reflektiert. Die Auslöser, der Zweck und die Konsequenzen von Mobbing für Täter und Opfer werden erörtert.

Die Jugendlichen werden ermuntert, über eigene Täter- oder Opfererfahrungen und damit in Verbindung stehende Situationen, Gefühle und Gedanken zu berichten. Dieser Posten soll ein Bewusstsein für nicht immer offensichtliche Formen der Gewalt schaffen.

(Non)Verbale Gewalt

Bei diesem Posten geht um verbale Sticheleien, Beschimpfungen, Fratzenschneiden und Gemeinheiten. Als Einstieg eignet sich besonders ein konkretes Beispiel.

Auftrag:

- **Definition finden respektive typische Beispiele finden**
- **Täter- und Opferperspektive besprechen**
- **Eigene Erfahrungen reflektieren**

Die Jugendlichen werden gebeten, zu erläutern, welche Definitionen von verbaler Gewalt es für sie gibt.

Es werden typische Situationen angesprochen, in denen verbale Gewalt vorkommen kann. Dazu können auch außerschulische Beispiele zählen, etwa systematische Abwertungen innerhalb der Familie. Darauf sind die Jugendlichen speziell hinzuweisen.

In einem weiteren Teil soll sowohl die Perspektive des Täters als auch jene des Opfers diskutiert und in kritischem Licht reflektiert werden. Die Auslöser, der Zweck und die Konsequenzen von verbaler Gewalt für Täter und Opfer werden erörtert. Die Jugendlichen werden dazu ermuntert, eigene Erfahrungen auszutauschen

Körperliche Komponente der Gewalt

Bei diesem Posten geht es um körperliche Prozesse, die oftmals vor, während und nach Gewalttaten passieren oder ausgelöst werden.

Auftrag:

- **Definition finden resp. typische Beispiele finden**
- **Täter- und Opferperspektive besprechen**
- **Eigene Erfahrungen reflektieren**

Mit den Jugendlichen erörtern, ob sie sich zu einem Gewalterlebnis an den spezifischen körperlichen Zustand währenddessen erinnern können.

Es soll bei den Jugendlichen nachgefragt werden, ob man sich „aufgeputscht“, „rasend“, „geladen“ oder „proviziert“ gefühlt haben in dieser Situation.

Theoretischer Input:

Der beschriebene Zustand der Jugendlichen kann als Reaktion auf eine akute körperliche oder seelische Belastung eingeordnet werden, welche eine kurzfristige, maximale Aktivierung des vegetativen Nervensystems (Alarmreaktion) bewirkt (Birbaumer, 2003). Man spricht von einer Bereitstellungsreaktion, die den sofortigen maximalen Einsatz unseres ganzen Körpers bewirkt. Es erfolgt mittels "Adrenalinschub" gesteuert eine massive Aktivierung des Herz- und Kreislaufsystems und der Atmung, eine Anspannung der Skelettmuskulatur u.a. Der Zeitablauf für diese Aktivierung beträgt etwa ½-1½ Minuten!

Bei der Flucht- oder Kampfbereitschaft scheinen unterschiedliche Aktivitäten des Nervensystems zu spielen: Beim Fluchtimpuls steht die Ausschüttung des Stresshormons Adrenalin im Vordergrund. Bei einer Kampfbereitschaft kommt es dagegen vorwiegend zur Produktion von Noradrenalin, das den Herzschlag und den Blutdruck erhöht.

Anstelle der langsamen und gleichmäßigen Hirnwellen, wie sie in Ruhe typisch sind, entwickeln sich gleichzeitig schnelle, unruhige und unregelmäßige Hirnwellen als Zeichen der erhöhten Erregung und Aufmerksamkeit.

- Hierzu kann mit den Jugendlichen diskutiert werden, ob dies mit ihren eigenen Beobachtungen übereinstimmt.

Nach der Bewältigung des Stresszustandes erfolgt eine Umschaltung in eine andere Spannungslage, die der Erholung dient.

Aus evolutionspsychologischer Sicht hängen diese körperlichen Vorgängen damit zusammen, dass sie aus einer früheren Phase der Evolution stammen, in der Kampf oder Flucht die angemessensten Reaktionsweisen waren, um mit Bedrohung fertig zu werden. Zu bedenken ist, dass die meiste Zeit die Menschen unter Bedingungen lebten, in denen körperliche Leistungsfähigkeit (Kraft, Schnelligkeit) die entscheidende Voraussetzung dafür war, in Stresssituationen zu überleben.

Vertiefung:

Die Jugendlichen sollen diskutieren, inwieweit diese langjährig bewährten Reaktionsmuster vereinbar sind mit den heutigen gesellschaftlichen Bedingungen.

Zusätzliches Material, Bilder

- Bilder von Schlägereien unter Jugendlichen



Abb. 1



Abb. 2

Zusatzblatt „Umfrage“ physische Gewalt

Was ist das Positive von physischer Gewalt? (Was ist gut daran?)

Schon einmal gemacht:

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| Kneifen | ☐ |
| Schütteln | ☐ |
| Kratzen | ☐ |
| Schlagen mit Faust | ☐ |
| Schlagen mit Gegenstand | ☐ |
| Würgen | ☐ |
| Treten mit Füßen | ☐ |
| ... | ☐ |
| ... | ☐ |

Was hast du selbst schon erlebt als Opfer:

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| Kneifen | ☐ |
| Schütteln | ☐ |
| Kratzen | ☐ |
| Schlagen mit Faust | ☐ |
| Schlagen mit Gegenstand | ☐ |
| Würgen | ☐ |
| Getreten mit Füßen | ☐ |
| ... | ☐ |

Interventionen

Selbst schon gemacht:

- Gespräche führen (mit dem „Feind“) ☐
- Kollegen von Schlägerei abhalten ☐
- Kollegen die Freundschaft künden, weil er zu viele Schlägereien hatte ☐
- auf Schlägerei freiwillig verzichtet ☐
- abgehauen, weil man sonst verprügelt worden wäre ☐

Themenblock 3: Die historische Perspektive der Gewalt

Thema:

Auseinandersetzung mit einer historischen Sicht auf die Thematik 'Gewalt'

Kompetenzen:

Gewalt als beständiges gesellschaftliches Begleitphänomen verstehen können

Methodik:

Ausgesuchte Filmausschnitte, Arbeit in Kleingruppen

Material:

Filme und Fotos

Plakate

Schreibutensilien

Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

1.25 h

Kurzbeschreibung:

Dieser Themenblock eignet sich gut für den Einstieg. Vermittelt wird die Tatsache, dass es Gewalt in unterschiedlichen Formen schon immer gegeben hat, dass sich jedoch der Umgang damit in der Gesellschaft stark verändert hat.

In diesem Block sollen sich die Jugendlichen intensiv mit einer historischen Figur befassen, welche Gewalt in einer bestimmten Art und Weise eingesetzt hat und möglicherweise auch dadurch berühmt wurde. Es geht dabei um das Erfassen der Psyche dieser Person. Die Jugendlichen sollen sich dabei damit auseinandersetzen, dass Personen nicht einfach gut oder schlecht sind, sondern dass bei Gewaltanwendung immer verschiedene Faktoren beteiligt sind und nicht einfach bestimmten Persönlichkeiten zugeschrieben werden können. Es geht dabei auch um die Relativität des Begriffs 'Gewalt', insbesondere im Wissen darum, dass sich der Umgang mit Gewalt und deren Bewertung stetig verändert.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
45'	Einführung in die Thematik. Dann vorstellen historischer Figuren, welche sich im Kontext von Gewalt profilieren konnten	Kurzvorträge der Leiter, im Plenum	Plakate, Videos Informationsblatt 3.1
15'	Jugendliche überlegen sich, welche Figur sie besonders interessiert/ mit welcher sie sich identifizieren können	Filmausschnitt zur Figur im Wechsel	
15'	Aufteilung in Untergruppen	In Untergruppen, ein Leiter pro Gruppe Plakat erstellen	Arbeitsblatt 3.1 Schreibmaterial
10'	Vorstellen der Plakate im Plenum	Plakate vorstellen	Plakate

Ablauf:**Plenum**

Zu Beginn erklärt eine Leitungsperson den Jugendlichen, dass Gewalt kein neues Phänomen ist, sondern dass es Gewalt in früheren Zeiten in den verschiedensten Formen immer gegeben hat und dass Gewalt zu den unterschiedlichsten Zwecken eingesetzt wurde. Je eine Leitungsperson stellt eine historische Figur vor, um dies zu illustrieren. Im Anschluss an das Kurzreferat wird ein kurzer Ausschnitt eines Films gezeigt, welcher von der Figur handelt, resp. es werden Bilder gezeigt (Informationsblatt 3.1).

Aufgabe: Die Jugendlichen überlegen sich während den Filmdarbietungen, mit welcher Person sie sich am besten identifizieren können oder welche Person sie am meisten interessiert.

Nach der Einführung mit Filmausschnitten wählt jeder Jugendliche diejenige Person aus, mit der er sich identifizieren kann und zu welcher er mehr erfahren möchte. Der Jugendliche gesellt sich nun zu jenem Leiter, welcher diese Figur vorstellte.

In Untergruppen

Vorbereitete Fragen zur Person werden diskutiert, respektive über sie fantasiert (Arbeitsblatt 3.1). Die Antworten auf diese Fragen werden auf einem grossen Plakat festgehalten.

Plenum

Die beschriebenen Plakate werden gut sichtbar aufgehängt. Nun stellt jede Gruppe ihre gewählte Person vor. Es sollte vorab unter den Jugendlichen bestimmt werden, wer das Plakat vorstellen wird.

Mögliche Filme, die benutzt werden können und Angaben zu den Protagonisten, die Gewalt ausüben

Film: Braveheart (1995) mit Mel Gibson. Regie: Mel Gibson

Protagonist: William Wallace

William Wallace, ein schottischer Freiheitskämpfer, kam ungefähr 1270 in Elderslie in Schottland zur Welt. Als Erwachsener rief er das Volk auf, sich gegen Eduard I. von England aufzulehnen, weil dieser die Oberherrschaft über Schottland beanspruchte. Es kam zu zahlreichen Schlachten, bei denen Wallace jeweils als Sieger hervorging. Die Engländer wurden aus einem Grossteil der Schottischen Gebiete verjagt. In den Schlachten starben Hunderte von Soldaten, sowohl englische als auch Wallaces eigene Männer. Im Jahre 1305 wurde William Wallace in London wegen Hochverrats hingerichtet.

Film: Ali (2001) mit Will Smith. Regie: Michael Mann

Protagonist: Muhammad Ali

Muhammad Ali, geboren als Cassius Clay, ist der wohl bekannteste Boxer der Geschichte. Er kam 1942 in Louisville (USA) zur Welt. Als Jugendlicher begann er aus Wut darüber, dass ihm sein Fahrrad gestohlen worden war, zu boxen und heimste bald viele Amateurtitel ein. Seine Erfolgskarriere ging als Profi weiter. Muhammad Ali wurde bekannt durch seine selbstsichere und arrogante Art gegenüber Medien und Gegnern: Er gab bereits vor den Kämpfen jeweils bekannt, in welcher Runde er seinen Gegner K.o. schlagen werde!

Sein wohl bekanntester siegreicher Kampf ging unter der Bezeichnung „Rumble in the Jungle“ (1974 in Kinshasa (Zaire), gegen George Foreman) in die Geschichte ein. Später zog sich Muhammad Ali wegen einer Parkinson-Erkrankung aus dem Boxsport zurück.

Film: Der Baader Meinhof Komplex (2008) mit Martina Gedeck, Regie: Bernd Eichinger

Protagonistin: Ulrike Meinhof

Ulrike Meinhof war eine Deutsche Terroristin. Sie gehörte der Roten Armee Fraktion (RAF) an. Sie wurde im Jahre 1934 in Oldenburg geboren. Da ihre Eltern früh verstarben, wuchs Ulrike Meinhof bei einer Ziehmutter auf. Sie interessierte sich früh für den Journalismus und schrieb auch selber. In ihren Artikeln wehrte sie sich vehement gegen die Leugnung des Nationalsozialismus, gegen den Kapitalismus, Atomwaffen und die bürgerliche Lebensform. Ihre politische Position wurde immer links-extremer. Gemeinsam mit anderen RAF-Mitgliedern führte sie mehrere Banküberfälle, Geiselnahmen und Bombenanschläge durch, bei denen es zahlreiche zivile Opfer gab. Im Jahre 1976 fand man Ulrike tot in ihrer Gefängniszelle auf.

Film: Fidel & Che (2002) mit Victor Huggo Martin. Regie: David Attwood
Protagonist: Fidel Castro

Fidel Castro war ehemaliger Regierungschef Kubas und einer der bekanntesten Revolutionäre. Er wurde vermutlich 1927 in Kuba geboren. Fidel Castro studierte Rechtswissenschaften und promovierte im Jahr 1950. Landesweit bekannt wurde er als Anführer der kubanischen Revolution zwischen 1953 und 1959, als er unter anderem mit Che Guevara und bewaffneten Aufständischen zusammen den Diktator Fulgencio Batista vertrieb und absetzte. Castro selber wurde 1959 Staatspräsident (bis 2008). Um den Einfluss politischer Gegner zu minimieren, wurden viele davon eingesperrt oder gar zum Tode verurteilt. Castro führte Kuba zu einer Isolation von der westlichen Welt, baute sich aber starke Bündnisse zu südamerikanischen Staaten und der ehemaligen Sowjetunion auf und nahm auch in Afrika politisch Einfluss. Um Fidel Castro ist mit weit verbreiteten Portraits und Bildern ein grosser Personenkult entstanden.

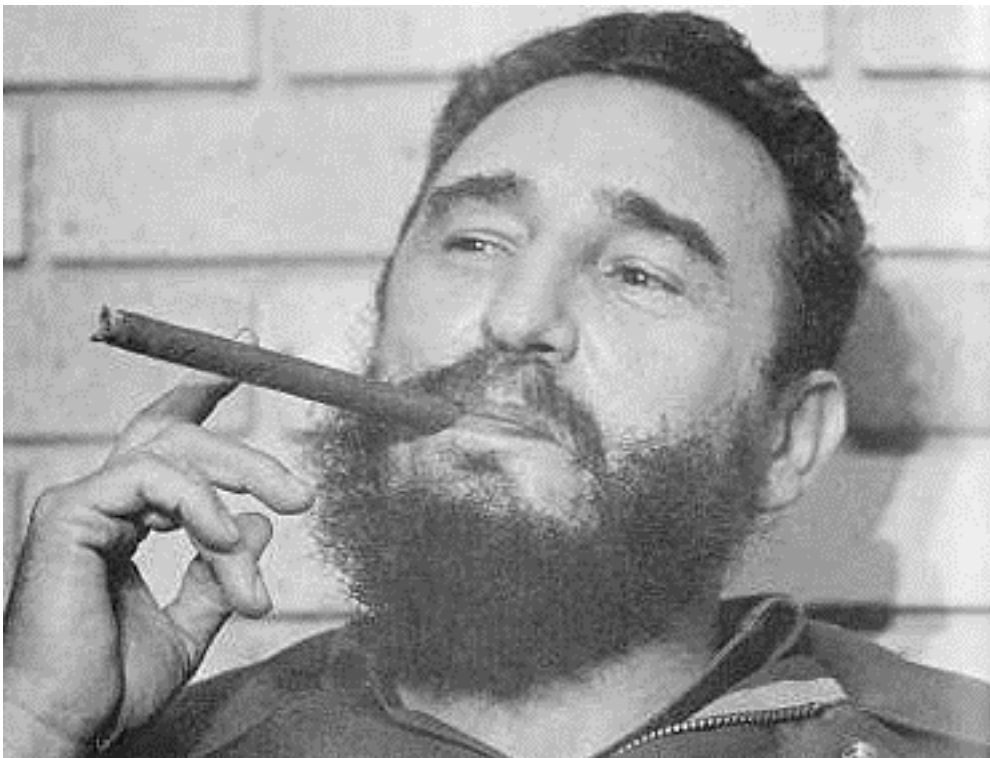


Abb. 3

**Besprecht folgende Fragen:
(macht euch wenn nötig Notizen)**

Warum wendet er/sie Gewalt an?

Um welche Art von Gewalt handelt es sich?

Was macht sie/ihn wütend?

Woran hat er/sie Freude?

Drei positive und drei negative Eigenschaften der betreffenden Person?

Welche Hobbies hat er/sie wohl?

Wie war er/sie in deinem Alter?

Warum könnte man ihn/sie bewundern?

Wie hat er/sie sich nach Niederlagen wieder aufgefangen?

Themenblock 4: Messbarometer Gewalt

Thema:

Verschiedene Szenarien zu Gewalt qualitativ vergleichen und einschätzen

Kompetenzen:

Verständnis entwickeln, dass die Einschätzung von Gewalt subjektiv ist
Ethische Aspekte einer Gewalthandlung erkennen können

Methodik:

gezielte Übungen in Untergruppen, geleitete Diskussion

Material:

Arbeits- und/oder Informationsblätter
Schreibutensilien
Scheren

Zeit:

30 min.

Kurzbeschreibung:

In diesem Themenblock geht es um Einschätzung von Gewalt: Wie schlimm ist Gewalt? Wie erleben wir sie? Welche Gewalttaten sind schlimmer als andere und warum?

Die meisten Jugendlichen machen irgendwann einmal Erfahrungen mit Gewalt. Diese verschiedenen Erfahrungen prägen unterschiedlich. Die Einschätzung von Gewalt in diesem Modul kann dabei beeinflusst sein von eigenen Gewalterfahrungen. Die Jugendlichen sollen lernen, dass Gewalt intentional oder auch reaktiv sein kann und dass eine Tat ethisch nicht immer gleich beurteilt werden kann.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
5'	Kurzer Input durch Leiter	Plenum	
25'	Arbeit in Untergruppen, Diskussion	Untergruppen, ein Leiter pro Gruppe	Arbeitsblatt 4.1 Informationsblatt 4.1

Ablauf:

Im Plenum

Ein Leiter führt kurz in das Thema ein.

In Untergruppen

Auf ein grosses Plakat wird ein Zahlenstrahl von 0 bis 10 aufgezeichnet (oder es wird das vorbereitete Messbarometer verwendet und vergrössert (Arbeitsblatt 4.1)

Im Folgenden geht es um die Einschätzung der Gefährlichkeit (für Betroffene/ für die Umwelt) verschiedener Handlungen, resp. Gewaltformen (Informationsblatt 4.1).

Anmerkung: Skalierungsfragen eignen sich sowohl für Kinder als auch für Jugendliche, um auch komplexere Zustände oder Situationen einschätzen zu können und um anschliessend darüber austauschen zu können (Steiner, 2011, S. 44).

Die Jugendlichen erhalten Zettel ausgeteilt, auf welchen verschiedene Handlungen aufgeführt sind. Sie sollen als erstes die eingesetzte Gewaltform benennen. Dann sollen sie das Beispiel auf der Skala einordnen. Die Skalierung soll entsprechend der Frage nach der Gefährlichkeit der Handlung, resp. der eingesetzten Gewaltform erfolgen. Eins bedeutet „nicht gefährlich“, zehn bedeutet „sehr gefährlich“. Die Jugendlichen sollen sich überlegen, wo auf der Skala sie die Zettel platzieren würden und dies begründen.

Der Leiter fördert währenddessen Diskussionen und regt die Jugendlichen an, verschiedene Perspektiven einzunehmen und eigene Meinungen zu hinterfragen. Die Jugendlichen können so zuvor erworbenes Wissen anwenden und verknüpfen.

Abschliessende Diskussion zu folgenden Themen:

- Welche Gewaltform ist am schlimmsten? Hierzu soll das Wissen des Leiters über Langzeitfolgen von Gewalt (Traumata, Selbstwertproblematik etc.) einfließen!
- Gibt es Situationen, in welchen Gewalt immer angebracht ist?
- Gibt es manchmal auch gute Gründe, Gewalt einzusetzen?

Beispiele von Gewaltsituationen und Skala

Zum Ausschneiden:



Zwei Erstklässler prügeln sich

James Bond erschiesst einen feindlichen Agenten

Eine Mutter schlägt ihr schreiendes Kind

Ein Tierfreund beschimpft eine Frau, welche einen Pelzmantel trägt

Computerspiel gamen (zum Beispiel World of Warcraft)

Demonstranten werfen mit Steinen gegen die Polizei

Schüler kleben einem Kollegen einen Zettel mit der Aufschrift
„Ich bin doof“ auf den Rücken

Ein Wolf reißt ein Schaf

Ein Polizist tötet einen unbewaffneten Angreifer

Im Krieg verletzt ein Soldat eine zivile Person

Schüler beleidigen ihren Lehrer („sie unfähiger Idiot!“)

1-----10

Diskussionsthemen für Kleingruppe oder Plenum

- Welche Gewaltform ist am schlimmsten? Hierzu soll das Wissen des Leiters über Langzeitfolgen von Gewalt (Traumata, Selbstwertproblematik etc.) einfließen!
- Gibt es Situationen, in denen Gewalt angebracht ist? Gibt es manchmal auch gute Gründe, Gewalt einzusetzen?

Themenblock 5: Konflikttypen

Thema:

Unterschiedliche Reaktionsmuster in Konfliktsituationen kennen lernen und eigene Verhaltensmuster reflektieren

Kompetenzen:

Verschiedene Konflikttypen (er-)kennen
Eigene Reaktionsmuster kennen

Methodik:

Rollenspiele, Selbstbewertung in Kleingruppen erarbeiten, Fremdbeurteilung

Material:

Schreibutensilien, Papier, Packpapier
Klebeband
Schere
Blätter der Konflikttypen (siehe Anhang)
Ev. Flipchart / Hellraumprojektor
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

2h 15'

Kurzbeschreibung:

In diesem Themenblock geht es um verschiedene Reaktionsweisen in Konfliktsituationen. Unsere Persönlichkeit und unsere Erfahrungen beeinflussen die Reaktion, wenn wir in einem Konflikt oder in einer Auseinandersetzung mit drohender Gewalt sind. In solchen Situationen ist eine Vielzahl von Verhaltensmustern denkbar: Zum Beispiel davon rennen, mutig eingreifen oder aktiv auf den Täter losgehen. Wir gehen davon aus, dass alle Menschen in bestimmten Konfliktsituationen Verhaltensmuster zeigen und nennen diese „Konflikttypen.“ Es ist jedoch wahrscheinlich, dass wir alle unterschiedliche Konflikttypen einsetzen. Konflikte verändern, emotionalisieren und verängstigen. Unser Handeln kann deshalb auch erwartungswidrig sein.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
30'	Leiter spielen eine Szene mehrfach vor, in Anlehnung an die verschiedenen Konflikttypen. Erarbeiten der Konflikttypen mit den Jugendlichen	Rollenspiel durch Leiter, Sammeln der Ergebnisse mittels Hellraumprojektor oder Flipchart	Informationsblatt 5.1
30'	Auseinandersetzung mit einem Konflikttypen. Positive und negative Eigenschaften der Konflikttypen erarbeiten	Rollenspiel in Untergruppen (4-5). Plakate gestalten	Arbeitsblätter 5.1 und 5.2, Plakate
30'	Präsentation der einstudierten Szenen	Plenum	
30'	Andere Jugendlichen einem Konflikttypen zuordnen Auseinandersetzung mit eigenem Konflikttyp	Plenum, Selbst- und Fremdbeurteilung	Weisse Blätter, Klebeband Arbeitsblatt 5.3 und 5.4

Ablauf:

Erarbeiten der Konflikttypen: Die Leiter erläutern den Jugendlichen durch Rollenspiele, dass es verschiedene Konflikttypen gibt. Sie sagen den Jugendlichen, dass sie ihnen dreimal dieselbe Szene vorspielen werden, jedoch mit unterschiedlichem Ende. Die Jugendlichen sollen beobachten und sich überlegen, wie sich die Personen im Theaterspiel genau verhalten.

Die Leiter spielen die folgende Szene:

Zwei Freunde sind im Ausgang und möchten einen bekannten Club besuchen. Doch der Türsteher will sie partout nicht hineinlassen, mit der Begründung, es habe schon zu viele Leute im Club. Er sagt, die Freunde sollen es bei einem anderen Club versuchen oder in zwei Stunden nochmals vorbeikommen. Vielleicht sei es dann weniger voll.

Es sind weitere Szenen denkbar.

Die Szene wird mehrmals vom Leiterteam gespielt und jedes Mal verhalten sich die zwei Freunde anders. Sie zetteln eine Schlägerei an, beginnen eine heftige Diskussion, versuchen den Türsteher mit versöhnenden Worten auf ihre Seite zu bringen, zu beruhigen oder ziehen sich nickend zurück.

Nach jeder Szene sollen die Jugendlichen die Reaktionsweisen der zwei Freunde beschreiben und sagen, wie man diesen Konflikttyp nennen könnte. Dies wird auf einem Flipchart gesammelt und ergänzt durch die positiven und negativen Eigenschaften (siehe Informationsblatt 5.1).

Im Anschluss erhalten die Jugendlichen Erklärungen über verschiedene Konflikttypen (siehe Informationsblatt 5.1 respektive Arbeitsblatt 5.1).

Untergruppen und Plenum

Die Auseinandersetzung mit einem Konflikttyp

Nun werden vier oder fünf Gruppen gebildet, die sich jeweils mit einem Konflikttypen auseinandersetzen. Jede Gruppe wird einem Leiter oder einer Leiterin zugeteilt und erhält ein Blatt (Arbeitsblatt 5.2), auf dem eine Theaterszene beschrieben ist.

Die Jugendlichen werden aufgefordert, die Szene so weiterzuspielen, wie es der jeweilige Konflikttyp wohl tun würde. Jede Untergruppe stellt einen bestimmten Konflikttyp dar. Das Theaterspiel soll nur wenige Minuten geübt werden und wird danach den anderen Gruppen vorgespielt. Alle Jugendlichen sollen eine Rolle übernehmen.

Im Anschluss treffen sich die Gruppen wieder im Plenum.
Jede Gruppe stellt ihren Konflikttyp mittels der einstudierten Theaterszene vor.

In Untergruppen

Was für ein Konflikttyp bin ich?

Es geht es um die Frage, welchem Konflikttyp sich die Jugendlichen persönlich zuordnen und wie er von den anderen eingeordnet wird. Dazu wird jedem Jugendlichen ein leeres Blatt mit Klebeband auf den Rücken geklebt, auf welchem verschiedene Konflikttypen zur Auswahl stehen. Jeder Jugendliche bekommt nun einen Stift und muss bei jedem anderen Jugendlichen auf dem Rücken ankreuzen, welcher Konflikttyp am besten zu diesem passt. Die Jugendlichen wissen nicht, welcher Konflikttyp bei ihnen am meisten angekreuzt wird. Achtung: Je nach Gruppenzusammensetzung wird es schnell chaotisch. Je nachdem wird deshalb wieder in die Untergruppe gewechselt.

Das Blatt soll nicht vom Rücken entfernt werden! Der Reihe nach soll nun jeder Jugendliche sagen, welchem Konflikttyp er sich am ehesten zugehörig fühlt und wie er dies begründet. Dann darf er auf dem Blatt nachschauen, ob seine Selbsteinschätzung mit der Fremdeinschätzung der Gruppe übereinstimmt. In jeder Gruppe werden nun die folgenden Fragen diskutiert:

- Findest du, dass der Konflikttyp auf dich zutrifft?
- Hast du schon einmal so reagiert?
- Was waren die Folgen?
- Was müsstest du tun, um anders zu reagieren?

Als Variation kann auch die Selbstbeurteilung vor der Fremdbeurteilung erfolgen (Jugendliche markieren auf Arbeitsblatt 5.1 zu allen Konflikttypen, was auf sie zutrifft und was nicht, zum Beispiel mittels zwei Farben. So können sie „ihren“ Konflikttyp auswählen und sich auch überlegen, welche Verhaltensweisen von anderen Konflikttypen sie gerne einmal ausprobieren würden.

Die Konflikttypen

Auftrag:
Ergänzen, wo nötig!

Konflikttyp	Seine Stärken	Seine Schwächen
Der Hardliner	- Hat eine klare Meinung - Setzt sich meistens durch	- Ist fixiert auf seine Lösungsidee - Kann nicht auf andere Ideen eingehen - Kann aggressiv sein
Der Rebell	- Hinterfragt Autoritäten, frech, waghalsig - Bringt neue Ideen, zukunftsorientiert	- Bringt immer Unruhe und kann deshalb leicht zum Sündenbock werden
Der Vermittler	- Versucht, eine neutrale Position einzunehmen - Vermittelt und schlichtet bei Streit	- Drückt sich oft davor, selber Verantwortung (und eine klare Haltung) zu übernehmen
Alles-Wisser	- Hat für jedes Problem eine Lösung bereit - Ist kaum aus dem Konzept zu bringen	- Oft rechthaberisch, besserwisserisch
Harmonie-Streber	- Erträgt Spannungen schlecht und versucht sofort zu trösten - Friedensstifter, nett	- Wirkt manchmal hilflos und langweilig - Kann sich nicht festlegen
Flexibler	- Anpassungsfähig - Verständnisvoll	- Ändert seine Meinung oft, orientiert sich stark an den Ideen der anderen respektive der Mehrheit
Nachgeber	- Kann sich in der Gruppe gut einfügen, anpassungsfähig	- Ist eher still - Gibt schnell nach - Ärgert sich manchmal, wenn er zu schnell aufgibt

Auftrag:**Spielt die Szene nach, wie es euer Konflikttyp tun würde!**

Ein Billetkontrolleur möchte die Fahrausweise sehen. In einer Gruppe von Jugendlichen hat einer keinen Fahrausweis.

Arbeitsblatt 5.3

Auftrag:

Wir wollen nun wissen, wie euch die anderen sehen. Welchem Konflikttypen ordnen sie euch zu? Klebt dazu die nachfolgende Tabelle auf euren Rücken. Die anderen Jugendlichen machen euch nun beim jeweiligen Konflikttypen einen Strich, der ihrer Meinung nach am besten zu euch passt.



Mein Name: _____

Name des Konflikttyps	Welcher Konflikttyp bin ich am ehesten?
Hardliner	
Rebell	
Vermittler	
Alles-Wisser	
Harmonie-Streber	
Flexibler	
Nachgeber	

Auftrag:
Diskutiert über folgende Fragen

- Findest du, dass der Konflikttyp auf dich zutrifft?
- Hast du schon einmal so reagiert?
- Was waren die Folgen?
- Was müsstest du tun, um anders zu reagieren?

Themenblock 6: Rollen in Gruppen

Thema:

Anhand von Filmmaterial verschiedene Rollentypen in Gruppen kennen lernen und eigene Rolle in Gruppen bestimmen

Kompetenzen:

Grundlagenwissen zu Rollen in Gruppen erwerben
Eigene Rolle in der Gruppe erkennen

Methodik:

Mittels Figuren in Filmsequenzen zentrale Rollen in Gruppen herausarbeiten, in Kleingruppen Rollenanalyse vertiefen

Material:

Filmausschnitte
Papier
Schreibutensilien
Schere
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

2-3 h

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Wenn Menschen Gruppen bilden, übernehmen mit der Zeit alle Personen unterschiedliche Rollen. Oftmals sucht man sich ähnliche Rollen aus. Diese Rollen implizieren in der Regel spezifische Aufgaben (respektive Muster) und Verhaltensweisen. Die Rolle bestimmt auch die Position in der Gruppe. Rollen haben Vor- und Nachteile. Eine Gruppe ist ein komplexes Gebilde und erstellt eigene Regeln und Normen, die sich auch von denjenigen einer Gesellschaft unterscheiden können. Zum Beispiel kann es in einer Schulklasse möglich werden, jemanden systematisch abzuwerten, obwohl die einzelnen Mitglieder normalerweise solche Verhaltensweisen in der Gesellschaft verurteilen.

Primär soll es in diesem Themenabschnitt für die Jugendlichen darum gehen zu erkennen, dass es Rollenverteilungen gibt, die in jeder Gruppe ähnlich sind (in der Regel gibt es einen Anführer, einen Macher, einen Mitläufer). In einem zweiten Schritt sollen sie sich damit auseinandersetzen, welche Rolle sie übernehmen und was dies bedeutet. Rollen sollen kritisch hinterfragt werden.

Im Anschluss an diesen Themenblock kann als Vertiefung das Thema Mobbing besprochen werden.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
15'	Einführung ins Thema, Filmausschnitte	im Plenum	Informationsblatt 6.1
20'	Erarbeitung Rollen in Gruppen Rollenbeschrieb	im Plenum und in der Untergruppe	Informationsblatt 6.2
30'	Allgemeine Analyse der einzelnen Rolle, sich einer Rolle zuordnen	In Untergruppe	Arbeitsblatt 6.1
20'	Erweiterungsmöglichkeit 1: Rollenreflexion	Im Plenum und in der Untergruppe	Arbeitsblatt 6.2
10 – 20'	Erweiterungsmöglichkeit 2: Mobbing	In der Untergruppe und im Plenum	Arbeitsblatt 6.3

Ablauf:

Als Basis für die Arbeit zum Thema soll die Serie „Lost“ (1. Staffel, 2004) dienen. Bei der Serie geht es um Menschen, die durch einen Flugzeugabsturz auf einer Insel Schritt für Schritt eine Gruppe bilden. Die Gruppe muss dann später verschiedene Abenteuer bestehen. Es gibt spezifische Rollen in der Gruppe, diese sollen herausgearbeitet werden.

Hierzu eignen sich Ausschnitte aus den ersten vier Folgen der Serie. Die Ausschnitte können je nach zur Verfügung stehender Zeit zusammengestellt werden. Wichtig ist, dass die Rahmenhandlung sowie die wichtigsten Figuren dargestellt werden. Die Charaktere der Figuren sollen veranschaulicht werden. Die Jugendlichen sollen zu mehreren Hauptfiguren der Serie die dazugehörige Rolle herausarbeiten, respektive der Person einen Rollennamen geben. Eine Zusammenstellung inklusive Kurzbeschreibung der wichtigsten Figuren sowie Bilder dazu findet sich auf dem Informationsblatt 6.1 und 6.2. Bewährt hat es sich, etwa 5 Rollen zu bestimmen.

Arbeit in Untergruppen

Anschliessend soll in Kleingruppen weitergearbeitet werden. Auf Plakaten sollen unter einem Bild der Figur und deren Rollennamen die Charaktere beschrieben werden. Was macht zum Beispiel Jack zum Anführer? Was macht diese Rolle aus? Wie stellt er sich in der Gruppe dar? In der Kleingruppe soll nun über die Rollen reflektiert werden (Arbeitsblatt 6.1). Hierbei sollen Vor- und Nachteile solcher Rollen diskutiert werden. Am Schluss kann sich jede Person einer Rolle/ Figur zuordnen, der sie am ehesten entspricht und erläutern, was diese Rolle für ihn/sie bedeutet.

Erweiterungsmöglichkeit 1: Rollenreflexion

Die Plakate können danach dem Plenum zugänglich gemacht werden. Alle Plakate einer Figur sollen zusammen an einem Platz hängen. Die Jugendlichen haben nun Gelegenheit, kurz die anderen Plakate anzuschauen. Sie sollen sich dann zu dieser Figur stellen, deren Rolle sie sich am ehesten zugehörig fühlen. Die so entstandenen Gruppen sollen kurz folgende Fragen diskutieren:

- Was bedeutet es für mich, diese Rolle inne zu haben?
- Welche Konsequenzen hat es?
- Könnte / möchte ich etwas ändern, wenn ja, was und wie?

Die Leiter können auch spiegeln: "Ich nehme dich ... wahr, sehe dich als..."

Nun soll im Plenum darüber diskutiert werden, was eine Gruppe ausmacht. Folgende Punkte sollen herausgearbeitet werden:

- Eine Gruppe hat spezifische Regeln und Normen
- Diese Regeln und Normen können sich von denen ausserhalb der Gruppe unterscheiden

- Welche Regeln und Normen herrschen zum Beispiel in unserer Klasse/Clique?

Wir alle verhalten uns in allen Gruppen anders, sagen vielleicht Dinge, die wir sonst nicht sagen würden (Vergleich zum Beispiel Familie vs. Peergroup). Warum ist dies so und wann ist es wichtig, die Regeln und Normen der Gruppe zu brechen?

Erweiterungsmöglichkeit 2: Mobbing

In diesem Erweiterungsblock sollen die Jugendlichen herausarbeiten, warum es in einer Gruppe zu Mobbing kommen kann. Hierbei sollen die Jugendlichen im Plenum oder in Kleingruppen folgende Frage diskutieren:

- Was hat Mobbing mit dem Thema Gruppen und Rollen zu tun?

Die Antworten auf diese Fragen sollen danach im Plenum diskutiert werden (Arbeitsblatt 6.3). Der Leiter erarbeitet mit den Jugendlichen, dass es beim Mobbing auch verschiedene Rollen gibt. Mobbing kommt zudem vor allem in Gruppen vor. Weil Gruppengebilde oft schwierig zu verändern sind, ist es auch meistens schwierig, an der Mobbingssituation etwas zu ändern.

Im Plenum

Zeigen der ersten Folge der Serie „Lost“, wichtigste Themen (nach Belieben): Eine grosse Zahl durch Zufall zusammengeführte Menschen bilden eine Gruppe.

Fragen danach im Plenum oder in Kleingruppen:

- Wie werden diese Menschen zur Gruppe?
- Welches sind die wichtigsten Figuren?
- Welche Rollen gibt es?

Jeder der zentralen Figuren aus dem Film soll nun ein „Rollename“ zugeschrieben werden.

Kurzbeschreibung der wichtigsten Figuren:

Jack	Der Anführer, der Gute Stark, wissend, ruhig, behält kühlen Kopf, organisiert
Kate	Die Mysteriöse, die Macherin, Packt an, keine Angst, hilft mit, bringt Ideen, folgt Anführer
Sawyer	Der Unnahbare, der Einzelgänger Undurchschaubar, denkt nur an Eigenwohl, gefährlich, kühl, allein, ordnet sich nicht unter
Sayid	Der Held, der Einzelgänger, provoziert gerne, vertritt die eigene Meinung, kämpft für das Gemeinwohl
Hurley	Der Mitläufer, der Clown, genussorientiert Genussorientiert, lieb und nett, hilft wenn er kann, ungeschickt, von allen gemocht aber nicht unbedingt respektiert, keine eigenen Ideen
John Locke	Die väterliche Figur, der Undurchschaubare Kann gut oder böse sein, packt an, Zwielfichtige Figur, geheimnisvoll, weise
Shannon	Die Prinzessin, die Schöne Braucht Bewunderung (und Bewunderer), zimperlich, vermeintlich schwach
Claire	Die mütterliche Figur Sowohl zerbrechlich wie auch kämpferisch

Informationsblatt 6.2

Bilder der wichtigsten Filmfiguren



Abb. 4: Jack



Abb 5: Kate



Abb. 6: Sawyer



Abb. 7: Sayid



Abb. 8: Hurley



Abb. 9: John Locke



Abb. 10: Shannon



Abb. 11: Claire

Arbeit in Kleingruppen

Auftrag:

Klebt das Bild der Figuren auf ein Plakat und schreibt den „Rollennamen“ dazu. Jetzt soll zu jeder Figur folgendes geschrieben werden:

- Was macht diese Rolle aus?
- Wie stellt sich diese Person in der Gruppe dar?
- Was hat die Figur für einen Charakter?
- Welche Aufgaben und Verhaltensweisen beinhaltet die Rolle?
- Welche Vorteile hat die „Rolle“ in der Gruppe? Nachteile?

Auch in eurer Klasse gibt es verschiedene Rollen. Welche Rolle habt ihr eurer Meinung nach in der Gruppe? In welcher der beschriebenen Rollen seht ihr euch? Sehen das die anderen auch so?

Arbeit in Kleingruppen (Erweiterungsmöglichkeit 1)

Auftrag:

Ihr seht euch alle in einer Rolle in der Klasse. Besprecht zusammen folgende Punkte

- Habt ihr in allen Gruppen (z.B. Familie, Sportclub, Freundeskreis etc.) dieselbe Rolle oder ändert sich diese?
- was bedeutet es für mich, diese Rolle inne zu haben?
- Welche Konsequenzen hat es?
- Könnte / möchte ich etwas ändern, wenn ja, was und wie?

Arbeit in Kleingruppen (Erweiterungsmöglichkeit 2)

Auftrag:

Besprecht folgende Punkte

In Gruppen kann es auch zu Mobbing kommen. Vielleicht habt ihr Mobbing schon einmal erlebt oder beobachtet. Schildert dies kurz den anderen. Überlegt euch nun, was das Thema Rollen mit dem Thema Mobbing zu tun hat. Inwiefern hat die Gruppe die Möglichkeit, eine Mobbingssituation zu beeinflussen?

Notiert eure Antworten auf einem Flipchart.

Im Anschluss werden eure Überlegungen im Plenum diskutiert.

Themenblock 7: Wahrnehmung von Gewalt

Thema:

Auseinandersetzung mit Wahrnehmung und Interpretation einer (potenziell gewaltsamen) Situation

Kompetenzen:

Verständnis, dass die Wahrnehmung und Interpretation einer Situation von Person zu Person unterschiedlich sein kann.

Methodik:

Mittels Kurzfilm Würkli (Eric Adreae, 2006, Gewinner Kurzfilmpreis CH) und der anschliessenden Diskussion wird erläutert, dass unsere Wahrnehmung immer subjektiv ist und sich vom tatsächlichen Geschehen unterscheiden kann.

Material:

Kurzfilm Würkli, (E. Adreae, 2006), zum Beispiel via youtube.com, (<https://www.youtube.com/watch?v=sVD93-TvQZ0>)

Beamer, Computer, Lautsprecher

Flipchart

Schreibutensilien

Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

35 min.

Kurzbeschreibung:

Wenn wir Zeuge von Gewalt werden, können wir sehr unterschiedlich reagieren. Wir werden emotional, angespannt, verängstigt. Gefühle beeinflussen unsere Umgebungswahrnehmung. Zeugenaussagen sind oft verzerrt oder widersprechen sich. Was wirklich (objektiv) geschehen ist, lässt sich nicht immer bis ins Detail klären, denn unsere Wahrnehmung ist zumeist subjektiv. In diesem Modul geht es um die Wahrnehmung von Gewaltsituationen. Die Jugendlichen sollen erfahren, wie verschieden ein Vorfall erlebt werden kann. Zu diesem Zweck wird ein Film gezeigt, welcher eine (vermeintliche?) Schlägerei aus dem Blickwinkel von verschiedenen Zeugen zeigt. Es wird nicht klar, welche Aussage der Wahrheit am nächsten kommt.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
10'	„Würkli“-Film zeigen (1 – 2 Mal).	Plenum, Film	Beamer, Computer, Lautsprecher
25'	Diskussion	Untergruppen oder Plenum, Moderation durch Leiter	Flipchart

Ablauf:

Nach einer kurzen Einführung wird im ersten Teil des Themenblocks der Film "Würkli" von Eric Adreae (2006) gezeigt. Im Film geht es darum, dass verschiedene Personen, welche eine (vermeintliche?) Gewaltszene beobachtet oder miterlebt haben, erzählen, wie sie die Situation wahrgenommen haben. Die Aussagen unterscheiden sich teilweise erheblich. Die Jugendlichen sollen sich überlegen, was ihrer Meinung nach tatsächlich geschehen ist.

In der anschliessenden Diskussion im Plenum oder in Untergruppen soll nochmals vertieft werden, was es bedeutet, dass wir unsere Umwelt alle unterschiedlich wahrnehmen. Ein Schwerpunkt der Auseinandersetzung soll die Frage sein, was dies insbesondere in Bezug auf Gewalterlebnisse heisst; für Betroffene wie für Zeugen. Die Jugendlichen erhalten Gelegenheit, ihre eigenen Erfahrungen auszutauschen. Die Antworten der Jugendlichen werden auf einem Flipchart festgehalten.

Bei Bedarf kann der Film als Abschluss nochmals gezeigt werden.

Diskussion über folgende Fragen:

- Wie haben die jeweiligen Personen die Situation eingeschätzt? Schlimm/harmlos?
- Welche Person hat die Szene wohl am treffendsten interpretiert?
- Was denkt ihr, was wirklich passiert ist, und wie begründet ihr eure Antwort?
- Auf welches Problem weist der Film hin?
- Hat jemand eigene Erfahrungen mit falsch interpretierten Situationen gemacht?
- Was bedeutet es, dass wir Situationen unterschiedlich wahrnehmen? Was bedeutet dies insbesondere für Gewaltsituationen?

Leiter hält als Moderator Antworten auf einem Flipchart fest.

Themenblock 8: Zivilcourage

Thema:

Grundlagen des Helferverhaltens anhand von Beispielen kennen lernen und eigenes Verhalten reflektieren

Kompetenzen:

Eigenes Helferverhalten kennen und Helferkompetenzen erweitern
Erwerben von Grundwissen zum Thema Helfen

Methodik:

Anhand eines Filmausschnittes (oder Theaterszene) Thema Zivilcourage erörtern, anhand von Fallbeispielen unterschiedliches Verhalten von potenziellen Helfern verstehen

Material:

Ev. Filmausschnitte
TV-Gerät oder Beamer mit Lautsprecherboxen
Schreibutensilien
Ev. Videokameras (für Erweiterungsmöglichkeit)
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

1.15 – 2.15h

Kurzbeschreibung / Einleitung:

Durch zunehmende Anonymisierung, verminderte soziale Verantwortung aber auch durch – teilweise begründete - Angst wird von aussen nicht immer in Konflikte eingegriffen. Das „Nicht-Helfen“ ist aber nicht nur eine Erscheinung unserer Zeit, sondern ein sehr menschliches Verhalten, das es immer gegeben hat. Zivilcourage, das heisst das Vertreten von gesellschaftlichen und sozialen Wertvorstellungen, ist in jeder Gesellschaft wichtig. Bezogen auf Konflikte kann dies zum Beispiel bedeuten, uneigennützig zum Schutze von anderen zu handeln und einzugreifen. Zivilcourage ist Ausdruck davon, inwieweit wir für unsere Mitmenschen bereit sind, Verantwortung mitzutragen, besonders im öffentlichen Raum. Wann man eingreifen soll, wie man das machen kann und warum es doch oft nicht getan wird, soll unter anderem in diesem Themenblock besprochen werden. Jeder Jugendliche bekommt die Möglichkeit, sein eigenes Verhalten zu reflektieren und zu lernen, wie man in konkreten Situationen sinnvoll Handeln kann.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
5'	Einleitung mittels Filmausschnitt oder Theaterszene	Durch Leiter gespielte Szene oder Film	Film (und Equipment) Informationsblatt 8.1
10'	Offenes Ende des Films: Ende erfinden	In Untergruppen	Arbeitsblatt 8.1
5'	Präsentation der Enden	Im Plenum	
10'	Begriff Zivilcourage einführen, Wissensvermittlung	Im Plenum, moderiert durch Leiter	Informationsblatt 8.2
5'	Lesen eines Artikels	Einzelarbeit	Arbeitsblatt 8.2
10''	Ausreden und Begründungen sammeln warum nicht geholfen wird	In Untergruppen	

10'	Zusammentragen der Ausreden und Begründungen	Im Plenum	
5'	Theorie des Helfens: Wann wird geholfen? Wann nicht?	Leiter	Informationsblatt 8.3
15'	Sammeln von Ideen, wie man sinnvoll helfen kann	Im Plenum	
60'	Erweiterungsmöglichkeit: Werbespot für Zivilcourage machen	In Untergruppen	Arbeitsblatt 8.3

Ablauf:

Im Einleitungsteil wird ein Filmausschnitt oder ein Kurztheater eines Konflikts durch die Leitenden gezeigt ((Informationsblatt 8.1). Dabei soll das Ende offen bleiben. Die Jugendlichen sollen in Kleingruppen ein Ende der Situation fantasieren und anschliessend dem Plenum präsentieren (Arbeitsblatt 8.1). Aufgrund der Frage, wie der Konflikt verhindert oder geschlichtet hätte werden können, wird der Begriff der Zivilcourage erörtert. Dabei steht die Frage im Zentrum, warum Zivilcourage wichtig ist in der Gesellschaft (Informationsblatt 8.2).

Zweiter Teil: Erneutes Arbeiten in Untergruppen

Nachdem jeder Einzelne einen Zeitungsartikel eines aktuellen Falles von Zivilcourage gelesen hat, soll in Untergruppen diskutiert werden, warum man in bestimmten Situationen als Aussenstehender nicht eingreift, zum Beispiel, wenn man beobachtet, wie eine andere Person belästigt wird. Warum greift niemand ein, warum wird nicht geholfen? Anschliessend werden die Begründungen und Ausreden im Plenum diskutiert (Arbeitsblatt 8.2).

Hierbei soll im Anschluss durch den Leiter eine Wissensvermittlung geschehen. Die Jugendlichen sollen dabei zum einen lernen, welche sozialpsychologischen Mechanismen in einer solchen Situation spielen, zum anderen, welche Faktoren das Helfen begünstigen.

In der Schlussdiskussion soll erarbeitet werden, wie die Mechanismen des „Nicht-Helfens“ ausgehebelt werden können und wie man sinnvoll und situationsangemessen Helfen kann. Es sollen aber auch sinnvolle Strategien zusammengetragen werden, wie man in solchen Situationen konkret reagieren kann, ohne sich selbst zu gefährden (Informationsblatt 8.3).

Erweiterungsmöglichkeit: Film Zivilcourage

In Gruppen kann ein Werbespot zur Zivilcourage gedreht werden. Die Jugendlichen sollen in Untergruppen ein Filmscript erarbeiten und danach ein Video drehen. Anschliessend werden die Werbespots im Plenum gezeigt.

Mögliche Filmausschnitte oder Theaterszenen zum Einstieg:

Geeignete Filmausschnitte finden sich auf www.youtube.com.

Geeignete Theaterszenen:

- Ein Mann bedroht verbal einen anderen Mann, Passanten schauen zu und gehen weiter, einer bleibt stehen, fragt, ob etwas los sei oder ruft die Polizei.
- Eine Mutter schimpft mit ihrem Kind und fängt an, es zu schlagen. Ein Aussenstehender greift ein, beruhigt die Szene, bietet Hilfe an, verweist darauf, dass man das nicht darf, erwähnt ev. Beratungsstellen.
- Zwei Jugendliche demolieren im öffentlichen Raum ein Objekt, zwei Passanten greifen ein und stoppen die Randalierer, rufen ev. noch die Polizei.
- Jemand liegt verletzt am Boden, Passanten gehen vorbei, einer bleibt stehen und hilft, verständigt die Ambulanz.

Definition des Begriffs Zivilcourage

Quelle Wikipedia (Zugriff am 24.11.10)

Die Entstehung des Begriffes Zivilcourage

Nachgewiesen wird der Begriff *Zivilcourage* erstmals 1835 in Frankreich als „courage civil“: Mut des Einzelnen zum eigenen Urteil und „courage civique“: staatsbürgerlicher Mut. Der deutsche Begriff Zivilcourage – der beides umfasst – wird schon 1864 von Otto von Bismarck (Deutscher Politiker, 19. Jhd.) erwähnt. Beschrieben ist eine Szene, in der Bismarck einem Verwandten vorwarf, ihn in einer Debatte des Preußischen Landtags nicht unterstützt zu haben. Er wird mit den Worten zitiert: „Mut auf dem Schlachtfelde ist bei uns Gemeingut, aber Sie werden nicht selten finden, dass es ganz achtbaren Leuten an Zivilcourage fehlt“ (zitiert nach v. Keudell, 1901).

Aktuelles Verständnis

Heute wird unter Zivilcourage das Auftreten gegen die öffentliche Meinung verstanden, mit dem der Einzelne, ohne Rücksicht auf sich selbst, soziale Werte oder die Werte der Allgemeinheit vertritt, von denen er selbst überzeugt ist.

Nach Gerd Meyer ist Zivilcourage „ein spezifischer Typus sozialen Handelns, das sich in spezifischen Situationen, in unterschiedlichen sozialen Kontexten, und Öffentlichkeiten vollzieht, indem eine Person (seltener eine Gruppe) freiwillig eintritt für die legitimen, primär nicht-materiellen Interessen und die personale Integrität vor allem anderer Personen, aber auch des Handelnden selbst, und sich dabei an humanen und demokratischen Prinzipien orientiert.“ (Gerd Meyer et. al: *Zivilcourage lernen*. 2007)

In westlich orientierten Gesellschaften zeigt derjenige *Zivilcourage*, der die Wertorientierungen der jeweiligen Gesellschaften, wie z. B. die „Allgemeine Erklärung der Menschenrechte“, offen und ohne Rücksicht auf eigene Nachteile vertritt. Dies erfordert Mut, da derjenige, der *Zivilcourage* zeigt, möglicherweise mit Repressionen durch Autoritäten, Vertreter der herrschenden Meinung oder sein soziales Umfeld zu rechnen hat. Als zivilcouragiert gelten auch Whistleblower, also Individuen, die Fehlverhalten innerhalb von Institutionen und insbesondere Firmen aufdecken.

Auftrag:

Ihr habt eine Theaterszene gesehen. Dabei blieb das Ende offen.
Überlegt euch, wie die Szene zu Ende gehen könnte. Anschliessend sollt ihr eure Version der Szene mit eurem Ende den anderen vorspielen (ca. 2 Minuten).

Arbeitsblatt 8.2

Mann stirbt nach Schläger-Attacke in

S-Bahnhof 13.09.2009, 13:02

Er wollte schlichten und wurde zum Opfer. Zwei Jugendliche prügelten auf einen 50-Jährigen in einem Münchner S-Bahnhof ein. Der Mann erlag seinen schweren Verletzungen.

Nach einer brutalen Schläger-Attacke an einer Münchner S-Bahn-Station ist das 50-jährige Opfer am Samstagabend gestorben. Nach Angaben eines Polizeisprechers hatte der Mann noch in der S-Bahn versucht, eine Auseinandersetzung zwischen mehreren Jugendlichen zu schlichten. Nachdem alle Beteiligten am S-Bahnhof Solln ausgestiegen waren, hätten zwei Jugendliche im Alter von 17 und 18 Jahren den Mann angegriffen und ihn zu Boden geschlagen.

Dabei schlug der 50-Jährige vermutlich auf ein Gitter oder einen anderen harten Gegenstand auf und zog sich so schwere Kopfverletzungen zu, dass er das Bewusstsein verlor. Die beiden mutmaßlichen Schläger wurden festgenommen.

Sie sind deutsche Staatsbürger und wohnen in München, sagte ein Polizeisprecher der *Süddeutschen Zeitung*. Ob sie der Polizei bereits früher durch Delikte aufgefallen sind, stand am späten Samstagabend noch nicht fest.

Zeugen beobachteten die Schlägerei und verständigten die Polizei.

Rettungskräfte versuchten daraufhin noch am Tatort vergeblich, den Mann wieder ins Bewusstsein zu holen. Der 50-Jährige wurde ins Krankenhaus gebracht, wo er am Abend seinen Verletzungen erlag. Gegen die beiden mutmaßlichen Täter wird wegen eines versuchten Tötungsdelikts ermittelt. Sie wurden in das Polizeipräsidium München in der Ettstraße verbracht. Über die Einzelheiten wollen der Leiter der Mordkommission und der zuständige Staatsanwaltschaft an diesem Sonntag im Polizeipräsidium berichten.

Der 50-Jährige war dazwischen gegangen, als die beiden mutmaßlichen Schläger andere Jugendliche bedrohten und Geld von ihnen forderten. Zeugen berichteten, die beiden mutmaßlichen Täter hätten die Jüngeren erpresst: "Geld oder Schläge", hätten sie gefordert.

Nach der Attacke auf den Mann an dem S-Bahnhof versteckten sich die beiden Angreifer in einem Gebüsch in der Nähe, da ihnen der Fluchtweg durch einen Zaun versperrt war. Noch während die herbeigerufenen Rettungskräfte den Mann versorgten, entdeckte eine Bundespolizistin die beiden mutmaßlichen Täter in dem Gebüsch und stellte sie mit vorgehaltener Waffe, so der Polizeisprecher zur SZ.

In der Vergangenheit hatte es mehrfach brutale Übergriffe in der Münchner U-Bahn gegeben. Vor allem die Attacke auf einen Rentner, der im Jahr 2007 wegen seines Hinweises auf das Rauchverbot in der U-Bahn lebensgefährlich verletzt worden war, hatte bundesweit für Schlagzeilen gesorgt.

Copyright:

sueddeutsche.de GmbH / Süddeutsche Zeitung GmbH

Auftrag:

Diskutiert folgende Fragen

- Jeder kennt Situationen, in denen er hätte eingreifen können/ sollen. Erzählt euch Beispiele und berichtet, wie ihr euch damals verhalten habt. Wie ging es euch dabei?
- Welche Gründe gibt es, nicht zu helfen?
- Gibt es nebst Ausreden auch gute Gründe, nicht zu helfen oder einzugreifen?

Theorie des Helfens: Sozialpsychologische Aspekte

Einige Gründe, warum nicht geholfen wird (nach Stroebe, Jonas & Hewstone; 2003)

- Verantwortungsdiffusion:
Sind mehrere Personen zugegen, die das Ereignis beobachten, fühlt sich keiner mehr verantwortlich. Jeder schiebt die Verantwortung dem anderen zu.
- Zeitdruck:
Wir helfen im Allgemeinen weniger, wenn wir unter Zeitdruck stehen, beispielsweise eine Verabredung haben.
- Bewertungsangst:
Sind noch andere Personen zugegen, haben wir Angst, was diese von uns denken, wenn wir auf den Notfall reagieren und wir sind verunsichert. Machen wir es richtig?
- Pluralistische Ignoranz:
In Gruppen von Zuschauern eines Notfalls zieht jeder Zuschauer fälschlicherweise den Schluss, dass die anderen den Vorfall als harmlos einschätzen, weil sie nicht helfen. Somit fühlt sich der einzelne Zuschauer auch nicht mehr verpflichtet, zu helfen.

Wie können wir sinnvoll helfen in folgenden Situationen:

- Ein Täter – ein Opfer
- Mehrere Täter – ein Opfer

Auftrag:
Werbespot zum Thema Zivilcourage drehen

Wie wird es gemacht?

- Überlegt euch eine geeignete Szene. Wie kann man erreichen, dass sich mehr Menschen engagieren? Nutzt dazu das Wissen, das ihr in diesem Modul erworben habt.
- Fragt euch auch, wen der Werbespot erreichen soll (Zielgruppe).
- Wer soll in der Gruppe welche Rolle übernehmen? Wer spielt im Film mit, wer bedient die Kamera?
- Schreibt ein kurzes Drehbuch, in dem die Szenen in Stichworten beschrieben und die Rollen der Schauspieler kurz skizziert werden.
- Sucht einen sinnvollen Titel. Was ist die Kernaussage des Films?
- Besprecht eure Idee und das Drehbuch kurz mit dem Gruppenleiter.

Rahmen:

- Szene soll maximal 5 Minuten dauern
- Es soll für den Zuschauer klar werden, was eure Kernbotschaft ist
- Anschliessend werden die Szenen den anderen präsentiert.
- Material (Kameras etc.) wird durch den Gruppenleiter verteilt.

Themenblock 9: Computerspiele und Gewalt: „Ego-Shooter“

Thema:

Auseinandersetzung mit Computerspielen, insbesondere mit sogenannten „Ego-Shooter“

Kompetenzen:

Positive und negative Seiten des "Gamens" kennen
Eigenes Spielverhalten beschreiben können

Methodik:

Auseinandersetzung in Kleingruppen zum Thema "Gamen" mittels Zeitungsausschnitten und Fallbeispielen

Material:

Gamekonsolen, Games, TV-Gerät
Schreibutensilien
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

50 min bis 1h 40'

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Im Zusammenhang mit Medien und Gewalt stellt sich in der öffentlichen Diskussion oft die Frage, wie sich Computerspiele, und dabei besonders sogenannte „Ego-Shooter“ auf die Spieler auswirken. Insbesondere wurde die Frage aufgeworfen, ob manche Spiele im Zusammenhang mit Amokläufen an Schulen stehen könnten.

Computerspiele gehören in die Lebenswelt sehr vieler Jugendlicher, praktisch alle sind schon einmal mit „Games“ in Kontakt gekommen (Nebst klassischen Jump-and-run oder Ego-Shooter-Spielen gehören auch soziale Spiele wie Sportspiele oder Singspiele dazu). In diesem Themenblock sollen sich die Jugendlichen intensiv mit dem Thema „Ego-Shooter“ auseinandersetzen, auch in Bezug auf Amokläufe an Schulen.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
30' – 60'	verschiedene Spiele spielen, Selbsterfahrung	Verschiedene Spiele zum Ausprobieren zur Verfügung stellen	Gamekonsolen Spiele PC oder Fernseher
20'	Allgemeine Diskussion über Ego-Shooter führen	Diskussion in Gruppe, moderiert durch LeiterIn	Arbeitsblatt 9.1
20'	Diskussion über Amokläufe und den Zusammenhang zu „Ego-Shooter“-Spielen führen	Diskussion in Gruppe, moderiert durch LeiterIn	Arbeitsblatt 9.2
	Vertiefungsdiskussion zu Amokläufen – Fallbeispiel	Diskussion in Untergruppen, Arbeitsblatt	Siehe Themenblock 10

Ablauf:

Bei diesem Themenblock setzen sich die Jugendlichen mit verschiedenen "Ego-Shooter"-Spielen auseinander. Sie haben etwa eine halbe bis eine ganze Stunde Zeit, um sich auf verschiedenen Gamekonsolen (X-Box, Play-Station, Wii etc.) diesen Spielen zu widmen. Bei der Auswahl der Spiele muss auf die Altersangaben (Jugendschutz) geachtet werden. Beispiele für Spiele ab 16 Jahren: Battlefield, Halo, Counter-Strike. Alle Jugendlichen, die spielen

möchten, sollten sich bei mindestens einem Spiel beteiligen können. Geeignet sind jene Games, bei denen mehrere Spieler gleichzeitig agieren können. Die Jugendlichen sollen so am eigenen Leibe spüren, wie sich "Gamen" solcher Spiele anfühlt.

Plenum oder Untergruppe

Nach der Spielrunde treffen sich die Jugendlichen im Plenum oder der Untergruppe. Sie besprechen ihre eigenen Erfahrungen während des Spielens, das eigene Spielverhalten und den allfälligen Zusammenhang mit Gewalt (Arbeitsblatt 9.1).

Wichtig ist, dass die Games in der Diskussion nicht dämonisiert, aber auch nicht verharmlost werden. Die positiven und die negativen Seiten von "Ego-Shooter" sollen erarbeitet werden.

Nach dieser Diskussion erzählt eine Leitungsperson von Amokläufen, die von Jugendlichen begangen worden sind. Den Jugendlichen werden Bilder oder Filmmaterial (www.youtube.com) zu Amokläufen gezeigt. Die Gruppenleiter berichten, wie die Amokläufe verlaufen sind, was man über die Täter weiss und stellen die Frage in den Raum, ob solche Amokläufe auch von anderen Menschen hätten ausgeübt werden können.

Amokläufe können als erweiterte Selbstmorde, als grosswahnsinnige Prahlerei oder als ein Versuch, dem eigenen Leben eine Bedeutung zu geben, verstanden werden.

Untergruppe

Den Jugendlichen werden nun Berichte zu Amokläufen vorgelegt, die sie lesen können (Arbeitsblatt 9.2).

Es wird unter anderem besprochen, ob die Jugendlichen Zusammenhänge des Spielens solcher Games mit Amokläufen sehen respektive welche Argumente dafür und dagegen sprechen und welche Motive hinter den Taten stecken könnten. Es sollen daraus Risikofaktoren und mögliche Auslösebedingungen abgeleitet werden.

Erweiterungsmöglichkeit:

Siehe Themenblock 10 (Podiumsdiskussion „Ego-Shooter“)

Auftrag:
Diskussion über Themen zu Ego-Shooter

- Wie fühle ich mich nach dem Spielen, was löst es bei mir aus?
- Wer von euch spielt diese Games zu Hause? Wie oft? Habt ihr Geschwister oder andere Verwandte, die solche Spiele spielen?
- Sind diese Games brutal?
- Fördern diese Games die Jugendgewalt und die Gewaltbereitschaft im Allgemeinen?

Wenn ja, wie? Wenn nein, warum nicht?

- Warum könnten solche Games gefährlich sein? Und für wen?

Amokläufe: 2 Zeitungsartikel

Auftrag:

Lest einen der untenstehenden Artikel und diskutiert in der Untergruppe die am Schluss gestellten Fragen.

Zeitungsartikel 1

Erneuter Amoklauf in High-School

Ein Todesopfer bei Schießerei in Kanada

Gerd Braune

OTTAWA, 29. April. Eine Woche nach dem Massaker in der High-School von Littleton im US- Bundesstaat Colorado hat es offenbar mehrere Nachahmungstäter gegeben. Ein 14jähriger erschoss am Mittwoch in einer Schule der westkanadischen Kleinstadt Taber einen Mitschüler. Ein weiterer wurde schwer verletzt.

Tatort war die High-School in der 8 000 Einwohner zählenden Stadt Taber in der Provinz Alberta, etwa 200 Kilometer südöstlich von Calgary. Nach Angaben von Augenzeugen betrat der 14jährige in der Mittagszeit die Schule und schoß mit einer abgesägten Flinte zwei 17jährige Schüler nieder. Zuvor soll er eine Lehrerin bedroht haben. Ein Sportlehrer konnte ihn überwältigen und festhalten, bis er von der Polizei festgenommen wurde.

Bei dem mutmaßlichen Täter soll es sich um einen ehemaligen Schüler der W. R. Myers High-School handeln, der im vergangenen Jahr die Schule verlassen haben soll und jetzt angeblich zu Hause unterrichtet wird. Nach Berichten aus Taber soll er zur Tatzeit mit einem blauen Trenchcoat bekleidet gewesen sein. Die beiden Täter von Littleton hatten schwarze Trenchcoats getragen und gehörten zu einer Jugendgang namens "Trenchcoat Mafia". In Littleton waren 15 Menschen getötet worden.

Im britischen Gloucester nahm die Polizei am Donnerstag einen 16jährigen Oberschüler fest, den sie verdächtigte, dreimal in eine Mädchenklasse geschossen zu haben. Dabei wurde nach Angaben der britischen Polizei niemand verletzt. In New York warf die Polizei fünf 13jährigen vor, Pläne geschmiedet zu haben, um ihre Schule in die Luft zu jagen. Die noch nicht strafmündigen Jungen seien verhört und verwarnet worden und sollten ihren Eltern übergeben werden.

Sieben Millionen Feuerwaffen

Die Tat von Taber ist die erste dieser Art an einer kanadischen High-School seit mehr als 20 Jahren. Im Mai 1975 hatte ein 16jähriger Schüler in Brampton/Ontario einen Lehrer und einen Mitschüler erschossen. Bei einigen weiteren ähnlichen Taten wurden mehrere Schüler verletzt. Im Dezember 1989 hatte sich die bislang schlimmste Tragödie an kanadischen Bildungseinrichtungen ereignet: An der Universität von Montreal tötete ein 26jähriger 14 Frauen, bevor er sich selbst erschoss. Kanada verschärfte daraufhin sein im Vergleich zu den USA ohnehin deutlich strengeres Waffenrecht. Aufgrund der jüngsten Novelle müssen seit Dezember 1998 alle Waffenbesitzer in Kanada alle ihre Waffen registrieren lassen. In dem Land mit rund 30 Millionen Einwohnern gibt es rund sieben Millionen private Schußwaffen.

Zeitungsartikel 2

13. März 2009, Neue Zürcher Zeitung

Langfristig geplante und durchorganisierte Gewalttaten

Amokläufer an Schulen machen vor ihren Taten häufig Andeutungen über ihre psychische Ausnahmesituation

In den USA wie Europa erschüttern immer wieder Gewaltexzesse an Schulen die Öffentlichkeit. Ein klares Täterprofil existiert nicht, aber Faktoren wie Vereinsamung oder Versagensängste spielen als auslösende Motive eine Rolle. Oft geben die Todesschützen vor ihrem Amoklauf mehr oder minder versteckte Hinweise auf ihre Gewaltphantasien.

Von Wolfgang U. Eckart*

Ein Gespenst geht um an den Schulen der westlich-zivilisierten Welt. Es fordert alljährlich Todesopfer und animiert die mediale Berichterstattung. Die schrecklichen Ereignisse rufen in breiten Kreisen der Öffentlichkeit Erschütterung hervor, Politiker werden zu kurzatmigen Deutungsversuchen und Versprechungen genötigt. Das Phänomen nennt sich School-Shooting. Es gibt noch keinen wirklich besseren deutschsprachigen Begriff dafür. Meist bewaffnet sich ein Einzeltäter, dringt in eine Schule ein, bedroht und tötet wahllos Schüler und Lehrer und begeht im Anschluss daran Selbstmord oder wird von Sicherheitskräften getötet.

Mediale Parallelwelt

Dabei handelt es sich meist um eine länger geplante, durchorganisierte Gewalttat, die mitunter die Ausmasse eines Massakers annehmen kann. Das Erstellen von Todeslisten sowie das Verfassen und Veröffentlichen von Abschiedsbriefen oder Videos deuten darauf hin. Häufig kommt es im Vorfeld der Tat zu Andeutungen zum Beispiel durch das Aussprechen von Warnungen, durch Bilder, die Gewaltphantasien darstellen, oder durch das heimliche Mitbringen von Waffen in die Schule. Solche Andeutungen finden auch in der medialen Parallelwelt der Täter statt, etwa in Chatrooms, auf Weblogs, in E-Mails oder SMS.

Die Geschichte der klassischen School-Shootings beginnt mit der Tat von Charles Whitman am 1. August 1966 an der University of Texas in Austin. Von der Aussichtsplattform des Glockenturms aus erschoss er – nach dem Mord an seiner Mutter und seiner Ehefrau – mit einem Gewehr insgesamt 15 Personen und verletzte weitere 31. Vorausgegangen waren kleinere Strafverfahren, eine Degradierung in der Marine und Studienversagen. Die Obduktion nach dem Suizid brachte einen Hirntumor zutage. Im Abschiedsbrief war zu lesen: «Ich verstehe mich derzeit selbst nicht. Eigentlich sollte ich ein ganz normaler junger Mann sein, dennoch bin ich seit einiger Zeit das Opfer seltsamer und irrationaler Gedanken.»

«Ihr habt mich in die Ecke gedrängt»

Zu den bekanntesten Bluttaten an Schulen zählt das Massaker an der Columbine High School. In einem kleinen Ort bei Denver und Littleton töteten Eric Harris (18) und Dylan Klebold (17) am 20. April 1999 12 Schüler im Alter von 14 bis 18 Jahren und 1 Lehrer. Verwundet wurden 24 weitere Personen. Die beiden Täter begingen Selbstmord. Eric und Dylan wollten sich an Schülergruppen rächen, von denen sie sich gemobbt und unterdrückt fühlten. Das Massaker wurde zum zentralen Aufhänger des Dokumentarfilms «Bowling for Columbine» von Michael Moore und verhalf so dem Phänomen des School-Shooting zu weltweiter Bekanntheit. Am meisten Opfer forderte bisher das Schulmassaker auf dem Campus der Virginia Polytechnic Institute and State University (Virginia Tech) in Blacksburg, USA. Dort tötete der 23-jährige südkoreanische Student Cho Seung-hui am Morgen des 16. April 2007 insgesamt 32 Personen und verletzte 29 weitere, bevor er sich selbst erschoss. In einem «Video-Manifest», das sich gegen Genusssucht, Gier und das Christentum richtete, äusserte der Täter: «Ihr habt mich in eine Ecke gedrängt. Jetzt müsst ihr damit leben, dass Blut an euren Händen klebt.»

Zu den bekanntesten deutschen Gewaltereignissen in Schulen gehört der Amoklauf von Erfurt vom 26. April 2002. Dabei erschoss der 19-jährige Robert Steinhäuser am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt 12 Lehrer, 1 Sekretärin, 2 Schüler und 1 Polizisten. Anschliessend tötete er sich selbst. Der Täter war zuvor wegen einer gefälschten Entschuldigung von der Schule relegiert worden. Steinhäuser verfügte über eine Waffenbesitzkarte und war Konsument von Gewaltvideos. Insgesamt lassen sich nach Medienanalysen seit den sechziger Jahren etwa 100 School-Shootings identifizieren, denen annähernd 200 Personen zum Opfer gefallen sind. Die Anzahl der Verletzten ist um ein Mehrfaches höher.

Gleichwohl gelten Amokläufe an Schulen in der Kriminologie als seltene Ereignisse der Jugendgewalt. So kommt in den USA jährlich nur ein Prozent aller durch eine Schusswaffe getöteten Jugendlichen durch ein School-Shooting um. Die Wahrscheinlichkeit, überhaupt einem solchen Ereignis zum Opfer zu fallen, liegt für nordamerikanische Schüler bei etwa 1 zu 2 Millionen, was etwa der Wahrscheinlichkeit entspricht, bei einem Flugzeugabsturz sein Leben zu verlieren.

Die Täter können sich grösster Medienaufmerksamkeit sicher sein und streben dies auch an. Ihnen geht es nicht um den «stillen» Massenmord, sondern um die dramatische Inszenierung einer Tragödie, in der dem Akteur schliesslich nur der anklagende, «strafende» oder erlösende Suizid bleibt. Typisch für die Reaktion des Publikums ist einseitige Wahrnehmung, welche die Tat auf wenige eindeutige Ursachen reduziert, zum Beispiel auf eine gesteigerte Gewaltbereitschaft durch den Konsum gewaltverherrlichender Medien oder Waffenbesitz. Obgleich Zusammenhänge zwischen Medienkonsum, Nachahmung von Gewalt, Aggression und individueller Gewaltbereitschaft empirisch erwiesen sind, gilt dies für die unterstellte Kausalkette zwischen dem Konsum von Killer-Spielen, Aggressivität und Schulmassakern so einfach keineswegs. Vielmehr scheint hier ein multikausales Zusammenspiel vieler Einzelfaktoren ausschlaggebend zu sein.

Zu den immer wieder beobachteten Ausgangsbedingungen für mörderische Gewaltexzesse an Bildungseinrichtungen gehören Mobbing in der Schule und ein unangemessener Leistungsdruck, dem die Täter nicht gewachsen waren, weshalb diese Zukunftsängste entwickelten; ferner Kontaktarmut und mangelnde Integration im Elternhaus und im sozialen Umfeld, Versager- oder Einzelgängerschicksale und Konflikte mit nahestehenden Personen. Mit der Tat wird oft versucht, erfahrene Kränkungen oder Minderwertigkeitsgefühle zu kompensieren. Eine präzise Klassifizierung der Täter, das sogenannte Profiling, ist gleichwohl schwierig. Einzig sicher scheint, dass es sich beim Täterkreis hauptsächlich um männliche Personen zwischen 11 und 21 Jahren handelt. Eindeutige Profile hinsichtlich ethnischer, regionaler und sozialer Hintergründe, familiärer Verhältnisse oder der Häufigkeit sozialer Kontakte wurden bisher nicht festgestellt. Auch hinsichtlich der schulischen Leistungen ergaben sich keine signifikanten Merkmale. Kriminelle Auffälligkeit im Vorfeld der Tat oder psychische Krankheiten waren unspezifisch selten.

Gewaltphantasien ernst nehmen

Angemessene Schutzmassnahmen zu entwickeln, ist daher schwierig, und die meisten Vorschläge aus der Politik haben sich bisher als wenig fundiert und hilfreich erwiesen. Hierzu gehören der reflexartige Verweis auf die Stärkung traditioneller Werte, die Forderung nach dem Verbot von Gewaltvideos und Killer-Spielen oder die restriktive Reglementierung des Waffenbesitzes. Erfolgversprechend scheint einzig die Beobachtung des Sozial- und Gewaltverhaltens gefährdeter oder auffälliger Schüler. Entsprechende Andeutungen und Gewaltphantasien muss man ernst nehmen.

Grundlage hierfür ist allerdings auch die stärkere Beachtung der Schule als Generator, Austragungsort und Bühne sozialer Konflikte. Dies bedeutet aber vor allem eine grössere Anzahl von auf Konfliktsituationen vorbereiteten und geschulten Lehrern und Schulpsychologen. Es sind nicht die banalen Bildungskatastrophen des Pisa-Alltags, sondern die katastrophalen Schief lagen in der Betreuungs-Relation in Lehrer-armen und konfliktreichen Schulghettos, welche die ganze Aufmerksamkeit verlangen. Nicht

die Erhaltung und Mehrung von Planstellen für die Pisa-Evaluation, sondern konkrete Massnahmen zum besseren Lebensschutz der Schulkinder sollten im Vordergrund des Interesses stehen.

* Der Autor ist Direktor des medizinahistorischen Instituts der Universität Heidelberg.

Diskutiert auf Grund der Zeitungsartikel folgende Fragen:

- Können solche Amokläufe von allen Menschen verübt werden?
- Mögliche Gründe/ Motive?
- Mögliche Risikofaktoren?
- Könnten Ego-Shooter einen kausalen Zusammenhang zu den Amokläufen haben? Wenn ja, wie äussert sich dieser?
- Welche Eigenschaften haben die Amokläufer wohl gehabt? Waren sie wütend? Einsam? Können Amokläufe von allen Menschen verübt werden?
- Was kann einen jungen Menschen dazu treiben, auf Mitschüler und Lehrer zu schiessen?
- Wie hätten diese Amokläufe eventuell verhindert werden können?

Themenblock 10: Podiumsdiskussion "Ego-Shooter"

Thema:

Diskussion verschiedener Sichtweisen zu sogenannten „Ego-Shooter“

Kompetenzen:

Sensibilisierung zum Thema "Ego-Shooter", Kennen verschiedener Sichtweisen zu Ego-Shooter, Entwickeln einer eigenen Sichtweise

Methodik:

Entwicklung einer Argumentation vorgegebener Perspektiven, moderierte Podiumsdiskussion im Plenum

Material:

Ev. Mikrofon
Papier
Schreibutensilien
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

45 min.

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Im Themenblock wurde darüber diskutiert, wie sich Gamen von Gewaltspielen auf den Spieler auswirken kann und ob ein Zusammenhang mit Amokläufen bestehen könnte. Es wurden verschiedene mögliche Motive und Risikofaktoren solcher Taten besprochen.

In diesem Themenblock sollen sich die Jugendlichen mit verschiedenen Sichtweisen zum Thema "Ego-Shooter" auseinandersetzen und Argumentationsketten entwickeln. Anschliessend wird eine Podiumsdiskussion mit Vertretern verschiedener Sichtweisen inszeniert.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
5'	Einführung in die Aufgabe, Aufteilung der Gruppen, Verteilung des Materials	Im Plenum	
20'	Vertiefung und Auseinandersetzung mit einer Sichtweise, Sammeln von Argumenten	In Untergruppen	Arbeitsblatt 10.1 – 10.6 Schreibutensilien
20'	Podiumsdiskussion	Im Plenum, moderiert von LeiterIn	Stühle, ev. Bühne, Mikrofon

Ablauf:

Die Jugendlichen bilden Kleingruppen mit maximal vier Personen. Die Hälfte der Kleingruppen bekommt den Auftrag, Pro-Argumente für unten folgende Diskussionspunkte zu finden, die andere Hälfte Kontra-Argumente. Jede Gruppe repräsentiert eine Person (pro Gamen: Gamer, Verkäufer von Spielen, Wissenschaftler / kontra Gamen: Politiker, Gamer, Lehrer) Die Argumente werden auf Papier von jeder Gruppe festgehalten (Arbeitsblätter 10.1 - 10.6)

Jede Gruppe bestimmt einen Sprecher oder eine Sprecherin, der/die die Pro- oder die Kontra-Seite bei der Podiumsdiskussion vertreten wird. Die Sprecher gruppieren sich entweder auf der Pro- oder der Kontraseite um einen Tisch herum. Auf jedem Tisch stehen Namenstafeln, Mikrofone und Wassergläser, so wie bei richtigen Podiumsdiskussionen (ähnlich der Sendung „Arena“ SRF1).

Nun beginnt eine Podiumsdiskussion zu den vorher bearbeiteten Fragen. Die Jugendlichen müssen die gesammelten Argumente sachlogisch und möglichst überzeugend vorbringen. Die Diskussion wird von einem Leiter oder einer Leiterin in der Rolle eines Moderators koordiniert. Die übrigen Jugendlichen mimen das Publikum und dürfen jeder Zeit aufstehen und eine Frage stellen oder eigens ein Argument einbringen, wenn sie aufgerufen werden.

Variante: Alternative Formate

- „Talkshow“

- Vier bis fünf Gruppen, jede Gruppe schickt eine Person in die Sendung, Argumente der Person und deren Charaktere werden vorher erarbeitet.
- Personen:
 - 1.) Kritischer Gamer
 - 2.) Mutter oder Vater eines Gamers
 - 3.) Lehrer
 - 4.) Politiker oder Wissenschaftler
 - 5.) Gamesüchtiger
- Personen aus dem Publikum dürfen Fragen stellen, Stimmung machen

- „Diskussion nach Punkten“

- Pro gutes Argument oder Konterargument können Punkte gesammelt werden. Wenn sich die Jugendlichen nicht an die Sprechregeln halten (nur eine Person spricht), erhält die Gegenseite einen Punkt. Diejenige Gruppe mit am meisten Punkten gewinnt die Diskussion

Arbeitsblatt 10.1

pro Gamen: Gamer

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

pro Gamen: Wissenschaftler

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

Arbeitsblatt 10.3

pro Gamen: Verkäufer von Games

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

Arbeitsblatt 10.4

kontra Gamen: Gamer

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

kontra Gamen: Politiker

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

kontra Gamen: LehrerIn

Diskussionspunkte:

- *Sollte die Altersbeschränkung für Ego-Shooter erhöht werden?*

- *Sollen Ego-Shooter verboten werden?*

- *Erhöhen die Ego-Shooter die Jugendgewalt?*

- *Muss man Präventionsmassnahmen ergreifen? Wenn ja, welche?*

Themenblock 11: Schattenreflexion (Bin ich kriminell?)

Thema:

Sich mit der eigenen gewalttätigen Vergangenheit auseinandersetzen

Kompetenzen:

Eigene Gewalterlebnisse (als Täter oder Opfer) in unterschiedlichen Kontexten und die Folgen daraus kennen / vergegenwärtigen können

Methodik:

Aufnahme eines fiktiven Polizeiprotokolls in Zweiergruppen

Material:

Schreibutensilien
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

30 min.

Kurzbeschreibung:

In diesem Modul sollen sich die Teilnehmenden Gedanken machen über die eigenen Delikte und deren Konsequenzen: Neben Gewalt sind dies zum Beispiel auch Diebstahl und Betrügereien vor dem Erreichen der Volljährigkeit. Hierbei soll jeweils auch überlegt werden, ob die Strafe im Nachhinein als gerecht empfunden wird und warum. Ebenfalls werden Gewalterfahrungen in der Rolle des Opfers und des Zuschauers erhoben, so dass die Mehrzahl der Jugendlichen im Protokoll etwas vermerken kann.

Manchmal fällt es uns schwer, der eigenen Gewaltneigung in die Augen zu sehen und zu Erkennen, dass wir Schuld sind an einer Tat. Aus Gründen der psychischen Stabilität befreien wir uns (unbewusst) von Schuld und stellen uns so dar, wie es unsere Bezugsgruppe oder die Umgebung sehen will. Das Ausfüllen von Protokollen in der Peer-Gruppe kann dazu beitragen, dass Jugendliche eine andere Sichtweise für ihre Taten entwickeln können.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
10'	Input durch Leiter, Gruppenbildung	Durch Leiter, im Plenum	
20'	Führen der Protokolle	Zweierteams	Stifte, Arbeitsblatt 11.1 (Protokoll)

Ablauf:

Untergruppe oder Plenum

Der Leiter erklärt, dass die meisten Menschen Erfahrungen mit Gewalt und Delinquenz haben oder Handlungen gemacht haben, die nach Gesetz illegal sind. Manchmal sind uns diese Taten im Nachhinein nicht einmal bewusst.

- Der Gruppenleiter zählt nun mögliche Kategorien von Gewalttaten und Delikten auf: Schlägereien, Diebstahl, Betrug (kurz erläutern). Dazu sollen immer auch ein paar praktische Beispiele oder Erläuterungen zu den Delikten angefügt werden.
- Jugendliche können auch legale Vergehen aufzählen wie Mobbing, Lügen etc..

Zweiergruppe

Vorüberlegung: Es kann von Vorteil sein, wenn die Leiter die Zweiergruppen nach ihren Einschätzungen bestimmen, da für diese Übung ein gewisses gegenseitiges Vertrauen der Jugendlichen untereinander wichtig ist.

Die Jugendlichen überlegen sich als Erstes, was ihnen in den Sinn kommt. Haben sie je etwas Illegales gemacht? Waren sie immer unschuldig? Anschliessend interviewen sie sich in der Zweiergruppe gegenseitig: Ein Jugendlicher spielt einen Polizisten, der andere schildert den Vorfall, den er wirklich erlebt hat. Der Polizist füllt das Polizeiprotokoll (Arbeitsblatt 11.1) aus. Es können auch mehrere Gewalttaten genannt werden, die sich auf verschiedene Lebensbereiche beziehen. Beispiel: Eine Schlägerei in der Schule, Ladendiebstahl in der Freizeit, Konflikte in der Familie etc. Der Polizist soll kritische Fragen stellen und im Rahmen seiner Rolle hartnäckig sein.

Nachdem ein Protokoll fertig gestellt ist, werden die Rollen getauscht. Die Protokolle können vom Leiter am Schluss eingesammelt werden (auch anonym möglich).

Arbeitsblatt 11.1

Protokoll vom (Ort und Datum):**Personalien**

Name
 Vorname
 Geburtsdatum
 Adresse
 Telefonnummer
 Name der Eltern
 Geschwister
 Schule / Klasse

1. Früherer Kontakt mit Rektor, Polizei o.Ä.?

Alter/ Klasse:
 Grund:
 Folgen / Konsequenzen

Alter/ Klasse:
 Grund:
 Folgen / Konsequenzen

2. Schwerwiegendste eigene Gewaltanwendungen (gegenüber anderen Personen oder Sachbeschädigung)**Schule**

- Art der Gewaltanwendung:
.....
- Folge / Konsequenzen (für dich, für andere):
.....
- War eine Strafe gerechtfertigt? Ja Nein
Warum?.....

Freizeit

- Art der Gewaltanwendung:
.....
- Folge / Konsequenzen (für dich, für andere):
.....
- War eine Strafe gerechtfertigt? Ja Nein
Warum?.....

Familie o. Ä.

- Art der Gewaltanwendung:
- Folge / Konsequenzen (für dich, für andere):
- War eine Strafe gerechtfertigt? Ja Nein
Warum?.....

**3. Andere Gewaltsituationen, die erlebt wurden (z.B. als Opfer, Zuschauer etc.)
und die eigenen Reaktionen darauf (z.B. Wut, Angst etc.)**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Name und Unterschrift

des Befragers/ ‚Polizist‘:

des Befragten:

.....

Themenblock 12: Umfrage Jugendgewalt

Thema:

Passanten zum Thema Gewalt befragen und ein Videodokument erstellen

Kompetenzen:

Verschiedene Meinungen zum Thema Jugendgewalt kennen
Ein Interview führen können

Methodik:

Arbeit in Kleingruppen, Interview mittels Video erarbeiten

Material:

Videokameras
Beamer und Lautsprecher (Präsentation der Aufnahmen)
Schreibutensilien
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

2.45 h

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Der Begriff der Jugendgewalt ist in aller Munde und besonders in den Medien immer wieder präsent. Jugendliche haben aber ihre eigenen Ansichten zum Thema. In diesem Themenblock sollen sie die Möglichkeit haben, mit Fremden darüber ins Gespräch zu kommen, andere Meinungen zu hören und zu diskutieren. Dies soll ihnen ermöglichen, sich mit anderen Sicht- und Denkweisen auseinanderzusetzen, aber auch zu verstehen, mit welchen verschiedenen Einstellungen Erwachsene Jugendlichen im Allgemeinen entgegenreten.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
10'	Einführung in die Aufgabe, Klärung von Fragen, Gruppenbildung, Verteilen der Kameras	Moderation durch Leitungsperson	Ev. Flipchart Kameras
30'	Erstellen eines Fragekatalogs, Aushandeln der Rollen in der Gruppe (z.B. Wer moderiert?), vertraut machen mit der Kamera	In Kleingruppen	Arbeitsblatt 12.1
80'	Draussen: Führen der Interviews	In Kleingruppen	Kamera Arbeitsblatt 12.1
25'	Vorführung der Filme mit Interviews	Im Plenum	Beamer
20'	Diskussion über die Inhalte, Rückmeldung zur Übung	Im Plenum	Ev. Flipchart

Ablauf:

Die Jugendlichen sollen in Gruppen bei Passanten eine Umfrage zum Thema Jugendgewalt machen und die jeweiligen Interviews filmen. Dafür sollen sie vorangehend in Untergruppen einen möglichen Fragekatalog erstellen (Arbeitsblatt 12.1). Anschliessend soll ausgemacht werden, wer welche Rolle im Team übernimmt. Die Jugendlichen sollen sich vor dem Videodreh

mit der Kamera vertraut machen. Ein Gruppenchef unterzeichnet jeweils, für die ausgeliehene Kamera verantwortlich zu sein.

Die Jugendlichen werden instruiert, wie sie Passanten auf der Strasse ansprechen können. Sie werden dazu ermutigt, mit den Passanten eine konstruktive Auseinandersetzung zu führen (mit Hilfe der im Voraus erarbeiteten Fragen).

Nach dem Filmen und Interviewen werden alle Videos im Plenum gezeigt. Im Anschluss daran soll über die Aussagen der Passanten diskutiert werden.

Insbesondere soll vertieft besprochen werden, welche Argumentationen besonders aufgefallen sind und was mögliche Gründe für die Aussagen sein könnten. Zudem kann besprochen werden, inwieweit die Aussagen der Passanten den Erwartungen der Jugendlichen entsprochen haben. Am Schluss sollen die Jugendlichen die Möglichkeit erhalten, eine Rückmeldung zur Übung zu geben. Es können allfällige Schwierigkeiten, Herausforderungen und Erlebnisse geschildert werden.

Mögliche Auswahl für den Fragenkatalog:

Fragen zur Jugendgewalt:

- Wie begegnen Sie Jugendlichen, wie nehmen Sie Jugendliche wahr?
- Was empfinden Sie im Umgang mit Jugendlichen als positiv, was als schwierig?
- Hat Jugendgewalt Ihrer Meinung nach zu- oder abgenommen?
- Wo sehen Sie mögliche Gründe der Jugendgewalt?
- Wer sind hauptsächlich die Opfer von Jugendgewalt: Jugendliche oder Erwachsene?
- Was soll gegen Jugendgewalt getan werden?
- ...
- ...
- ...
- ...

Persönliche Fragen:

- Wie haben Sie Ihre Jugend erlebt?
- Waren Sie bei Jugendbewegungen dabei (68er Jahre, Studentenbewegungen 80er Jahre etc.)?
- Was sind Ihrer Meinung nach die grossen Herausforderungen der heutigen Jugendlichen?
- Wie können sich Erwachsene und Jugendliche positiv begegnen?
- ...
- ...
- ...
- ...

Weitere Fragen:

- ...
- ...

Themenblock 13: Improvisationstheater

Thema:

Mittels Theaterszenen werden Situationen im Zusammenhang mit Gewalt mit unterschiedlichen Verläufen gespielt und anschliessend besprochen

Kompetenzen:

Erwünschte Handlungsmuster kennen

Emotionales Bewusstsein für Täter, Opfer und Zuschauer entwickeln können

Methodik:

Improvisierte Szenen mit Leitern und in Untergruppen spielen

Material:

Szenenbeschreibung

Ev. Mobiliar

Zeit:

30 min.

Kurzbeschreibung:

Improvisationstheater bietet die Möglichkeit, über das Spielen Erfahrungen zu sammeln. Die Jugendlichen können indirekt Verhaltensweisen erleben und üben. Das Erkennen eigener Handlungsmuster als Folge der Diskussion im Anschluss kann dazu anregen, eigenes Handeln im Gewaltkontext zu reflektieren.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
30'	Kurze Einführung, Leiter und Jugendliche spielen Fortsetzungen zu vorgegebenen Theaterszenen, Diskussion	Plenum, je nachdem Untergruppen, interaktives Theater	Informationsblatt 13.1

Ablauf:

Die Leiter teilen den Jugendlichen mit, dass ein interaktives Theater stattfinden wird, dessen Spielverlauf sie aktiv mitbestimmen können.

Die Leiter spielen den Beginn einer der Szene (Informationsblatt 13.1) und hören auf, kurz bevor die Handlung spannend wird oder der Konflikt eskaliert. Die Jugendlichen liefern nun Vorschläge, wie die Geschichte weitergehen könnte, resp. auf welche Weise die betroffenen Personen reagieren könnten. Sie übernehmen sogleich die entsprechende Rolle und spielen zusammen mit den Leitern die Szene weiter. Jeder Ausgang der Geschichte wird diskutiert. Es soll darauf geachtet werden, dass alle Jugendlichen einmal dran kommen.

Mögliche Fragen zur Diskussion:

- Macht es Sinn, so zu reagieren?
- War die Reaktion legitim oder unangebracht?
- Welche Konsequenzen hat das Verhalten für Opfer, Täter, Mitläufer, Zuschauer etc.?
- Wie fühlen sich die Opfer?

Falls die Gesamtgruppe zu unruhig und schwer steuerbar ist, kann diese Übung auch in zwei Untergruppen durchgeführt werden.

Variante: Comictheater

Alternativ zum Improvisationstheater kann auch ein sogenanntes Comic-Theater durchgeführt werden.

Material:

Schreibutensilien
Arbeits- und Informationsblätter

Zeit:

30 min.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
30'	Kurze Einführung. Jugendliche Spielen Szenen, Improvisationstheater	Plenum, je nachdem Untergruppen, Theater	Comic-Vorlagen Arbeitsblatt 13.1

Ablauf:

Plenum oder Untergruppen

Ein Leiter zeigt den Jugendlichen ein grosses Comic-Bild ohne Sprechblasen (Arbeitsblatt 13.1, muss vergrössert werden). Die Jugendlichen sollen erraten, was in der Geschichte gerade passiert.

Wenn die Situation identifiziert worden ist, erfolgt das „Comic-Theater“. Die Jugendlichen stellen die Szene aus dem Comic nach, wobei sie dieselben Positionen wie die Personen im Comic einnehmen. Aus dieser Position heraus spielen die Jugendlichen die Szene weiter, genau 30 Sekunden lang. Nach diesen 30 Sekunden ruft der Leiter „Stopp“ und die Jugendlichen erstarren in ihrer jeweiligen Körperhaltung. Diese Szene verkörpert nun das nächstfolgende Comic-Bild.

Nun nehmen andere Jugendliche diese Positionen der jetzigen Schauspieler ein, spielen die Szene ebenfalls für 30 Sekunden weiter und halten beim Stopp-Zeichen in ihrer Position inne. Dies geschieht so lange, bis sich ein Ende der Geschichte ergibt.

Szenenbeschreibungen

Erste Szene: Tumult im Klassenzimmer

Jemand aus der Klasse klebt einem Mitschüler einen Zettel auf den Rücken, auf dem steht: „Ich bin ein Schwein“. Die ganze Klasse lacht den Schüler aus...

Zweite Szene: Dumme Sprüche

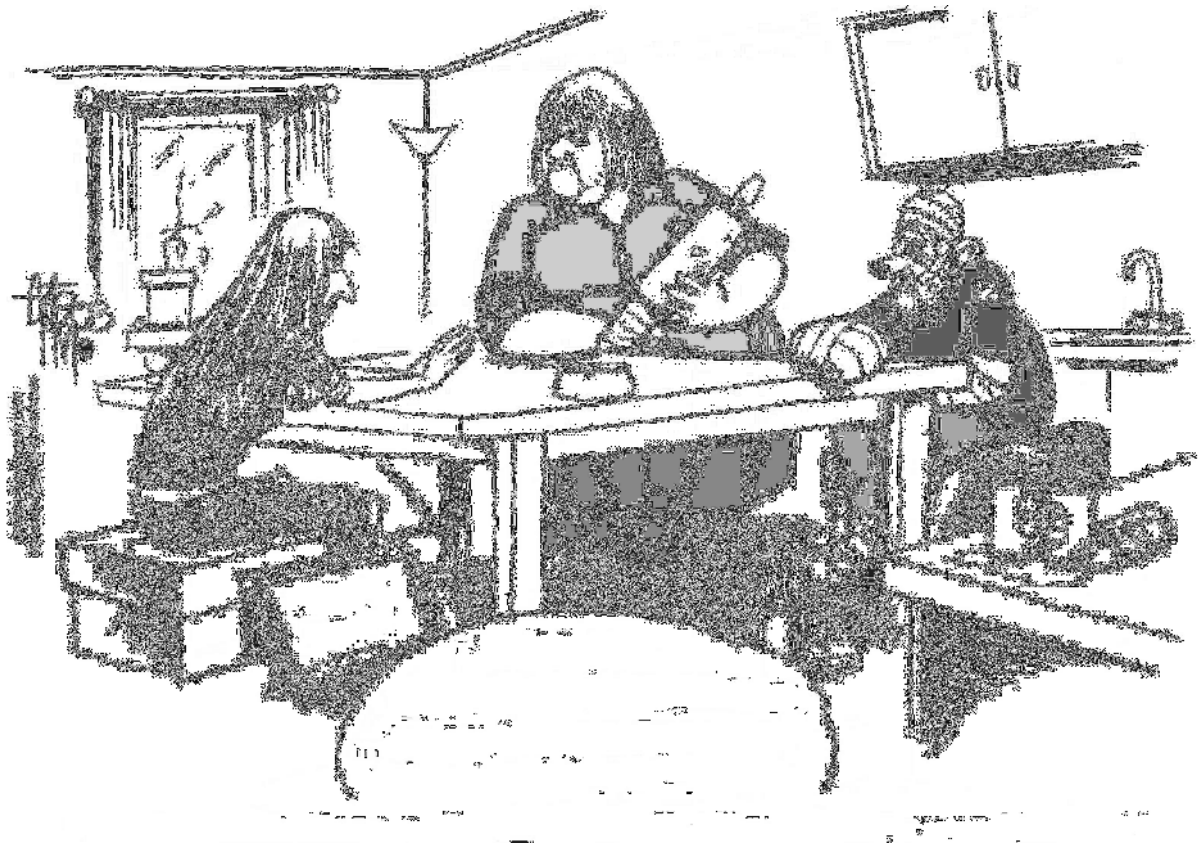
Es ist spät abends. Im Bus sitzt ein hübsches Mädchen und fährt nach Hause. Plötzlich steigt ein junger Mann in den Bus ein und beginnt, obszöne Sprüche über das Mädchen zu machen. Ein anderer Jugendlicher stösst dazu...

Dritte Szene: Vordrängen

Champions League-Spiel. Es hat nur wenige Tickets. Die Kasseneröffnung ist auf 8 Uhr angesetzt. Zwei Jungen haben vor dem Schalter übernachtet. Am Morgen stehen sie an. Sie sind ganz vorne. Als die Kasse eröffnet kommen zwei anderen und drängen sich auch nach vorne...

Comicvorlagen

Comic 1



Comic 2



14. Film zum Thema Gewalt

Thema:

Die Jugendlichen sollen zum Thema Gewalt einen Film mit freiem Inhalt drehen

Kompetenzen:

Mittels Film eine Botschaft vermitteln können

Ein Filmkonzept schreiben und umsetzen können

Methodik:

In Kleingruppen einen Film drehen

Material:

Kameras

Beamer und Lautsprecher

Schreibutensilien

Arbeits- und/oder Informationsblätter

Ev. Requisiten (sollen Jugendliche bringen)

Ev. Papier

Zeit:

1,5 – 2h

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Film ist ein sehr beliebtes Medium bei Jugendlichen. Sie sollen in diesem Modul einen Film mit freiem Inhalt zum Thema Gewalt drehen. Hierbei können sie gelerntes Wissen umsetzen oder auch frei Inhalte wählen, die ihnen zum Thema wichtig sind. In der Gestaltung sollen die Jugendlichen frei sein, um möglichst viel Kreativität zu ermöglichen. Auch Provokatives hat Platz!

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
10'	Einführung in die Aufgabe, Einteilung von Gruppen, Vereilen des Materials	Im Plenum durch LeiterIn	
Ca. 60'	Erstellen des Filmkonzepts, Drehen des Films	In Untergruppen	Stifte Arbeitsblatt 14.1 Kameras ev. Requisiten
Ca. 30'	Präsentation der Filme	Im Plenum, Moderation der einzelnen Filme durch Gruppe	Beamer, Lautsprecher Kameras

Ablauf:

Es werden Gruppen mit max 5 Teilnehmenden zusammengestellt. Die Jugendlichen sollen in Untergruppen verschiedene Ideen zur Umsetzung diskutieren und anschliessen eine Idee auswählen. Hierbei kann es hilfreich sein, dass vorangehend jeder Gruppenteilnehmer seine Ideen still für sich notiert und die Ideen danach der Kleingruppe präsentiert. So kann verhindert werden, dass einzelne Teilnehmer ihre Ideen nicht einbringen können. Wenn eine Einigung über den Inhalt des Films besteht, soll ein kurzes Konzept schriftlich festgehalten werden und ein Filmskript erstellt werden (Arbeitsblatt 14.1). Die Rollen müssen verteilt werden. Bevor der Film gedreht wird, sollen sich die Jugendlichen mit der Kamera vertraut machen. Anschliessend beginnt die Aufnahme.

Der Film wird schliesslich dem Plenum vorgestellt. Wie an einem richtigen Filmfestival soll die Gruppe jeweils den Titel des Filmes ankündigen und –wo nötig- eine Einführung zum Film geben. Eventuell können im Anschluss Überlegungen der Gruppe zur Filmidee angefügt werden.

Die Filminhalte sollen nicht explizit vom Plenum kommentiert werden, da die freie Interpretation des Auftrags im Vordergrund steht.

Variante: Graffiti sprayen

Die Jugendlichen erhalten die Aufgabe, ein Graffiti zum Thema Gewalt zu sprayen. Dazu bilden sie Kleingruppen und erstellen auf einem A4-Blatt eine Skizze.

Die Graffiti werden am besten im Freien geschaffen. An geeigneter Stelle werden weisse Leintücher aufgehängt oder auf dem Boden ausgebreitet. Nun dürfen die Jugendlichen sprayen.

Anschliessend werden die getrockneten Leintücher an der Wand (oder Wandtafel) aufgehängt.

Folgendes Material ist dafür notwendig:

Farbstifte und Papier für die Skizzen, weisse Leintücher, Abdeckmaterial, Spraydosen in verschiedenen Farben

Arbeitsblatt 14.1

Ihr habt den Auftrag erhalten, einen Film zu drehen zum Thema Gewalt. Bevor ihr zur Kamera greift, füllt bitte dieses Blatt zur Vorbereitung aus.

Konzept des Films

Thema:

Titel:

Inhalt grob skizziert:

Wer macht was?

Requisiten nötig?

Script zum Film

Kurzbeschreibung der einzelnen Szenen. Was passiert? Wie sieht die Szenerie aus? Material für die einzelnen Szenen notwendig und vorhanden?

Szene 1

Szene 2

Szene 3

Szene 4

Szene 5

Themenblock 15: Mein Leben als Legende

Thema:

Gestalterisch sollen wichtige prägende Ereignisse der bisherigen Biografie chronologisch festgehalten werden

Kompetenzen:

Schlüsselereignisse in der eigenen Biografie (er-)kennen

Methodik:

Gestalterische Umsetzung eigener Erinnerungen, Präsentation vor Publikum

Material:

Weisse A3-Blätter oder Posterpapier
Leimstifte
Scheren
Schreib- und Zeichenmaterial
Schreibunterlagen
alte Zeitschriften und Zeitungen
Arbeits- und/oder Informationsblätter

Zeit:

1,5h

Kurzbeschreibung/ Einleitung:

In diesem Modul sollen zum einen Ressourcen aktiviert werden und zum anderen verschiedene (positive wie negative) Erfahrungen im Zusammenhang mit der eigenen Lebensgeschichte reflektiert werden: Die Jugendlichen bilden aus der eigenen persönlichen Geschichte eine Legende. Denn in jedem Leben gibt es Ereignisse, an die man sich lange erinnert und von denen man noch lange erzählt. Auch wenn viele dieser Ereignisse verzerrt erinnert werden, so spielen sie subjektiv eine grosse Rolle.

Auch unser Selbstwertgefühl sowie eigene Werte und Haltungen können mit der eigenen Lebensgeschichte zusammenhängen: Wir begründen möglicherweise eigene Schüchternheit oder Aggressionen mit Erlebnissen mit früheren Bezugspersonen oder mit Schicksalsschlägen.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
5'	Gruppen bilden	Plenum	
60'	Plakate gestalten der eigenen Legende (Einzelarbeit)	Einzelarbeit innerhalb Untergruppe (4-5), Visualisierung mit Plakat	Arbeitsblatt 15.1 Bastelmaterial Poster / Plakatpapier alte Zeitschriften etc.
25'	Vorstellen der Plakate	In kleiner Gruppe präsentieren	Ev. Stuhl und Scheinwerfer

Ablauf:

Einzelarbeit in Untergruppen

Der Leiter stellt zu Beginn mittels eines vorbereiteten Plakates seine eigene Legende vor: Das eigene Leben wird symbolisch mit einer Lebenslinie von der Geburt bis zum aktuellen Datum repräsentiert. Auf dieser Linie werden wichtige Ereignisse, bedeutsame Situationen (die mit

Gewalt zu tun haben können), Wünsche und Träume eingetragen und nach Gutdünken mit Bildern aus einer Zeitschrift oder einer Zeichnung illustriert.

Anschliessend erhalten die Jugendlichen den Auftrag, ihr eigenes Leben als Legende darzustellen. Als Rahmen wird die Geschichte benutzt, dass Hollywood über sie einen Film drehen möchte und für das Casting ein Poster Lebensgeschichte wünscht. Auf einem Arbeitsblatt (15.1) sind diejenigen Komponenten aufgeführt, welche zwingend auf der Lebenslinie dargestellt werden müssen (Familie, Wohnorte, schönste Erlebnisse, Kontakte mit Polizei, Gewalterfahrungen, Freunde, etc.). Es soll eine lockere Arbeitsatmosphäre herrschen. Die Jugendlichen sind eingeladen, über ihre Erfahrungen zu diskutieren und sich auszutauschen. Anschliessend werden die Ergebnisse in der Kleingruppe vorgestellt.

Arbeitsblatt 15.1

Dein Leben als Legende



Man möchte in Hollywood einen Film über eine jugendliche Person drehen. Du bist zum Casting eingeladen. Dort musst du erzählen, was du in deinem Leben bereits erlebt hast. Gestalte deshalb für das Casting nun deine Legende.

Zeichne eine geschwungene Linie auf das Blatt. Das eine Ende ist deine Geburt, das andere ist der heutige Tag.

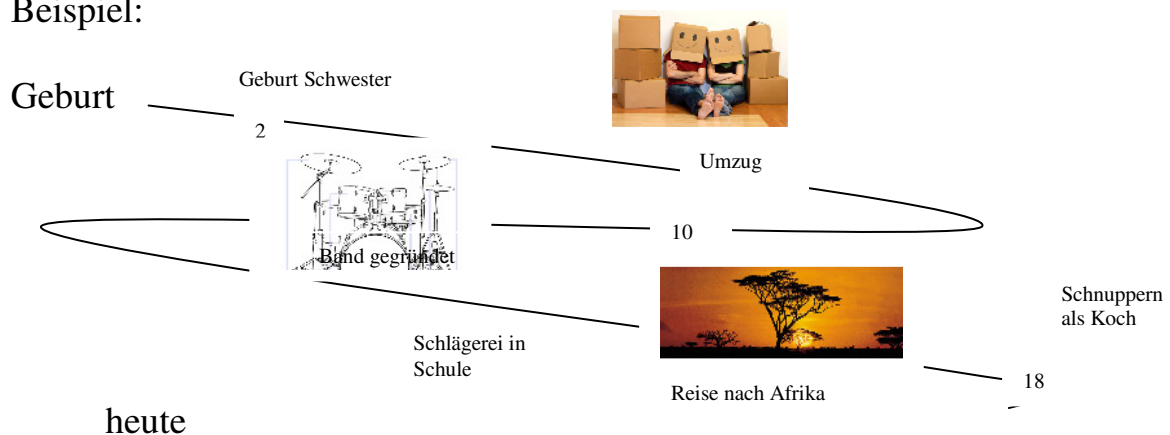
Trage nun untenstehende und weitere Ereignisse in diesen Zeitstrahl ein. Du kannst **schreiben, Bilder auswählen, zeichnen**.

Ereignisse, die vorkommen müssen!

- Familie (Geburt Geschwister, Veränderungen...)
- Wohnorte, Umzüge
- Kontakte mit Polizei
- schönste Erlebnisse
- erste Liebe
- schlechteste Erlebnisse, Pechstag
- Gewalterfahrungen: als Opfer, Täter, Zeuge...
- Freunde, Freundinnen
- Berufswünsche
- Spannende Erlebnisse

....

Beispiel:



Themenblock 16: Meine Zukunft

Thema:

Auf kreative Weise sollen Zukunftsvorstellungen und -fantasien dargestellt werden

Kompetenzen:

Zukunftsvorstellungen entwickeln lernen

Methodik:

Visualisierung eigener Zukunftsvorstellungen durch Gestaltung eines Plakats

Material:

Film (The Time Machine (1960), Regie: George Pal. 2001 auf DVD erschienen)

Equipment für Filmvorführung

Zahlenstrahl, entweder Seil oder Packpapier

Leim, Scheren

Schreibutensilien

Arbeitsblatt

Zeit:

1h 15'

Kurzbeschrieb/ Einleitung:

Besonders Jugendliche haben Vorstellungen darüber, wie sie später einmal sein möchten. Sie geben sich für die Zukunft einen Beruf und eine Rolle im Privatleben. Was sie über sich fantasieren, hat zwar oft nicht direkt mit der Realität zu tun. Positive Zukunftsfantasien sind aber wichtig, um sich zu motivieren, um neue Herausforderungen anzunehmen und Probleme zu bewältigen. In dieser Übung sollen die Jugendlichen Fantasien entwickeln über ihre eigene Zukunft.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
15'	Einführung ins Thema, Film „Zeitmaschine“	Plenum, Film	Film und Equipment
60'	Zettelchen ziehen, Anordnung auf Zeitstrahl, Fantasien entwickeln	Untergruppen Plakat gestalten und präsentieren	Arbeitsblatt 16.1 Schreibutensilien Bastelmaterial

Ablauf:

Die Einleitung mittels Film soll dabei helfen, Fantasien zu Entwickeln. Der Inhalt des Films lässt sich wie folgt zusammenfassen: Bei einem Überfall wird die Freundin eines Mathematikers getötet. In seiner Trauer stürzt sich der Mathematiker in harte Arbeit. Er hat sich zum Ziel gesetzt, eine Maschine zu entwerfen, mit welcher er in die Vergangenheit zurückreisen kann, um den Überfall zu verhindern. Es gelingt ihm tatsächlich, diese Maschine zu bauen und in die Vergangenheit zu reisen, seine Freundin wird jedoch trotzdem getötet. Bei einem zweiten Versuch schleudert ihn die Maschine in die Zukunft.

Untergruppe

Die Jugendlichen schneiden Zettelchen aus und ergänzen diese mit Jahreszahlen (Arbeitsblatt 16.1). Zusätzlich steht bei jedem Datum als Spezifizierung entweder Familie, Schule, Freunde

oder Freizeit. Diese Zettelchen werden nun der Reihe nach auf einem Zahlenstrahl platziert. Dabei kann es sich um ein Seil handeln, dass im Raum ausgelegt wird, oder es kann eine Papierrolle verwendet werden. Abschnitte sind nach Jahreszahlen unterteilt (Arbeitsblatt 16.1). Die Jugendlichen sollen nun ihre Zettelchen den entsprechenden Jahren zuordnen (zum Beispiel: Freunde, 2020). Bei der Präsentation gibt es mehrere Möglichkeiten. Es werden zwei Beispiele beschrieben.

- Präsentation eines Bildes /Plakates mit Zahlenstrahl: Der Jugendliche ergänzt schriftlich, mit Zeichnungen etc. die einzelnen Zeitpunkte mit seinen Notizen und stellt diese dann der Untergruppe vor.
- Präsentation mit Zahlenstrahl: Der Jugendliche stellt sich zur entsprechenden Jahreszahl und berichtet, was dann passiert (oder sich bis dann ereignet hat / was er erreicht hat).

Bei allen Varianten wird am Schluss diskutiert, wie der entsprechende Jugendliche die zukünftige Situation, die er sich wünscht, erreichen könnte. Der Leiter übernimmt dabei eine tragende Rolle. Die anderen Jugendlichen werden dazu animiert, Ideen zu entwickeln und Tipps zu geben. Der Leiter nimmt sich Notizen, um individuell Rückmeldung geben zu können.

Zum Ausschneiden und Aufkleben auf euer Plakat:*Hinweis*

Die Jahreszahlen dürft Ihr selber einfüllen. Wählt dabei Abstände von ca. 2-4 Jahren und klebt diese dann auf dem Zahlenstrahl an die entsprechende Stelle hin.



Winter 20.. Freunde	Herbst 20.. Freizeit	Sommer 20.. Schule
Frühling 20.. Familie	Herbst 20.. Freunde	Winter 20.. Freizeit
Frühling 20.. Freunde	Winter 20.. Schule	Frühling 20.. Familie
Sommer 20.. Familie	Winter 20.. Freizeit	Frühling 20.. Freunde
Sommer 20.. Familie	Herbst 20.. Schule/Beruf	Winter 20.. Freunde

Jahreszahlen - Zahlenstrahl

Heute, in fünf, zehn und 20 Jahren:



Heute

20..

20..

20..

Themenblock 17: Talentshow

Thema:

An einer Vorführung sollen eigene Talente gezeigt werden. Die Jugendlichen können positive Rückmeldungen sammeln.

Kompetenzen:

Seine Stärken kennen und zeigen können

Methodik:

Jugendliche zeigen Talente vor, Vorbereitung in Kleingruppen oder Einzelarbeit

Material:

Musikanlage
Scheinwerferlicht oder Ähnliches
Eventuell Mikrofon für Moderation
Schreibutensilien
Informationsblatt

Zeit:

0,5 – 1h

Kurzbeschrieb/Einleitung:

Jeder Mensch hat kleinere und grössere Talente. Die Talentshow soll den Jugendlichen ermöglichen, ihre Talente zu zeigen, sich zu präsentieren und positive Rückmeldungen zu erhalten. Dadurch soll das Selbstvertrauen gestärkt werden. Die Jugendlichen lernen sich aber auch von einer anderen Seite kennen und entdecken aneinander Talente, die sie nicht erwartet haben.

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
10'	Erklären der Talentshow, Aufhängen des Plakats, ev. Zeit, damit sich die Jugendlichen untereinander besprechen können		
15' – 45'	Talentshow	Moderator führt durch die Show	Musikanlage Scheinwerfer o. Ä. Ev. Mikrofon Informationsblatt 17.1

Ablauf:

Den Jugendlichen wird die Talentshow angekündigt, bei der sie die Gelegenheit haben, sich zu präsentieren. An einer Wand wird gut sichtbar ein Plakat aufgehängt. Auf dem Plakat können die Jugendlichen in der vorangehenden Sitzung die Darbietungen eintragen, die sie dem Rest der Gruppe gerne vorführen würden. Die Jugendlichen werden ermutigt, ihre Talente zu zeigen. Die Produktionen können aus Tanz- oder Gesangs-/Rap-Darbietungen, sportlichen Kunststücken, Kartentricks, komödiantischen Beiträgen, eigenen Gedichten Zeichnungen und anderem mehr bestehen.

Die Darbietungen werden schliesslich in der Talent-Show gezeigt. Dazu wird mittels Scheinwerfern eine Bühne inszeniert. Ein Moderator führt durch die Show und kündigt die jeweiligen Künstler an. (Informationsblatt 17.1)

Alternative:

Die Jugendlichen können auch in Kleingruppen (bewährt haben sich Gruppen mit maximal 4 Teilnehmenden) eine Darbietung vorbereiten und präsentieren. Wichtig dabei ist, dass alle Gruppenmitglieder gut eingebunden sind.

Hinweis:

Sollte sich ein Jugendlicher aus nachvollziehbaren Gründen weigern, teilzunehmen, soll eine passende Alternative gefunden werden. Eine Möglichkeit besteht darin, dass diese Person die Organisation des Ablaufs der Talentshow oder die Moderation übernimmt.

[illegible]

Themenblock 18: Auflockerung

Thema:

Spiele zur Auflockerung

Methodik:

Spiele
Theaterübungen

Material:

Spiele
Schreibutensilien
Informationsblätter

Zeit:

Variabel, ab 15 min.

Kurzbeschreibung/Einleitung:

Nach intensiven Themenblöcken sollen Spiele der Auflockerung dienen. Hierzu eignen sich Theaterübungen, Aktivitätsspiele oder Fragespiele (z.B. Blackstories)

Zeitplan:

Zeit	Inhalt	Methodik	Material
Variabel, mindestens 15'	Spiele, Theaterübungen	Im Plenum oder Untergruppen	Informationsblätter 18.1 und 18.2, Blackstories, Activity, andere Spiele Theaterübungen

Ablauf:

Die einzelnen Spiele oder Übungen können als Kurzpausen oder als ganzer Themenblock verwendet werden.

Spiele:

- **Black Stories:** In Gruppen à ca. 5 Personen werden Rätsel gelöst. Der Reihe nach darf jeder eine „Story“ vorlesen und den Lösungsvorgang moderieren (nur mit „ja“ und „nein“ antworten, wer eine „ja“-Antwort erhält, darf weiterfragen, bei „nein“-Antworten ist die nächste Person an der Reihe mit Fragen.) Siehe auch Informationsblatt 18.1.
- **Erzähler in der Mitte:** Jemand erzählt in der Mitte eine Geschichte / Episode (z.B. was er am Vortag getan hat), die anderen werfen Wörter in die Runde (sollen absurd, kreativ sein), die der Erzähler dann in die Geschichte integrieren muss.
- **„Activity“:** Es gibt vier Gruppen, jeweils eine Person der Gruppe muss einen Begriff mit Worten (ohne das Wort selber zu erwähnen), pantomimisch oder zeichnerisch erklären. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält einen Punkt. Zeitgrenze: 3 Minuten. Dieses Spiel kann auch ohne das Originalspiel gemacht und beliebig erweitert werden (Siehe „Activity“ zum selber machen, Informationsblatt 18.2)

Theaterübungen:

- **Der Bus:** In der Mitte werden Stühle wie in einem Bus aufgestellt, ein Fahrer wird bestimmt. Aufgabe: Man kann jederzeit dem Bus zusteigen oder aussteigen. Die Mitspieler sind frei in der Gestaltung.
- **Puppenkauf:** In einem Laden werden Puppen verkauft. Eine Person spielt den Käufer, eine den Verkäufer, weitere Jugendliche spielen die Puppen. Jede Puppe hat spezielle Eigenschaften, Fähigkeiten, technische Ausstattungen, die die Person, die die Puppe spielt, sich selber überlegen darf. Der Puppenverkäufer versucht nun, seine Puppen anzupreisen, ohne genau zu wissen, welche Überraschungen die Puppe ev. bereithält, wenn man sie per Knopfdruck anlässt.

Hinweis zu den Theaterübungen: Hier ist es sinnvoll, dass der Leiter / die Leiterin in der ersten Runde mitmacht, damit die Jugendlichen eine Idee davon erhalten, wie solche Rollenspiele aussehen könnten. Allgemein brauchen solche freien Theaterübungen etwas Zeit. Die Jugendlichen sollen in ihrem eigenen Tempo in die Übungen einsteigen können. Gerade Jugendliche benötigen in der Regel mehr Zeit, um sich in der Gruppe exponieren zu können.

Mögliches Material:

Activity

Verlag: Piatnik

Autor: Cathy/Führer

Alter: ab 12 Jahren

Spielerzahl: 3 bis 16 Spieler

Dauer: ca. 50 min

Activity“ zum selber machen:

Siehe Zusatzmaterial 1



Black Stories

Verlag: Moses

Autor: Holger Bösch

Spielerzahl: min. 2 Spieler

Dauer: Keine Zeitgrenze

Vorlage „Activity“ zum selber machen

Anleitung:

Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegen einander spielen. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Abwechselnd wird aus jeder Gruppe eine Person nach vorne geholt. Die Person muss je ein Begriffskärtchen und ein „Tat-Kärtchen“ ziehen. Je nach Kombination muss der Begriff dann pantomimisch vorgespielt, gezeichnet oder in Worten erklärt werden. Der Begriff darf selbstverständlich nicht genannt werden. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält den Punkt. Hinweis: Manche Begriffe können nur schwer pantomimisch dargestellt werden (z.B. Birchermüesli), dort empfiehlt es sich, ein neues „Tat-Kärtchen“ zu ziehen.

Benötigt werden:

- Die Begriffskärtchen und „Tat-Kärtchen“ (Vorlagen: Siehe unten)
- Stifte und grosses Papier (min. A3, z.B. Flipchart oder Wandtafel)

Vorlagen zum Ausschneiden:

„Tat-Kärtchen“



Vorspielen	Zeichnen	Erklären
------------	----------	----------

Begriffskarten (weitere Begriffe können selber eingefügt werden)

Bauer	Polizist	Model
Lehrer	Arzt	Verkäufer
Coiffeur	Politiker	Maler
Taxifahrer	Automechaniker	Ballerina
Schneeball	Krankenkasse	Hausaufgabe
Türklingel	Kindergarten	Hausschlüssel

Ehering	Birchermüesli	Schreiner
Schulklasse	Sonnenaufgang	„Versteckis“ (Versteckspiel)
Handy- rechnung	Kreuzwort- rätsel	Reiss- verschluss
Flugzeug	Autobahn	Känguru

6. Anhang

6.1 Literaturverzeichnis

- Alsaker, F. D. (2003). *Quälgeister und ihre Opfer. Mobbing unter Kindern - und wie man damit umgeht*. Bern: Huber Verlag.
- Alsaker, F. D. (2012). *Mutig gegen Mobbing in Kindergarten und Schule*. Bern: Huber Verlag.
- Birbaumer, N. & Schmidt, R.F. (2003). *Biologische Psychologie*. Berlin: Springer, S. 660ff.
- Brechbühl, H., Brünggel, H., Iseli, D., Joray, M. & Mathys, R. (2001, 2. Aufl.). *ASK-ACT NOW! Ein Handbuch zum Umgang mit Gewalt in der Schule*. Bern: Edition Soziothek.
- Eisner, M., Ribeaud, D. & Locher, R. (2009). *Prävention von Jugendgewalt. Expertenbericht Nr. 05/09*. Bern: EDI Bundesamt für Sozialversicherungen.
- Meyer, G., Dovermann U., Frech, S. & Gugel, G. (2007). *Zivilcourage lernen. Analysen - Modelle - Arbeitshilfen*. Bundeszentrale für politische Bildung/ Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg.
- Olweus, D. (1991). *Bully/victim problems among schoolchildren: Basic facts and effects of a school based intervention program*. In D. Pepler and K. Rubin (Hrsg.), *The development and treatment of childhood aggression*.
- Olweus, D. (1995). *Peer abuse or bullying in school: Basic facts and a school-based intervention program*, *Prospects*, 25, S. 133-139.
- Patterson, G. R., Forgatch, M. S., Yoerger, K. L. & Stoolmiller, M. (1998). *Variables that initiate and maintain an early-onset trajectory for juvenile offending. Development and Psychopathology*, 10, S. 531–547.
- Petermann, F. & Petermann, U. (2003). *Training mit Jugendlichen. Förderung von Arbeits- und Sozialverhalten (7., überarb. Aufl.)*. Göttingen: Hogrefe.
- Steiner, T. & Kim Berg, I. (2011). *Handbuch lösungsorientiertes Arbeiten mit Kindern*. Carl-Auer, Heidelberg. S. 44f.
- Stroebe, W., Jonas, K. & Hewstone, M. (2003). *Sozialpsychologie*. Berlin: Springer. S. 320ff.
- Von Keudell, R. (1901). *Fürst und Fürstin Bismarck. Erinnerungen aus den Jahren 1846 bis 1872*. Berlin. S 7f.

6.2 Quellenverzeichnis

- Ali (2001). Regie: Michael Mann. Auf DVD erschienen.
- Braveheart (1995). Regie: Mel Gibson. Auf DVD erschienen.
- Der Baader Meinhof Komplex (2008). Regie: Bernd Eichinger. Auf DVD erschienen.
- Fidel & Che (2002). Regie: David Attwood. Auf DVD erschienen.
- Lost (2004 – 2010). Auf DVD erschienen.
- The Time Machine (1960), Regie: George Pal. 2001 auf DVD erschienen
- Film „Würkli?“ <https://www.youtube.com/watch?v=sVD93-TvQZ0>
- <https://www.redcross.ch/de/bildung/konflikttraining-fuer-kinder>
- www.ikm.ch/
- Artikel S-Bahn-Schlägerei: <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen-mann-stirbt-nach-schlaeger-attacke-in-s-bahnhof-1.33205> [Zugriff 6.4.2015 14:56]
- Artikel Amoklauf 1: <http://www.berlinonline.de/berliner-zeitung/archiv/.bin/dump.fcgi/1999/0430/vermishtes/0060/index.html> [Zugriff am 06.11.2010 12:12]
- Artikel Amoklauf 2 :http://www.nzz.ch/nachrichten/international/langfristig_geplante_und_durchorganisierte_gewalttaten_1.2189914.html [Zugriff am 06.11.10]

6.3 Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1 <http://www.meinbezirk.at/oberpullendorf/chronik/brutale-schlaegerei-mit-boesen-folgen-d96456.html> [Zugriff 6.4.2015, 11.40]
- Abb. 2 <http://www.comprendes.de/nachrichten/nachrichten-einzelansicht/datum/2010/10/08/brutale-schlaegerei-auf-volksfest-auf-teneriffa-1/> [Zugriff 6.4.2015 11:41]
- Abb. 3 <http://www.nndb.com/people/118/000023049/> [Zugriff 6.4.2015 12:26]
- Abb. 4 <http://www.scifinow.co.uk/news/losts-matthew-fox-signs-up-for-world-war-z/attachment/lost-jack-1-08/> [Zugriff 6.4. 2015 13:16]
- Abb. 5 http://lostpedia.wikia.com/wiki/What_Kate_Did [Zugriff 6.4.2015, 14:17]
- Abb. 6 <https://www.tumblr.com/search/lost%20sawyer%20gif> [Zugriff 6.4. 2015 14:23]
- Abb. 7 <https://ncjl.wordpress.com/2008/11/26/312-par-avion/> [Zugriff 6.4.2015 14:24]
- Abb. 8 <http://www.moviepilot.de/news/dein-serienherzblatt-aus-lost-113450/images/6221946> [Zugriff, 6.4.2015 14:26]
- Abb. 9 <http://bnowalk.blogspot.ch/2010/02/lets-get-this-show-on-road.html> [Zugriff 6.4.2015 14:27]
- Abb. 10 <http://flavorwire.com/163428/7-traumatic-tv-deaths-we-couldnt-help-but-enjoy> [Zugriff 6.4. 2015 14:16]
- Abb. 11 http://lostpedia.wikia.com/wiki/File:Lost_Season4_Claire.jpg [Zugriff 6.4.2015 14:29]

6.4 Wochenprogramm Projektwoche „Aufstarten“

Oktober 2009

Zeiten:

8.15-12.00

13.15-16.30

→Täglich: Brot, Schoggi, Wasser, Ice tea, Äpfel (Becher zum Abwaschen?)

	Montag	Material
8.15	Leiter treffen sich	
8.30	Begrüssung (kurz, Namen, Herkunftsort), Fragen klären. Bestimmen eines Morgenrituals: zB Musikstück zum „Aufwachen und Einstimmen“. Wer organisiert's? Regeln: Rauchen & Handy Gebrauch während Sitzungen untersagt. Wer nicht kooperiert: Extraprogramm in BFF	
8.45	Einführung in Thema Kurzer Filmausschnitt. Auf Plakaten festhalten was ihnen zum Thema Gewalt einfällt.	Film
9.00	Geschichte der Gewalt Gewalt hat es schon immer gegeben, früher war die Welt sogar noch gewalttätiger als heute. Wir stellen 4-5 Personen vor, die mit Gewalt zu tun gehabt haben - Kurze Einführung zur Person (5') - Filmausschnitt (10') 1.) Muhamad Ali 2.) Braveheart, Gladiator 3.) Naomi Campbell 4.) Che Guevara 5.) ...	Laptop Beamer Kabelrolle Boxen Compi
9.45	Alle wählen sich nun eine Person aus, die für sie interessant ist. In diesen Gruppen versucht man nun ein Profil der Person zu erstellen: Hobbies, was freut sie, was macht sie wütend, wann und warum wendet Person welche Gewalt an, Berechtigung? Plakate werden aufgehängt, evt. kurz vorgestellt.	Plakate mit Person Filzstifte Kleberolle
10.00	PAUSE	
10.30	Erscheinungsbilder der Gewalt Welche Arten von Gewalt gibt es? Bilden von 5 Gruppen. Rundlauf , 5 Posten à ca. 20 Minuten: Nun beginnt ein Rundlauf zum Thema Gewalt. Jeder von uns erzählt etwas zu seinem Thema: -Schlägerei, physische Gewalt -Mobbing -Zickenkrieg, verbale Gewalt -medizinische Bedeutung der Gewalt -Diebstahl / Vandalismus	

	Mit den Gruppen wird diskutiert: Was wisst ihr darüber, eigene Erfahrungen, Meinungen etc. Die Präsentation kann frei gestaltet werden, Jugendliche sollen möglichst miteinbezogen werden (z.B. mittels Fragekärtli o.Ä.)	
	MITTAGESSEN	Zettel Barometer
12.00 – 13.15		
13.15	Messbarometer Gewalt vs. Keine Gewalt In Gruppen werden Zettelchen verteilt. Auf diesen stehen Situationen. Am Boden liegt ein Strahl von etwa 3 Meter. Auf der einen Seite steht: Gewalt, auf der anderen: keine Gewalt. Die Zettel müssen nun auf dem Strahl angeordnet werden	
	Schattenreflexion Die Schüler müssen sich nun überlegen, wann sie selber mit Gewalt konfrontiert wurden als Täter oder Opfer. Zu Zweit füllen sie nun je ein Polizeiprotokoll aus. Während dieser Zeit machen wir von allen ein Polaroid . Sie können dazu ein Schild mit einem Wort in die Hand nehmen, das zu ihnen passt.	Protokolle Polaroid
13.45		
	Hierarchiespiele: Wer gewinnt den Wettkampf?	
14.20	-1L Flasche halten -Dart -Musikquiz -Armdrücken	PET-Flasche Dart Musik
	PAUSE	
	Rangverkündigung	Preis!
15.30 oder zwischen den Spielen	Erklären wegen Talentsuche: Show zeigen, bei uns melden! Wir schreiben uns selber auch auf die Liste.	Liste Talentshow
16.00	Schluss Bestimmen Schlussritual	Evt Musikstück
16.25		

11.30	Jeder füllt für sich den Zettel aus: Wichtig: jede Frage beantworten.	Papier Leim Schere Heftli Stifte
	MITTAGESSEN	
	Leben als Legende	
12.00 – 13.15	Aufteilen in Gruppen und Auftrag erklären: Nun beginnen alle ihre eigene Legende darzustellen: Jede bekannte Person hat eine Geschichte, die man sich noch lange später erzählt. Diese müssen sie nun von sich aufstellen mit	Ev Film
13.15	Wörter, Bilder. Darin muss vorkommen: Wichtige Personen, Wohnungsänderungen, Verluste, Gewaltvorfälle, schöne Erlebnisse, schlechte Erinnerungen	Legenden Stuhl
14.15 – 14.30	Vorschlag: Als Einführung wird eine Szene aus RESPECT gezeigt (oder anderer Film)	Spotlampe Mic
14.30-15.30	PAUSE	Film
15.30-16.15	Zwei Gruppen machen und Legende vorstellen Heisser Stuhl	
	Spiel zum Schluss Alternative: Evt Film von Montag fertig schauen (zB von M. Ali)	
	Schlussritual	

	Mittwoch	Material
8.15	Leiter treffen sich	
8.30	Morgenritual	
8	Rollen in Gruppen Wenn Menschen Gruppen bilden, übernehmen mit der Zeit verschiedene Personen verschiedene Rollen. Diese Rollen beinhalten in der Regel spezifische Aufgaben und Verhaltensweisen. Die Rolle bestimmt auch die Position in der Gruppe. „Rollen“ haben Vor- und Nachteile. Film: --> Zeigen der ersten Folge der Serie Lost. Fragen danach im Plenum oder in Kleingruppen: - Welches sind die wichtigsten Figuren? Welche Rollen gibt es? Jeder Figur/Rolle einen Namen geben.	Laptop Film
9.45	PAUSE	
10.15	In Kleingruppen weiterarbeiten, Plakat zu den wichtigsten Figuren erstellen. - Welche Aufgaben und Verhaltensweisen beinhaltet die Rolle? Welche Vorteile hat die „Rolle“ in der Gruppe? Nachteile?	Plakate mit Köpfen der wichtigsten Figuren (vorbereiten!) Stifte
10.45	Plakate werden ausgestellt, alle schauen sich alle Plakate an, vergleichen. Frage: Welche Rolle entspricht mir? Jeder stellt sich zu Plakat, das ihm entspricht. In den dadurch entstandenen Gruppen besprechen: Was bedeutet das für mich?	
11.30	Film zum Thema Gewalt Projekt für Videodreh erklären, Gruppen bilden. Jede Gruppe kann sich bereits überlegen, was für einen Film sie drehen will, sammeln von Ideen, Konzept erstellen. Evt Film von Montag fertig schauen (zB von M. Ali)	Papier Kugelschreiber
12.00 – 13.15	MITTAGESSEN	
13.15	Wahrnehmung von Gewalt Situationen sind vielfach mehrdeutig: - Lucy in the sky with diamonds (LSD), 2-deutige Bilder zeigen - Zweideutige Wörter erfinden. Jede Situation wird von den Beteiligten anders wahrgenommen. --> <u>Würklifilm</u> wird gezeigt.	Film: Würkli Beamer Laptop
14.45	Fragen dazu im Plenum oder in Kleingruppen: Welcher Schluss stimmt wohl am ehesten? PAUSE	
15.15	Courage Couragiertes Handeln soll untersucht werden.	Papier für Stichworte
15.30	Diskussionsgruppen bilden zu Themen. Hilfsmittel: Zeitungsartikel Diskussion der Fragen: Wann wird couragiert gehandelt?	Zeitungsartikel (mit Kopien für Jugis)

Warum? Warum nicht? Was kann man tun, sollte man tun?
Wer kennt solche Situationen?
Evt noch dazu: Thema Ausreden:
- Warum handelt man nicht couragiert?

16.15

Ausblick Programm für Donnerstag: Gruppeneinteilung für
Donnerstag bekannt geben, Ort und Treffpunkt nochmals
mitteilen.

Schlussritual

	Donnerstag	Material
8.15	Leiter treffen sich	
8.30	2 Gruppen: 1. Gruppe im Jugendtreff, 2. Gruppe in der Effingerstrasse Gruppe 1 Jugendtreff Arbeit in Kleingruppen: Auftrag weiter bearbeiten: Film zum Thema Gewalt drehen (Vorbereitung evt schon am Mittwoch). Parallel dazu: Persönliche Rückmeldung an jeden Jugendlichen. - Aufgrund Auswertung des Fragebogens - Aufgrund unserer Beobachtungen Ziel: Jugendlichen spiegeln, zeigen wie wir ihn sehen, wie er wirkt, was er für eine Person sein könnte. PAUSEN macht jede Gruppe zwischendurch selber Gruppe 2 Effingerstrasse, EB Mythodrama: Durchführung durch 2 – 3 Leiter Zeichnen, Theater, Transfer	Filmkameras Auswertung der Tests Gesprächsvorbereitung Mythodrama Geschichte Papier ect.
11.45 – 13.00	MITTAGESSEN	
13.00	Am Nachmittag: Wechsel!	
16.00	Treffpunkt für Freitag bekannt geben: 8.30 in EB Ende des Tags	

	Freitag	Material
8.15	Leiter treffen sich	
8.30	Medien und Gewalt: Spiele auf Laptop oder LAN Spielen, danach Diskussion in kleinen Gruppen: Was haltet ihr davon, sollte etwas verboten werden, Altersbeschränkung, bei euren jüngeren Geschwister... -Berichte von Amokläufen besprechen	Laptop ect Spiele Konsolen Berichte
Ca. 10.00	PAUSE Podiumsdiskussion Diskussion vorbereiten: 4 Gruppen, zwei Gruppen bereiten Argumente Pro-, zwei Gruppen Contra-Gamen vor. Jede Gruppe bestimmt eine Person für Expertenrunde. Podiumsdiskussion wird durch Leiter moderiert, alle anderen sind (aktive) Zuschauer. Themen: Braucht es Verbot? Zusammenhang Jugendgewalt? Braucht es Präventionsmassnahmen? Schadet/Nutzt Gamen?	Papier Stifte Mikrophone Namensschilder Moderator: wer?
12.00 – 13.15	MITTAGESSEN	
13.30	Weiter im Jugendtreff: Präsentation ihrer Filme Talentshow Rückmeldung von Jugendlichen zu Woche Rückmeldung von uns mittels Lied Eventuell Apéro oder Disco	
Offenes Ende ab 16.00		Musik Apéro