



Das Monster in mir

Mir Gewalt umgehen lernen

Arbeitsmappe für Sekundarstufen



Das Monster in mir



MIT GEWALT UMGEHEN LERNEN.

GEWALT IN DER SCHULE IST TEIL EINES SYSTEMS ALLGEGENWÄRTIGER GEWALT IN UNSERER WELT. WISSEN ÜBER DIE ZUSAMMENHÄNGE UND DIE WIRKUNG VON GEWALT ALLEINE REICHEN NICHT AUS, UM SIE NACHHALTIG ZU REDUZIEREN.

IN DIESER MAPPE SIND, ANSETZEND AM THEATERSTÜCK »BERICHTE ÜBER GEWALT« VON THEATERTILL, PRAKTISCHE HILFEN UND ANREGUNGEN ZUSAMMENGESTELLT, DIE AUF DIE GEFÜHLE UND EINSTELLUNGEN DER JUGENDLICHEN UND LEHRER BEZUG NEHMEN. DAS ERKENNEN UND VERSTEHEN DES »MONSTERS« IN UNS BILDET DIE VORAUSSETZUNG FÜR SEINE KREATIVE »ZÄHMUNG« UND DEN IMPULS, SEIN LEBEN AUCH OHNE DIE BEWUSSTE ANWENDUNG VON GEWALT ZU GESTALTEN.



A little Ehrfurcht



IN DIR WOHNT EIN MONSTER. ES IST DIR FREMD. ES MACHT DIR ANGST.
EIN UNGELIEBTES KIND, MACHT ES SICH UM SO STÄRKER BEMERKBAR,
JE MEHR DU ES VERNACHLÄSSIGST. DU KANNST ES NICHT IGNORIEREN.
DU SOLLST ES NICHT VERGESSEN. ES IST.



GEWELT

Die Welt ist verrückt. Nicht geworden, denn sie war es schon immer. Ver-rückt gegenüber dem Bild, das wir uns so gerne von ihr machen: ein schöner Platz, an dem das friedliche Zusammenleben der Menschen höchstes Gut ist. Frieden ist aber ein fragiles Gut. Es ist uns bislang nicht gelungen, ihm einen festen Platz in unserer Welt einzuräumen. Wir müssen uns nach mehreren tausend Jahren Unfrieden auf der Erde fragen, ob wir etwas falsch machen...

Vielleicht sind wir ja gar nicht in der Lage, nachhaltig friedlich zusammenzuleben. Jugoslawien, der Kosovo, Afghanistan, der Irak... wo findet der nächste Krieg statt? Kaum haben wir uns an die Bilder in den Abendnachrichten gewöhnt, da sind wir auch schon mittendrin. Wir ziehen in den Krieg, um Frieden zu bringen. Aber wie soll das gehen: Frieden schaffen durch Krieg und Gewalt? Immer wieder reklamieren Militärs und Politiker ihre Logik als Legitimation für ihre Entscheidungen und Taten – allen Warnungen von Wissenschaftlern und Friedensforschern zum Trotz.

Es liegt nahe, in unserem multimedial vernetzten Weltdorf den Blick auf die große Gewalt der gewaltigen Welt zu richten, die sich alltäglich mit Macht selbst in unsere intimsten Refugien drängt. Aufgedunsen und unverdaulich liegt sie auf unseren Empfindungen und erstickt darunter das Gefühl für unser eigenes Tun: Was wiegt schon unsere eigene kleine Gewalt? Wie unbedeutend und empfindlich ist dagegen das dünne Monster in uns!?

Kleine Monster jedoch können große Ungeheuer gebären, wenn wir uns ihnen nicht zuwenden. Littleton, Erfurt, Emsdetten und Winnenden sind traurige Manifestationen der Folgen des abgewandten Blicks, der Achtlosigkeit und der Naivität. Erstaunt fragen wir uns nach jedem neuen Amoklauf, wie es dazu hat kommen können und fordern mehr Kontrolle. Als ob man nur Gesetze verschärfen müsse, um die Monster im Zaum zu halten. Was wir gerne übersehen, da wir uns sonst selbst anschauen müssten: Das Extreme wurzelt im Normalen.

EIN KLEINER FRIEDEN

Wir werden in dieser Mappe den Blick nach innen wagen. Unser Maßstab ist nicht der Weltfrieden. Darüber finden Sie Literatur, Analysen, Rezepturen, mehr als Sie lesen können. Weltfrieden fängt klein an. So wie große Gewalt im Kleinen beginnt, wurzelt auch der große Frieden in unseren Köpfen und Herzen. Für diese Erkenntnis muss man nicht den Dalai Lama bemühen. Große Gewalt wird von kleinen Menschen gemacht, das wissen wir nicht erst seit Erfurt.

Wir werden uns hier auch nicht lange mit Theorien und Erklärungsmodellen von und für Gewalt aufhalten. Das abstrakte Wissen alleine bringt uns in unserem Umgang mit alltäglichen Gewaltproblemen nicht weiter. Wir fürchten, dass im Gemenge der Erklärungsmodelle, die sich teilweise widersprechen, die Klarheit für das eigene Tun verloren gehen kann. Sicher fände sich darunter auch eine passende, die es uns erlaubte, uns selbst außen vor zu lassen. Was wohl das Monster in uns dazu sagen würde?

DAS MONSTER IM TANK

Letztlich geht es Ihnen vermutlich darum, im eigenen komplexen Handeln als Pädagoge und Mitmensch einen „gesunden Weg“ des Umgangs mit Gewalt zu finden, der im Wust der Bedürfnisse und Anforderungen, die Sie umgeben, zu einer spürbaren Entlastung und besseren Handhabbarkeit führt. Wir laden Sie daher ein, sich selbst, Ihre Schüler und die Schule zum Mittelpunkt des Veränderungsprozesses zu machen.

Dabei wollen wir Sie dazu anregen, ganz praktisch das Monster mit Kreativität und Phantasie zu zähmen und als Antrieb für schöpferische Prozesse zu nutzen. Wer sein Leid und seine Wut in Bilder gießt, vor dem muss uns nicht bange sein.

Winfried Kneip



Inhalt



LEHRER. THEATER. SCHÜLER.



	Vorbemerkungen Gewalttag	8
I	LEHRER	
	SCHULTHEATER UND LEHRERROLLE	11
	1 :: Bleiben Sie bei sich	12
	2 :: Wo sich Welten treffen	13
	3 :: Kontaktanstalt I :: Begegnung Lehrer – Schüler	15
	4 :: Kontaktanstalt II :: Begegnung Lehrer – Lehrer	21
	5 :: Wenn Schule lebt	23
II	THEATER	
	BERICHTE ÜBER GEWALT	26
	1 :: 5 Steckbriefe	27
	2 :: Wohin mit der Betroffenheit?	32
	3 :: Beobachtungen	33
	4 :: Gewalttypen	38
III	SCHÜLER	
	GEWALTGESCHICHTEN	42
	1 :: Gewalt bei mir wahrnehmen	43
	:: ... denn sie wissen nicht, was sie tun	43
	:: Gewalt? Voll normal!	46
	:: Was ist Gewalt?	47
	:: Gewaltgeschichten I – III	48
	:: Angstsehnsucht	52
	:: Monster-Futter	53
	:: Das Monstermasken-Projekt	54
	:: Gewalt und Gehorsam	59
	2 :: Gewalt verstehen	60
	:: Was ist dran an Gewalt I – II	61
	:: (K)Ein anderer Ausweg!?	63
	:: Welch ein Dilemma	65
	:: Gewalt bewegt	67
	3 :: Gewalt wandeln	68
	:: Kunst wandelt	69
	:: Deadly Soap	70
	:: Begegnungen	71
	4 :: Das Leben in den Griff kriegen	72
	:: So hilft das Jugendamt	73
	:: Was tun, wenn es mir mies geht?	74
	:: Streiten – aber richtig!!	76
	:: Ich bin ganz!	77
	:: Multiple Intelligenz	78
	:: Ein starkes Team	79
	:: So arbeitet ein Team	80
	5 :: Anhang	81

Auf den ersten Blick ging es Kindern und Jugendlichen noch nie so gut wie heute. [...] Kinder und Jugendliche können heute fast im gleichen Ausmaß wie Erwachsene die Vorteile einer reichen Wohlfahrtsgesellschaft genießen, aber sie tragen ganz offensichtlich auch zunehmend die psychosozialen »Kosten« der modernen Lebensweise.

Klaus Hurrelmann, »Gewalt ist ein Symptom für fehlende soziale Kompetenz«,
in Hurrelmann, Rixius, Schirp u.a.: »Gewalt in der Schule«, Beltz, Weinheim und Basel 1996

Gewalttag

Die grundlegenden Anmerkungen zum Rahmen dieser Mappe sind so knapp und vor allem prägnant wie möglich gehalten. Manche Thesen und Annahmen mögen provokant erscheinen. Kritischer, konstruktiver Diskurs ist eins der Mittel, Gewalt in ihre Grenzen zu weisen. Wir laden Sie ein, die Texte kritisch – nicht vorschnell ablehnend – mit Ihren eigenen Erfahrungen abzugleichen und sich ein eigenes Bild zu machen. Niemand hat die Wahrheit gepachtet, aber jeder hat (s)eine eigene. Es wird Zeit, dass wir unsere Wahrheiten miteinander austauschen.



1. GEWALTLEBEN

- WIR SIND UMGEBEN VON GEWALT.
- SIE IST FESTER BESTANDTEIL UNSERES ALLTAGS.
- DABEI WIRD GEWALT VON JEDEM ANDERS EMPFUNDEN.
- WAS FÜR DEN EINEN SUBJEKTIV GEWALT BEDEUTET, MAG FÜR DEN ANDEREN DAS GESUNDE DURCHSETZEN EIGENER BEDÜRFNISSE SEIN.
- GEWALT UND FRIEDEN SIND MITEINANDER VERKNÜPFT.
- WIR TRAGEN BEIDES IN UNS.
- WIR SIND IMMER BEIDES, OPFER UND TÄTER.
- GEWALT IST UNVERMEIDBAR.
- ES GIBT KEIN GEWALTFREIES LEBEN.
- ES GIBT KEINE GEWALTFREIE SCHULE.
- NICHT DIE GEWALT IST DAS PROBLEM, SONDERN UNSER UMGANG MIT IHR.

Gewalt von Jugendlichen ist in den letzten Jahren in den Blickpunkt der Öffentlichkeit gerückt. Das hat viele Ursachen. Ob Jugendliche gewalttätiger sind als früher, darüber wird mit unterschiedlichen Ergebnissen spekuliert. Tatsache ist: Die Medien haben sich verändert. Die Gewaltdarstellung hat sich verändert. Die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hat sich verändert.

2. GESELLSCHAFT IM WANDEL

Gewalt ist sicher eine Folge dieser »psychosozialen Kosten« unserer Wohlstandsgesellschaft. Auch Gewalt in Schulen, häufig in den Medien mit einem Versagen der Lehrer in Einklang gebracht, ist zweifelsohne, wie Hurrelmann es nennt, Teil der »sozialen Krankheit« unserer Gesellschaft.

Über die veränderten Lebensbedingungen, den »Verlust und Verfall sozialer Ordnung, sozialer Bindung, informeller Kontrolle und Konfliktregelung« (Heinz Schirp, in Hurrelmann, Rixius, Schirp, a.a.o) mag man klagen, aber es führt zu nichts. Abgesehen davon, dass die Epoche der »sozialen Bindung« so erstrebens- und wünschenswert auch nicht war: Sie ist unwiederbringlich vorbei.

Wir befinden uns allem Anschein nach in einer Phase des Umbruchs, der sich auf vielen Ebenen manifestiert. Neue Bindungsformen und Kommunikationsstrategien bilden sich heraus. Lernen und Wahrnehmen verändern sich. Klar, dass viele der einst bewährten Hilfssysteme und Repertoires heute nicht mehr greifen.

3. VERUNSICHERHEITSANSTALT SCHULE

Fatal: Die Welt hat sich in den letzten Jahrzehnten schneller verändert, als Schule reagieren konnte. Wenn Sie als Lehrer auf die neuen Bedürfnisse keine überzeugenden Angebote finden, stehen Sie bald ohne adäquates Instrumentarium da. Und die Schüler, die in die neue Weltwahrnehmung wie selbstverständlich hineinwachsen, fragen sich »Jackass*«-gestählt, was zum Teufel Sie überhaupt von Ihnen wollen!

Sicher kann und soll es nicht Ihr Job sein, »die Kids« zu unterhalten. Aber auch nicht, (k)alten Kaffee aus dem methodischen Wunderkasten von Vorgestern zu servieren.

*Sendung bei MTV, in der Jugendliche die Grenzen des schlechten Geschmacks erweitern.



Wir bieten Ihnen Denkfutter und praktische Hilfen, Ihre Probleme mit Gewalt in der Schule zu überwinden, ohne sich einem »modischen Trend« anpassen zu müssen. Ohne Anpassung und Veränderung aber wird es vermutlich nicht gehen.

Das sollten Sie auf den Prüfstand stellen:

1. Ihr Konzept :: Schule braucht – nicht erst seit PISA – Konzepte. Die entscheidende Frage ist: wofür? Sind Sie sich darüber klar, was Sie bewirken und erreichen wollen? Wissen vermitteln, Kinder lern- und lebens-fähig machen...? Was bedeutet Ihr Auftrag für Ihre Klienten, die Schüler? Verstehen sie, wofür und was sie gerade lernen?

2. Strategie :: Methodik, Inhalte, Rolle – ihr gesamtes Rüstzeug steht derzeit öffentlich zur Diskussion. Kaum ein gesellschaftliches Problem, das nicht zur gefälligen Beseitigung auf dem Schulhof abgeladen wird. Politik und Medien erwarten Veränderungen – aber die gibt es nicht von jetzt auf gleich. Ohne Strategie und Struktur wird jede Initiative Sie nur frustrierter zurücklassen.

3. Rolle :: Für den nachhaltig wirkenden Umgang mit Gewalt in der Schule taugt das erlernte Repertoire in der Regel nicht. Sie müssen sich damit befassen, was gefordert ist, um sozialen Konflikten angemessen begegnen zu können. Das betrifft unmittelbar auch Ihre Lehrerrolle und den Umgang mit Gewalt im Kollegium.

4. SOZIALGLATTE LÖSUNG AUSGESCHLOSSEN

Eine Veränderung kann nur positive Kraft entfalten, wenn sie auch mit der Hoffnung auf eine Verbesserung einhergeht. Dies kann ein langwieriger, schwieriger Prozess werden.

- ▶ Es gibt keine einfachen, schnellen Lösungen, die für alle gleichermaßen verträglich ablaufen. Gewalt beruht in der Regel auf sehr komplexen Mechanismen und Systemen.

- ▶ Gewalt wächst, wenn sie günstigen Nährboden findet. Diesen Nährboden für Gewalt in eine friedlich-blühende Landschaft umzuwandeln, ist ein Lebenswerk. Einen Konflikt lösen heißt nicht die Gewalt besiegen.
- ▶ Das Gegenteil von Gewalt erreichen Sie nur, wenn Sie sich damit selbstkritisch auseinandersetzen. Praktische Lösungen beruhen hier auf unbequemen Denkanstößen, die Ihre Rolle und die der Schüler im komplexen System Schule hinterfragen.

5. DAS MONSTER IN MIR :: Inhalt der Mappe

Wir wollen hier nicht verdoppeln, was es an anderer Stelle bereits zu lesen gibt. Zum Thema Gewalt gibt es eine Fülle an hervorragend gemachtem Material von verschiedenen Verlagen, Organisationen, Behörden, mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten.

Wir haben festgestellt, dass viele Konzepte sehr akademisch an die Sache herangehen. Sicher braucht Gewaltprävention auch das Wissen um Formen und Wirkweisen von Gewalt. Aber wir reden nicht über eine abstrakte Erscheinung in der Welt. Wir reden über ein Tier, das verschreckt, scheu oder wild im Innern eines jeden von uns lebt. Es entzieht sich dem Verstand, wenn es seziert werden soll. Daher bleiben u.E. auch viele Konzepte zur Gewaltprävention an Schulen unter ihren Möglichkeiten: Sie erreichen die Jugendlichen nicht wirklich.

Wir haben bewusst einen affektiven Zugang zum Thema gewählt, der z.B. über das Theaterstück »Berichte über Gewalt« erschlossen werden kann. Denn erst, wenn die Verbindung von Gewalt und dem eigenen Tun erkannt und angenommen wird, können andere Konzepte greifen, weil sie verstanden werden.

Kapitel 1 :: Schultheater, Lehrerrolle

Im 1. Kapitel finden Sie Denkanstöße und Anregungen in Bezug auf Ihre Rolle. Wir regen den Vergleich mit einem Theaterbetrieb an: Wie wäre es, wenn Sie mal in eine andere Figur schlüpfen, mal ein neues, experimentelles Stück aufführen?

In der Schule geht es oft wie im Theater zu. Aber leider selten spielerisch. Tragikomödien stehen auf den Spielplan, doch keiner lacht. Welche Probleme von Schule sind hausgemacht? Wir untersuchen, inwieweit Schule als System Gewalt fördert und wie sich dieses System so verändern lässt, dass es Gewalt weitgehend vermeidet.



Kapitel 2 :: Berichte über Gewalt

Ein Weg zu Menschen ist der, Geschichten zu erzählen. Das Jugendtheater-Ensemble TheaterTill hat Geschichten rund um das Thema Gewalt zusammengestellt und daraus ein Theaterstück gemacht: »Berichte über Gewalt«. Die Schauspieler leben die Geschichten, und sie lassen keinen kalt. Diese Nähe berührt; sie war nur möglich, weil die Akteure zu Beginn der Reise in die Gedanken- und Lebenswelt der in Zeitungen gefundenen Beispieltäter in sich selbst geforscht haben: Was hat der Typ, den ich spiele, was hat seine Gewalt mit mir zu tun? Wo habe ich ähnliches schon selbst erlebt?

Wie das Leben so spielt: Am Ende stehen alle da, haben ihre Geschichten erzählt, aber Lösungen, Wege haben sie nicht benannt – wie auch, wenn man selbst Teil der Gewalt ist? Open end, Fragezeichen. Die Schüler aufgewühlt, die Lehrer betroffen. Jetzt muss es weitergehen, aber wie?

Nutzen Sie die Betroffenheit der Schüler für eine Auseinandersetzung mit der eigenen Gewalt. Im 2. Kapitel nehmen wir daher zunächst Bezug auf das Theaterstück, mit spezifischen Hinweisen für die konkrete Nachbereitung. Das Stück dient hier als Einstieg, um das Thema auf ideale Weise für die Behandlung im Unterricht vorzubereiten.

Für alle, die das Stück nicht gesehen haben, wird ein alternativer Einstieg über »Steckbriefe« vorgestellt, die an das Theaterstück angelehnt sind. Alle weiteren Anregungen und Arbeitshilfen dieses Kapitels lassen sich also auch unabhängig vom Theaterstück nutzen.

Kapitel 3 :: Gewaltgeschichten

Jeder kennt Geschichten über Gewalt, denn jeder hat Gewalt erlebt. Gewalt ist immer ein Phänomen extremen Empfindens. Es gibt keinen unmittelbaren Zugang zu den Einstellungen und zum Verhalten ihrer Schüler als über diese Geschichten. Erzählen, ins Gespräch kommen, das ist auch ein Schritt zur Überwindung von Gewalt. An den Beginn der Schwerpunkte unserer unterrichtspraktischen Anregungen und Hilfen haben wir deshalb Geschichten gestellt, die gewandelt, gewendet, spielerisch weitergesponnen, verfremdet und neu aus- bzw. anprobiert werden. Kunst als Mittel der Wandlung nutzt hier Gewalt als Motor.

I. Gewalt bei mir wahrnehmen

Zuerst widmen wir uns der Betrachtung der Gewalt in uns: Was macht Angst, wie produziert Angst Gewalt und wie ist meine persönliche Disposition für Täter-Opfer-Anteile in mir?

II. Gewalt verstehen

Der schwierigere Schritt für Ihre Schüler ist der nun folgende: das Monster in sich verstehen. Was macht es so wütend? Was gibt ihm Nahrung? Könnte ihm nicht auch etwas anderes schmecken?

III. Gewalt wandeln

Gewalt zu transformieren, den Impuls der Aggression kreativ zu wandeln und als Motor für Veränderung zu begreifen, das ist eine Kunst. Ohne diese Kunst, Gewalt zu wandeln, wären viele moderne Museen ärmer. Wir stellen hier Methoden vor, wie Sie Einzelnen und Gruppen kreative, anregende Alternativen zur Gewalt aufzeigen können, die persönlich bereichern, Beziehung schaffen und vor allem Spaß machen.

IV. Das Leben in den Griff kriegen

Was tue ich, wenn es mir schlecht geht? Wie streitet man richtig? Welche Möglichkeit, mein Leben jenseits der Gewalt in den Griff zu kriegen, habe ich als sozial benachteiligter Jugendlicher? Wer hilft mir, wenn ich Probleme habe? Diese und ähnliche Fragen beantwortet dieses Kapitel in Form eines kleinen »Ratgebers für Notlagen«.



Schultheater Lehrer-Rolle



SCHULEN SIND ORTE DER BEGEGNUNG.

**WO MENSCHEN SICH BEGEGNEN, BEGEGNEN SICH UNTERSCHIEDLICHE INTERESSEN.
WO SICH UNTERSCHIEDLICHE INTERESSEN BEGEGNEN, ENTSTEHEN KONFLIKTE.
GEWALT IST EIN WEIT VERBREITETES MITTEL, KONFLIKTE ZU LÖSEN.
OB IN IHRER SCHULE GEWALT ALS MITTEL DER KONFLIKTLÖSUNG ÜBERHAND
NIMMT, HÄNGT DAVON AB, OB IN IHREM SYSTEM GEWALT FÖRDERNDE STRUKTUREN
VORHANDEN SIND. IHR SYSTEM SCHULE BEGINNT BEI IHNEN.**

In diesem Kapitel finden Sie Anregungen, sich mit dem Thema Gewalt in Bezug auf Ihre Lehrer-Rolle auseinanderzusetzen. Je genauer Sie Ihre spezifischen Bedingungen betrachten, um so leichter werden Ihnen hinterher konkrete Schritte fallen. Daher vorab ein paar »Analyse-Hilfen«. Um Strukturen zu verdeutlichen, ist es nötig, zu vereinfachen und zu polarisieren.

Das führt an einigen Stellen notgedrungen zu Klischees und Überspitzungen, die Ihre spezifische Situation vielleicht nur bedingt treffen. Nehmen Sie bitte nur das für sich heraus, was Sie für sich annehmen können.

Bleiben Sie bei sich



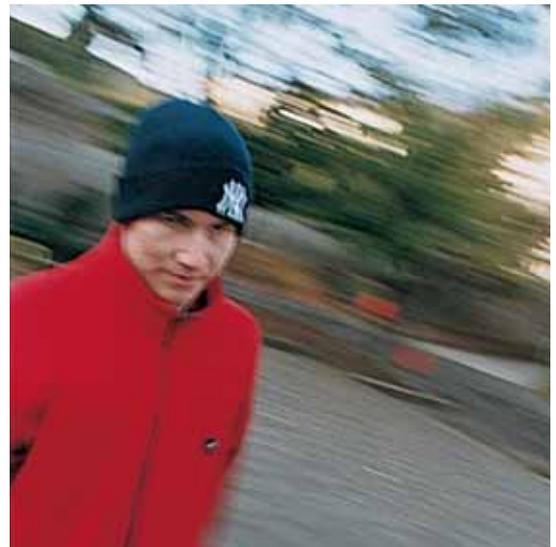
FUZZY LOGIK

Gewalt kommt nicht wie ein böser Geist in die Schule gefahren. Sie hat ihre Geschichte, sie hat ihre Bedingungen. Sie hat ihren Platz.

Gewalt ist in der Schule, weil sie von außen hereingetragen wird, aber auch, weil sie schon drin ist. Drin im System – alleine schon, weil es Abhängigkeiten gibt, Leistungen eingefordert werden. Drin auch in den Köpfen und Herzen der Menschen, die Schule machen: Jeder bringt seine Stimmung mit.

Wenn Sie vor der Komplexität des Phänomens, vor seinen mannigfaltigen Formen und Bedingungsbeziehungen nicht kapitulieren wollen, müssen Sie die meisten Ursachen, die seit Jahren in unserer Gesellschaft präsent sind, an den Rand rücken: Gewalt in den Medien, Gewalt in der Familie, Missbrauch, strukturelle Gewalt – Sie können die Gewalt im Fernsehen nicht abschaffen. Sie können den Krieg nicht beenden. Sie können auch nicht alle Gewalt, die in die Schule hineingetragen wird, verhindern. Sie sind gegen wirklich brutale, verhaltensgestörte Jugendliche machtlos.

Wichtig ist also zuvorderst, dass Sie Ihre Grenzen achten. Richten Sie lieber den Fokus auf das konkrete Umfeld, das Sie wirklich beeinflussen können. Stellen Sie dabei aber auf »weiche Linse« – die oben genannten Themen und ihr Bedingungs-umfeld nehmen Sie dann im Unschärfbereich mit wahr. »Fuzzy« nennen die Psychologen diese Art der Wahrnehmung mit weitem Gesichtsfeld.



DAS MONSTER IM TANK

Richten Sie zuerst den Blick auf sich. Entscheidend ist, wie Sie mit der Gewalt in sich umgehen. Schauen Sie sich Ihr Monster genau an. Was macht Sie wütend? Was möchten Sie dann am liebsten tun? Selbst den überzeugtesten Anhänger der Friedensbewegung überkommt vielleicht manchmal eine unbändige Lust, um sich zu schlagen. Es gehört zum Menschsein, auch mal böse und aggressiv zu sein.

Nutzen Sie Ihr Monster als Energieträger. Wandeln Sie es in »Kreatin«. So ein »Monster im Tank« kann herrlich kreativ machen, kann Ihr Leben bereichern. Lachen Sie über Ihr Monster. Und lachen Sie mit ihm!



Wo sich Welten treffen

I. RITTER AUF VERLORENEM POSTEN?

Lehrerfrust – und was ihn verursacht

- ▶ **Ich bin allein:** Sie sind ein Einzelkämpfer, eine Einzelkämpferin.
- ▶ **Ich bin nicht verantwortlich, werde aber verantwortlich gemacht:** Sie haben sich den Lernstoff nicht ausgedacht, aber Sie müssen ihn »verkaufen«!
- ▶ **Ich sitze im Käfig:** Richtlinien, Lehrpläne, ministerielle Erlasse und ein praxisferner Verwaltungsapparat geben Ihnen einen unbequem definierten Rahmen vor.
- ▶ **Ich bin der Versager:** Sämtliche Vergleichsstudien stellen den Lehrern schlechte Zeugnisse aus. Alle Defizite der Schülerinnen und Schüler müssen Sie verantworten.
- ▶ **Ich bin der Weichspüler:** Der Einstieg in die Konkurrenz- und Leistungsgesellschaft beginnt in der Schule. Sie sollen ihn sozial verträglich gestalten.
- ▶ **Ich bin der letzte Ritter:** Für Kinder zwischen 6 und 18 sind sie die »letzte Bastion« vor der Verwilderung: Bildung, Kultur, Sozialverhalten – was in Elternhaus und persönlichem Umfeld der Kinder zu vermitteln versäumt wurde, in der Schule soll es gerichtet werden.
- ▶ **Ich bin der Müllschlucker:** Politik und Öffentlichkeit fordern von Ihnen die Vermittlung sozialer Kompetenzen. Dafür wurden Sie nicht ausgebildet. Soziale Prozesse brauchen zudem Zeit.
- ▶ **Ich bin der Marathonläufer:** Sie sind in der Regel nicht mehr als 6 Stunden in ihrer Klasse. 6 Stunden, in denen jeweils bis zu 30 Kinder vor Ihnen auf Zuwendung hungern; jedes von ihnen mit eigenen, ganz spezifischen Bedürfnissen.
- ▶ **Ich bin verstopft:** Es gibt keine institutionalisierte Hilfe, keine Stelle, an der Sie Ihre Ratlosigkeit, Frustration, Trauer in einem Coaching loswerden können.
- ▶ **Ich habe keine Zeit:** In den Konferenzen und Pausengesprächen mit Kollegen ist kaum Gelegenheit, pädagogische Konzepte und Fragen zu diskutieren und abzustimmen.





II. SPASSGENERATION?

Schülerbotschaften – und was sie bedeuten

- ▶ **Gib Gas, ich will Spaß:** 1.000 beats per minute – immer schneller immermehr Datenfaktentaten werden in die Köpfe der Kinder gestrahlt. Immer neue Sensationen. »Schon wieder Mathe? Wie langweilig...!« Zwangsläufig konkurrieren Sie mit den tausend Pausenclowns der schönen bunten Werbewelt, in der Probleme nur dazu da sind, um gelöst zu werden.
- ▶ **Mir ist alles gleich:** Hirnforscher haben festgestellt: Die Menge der Informationen verändern zwangsläufig die Wahrnehmung: Die Masse der Informationen zwingt, die Welt zu scannen. Ethische Bewertung kostet Zeit. Alle Informationen sind gleich gültig und damit gleichgültig: »Die binomische Formel lautet...« »Heute abend steigt eine steile Fete!« Welche Information macht mehr an?
- ▶ **Ich wäre wie:** Vorbilder produzieren Nachahmungsstress. Deutschland sucht den Superstar in sich! Wenn der Kontakt zur Außenwelt sich zunehmend auf eine vermittelte Wahrnehmung reduziert, werden die Klischees der medialen Weltwahrnehmung zu Rollenmustern, die sich Kinder anziehen. So versuchen sie, ihre Gefühle mit den vermeintlich Großen ihrer Vorbilder in Deckung zu bringen oder zumindest äußerlich kompatibel zu sein.
- ▶ **Ich bin nicht da:** Die Wahrnehmung einer unpersönlichen Welt, in der die Kinder sich nicht gemeint fühlen, wenn mit ihnen und über sie gesprochen wird: Trennung, Liebesentzug, Missbrauch... das gesamte Gewaltprogramm. Jedes 7. Kind lebt in Armut, jedes 4. Mädchen wird missbraucht. Was wird aus allen diesen verlorenen Kindern?
- ▶ **Ich trage alles in mir:** Die Gewalt, die Kinder empfinden und erleben, legen sie nicht an der Schulgarderobe ab. Sie sitzt in Ihrer Klasse.
- ▶ **Ich bin meine Gruppe:** Jugendgruppen finden sich in immer rigideren Abgrenzungen voneinander, die sich häufig über Äußerlichkeiten definieren. Klamotten werden als verbindlicher Nachweis einer Weltsicht oder Einstellung gewertet: die HipHopper, die Türken, die Technos, die Prollos, die Computerfreaks... Mitglieder anderer Gruppen sind entweder egal oder schlicht Feinde. Auseinandersetzung findet allenfalls in Konfrontation statt.
- ▶ **Ich bin erfolgreich:** Solidarität, Mitempfinden, Mitmenschlichkeit ist in den meisten Gruppen hinderlich, ein Defizit. Wer sich für andere engagiert, ist ganz schön blöd. Recht hat, wer skrupellos und stark ist. Vorbilder für solches Verhalten finden die Jugendlichen in den Medien zuhauf.

III. KONTAKT SCHAFFT BEZIEHUNG

Wie sie mit den divergenten Haltungen umgehen können

Die oben gespiegelten Wahrnehmungen beschreiben Rahmenbedingungen, die Frustration fördern und latente Gewalt erzeugen können. Entwickeln und gestalten Sie für sich positive Bedingungen und Selbstwahrnehmungen, die dazu beitragen können, eine gewaltträchtige Atmosphäre positiv zu beeinflussen. Das einzige Umfeld, das Sie in der Schule selbst unmittelbar beeinflussen können, sind Sie selbst. Mittelbar können Sie die Schülerinnen und Schüler, mit denen Sie zu tun haben, erreichen, vielleicht Ihre Kollegen und ganz am Rande die Eltern.

Verändern können Sie die Einstellungen von Menschen nur, wenn Sie mit ihnen in Kontakt treten. Wir glauben, dass offener Kontakt zu Lernenden, im Kollegium und zu Eltern schon dazu beitragen kann, Gewalt zu vermindern.

Im Folgenden wollen wir die Bedingungen für Interaktion zwischen den unterschiedlichen Parteien innerhalb von Schule daraufhin untersuchen, ob und wie sie Gewalt begünstigen und wie sie idealerweise Gewalt vermindern können.



Kontaktanstalt I

BEGEGNUNG: LEHRKRÄFTE – SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

A :: Status Quo

Die Lehrerrolle ist in der Sekundarstufe häufig davon bestimmt, die Vermittlung des Lehrstoffs zu organisieren. Soziale Interaktion beschränkt sich darauf, Disziplin zu fördern bzw. Störungen in der Arbeit zu regulieren. Die wichtigste Frage lautet entsprechend: Wie kommt der Lehrstoff an die Schülerinnen und Schüler? Die nebenstehende Glosse A zeigt den gängigsten Mechanismus.

B :: Gewaltpotenzial des Status Quo

Die typische Lehrer-Schüler-Interaktion – die Vermittlung von Lehrstoff – wird zu einem Problem, wenn die Schüler in diesem System nicht mitspielen. Wenn sie trotz aller Motivation (oft: Kleiden eines Themas in vermeintlich jugendspezifische Relevanz) die Aufnahme verweigern, gibt es, je nach Lehrertyp, eine Reihe unterschiedlicher Verfahrensweisen, von denen wir einige in der nebenstehenden Analyse B glossiert haben.

Aus Lehrersicht betrachtet, hat das typische Vorgehen bei Leistungsverweigerung (also Sanktionen) mit Gewalt in der Regel nichts zu tun.

Es ist das normale Verfahren, ein Teil des Systems, das alle – Lehrer und Schüler – kennen. Es sind Regeln, die gewöhnlich an der Schule herrschen.

Glosse A

So tischt man Fachwissen auf

- ▶ Lehrstoff wird „schülergerecht“ aufbereitet in der Hoffnung, dass er leichter verdaulich ist.
- ▶ Lehrer hoffen, dass Schülerinnen und Schüler wissenshungrig sind. Ideal wäre es, wenn die Schüler so hungrig wären, dass sie alles essen würden, also »intrinsisch motiviert« wären. Die meisten Jugendlichen haben an den schulischen Themen aber oft gar keinen Appetit.
- ▶ Da die meisten Schüler in der Regel nicht motiviert sind, sollten Lehrer über ein breites Repertoire verfügen, ihnen Appetit zu machen.

Glosse B

Unterschwellige Botschaften bei Leistungsverweigerung

- ▶ Wer nicht aufpasst: schlechte Note.
Schlechte Note: kein Abschluss.
Kein Abschluss: Leben ruiniert.
- ▶ Also mir ist es ja egal, ob ihr aufpasst oder nicht. Ich kriege die Zeit hier bezahlt.
- ▶ Ach Kinder, muss das denn sein? Könnt ihr nicht ein bisschen mitarbeiten? Macht euch und mir die Arbeit doch nicht so schwer.
- ▶ Hey Leute, es ist doch euer Leben, das ihr in den Griff bekommen müsst. Wissen ist Macht! Also kriegt mal euren Arsch hoch!
- ▶ Ihr kleinen Bestien. Wollen doch mal sehen, wer hier am längeren Hebel sitzt!



Diese Äußerungen von Schülerinnen und Schülern zeigen, dass der gleiche Sachverhalt, die Vermittlung des Lehrstoffs, meist ganz anders wahrgenommen wird.

- ▶ Natürlich gehe ich zur Schule, um zu lernen. Aber was ich lernen soll und wofür, verstehe ich nicht: Der Lernstoff hat mit meinem wirklichen Leben wenig bis gar nichts zu tun. Es ist furchtbar langweilig.
- ▶ Der Sinn von Schule ist es, für die Noten zu lernen.
- ▶ Wie viele von uns würden noch in der Klasse sitzen, wenn die Teilnahme am Unterricht freiwillig wäre?
- ▶ Gewalt ist, wenn der Lehrer seine Macht einsetzt, um eine Leistung zu erzwingen. Manchmal fühle ich mich überfordert. Oder ich verstehe nicht, was das Ganze soll. – Schon marschiert die Lernpolizei auf, unter Androhung von Strafen, die vom Erteilen einer schlechten Note bis zum Schulverweis reichen können.
- ▶ Gewalt ist, wenn ich vor allen gedemütigt werde, indem meine schlechte Leistung abfällig kommentiert wird.
- ▶ Gewalt ist, wenn ich wegen schlechter Noten zu Hause Stress bekomme.
- ▶ Gewalt ist, wenn ich im Unterricht kein Recht habe. Der Lehrer ist der unumschränkte Herrscher, wir müssen gehorchen.
- ▶ Gewalt ist, wenn der Lehrer willkürlich entscheidet, wer im Streitfall in der Klasse recht hat.

Die Liste ließe sich fortsetzen. Sie macht deutlich: Die Machtposition des Lehrers ist per se ein Instrument, das in der Wahrnehmung der Schüler als Gewalt empfunden werden kann.

Dazu kommt, dass Schüler aus einer solchen Konstellation ein Modell lernen: Lehrer sein, heißt dominieren. Wenn ich in der Machtposition bin, kann ich auch bestimmen. Das Lernfeld, in dem sie dieses Modell studieren durften, eignet sich auch gut, um hier die ersten Schritte im Selbstversuch zu tun: Im Unterdrücken und Dominieren anderer Schüler.

Gewalt lässt sich also im System »Lehrer – Schüler« nicht vermeiden. Denn Sie müssen Leistung fordern, Sie müssen Leistung bewerten. Sie sollten nur wissen, dass es so ist und sich nicht um die Tatsache herumlügen.

C :: Alternativen zur Gewaltminderung

Wenn Sie auch Gewalt im Umgang mit Schülern grundsätzlich nicht verhindern können (Bewertungen sind nun einmal Teil des Systems), so können Sie doch Formen des Kontakts zu Schülern finden, die Gewalt zumindest weitgehend reduzieren und den Schülern andere Rollenmuster vor Augen führen als die oben beschriebenen. Die folgenden 9 Perspektiven beschreiben in Stichworten Felder, in denen Veränderung möglich ist.

Einige der nachfolgenden Aspekte haben wir mit den Ausführungen von Heinz Schirp, »Schule und Gewalt«, in Hurrelmann, Rixius, Schirp u.a.: »Gewalt in der Schule«, Beltz, Weinheim und Basel 1996, ergänzt. Sie sind entsprechend gekennzeichnet.

1. MEIN SCHÜLERBILD :: Kontakt kommt vor Urteil

- Finden Sie Schüler überwiegend nervend? Oder sehen Sie sie als interessierte, neugierige Menschen, die Orientierung brauchen? Mit welcher Haltung auch immer Sie den Jugendlichen gegenüber treten: Sie merken es (sich).
- Natürlich haben Sie Ihre Erfahrungen mit Schülern gemacht. Aber würden Sie es begrüßen, wenn Ihnen jemand alle Erfahrungen entgegenbrächte, die er mit Lehrern je gemacht hat? Jeder Schüler verdient eine Chance, auch immer wieder neu, gegen gemachte schlechte Erfahrungen. Wenn Sie nicht an ihn glauben, woher soll er die Kraft nehmen, etwas zu verändern? Nichts ist demotivierender als sich immer wieder in der gleichen Schublade zu finden.
- Ein Modell, das Ihnen dabei eine gute Hilfe sein kann: das Konzept der »Multiplen Intelligenz«. Es geht davon aus, dass es sieben Formen der Intelligenz gibt und dass jeder Mensch in einem Bereich überdurchschnittlich intelligent ist. Wenn Sie z.B. ein Kind, das über eine hohe interpersonelle, also soziale Intelligenz verfügt, in seiner Intelligenz fördern und bestätigen, indem Sie ihm beispielsweise ein soziales Amt in der Klasse übertragen, werden sich die übrigen Bereiche, in denen es Defizite hat, auch spürbar verbessern (siehe Infoblatt »Ich bin ganz!« auf Seite 77).
- Gehen Sie möglichst ohne Urteil, aber auch ohne Erwartung in die Begegnung mit Ihren Schülerinnen und Schülern. Seien Sie neugierig.



2. MEIN SELBSTBILD :: In die Rolle schlüpfen

- Jeder spielt eine Rolle. Welche spielen Sie? Wollen Sie kompetent, verständnisvoll, streng, lässig oder humorvoll erscheinen? Unser Rat: Spielen Sie Ihre Rolle bewusst. Geben Sie ihr eine Form. Aber lassen Sie diese Form bitte nicht zur Maske gerinnen, hinter der man Ihr Gesicht nicht mehr sieht, Ihr Herz nicht mehr spürt. Spielen Sie **mit** der Rolle.
- Der erste und wichtigste Satz, den jede Lehramtsstudentin und jeder Lehramtsstudent vor jeglicher Didaktik lernen müsste, lautet:
Seien Sie authentisch!
Der zweite lautet: **Seien Sie interessiert!**
Der dritte: **Seien Sie offen!**
- Erzählen Sie Geschichten von sich. Lassen Sie sich von den Schülern Geschichten erzählen. Wenn Sie die Schüler ernst nehmen, wenn Sie echtes Interesse an ihnen haben, werden Sie sicherlich auch respektiert.

3. MEIN BILD BEI SCHÜLERN :: Aus der Rolle fallen

- Natürlich haben die Schüler auch ihre Vorurteile über Sie. Schaffen Sie es, sie mal zu überraschen? »Kommt mir irgendwie so vor, als hättet ihr heute keine Lust. Ich offen gestanden auch nicht! Lasst uns mal was anderes machen...!« Auch kleine Änderungen bewegen: »Heute könnt ihr die Bücher mal im Tornister lassen. Mich interessiert eure Meinung...«
- Lassen Sie die Schüler anonym auf Karteikarten ihre Wünsche an den Lehrer formulieren. Formulieren Sie Ihren Wunsch an die Schüler. Reden Sie drüber.
- Wie wäre es mit diesem Einstieg: »Leute, ich bin nicht gut drauf. Also, habt bitte Verständnis, wenn ich heute ein dünnes Nervenkostüm habe!«

4. UNTERRICHTSPLANUNG :: Passiv leiden – aktiv gestalten

- Unterricht empfinden die meisten Schülerinnen und Schüler als passiv, reaktiv, langweilig. In der Regel werden sie von den Lehrkräften dominiert. Die Schülerrolle besteht darin, Fragen zu beantworten, gestellte Aufgaben zu lösen. »Wir fühlen uns nicht unter- oder überfordert, sondern sozusagen fehlgefordert. Und dadurch entsteht diese wahnsinnige Langeweile.« (eine Schülerin, 18 Jahre, in Der Spiegel 15/88, S. 46)
- Binden Sie Ihre Schüler in die Gestaltung des Unterrichts mit ein. Besprechen Sie gemeinsam den geplanten Lehrstoff, welche lebensweltliche Relevanz er hat, wie Sie ihn vorbereiten wollen. Ermöglichen Sie offene Arbeit, die in Projektgruppen geleistet werden kann. Lassen Sie Arbeitsziele von den Schülern mitdefinieren. Je verantwortlicher die Klasse Unterricht gestaltet, um so interessierter und effektiver ist sie bei der Sache.

5. WAS SCHÜLER BRAUCHEN :: Kontakt-Konzept

- Interesse und aktive Beteiligung von Schülerinnen und Schülern fallen nicht vom Himmel. Die nachfolgenden Leitideen bilden den Dünger, mit dem sie gedeihen können.

Ihre Klasse braucht:

- ▶ authentische Erfahrungen statt Erfahrungen aus 3. Hand, also eher die Befragung eines Politikers im Unterricht statt eines Artikels über Demokratie
- ▶ konkret wirkende Ergebnisse des eigenen Arbeitens statt folgenloser Ergebnisse abstrakter Aufgabenstellungen, also z.B. Rollen- und Planspiele, konkrete Aufgaben aus dem alltäglichen Leben, aus der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen statt kurzweiliger frustrationsarmer Aktivitäten: Förderung von Kontinuität und Beharrlichkeit in Arbeitsprozessen, z.B. Projektarbeit
- ▶ sinnbringende Aktivitäten zur Identitätsförderung statt Methoden, die Isolation fördern, also z.B. Gruppenarbeiten, die Einstellungen bilden und Austausch erfordern
- ▶ Kooperation und gemeinsame Identifizierung mit Arbeit statt Konkurrenz und Rivalität, also prozess- statt ergebnisorientiertes Lernen



- ▶ Orientierung durch eine Streit-, Lern- und Arbeitskultur
- ▶ konkrete Handlungsmöglichkeiten statt abstrakter Lösungen weit entfernter Probleme, also Inhalte, die Kinder in ihrem Alltag stärken: nicht nur Kinderrechte in der 3. Welt, auch die Situation der Kinder in Ihrer Klasse
- ▶ Übernahme von Verantwortung durch Partizipation statt theoretischer Einheiten über sozial richtiges Verhalten, also z.B. Klassenkreise und wechselnde (soziale) Dienste
- ▶ Aufarbeitung aktueller Probleme statt Orientierung an Lehrplänen und Schulbüchern
- ▶ Umgang mit Multikulturalität in Gruppen statt Ignoranz und Ausgrenzung, also Verschiedenheit als Bereicherung vermitteln – und dieser Verschiedenheit im Unterricht Raum geben: Was kannst du besonders gut?
- ▶ ganzheitliches Verstehen von Zusammenhängen statt Anhäufung unzusammenhängenden fachspezifischen Wissens im 45-Minuten-Takt
- ▶ Auseinandersetzung mit Modellen sozialen Handelns in der Gesellschaft statt unreflektierter Übernahme von Rollen- und Verhaltensmustern

(Nach Heinz Schirp, a.a.O)

6. VOM ALLTAG LERNEN

Schule und Alltagslernen unterscheiden sich grundlegend. Schirp (a.a.O.) nennt vier Aspekte:

- ▶ Im Unterricht lernt jeder weitgehend für sich. Im Alltag werden gemeinsame Aktivitäten und Arbeitsformen gefordert.
- ▶ Im Unterricht herrscht abstrakt-logisches Denken vor. In Alltag und Beruf dominiert instrumentelles, praktisches Lernen und Arbeiten.
- ▶ Im Unterricht geht es überwiegend um symbolisches Handeln. Im Alltag herrscht praktisches Handeln in konkretem Kontext.
- ▶ Unterricht leitet zu generalisierendem Lernen an. Im Alltag benötigt man situationsspezifische Kompetenzen.



- Diese Diskrepanz wird Ihnen im Unterricht zum Problem, und sie wird Schule von Seiten der Wirtschaft angekreidet, die ihr Praxisferne und die Vermittlung falscher Kompetenzen vorwirft.
- Die Lösung ist alt: »Holt das Leben in die Schule!« formulierte Freinet Anfang des 20. Jahrhunderts und meinte damit auch, dass die Schule ins Leben treten sollte. GÖS, »Gestaltung des Schullebens und Öffnung von Schule« heißt ein Programm der Landesregierung NRW, das Bildungs- und Lernressourcen des schulischen Umfelds nutzen und lebensweltliche Erfahrungen bei Schülern fördern und unterrichtlich umsetzen will.



Konkret heisst das für das Thema »Gewalt« z.B.:

- ▶ Laden Sie Großeltern und Eltern ein, die aus den Kriegs- und Nachkriegsjahren erzählen, wie sie ihre Schulzeit erlebt haben usw.
- ▶ Laden Sie einen Streetworker ein, der über seine Arbeit mit Straßenkindern berichtet.
- ▶ Eine Projektgruppe soll eine »Sozialreportage« (z.B. über die Arbeit mit drogensüchtigen Jugendlichen) erstellen und begleitet daher einen Streetworker einen Tag lang.
- ▶ Ein Sozialarbeiter berichtet von seiner Arbeit mit straffälligen Jugendlichen.
- ▶ Vertreter der AWO stellen vor Ort ihre Jugendeinrichtung vor.
- ▶ ...

7. UNTERRICHTSFORMEN NEU AUSRICHTEN

Schule hat konkrete Möglichkeiten, Schülern Modelle für Gewaltprävention zu liefern.

- ▶ In dem Maße, wie Sie offen Ihre eigene Haltung und Disposition in Bezug auf Gewalt zur Sprache bringen, fördern Sie auch bei Schülern die Wahrnehmung und Beurteilung von Gewalt.
- ▶ Schule kann Modelle des gewaltarmen Miteinanders praktizieren, die sich auf die Schule als Lebensraum, auf Arbeitsformen, auf den Umgang mit Konflikten, auf Regeln und soziale Orientierung beziehen.

Nachfolgend einige Aktivitäten, die demokratisches Miteinander und aktive Teilhabe der Schüler am Unterricht und am Schulleben fördern:

▶ Morgenkreis

Allmorgendliche oder allwöchentliche Runde zum gemeinsamen Besprechen von Erlebnissen, Erfahrungen, Erwartungen, Ängsten, Problemen. Die Lehrkraft ist Teilnehmer. Den Kreis leitet nach einer Phase der Eingewöhnung immer wechselnd eine Schülerin oder ein Schüler. Reden darf nur, wer das Wort hat. Jeder darf ausreden. Niemand darf beleidigt werden.
Ich komme zu Wort. Ich kann meine Probleme besprechen. Meine Meinung ist wichtig.

▶ Freiarbeit, Wochenplan

Gemeinsames Planen von Arbeitsverfahren und Lernphasen in Selbstverantwortlichkeit. Die Schüler können innerhalb einer Woche ein bestimmtes Arbeitspensum selbst strukturieren und abarbeiten, auch in Zusammenarbeit mit anderen.
Ich kann meine Arbeit selbst planen und einteilen, nach meinem Tempo. Ich kann eine Sache zu Ende bringen. Ich verstehe Zusammenhänge.

▶ Soziale Helfersysteme

Buddy-Aktivitäten: Schüler helfen Schülern auf verschiedenen Ebenen; Kleingruppen fühlen sich für die Unterstützung von Mitschülern verantwortlich; Hausaufgabenhilfe; Schulweg... Die Buddys übernehmen soziale Verantwortung und integrieren Außenseiter in die Klasse, erfahren selber Bestätigung.
Ich fühle mich verantwortlich. Ich helfe anderen. Ich bin wichtig.

▶ Sachliche Helfersysteme

Organisation von »sozialen« Klassendiensten durch die Schüler; Schülerinnen und Schüler sind komplett verantwortlich.
Ich werde gebraucht. Ich erledige einen wichtigen Job.



► Regeln

Die Schüler definieren in einem längeren Prozess ihre Regeln für die Klassengemeinschaft selbst und achten auch auf deren Einhaltung. So entsteht ein Verantwortlichkeitsgefühl und ein tiefes Verständnis für demokratische Prozesse.

Ich verstehe, wie Gruppen funktionieren.

Ich respektiere Regeln.

► Kooperationsarbeiten

Gemeinsame Organisation von Schulaktivitäten: Feste, Spiele, Ausstellungen, Gestaltung von Räumlichkeiten.

Wir haben etwas gemeinsam auf die Beine gestellt. Wir haben toll zusammen gearbeitet. Wir haben von der Planung bis zum Fest alles alleine gemacht. Wir haben uns belohnt.

► Projektarbeit

Selbstständige Planung und Durchführung einer Arbeit. Kontakte zu Stellen außerhalb von Schule. Gemeinsame Präsentation der Arbeiten.

Wir haben gemeinsam ein Thema auf spannende Weise erarbeitet. Wir haben viel Neues gelernt. Wir haben alles alleine gemacht und zusammengearbeitet. Wir haben das Ergebnis zusammen präsentiert.

► Rollen- und Simulationsspiele

Soziale und unsoziale Verhaltensweisen verdeutlichen; Rollenwechsel: unterschiedliche Sichtweisen und Interessen wahrnehmen; Erproben von Variationen.

Ich habe unterschiedliche Sichtweisen erfahren. Ich kann andere besser verstehen. Ich weiß jetzt, wie ich ein Problem angehen muss.

► Gemeinsame Erlebnisse

Klassenfahrten, Wandertage, Exkursionen.

Wir haben viel miteinander erlebt. Wir haben viel Spaß miteinander. Ich fühle mich in der Gruppe wohl.

8. STREITEN LERNEN

- Führen Sie in Ihrer Klasse eine Kultur des Streitens und der konstruktiven Auseinandersetzung ein, die nach ganz bestimmten Regeln verläuft: Jeder darf ausreden. Niemand wird beleidigt. Keiner wird wegen seiner Meinung diskriminiert.

- Gut streiten ist ein Wettkampf, der die Sinne schärft. Im Geiste des antiken »diskursiven Denkens« werden so unterschiedliche Positionen wahrgenommen, Argumente getauscht und abgewogen und schließlich die plausibelste befürwortet – ohne dass die anderen minder geschätzt würden. Thesen und Gegenthesen werden aus Lust an der Wahrheit gekreuzt. In speziellen Kreisen der Jugendkultur gibt es dazu ein Pendant, das »Batteln« der HipHopper, die auf der Bühne im Reimen gegeneinander antreten – nur dass es da um die verbale Abgrenzung voneinander geht, unabhängig von einem Erkenntnisinteresse.

9. LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN

- »Erfahrungen können auch dumm machen; Modelle können auch falsch sein; Verhaltensweisen, die übernommen werden, können unsozial sein; Konfliktlösungen, die in einer bestimmten Situation sinnvoll sind, versagen in einer anderen; die Lösung eines eigenen Problems kann zu einem viel größeren für die eigene Gruppe werden.« (Heinz Schirp, a.a.O.)

- Es gibt keine einfachen Rezepte für vernünftiges und soziales Verhalten für alle Situationen und Lebensbereiche. Es gibt nur Empfehlungen, und viele richtige Wege sind gepflastert mit missglückten Versuchen. Aber auch das kann ein Lernziel und eine Erfahrung sein: dass man nicht aufgibt, sondern im Prozess seinen Weg findet.



Kontaktanstalt II

BEGEGNUNG: LEHRKRAFT – LEHRKRAFT

A :: Status Quo I: Inhalte

Jede Lehrperson ist weitgehend frei, in ihrer Klasse zu tun, was sie für richtig hält. Ein Austausch über pädagogische Inhalte findet oft nur in der hoch ritualisierten Form des Klagens statt.

Neue pädagogische Impulse werden in der Regel skeptisch beäugt und ad acta gelegt, wenn sie Mehrarbeit zu bedeuten scheinen. Werkstattarbeit und Lernzirkeltraining haben sich vor allem deshalb so gut etabliert, weil sie einfach einzuführen waren und eine deutliche Arbeitserleichterung bedeuten. Zudem war gleich eine Fülle an praktikablem Material auf dem Markt, direkt einsetzbar. Ein ideales Modell.

Status Quo II: Der Lehrkörper und das Gesetz der Trägheit der Masse

Kollegen, die sich über Gebühr für Schüler engagieren, sind oft isoliert, wie das reale Fallbeispiel des Klaus Berger (Name geändert) zeigt.

Der »Lehrkörper« ist häufig ein träger Organismus aus Einzelkämpfern, die selten ihre vielfältigen Kompetenzen zum Nutzen aller zusammenbringen. Eine Versammlung aus spezialisierten Einzelkämpfern, die die Bedeutung des Wortes Team nicht verinnerlicht hat.

Zwischen Lehrkräften und Lernenden verläuft eine genau definierte Grenze, die als Zwei-Klassen-System nicht nur räumlich gezogen ist. Auf der einen Seite stehen Macht und Kompetenz, auf der anderen sitzt eine Gruppe mehr oder weniger interessierter unfertiger Menschen, die erzogen, also zu etwas hin bewegt werden müssen.

Diese Trennung zeigt sich auch in der Ausformung von Konzepten, die soziales Lernen zum Ziel haben. Lehrer haben daran wenig Anteil, allenfalls leiten sie Schüler an. Sie kämen aber nie auf die Idee, sich selbst den darin vereinbarten Regeln zu unterwerfen. Das Streitschlichtermodell ist ein typisches Beispiel dafür, wie der kritische Exkurs auf Seite 22 verdeutlicht.

Fallstudie Klaus Berger

Klaus Berger, 49 Jahre alt, seit 18 Jahren Lehrer an der Pestalozzi Hauptschule in Glücksstadt. Seit 6 Jahren in Folge Vertrauenslehrer.

Klaus Bergers Thema:

Berger wuchs in ein neues Verständnis seiner Lehrerrolle hinein, als er die Aufgabe, für die Jugendlichen da zu sein, ernst zu nehmen begann. In seiner Klasse und klassenübergreifend in der SV-Gruppe versucht er seit Jahren den Balanceakt, seinen Schülerinnen und Schülern mit Respekt, auf gleicher Augenhöhe zu begegnen, und trotzdem seine Autorität und Funktion als Lehrer zu behalten. Schulisches Lernen ist für ihn untrennbar mit sozialem Lernen verbunden.

Sein Engagement, von den Mädchen und Jungen mit viel eigenem Enthusiasmus und Dankbarkeit belohnt, hat sich weit über den Schulrahmen in den Freizeitbereich hinein ausgedehnt.

Klaus Bergers Problem:

Seine Begeisterung und seine offensichtlichen Erfolge, was das Sozialverhalten und die Schulfreude der Schüler betrifft, haben im Kollegium weder Anerkennung noch Interesse, sondern im Gegenteil Ablehnung hervorgerufen: Berger ist zunehmend isoliert, wird von der Schulleitung in seinen Forderungen behindert und von Kollegen zynisch abschätzig als »Schüler-Lehrer« bezeichnet: Wie kann jemand so blöd sein, seine Freizeit für Schülerinnen und Schüler aufzuwenden?

Klaus Bergers Vermutung:

Für seine Kollegen ist er eine Bedrohung des sicheren, geordneten Rahmens. Er stellt ihre pädagogische Praxis in Frage.



EXKURS STREITSCHLICHTUNG

Streitschlichtung oder Mediation ist mittlerweile an vielen weiterführenden Schulen bekannt und verankert als Modell, wie Jugendliche im »Peer-to-Peer«-Prozess ihre Konflikte selber lösen können. An einigen Schulen funktionieren diese Gruppen jedoch zum Teil nicht wie gewünscht. Meist werden die folgenden Gründe angeführt:

- ▶ **Streitschlichtung ist in der Schule nicht verankert. Viele Schüler und Lehrer kennen die Schlichter nicht bzw. haben keine Ahnung, von ihrer Funktion.**
- ▶ **Streitschlichtung gilt vielen Schülern als »uncool«. Sie empfinden das formalisierte Schlichtungsverfahren als »Sozialkram«.**
- ▶ **Zur Schlichtung kommen nur wenige Kinder von sich aus, weil sie ein Anliegen haben. Oft werden sie von Lehrern geschickt, empfinden die Schlichtung also auch als pädagogisches Mittel.**

Ein wirksames Modell konstruktiver Konfliktlösung an Schulen benötigt ein stabilisierendes Umfeld, das idealerweise folgende zusätzlichen Komponenten beinhaltet:

- ▶ **Begleitende Programme für den sozialen Prozess in Klassen und Lerngruppen**
- Schulung der sozialen Kompetenz, mit dem Ziel, bei Konflikten nicht nur akut zu intervenieren, sondern möglichst präventiv an den Prozessen des Umgangs mit Problemen und Störungen zu arbeiten.

Soziale Lernziele im Unterricht

Soziales Lernen als ständiger Bestandteil des Fachunterrichts, z.B. aktiv zuhören können, eigene Interessen vertreten ohne den anderen anzugreifen, Verständnis für andere Positionen entwickeln, Lernschwachen helfen, Lerngruppen bilden – Grundfertigkeiten, die dem Unterricht insgesamt zu Gute kommen.

Trainings zum Lehrerverhalten

Konflikte erkennen, als Lernanlässe nutzen, Beteiligte einbeziehen, Regeln vereinbaren, mit Kollegen zusammen soziale Prozesse in der Schule verankern – Anforderungen an konfliktfähige Lehrer.

Öffnung von Schule

Bei gravierenden sozialen oder psychologischen Problemen ist eine Zusammenarbeit mit Jugendhilfe, schulpsychologischem Dienst oder gar der Polizei erforderlich. Es ist unerlässlich, die erforderlichen Strukturen bzw. das Netzwerk frühzeitig aufzubauen.

Prävention und Schulprogramm

Vernetzung aller vorgenannten Bereiche zu einem System, das nachhaltig die Konfliktkultur an der Schule prägen kann und als Teil des Schulprogramms festschreibt.



Wenn Schule lebt

B :: Alternativen zur Gewaltminderung

Die beste Maßnahme zur Gewaltminderung, die Sie, das gesamte Kollegium und die Schulleitung zum Schulleben beisteuern können besteht darin, sich daran zu beteiligen.

► Da sein, Mensch sein

Wenn Sie lebendig, anwesend, interessiert, in der Schule präsent sind, auch außerhalb der Schulstunden Kontakt pflegen, diskutieren, greifbar sind, als Mitmenschen, nicht als Lehrer.

► Team sein

Wenn das Kollegium sich als Team nach draußen, auch den Schülern gegenüber präsentiert, das lebendig, offen, motiviert ist, dem seine Arbeit Spaß macht.

► Auseinandersetzung pflegen

Wenn Sie eine lebendige Streit- und Diskussionskultur im Kollegium pflegen, wo versucht wird, einige für alle verbindliche Richtlinien pädagogischen Handelns aufzustellen, die auch den Schülern transparent gemacht werden können.

► Hilf mir, es selbst zu tun!

Getreu dem Leitsatz von Maria Montessori: Übertragen Sie die Kompetenzen im sozialen Bereich so weit es geht an die Jugendlichen. Viele Aufgaben können sie mit entsprechender Schulung selber leisten (siehe Exkurs »Peer-Group-Education«). Auch pädagogische Aufgaben können Sie getrost abgeben: Förderung schwacher Schülerinnen und Schüler, Vorbereitung gemeinschaftlicher Aktivitäten... Schüler sollen doch fürs Leben lernen. Warum nicht die Schule als Lebensraum verstehen, in dem konkrete Erfahrung gemacht werden?

Es gibt Modelle, in denen Schüler einen Teil der Reinigungsarbeiten übernehmen. Die so eingesparten Gelder kommen zu einem bestimmten Prozentsatz der Schule wieder zugute – sie werden für gemeinsame Aktivitäten und zur Anschaffung allgemein benötigter Materialien benutzt.

► Offen unterrichten

Besuchen Sie sich gegenseitig im Unterricht. Kritisieren Sie sich konstruktiv. Geben Sie sich Tipps. Nutzen Sie einander.

► Kompetentes Team

Nutzen Sie die Kompetenzen, über die Sie verfügen. Machen Sie einmal eine Liste aller Fähigkeiten, die Sie als Team gemeinsam haben. Was kann wer davon für alle einbringen? Entlasten Sie sich, indem Sie Synergien schaffen.

► Spannende Schule

Bauen Sie gemeinsam an einer lebendigen Schule, in die alle gerne kommen: Organisieren und veranstalten Sie so viele klassen- und schulübergreifende Aktivitäten wie möglich. Projektstage, Projektwochen, Schulfeste, Wettbewerbe, Feierstunden... Gestalten Sie das Schulleben als aufregende Inszenierung.

► Schule öffnen

Offener Unterricht heißt auch, dass offen miteinander diskutiert werden kann: Organisieren Sie Themennachmittage oder -abende, an denen auch Eltern kommen können, zu bestimmten pädagogischen oder sozial interessanten Themen. Laden Sie Referenten ein.

► Schule zeigen

Zeigen Sie die Ergebnisse Ihrer Arbeit auch nach draußen. Machen Sie Werbung für sich. Mischen Sie sich in Themen ein, die Ihr Stadtviertel betreffen. Initiieren Sie Projekte, die über Schule hinaus in das Umfeld wirken.

► Schule gestalten

Verstehen Sie das Schulprogramm in diesem Sinne als Chance, mit allen in den Prozess hin zu einer lebendigen Schule einzusteigen.

Argumente, warum es nicht funktioniert, kennen Sie zur Genüge. Argumente, warum es funktionieren sollte auch. Es ist Zeit, sich auf den Weg zu machen.



EXKURS PEER-GROUP-EDUCATION

Die Bedeutung der Peer-Group

Die Peer-Group spielt mit dem Eintritt in das Jugendalter eine immer entscheidendere Rolle im Leben der Jugendlichen. Die meisten Kinder verbringen, besonders in der Pubertät, mehr Zeit mit Gleichaltrigen als mit ihren Eltern. Ganz allgemein bei der Entwicklung des Sozialverhaltens haben die Gleichaltrigen eine besondere Bedeutung. Denn gerade in der Gruppe erleben sie ein hohes Maß an sozialer Solidarität und einen Kodex, der sich von den Wertvorstellungen und Erfahrungen der Erwachsenen abgrenzt.

Peer-Group – Schreck oder Chance?

Allerdings wissen viele Eltern und Pädagogen zu wenig über die Bedeutung der Peer-Group und sehen daher diesen Einfluss oftmals als negativ an, weil sie vermuten oder sehen, dass ihre Kinder sich in und von der Gruppe »sozial unerwünschte« Eigenschaften anschauen: Rauchen, Trinken, Drogen, Widerborstigkeit...

Peer-Group-Education setzt genau an diesem Punkt – dem großen Einfluss, den die Peer-Group auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hat – an und wendet es zu einem positiven pädagogischen Konzept. Es geht hier darum, Kinder und Jugendliche nicht nur als Problemverursacher zu sehen, sondern ihre Problemlösungskompetenzen in den Erziehungsprozess mit einzu beziehen.

Geschichte von PGE

Peer-Group-Education reicht bis zum Ende des 18. Jahrhunderts zurück, als in breitem Stil versucht wurde, Arbeitern Kenntnisse in Lesen und Schreiben beizubringen. Die Methode des »Monitoring« bestand darin, dass Lehrer einige Schüler zu Tutoren ausbildeten, die dann ihre Kenntnisse und Fähigkeiten an andere Kinder weitergaben. Mit der Entwicklung des Bildungssystems verlor das Monitoring an Bedeutung, bis es in den 50er Jahren unseres Jahrhunderts für die Alphabetisierungskampagnen in Entwicklungsländern wiederentdeckt wurde. In den letzten 20 Jahren wurde die Peer-Group-Education wieder entdeckt, vor allem in Großbritannien und den USA.

Positive Effekte von PGE

An vielen Schulen gibt es Streitschlichter, die Gleichaltrigen helfen, eine Lösung im Streit zu finden. In vielen Gemeinden und Städten beteiligen sich Kinder und Jugendliche aktiv in Initiativen oder Kinder- und Jugendparlamenten und treten für Interessen ihrer Altersgruppen ein. Bei allen Problemen, die Erfahrungen bestätigen eine positive Tendenz:

- Schüler können oft sehr viel schneller und effektiver im Konflikt unter Gleichaltrigen vermitteln oder bei Problemen Hilfe anbieten.
- Sie verstehen in der Regel die Positionen der einzelnen Konfliktbeteiligten besser als Erwachsene.
- Sie können sich leichter in die Situation von Gleichaltrigen versetzen und sprechen vor allem ihre Sprache.



Gründe für PGE

Es gibt viele Gründe für die Anwendung von PGE als pädagogischer Ansatz zur Problembewältigung.

- **Effektivität**

Jugendliche stehen als Experten mit großer Problemerkennntnis zur Verfügung, denn die Problemsituationen, in denen Jugendliche sich befinden können, sind ihnen hinreichend bekannt. Wenn man sie dazu ermutigt, können sie anderen, denen es schlechter geht, eine wichtige Stütze sein.

- **Kommunikation**

Die Jugendlichen können als Modell für andere dienen und eine Vorbildfunktion übernehmen. Sie können glaubwürdig deutlich machen, warum sie sich in schwierigen Situationen für diesen oder jenen Weg entschlossen haben. Das wirkt als positives Modell auch gewaltmindernd.

- **Rentabilität**

In Situationen, wo nur begrenzte Mittel zur Verfügung stehen bzw. zahlenmäßig viele Jugendliche erreicht werden sollen, kann die PGE einen Multiplikatoren-Effekt in Schulen und Kommunen haben. Solche Projekte können wesentliche Anstöße geben, um Lösungen für ein Problem zu finden.

Selbstverantwortung

Bei entsprechender Planung können die Jugendlichen den pädagogischen Prozess und den Informationsaustausch in ihrer Altersgruppe erheblich beeinflussen. Das hängt wesentlich vom Rahmen und von den äußeren Bedingungen des Programms ab.

Begleitung und Anerkennung

Die Erfolge von PGE ergeben sich allerdings nicht automatisch. »Buddy-Programme«, bei dem sich Jugendliche um Gleichaltrige kümmern, müssen sorgfältig vorbereitet und begleitet werden. Wenn Kinder und Jugendliche Verantwortung für das soziale Klima an den Schulen und pädagogischen Einrichtungen übernehmen, ist es unabdingbar, dass dieser Beitrag auch entsprechend akzeptiert wird. Die »Buddys« müssen gründlich trainiert und begleitet werden. Es muss klar verabredet werden, in welchen Fällen sie aktiv werden und wann sie Unterstützung von Erwachsenen einholen können.

Die Rolle des Lehrers als Coach

In diesem Prozess verändert sich auch die Rolle des Lehrers, der als »Coach« ein anderes Selbstverständnis entwickeln und anders arbeiten muss. Der brasilianische Pädagoge Paulo Freire, der in Alphabetisierungskampagnen in Lateinamerika mit PGE gearbeitet hat, formulierte dieses neue Bild folgendermaßen: »Der Lehrer ist nicht länger der einzige, der lehrt, sondern einer, der selbst im Gespräch mit den Schülern belehrt wird. (...) Sie sind gemeinsam verantwortlich für einen Prozess, in dem alle wachsen.«

Text verändert aus: Faller, Kneip, Kowol, »Das Buddy-Projekt«, Düsseldorf 2002

Im Mai 2001 schickte die Agentur »Mensch – aber wie?« im Auftrag des Justizministeriums fünf Menschen auf eine unbequeme Reise durch die Schulen der Republik. Vier von ihnen waren im Jahr zuvor aktenfällig geworden, weil sie sich einer Gewalttat schuldig gemacht hatten. Im Rahmen des Resozialisierungsprogramms waren zwei von ihnen zur Ableistung eines sozialen Dienstes verpflichtet und der Agentur zur Durchführung des Modellprojekts »Berichte über Gewalt« zugeteilt worden. Zwei weitere hatten sich freiwillig bereit erklärt, an dem Projekt teilzunehmen. Eine fünfte Person wurde dem ungleichen Quartett zur Seite gestellt, eine Frau, Opfer von Gewalt, weil sie einem anderen Opfer in einer Gewaltsituation zur Hilfe kam.

Berichte über Gewalt



Die Aufgabe war, Schülern und Lehrern über ihre Erfahrungen mit Gewalt zu berichten, ihre Geschichten zu erzählen und sich den Fragen und Bewertungen der Schülerinnen und Schüler zu stellen.

Ob und inwieweit die Begegnungen mit den Jugendlichen die Einstellungen der vier Gewalttäter und des Opfers veränderten, kann nicht mit Sicherheit gesagt werden. Dies zu erkunden war auch nicht Ziel des Projekts der Agentur »Mensch – aber wie?«. Eins aber ist gewiss: Ihre Berichte haben sowohl die Schülerinnen und Schüler als auch die Lehrerinnen und Lehrer der besuchten Schulklassen tief berührt und nachdenklich gemacht.

Weder die Agentur »Mensch – aber wie?« noch das oben geschilderte Szenario sind real. Die fiktive Vorgabe steht dem Theaterstück »Berichte über Gewalt« voran. Es setzt den Rahmen, in dem für 60 Minuten Schüler und Lehrer den Schauspielern auf der Bühne gegenüber annehmen, es seien „reale“ Figuren und die »Berichte über Gewalt« seien von diesen real erlebte Geschichten.

Unter der angegebenen E-mail können die Mädchen und Jungen mit den Schauspielern in Kontakt treten, ihnen ihre eigenen Gewaltgeschichten erzählen oder Fragen stellen.



Steckbrief 01

Name ::	Richard Solomon
Alter ::	26 Jahre
Beruf ::	Musiker
Teilnahme ::	freiwillig
Straftat ::	Von der Polizei beim Protest gegen eine genehmigte Demo der rechtsextremen DVU festgenommen; widersetzte sich der Verhaftung. Tatbestand: Körperverletzung, Widerstand gegen die Staatsgewalt.
E-mail ::	richard@theatertill.de
Geschichte ::	<p>Richard Solomon, Sänger der Band »Blue Chip«, tourt im Sommer 2007 durch den Osten Deutschlands. In einer mecklenburgischen Kleinstadt wird er in der Nacht auf den 27. Juli von der Polizei aus dem Bett geklingelt und zum Zentralkrankenhaus gefahren, wo sein bester Freund Francis M., Drummer der Band, ebenfalls farbig, mit dem Tode ringt.</p> <p>Er war in einer Kneipe von Neonazis angepöbelt, gedemütigt, mit einer Waffe bedroht und zusammengeschlagen worden. Als er sich aus der Situation gewaltsam befreien konnte und vor den Jugendlichen zu fliehen versuchte, rannte er in Panik durch eine Glastüre.</p> <p>Francis M. hat den Vorfall überlebt.</p> <p>Er sitzt heute im Rollstuhl.</p>
Statement ::	„Bevor die mich erwischen, nehme ich mindestens einen mit, das schwöre ich euch!“



Steckbrief 02

Name ::	Nicole Seidler
Alter ::	15 Jahre
Beruf ::	Schülerin
Teilnahme ::	Verpflichtung im Rahmen eines Resozialisierungsprogramms
Straftat ::	Mobbing gegenüber der Mitschülerin Annett P., die sich am 13. Oktober 2008 mit einem Sprung von der Ruhrtalbrücke das Leben nahm. Rechtskräftige Verurteilung in einem Musterprozess vor dem Jugendgericht zu 2 Jahren auf Bewährung.
E-mail ::	nicole@theatertill.de
Geschichte ::	<p>Nicole Seidler besucht seit der 5. Klasse gemeinsam mit Annett B. eine Hauptschule in Mülheim an der Ruhr. Die anfangs enge Freundschaft zwischen den beiden Mädchen endet abrupt mit Beginn des 7. Schuljahres, als Nina L., eine neue Schülerin, in die Klasse kommt.</p> <p>Nicole und Nina verbünden sich gegen Annett, hänseln sie ständig wegen ihres Aussehens, spielen ihr üble Streiche und schaffen es, den Rest der Klasse gegen sie aufzubringen. Eine Eskalation ereignet sich Anfang 2007, als sich Annetts Eltern scheiden lassen. Nun machen sich Annetts Probleme zusehends auch äußerlich bemerkbar: Sie nimmt deutlich zu und achtet nicht mehr auf ihre Kleidung. In der Schule werden ihre Leistungen durchweg schlechter. Die Attacken von Nicole und Nina werden immer heftiger: anonyme Drohbriefe, Telefonterror und Androhung körperlicher Gewalt auf dem Nachhauseweg. Mehrfach legen sie ihr nahe, sich besser das Leben zu nehmen. Annett wendet sich Hilfe suchend an die Lehrerin, aber die ist nicht in der Lage, Annett zu schützen. Annett sieht sich in einer ausweglosen Situation. Sie schreibt einen Abschiedsbrief, in dem sie Nicole und Nina die Schuld an ihrem Freitod gibt und springt von der Ruhrtalbrücke in die Tiefe.</p> <p>Annetts Mutter strengt einen Prozess gegen Nicole und Nina an. Vor Gericht bereut Nina ihre Tat, Nicole zeigt sich uneinsichtig. Die Richterin verurteilt beide Mädchen zu 2 Jahren Jugendhaft auf Bewährung, im Falle Nicoles allerdings verbunden mit der Auflage, sich an einem Resozialisierungsprogramm zu beteiligen.</p>
Statement ::	„Kann ich doch nix dafür, wenn die so Scheiße ist und gleich von der Brücke springt.“



Steckbrief 03

Name ::	Harald Baumann	
Alter ::	43 Jahre	
Beruf ::	Lehrer	
Teilnahme ::	freiwillig	
Straftat ::	<p>Körperliche Gewalt gegen einen Schüler mit Körperverletzung als Folge. Anklageerhebung durch die Eltern des Schülers. Baumann wird im März 2007 auf eigenen Wunsch an eine andere Schule versetzt. Die Klage wird abgewiesen.</p>	
E-mail ::	baumann@theatertill.de	
Geschichte ::	<p>Harald Baumann ist Lehrer aus Leidenschaft, als er 1997 in den Schuldienst übernommen wird. Dass er zunehmend unter dem Desinteresse und den kleinen Gewalttätigkeiten der Schüler leidet, merken nicht einmal seine Kollegen. Geleitet von seinem Ideal einer Schule, die den Schüler als Persönlichkeit respektiert, macht er gute Miene zum bösen Spiel der zunehmenden Hänseleien, die seine Person betreffen.</p> <p>Von Schülerinnen und Schülern und dem Kollegium nicht ernst genommen, zutiefst enttäuscht und verbittert von dem ewig gleichen Spiel, begibt er sich immer stärker in eine Isolation, stellt sich ständig die Frage, welchen Wert seine Arbeit, seine Ideale haben.</p>	<p>25. Januar 2007. Als ein Schüler, den er in der großen Pause mit Zigaretten erwischt hat, sich unbeobachtet wähnt und den anderen gegenüber eine verächtliche Bewegung in seine Richtung macht, verliert Baumann die Kontrolle. In blinder Wut schlägt er auf den Schüler ein, bis ihn Kollegen wegziehen. Der Schüler wird mit gebrochenen Rippen und einer Platzwunde, die mit sechs Stichen genäht werden muss, ins Krankenhaus eingeliefert.</p> <p>Harald Baumann wird auf eigenen Wunsch versetzt. Er zieht von seinem Geburtsort in eine Kleinstadt in Baden-Württemberg, wo er heute wieder unterrichtet. Baumann ist seit dem Vorfall in psychologischer Behandlung.</p>
Statement ::	„Ich habe Angst und Wut!“	



Steckbrief 04

Name ::	Klaus Lützek	
Alter ::	21 Jahre	
Beruf ::	abgebrochene Lehre als Dachdecker, arbeitslos	
Teilnahme ::	Verpflichtung im Rahmen eines Resozialisierungsprogramms	
Straftat ::	<p>Mehrfach polizeiauffällig wegen rechtsextremer Propaganda. Am 9.11.2005 überfällt er ein asiatisches Geschäft und verletzt den Besitzer und eine Angestellte schwer. Lützek wird zu 5 Jahren Haft verurteilt. Im Januar 2009 kommt er gegen die Auflage vorzeitig frei, dass er an einem Resozialisierungsprogramm teilnimmt.</p>	
E-mail ::	lützek@theatertill.de	
Geschichte ::	<p>Klaus Lützek wächst in Rostock auf. Die Mutter arbeitet als Kassiererin in einem Lebensmittelladen. Der Vater kommt früh durch einen Unfall ums Leben. Als 12-jähriger gerät Lützek in eine Clique, die von Mitgliedern der Deutsch Nationalen Partei ideologisch ausgebildet wird. Er steigt in der Hierarchie des rechtsextremen Netzwerks auf. 2003 beginnt er seine Lehre. Im August 2005 wird der Laden seiner Mutter von einem vietnamesischen Geschäftsmann übernommen. Er entlässt Lützecks Mutter.</p> <p>Die Fenster des Ladens werden mit Hakenkreuzen und rassistischen Parolen vollgeschmiert. Menschen, die im Laden einkaufen wollen, werden massiv bedroht.</p>	<p>Am 9.11.2005 dringt Lützek mit drei Kameraden in den Laden ein. Er verriegelt die Tür und stellt den Besitzer in den Hinterräumen. Lützek bricht ihm mit dem Baseballschläger die Hand, er schlägt und tritt so lange auf den Mann ein, bis er sich nicht mehr bewegt. Seine Kameraden halten die 14-jährige Kassiererin fest. Lützek schlägt ihren Kopf mehrfach auf die Kasse, an der bis vor kurzem seine Mutter saß.</p> <p>Die Jugendlichen treten abwechselnd mit ihren Stiefeln gegen Kopf und Körper des Mädchens.</p> <p>Beide Opfer überleben den Überfall nur knapp. Sie sind bis auf den heutigen Tag gezeichnet. Lützek wird als Haupttäter identifiziert und verurteilt.</p>
Statement ::	<p>„Es ist Zeit aufzuwachen. Seht euch doch mal die Penner unter den Brücken an: Das sind Deutsche, die da um ihr Überleben kämpfen müssen. Keine Ausländer!“</p>	



Steckbrief 05

Name ::	Kathrin Wollschläger	
Alter ::	32 Jahre	
Beruf ::	Werbekauffrau	
Teilnahme ::	freiwillig	
Straftat ::	Keine	
E-mail ::	kathrin@theatertill.de	
Geschichte ::	<p>Kathrin Wollschläger sitzt am Abend des 25. Mai bei geöffnetem Fenster mit ihrer Freundin am Küchentisch ihrer Wohnung im 1. Stock, als sie von der gegenüberliegenden Straßenseite einen ersticken Hilfeschrei hört. Sie löscht das Licht und schaut aus dem Fenster. Sie beobachtet, wie in einer gegenüberliegenden Toreinfahrt zwei Männer eine Frau im Würgegriff festhalten. Einer der Männer hat seine Hand unter die Strumpfhose der Frau geschoben. Die Männer lachen. Kathrin Wollschläger handelt ohne lange nachzudenken. Sie greift die ungeöffnete Rotweinflasche vom Küchentisch, rennt die Treppe herunter und überquert die Straße. Von der anderen Straßenseite her schon schreit sie die Männer an, sie sollen die Frau in Ruhe lassen. Die Männer drehen sich überrascht zu ihr um. Kathrin Wollschläger</p>	<p>beschreibt sie später als durchschnittlich, normal. Sie hebt die Flasche über ihren Kopf, bereit zuzuschlagen. Einer der Männer springt zu ihr hin, reißt ihr die Flasche aus der Hand und schlägt sie ihr mit voller Wucht ins Gesicht.</p> <p>Als Kathrin Wollschläger im Krankenhaus wieder zu sich kommt, ist sie mit 12 Stichen genäht worden. Immer wieder fragt sie sich, warum sie so gehandelt hat. Sie glaubt, einen Grund darin zu sehen, dass sie als Kind immer hilflos zusehen musste, wie ihr Vater ihre Schwester verprügelte.</p>
Statement ::	„Ich kann euch nur raten: Mischt euch nicht ein!“	



Wohin mit der Betroffenheit?

Auf der Bühne setzt Richard Solomon dem Neonazi Lützek hinterher, tritt ihn vor die Beine, dass er lang hinschlägt. »Ist das echt?« Aufgeregt bestürmt Andreas seine Lehrerin. Die zuckt mit den Achseln. Sie weiß es selbst nicht so recht, weist ihn an, sich wieder auf seinen Platz zu setzen, um die – ja was eigentlich: Veranstaltung? – nicht zu stören.

Kathrin Wollschläger erzählt von ihrem traumatischen Erlebnis. Tränen schießen ihr aus den Augen, als sie die Situation noch einmal durchlebt. Tränen auch in den Augen mancher Schüler. Atemlose Stille. Keine Witze.

Diskussionsrunde: Eine Gruppe ausländischer Jugendlicher steht gestikulierend um den Neonazi Lützek herum. Die erregte Diskussion nimmt an Lautstärke und Schärfe zu. Lützek verteidigt sich vehement. Die Situation droht zu eskalieren. Eine Schülerin brüllt wütend: »Was bist du für ein Arschloch!« Klaus Lützek, im wirklichen Leben ein friedliebender Mensch, hält mit einem Auge nach einer Fluchtmöglichkeit Ausschau.

ALLES NUR THEATER?

Denn natürlich ist alles nur ein Spiel, wie spätestens am Ende der Vorstellung klar wird. Dennoch will die Betroffenheit nicht weichen, auch wenn viele der erleichterten Fragen im Anschluss an die Vorstellung der Kunstfertigkeit der Schauspieler gelten: »Wie kann man denn so weinen?« »Du warst als Neonazi aber echt!«, »Sind Sie in Wahrheit auch Lehrer?«

In ihren Antworten bleiben die Schauspieler aber authentisch und bei der Sache – was die Betroffenheit der Jugendlichen und Lehrenden nachhaltig verlängert. »Es war zwar Theater, aber die Geschichten sind alle echt. Sie haben sich so oder ähnlich in Deutschland abgespielt!«

DER LÜTZEK IN UNS

Nutzen Sie die unmittelbare Betroffenheit und Verunsicherung Ihrer Schülerinnen und Schüler für den spontanen Einstieg in eine Diskussion um die offenen Fragen und Erklärungsversuche nach dem Ende des Theaterstücks.

Die Rolle des Neonazis Klaus Lützek z.B. verdeutlicht vieles über die individuellen Bedingungen für Rechtsextremismus, das sich aus Fakten und der Aufzählung von Delikten nicht erschließt. Da wird fassbar, was das Wesen des Rechtsextremismus ausmacht, dass er z.B. extreme, menschenverachtende Antworten auf Ängste und Sehnsüchte gibt, die wir alle haben – und das macht ihn so gefährlich. Angesichts der Darstellung des Lützek – in der seine ganze Verzweiflung durchscheint, ein

menschliches Gesicht, denn es sind ja Menschen, auch wenn sie sich manchmal wie Bestien aufführen – mag sich mancher Schüler vielleicht fragen, unter welchen Bedingungen der Neonazi in ihm erwachen würde.

DER BAUMANN IN MIR

Auf der Bühne sitzt aus gutem Grund der Lehrer Baumann, als Vertreter einer Gruppe, die Integrität, Objektivität, Zuwendung und Kompetenz als Schild vor sich her trägt. Dass sich dahinter oft genug ein ängstlicher, subjektiver, fehlerhafter Mensch verbirgt, wissen meist nicht einmal die Kollegen, deren Wege den seinen seit Jahrzehnten fast täglich kreuzen.

»Ich habe Angst und Wut!« Dieses Bekenntnis des Lehrers Baumann hat viele Jugendliche tief erstaunt und berührt. Dass ein Lehrer Angst haben kann vor Missachtung und Willkür seiner Schüler, hätten sie nie vermutet.

- ▶ Was hindert Sie daran, mit den Schülerinnen und Schülern offen über ihre Gefühle zu reden: die Angst, dass sie ihren Respekt vor ihnen verlieren, dass Sie keine Autorität mehr besitzen? Worauf gründet sich aber dann ihre Autorität?
- ▶ Ihre eigene und die Bewegtheit ihrer Schüler im Anschluss an das Theaterstück – das ist ein idealer Einstieg in das Thema Gewalt ...und vielleicht in eine ganz neue Form der Kommunikation miteinander.



Beobachtungen

Auf der Bühne stehen fünf unterschiedliche Gewalttypen. Mit einer dieser Figuren werden sich vermutlich alle Jugendlichen identifizieren.

Eine genaue Rückbetrachtung kann Ihnen viele Aufschlüsse geben. Versuchen Sie insbesondere, sich an die Reaktionen der Jugendlichen zu erinnern, von denen Sie wissen, dass sie einen Hang zur Gewalt haben. Die folgenden Fragen sollen Ihnen helfen, sich die Situationen noch einmal zu vergegenwärtigen.

Thematisieren Sie diese Punkte auch im Unterricht, möglichst unmittelbar im Anschluss an das Theaterstück. Behandeln Sie dabei die Jugendlichen bewusst nicht als Lernende. Wir halten ein freies Gespräch in dem jeder seine Meinung unzensuriert äußern kann, in jedem Fall für besser, um die Gedanken und Einstellungen der Jugendlichen außerhalb eines didaktisierten und verschulerten Kontextes zuzulassen.

Sie können die Fragen aber auch vor dem Gespräch in Form eines Fragebogens vorgeben, um das Gespräch strukturierter vorzubereiten. Sie sollten die Antworten anschließend aber gemeinsam auswerten und interpretieren.

Am besten gehen Sie bei der Nachbesprechung, wie hier vorgestellt, gemäß den Phasen der Veranstaltung vor. Zur besseren Vergegenwärtigung können Sie den Jugendlichen auch die 5 Steckbriefe der Seiten 27 – 31 kopiert austeilen.

Nachfolgend die möglichen Fragen an die jugendlichen Zuschauer des Theaterstücks:

1. BERICHTE ÜBER GEWALT

Versucht euch an die Veranstaltung »Berichte über Gewalt« zu erinnern. Wie ist es euch bei der Vorführung auf der Bühne als Zuschauer ergangen?

- ▶ Wie habt ihr auf die einzelnen Berichte reagiert?
- ▶ Was hat euch beunruhigt? Was hat euch betroffen gemacht?
- ▶ Wie habt ihr die Gewaltszene zwischen Richard und Lützek empfunden?
- ▶ Zu welcher Person habt ihr euch am meisten hingezogen gefühlt?
- ▶ Gab es eine Person, deren Gewalt ihr gut verstanden habt?
- ▶ Welche Person hat euch aufgeregt oder geärgert? Warum?
- ▶ Wie denkt ihr über die These:
Das, was man selbst im Innern fühlt, ärgert einen bei anderen am meisten?
Könnt ihr eure Empfindungen während des Stücks daraufhin überprüfen?
- ▶ Habt ihr ähnliche Situationen auch schon einmal erlebt?

2. DER HEISSE STUHL

In der zweiten Phase der Veranstaltung werden die Zuschauer gebeten, den Personen auf dem heißen Stuhl Fragen zu stellen. Zuvor müssen sie sich entscheiden, zu welchem Darsteller sie sich gesellen. Die Reflektion dieser Entscheidung ist für die weitere Arbeit am Theaterstück von zentraler Bedeutung.

- ▶ Zu welchem heißen Stuhl bist du gegangen? Warum?
- ▶ Zu welcher Person wärest du noch gegangen? Wen hättest du auf keinen Fall befragen wollen? Was hat dich davon abgehalten zu den anderen Personen zu gehen?
- ▶ Welcher Darsteller war am stärksten umlagert? Wer hatte kaum Zulauf? Woran könnte das gelegen haben?
- ▶ Wie verliefen die Gespräche in den Gruppen? Ruhig oder hitzig? Waren die Darsteller auch in dieser Phase überzeugend? Waren sie gesprächsbereit oder »vernagelt«?
- ▶ Hat sich durch dieses Gespräch deine Meinung über die Person bestätigt oder verändert?

Die Erfahrung der bislang gelaufenen Vorstellungen zeigt deutlich, dass es in der zweiten Phase eine signifikante Verteilung bei der Auswahl der zu befragenden Gewalttypen gibt. Diese Beobachtungshilfe bietet Anhaltspunkte für Ihre eigenen Betrachtungen:

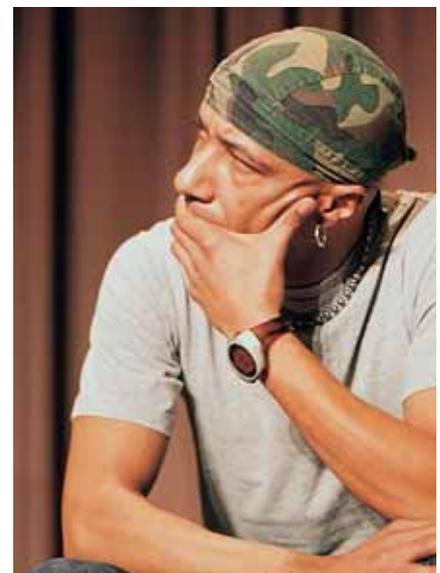


Klaus Lützek

► meist deutlich weniger begehrt, wird in der Regel von kämpferischen, neugierigen, häufig auch selbstbewussten ausländischen Jugendlichen aufgesucht. Entsprechend hitzig verlaufen meist die Diskussionen. Da Lützek kein Dummkopf ist und gute Argumente hat, stehen sich hier unvereinbare Positionen gegenüber. Latent oder offen rechtsextrem bzw. rassistisch denkende Jugendliche, die sich bei ihm eine Bestätigung ihrer Einstellung holen wollen, sind eher selten – sie wissen nur zu gut, dass die offene Äußerung ihrer Haltung pädagogisch unerwünscht ist und ihnen Probleme einbringen könnte. An Schulen, wo Rassismus ein offenes Problem ist, haben solche Begegnungen allerdings bereits stattgefunden.

Richard Solomon

► ist meist heißumlagert. Als Rapper entspricht er dem zeitgeistigen Idealtypus vieler Jugendlicher. Er ist »cool« und sagt, was viele denken: »Wer mich anmacht, der kriegt eins auf die Fresse!« Seine Gewalttätigkeit wird von den meisten als legitim angesehen, das Recht auf Selbstverteidigung meist nicht in Frage gestellt. Die Jugendlichen, Mädchen und Jungen gleichermaßen, wollen sich in ihm bestätigt sehen. Er ist der »kompatible« Typ, bei dem man kriegt, was man will. Zu ihm zu gehen, erfordert keinen Mut.





Harald Baumann

► hat bei den Schülern eine Grenze übertreten: Er hat offen bekannt, Angst vor ihnen zu haben. Das bringt sie in eine ungewohnte und befremdende Nähe zu einer Rolle, die bislang stets durch Distanz und vermeintliches Ausblenden der eigenen Persönlichkeit definiert war. Nur wenige finden den Weg zu ihm, meist die zuerst unentschlossenen Jungen, die dann feststellen müssen: Richard ist komplett umlagert, zu Lützek wollen sie nicht, die beiden Frauen sind ihnen zu fremd: bleibt Baumann.

Nicole Seidler

► ist zickig, sperrig und verschlossen. Entsprechend wenige Jugendliche fühlen sich zu ihr hingezogen. Oft sind es Mädchen, die eine soziale Ader haben und sich dazu herausgefordert fühlen, die Motive von Nicole zu erkunden. Dass Nicole eine unglückliche Kindheit hatte, wird in der Regel (an)erkannt, eine Nähe oder Mitgefühl erwächst daraus aber nicht. Möglich, dass sich unter ihren Befragern auch Jugendliche befinden, die selbst Opfer von Mobbing wurden.

Kathrin Wollschläger

► verstört am meisten. Man kann sich mit ihr nicht auseinandersetzen. Sie ist ein Opfer, und Opfer machen Angst, weil man selber nicht gerne Opfer sein will. Die Jugendlichen haben meist kein Repertoire für den Umgang mit Menschen in Not. Häufig finden sich bei Kathrin Wollschläger Mädchen, denen es unerträglich ist, Kathrin alleine sitzen zu sehen. Aus Empathie, und um sie nicht erneut zum Opfer zu machen, kommen sie mit ihr ins Gespräch. Dieser Typus der »hilflosen Helfer« braucht klare Handlungshilfen. Manchmal finden zu Kathrin Wollschläger aber auch Mädchen, die selbst Opfer von (meist familiärer) Gewalt wurden.



Abschliessend sollen die Jugendlichen eine Beurteilung der befragten Person abgeben.

Sprechen Sie gemeinsam die Fragen durch.



Der Beurteilungsbogen

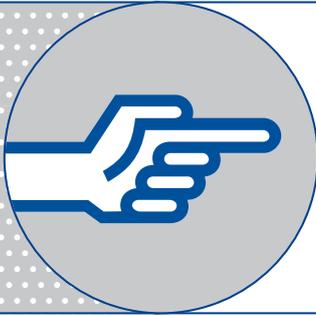


- ▶ Welchen Eindruck habt ihr von der Person?
Ist sie euch sympathisch?
- ▶ Warum, glaubt ihr, ist die Person zum Täter/Opfer geworden?
- ▶ Was könnte der Person eurer Meinung nach helfen?
- ▶ Ist die Person eurer Einschätzung nach lernfähig?
- ▶ Traut ihr der Person ein gesundes Empfinden für Recht und Unrecht zu?
- ▶ Glaubte ihr, sie wird ihr Leben in den Griff kriegen?
- ▶ Was wollt ihr der Person noch mit auf den Weg geben?

Reflektieren sie mit den Jugendlichen darüber, wie leicht/schwer es ihnen gefallen ist, zu einem »Urteil« zu kommen.

- ▶ Ist euch die Beurteilung leicht gefallen?
- ▶ War die Entscheidung in der Gruppe eindeutig?
- ▶ War es schwer, der Person die Beurteilung vorzulesen?
- ▶ Was, glaubt ihr, hat die Person bei eurem Urteil empfunden?
- ▶ Welche Frage habt ihr auf dem Fragebogen vermisst?

Sicher steht durch diese Nachbesprechung eine Fülle an Informationen und Themen im Raum, die für die weitere Behandlung des Themas Ansätze bietet. Halten Sie daher die Ergebnisse der Nachbesprechung auf großen Papierbögen fest, die anschließend in der Klasse aushängen, um immer wieder als »Gliederung« und Orientierung zu dienen.



Jede der Folgenden Personen hat eine andere Erfahrung mit Gewalt gemacht.

Versucht auf diesem Blatt in Partnerarbeit die unterschiedlichen »Gewalttypen« zu beschreiben.

Findet passende Namen für jeden Typus.



Richard Solomon

Gewalttyp ::

Motiv für Gewalt ::

Gewalt verständlich :: ja nein

sympathisch :: ja nein



Nicole Seidler

Gewalttyp ::

Motiv für Gewalt ::

Gewalt verständlich :: ja nein

sympathisch :: ja nein



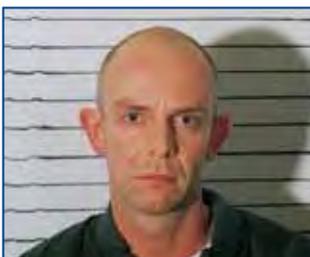
Harald Baumann

Gewalttyp ::

Motiv für Gewalt ::

Gewalt verständlich :: ja nein

sympathisch :: ja nein



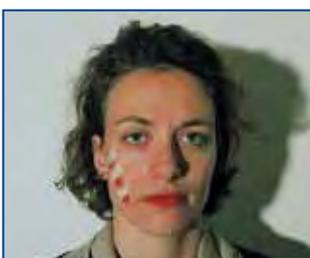
Klaus Lützek

Gewalttyp ::

Motiv für Gewalt ::

Gewalt verständlich :: ja nein

sympathisch :: ja nein



Kathrin Wollschläger

Gewalttyp ::

Motiv für Gewalt ::

Gewalt verständlich :: ja nein

sympathisch :: ja nein

Welche Gewalttypen fehlen eurer Meinung nach hier noch?



Gewalttypen in unserer Schule

Jeder hat etwas mit Gewalt zu tun.

Sei es als Täter, Opfer, Friedensstifter.

Welche Gewalttypen gibt es an eurer Schule?

Eine Aufgabe für Vierergruppen ::

Überlegt gemeinsam, welche Gewalttypen ihr an eurer Schule kennt. »Typen« sind Verallgemeinerungen. Hier sind nicht einzelne Schüler gemeint, die vielleicht Gewalt ausüben, sondern Gruppenbezeichnungen: »die Mobber«, »die Schläger«, »die Weggucker« ...

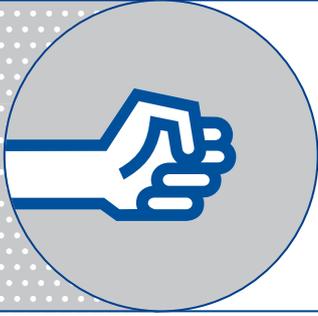
In dieser Übung soll niemand diskriminiert werden. Ihr sollt einen Blick dafür bekommen, wo auch an eurer Schule Gewalt entsteht und wer alles daran beteiligt ist. So könnt ihr vielleicht gemeinsam Strategien entwickeln, wie Gewalt vermieden werden kann.

☞ Achtet darauf, dass jeder von euch sich selbst einer Kategorie zuordnen kann. Denkt auch an eure Lehrer.

☞ Gebt jedem Typus einen markanten Namen. »Peace-Keeper« oder »Jesus 2000«, »Machomax« oder »Zicken-Queen« ...
Füllt für jeden Typus eine Kopie des Arbeitsblatts »Gewalttypen-Karte« aus.

- ▶ Beschreibt darauf kurz, was für jede Kategorie typisch ist.
- ▶ Beschreibt, was jeder Typus mit Gewalt zu tun hat, also ob und wie er Gewalt ausübt und wie er Gewalt bei anderen bewirkt.
- ▶ Gebt jedem der Typen einen markanten Satz, der ihn treffend charakterisiert.
- ▶ Formuliert zu jedem Typus einen markanten Satz, der ihn verblüffen würde.
- ▶ Fällt euch ein, was man tun müsste, um den Typus zu einem anderen Umgang mit Gewalt zu bewegen?
Wenn ihr alle Karten ausgefüllt habt, legt sie nebeneinander auf den Tisch.
- ▶ Welchem Gewalttypus würdet ihr euch selbst zuordnen?
Wie fühlt ihr euch mit dieser Zuordnung? Passt sie für euch?
- ▶ Bestehen zwischen den Gewalttypen Beziehungen?
Wie verhält es sich zwischen Mobber und Schlucker, zwischen Selbstverteidiger und Neonazi?
Gibt es Typen, die ohne den anderen nicht auskommen?

Legt die Karten dieser »Gewaltpaare« nebeneinander und markiert sie mit der gleichen Farbe.
- ▶ Was könnte man tun, um die Logik der Gewaltpaare (Täter-Opfer...) zu verändern?



Gewalttypen-Karte

Gewalttypus::

Typische Merkmale::

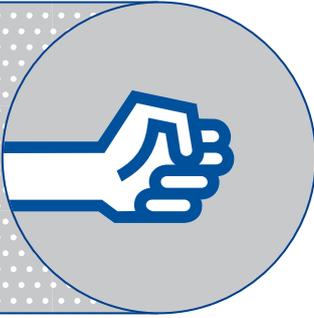
So übt er Gewalt aus::

So bewirkt er Gewalt::

Typische Aussage::

Das würde ihn verblüffen::

So bringt man ihn zum Umdenken::



Gewalttypen-Spiel I

Ein Spiel für Vierergruppen

SPIEL :: Gewaltpaar-Lotto

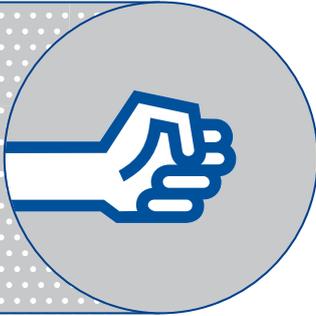
Alle Gewalttypen-Karten liegen mit der beschriebenen Seite nach unten auf dem Tisch. Ihr zieht zwei Karten heraus und dreht sie um.

Überlegt gemeinsam, welche Beziehung die beiden Gewalttypen zueinander haben. Beantwortet dabei die folgenden Fragen.

 Notiert die Antworten in einem »Gewaltpaar-Protokoll«.

- ▶ Brauchen sie einander?
- ▶ Schließen sie sich aus?
- ▶ Wie würde jeder auf den anderen reagieren?
- ▶ Könnten sie sich vielleicht gegenseitig helfen?
- ▶ Was brauchte jeder Typ, damit sich seine Beziehung zum anderen verbessert?

Gewaltpaar-Protokoll ::



Gewalttypen-Spiel II

Ein Spiel für Vierergruppen

ROLLENSPIEL :: Gewaltpaar-Logik

Zwei von euch spielen die Typen des Gewaltpaares, die anderen beiden sind Zuschauer und Regisseure zugleich.

- ▶ Die beiden Akteure ziehen jeweils eine Typen-Karte.
- ▶ Sie begegnen sich und reagieren in typischer Weise aufeinander.
- ▶ Achtet dabei genau darauf, wie ihr euch in dieser Rolle und bei der Begegnung fühlt. Was fühlt sich vertraut an, was fällt euch schwer?

👉 **Bringt die Begegnung zu einem Ende, steigt aus der Rolle aus und schüttelt eurem Gewaltpartner die Hand. Die Zuschauer kommentieren, wie sie die Begegnung gesehen haben.**

- ▶ Die beiden Akteure steigen wieder in ihre Rollen ein und begegnen sich erneut. Diesmal verhält sich jedoch einer der Typen ein wenig anders, möglichst der »Underdog«, der Unterlegene.
Sein Ziel: Die Macht des anderen geschickt, spielerisch, vielleicht mit Witz unterlaufen und vielleicht eine gleichberechtigte Beziehung aufbauen. Wie verändert sich dadurch die Begegnung? Verringert oder vermehrt sich dadurch das Gewaltpotenzial?
- ▶ Die Regisseure können eingreifen, wenn sie merken, dass eine Strategie des »Underdogs« nicht fruchtet. Mit »Stop« unterbrechen sie die Handlung, beraten den Akteur und können gegebenenfalls auch selbst in die Rolle des Akteurs schlüpfen, um ein Verhalten zu demonstrieren. Wichtig ist aber, dass der »Underdog« die Szene in jedem Fall zu Ende spielt.

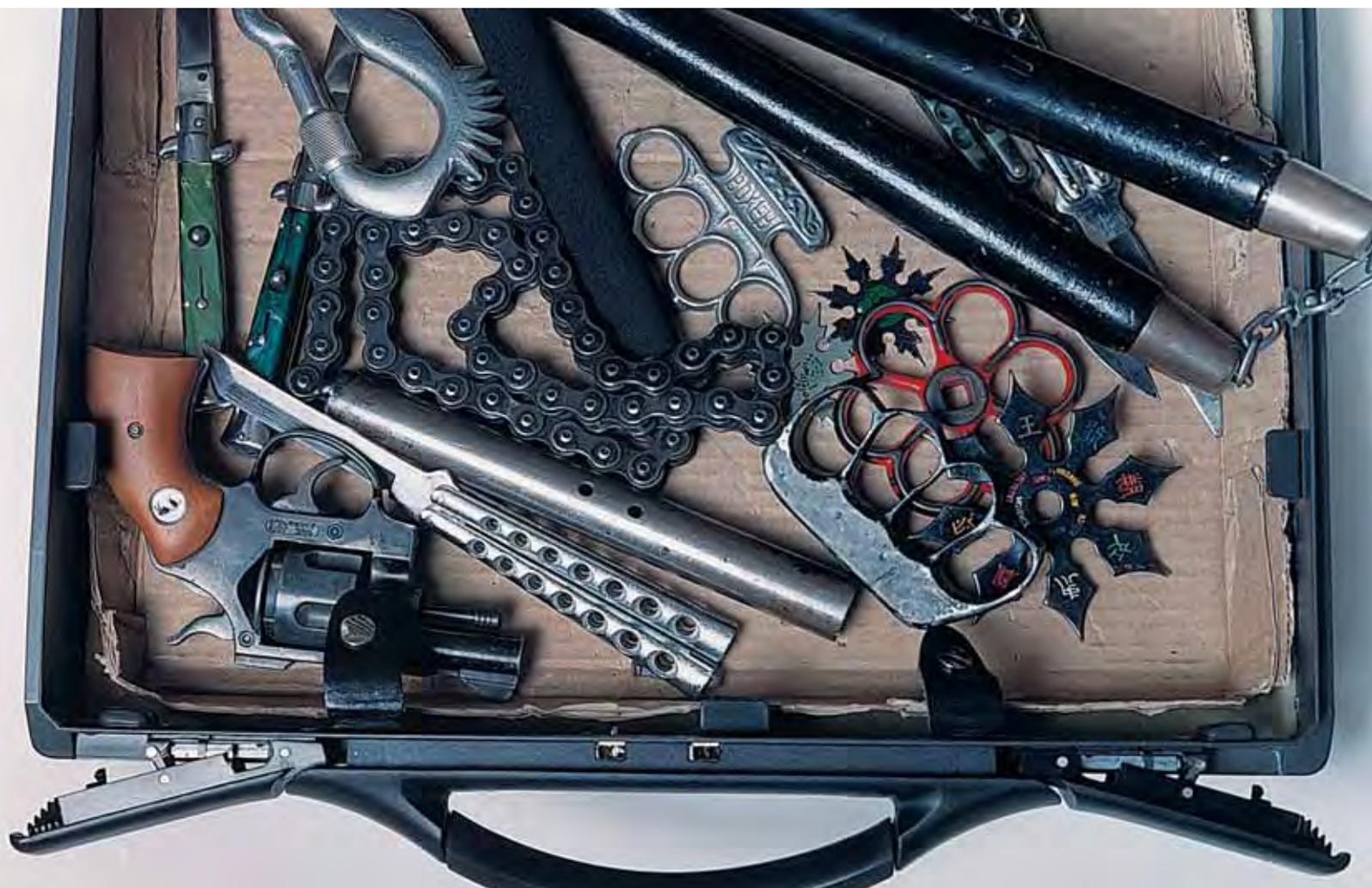
👉 **Redet im Anschluss an das Spiel ausführlich über eure Erfahrungen.**

- ▶ Habt ihr dadurch neue Ideen für den Umgang mit Gewaltsituationen bekommen?
- ▶ Habt ihr vielleicht entdeckt, welcher Gewalttyp für euch passen könnte?

Hier könnt ihr Notizen machen ::



Gewaltgeschichten



»UNS WÜRDIE DIE SCHULE MÖGLICHERWEISE SPASS MACHEN, WENN DIE THEMEN AUF DEM LEHRPLAN INTERESSANTER WÄREN. ABER WAS INTERESSIERT MICH DIE STEINZEIT, WENN IN DER TÜRKEI HAUFENWEISE MENSCHEN DURCH ERDBEBEN STERBEN ODER IMMER NOCH ÜBERALL KRIEG IST?« Melanie S., 14, aus Karlsruhe, aus Stern, Heft 43/1999

»JE ÄLTER MAN WIRD, DESTO HÄRTER GEHT'S ZU. IN DER ERSTEN KLASSE HAST DU DICH IN DER PAUSE GEPRÜGELT UND GLEICH VERTRAGEN. JETZT MACHT MAN SO LANGE WEITER, BIS DER ANDERE AUF DEM BODEN LIEGT. DANN WIRD SOGAR NOCH KRÄFTIG DRAUFGESTIEFELT, BIS ER SICH NICHT MEHR BEWEGT.« Aus Focus Nr. 10/1998, S. 75



... denn sie wissen nicht, was sie tun.

GEWALT, DER TÄGLICHE BEGLEITER

Überall in den Schulen wird gedrängelt, geboxt, verlacht, bloßgestellt, verprügelt, unter Druck gesetzt, geweint, gelitten... Warum sind Kinder so? Fragt man die Jugendlichen, wird die Mehrzahl von ihnen behaupten, friedliebend und sozial zu sein. Denn sie wissen nicht, was sie tun?

Tatsache ist, dass viele ihr Verhalten nicht als diskriminierend, verletzend, gewalttätig wahrnehmen. Verbale Gewalt ist für die meisten kein Thema. Tatsache ist auch, dass viele Jugendliche genau wissen, was Sie hören wollen und die pädagogisch korrekten Antworten kennen. Sie wissen, was erlaubt und verboten, was Recht und Unrecht ist.

Es macht also keinen Sinn, vorgegebene Gewalt-Klischees abzurufen und zu thematisieren. Sie müssen an die Einstellungen und Meinungen der Jugendlichen jenseits ihrer »pädagogischen Benutzeroberfläche« herankommen, wenn Sie etwas wissen und verändern wollen – auch wenn es Ihnen nicht gefallen könnte, was Sie da sehen.

WARMSTART EMPFOHLEN

Wir empfehlen, mit den Schülern daran zu arbeiten, zuerst einmal ihre eigene Gewalt wahrzunehmen, um sie dann verstehen und schließlich kreativ umwandeln zu können.

Uns ist bewusst, dass diese Herangehensweise akademisch klingt. Eine dezidierte Trennung der Bereiche »wahrnehmen« »verstehen« »kreativ wandeln« ist in der Unterrichtspraxis kaum möglich. Jede Wahrnehmung von Gewalt beinhaltet auch schon Elemente des Verstehens und unter Umständen eine Ahnung von ihrer möglichen Auflösung. Zudem wird es Jugendlichen sicher schwer fallen, gleich über ihre Ängste und die Ursachen ihrer Aggressionen zu sprechen. Eher schon wird durch einen künstlerischen Prozess das darüber Reden und Reflektieren ermöglicht.

Daher sind auch die Übungen zur Wahrnehmung der eigenen Gewalt so gewählt, dass sie einen spielerischen und kreativen Zugang ermöglichen. Dennochs steht im ersten Abschnitt dieses Kapitels das Wahrnehmen im Vordergrund, im zweiten das Verstehen, im dritten das Verarbeiten und kreative Wandeln.

JENSEITS DER BENUTZEROBERFLÄCHE

Wir stellen daher nachfolgend vor allem Ideen vor, die Ihnen für die alltäglichen Gewalttätigkeiten und die generelle Gewaltdisposition der Jugendlichen Hilfen bieten. Sie regen an, das Thema auf ganz andere, nicht unbedingt »pädagogisierte« Art anzugehen.

Die bestehenden, unseres Erachtens sehr guten Materialien zur Gewaltprävention in der Schule sollen nicht verdoppelt, sondern ergänzt oder besser: erschlossen werden. Sehen Sie die nachfolgenden Übungen und Anregungen daher immer auch als Einstieg in eine vertiefende, auch kognitive Erarbeitung bestimmter Schwerpunkte, die in anderen Materialienmappen thematisiert werden. Eine Auswahl finden Sie im Anhang.

Der Umgang mit psychisch fehldisponierten gewalttätigen Jugendlichen kann im Rahmen dieser Mappe nicht behandelt werden und überschreitet auch bei weitem Ihre Kompetenz und Zuständigkeit. Hier müssen Sie sich entsprechende therapeutische Hilfe suchen.

DA CAPO

Schließen Sie sich bei den folgenden Übungen nicht aus, sondern bringen Sie sich da ein, wo es möglich ist. Reden Sie möglichst offen auch über Ängste und eigene Empfindungen zur Gewalt, um den Schülerinnen und Schülern einen Raum zu eröffnen, in dem sie sich ernst genommen und gewürdigt fühlen. Füllen Sie die Karteikarten mit aus und beteiligen Sie sich an der Diskussion, mit Ihrer eigenen, menschlichen, fehlbaren Meinung.

Regeln des miteinander Umgehens

Vor den folgenden Übungen sollten Sie bestimmte Regeln miteinander absprechen:

- ▶ Jede/r darf ungestört ausreden.
- ▶ Jede/r darf seine Meinung äußern, ohne dafür angegriffen oder abgewertet zu werden.
- ▶ Jede/r sollte möglichst nur für und von sich reden.
- ▶ Es ist verboten, andere zu verletzen oder zu beleidigen.

Methodische Hinweise

Gewalt bei mir wahrnehmen

ARBEITSBLATT :: Gewalt? Voll Normal!

Die Übung verdeutlicht, wie unterschiedlich Gewalt wahrgenommen wird. Wer was als Gewalt wahrnimmt, das kann nicht verhandelt werden. Hier können Sie, im wahren Sinn des Wortes, ein Zeichen setzen, indem Sie selbst auch Frage- oder Ausrufezeichen vergeben und zeigen: Auch meine Meinung steht zur Disposition! Geben Sie den Schülern das Vertrauen, beim zweiten Teil der Übung (Karteikarten) auch über Gewalterfahrungen mit Lehrerinnen und Lehrern berichten zu können.

ARBEITSBLATT :: Was ist Gewalt?

Eine weitergehende Übung zur Frage: »Was ist Gewalt?« Gehen Sie jedes Beispiel in der Gruppe durch und diskutieren sie es kontrovers. Machen Sie klar: Es gibt keine falsche Meinung!

ARBEITSBLATT :: Gewaltgeschichten I

Auch hier geht es darum: Wer empfindet was als Gewalt? Wichtig ist auch dabei: Gibt es eine allgemein akzeptierte Beurteilung? Das Aushandeln der Einstufung auf der »Gewaltlinie« ist eine Einübung in praktische Demokratie – die Auflage, argumentieren zu müssen, zwingt zugleich dazu, die eigene Meinung in Bezug auf Gewaltgeschichten zu hinterfragen und zur Disposition zu stellen.

Bei diesem »Bazar der Meinungen« kann es durchaus laut werden und »drunter und drüber« gehen. Erinnern Sie die Schüler daran, dass die Diskussion in vertretbarem Rahmen bleibt, dass es immer ein Spiel sein muss. Wenn nach einer bestimmten Zeit des Handelns die Luft raus ist, können Sie die Übung auch vorzeitig beenden. Beenden Sie die Stunde nicht, ohne jeden, der mag, noch einmal zu Wort kommen zu lassen: Wie hat ihm die Übung gefallen? Was hat ihn gestört? Konnte er mit den ausgehandelten Lösungen leben? Welche Karte liegt seiner Meinung nach falsch?



ARBEITSBLATT :: Gewaltgeschichten II

Im Gegensatz zur vorhergehenden geht es bei dieser Übung leiser zu. Ein paar notwendige Vorgaben:

- ▶ Die Schüler wählen ihre Partner für die Übung frei: Eine vertrauliche Atmosphäre ist Voraussetzung für Offenheit.
- ▶ Will jemand seine Geschichte hinterher nicht in der Gruppe präsentieren, so muss dies respektiert werden.
- ▶ Die Priorität liegt nicht darin, möglichst viele Geschichten durchzuziehen. Je nach Anzahl der Gruppen gelingt es ohnehin nicht, alle aufzuführen. Widmen Sie sich lieber ausführlich der Analyse und den Varianten der jeweils gespielten Geschichte. Alle sollen viel Sorgfalt darauf verwenden, über ihre Gefühle zu sprechen: beim Vorführen, beim Zuschauen.

Die Methode des »Stop-Theaters«, bei der Zuschauer ins Geschehen eingreifen können, erfordert u.U. Ihre Moderation – es könnte sein, dass der Spielfluss unterbrochen wird, wenn zu viele Zuschauer sich einbringen wollen.

Wichtig ist, am Ende der Stunde darüber zu reden, ob und inwieweit die Arbeit Jugendlichen Anregungen für andere Verhaltensweisen in Bezug auf Gewalt gebracht hat.



ARBEITSBLATT :: **Gewaltgeschichten III**

Diese Übung widmet sich zwei Ursachen für Gewalt: Wut und Angst. Ziel ist es, einen Katalog an Maßnahmen gegen diese beiden als unangenehm und verunsichernd empfundenen Gefühle zu entwickeln. Vermutlich wird deutlich: Jeder hat vor etwas Angst und jeden macht etwas wütend. Wichtiger als diese Gefühle zu leugnen ist es, den Umgang mit ihnen zu lernen.

ARBEITSBLATT :: **Angstsehnsucht**

Für viele Jugendliche gehört es zu ihrem Weg, ihre Grenzen auszuloten. Dazu gehört für manche auch das Spiel mit der Angst, mit dem Tod, die Nähe zum Metaphysischen, zum Okkulten. Die »Grufties« sind eine Gruppe, die ihre Todessehnsucht in Kleidung und Habitus pflegt. Dabei gibt es alle möglichen Formen, vom »Modegrufti«, der sich mit Vorliebe in schwarze Klamotten hüllt, bis zum okkulten Satansjünger, der an Schwarzen Messen teilnimmt.

Dieses Arbeitsblatt widmet sich dieser faszinierten Nähe zur Angst mit der Intention den Kult zu entmystifizieren ohne ihn moralisch zu werten. Hauptziel ist es, den Jugendlichen einen spielerischen Zugang zu einem spannenden und bei näherem Betrachten sehr sinnvollen und wichtigen Gefühl zu eröffnen.

ARBEITSBLATT :: **Monsterfutter**

Die Blackbooks der Jugendlichen sind tabu für den Unterricht, solange der Impuls, etwas daraus vorzulesen nicht von den Schülern selbst kommt.

Das Angst-Gedicht vom Arbeitsblatt »Angstsehnsucht« ist in jedem Fall ein guter Anlass, mit dem Führen eines solchen Blackbooks zu beginnen.

Blackbooks spielen bei Graffiti-Sprayern eine besondere Rolle, weil sie das gängige Mittel sind, die Entwürfe und Skizzen für die eigenen Tags und Styles festzuhalten. Möglich, dass viele Ihrer Schüler bereits Blackbooks besitzen. Klar, dass in den Blackbooks, die hier geführt werden sollen, auch Tags Platz finden dürfen, aber der Sinn ist nicht, neue Graffitis zu ersinnen, sondern der eigenen Angst ein Forum zu geben.

ANREGUNG :: **Das Monstertmasken-Projekt**

Diese sehr aufwändige Übungsfolge können Sie nur durchführen, wenn Sie entsprechend viel Zeit zur Verfügung haben. Sie können aber natürlich auch die einzelnen Elemente der Folge isoliert behandeln, erreichen dann aber nicht die Tiefe und Wirkung der gesamten Abfolge.

Wir haben alle Übungsteile step by step erklärt, um auch ungeübten Anleitern ausreichende Hilfen bieten zu können. Sie sollten aber im Vorfeld einmal eine Gipsmaske angefertigt und am Besten auch abgenommen bekommen haben, um Schülern, die die Situation des »eingegipst werdens« als unangenehm empfinden, angemessen beistehen zu können.

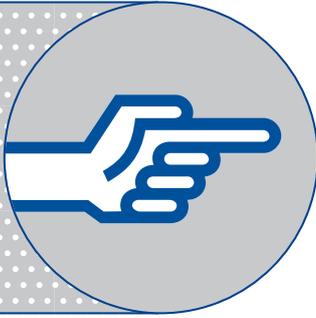
ANREGUNG :: **Gewalt und Gehorsam**

Dieses Abenteuer-Spiel kann in ungeübten und unhomogenen Gruppen sehr kritisch sein, daher sollten Sie es nur in Gruppen einsetzen, bei denen allseits ein gewisses Vertrauen herrscht und die Reife vorhanden ist, das in der Übung Erlebte zu reflektieren. Es geht darum, die Grenzen zur Gewalt spielerisch auszutesten und Regeln aufzustellen, die den Einzelnen in einer potentiell gewaltträchtigen Situation schützen sollen.

Hier kommt Ihnen in der Rolle des Spielleiters eine besondere Verantwortung zu. Im Vorfeld sollte geklärt werden, was als »harte« Gewalt gilt, also die Grenze darstellt, an der Sie das Spiel unbedingt abbrechen müssen.

Hier ist es zweifellos erforderlich, der Reflexion sehr viel Raum einzuräumen und allen Beteiligten die Möglichkeit zu geben, ihre Gefühle und Empfindungen zu äußern.

Im Anschluss an diese Erfahrung lässt sich das Thema »Regeln und Gesetze« wunderbar vertiefen und aus der eigenen Anschauung gestalten, z.B. indem die Jugendlichen nun ihre eigenen Klassenregeln diskutieren und gemeinsam verabschieden – auch ein Beitrag zur Partizipation und zum lebendigen Schulleben.



Gewalt? Voll normal!

UMFRAGE :: Gewaltempfinden in unserer Klasse

Klar kennst du Gewalt. Ein Problem für dich?
Kein Problem für dich?
Hier geht es nicht darum, was andere darüber denken.
Hier geht es um dich.

A :: Erkundung **Gewalt! Voll normal?**

An einer Tafelhälfte steht »Gewalt«,
an der anderen »Voll normal«.

- ▶ Geht nacheinander nach vorne und malt Ausrufe- und Fragezeichen hinter die beiden Ausdrücke.
- ▶ Ihr könnt jeder nur zwei Zeichen vergeben: zwei Fragezeichen, zwei Ausrufezeichen oder je eins von beiden.

☞ **Welches Gesamtbild ergibt sich am Ende?**

☞ **Diskutiert über eure Wahl.**

☞ **Was haltet ihr für sinnvoller?**

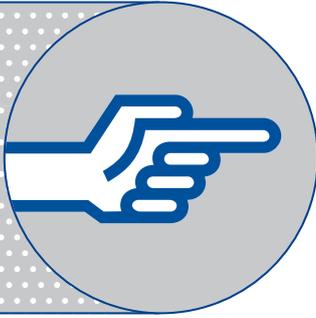
B :: Meinungsbild **Gewalt ist ...**

1. Schreibt auf die Karteikarten, was Gewalt für euch bedeutet. Nehmt pro Statement eine Karte. Ihr könnt so viele Meinungen abgeben, wie ihr wollt. Schreibt euren Namen nicht drauf.

Ihr könnt auch kurze Beispiele bringen:

»Gewalt war für mich, als Frau Schöller mich an der Tafel bloßgestellt hat.«

2. Sammelt die Karten ein, mischt sie durch und lest sie nacheinander vor.
3. Stimmt bei jeder Meinung ab, wer es genauso sieht und wer es anders sieht. Schreibt das Ergebnis (finden wir auch/finden wir nicht) auf jede Karte und hängt die Karten nebeneinander an die Wand.
4. Schaut euch die Karten alle noch einmal an. Wird in eurer Klasse Gewalt sehr unterschiedlich wahrgenommen oder seid ihr euch in eurer Meinung einig?



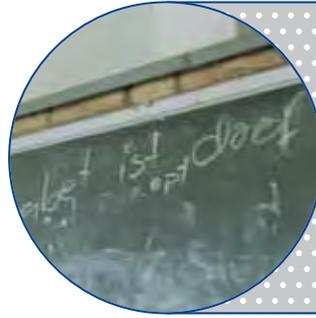
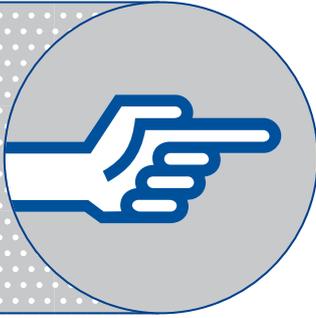
Was ist Gewalt?

ARBEITSBLATT :: Mein Gewaltempfinden

Kreuzt die Situationen an, die Ihr als Gewalt empfindet.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ein Autofahrer bedrängt einen anderen mit Lichtthupe bei Tempo 150. <input type="checkbox"/> Der Direktor einer Firma schickt die Giftmüllabfälle der eigenen Produktion nach Afrika. <input type="checkbox"/> Eine Mutter gibt ihrem Kind wegen schlechten Benehmens einen Klaps. <input type="checkbox"/> Ein Fußballfan pöbelt die Anhänger des gegnerischen Vereins übel an. <input type="checkbox"/> Eine Passantin klatscht Beifall, als Skins einen Ausländer beschimpfen. <input type="checkbox"/> Ein Tierschützer schlägt die Fensterscheibe eines Pelzgeschäfts ein. <input type="checkbox"/> Ein Vater spricht nicht mehr mit seinem 15-jährigen Sohn, weil dieser beim Sprayen erwischt wurde. <input type="checkbox"/> Ein Skater rast in waghalsigem Tempo durch die Fußgängerzone. <input type="checkbox"/> Ein Schüler klaut aus der Klassenkasse 5 Euro. <input type="checkbox"/> Ein Profiboxer. <input type="checkbox"/> Judas verrät Jesus. | <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Eine Frau erschießt im Gerichtssaal den Mann, der ihre achtjährige Tochter ermordet hatte. <input type="checkbox"/> Ein Atomkraftgegner blockiert durch Anketten an die Schienen den Transport des radioaktiven Abfalls ins Zwischenlager. <input type="checkbox"/> Ein Metzger schlachtet Kälbchen, die er zu Wurst verarbeiten will. <input type="checkbox"/> Ein Schüler petzt beim Klassenlehrer, dass eine Mitschülerin in der Pause heimlich geraucht hat. <input type="checkbox"/> Eine Frau ersticht einen Mann, der sie vergewaltigen wollte. <input type="checkbox"/> Ein Jugendlicher bemalt mit einem Stift die Sitze der S-Bahn. <input type="checkbox"/> Ein Arzt entfernt einer Frau aus Versehen eine gesunde Niere. <input type="checkbox"/> Ein Lehrer stellt eine schüchterne Schülerin vor der gesamten Klasse bloß. <input type="checkbox"/> Ein Attentäter erschießt den Diktator. |
|---|---|

Welche anderen Beispiele findet ihr?



Gewaltgeschichten I

BAZAR DER MEINUNGEN :: Gewalt ist für mich ...

Jeder hat Gewalt schon erlebt. Sei es als Opfer, sei es als Täter. Jeder kennt also Geschichten über und von Gewalt. Was aber jemand als Gewalt erlebt, ist unterschiedlich.

Für manche ist es die pure Gewalt, wenn er Samstags mal nicht raus kann. Der andere leidet darunter, dass er zu Hause verprügelt wird. Einige finden rempeln, boxen und ärgern total normal, andere leiden sehr darunter.

Beispiele:

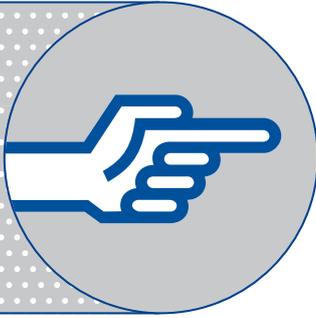
 Gewalt war für mich, als meine Mutter mir vor meinem Freund eine Ohrfeige verpasst hat, weil ich geraucht hatte.

 Gewalt ist für mich, dass ich in der Pause immer alleine stehen muss, weil keiner sich mit mir unterhalten will.

1. Jeder schreibt seine kleine Gewaltgeschichte auf die Karteikarte.

Schreibt euren Namen nicht dazu.
2. Sammelt die Karteikarten in der Mitte und mischt sie gut durch.
3. Markiert zwei gegenüber liegende Punkte im Raum mit den Schildern »Gewalt« und »keine Gewalt«. Zwischen diesen Schildern verläuft eine Linie aus Tesakrepp oder der Schnur.
4. Jeder zieht eine Karteikarte, liest sie laut vor und legt diese Karte auf die Linie: Je mehr er selber die darauf beschriebene Situation als Gewalt einstuft, desto näher zum Schild »Gewalt«; je weniger sie für ihn mit Gewalt zu tun hat, desto näher zum Schild »keine Gewalt«.

5. Wenn alle Karten liegen, dürft ihr euch noch einmal alle Karten entlang der Linie ansehen.
6. Jetzt beginnt der Handel: Jeder darf eine Karteikarte, die er an der betreffenden Stelle unpassend findet, nehmen und verschieben. Er muss aber seine Aktion den anderen gegenüber begründen und sie davon überzeugen. Versucht es für eine Einigung erst mit Lösung A, wenn das nicht klappt, nehmt ihr Lösung B.
 - ▶ **Lösung A:**
Die Karte darf erst verschoben werden, wenn alle einverstanden sind.
 - ▶ **Lösung B:**
Die Karte darf verschoben werden, wenn die Mehrheit in der Klasse es befürwortet.
7. Wenn ihr in der Stunde nicht zu einem für alle befriedigenden Lösung gekommen seid, notiert euch die Lage der Kärtchen auf einem Zettel und führt die Klärung in der nächsten Stunde fort.



Gewaltgeschichten II

GEWALTBERICHTE

Hier geht es darum, sich Gewaltgeschichten gegenseitig zu erzählen und vorzuspielen.

 **Setzt euch zu dritt zusammen. Wählt dabei Partner, denen ihr vertraut und zu denen ihr ein gutes Verhältnis habt. Ihr sollt euch gegenseitig Geschichten von Gewalt erzählen. Gewalt, die ihr selber erlitten habt. Oder Gewalt, die ihr jemandem angetan habt. Oder Gewalt, die ihr bei anderen gesehen habt. Erzählt nur Geschichten, die ihr auch erzählen wollt.**

PHASE 1 :: Geschichten finden

- Einigt euch darauf, wer anfängt. Einer hört zu, der dritte hat die Aufgabe, in Stichworten die Geschichte mitzuschreiben – ohne den Namen des Erzählers aufzuführen.

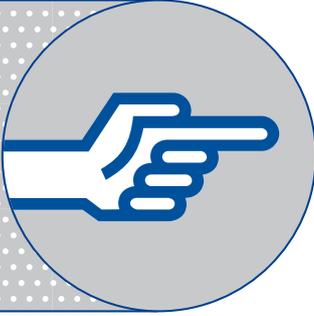
Versucht in der Erzählung zu beschreiben, wie es zu der Gewalt gekommen ist und was sie bei euch ausgelöst hat.
- Sammelt so eure drei Geschichten. Lest sie euch dann noch einmal vor. Wenn jeder mit seiner Geschichte einverstanden ist, sucht eine von den dreien aus, die ihr für typisch haltet oder mit der ihr euch alle identifizieren könnt. Sie soll in der Klasse vorgestellt werden.
- Sammelt die Karten der ausgewählten Geschichten ein und bildet neue Dreiergruppen.

PHASE 2 :: Geschichten spielen

- Jede Gruppe zieht eine Karte. Die Aufgabe ist nun, den anderen in der Klasse die Geschichte vorzuspielen. Ihr habt 5 Minuten Zeit, den Inhalt miteinander zu besprechen, die Rollen zu verteilen und die Aufführung vorzubereiten. Wenn ihr nur zwei Akteure braucht, ist der dritte der Regisseur.
- Spielt dann den anderen die Szene vor. Der Regisseur kann während der Vorführung in die Szene eingreifen und sie verändern. Redet hinterher darüber, wie ihr euch in der Rolle gefühlt habt.

PHASE 3 :: Die Geschichten verändern

- Besprecht gemeinsam in der Klasse: War die Gewalt gerechtfertigt? Was hätte man tun können, um die Gewalt zu vermeiden? Überlegt euch andere Lösungen, bei denen sich alle Beteiligten an der Szene wohl gefühlt hätten.
- Die drei Schauspieler sollen die Situation nun noch einmal, verändert vorspielen. Hat sich dabei in ihrem Empfinden etwas verändert?
- Wenn jemand aus dem Publikum eine andere Idee für eine Lösung hat, ruft er »Stop« und übernimmt eine der Rollen.
- Könnt ihr für euch aus dieser Theaterarbeit konkrete Hilfen mitnehmen, wie ihr einen Konflikt in Zukunft vielleicht anders lösen könnt als mit Gewalt?



Gewaltgeschichten III

ERKUNDUNG :: Wut und Angst

Jeder Mensch erlebt Gewalt ganz unterschiedlich.

Gewalt kann Schmerz, Lust, Angst auslösen.

Gewalt kann faszinieren, bedrohen.

Gewalt kann normal oder die schlimmste Erfahrung sein.

Es gibt sexuelle Gewalt, Prügel, Unterdrückung, Mord.

Gewalt ist Macht und Mittel zum Erreichen von Zielen.

Gewalt ist ein Ausdruck grösster Hilflosigkeit.

Gewalt bestimmt unser Leben. Jeder kennt sie,

weil er sie in sich trägt und weil er sie erlitten hat.

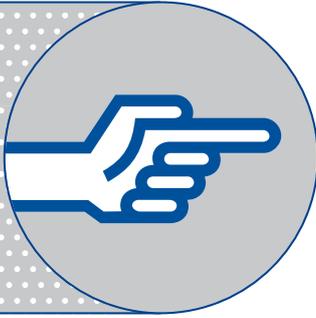
Gewalt kommt aus Wut und Gewalt macht Wut.

Gewalt kommt aus Angst und macht Angst.

PHASE 1 :: Wut-Erlebnisse

 Setze dich mit einem Partner zusammen, dem du vertraust. Sprich mit ihm darüber, was dich wütend macht. Die folgenden Fragen helfen dir dabei. Beschreibe es an Hand von Beispielen, um es anschaulicher zu machen. Schreibe die Tipps gegen Ausflippen auf Karteikarten.

- ▶ Bist du schon mal ausgerastet? Denke an Momente, wo du rot siehst, wo deine Hand zur Faust wird.
- ▶ Was muss passiert sein, damit du wütend bist?
- ▶ Was geschieht in diesem Moment mit dir? Welches Gefühl hast du und was denkst du dabei?
- ▶ Wann wird deine Wut zur Gewalt?
- ▶ Kannst du die Situation steuern? Wann und wodurch wird es besser?
- ▶ Hast du Tricks oder eine Technik, um zu vermeiden, dass du ausflippt? Wäre es dir dann lieber, wenn du mal so richtig ausflippen könntest?
- ▶ Tut dir der Wutanfall hinterher leid, ist er dir peinlich oder kannst du gut damit leben?



PHASE 2 :: Angst-Geschichten

 **Sprich darüber, wovor du Angst hast. Beschreibe es an Hand von Beispielen, um es anschaulicher zu machen. Schreibe die Tipps gegen Angstattacken auf Karteikarten.**

- ▶ **Was macht dir Angst? Sind es eher reale Situationen oder ist es die Furcht vor etwas Unbekanntem?**
- ▶ **Wie reagierst du dann? Bist du hilflos und panisch oder kannst du mit deiner Angst gut leben?**
- ▶ **Hast du eine Technik, die Angst zu überwinden? Laut singen, mit sich selbst reden oder ähnliches?**

PHASE 3 :: Das hilft

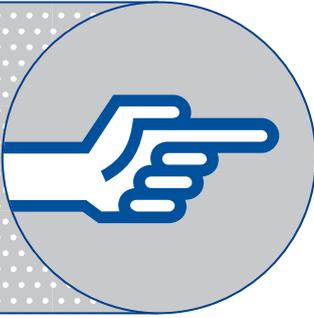
 **Alle Gruppen kommen in der Klasse zusammen. Gemeinsam erarbeitet ihr nun Tipps gegen Wut und Angst.**

- ▶ **Nehmt zwei große Papierbögen. Schreibt auf den einen »Das hilft gegen Wut« und auf den anderen »Das hilft gegen Angst«. Hängt sie nebeneinander an die Wand.**
- ▶ **Jede Gruppe pinnt ihre Karteikarten jetzt auf die Blätter. Vielleicht hilft ja mal ein schneller Blick auf die Plakate, wenn ihr mal wieder richtig wütend seid.**

Infokasten Angst

Angst ist natürlich. Jeder Mensch hat Angst. Meist hat man für Angst aber keine richtigen Worte. Angst zu zeigen ist »uncool«. Trotzdem ist Angst ganz natürlich – wir haben es nur verdrängt: wir wollen stark sein, und Angst ist schwach, meinen wir. Dabei warnt Angst uns davor, wenn uns etwas bedrohlich scheint. Auf seine Angst zu achten ist nicht feige und verweicht, sondern clever. Angst macht nur dann Panik, wenn man vor ihr davonlaufen will.

Wer auf seine Angst achtet, kann sie beherrschen. Er weiss genau wo seine Grenzen sind und wie weit er sich in ein Risiko begeben kann.



Angstsehnsucht

GEDICHTE :: Gruselfchen und Angstrophen

»... Der Rabe in mir über mir
Kraht dulstig Hungerlieder
Komm grab den Schnabel tief in mich
Birg mich im Nachtgefieder ...«

Es gibt eine Angst, die lähmt. Und es gibt eine Sehnsucht nach der Angst. Jeder kennt das, wenn man sich so schön wohlgruselt, dabei aber im warmen Zimmer auf dem Sofa kauert. »Scream« und »Düstere Legenden« mit Salznüssen und Cola.

Es kann faszinieren, sich der Angst und dem Dunklen in uns zu nähern.

Die »Grufties« z.B. spielen mit dieser Faszination der Todesnähe. Viele »Grufties« kennen die Grenze, wo der Kult in Abhängigkeit und Wahn ausartet – schwarze Praktiken und Satanskult sind für sie tabu. Im richtigen Leben sind sie Schüler und Steuerfachgehilfen, in der Freizeit schlüpfen sie in ihr Outfit und leben ihre »dunkle« Neigung aus.

Infokasten Grufties

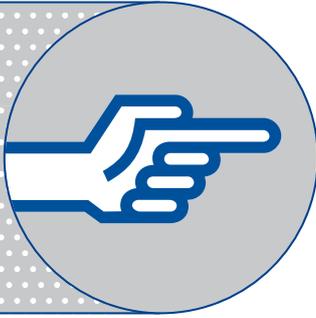
Den Anfang machte Anfang der 80er Jahre die Gruppe »The Cure«. Das Outfit ihres Leadsängers Robert Smith wurde schnell zum Kult: schwarz gefärbte Haare, weiß geschminktes Gesicht, dunkle Lidschatten, langer, bis zum Boden reichender Mantel. Die Songs von The Cure trafen den Zeitgeist: Melancholie und Todessehnsucht. Die »lebenden Toten«, die Grufties waren geboren, auch wenn sie sich selbst nicht gerne so nennen: Underground, Independent oder Schwarze Szene ist ihnen lieber. Die Mode der Grufties hat sich weiterentwickelt: Samt, Lack, Leder, Gummi, Strapse, Handschellen und Nieten. Sado-Maso lässt grüßen. Drogen sind bei Grufties selten. Energy lautet die Devise, nicht abhängen und wegklinken.

Man muss kein Grufti sein, um Angst faszinierend zu finden. Versucht eure Angst in ein Gedicht zu kleiden.

- Schreibt auf einen Zettel alle Gefühle und Begriffe, die euch in Zusammenhang mit Angst einfallen: Furcht, Panik, schaudern, gruseln, spannend...
- Baut aus diesen Wörtern ein »Gruselfchen«: Elf Wörter in einer bestimmten Reihenfolge:
1. Zeile: 1 Wort | 2. Zeile: 2 Wörter | 3. Zeile: 3 Wörter |
4. Zeile: 4 Wörter | 5. Zeile: 1 Wort

Beispiel: **Angst**
Warme Schauer
kriechen Nachts empor.
Traum erwächst aus Grabeskälte:
MorgenGrauen

- Wenn ihr euch so »warmgeschrieben« habt, versucht es mit freien Gedichten. Es muss sich nicht unbedingt immer reimen...
- Lest euch gegenseitig eure Gruselfchen und Angstrophen vor.



Monster-Futter

TAGEBUCH :: Blackbook der Gewalt

Gewalt kann ein Monster sein. Wenn du dieses Monster in dir nicht zähmst, kann es sehr mächtig werden.

Ein einfacher Weg zum Füttern und Zähmen des Monsters ist ein »Gewalt-Tagebuch«, nur für dich.

In deinem Blackbook kannst du alles, was dir an Gewalt begegnet, aufschreiben und verdauen.

Wenn Worte nicht dein Ding sind, kannst du auch deine Gefühle mit Zeichnungen zu Papier bringen.

Nimm dir nicht zu viel vor: Plane erst einmal, das Blackbook eine Woche lang regelmäßig zu führen. Wenn's gut klappt, kannst du ja weitermachen.

Vielleicht möchtest du es auch nur benutzen, wenn etwas besonders Bewegendes oder Erschreckendes passiert ist.

Beginne das Blackbook mit einem Angst-Gedicht.

Male dazu ein entsprechendes Angstbild in dein Blackbook.

Jetzt ist es eingeweiht und kann ein Eigenleben bekommen.

Ein paar Tipps:

- ▶ **Versuche ein Gespür dafür zu entwickeln, welche Reaktion von anderen dich verletzt. Empfindest du diese Verletzung als Gewalt? Beschreibe deine Gefühle so genau wie möglich im Blackbook.**
- ▶ **Versuche auch ein Gefühl dafür zu bekommen, wo deine Handlung oder Äußerung jemand anderen verletzt oder beleidigt oder wütend gemacht hat. Auch wenn du es nicht genau weißt, in deinem Blackbook hat es seinen Platz.**
- ▶ **Wenn dir Gewalt anderen gegenüber Spaß macht, wenn du dich dadurch mächtig und überlegen fühlst: Deinem Blackbook kannst du es anvertrauen.**
- ▶ **Lies dir deine Eintragungen immer mal wieder durch. Hat sich in deinem Empfinden oder Verhalten etwas verändert, seit du das Blackbook begonnen hast?**



Das Monstermasken-Projekt



UM AN DIE TIEFER LIEGENDEN GEFÜHLE, AN ÄNGSTE UND ANDERE GEWALTAUSLÖSER BEI JUGENDLICHEN HERANZUKOMMEN, REICHT SPRACHE NICHT AUS. DAS MASKENBAU-PROJEKT ERMÖGLICHT ES DEN JUGENDLICHEN, IHRE EMPFINDUNGEN IN EINE FORM ZU BRINGEN, DIE IHRE ÄNGSTE BEINHÄLTET UND DEREN SPIELERISCHE UMFORMUNG ERMÖGLICHT.



BEVOR SIE BEGINNEN

Bedingungen und Voraussetzungen

- ▶ Die hier beschriebenen künstlerischen Techniken sind auch von Lehrerinnen und Lehrern, die sich nicht zu den künstlerisch Begabten zählen, leicht zu schaffen. Für alle Fälle finden Sie hier eine ganz detaillierte Anleitung der Techniken.
- ▶ Rechnen Sie in jedem Fall zwischen 12 und 15 Stunden für dieses Projekt ein. Ideal wäre natürlich eine Einbettung in eine Projektwoche oder im Vorfeld ein Projekttag, damit Sie im Prozess bleiben können und nicht immer wieder neu einsteigen müssen, um die für die Erarbeitung nötige Tiefe zu erreichen. Sinnvoll ist aber auch das Durchführen des Maskenbau-Seminars im Rahmen einer AG.
- ▶ Wenn Sie sich entschließen, das Projekt in Ihrem Klassenraum zu machen, sollte er entsprechend variabel umgerüstet werden können, um Fläche für Bewegung, den Stuhlkreis oder den Maskenbau zur Verfügung zu haben. Ideal wäre für einige Übungen sicher eine Turnhalle, wenn sie gerade frei sein sollte, eine Aula, in der die Stühle weggeräumt werden können oder ein großer Werkraum.
- ▶ Sie können die Monstermasken unmittelbar an die bislang vorgestellten Übungen anschließen. In jedem Fall sollten Sie zuvor mit den Jugendlichen eine Annäherung an das Thema »Gewalt« versuchen.

1. SCHRITT :: DAS FREMDE IN MIR

Zeitdauer: 3 – 4 Stunden

Zwei Wege, sich dem sensiblen Thema auf spielerische Weise zu nähern, zeigen die beiden Arbeitsblätter auf Seite 46 und 47.

Sie können aber auch direkt mit den Jugendlichen über Bilder der Gewalt in ihnen sprechen. Als Brücke zum Thema bietet sich hier der Aspekt »das Fremde« an. Vor dem Gespräch sollten Sie die Jugendlichen »in Bewegung« gebracht haben, um das Gefühl vom Kopf ein wenig in den Körper zu verlagern.

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis zusammen, um »das Fremde in sich« zu erkunden.

- ▶ Was empfinden sie als fremd? Welche Gefühle löst das Fremde in ihnen aus? Was bedeutet es, wenn etwas »Befremden« auslöst? Distanz, vielleicht auch Angst?
- ▶ Stellen Sie klar heraus: Es ist verständlich, vor dem Fremden, also auch vor Fremden, Angst zu haben. Fremde Menschen sehen vielleicht anders aus, ich verstehe ihre Sprache nicht. Sie riechen vielleicht anders. Sie haben andere Normen und lachen über andere Dinge.
- ▶ Welche Gefühle löst das Fremdsein aus? Sind Fremde nur Ausländer? Wie sieht es mit den Fremden in der Klasse aus? Kennen sich alle? Was wissen die Schüler voneinander?
- ▶ Wie ist es mit dem Fremden in mir? Kenne ich mich wirklich so genau? Oder gibt es Ängste, Befürchtungen, Dinge, die ich lieber nicht sehen würde?
- ▶ Welche dieser »Monster« können die Jugendlichen benennen? Sie sollen es nur für sich alleine tun. Vielleicht macht es Sinn, den Monstern Namen zu geben. Namen sind der erste Schritt zur Zähmung. Haben Sie in der Klasse das Blackbook eingeführt (Seite 53), können die Jugendlichen die Monsternamen in ihr Blackbook schreiben.
- ▶ Welche Monster sind ganz lieb? Welche Monster sind gefährlich? Die brauchen eine Sonderbehandlung: die Monstermasken!



2. SCHRITT :: DAS BILD VOM MONSTER

Zeitdauer: 2 – 3 Stunden

Die Aufgabe besteht darin, durch den Bau einer Monstermaske dem Fremden, der Gewalt in sich selbst ein Bild zu geben, um es sich anschauen und mit ihm spielen zu können. Mit der Angst spielen heißt, sie sich zum Freund zu machen.

Nun müssen die Jugendlichen sich zuerst ein Bild von ihrem Monster machen. Als Hinführung sind Vertrauensübungen gut geeignet, wie »blindes Führen«, auch andere Anwärm- und Bewegungsspiele eignen sich.

Vielleicht ist es überflüssig zu erwähnen, dass Sie bei allen diesen Übungen klare Anweisungen und Regeln aufstellen müssen. Wenn Jugendliche bei Vertrauensübungen gegen die Regeln verstoßen, müssen Sie die Übung leider sofort abbrechen. Bleiben Sie ruhig auch spielerisch, mit viel Spaß am Thema, wenn Sie es sich zutrauen und das Vertrauen in der Gruppe vorhanden ist:

- ▶ Wie geht mein Monster?
- ▶ Wie tanzt mein Monster?
- ▶ Wie ärgert sich mein Monster?
- ▶ Wie freut sich mein Monster?

Nun ist es Zeit, die Jugendlichen in eine meditative Stimmung zu bringen, um mit einer Phantasiereise die Erkundung des eigenen Monsters abzuschließen. Ziel der Phantasiereise ist es, das Monster hervorzulocken und den Jugendlichen einen ausgiebigen Blick auf das Monster zu gestatten, damit sie sein Antlitz und sein Wesen in Form einer Maske abbilden können. Phantasiereisen sind natürlich in Gruppen, die diese Methode noch gar nicht kennen, unter Umständen schwierig durchzuführen. Hier hängt es ganz wesentlich von Ihrem Geschick ab, ob Sie die Jugendlichen zuvor durch entsprechende Übungen in die entsprechende Stimmung gebracht haben.

Die Jugendlichen ziehen sich unmittelbar im Anschluss an die Phantasiereise zurück und versuchen, das Antlitz ihres Monsters auf Papier zu bannen. Für den Entwurf wären farbige Kreiden ideal, da grobe Skizzen dem Wesen des Themas sicher am nächsten kommen. Ermutigen Sie die Jugendlichen, großzügig zu malen und ruhig mehrere Versuche zu starten. Wenn die Monstermaler fertig sind, können Sie mit der Umsetzung durch den Bau der Masken beginnen. Eine Bereicherung wäre es sicherlich, wenn Sie an dieser Stelle Ihr selbst gemaltes Monster auch zeigen würden.

3. SCHRITT :: DAS MONSTER ABBILDEN

1. PHASE: Mein Gesicht

Zeitdauer: 2 – 3 Stunden

Immer zwei Jugendliche arbeiten zusammen. Zuerst schneiden sie die Gipsbinden in etwa 5 – 10 cm lange Stücke. Einer der Partner setzt sich bequem auf den Stuhl, legt den Kopf nach hinten, das Handtuch wie einen Latz umgebunden. Er cremt sich das Gesicht mit der fetten Creme (Vaseline) ein, hier insbesondere die Augenbrauen und die Wimpern. Jede Gruppe hat zudem eine kleine Schüssel mit Wasser neben sich stehen.

Nun geht's los:

- ▶ Gipsstreifen nacheinander einmal kurz durchs Wasser ziehen, abtropfen lassen, auf das Gesicht legen und verstreichen; das gesamte Gesicht so nach und nach belegen, dabei darauf achten, dass die Nasenlöcher zum Atmen frei bleiben und möglichst keine Haare mit eingegipst werden: Es zieht unangenehm, wenn die Maske mitsamt der eingegipsten Haare abgenommen wird – Peeling brutal. Um das zu vermeiden, empfiehlt sich bei längeren Haaren ein Stirnband.
- ▶ Nun eine zweite Lage diagonal versetzt zur ersten auflegen, dabei den Gips insbesondere an den Rändern gut verstreichen.
- ▶ Eine dritte Schicht wiederum diagonal versetzt drüberlegen, insbesondere darauf achten, dass die Ränder fest sind.
- ▶ Die Maske auf der äußeren Seite glatt verstreichen – so kann man später damit noch etwas machen.



- ▶ Warten, bis der Gips getrocknet ist; das Gesicht darunter mit Grimassen frei zu bekommen versuchen; wenn sich fast alles gelöst hat, die Maske vorsichtig an den Rändern nehmen und abziehen; Vorsicht: Es kann höllisch ziepen, wo Haare eingepigst wurden. Daher immer eine kleine Schere bereit halten, um sie zur Not abzuschneiden.
- ▶ Wenn alle Masken fertig sind, wird in größeren Mengen Gips mit Wasser so angerührt, dass er sämig (nicht zu klumpig, nicht zu flüssig) ist.
- ▶ Die Masken werden mit dem Gips ausgegossen; Vorsicht: die Masken vorher so abstützen, dass der Gips nicht rausläuft; warten, bis der Gips abgebunden und durchgetrocknet ist. Idealerweise warten Sie damit bis zur nächsten Einheit.
- ▶ Zu Beginn der nächsten Stunde wird dann die Gipsbinden-Maske entfernt; die Jugendlichen halten nun einen Positiv-Abdruck ihres eigenen Gesichts in Händen.

2. PHASE: Die Maske wächst Zeitdauer: 2 Stunden

Auf das Gipspositiv arbeiten die Jugendlichen mit dem feinen Ton und stellen damit die Maske auf der Basis ihrer Monster-skizze her. Um sich mit dem Ton vertraut zu machen und in die richtige Stimmung für das Arbeiten zu kommen, sollen die Jugendlichen sich eine Hand voll Ton abnehmen und versuchen daraus mit geschlossenen Augen durch Drehen zwischen den Handinnenflächen eine Kugel zu formen. Sie sollten einen Rahmen von 5 – 10 Minuten dafür vorgeben. Je wärmer die Außenfläche des Tons wird, desto mehr scheint sie zu fließen, der Ton wird geschmeidig und leichter formbar.

- ▶ Die Jugendlichen formen aus dem Ton in einer dünnen, aber festen Schicht die Maske, die sie gemalt haben. Eventuell müssen sie hier materialbedingt Abstriche machen. Wie können sie das Wesen ihrer Maske dennoch erhalten?
- ▶ Wenn die Arbeiten abgeschlossen sind, werden die Tonmasken bis zur nächsten Einheit zum Trocknen weggelegt.

3. PHASE: Die Maske klebt Zeitdauer: 1 Stunde

Aus Zeitungspapierschnipseln, in Kleister getaucht, bauen die Jugendlichen nun die eigentliche Maske auf der Tonvorlage auf.

- ▶ In drei Schichten, wie beim Gips diagonal versetzt geklebt, wird so eine dünne, aber nach dem Trocknen feste Maske erstellt, die alle Riefen, Rillen und Erhebungen der Tonmaske wiedergibt.
- ▶ Hier können noch Korrekturen vorgenommen, Details herausgearbeitet, Partien betont werden.
- ▶ Je nach Menge des verwendeten Kleisters dauert es unterschiedlich lange, bis die Masken getrocknet sind. Beachten Sie, dass die Maske innen, am Ton, oft noch feucht ist, auch wenn sie sich außen schon trocken anfühlt.

4. PHASE: Die Maske lebt Zeitdauer: 1 – 2 Stunden

Zum Fertigstellen der Maske fehlen nur noch Details, die aber viel von ihrer Wirkung ausmachen.

- ▶ Nach dem Trocknen wird die Maske vom Ton gelöst. Die Jugendlichen können sie jetzt schon einmal anprobieren, sich hinter das Antlitz ihres Monsters begeben.
- ▶ Mit Dispersions- oder Plakafarben werden die Monstermasken nun angemalt. Etwa 1 cm vom Rand entfernt sollten Sie, am besten mit einer Ösenzange, Löcher in die Maske stanzen, um hinterher eine Kordel durchführen zu können.
- ▶ Abschließend sollte jede Maske nach Abtrocknen der Farbe mit klarem Plaka-Lack überzogen werden, um die Farben glänzender hervortreten zu lassen und der Maske einen Schutzfilm zu verleihen.
- ▶ Schnüre durch die Maske ziehen, festbinden – fertig ist die Monsterparade.
- ▶ Fotodokumentation des gesamten Prozesses nicht vergessen.



4. SCHRITT :: DAS MONSTER DARSTELLEN

Nun kann jeder Jugendliche sich mit seiner Maske vertraut machen.

Vielleicht wiederholen Sie hier noch einmal die Übung:

- ▶ Wie geht mein Monster?
- ▶ Wie tanzt mein Monster?
- ▶ Wie ärgert sich mein Monster?
- ▶ Wie freut sich mein Monster?

Was immer den Jugendlichen sonst an Ideen einfallen mag:

- ▶ Was passiert, wenn zwei Monster sich begegnen?
- ▶ Wenn alle Monster im Raum sind, was geschieht dann?
- ▶ Traut sich das Monster Dinge, die sich der Jugendliche dahinter nicht trauen würde?

Nutzen Sie das kreative Potential, das den wilden Monstern trotz ihrer Zähmung immer noch innewohnt, und planen Sie eine Performance, die Sie, je nach Vertrauen der Gruppe in ihre Monster, auch öffentlich zum Abschluss des Projekts aufführen können.

Die Jugendlichen können ein konkretes Thema inszenieren, das sich im Laufe ihrer Arbeit ergeben hat.

Möglich wäre auch ein abstraktes, vorgegebenes Thema wie »Es gibt eine Angst, die macht groß«.

Wichtig ist dabei, dass die Jugendlichen sich mit dem Thema wohl fühlen und in der Inszenierung nicht zu weit von ihren Masken und deren Geschichte wegkommen.

Das brauchen Sie:

1. Phase: Mein Gesicht

- ▶ Handtücher oder Papiertücher
- ▶ Ggf. ein Stirnband
- ▶ Gipsbinden (Apotheke – eine Rolle reicht etwa für 2 Masken)
- ▶ fette Gesichtscreme (Vaseline)
- ▶ Gips
- ▶ Gefäße zum Anrühren (Baumarkt)
- ▶ Wasser

Das brauchen Sie:

2. Phase: Die Maske wächst

- ▶ feiner (grauer) Ton (Künstlerbedarf)

Das brauchen Sie:

3. Phase: Die Maske klebt

- ▶ Zeitungspapier
- ▶ Kleister (Baumarkt)

Das brauchen Sie:

4. Phase: Die Maske lebt

- ▶ Farben
- ▶ Pinsel

Es gibt viele Interaktionsspiele und Ideen, um die Jugendlichen in Kontakt mit ihren Ängsten und Gefühlen zu bringen.

Wir haben hier ein »Abenteuer-Spiel« herausgesucht, das die Grenzen zur körperlichen Gewalt auslötet. Es ist daher mit sehr viel Vorsicht zu verwenden.



Gewalt und Gehorsam

DAS ELEFANTENSPIEL

Ziel: Spielerisch die Grenzen der eigenen Gewaltbereitschaft austesten und erfahren, wie schnell Spiel zu Ernst werden kann und hoffentlich umgekehrt; Regeln als Schutz des Einzelnen kennen lernen.

Hintergrund: Ein Spiel aus den Zusammenhängen des gewaltlosen Widerstands (gibt's das überhaupt?); angelehnt an das Aufsehen erregende Milgram-Experiment, in dem »ganz gewöhnliche Menschen« aus Gehorsam gegenüber Autoritäten bereit waren, Menschen zu quälen. Aber keine Angst, so weit geht es in diesem Spiel nicht.

So geht's:

- ▶ Bilden Sie zwei Gruppen, etwa im Verhältnis 3:1. Alle Beteiligten sollten Uhren, Brillen, Gürtelschnallen, Schuhe ablegen.
- ▶ Die größere Gruppe spielt den Elefanten. Sie setzt/stellt/legt sich so zusammen auf, dass alle ineinander verschränkt sind und eine geschlossene, »elefantenähnliche« Einheit entsteht.
- ▶ Die kleinere Gruppe hat den Auftrag, den Elefanten wieder auseinander zu nehmen, wie auch immer.
- ▶ Einzige Regel: Keine Gewalt!
- ▶ Das jeweilige Maß an eingesetztem Kraftaufwand muss von den Teilnehmern selbst verantwortet werden.
- ▶ Jeder Teilnehmer kann jederzeit den eigenen Einsatz reduzieren, verändern, abbrechen. Auch der Einsatz der Mittel steht ihm frei.

BEOBACHTUNG

Es wäre ja möglich, den Elefanten auseinander zu kitzeln, ihn zu locken, zu liebkosen, was auch immer. Tatsächlich ist in der Regel eher das Gegenteil der Fall: Je heftiger der Widerstand des Elefanten, desto brachialer oft der Kraftaufwand der Störer.

WARNUNG: Wenn Jugendliche bei diesem Spiel tatsächlich »harte« Gewalt, die vorher definiert werden sollte, anwenden, müssen Sie sofort unterbrechen und das Spiel zur Diskussion stellen. Warum wurde von wem Gewalt ausgeübt, und wie wurde sie empfunden?

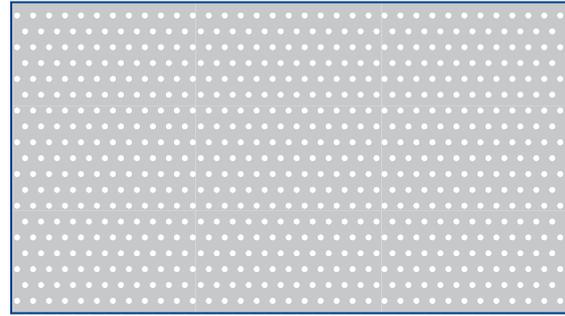
Regel-Variante

- ▶ Es ist unbedingt erforderlich, dieses Spiel durch Regeln zu begleiten. Ein großes Plakat hängt an der Wand, auf dem steht: »Regeln« und darunter steht »Nicht erlaubt ist:«
- ▶ Vor dem Spiel können solche Grenzen benannt werden, die alle sinnvoll finden: Haare ziehen, spucken, treten, boxen, Klamotten zerreißen, an die Geschlechtsteile fassen, Schimpfwörter ... sind nicht erlaubt!
- ▶ Während des Spiels darf jeder Teilnehmer laut »STOP« rufen, das Spiel wird eingefroren und eine neue Regel kann hinzugefügt werden, wenn die Gruppe damit einverstanden ist.
- ▶ So wächst nach und nach ein Regelwerk heran, bei dem deutlich wird, dass Regeln dem Schutz von Menschen dienen und dass es durchaus Sinn macht, Regeln einzuhalten.

REFLEKTION

- ▶ Welche Erfahrung habt ihr im Spiel gemacht? Fühlte sich jemand dabei unwohl? Gab es eine Situation, wo das Spiel in Ernst auszuarten drohte?
- ▶ Wie war die Geräuschkulisse?
- ▶ Welche Wirkung hatte die körperliche Nähe? Was war mit dem Zusammengehörigkeitsgefühl? Kamen Zweifel an der Richtigkeit der Aufgabe auf und der Wunsch, aus dem Spiel auszusteigen?
- ▶ Welche Erfahrung haben die Elefantenjäger gemacht? Haben sie nur Kraft oder auch Gewalt eingesetzt? Welche Signale bekamen sie vom Elefanten?
- ▶ Welche Erfahrungen mit Gewalt habt ihr bei diesem Spiel konkret gemacht?
- ▶ Was war der Spaß bei der Übung?

Wie könnte man aus diesem Brutal-Spiel ein richtiges Spiel machen, bei dem bestimmte Regeln eingehalten werden? Die Jugendlichen sollen die Problematik selber klären. Übernehmen Sie hier möglichst nicht die dominante Rolle, steuern Sie nur den Prozess.



Methodische Hinweise

Gewalt verstehen

ARBEITSBLATT :: Was ist dran an Gewalt? [1]

Eine sehr heikle Erkundungsaufgabe, die einmal anders, nämlich bewusst nicht moralisch an das Thema herangeht: Welchen offensichtlichen und durchaus nachvollziehbaren Nutzen hat Gewalt? Und was lernt das Opfer aus dieser Wahrnehmung des Nutzens?

Es kann ein Aspekt von Gewalt sein, dass sie gezielt und mit Bedacht angewendet wird, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen: Gewalt als strategisches Mittel. Diesen Aspekt reflektiert das Gesetz in besonderer Weise: Vorsätzlich ausgeübte Gewalttaten werden schwerer bestraft als Gewaltakte aus Affekt.

Es ist zudem ein bekanntes Phänomen, dass Gewalt auch Menschen fasziniert. Interessant sind in diesem Kontext auch die weiterführenden Fragen: Kann Liebe gewalttätig sein? Gibt es eine Lust an der Gewalt? Ist Gewalt ein legitimes Mittel, um erfolgreich zu sein? Ein ganzes Filmgenre lebt von den in diesen Spannungsfeldern beschriebenen Verwerfungen. Sie müssen für diese Erkenntnis nicht gleich Skandalfilme wie »Natural Born Killers« bemühen: Die Tageszeitung tut es in der Regel auch.

ARBEITSBLATT :: Was ist dran an Gewalt? [2]

Die andere, unkalkulierte Seite von Gewalt. Die Ausübung von Gewalt als verzweifelter Versuch, eine Situation zum eigenen Vorteil zu verändern – was meist gelingt, kurzfristig. Aber so lange das eigene Verhalten nicht verändert wird, gerät der Täter oft in einen Teufelskreis, der ihn unter Druck hält.

So können Sie mit den Jugendlichen alle Gewalthandlungen einmal durchkonjugieren, um nachzuverfolgen: Was folgt aus der Gewaltaktion für Opfer und Täter? Wie verändert sie die Wahrnehmung? Welcher Stress entsteht? Hätte es nicht eine andere Reaktion gegeben, die vielleicht nicht unmittelbar, dafür aber nachhaltiger wirkt?

Legen Sie dafür eine Tabelle an. Möglich, dass einige Jugendliche meinen, dass es auch Gewalt gibt, die sich lohnt, wo die (meist materiellen) Vorteile die Nachteile überwiegen. Betonen Sie, dass es sich bei Gewalt aus Berechnung um ein Verbrechen handelt, und dass kein Verbrechen es wert ist, dafür seine Freiheit aufzugeben. Stellen Sie auch die moralischen Kriterien eines solchen Denkens und Handelns zur Diskussion.

ARBEITSBLATT :: (K)Ein anderer Ausweg? [1] + [2]

Diese Fortführung der in den beiden vorherigen Übungen entwickelten Logik, Gewalt als Geschichte, als Tat mit Ursache und Wirkung in einem bestimmten Beziehungsgeflecht zu sehen, verdeutlicht als »Stadt, Land, Fluss-Spiel«, dass es oft andere Lösungen für Konfliktsituationen gibt. Wenn Sie merken, dass die Jugendlichen in den Gruppen angeregt diskutieren, können bestimmte typische Problemsituationen und die möglichen »Was-wäre-wenn-Lösungen« auch in der Klassengruppe besprochen werden.

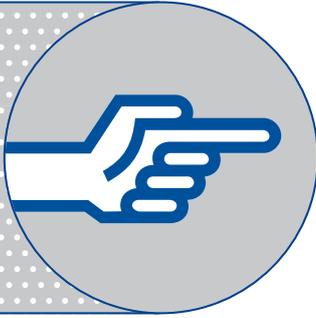
Das Arbeitsblatt 2 regt an, eine der Szenen theatralisch aufzubereiten. Lassen Sie den Schülerinnen und Schülern hier freie Hand, moderieren Sie nur die abschließende Auswertung.

ARBEITSBLATT :: Welch ein Dilemma

Die »4-Ecken-Übung« ist einem realen Konflikt zwischen Jugendlichen entlehnt. Jedes andere Szenario, das die Jugendlichen selbst entwickeln oder das Sie aus dem aktuellen Umfeld der Schüler entnehmen, ist besser geeignet, da es eine stärkere Identifikation ermöglicht.

ANREGUNG :: Gewalt bewegt

Statt immer eng am Thema zu kleben: Es muss auch mal möglich sein, sich distanziert über Gewalt und alltägliche »Gewältchen« zu amüsieren und lustig zu machen. Gewalt wörtlich nehmen, bewusst inszenieren und choreografieren: Da macht »verbrutal« sein Spaß!



Was ist dran an Gewalt? [1]

ERKUNDUNG :: Gewalt nützt

Gewalt wäre nicht in der Welt, wenn sie nicht zu etwas Nutze wäre. Viele Menschen üben Gewalt nicht aus Jähzorn oder in blinder Wut aus, sondern weil sie sich davon etwas versprechen. Erpressung, Nötigung, Mobbing, Körperverletzung – das ganze Gewaltprogramm hat für den Täter viele Vorteile zu bieten.

EINE AUFGABE FÜR EINE VIERERGRUPPE

 Arbeitet zuerst zu zweit.

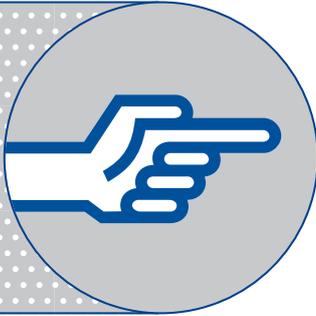
- ▶ Zwei von euch überlegen sich gemeinsam, welchen Nutzen Gewalt aus der Sicht des Gewalttäters besitzt.
- ▶ Zwei von Euch beschreiben für sich, welche Sicht sein Opfer auf diese Gewalt hat.
- ▶ Sammelt die Argumente auf Karteikarten.
- ▶ Vergleicht die Argumente miteinander. Worin unterscheidet sich die Bewertung?

 Tragt alle Argumente für den Nutzen von Gewalt in der Klasse zusammen.

 Diskutiert dabei die Fragen:

1. Ist Gewalt ein legitimes Mittel, um in unserer Gesellschaft erfolgreich zu sein?
2. Macht Gewalt sexy?
3. Kann Liebe gewalttätig sein?
4. Gibt es eine Lust an der Gewalt?

 Als Weiterführung: Arbeitet am Arbeitsblatt »Was ist dran an Gewalt? [2]«



Was ist dran an Gewalt? [2]

ERKUNDUNG :: Gewalt nützt ... Aber nur kurz!?

Gewalt wird oft aus Jähzorn oder in blinder Wut ausgeübt. Vielfach ist Gewalt ein Ausdruck von Hilflosigkeit. Und: Gewalt ist zwar ein schnelles Mittel, um eine Situation zum eigenen Vorteil zu entscheiden: aber ist es von Dauer?

 Findet euch wieder in eurer Vierergruppe zusammen.

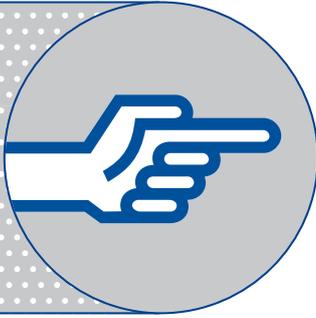
- ▶ Nehmt euch die Argumente der Erkundung »Gewalt nützt« auf den Karteikarten noch einmal vor.
- ▶ Überlegt zu jedem Argument, was genau der Nutzen einer Gewalttat ist und ob der Täter nicht mehr mit einer anderen Taktik erreichen könnte.
- ▶ Diskutiert gemeinsam darüber, wie lange der Nutzen währt.

 Beispiel ::

Mike will die Anerkennung in der Klasse. Der schnellste Weg zur Anerkennung ist für ihn Gewalt. Wenn er die anderen beherrscht, glaubt er, dass sie ihn respektieren.

Tatsächlich zollen ihm die andern aber keinen Respekt. Sie haben Angst vor Mike und werden sich ihm unterwerfen, solange er Gewalt androht. In Wahrheit verachten und hassen sie ihn. Mike erreicht im Grunde genau das Gegenteil dessen, was er sich wünscht.

- ▶ Diskutiert darüber, welchen Preis Menschen dafür zahlen, dass sie Gewalt ausüben. Welcher Stress entsteht durch Gewalt für den Täter?



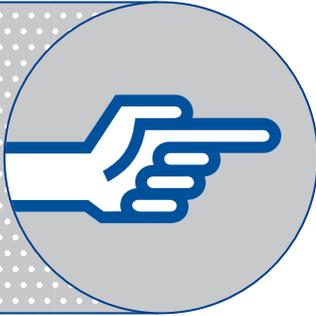
(K)Ein anderer Ausweg!? [1]

ERKUNDUNG :: Was war, was wird, was wäre wenn ...?

Gewaltsituationen fallen nicht vom Himmel. Sie haben vorher eine Geschichte in und zwischen den Beteiligten. Und sie haben nachher Folgen, die manchmal sehr lange nachwirken. Die folgende Übung macht bewusst, worauf Gewalt sich gründet und was sie bewirkt.

1. Immer vier von euch arbeiten als Team zusammen. Alle haben mehrere Blätter Papier und einen Stift vor sich liegen. Die Blätter sind durch senkrechte Striche in fünf Spalten geteilt. Über die erste Spalte schreiben alle »Problem/Situation«, über die zweite »Gewaltreaktion«, über die dritte »Was war«, über die vierte »Was wird«, über die fünfte »Was wäre wenn«. Alle Gruppen führen die Übung parallel durch.
2. Einer aus der Gruppe geht still für sich von A bis Z das Alphabet durch. Ein Mitspieler sagt laut »Stop« und der andere nennt den Buchstaben, bei dem er gerade angelangt war, beispielsweise das »E«.
3. Alle tragen nun wie folgt ein:
 - ▶ In die Spalte »Problem/Situation« eine Situation, die mit diesem Buchstaben beginnt, z.B. »Englischarbeit verhauen«
 - ▶ In die Spalte »Gewaltreaktion« eine mögliche gewalttätige Reaktion, die sich darauf bezieht, z.B.: »Schulranzen weg-treten« oder »Klassenstreber in der Pause verprügeln«
 - ▶ In die Spalte »Was war« eine mögliche Ursache, z.B. »Angst vor Strafe zu Hause«
 - ▶ In die Spalte »Was wird« mögliche Folgen des Verhaltens, z.B. »Tornister kaputt« oder »Strafarbeit wegen Prügelns«
 - ▶ In die Spalte »Was wäre wenn« eine mögliche andere Reaktion auf die Situation, z.B. »einem Freund sein Herz ausschüt-ten«.
4. Danach ist der Nächste an der Reihe, einen Buchstaben zu nennen und so geht es weiter, bis alle zweimal an der Reihe waren, also acht Problemsituationen auf dem Blatt stehen.

Buchstaben, die bereits genannt wurden, dürfen nicht noch einmal verwendet werden.
5. Anschließend lesen alle innerhalb der Gruppe der Reihe nach den anderen ihre Situationen und die dazu gehörigen Punkte vor.
6. Diskutiert gemeinsam über die »Was wäre wenn«-Lösungen. Sind sie realistisch? Hätten die anderen bessere Vorschläge? Was wäre eure Lieblingslösung?



(K)Ein anderer Ausweg!? [2]

WEITERFÜHRUNG :: Was wäre wenn... wird!

1. Wählt aus den Gewaltsituationen eine aus, die ihr gut darstellen könnt. Entwickelt aus den fünf Stationen (»Problem/Situation«, »Gewaltreaktion«, »Was war«, »Was wird«, »Was wäre wenn«) eine Spielhandlung.

Beispiel ::

Sven wird zu Hause verprügelt, weil seine Versetzung gefährdet ist und er nichts für die Schule tut. Sven bekommt die entscheidende Englischarbeit zurück: eine Fünf! Sven zofft sich in der Pause aus einem nichtigen Grund mit Tobias und haut ihn ins Gesicht. Tobias blutet aus der Nase und muss ärztlich behandelt werden. Sven bekommt Riesenärger mit der Pausenaufsicht. Er muss zum Direktor und hat jetzt mit einer Klassenkonferenz zu rechnen, weil er zum wiederholten Mal geschlagen hat.

- ▶ Was wäre wenn? Sven redet mit André, seinem besten Freund über die Misere zu Hause. André, der ganz gut in Englisch ist, holt noch Tobias, Nadine und Ricki dazu, die Klassenbesten. Zusammen machen sie einen Plan, wer Sven wann beim Pauken hilft, damit er die Klasse doch noch schafft. André kommt auch mit zu Sven nach Hause und erklärt Svens Mutter den Plan.

Probt die Szene kurz für euch durch.

2. Alle Gruppen kommen zusammen. Jede führt den anderen ihre Szene vor, und spielt dann anschließend die »Was wäre wenn«-Situation, auf die sie sich geeinigt hat.
3. Wie finden die anderen die Lösung?

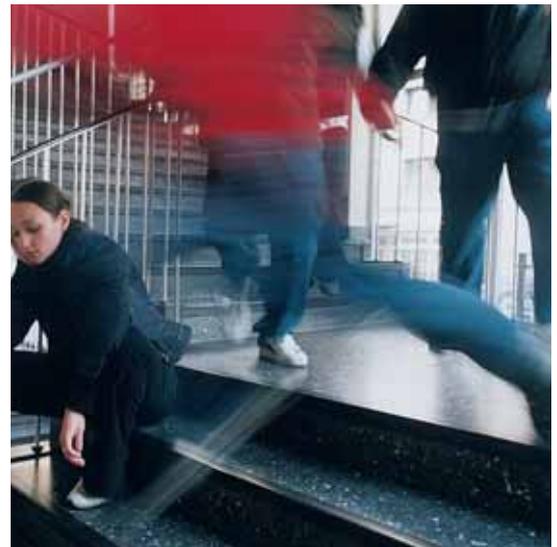
AUSWERTUNG

Redet hinterher über die folgenden Punkte:

- ▶ Wie schwer ist es euch gefallen, Problemsituationen zu den Buchstaben zu finden und die dazu passenden Ursachen und Folgen zu benennen?
- ▶ Habt ihr die von den anderen in eurer Gruppe genannten Probleme auch immer als Probleme gesehen? Würden sie bei euch ähnliche Gefühle auslösen?
- ▶ Habt ihr den anderen Gruppen bei der Vorführung in der Klasse verdeutlichen können, woher Gewalt kommt und wozu sie führen kann?
- ▶ Welche Lösung hat euch am besten gefallen?



Welch ein Dilemma



Es gibt für jede Situation, für jedes Problem an bestimmten Punkten die Möglichkeit, sich so oder anders zu verhalten. Wie jeder in einer spezifischen Situation reagiert, ob er Gewalt als Mittel wählt oder nicht, ist abhängig von verschiedenen Faktoren: vom Selbstbewusstsein der betreffenden Person, von ihren Lebensmustern, von der Situation, von günstigen oder ungünstigen Umständen.

Diese Übung zeigt an einer Beispielsituation, dass es solche »Weggabelungen« gibt, an denen Probleme ent- oder verschärft werden können.

VORBEREITUNG UND HINTERGRUND

Die folgende »Problem-Karte« schildert eine authentische Problemsituation zwischen Jugendlichen. Sie können aber ebensogut auch eigene Fallschilderungen aus Ihrer Schule oder dem Umfeld der Klasse nehmen. Ideal ist es, wenn die Jugendlichen die Übung mit einem Beispiel durchgespielt haben und anschließend selbst weitere Situationen, die ihnen bekannt sind, mitsamt den vier Lösungswegen entwerfen.

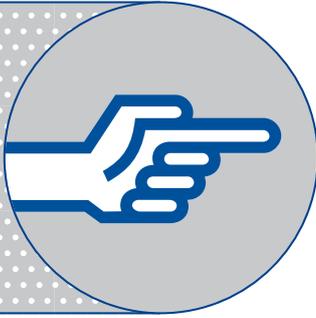
Sie benötigen einen großen, möglichst leeren Raum. Markieren Sie die vier Ecken mit A, B, C und D.

ABLAUF

Die Gruppe steht in der Mitte des Raumes. Lesen Sie laut die Problem-Karte vor. Jeder Jugendliche soll sich nun binnen 30 Sekunden entscheiden, welche Lösung er wählen würde, und sich in die entsprechende Ecke stellen.

Der Reihe nach sollen nun alle – noch in ihrer Ecke stehend – begründen, warum sie diese Lösung bevorzugen würden. Alle Äußerungen sollen unkommentiert bleiben.

Dann kommen alle wieder in der Mitte zusammen und sie entwickeln gemeinsam die nächste Problem-Karte.



Welch ein Dilemma

DER FALL SANDRA UND NONI

- ▶ Sandra, 15, ist seit kurzem mit Lucas von der Nachbarschule zusammen. Noni, aus Sandras Parallelklasse, war vorher zwei Monate mit Lucas zusammen. Noni ist überzeugt, dass Sandra ihr Lucas mit miesen Tricks ausgespannt hat. Sandra hält Noni auf Grund von Lucas Erzählungen für eine absolute Zicke.
- ▶ Beide Mädchen beginnen in ihrer Clique, die andere mies zu machen. Noni erzählt, Sandra sei schon immer neidisch auf sie gewesen. Lucas sei nur wegen Sandras Flittchenklamotten auf sie abgefahren. Sandra behauptet, Lucas habe ihr gesagt, Noni könne überhaupt nicht küssen.

Als Sandra auf dem Schulhof beim Rauchen erwischt wird, verbreitet Noni, sie sei drogenabhängig. Auf dem Schulhof versammeln beide demonstrativ ihre Freundinnen um sich. Immer wieder werden von den beiden Parteien Beleidigungen und Gemeinheiten über die andere an der Schule verbreitet.

- ▶ Sandra wird von Ellen und Jana, Nonis besten Freundinnen, auf dem Nachhauseweg abgefangen und massiv bedroht. Sie solle sich ja nicht mehr alleine über die Straße trauen, dann würden sie Putenfleisch aus ihr machen.
- ▶ Sandra ist in einem totalen inneren Aufruhr. Wie soll sie jetzt reagieren?

👉 Lösung A

Sandra lässt sich nicht einschüchtern. Jetzt erst recht! Wenn sie will, kann sie es so kriegen, diese kleine Zicke. Sandra ruft ihre besten Freundinnen, Lucas und seinen Freund Hendrik zusammen. Gemeinsam verabreden sie, Noni einen Denkkettel zu verpassen, den sie nicht vergessen wird. Sie beschließen, sie mit anonymen Drohbrieffen, Telefonanrufen und kleinen Sabotageaktionen so lange unter Druck zu setzen, bis sie mit ihrem Terror aufhört.

👉 Lösung B

Sandra beschließt mit Lucas zu reden. Er ist der Stein des Anstoßes, er soll die Sache auch wieder in Ordnung bringen. Sie möchte ihn bitten, zu Noni zu gehen und ihr zu sagen, sie solle sie gefälligst in Ruhe lassen. Es sei schließlich seine freie Entscheidung gewesen, und er habe sich eben für sie entschieden.

👉 Lösung C

Sandra hat die Nase voll. Sie will den ganzen Terror nicht mehr mitmachen. Sie kann Noni überhaupt nicht ab, aber sie beschließt, sie am nächsten Tag alleine abzuspassen und ihr einmal gehörig die Meinung über ihr Verhalten zu sagen. Sie will sie bitten, endlich aufzuhören, weil sie Lucas so ohnehin nicht wiederbekommen wird. Er hat sich nun mal gegen sie entschieden – basta!

👉 Lösung D

Sandra atmet ein paarmal tief durch, dann entscheidet sie sich, gar nichts zu tun. Sie glaubt, dass diese Drohversuche im Grunde nur der hilflose Versuch sind, sich wichtig zu machen. Wenn Noni schon so weit gehen muss, dann hat sie nicht mehr viel zu bieten. Sie beschließt, Noni in Zukunft einfach zu ignorieren.

👉 AUSWERTUNG

Wie leicht ist die Entscheidung für eine der vier Lösungen gefallen? Hat sich nach Anhören der Begründungen die eigene Meinung geändert? Würden alle erneut in die gleiche Ecke gehen?

Gäbe es andere Lösungen als die vier vorgegebenen?



Gewalt bewegt

ÜBUNGEN UND SPIELE

Gewalt verstehen – das muss nicht unbedingt immer im Kopf passieren. Oft verstehen wir eine Sache erst richtig, wenn wir sie körperlich erlebt haben.

Die folgenden Anregungen basieren auf einem Workshop zum Thema Gewalt, den Nils Neuber, Experte zum Thema Bewegungstheater mit Jugendlichen im Rahmen eines Anti-Gewalt-Programms in Köln-Kalk durchgeführt hat. Die hier beschriebenen Aktionen können Sie unseres Erachtens auch ohne entsprechende Vorkenntnisse gut durchführen.

Müßig zu erwähnen, dass echte Gewalt auf der Bühne tabu ist. Wenn sich also bei den bewegungsintensiven Übungen der eine oder andere zu echter Gewalt hinreissen lässt, unterbrechen Sie das Spiel, thematisieren Sie den Vorfall und erklären Sie dem Betreffenden, dass beim Theater nur so getan wird, als ob. Lassen Sie den Jugendlichen die entsprechende Szene noch einmal ohne echte Gewalt darstellen – vielleicht können ihm die Mitspieler ja dabei Hilfe leisten.

Lässt ein Spieler trotzdem nicht von der Ausübung realer Gewalt ab, muss er leider beim Rest der Übungen zusehen.

BEWEGUNGSÜBUNGEN :: Rempelpempel

Drängeln, Rempeln, Kloppen – alltägliche kleine Gewaltszenen an deutschen Schulen (und nicht nur da). Manche, meist die Rempeler, Drängler, Klopper, finden sie lustig, andere, meist die Opfer, finden sie zuerst nervig, dann ätzend, schließlich brutal.

Im Bewegungstheater wird aus brutaler Aktion das, was es eigentlich ist: Theater! Schaut her, nehmt mich wahr. Die Bühne des Lebens.

PAUSENBÜDCHEN

Große Pause. Alle stürmen zum Büdchen. Schnell bildet sich eine Schlange. Alle wollen die ersten sein. Schon ergeben sich viele Möglichkeiten, wie man sich geschickt vordrängeln kann.

Zuerst mal ohne Worte: Wer drängelt am elegantesten, wer am brutalsten, wer am lustigsten? Wer kennt die besten Tricks?

Ergibt sich eine fließende Drängelchoreografie, ein moderner Drängeltanz? Oder eher der gordische Knoten, unlösbar?

Dann mit Worten: Wer kann sich am weitesten vorflunkern? Was war effektiver? Was hat mehr Spaß gemacht?

VERBRUTAL

Ein Spiel, bitte ohne Worte, das Worte wörtlich nimmt.

- ▶ »Ich stopfe dir gleich das Maul!«
Wie könnte das wohl aussehen? Wie viele Möglichkeiten, jemandem (oder sich selbst) das Maul zu stopfen, mag es wohl geben?
- ▶ »Ich mach' dich fertig!« –
Wie macht man jemanden fertig? Und wofür? Fertig für's Bett, für die Schule, für ein Konzert?
- ▶ »Ich mach' dich platt!« usw.

Wetten, dass den Jugendlichen noch endlos verbrutale Äußerungen einfallen?

FOTOROMANZA

▶ Liebe mit Hindernissen

Das brauchen Sie: einen Fotoapparat, PC, Papier
So geht es: Inszenieren Sie gemeinsam mit der Gruppe eine Foto-Story, in der das Liebespaar in einen Strudel verwirrender Ereignisse gezogen wird, Verwirrungen, Intrigen, brutale Verwechslungen: das gesamte Soap-Repertoire.

Vom Ausdenken der Story bis zum ausgedruckten Happy(?) -End auf Papier: Alle Elemente der Story können die Jugendlichen selbst planen, organisieren, schreiben, darstellen, fotografieren, scannen, aufkleben, ausdrucken, binden, verteilen... einmal quer durch alle Gewaltklischees tauchen und sich augenzwinkernd über die eigenen Werte lustig machen.



Methodische Hinweise

Gewalt wandeln

ANREGUNG :: Kunst wandelt

Der kurze Abriss über Kunst und Gewalt soll Appetit machen auf eine Vertiefung. Sie können jedes der angedeuteten Themen herausgreifen und mittels Plakaten, Kunstbänden, Exkursionen ins Museum vertiefen.

Reden Sie mit den Jugendlichen darüber, ob man dem Kunstwerk »die Gewalt dahinter« ansieht. Wie würde das Werk heute aussehen, vor dem Hintergrund der Gewalt, die wir kennen?

Wie würden die Kinder aus ihrer Sicht Gewalt heute thematisieren? Wie sähe ihr Gewaltbild aus? Wie ein Gewaltgedicht? Wie ein Gewalttanz?

Am Besten gleich mal ausprobieren.

ANREGUNG :: Deadly Soap

Die Weiterentwicklung des Forum-Theaters schafft eine zusätzliche Abstraktionsebene zur Auseinandersetzung mit Gewalt. Grundlage des Spiels ist nicht eine reale Gewaltszene aus dem Lebensumfeld der Jugendlichen, sondern eine ausgedachte, möglicherweise persiflierte Inszenierung einer Soap wie »GZSZ« oder »Unter uns« oder ...

Klar, dass die Jugendlichen aus ihrem sicher reichhaltigen Erfahrungsschatz schöpfen können. Eine wichtige Rolle hat die »Fernsteuerung«, die ein weiteres spielerisch verfremdendes Element einbaut.

Der Zeitrahmen umfasst jedes Mal etwa eine Doppelstunde; die Intervalle zwischen den einzelnen Phasen betragen eine Woche; die vorbereitenden Arbeiten können als Hausaufgaben oder in der Freizeit erledigt werden.

ANREGUNG :: Begegnungen

Die beiden Übungen sind für Teilnehmer aller Altersgruppen gleichermaßen spannend. Sie können schon mit Grundschulkindern durchgeführt werden, wirken aber ebensogut auch bei Erwachsenen.

Wichtig ist, dass Sie die Übungen ruhig anleiten und nach Ihrer Einführung auf absolutem Schweigen bestehen. Beobachten Sie die Teilnehmer bei ihrer Arbeit genau. Ob ein Paar harmonisiert oder nicht, ob Spannungen bestehen und wie die Partner damit umgehen, das ist meist deutlich zu spüren. Streuen Sie Ihre Anmerkungen nach der Feedbackrunde ruhig auch ein.



Kunst wandelt

Kunst wäre ohne die Erfahrung von Gewalt vermutlich nicht das, was sie heute ist. Der aggressive Impuls ist für die Kunst zumindest des 20. Jahrhunderts eine der wichtigsten Quellen der Auseinandersetzung und Inspiration.

ZUGÄNGE

Im Grunde ist jede künstlerische Arbeit, auch in der Schule, Gewaltprävention und -bewältigung, sofern sie an das Wesen der Kunst rührt, nämlich Ausdruck und Sprache des mit Worten

allein nicht Sag- und Vermittelbaren zu sein. Da Gewalt auch oft genug »unsäglich« ist, bietet die Kunst – in jeglicher Form – sich an, sie »auszudrücken«. Es ist nicht unbedingt erforderlich, dies in kunsttherapeutischem Sinne zu tun.

Das praktische kreative Tun an sich wirkt schon kathartisch, entlastend und die Reflexion darüber Bewusstsein bildend.

EXKURS WANDELKUNST

- ▶ Anlässe zur Auseinandersetzung der Kunst mit Gewalt gab es mehr als genug: die beiden schrecklichen Weltkriege und die vielen hundert kleineren, aber nicht minder furchtbaren regionalen Konflikte; die persönliche Erfahrungen von Entwurzelung und Leid, existentielle Probleme... Schon die expressionistischen Dichter zu Beginn des 20. Jahrhunderts, hineingerissen in einem für damaliges Empfinden irrsinnigen Tempo in den Strudel der Mobilität und der Zerstörung: Benn, Trakl, van Hoddis malen das Ende der Welt in düsteren Wortphantasien.
- ▶ Dann die Dadaisten: 1914 bis 1922 halten sie der Welt den grotesken Zerrspiegel ihrer Fratze der Gewalt vor, machen sich lustig über sie und rammen en passant die neuen Eckpfeiler einer Kunst der Moderne in den Boden der Zeit, auf denen sie noch heute wächst.
- ▶ Auch einzelne Werke setzen Marksteine: natürlich Guernica von Pablo Picasso, die abstrusen Kriegsszenarien von George Grosz, Käthe Kollwitz, Robert Rauschenberg, Edward Kienholz, die Selbstübermalungen des Arnulf Rainer, die Bilder von Francis Bacon...

- ▶ Eine ganze Kunstbewegung hat die Grenzen zum Schmerz, zum Tabu, zur Gewalt ausgelotet, skandalumwoben und nichts für zarte Nerven: die Wiener Aktionisten: Brus, Schwarzkogler, Nitsch & Co. dehnten in ihren Orgien und Mysterientheateraktionen die Grenzen der Freiheit des Kunstraumes bis an seinen äußeren Rand: Was kann nach Selbstverstümmelung und -tötung noch folgen?
- ▶ Aber nicht nur die Bildende Kunst, auch die Musik, das Theater, der Tanz, die Literatur haben ein ums andere Mal Gewalt thematisiert und eigene Gewalterfahrungen kreativ umgesetzt und gelöst. Die atemberaubenden Inszenierungen der La Fura dels Baus, der den sprachlos machende Roman American Psycho: die Kunst lebt geradezu von der Wandlung von Gewalt in eine freie Form.
- ▶ Es scheint, als werde Kunst erst spürbar und dicht, wenn der Künstler Zugang zu seinen Urgründen, also auch dem Sitz seiner Gewalt hat und in der Lage ist, mit seinem Monster zu kommunizieren.



Deadly soap

FOLGE 1 :: Das Setting

Die Jugendlichen arbeiten in Gruppen zu acht. Ihre Aufgabe besteht darin, eine eigene Soap-Serie zu entwickeln, in welcher der »alltägliche Horror« eines Lebens als Jugendlicher zum Thema wird, mit Liebe und Last an der Lust, mit Konflikten, Gewalt und Versöhnung...

Der erste Schritt besteht darin, das Setting zu bestimmen, also zu überlegen:

- ▶ Wie heißt die Serie?
- ▶ Wo spielt sie?
- ▶ Was ist das Milieu, der Rahmen? Eine Schule, ein Haus, eine Siedlung, eine Stadt...?
- ▶ Wer sind die Dargestellten? Wer spielt welche Rolle?

Die Schauspieler sollen sich dazu für jede Rolle den Namen überlegen, das Alter, woher sie kommen, was sie machen, was ihr Lebensmotto ist und sich einen Satz überlegen, den sie an die Zuschauer richten wollen, um sie für sich zu gewinnen.

Dann kommen alle Gruppen wieder zusammen. Gruppe 1 beginnt mit der Vorstellung, die andern Gruppen sind derweil das Publikum.

Die acht Schauspieler treten auf die Bühne, beantworten zuerst die oben genannten Fragen und stellen sich dann der Reihe nach vor, um am Ende jeder Vorstellung den Zuschauern noch einen Satz mitzugeben, der sie auf die Serie gespannt machen soll.

So stellen sich nacheinander alle Soap-Gruppen vor. Jede Gruppe wird nach ihrer Vorstellung – das ist anders als zu Hause vor dem Fernseher – mit einem kräftigen Applaus begrüßt.

FOLGE 2 :: Die erste Folge

Der spannendste Moment in jeder Soap: die erste Folge. Wird sie beim Publikum ankommen?

Die Soap-Darsteller bekommen für die nächste Woche die Hausaufgabe, ein kurzes Drehbuch zu ihrer ersten Folge zu schreiben und einzustudieren. Die Szenen dürfen insgesamt 10 Minuten Länge nicht überschreiten, danach wird gnadenlos weggeschaltet – die Nachrichten müssen pünktlich beginnen.

In der nächsten Doppelstunde ist es dann soweit: Soap-Serie 1 beginnt pünktlich und gibt einen ersten Einblick in die Beziehungen und Konflikte (denn ohne Konflikte ist das Soap-Leben ja langweilig) zwischen den Darstellern.

Wenn Soap 1 beendet und von den Zuschauern wieder mit würdigem Applaus belohnt worden ist, wird allerdings ein neues Instrument eingeführt, das ab jetzt das Soap-Leben bereichern wird:

Die interaktive Fernbedienung

Anders als im herkömmlichen Fernsehen kann man damit nämlich nicht wegzappen, sondern den Film nochmal zurück- und vorspulen. Zwei nach dem Zufallsprinzip zusammengeloste Zuschauer haben nach der Vorführung die Gelegenheit, zu einer bestimmten Stelle in der Soap zu spulen und eine Änderung im Drehbuch vorzunehmen. Die Schauspieler müssen ihre Folge dann direkt live ändern, mit dem veränderten Verlauf neu zu Ende spielen – und die Änderungen auch in der nächsten Folge mit berücksichtigen.

Die Zuschauer müssen die interaktive Fernbedienung aber nicht benutzen, wenn sie nicht wollen.

FOLGE 3 :: Deadly Routine

Nach drei Folgen dürfte den Regisseuren, Schreibern und Darstellern langsam die Puste ausgehen – es sei denn, sie wären mittlerweile zu Serientätern geworden: in diesem Fall können sie ihrem Hobby aber auch in der privaten Freizeit weiter frönen. Jedenfalls sollten alle Serien, die ja eigentlich vom permanenten Open-End leben, zu einem für alle befriedigenden Ende geführt werden.

- ▶ Werten Sie nach dem Ende der Soaps gemeinsam aus, was alle erlebt haben. Klären Sie gemeinsam, ob die Fernbedienung als Störung oder Bereicherung empfunden wurde, von Schauspielern und Zuschauern.

Die folgenden Spiele und Übungen arbeiten mit dem Element der Irritation in der künstlerischen Auseinandersetzung. Sie verraten eine Menge darüber, welche Strategien die Teilnehmer entwickelt haben, mit Störungen umzugehen.



Begegnungen

ÜBUNG 1 :: Malkampf

Jeweils zwei Teilnehmer sitzen sich gegenüber, an der schmalen Seite eines Tisches. Jedes Paar belegt also einen Tisch. Zwischen ihnen liegt je ein großes Blatt Papier und ein Set Ölkreiden. Es ist verboten zu sprechen.

Jeder Teilnehmer erhält nun eine Arbeitsanweisung, die er sich kurz durchlesen darf.

- ▶ Auf dem Zettel von A steht: »Du hast die Aufgabe, mit deinem Partner gemeinsam ein Bild zu malen. Dafür habt ihr 10 Minuten Zeit. Deine Aufgabe besteht darin, deinen Partner mal bei seinem Bild zu unterstützen, mal ihn zu stören. Du kannst dir einteilen, wann und wie lange du störst bzw. unterstützt.«
- ▶ Auf dem Zettel von B steht das Gleiche, aber Sie tun so, als wäre es ein Zettel mit einem anderen Auftrag, indem Sie ihn z.B. von einem anderen Stapel nehmen oder ihn auf eine andere Farbe kopieren.

Sammeln Sie die Zettel wieder ein, legen Sie eine (instrumentale) Musik auf, die sehr bewegte und auch ruhige Passagen enthält (Empfehlung: »Circlesongs« von Bobby McFerrin) und schon kann es losgehen.

Es ist spannend zu beobachten, wie die Partner zusammenarbeiten: wer beginnt, wer dem anderen den Vortritt lässt; wo harmonische Phasen stattfinden und wie Störungen verlaufen – ob sich der Störer traut oder eher verschämt agiert; wie der Gestörte mit der Irritation umgeht: aggressiv oder gelassen, spielerisch oder verbissen.

Wenn Sie merken, dass die meisten Paare schon fertig sind oder keinen Spaß mehr an der Auseinandersetzung haben, können Sie die Übung auch vorzeitig beenden. Jetzt ist es auch wieder erlaubt zu reden. Geben Sie den Partnern ein paar Minuten, sich auszuquatschen und sich gegenseitig mitzuteilen, was man eigentlich vorhatte, als ...

Anschließend hält jedes Paar sein Bild hoch und erzählt ein wenig darüber, wie es ihm beim Malen/Stören ergangen ist. Fragen Sie gezielt nach: Hat es Spaß gemacht zu stören? Wie war es gestört zu werden? ...

- ▶ Jeder soll so einmal an die Reihe kommen. Teilen Sie den Paaren auch Ihre Beobachtungen mit.

ÜBUNG 2 :: Blindfisch

Die Teilnehmer sitzen sich gegenüber, immer zwei, diesmal an der langen Seite eines Tisches. Jedes Paar belegt einen Tisch. Beide Partner haben die Augen verbunden. Reden ist wieder verboten. Zwischen beide legen Sie einen Tonklumpen (je zwei Handvoll). Führen Sie die Hände der Partner behutsam zum Ton.

- ▶ Die Aufgabe besteht darin, gemeinsam ein Werk zu erstellen. Geben Sie die Aufgabe aber nur bekannt, wenn die Nachfrage gestellt wird oder Zweifel herrscht. Ansonsten sollen die Teilnehmer alleine darauf kommen, was sie mit dem Ton anstellen können.

Lassen Sie wieder ruhige Musik laufen, am besten Jazzmusik, wie z.B. »Silence of a Candle« von Ralph Towner.

Nach 5 – 7 Minuten beenden Sie die Übung. Jetzt können die Partner ihre Binde abnehmen und das gemeinsame Werk betrachten. Nach dem ersten aufgeregten Austausch sollen alle rundgehen und die Werke der anderen bewundern. Wer mag, kann über seine Eindrücke berichten.

Das brauchen Sie: Übung 1 Malkampf

- ▶ Große Papierbögen (A2)
- ▶ Ölkreiden, am besten 1 Set pro Paar
- ▶ Musik

Das brauchen Sie: Übung 2 Blindfisch

- ▶ Tonklumpen
- ▶ Augenbinden
- ▶ Musik



Methodische Hinweise

Das Leben in den Griff kriegen

ARBEITSBLÄTTER :: Was tun, wenn es mir mies geht?

Wie man mit Gefühlen umgeht, das ist leider in der Regel kein Unterrichtsthema. Um so bedauerlicher für die Jugendlichen, wo ihre Gefühle doch gerade zu der Zeit »ins Kraut schießen« und aus Nichtigkeiten ebenso schnell Dramen werden können wie umgekehrt.

Neben den kleinen Alltagsdramen aber spielen sich für viele Jugendliche leider auch tatsächlich reale Dramen ab, die nicht mal so eben bewältigt werden können. Wichtig ist es in jedem Fall, den Jugendlichen klar zu machen, dass sie sich in jedem Fall Hilfe holen müssen, wenn sie nicht mehr weiterwissen. Und dass es immer Hilfe und einen Ausweg gibt.

Der kurze Ratgeber für Jugendliche ist hier mehr als Infoblatt gedacht, denn als Arbeitsmittel.

Dennoch sollten Sie die einzelnen Aspekte mit den Jugendlichen durchsprechen und ihre Fragen dazu beantworten. Machen Sie deutlich, dass sie hier ein Instrument in die Hand bekommen, welches ihnen hilft, unabhängiger und selbstbestimmter ihre Probleme zu lösen.

In manchen Fällen werden Jugendliche mit ihren Problemen professionelle Hilfe beanspruchen müssen. Wichtig ist, dass Sie rechtzeitig die Jugendhilfe einbinden, wenn Ihnen der Verdacht kommt, ein Kind könnte in ernststen Schwierigkeiten stecken. Auf der folgenden Seite haben wir für Sie die Anשמכּמּגּלּיכּen des Jugendamtes skizziert.

Ein wunderbares Instrument, seinen Ärger über bestimmte Dinge in der Klasse loszuwerden ist auch der »Kummerkasten«. Wer sich über etwas ärgert, schreibt sein Anliegen auf einen Zettel und wirft ihn in den Kummerkasten. Einmal in der Woche wird der Kasten geleert und gemeinschaftlich in der Gruppe besprochen. Natürlich gelten auch hier bestimmte Regeln. So darf niemand diskriminiert oder beschimpft werden. Lösungsvorschläge dürfen von allen geäußert werden.

ARBEITSBLATT :: Streiten – aber richtig!!

Die »goldenen Streitregeln« kommen erst dann richtig zum Tragen, wenn sie von Ihnen auch so im Schulalltag gefördert bzw. umgesetzt werden. Wo wenn nicht im Unterricht kann konstruktiv streiten gelernt werden. Fördern Sie Kritik, Widerspruch, Diskussionen, das Schärfen der Argumente. Streit um Meinungen muss nicht bedeuten, dass es Sieger und Verlierer gibt. Wer eine andere Meinung hat, kann trotzdem ein dufter Kumpel sein. Auch beim Streiten gibt es Grenzen. Es macht z.B. keinen Sinn, über religiöse Überzeugungen zu streiten. Streiten bzw. verhandeln kann man aber darüber, wie wir es schaffen können, trotz unterschiedlicher Vorstellungen gut miteinander auszukommen.

ARBEITSBLÄTTER :: Ich bin ganz | Multiple Intelligenz

Was hat »Multiple Intelligenz« mit Gewaltprävention zu tun? Jede Menge, wenn man davon ausgeht, dass viele der »schlechten«, aggressiven oder zurückgezogenen Schüler nicht minder intelligent sind als ihre schulisch erfolgreicher Mitschüler. Nur eben anders. Leider fordert und fördert Schule in der Regel nur zwei der sieben Intelligenzen. Wenn Unterricht »ganzheitlicher« ausgelegt wäre und es den betreffenden Jugendlichen erlauben würde, ihre spezifische Intelligenz einzubringen, würde der Lernwille steigen, die Zufriedenheit zunehmen, Frust und Aggression mit Sicherheit stark zurückgehen.

Die Arbeitsblätter sind auch hier überwiegend als Infoblätter gedacht, mit unterrichtspraktischem Anteil.

ARBEITSBLÄTTER :: Ein starkes Team | So arbeitet ein Team

Zwei Beispiele für viele Anregungen, wie Sie aus einer Klasse ein Team formen können. Die Teammitglieder sollen die Regeln und Voraussetzungen für das Gelingen eines Teams selbsttätig erarbeiten. Weitere Anregungen finden Sie in der Literatur, die im Anhang vorgestellt ist.



So hilft das Jugendamt

INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE – UND JUGENDLICHE IN NOT

DAS JUGENDAMT HILFT MIT BERATUNG

► **Recht auf Beratung**

Kinder und Jugendliche haben das Recht, sich in allen Angelegenheiten der Erziehung und Entwicklung an das Jugendamt zu wenden.

► **Recht auf diskrete Beratung**

Kinder und Jugendliche können ohne Kenntnis der Eltern (oder Sorgeberechtigten) beraten werden, wenn die Beratung auf Grund einer Notlage erforderlich ist und wenn durch eine Benachrichtigung der Eltern das Beratungsgespräch gefährdet würde.

► **Recht auf Beistand!**

Zu den Beratungsgesprächen dürfen Jugendliche eine Person ihres Vertrauens mitbringen. Dies kann beispielsweise ein Vertrauenslehrer sein, aber auch ein »Buddy«, also ein Freund.

► **Recht auf umfassende Information**

Jeder Jugendliche kann sich beim Jugendamt über seine Rechte und die möglichen Hilfen informieren. Dort gibt es auch Informationsbroschüren zum »Kinder- und Jugendhilfegesetz« (KJHG).

► **Recht auf Anhörung und Hilfe**

Bei den Beratungsgesprächen informiert sich der Mitarbeiter des Jugendamtes zunächst beim Jugendlichen über dessen Notsituation. Anschließend wird besprochen, wie die Notsituation gelindert oder gelöst werden kann.

DAS JUGENDAMT GIBT ERZIEHUNGSHILFE

Ein Ziel der Jugendhilfe ist es, die Probleme innerhalb der Familie zu lösen. Mitarbeiter des Jugendamtes werden daher zuerst einmal versuchen, Gespräche mit allen Beteiligten zu führen. Ob und wann der Jugendliche daran teilnimmt, wird zuvor mit dem Jugendlichen vereinbart. Gemeinsam versucht man herauszufinden, wie und mit welchen Hilfen die Problemsituation in der Familie gelöst werden kann oder ob eine Lösung außerhalb der Familie gesucht werden muss. Weitere Fachkräfte können hinzugezogen werden.

A :: HILFEN INNERHALB DER FAMILIE

► **Sozialpädagogische Familienhilfe**

Die ganze Familie wird von Familienhelfern betreut, die sich besonders für den Jugendlichen einsetzen. Konflikte werden zu Hause im gemeinsamen Gespräch bewältigt. Der Umgang mit Krisensituationen wird mit Eltern und Kindern gezielt trainiert.

► **Erziehungsbeistand**

Ein Erziehungsbeistand oder Betreuungshelfer will den Jugendlichen bei der Bewältigung von Problemen in seiner Entwicklung unterstützen. Er soll die Selbstständigkeit des Jugendlichen fördern, wobei möglichst sein Lebensumfeld einbezogen wird und die Beziehung zur Familie erhalten bleibt.

B :: HILFEN AUSSERHALB DER FAMILIE

In besonderen Notsituationen kann ein Jugendlicher vorläufig außerhalb der Familie untergebracht werden: bei einer geeigneten Person (Verwandte, Lehrerin, usw.), in einer Jugendhilfeeinrichtung (Kinderheim, Jugendnotdienst) oder in einer sonstigen betreuten Wohnform (betreutes Jugendwohnen). Die meisten Jugendämter haben Vereinbarungen mit nahe gelegenen Kinderheimen, in denen Krisenplätze freigehalten werden.

Im Fall besonderer Härten, wenn also beispielsweise eine dringende Gefahr für das Wohl des Kindes oder des Jugendlichen (Misshandlung, Missbrauch, fehlende Grundversorgung) besteht, ist das Jugendamt zur Inobhutnahme verpflichtet.

Das Jugendamt ist auch verpflichtet, ein Kind oder einen Jugendlichen in seine Obhut zu nehmen, wenn der Jugendliche um Obhut bittet. Allerdings müssen die Eltern unverzüglich benachrichtigt werden. Stimmen diese der Inobhutnahme nicht zu, muss das Jugendamt unverzüglich den Minderjährigen an seine Eltern übergeben oder versuchen, über das Gericht einen Vormund zu ernennen. Dies entscheidet dann kurzfristig das Vormundschaftsgericht.

Aus: »Das Buddy-Projekt«, im Anhang.



Was tun, wenn's mir mies geht?

EIN RATGEBER FÜR JUGENDLICHE

Wie man mit negativen Gefühlen klarkommt, das erklärt einem meistens keiner. Wer seine Lebensweisheiten nicht alleine aus TV-Gefühlsschnulzen beziehen will, muss seine eigenen Erfahrungen machen. Trotzdem gibt es ein paar Tipps, die helfen, wenn das Barometer nach unten zeigt.

Tipp 1 :: GIB DIR ZEIT!

- ▶ Dein Herz schlägt im Technotakt. Aber deine Seele tanzt den Klammerblues. Gefühle klingen lange nach. Wenn du richtig verzweifelt bist, kannst du nicht vom einen auf den anderen Tag wieder happy sein. Sei gnädig mit dir selbst: Gestatte dir auch Irrtümer – das ist menschlich!

Tipp 2 :: LERNE STREITEN!

- ▶ Viel Frust, Angst, Wut entsteht, weil du Konflikte nicht richtig gelöst hast. Jedes verdrängte Problem kehrt doppelt so heftig wie ein Bumerang zu dir zurück. Also: Konflikte möglichst gleich lösen. Offen deine Meinung sagen. Offen für Kritik sein. Dich nicht unterkriegen lassen. Wie das geht, steht bei den »8 goldenen Streitregeln«.

Tipp 3 :: SUCH DIR HILFE!

- ▶ Es gibt Probleme, die sind mit einem Gespräch aus der Welt geschafft: Stress mit Freunden, Lehrern, den Eltern. Dampf ablassen, klären, fertig!

Andere Probleme kannst du alleine nicht lösen: Du hast Mist gebaut, kommst alleine nicht mehr raus! Deine Eltern haben sich getrennt! Du wirst bedroht, bedrängt, verletzt ...

Bei manchen Problemen greift man sich einen Freund und quatscht drauflos. Bei anderen traut man sich nicht, sie jemandem anzuvertrauen. Nicht mal den besten Freunden. So liegen sie tonnenschwer auf der Seele und verdüstern die strahlendste Julisonne. Da täte es gut, mit jemandem zu reden, der einen gar nicht kennt, aber Hilfe weiß. Der zuhört, aber kein Vorurteil hat.

MÖGLICHE ANSPRECHPARTNER BEI ÄRGER ZU HAUSE:

- ▶ **1. Freunde** :: Anlaufpunkt Nr. 1 sind natürlich Freunde. Gut ist auch, wenn es an der Schule »Buddys«, speziell trainierte »Vertrauensschüler« gibt: Sie können gut zuhören und suchen mit dir gemeinsam Lösungen. In Notfällen wissen sie, wo man wie Hilfe bekommt.
- ▶ **2. Lehrer** :: Ein verständnisvoller Klassenlehrer wird dir helfen, wieder in die Klassengemeinschaft zurückzufinden. Hast du zu dem kein Vertrauen, kann der Beratungslehrer Ansprechpartner sein. An manchen Schulen gibt es Schulsozialarbeiter, die sich auch um persönliche und private Probleme kümmern. Manchmal kann auch der Rektor als Anwalt seiner Schüler wirken. Sein Gespräch mit Eltern hat schon manche schwierige Situation entschärft.
- ▶ **3. Mitarbeiter im Jugendzentrum** :: Sie sind in der Regel gute Ansprechpartner und wissen im Notfall, wer beispielsweise im Jugendamt zuständig ist.
- ▶ **4. Eltern von Freunden, Verwandtschaft** :: Manchmal gibt es im Bekanntenkreis Menschen, denen du dich in schwierigen Situationen anvertrauen kannst. Wie steht's mit Oma, Opa, Onkel? Ist jemand dabei, der mit deinen Eltern redet?
- ▶ **5. Hausarzt** :: Wenn du geschlagen wurdest, ist der Hausarzt die richtige Adresse. Er kann die Misshandlungen bestätigen und ist ein wichtiger Zeuge, sollte es später mal zu Strafprozessen und Verhandlungen über die Vormundschaft kommen.
- ▶ **6. Jugendamt** :: Die offizielle Anlaufstelle für alle Fragen, Probleme, Hilfen, die Kinder und Jugendliche betreffen. Hier können Jugendliche in Not Hilfe holen und bekommen.



- ▶ **7. Beratungsstellen** :: In den Orten gibt es Beratungsstellen für Jugendliche, so genannte Erziehungsberatungsstellen. Wie im Jugendamt findet man dort Fachleute für familiäre Schwierigkeiten.
- ▶ **8. Nottelefon** :: Telefonische Hilfe bieten viele Kommunen an. Erkundigt euch im Jugendamt nach der Telefonnummer. Rat verspricht auch die »Nummer gegen Kummer« unter der Nummer (0800) 1110333 !

☞ **Wichtig: Manchmal musst du es bei mehreren Stellen versuchen, bevor du jemanden findest, der dir zuhört. Also: Nicht die Geduld verlieren!**

RICHTIGE FREUNDE...

...sind das A und O bei Problemen, helfen, weil sie wissen, wie du dich fühlst, sind auf deiner Seite, sind auch mal schräg drauf und verzeihen dir, wenn du dich benimmst wie ein Punk beim Staatsempfang. Falschen Freunden geht es nicht um dich, sondern um ihren eigenen Spaß, um dein Geld, um die eigene Anerkennung. Gerade wenn es dir schlecht geht, wenn du echte Hilfe brauchst, kannst du falsche von richtigen Freunden deutlich unterscheiden.

WER KEINE FREUNDE HAT...

...ist schlecht dran, muss es aber nicht bleiben. Wer Freunde sucht, muss bei sich selbst anfangen. Welche Hobbies, Interessen hast du? Egal wie gut drauf, sportlich, intelligent du bist. Für fast jedes Interesse gibt es einen Club, eine Gruppe von Leuten, die sich regelmäßig trifft. Sportvereine, Dartclubs, Chats im Internet, Umweltgruppen ... Adressen findest du im Internet, im Telefonbuch und in der Zeitung. Der erste Schritt ist der schwerste: hingehen! Aber bald wirst du merken, dass die Mischung aus Neugier, Mut, Offenheit das beste Kontaktspray ist.

Aus: »Das Buddy-Projekt«, im Anhang.

ANTI-KUMMER-KARTEI ::

Jeder von euch hat seine Erfahrungen mit Stress, Wut, Trauer. Viele Erwachsenen haben vergessen, wie sie sich als Jugendliche gefühlt haben. Die wahren Experten für Jugend-Kummer seid ihr also selbst. Nutzt das Potenzial an Erfahrungen und Wissen, das ihr als Gruppe besitzt.

☞ **Setzt euch in Vierergruppen zusammen. Überlegt in einem ersten Schritt gemeinsam, welche verschiedene Arten von Kummer es gibt:**

- ▶ Probleme mit Eltern
- ▶ Probleme mit Freunden
- ▶ Schulstress ...

☞ **Sammelt in der großen Gruppe alle Kummerarten. Entscheidet, welche für euch die wichtigsten sind. Jede dieser Kummerarten ist nun eine Rubrik für eure Anti-Kummer-Kartei.**

☞ **Jeder überlegt nun für sich alleine, welchen Kummer er bereits gehabt hat. Auf eine Karteikarte schreibt er dann jeweils**

- ▶ eine kurze Beschreibung des Kummers
- ▶ wie er gewirkt hat
- ▶ was er dagegen unternommen hat
- ▶ wie diese Methode gewirkt hat

☞ **Alle Karteikarten werden in der Mitte gesammelt. Jeder nimmt sich eine raus und liest sie vor. Doppelte Anti-Kummer-Karten werden aussortiert.**

Sind alle einverstanden, wird sie in die Kartei aufgenommen. Die Kartei steht für alle zugänglich in der Klasse – für alle Fälle!



Streiten: Aber richtig!!

Streiten verbindet! Wo Reibung ist, entsteht auch Wärme. Nur, wer sich streitet, kann sich auch wieder vertragen. Und sich so vielleicht ein Stückchen näherkommen.

- ▶ **Streiten muss sein!** :: Jeder hat ganz eigene Wünsche und Interessen, die manchmal mit denen von anderen kollidieren. Dann muss man über diese Interessen erst mal »streiten«, um auszuhandeln, ob und wie man sie durchsetzen kann.
- ▶ **Streiten muss gelernt sein!** :: Streiten hat immer mit Gefühlen wie Wut, Angst, Enttäuschung zu tun. Wenn das Dschungelgesetz vom »Recht des Stärkeren« gilt, dann hat Streiten mit Macht zu tun und es ist kein Handel, sondern eine Nötigung.
- ▶ **Richtig streiten macht Spaß.** :: Seht es wie ein Spiel, das nur funktioniert, wenn beide Spaß daran haben.

1. FÜR ÜBERHITZTE GEMÜTER :: KEEP COOL!

Erst mal tief Luft holen und in Ruhe nachdenken: Worüber genau habe ich mich geärgert? Lohnt es sich wirklich, wegen dieser Sache einen Streit vom Zaun zu brechen? Wer gleich ausrastet, kommt nicht weiter. Wer sauer ist, kann das auch deutlich machen. Aber blinder Ärger lässt keinen Platz für eine Lösung.

2. FÜR SUPERCOOLE :: LASS ES RAUS!

Es bringt nichts, alles in sich reinzufressen. Wenn du wütend bist: Sage es sofort, auch heftig, wenn dir danach ist, und lass dann die Wolke verrauchen. Warte nicht, bis sich eine »Lava der miesen Gefühle« in dir angestaut hat und dich innerlich zur Kernschmelze treibt. Nur wenn du sagst, was du willst, können die anderen sich darauf einstellen.

3. BESCHREIBE EHRlich DEIN GEFÜHL!

Hinter Nebelbomben aus Wut, Ärger, Hass, aber auch hinter sachlichen Argumenten liegen oftmals andere Gefühle verborgen: die Angst, nicht beachtet zu werden; Minderwertigkeitsgefühle ... Sei ehrlich zu dir selbst und zu anderen. Nur wenn du die wahre Ursache für dein Problem erkannt hast, kannst du es auch lösen. Beschreibe deinem Streitpartner ehrlich, was du fühlst.

4. GIB DEINEM GEGENÜBER EINE CHANCE!

»Mit dem kann man ja nicht reden!« Wenn du deinem Gegenüber unterstellst, er sei an der Lösung des Problems nicht interessiert, ist von vorne herein Misstrauen im Spiel. Ganz schlechte Basis für einen cleveren Handel, bei dem du deine Interessen wahren willst.

5. SEI NICHT STARRKÖPFIG!

Stur auf der eigenen Meinung zu beharren – bringt das was? Wenn du wirklich ein Problem lösen willst, musst du dich mit den Argumenten des anderen auseinander zu setzen. Vielleicht verhilft dir seine Sicht der Dinge ja zu ganz neuen Erkenntnissen über dich selbst. Was hast du zu verlieren?

6. LIEBER LAUT ALS STUMM!

Besser mal laut werden als abhauen! Abkapselung ist der totale Kommunikationskiller und Isolator! Wut öffnet zumindest wieder eine Tür zu deiner Seele, durch die ein Austausch möglich ist, wenn der Qualm verraucht ist.

7. ÜBEN – ÜBEN – ÜBEN!

Streiten kann man üben! Streitregeln helfen, Ordnung ins Chaos zu bringen: den anderen ausreden lassen; wiederholen, was er gesagt hat, dann konkret darauf antworten; begrenzte Redezeiten; eine vertraute Person als »Schiedsrichter« bei Regelverletzungen hinzuziehen... Richtet in der Familie oder der Klasse einen »Kummerkasten« ein, den man mit spontanen Ärgerbriefchen füttert und nach einer Woche gemeinsam durchgeht. Da haben dann auch die Leisen, Langsamen eine Chance zu Wort zu kommen.

Aus: »Das Buddy-Projekt«, im Anhang.



Ich bin ganz!

Schule kann einen mächtig frustrieren! Hirnfutter bis zum Abwinken!
Wenn du aber gerade kein Hirnfutter-Typ bist, hast du Pech gehabt!
Dauerfrust! Wut! Ohnmacht! Oder?

Jeder Mensch ist intelligent – auf eine bestimmte Weise! Wenn man Intelligenz nicht nur auf Einsteins Nachfahren bezieht, kann man sieben verschiedene Intelligenzen feststellen. Wird die jeweilige Intelligenz gezielt angesprochen, können bestimmte Dinge besser gelernt werden. Bist du körperlich begabt, dann kann es z.B. helfen, wenn du die Vokabeln im Gehen lernst. Und es wäre doch klasse, wenn soziale Intelligenz in der Schule auch anerkannt würde!

DIE SIEBEN FORMEN DER INTELLIGENZ

1. VERBALE, SPRACHLICHE INTELLIGENZ

Einige Menschen können besser mit Worten umgehen als andere. Verbale Intelligenz zeigt sich mündlich und schriftlich, aber auch beim Zuhören. Sprachlich Intelligente spielen gerne mit Worten. In Intelligenztests schließen sie oft gut ab, weil diese Tests zu großen Teilen sprachliche Fertigkeiten abfragen.

2. LOGISCH MATHEMATISCHE INTELLIGENZ

Sie beinhaltet die Fähigkeit zu wissenschaftlichem Denken. Logisch Begabte lieben mathematische Problemstellungen und strategische Spiele wie Mühle und Schach. Sie präsentieren ihre Arbeiten gerne in Diagrammen. Logische Intelligenz ist in unserer technisierten Welt hoch angesehen.

3. VISUELL RÄUMLICHE INTELLIGENZ

Visuell begabte Menschen denken bevorzugt in Bildern. Sie lernen am besten wenn Dinge und Sachen visuell präsentiert werden: Bilder, Videos, Modelle. Sie zeichnen, malen, drücken ihre Gefühle oft künstlerisch aus.

4. MUSISCH RHYTHMISCHE INTELLIGENZ

Menschen mit musischer Intelligenz singen, pfeifen oder summen, während sie sich anderweitig beschäftigen. Sie lieben Musik, sammeln CDs und Platten und spielen oft ein Instrument. Sie singen notengetreu und können häufig Melodien erinnern und aus dem Gedächtnis nachsingen. Sie besitzen in der Regel ein sehr gutes Rhythmusgefühl und nutzen bestimmte Rhythmen oder Lieder gerne, um Fakten oder Informationen zu behalten.

5. KÖRPERLICHE INTELLIGENZ

Kinästhetisch begabte Menschen kommunizieren mit Hilfe ihres Körpers. Sie bewegen sich viel, stellen Sachverhalte in Gesten dar, fassen Gesprächspartner gerne an. Sie lieben körperliche Aktivität, Sportarten. Sie vermitteln gerne Informationen und Gefühlszustände mit Hilfe ihres körperlichen Ausdrucks. Sie drücken Gefühle und Stimmungen gerne im Tanz aus.

6. SOZIALE INTELLIGENZ

Interpersonale Intelligenz äußert sich bei Menschen, die sich gerne mit Freunden umgeben und soziale Kontakte aller Art pflegen. Sie arbeiten gerne in Gruppen, lernen durch Zusammenarbeit. In Konfliktfällen übernehmen sie häufig die Funktion als Schlichter, in der Schule und zu Hause. Kooperative Lernmethoden sind für sie wie geschaffen.

7. INTRAPERSONELLE INTELLIGENZ

Diese Form der Intelligenz ermöglicht es Menschen, sich selbst, die eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten wahrzunehmen und einzuschätzen. Intrapersonell Begabte sind meist unabhängig und selbstbestimmt. Sie haben oftmals eine ganz starke, unverrückbare eigene Meinung, auch bei kontroversen Themen. Sie bevorzugen es, alleine zu arbeiten und eigene Projekte abzuwickeln, mit viel Selbstbewusstsein.



Multiple Intelligenz

Die Intelligenzen 1 – 5 beschreiben, wie Menschen Informationen aufnehmen und Ideen entwickeln:

- ▶ Sprachliche Intelligenz: Du denkst in Worten.
- ▶ Logische Intelligenz: Du denkst wie ein Wissenschaftler.
- ▶ Visuelle Intelligenz: Du denkst in Bildern.
- ▶ Musische Intelligenz: Du denkst in Klängen und Rhythmen.
- ▶ Körperliche Intelligenz: Du denkst in Bewegungen und Berührungen.

Die Intelligenzen 6 und 7 beschreiben, welche Beziehung Menschen zu anderen und zu sich selber haben:

- ▶ Soziale Intelligenz: Du wendest dich nach außen und nimmst Kontakt zu anderen auf.
- ▶ Interpersonelle Intelligenz: Du wendest dich nach innen und erkundest deine eigenen Gefühle und Gedanken.

In jedem Menschen mischen sich diese Intelligenzen, in unterschiedlicher Ausprägung.

Beispiel 1 :: Ein Rockstar, der seine eigenen Songs aufführt, besitzt verbale und musische Intelligenz, intrapersonale beim Schreiben der Texte und Lieder und soziale beim Konzert.

Beispiel 2 :: Susanne schreibt jeden Tag in ihr Heft, will aber keinen einsehen lassen. Sie besitzt verbale und intrapersonale Intelligenz.

TEST :: WELCHER INTELLIGENZTYP BIN ICH?

- ▶ Welche Formen der Intelligenz sind bei dir ausgeprägt? Ordne deine Intelligenzen auf einem Blatt nach der Wichtigkeit: Die dominierende nach oben, die schwächste an den Schluss.
- ▶ Suche dir einen Partner. Jeder von euch schätzt nun die Verteilung der Intelligenzen des Anderen ein, wieder beginnend mit der vermutlich stärksten, endend mit der schwächsten. Vergleiche die Listen mit eurer eigenen Einschätzung. Waren die Ergebnisse gleich? Gab es überraschend andere Ansichten? Gab es vielleicht eine besonders ausgeprägte Intelligenz, die ihr an euch noch gar nicht wahrgenommen hattet?
- ▶ Zeichne mit einem Zirkel einen Kreis auf ein Blatt Papier. Zeichne sieben »Kuchenstücke« unterschiedlicher Größe ein, gemäß deiner Einschätzung der sieben Intelligenzen bei dir.

SO NUTZT DU DEINE INTELLIGENZEN

- ▶ **Regel 1 ::** Jeder ist einzigartig. Alle Intelligenzen sind gleich viel wert. Nur weil in der Schule (zu) viel Gewicht auf verbale und logische Intelligenz gelegt wird, heißt das nicht, Verbalakrobaten und Rechengenie seien intelligenter und dadurch besser.
- ▶ **Regel 2 ::** Ein Grundlevel in den dominanten Intelligenzen (verbal & logisch) ist unverzichtbar, wenn du halbwegs klar kommen willst.
- ▶ **Regel 3 ::** Nutze deine starken Intelligenzen zum Lernen und Kommunizieren. Setze z.B. dein Schauspielertalent ein, um eine Arbeit zu präsentieren. Bringe in eine Gruppenarbeit deine gesamte soziale Intelligenz ein, um die Gruppe zu motivieren.
- ▶ **Regel 4 ::** Du kannst nicht in jeder Intelligenzform gleich stark sein. Doch du kannst selbst deine schwächste Intelligenz stärken. Lerne von anderen, die diese Intelligenz besitzen. Was ihnen selbstverständlich scheint, ist für dich eine Anstrengung und umgekehrt. Aber vielleicht könnt ihr gemeinsam Techniken entwickeln, wie jeder seine schwache Intelligenz fördern kann.



Ein starkes Team

1. WAS MACHT EIN TEAM AUS?

Viele Sportarten sind Mannschaftswettbewerbe. Die Mannschaft braucht den Einsatz aller Mitspieler, wenn sie siegen will.

- ▶ Jeder sucht mindestens 6 Stichwörter, die beschreiben, was alles zu einem Super-Team gehört.
- ▶ Diskutiert in einer Vierergruppe eure Stichwörter.

Einigt euch auf 10 Begriffe.

- ▶ Gestaltet ein Plakat, das die wichtigsten zwei Begriffe darstellt. Ihr dürft dazu Bilder kleben, malen, zeichnen oder was euch sonst noch einfällt. Lasst hinterher die Mitschüler raten, welche Eigenschaften eines Super-Teams eure Plakate darstellen.

In den Personalabteilungen der Betriebe ist eins ganz klar: 96% der Personalchefs verlangen von den Bewerbern Teamfähigkeit. Die Energie eines guten Teams ist größer als die Summe dessen, was die einzelnen Teammitglieder einbringen.

Hier könnt ihr Notizen machen ::



So arbeitet ein Team

Perpedes, der grosse Automobilkonzern ist unter Druck geraten. Der Konkurrent Rolls Raus steht kurz davor, sein neues Spitzenklassemodell auf den Markt zu bringen. Und noch ist keine Idee für eine passende Antwort gefunden.

Der Leiter der Entwicklungsabteilung von Perpedes sieht nur noch eine Chance: den Einsatz von Kreativteams. Fünf Teams im eigenen Hause sollen die Aufgabe unabhängig voneinander lösen. Das Team mit der besten Teamkompetenz und den besten Ideen bekommt eine Sonderprämie.

Bildet per Los Vierergruppen. Jede Gruppe soll die Idee für ein Spitzenklassemodell entwickeln, eine Skizze des neuen Superautos anfertigen, einen Namen erfinden und einen Slogan entwickeln. Bevor es losgeht, zwei Fragen für jede Gruppe:

☞ Wie müsst ihr euch verhalten, damit ihr den anderen Teams aus dem Hause Perpedes überlegen seid? Stellt 5 Regeln auf!

REGELN ::

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

☞ Welche Verhaltensweisen sind für eine Teamarbeit nicht geeignet? Schreibt diese Verbote auf!

UNGÜNSTIGES VERHALTEN IM TEAM ::

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

- ☞ Löst die Aufgabe unter Berücksichtigung der selbst aufgestellten Regeln und Verbote. Achtet bei der Arbeit am neuen Spitzenklassemodell von Perpedes auch darauf, wie eure Teamarbeit funktioniert. Stimmen eure Regeln? Würdet ihr sie am Ende der Arbeit anders formulieren?**
- ▶ Unterhaltet euch hinterher kritisch über die Teamarbeit. Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wart ihr mit dem Arbeitsprozess zufrieden? Haben sich alle einbringen können? Was lief gut, was könnte besser laufen?
 - ▶ Stellt eure Ergebnisse im Plenum vor. Berichtet über euren Gruppenprozess.
 - ▶ Was bedeuten die Ergebnisse für eure Arbeit in der Schule?

Anhang

LITERATURHINWEISE

Brinkmann | Frech | Posselt

► **Gewalt zum Thema machen**

Gewaltprävention mit Kindern und Jugendlichen
Bundeszentrale für politische Bildung 2008
www.bpb.de

Olweus, Dan

► **Gewalt in der Schule**

Was Lehrer und Eltern wissen sollten – und tun können
Huber, Bern 2002

Gugel, Günther

► **Handbuch Gewaltprävention:**

**Für die Grundschule und die Arbeit mit Kindern.
Grundlagen – Lernfelder – Handlungsmöglichkeiten**

Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V., 2010
WSD Pro Child e.V.
www.friedenspaedagogik.de

Günther, Gugel

► **Handbuch Gewaltprävention II:**

**Für die Sekundarstufen und die Arbeit mit Jugendlichen.
Grundlagen – Lernfelder – Handlungsmöglichkeiten**

Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V., 2010
WSD Pro Child e.V.
www.friedenspaedagogik.de

► **Lebensraum Schule –**

**Methoden und Perspektiven für ein gutes Schulklima
Sekundarstufe I und II**

Erscheinungsjahr 2008, 32 Seiten

Bestellung:

www.jugendrotkreuz.de/index.php?id=212

Kolöchter & Partner

Tel: 02304 4839 | Fax: 02304 42640

E-Mail: info@koloechter.de

Bittl-Drempetic, Karl-Heinz

► **Gewaltfrei handeln**

Ein Handbuch für die Trainingsarbeit.
Beschreibungen von konkreten Übungen und Spielen zu gewaltfreien Aktionen mit Angabe von Ziel und Zweck der Übung, benötigtem Material und Varianten.
City Verlag, Nürnberg 1993

Bründel, Heidrun | Hurrelmann, Klaus

► **Gewalt macht Schule**

Wie gehen wir mit aggressiven Kindern um?
Beltz, 2007

Engelmann, Reiner (Hrsg.)

► **Tatort Klassenzimmer**

Sammlung alltagsnaher Texte und Berichte, die die Erfahrungen von Schülern und Lehrern widerspiegeln und Anstöße geben, anders als mit Gewalt zu reagieren.
Arena Verlag, 4. Aufl. 1998

Gampe, H. | Knapp, R. | Neubauer, W. | Wichterich, H.

► **Aggression, Kooperation, Schulentwicklung**

Analyse der verschiedenen Faktoren, Beleuchtung der Möglichkeiten kooperativer Entscheidungsfindung.
Luchterhand Verlag, Praxishilfen Schulen

Guggenbühl, Allan | u.a.

► **Aggression und Gewalt in der Schule.**

Schulhauskultur als Antwort. Ein praktisches Handbuch für Lehrer aller Stufen.
Sozia Verlag, Freiburg 1998

Hennig, Claudius | Keller, Gustav

► **Anti-Stress-Programm für Lehrer**

Verlag Ludwig Auer, Donauwörth

Hennig, Claudius | Knödler, Uwe

► **Problemschüler, Problemfamilien**

Praxis des systemischen Ansatzes im Umgang mit Problemschülern, deren Familien und der Schule anhand konkreter Fallbeispiele.
Psychologische Verlagsunion, 1998

Holtappels, H.G. | Heitmeyer | Melzer, W. | Tillmann, K.J. (Hrsg.)

► **Forschung über Gewalt an Schulen**

Stand der Perspektiven, Beiträge zu: Täter-Opfer-Problemen in der Schule, Aggression, Möglichkeiten ihrer Bewältigung, Prävention von Aggression und Gewalt, Verhaltenstraining.
Juventa-Verlag

Holtappels, H.G. | Holler-Nowitzki, B. | Tillmann, K.J. (Hrsg.)

► **Schülergewalt als Schulproblem**

Juventa-Verlag

Hurrelmann, K. | Rixius, N. | Schirp, H. | u.a.

► **Gewalt in der Schule**

Ein Handbuch für Elternhaus und Schule.
Beltz, Weinheim/Basel

Anhang

Langer, Inghard

► **Überlebenskampf im Klassenzimmer**

Verhaltenstipps und Strategien gegen Gewaltterror für Kinder, Jugendliche und Eltern.

Freiburg, Herder Verlag

Meidinger, Hermann

► **Stärke durch Offenheit**

Ein Trainingsprogramm zur Verbesserung der Kommunikations- und Konfliktfähigkeit von Lehrern.

Cornelsen Verlag, Berlin 2000

Schmälzle, U. (Hrsg.)

► **Mit Gewalt leben**

Arbeit am Aggressionsverhalten in Familie, Kindergarten und Schule, Frankfurt/Main 1993

Antibullying-Programm. Vernetztheit des Gewaltproblems in Familie, Schule und Peer-Group; Konzepte für gewaltfreie Gegenmassnahmen zu Aggression und Gewalt.

Schubarth, Wilfried

► **Gewaltprävention in Schule und Jugendhilfe**

Theoretische Grundlagen, Empirische Ergebnisse, Praxismodelle. Psychologische, soziologische und kriminologische Erklärungsansätze für Gewalt; wissenschaftliche Analysen mit konkreten Hilfen für die Präventionspraxis.

Luchterhand, Nürnberg, 2000

► **Schüler 1995 – Gewaltlösungen**

Beiträge zu Konfliktschlichtung, Gewaltprävention als Schulentwicklung, Schulrecht und Gewalt, Selbsthilfeprogramm für Lehrkräfte zur Bewältigung von Aggression und Störungen im Unterricht.

Erhardt-Friedrich-Verlag, Seelze

Stadt Nürnberg, Schul- und Kulturreferat (Hrsg.)

► **Gewalt muss nicht sein**

Beiträge zu: Präventive Maßnahmen, Kooperation Schule mit außerschulischen Institutionen, Projektbausteine, Konstanzer Trainingsmodell als Hilfe für hilflose Lehrer

Walker, Jamie

► **Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Sekundarstufe I**

Spiele und Übungen.

Cornelsen Skriptor, Frankfurt/Main 1995

Whitehouse, E. | Warwick P.

► **Wut im Bauch**

Wut und Gewalt, Übungen und Spiele, Lösungsstrategien.

Ursachen aggressiven Verhaltens, Wege für einen konstruktiven Umgang mit Wut und Gewalt.

Cornelsen/Skriptor, Berlin 2002

UNTERRICHTSEINHEITEN

► **Angry young man**

Konfliktlösungs- und Streitschlichtungsprogramm

Deutsches Rotes Kreuz, Generalsekretariat – Jugendrotkreuz

www.jugendrotkreuz.de/jrk-in-der-schule/arbeitshilfen

► **MindMatters**

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen

Sankt-Franziskus-Straße 146 | 40470 Düsseldorf

www.unfallkasse-nrw.de

www.mindmatters-schule.de

► **Villigster Trainerhandbuch**

Impulse & Übungen zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus

Gewaltakademie Villigst, SOS Rassismus-NRW, 2007

Amt für Jugendarbeit der EKvW | Haus Villigst | 58239 Schwerte

www.sos-rassismus-nrw.de

www.gewaltakademie.de

► **Ausstellung „Achtung in der Schule“**

Plakatserie zum Thema Gewalt in der Schule

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen, 2010

Sankt-Franziskus-Straße 146 | 40470 Düsseldorf

www.achtung-in-der-schule.de

www.unfallkasse-nrw.de

Die Ausstellung im Format A0 kann inklusive didaktischem Material über die Unfallkasse Nordrhein Westfalen bezogen werden.

Innenministerium Baden-Württemberg, im Auftrag der Innenminister des Bundes und der Länder (Hrsg.)

► **Herausforderung Gewalt**

Handreichung für Lehrer und Erzieher, Stuttgart 1997

www.polizei-beratung.de



Berliner Institut für Lehrerfort- und Weiterbildung und Schulentwicklung (Hrsg.)

► **Echt krass! Gewalt in uns – Gewalt um uns**

Arbeits- und Unterrichtsmaterial zu den Themen Angst und Gewalt.

Edition Hentrich, Berlin 1994

Kneip, Winfried | v.d. Gieth, Hans-Jürgen

► **Gewalt stoppen**

Projekte zur Gewaltprävention. Werkstatt Politik. Das Thema »Gewalt« als Lernzirkel | Stationenlernen; viele praktische Anregungen und Arbeitsblätter.

Cornelsen Verlag, Berlin 2000

Pössnecker, Jürgen | Röhlein, Joachim

► **Spannungsfeld Jugendgruppen**

Thema Cliques, Gruppen, Banden, Sekten.

Veritas, Linz 1998

Faller, K. | Kneip, W. | u.a.

► **Das Buddy-Prinzip**

Soziales Lernen mit System

Buddy, Düsseldorf 2007

www.buddy-ev.de

THEMA MOBBING IN DER SCHULE

Taglieber, Walter

► **Berliner Anti-Mobbing-Fibel**

Was tun wenn. Eine Handreichung für eilige Lehrkräfte.

Berliner Landesinstitut für Schule und Medien, Berlin, 2005

► **MindMatters – Mobbing? Nicht an unserer Schule!**

Prävention und Handlungsstrategien

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen

Sankt-Franziskus-Straße 146 | 40470 Düsseldorf

www.unfallkasse-nrw.de

www.mindmatters-schule.de

Dambach, Karl. E.

► **Mobbing in der Schulklasse**

E. Reinhardt Verlag, München 1998

Kasper, Horst

► **Streber, Petzer, Sündenböcke.**

Wege aus dem alltäglichen Elend des Schülermobbings. Ratgeber für Eltern, Lehrer und Schüler, der detaillierte Vorschläge für die praktische Arbeit gegen Mobbing an der Schule enthält.

AOL-Verlag Lichtenau, 2000

Kasper, Horst

► **Mobbing in der Schule**

Probleme annehmen – Konflikte lösen.

AOL-Verlag + Beltz-Pädagogik, 1998

Hurrelmann, K. | Rixius N. | Schirp, H. | u.a.

► **Gewalt in der Schule.**

Ein Handbuch für Elternhaus und Schule.

Beltz, Weinheim/Basel

Alexander, J.

► **Das ist gemein!**

Wenn Kinder mobben. So schützen und stärken sie Ihr Kind.

Herder Verlag 1999

Mainberger, B.

► **Jede Menge Zoff.**

Was tun gegen Mobbing und Gewalt?

DTV 2000

► **Berichte über Gewalt**

Ein Theaterstück von Rüdiger Fabry, gespielt von TheaterTill

Anfragen:

Agentur TheaterTill | Rotdornstraße 12 | 40677 Meerbusch

Tel.: 02132 911843 | Fax: 02132 911842

e-mail: info@theatertill.de | www.theatertill.de

ANSPRECHPARTNER BEI DER UNFALLKASSE NRW

► **Ralf Rooseboom** Telefon: 0251 2102-214
E-Mail: r.rooseboom@unfallkasse-nrw.de

► **Regina Gerdon** Telefon: 0211 9024-230
E-Mail: r.gerdon@unfallkasse-nrw.de



DAS MONSTER IN MIR

Mit Gewalt umgehen lernen

HERAUSGEBER

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen
Sankt-Franziskus-Straße 146
40470 Düsseldorf

KONZEPT, TEXT

Winfried Kneip
agentur für kinder- und jugendthemen | Düsseldorf

KO-KONZEPT, BERATUNG, INSPIRATION

Rüdiger Fabry | TheaterTill

REDAKTION

Dr. hc. Heinz Hundeloh | Unfallkasse Nordrhein-Westfalen
Regina Gerdon | Unfallkasse Nordrhein-Westfalen

PÄDAGOGISCHER BEIRAT

Kurt Faller | Offenbach
Bernd Kowol | Düsseldorf

FOTOS

Lorenz Gaiser | Düsseldorf
Unfallkasse Nordrhein-Westfalen | Düsseldorf

GESTALTUNG

Saga Werbeagentur | Münster

DRUCK

Düssel-Druck | Düsseldorf

AUSGABE

Juni 2010

Unfallkasse Nordrhein-Westfalen

Sankt-Franziskus-Straße 146

40470 Düsseldorf

Telefon 0211 9024-0

Telefax 0211 9024-355

www.unfallkasse-nrw.de