Im Alltag der Sozialarbeit - Rollenspiel

Rollenspiel zum Thema Cybermobbing und seine Erscheinungsformen

- Ein Lernangebot für Kinder und Jugendliche -

Das Ziel der Methode ‚Rollenspiel' ist, dass zusätzlich zur Artikulation der Gefühle der jeweiligen Rolle auch Handlungsalternativen entworfen, erprobt und begründet werden. Die Teilnehmenden sollen den Standpunkt ihres Gegenübers verstehen und lernen, dass das Internet kein rechtsfreier Raum ist. Zugleich erlernen sie Handlungsstrategien. In der anschließenden Diskussion geht es vor allem darum, sich über die unterschiedlichen Gefühle und Sichtweisen auszutauschen, einen Verständnisprozess anzuregen und sich – zumindest in Ansätzen – auf einige grundlegende Erkenntnisse zu einigen (z.B. dass jeder Angriffe auf seine Person unterschiedlich aufnimmt und individuell mit ihnen umgeht).

Zugleich vereint es alle Beteiligten auf eine „spielerische" sowie informative Art und Weise.

Rahmendaten

Zielgruppe:	Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren
Aktionsrahmen:	Gruppenaktion (mindestens 10 Teilnehmende)
Aktionsort:	Kinder- und Jugendeinrichtungen, Freizeittreffs, Schulen
Zeitrahmen:	2-3 Stunden
Voraussetzungen:	Ein großer Raum/ eine Aula oder ähnliches mit ausreichend Platz für die Durchführung eines Rollenspiels (Gerichtsverhandlung/Konferenz) und einen Stuhlkreis bzw. Stuhlreihen. →Es sollte zudem ein Raum sein, in dem sichergestellt ist, dass kein „unerwünschtes" Publikum zusehen bzw. stören kann.
Material:	Neben ausreichenden Sitzmöglichkeiten für alle Teilnehmenden benötigen Sie je noch 5-7 Tische und eventuell einen PC mit Internetzugang sowie einen Beamer. Zudem empfehlen wir die Bereitstellung eines Schreib-Mediums (z.B. Whiteboard, Flipchart oder Tafel) inklusive Stifte/Kreide und Magnete/Pinnnadeln. Falls das Rollenspiel aufgezeichnet werden soll, ist eine Videokamera mit entsprechendem Equipment notwendig. Weitere Hinweise zu benötigten Materialien entnehmen Sie bitte den Anmerkun-gen der jeweiligen/entsprechenden Übungen/Einheiten/Methoden. Möchten Sie das Rollenspiel lebendiger wirken lassen, können ggf. zusätzliche Ac-cessoires zum Einsatz kommen, die von Ihnen je nach Rollenspiel bereitgestellt werden sollten.

Lernziele

Kinder/Jugendliche

- ...werden für das Thema Cybermobbing und seine Erscheinungsformen sensibilisiert.
- ...erhalten ein Verständnis von den Begriffen (Cybermobbing, Sexting, etc).
- ...lernen die verschiedenen Rollen im Cybermobbings sowie seiner Erscheinungsformen kennen.
- ...können die Gefühls- und Gedankenwelt in einem Cybermobbingfall kennenlernen und nachempfinden.
- ...erarbeiten Strategien und Hilfestellungen, um Cybermobbing bzw. seine Erscheinungsformen vorbeugen bzw. bei Berührungspunkten diesem entgegenwirken zu können.

Verlaufsplanung - Einleitung

Rollenspiel in Form eines Aktionsnachmittages:

Let´s fight it together“ - Gemeinsam stark gegen Cybermobbing

Rahmenbeispiel für einen Aktionsnachmittag:

14:00	Begrüßung	10 min.
14:10	Einführung in das Thema durch eine Aktion aus dem Methodenset (Begriffsklärung/Ursachen-Motive/Auswirkungen für die Beteiligten)	20 min.
14:30	Impulsvortrag zu den rechtlichen Gegebenheiten	10-20 min.
PAUSE		
15:00	**Rollenspiel:** Nachspielen einer Gerichtsverhandlung/Konferenz mit allen Beteiligten	90 min.
16:30	Reflexions- und Diskussionsphase	30 min.
17:00	Evaluation und Abschluss	10 min.

Quellen

- Bundesjugendwerk der AWO e.V. (2005): Praxismappe. Spiele für Kinder, Jugendliche & Erwachsene. Bonn
- Bundeszentrale für politische Bildung (2004): http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/46890/rollenspiel

Verlaufsplanung - Schritt 1

Interesse für das Thema wecken

Schon der Einstieg sollte die Teilnehmenden neugierig auf das Thema machen. Dafür finden Sie in unserem Methodenset beispielhafte Ideen für einen aktiven Themeneinstieg. Je nach Konstellation der Gruppe können Sie eine passende Methode auswählen.

Hinweis:

Wir empfehlen im Anschluss an die Durchführung einer der Methoden, eine Gesprächsrunde mit den Jugendlichen zu führen, in denen Sie neben der Begriffsklärung auch mögliche Ursachen und Auswirkungen mit den Jugendlichen konkret thematisieren.

Mögliche Fragestellungen:

- Was denkt ihr, sind mögliche Ursache, warum jemand ….
- Welche Folgen kann das für das Opfer haben und welche für den Täter? (Überleitung zu den rechtlichen Aspekten, aber bitte nicht die physischen und psychischen Auswirkungen vernachlässigen)

Verlaufsplanung - Schritt 2

Impulsvortrag zu den rechtlichen Gegebenheiten

Hier empfehlen wir einen externen Experten einzuladen. Durch sie können in der Regel weitreichendes Fachwissen und konkrete lebensweltbezogene Beispiele vermittelt werden. Durch die umfangreichen Informationen und weiterführenden Linktipps ist es aber auch Ihnen möglich, selbst zum Experten/zur Expertin zu werden und diese Einführung in die rechtlichen Gegebenheiten zu gestalten.

Anschließend: Zeit für Fragen, kurze Diskussionsrunde

Verlaufsplanung - Schritt 3

Das Rollenspiel

Allgemeine Informationen zur Methode des Rollenspiels:

> **Hinweis:**
>
> Rollenspiele in pädagogischen Kontexten setzen eine fachliche Kompetenz voraus. Sie bedürfen demnach ein Wissen/Überblick über die methodischen Möglichkeiten, eine einfühlsame Gestaltung und eine fundierte Reflexion sowie praktische Aufarbeitung der Erkenntnisse. Aus diesem Grund bitten wir Sie, die nachfolgenden einleitenden Gedanken und Hinweise zum Thema Rollenspiel aufmerksam zu lesen. Sie erleichtern und erklären zugleich den Gebrach der enthaltenen Materialien.

Das Rollenspiel - eine komplexe Methode zur Aneignung gesellschaftlicher Wirklichkeit

Das Rollenspiel ist eine Methode, bei der die Auseinandersetzung mit realweltlichen Themen auf eine spielerische Art und Weise vollzogen wird. Durch die eigenverantwortliche Ausgestaltung der Rollen sowie die Übernahme verschiedenster Perspektiven werden für die teilnehmenden Akteuren nicht nur die Hintergründe und Motive erkennbar, sondern sie erhalten zugleich Handlungsalternativen aufgezeigt. Diese Methode kann in den unterschiedlichsten Arbeitsbereichen eingesetzt werden, um gruppenrelevante Themen (aktuelle Situationen/Probleme/Konflikte des Alltages) nachempfinden bzw. sogar auch vorausschauend bearbeiten zu können

Ziel dieser Methode ist es,

- Einstellungen und Verhaltensweisen zu verdeutlichen
- Ansatzpunkte für Veränderungen aufzuzeigen
- Teilnehmende zu schulen, sich und ihre soziale Umwelt wahrzunehmen und zu beobachten
- Teilnehmende durch das Nachempfinden der Situation zu befähigen, Konflikte darzustellen und zu analysieren
- eigene Verhaltensweisen bewusst zu erleben und neue Verhaltensweisen einzuüben

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass das Rollenspiel eine gute pädagogische Methode darstellt, um bei den Teilnehmenden ein Gefühl für die Ausdifferenzierung der eigenen Identität zu entwickeln. Durch die Interaktion mit den anderen Teilnehmenden wird nicht nur die eigene Wahrnehmung geschärft, sondern auch die sozialen Kompetenzen angesprochen, was es ihnen wiederum ermöglicht, die eigene Rolle/Position innerhalb von Gruppengefügen zu finden und sich zu den anderen Gruppenmitgliedern abzugrenzen.

Varianten des Rollenspiels:

a. spontanes Rollenspiel
    - Spielsituationen aus dem unmittelbaren Erfahrungsbereich der Jugendlichen (z.B. Cybermobbingfall in der Schule/ im Sportverein/ im Freundeskreis)
    - Keine größere Vorbereitung notwendig, da die zu spielende Situation den Beteiligten aus dem Alltag bekannt ist; eine kurze Einstimmung genügt:
        - Vorgabe einer Rahmenhandlung
        - Spielablauf und die Ausgestaltung der Rollen ist flexibel
        - **Achtung:** spontan bedeutet nicht willkürliches Handeln/Agieren, sondern schnelle Umsetzung der Spielidee
    - Spieldauer:ca. 10 Minuten
b. angeleitetes Rollenspiel
    - Die nachzuspielenden Situationen stammen nicht aus der direkten Erfahrungs-/Alltagswelt der Kinder/Jugendlichen
    - Sie greifen mögliche zukünftige Lebenssituationen auf
    - Bedarf der Aufbereitung durch die Fachkraft (Vor- und Nachbereitung):
        - Informationsmaterial zur Spielhandlung,
        - Rollenkarten mit Hinweisen zu den Charakteren
        - Gut strukturierte Nachbereitung durch Spielleitung
    - Eignet sich für Themenbereiche, die eine sehr persönlichen Ebene erreichen oder stark konfliktbehaftet sind

Die Spielleitung sollte:

- Die Methode des Rollenspiels auch selbst gerne ausüben (wenig Freude am Spielen wirkt sich auch auf die Jugendlichen aus)
- Sich gut auf das Rollenspiel vorbereiten (Lebenswelt der Teilnehmenden in der Planung beachten)
- Genaue Spiel- und Beobachtungskriterien bekannt geben
- Für einen störungsfreien Ablauf sorgen (kein Herumalbern, keine Beleidigungen)
- Individuelle Bedürfnisse und Gruppendynamik berücksichtigen
- Den Überblick behalten
- Vermitteln (z.B. bei Unstimmigkeiten unter den Teilnehmenden)
- Bei Bedarf Hilfe leisten (z.B. Unterstützung durch hilfreiche Fragen in kritischen Situationen des Spiels oder aber auch als Akteur, wenn einer der Teilnehmenden Hilfe benötigt)
- Die Zeit sowie die Spieldauer im Blick behalten, zu lange Szenen mindern die Konzentration

Für einen erfolgreichen Einsatz der Methode sollten einige didaktische Regeln befolgt werden:

- Die Teilnehmenden haben ein gutes Vorwissen zum Spielthema.
- Ausreichende Informationen über die zu spielende Rolle.
- Kein Zwang zur Rollenübernahme:Teilnehmenden entscheiden selbst, ob sie mitspielen möchten.
- Ausreichend Zeit für die Vor- und Nachbereitungsphase (Kein Zeitdruck).
- Klare Benennung der Beobachtergruppe sowie deren Aufgaben (Wer gehört dazu und auf was sollen sie achten?).
- Kein Agieren vor Publikum, wenn die Gruppe dazu nicht bereit ist.
- Das Spiel sollte nicht auf einer Bühne oder ähnlichem stattfinden, außer die Gruppe wünscht dies ausdrücklich. Hierdurch besteht die Gefahr, dass es sich zu einem unterhaltenden Theaterstück entwickelt bzw. können sich die Teilnehmenden zu beobachtet und/oder vorgeführt vorkommen (Spieler und Beobachter auf gleicher Höhe).

Die Durchführung

1. Aufwärmphase

Vor allem in der Arbeit mit Jugendlichen steht das pädagogische Personal immer wieder vor der Herausforderung, eine möglichst wertschätzende sowie kooperative Gruppendynamik zwischen den teilnehmenden Akteuren herzustellen. Die Phase der Adoleszenz zeichnet sich oftmals durch

psychosozialen Veränderungen wie: „Alles ist peinlich“, „Schamgefühl vor der Gruppe“ oder „Ich bin der Platzhirsch“ aus. Deshalb ist es wichtig, dass die pädagogische Fachkraft dafür Sorge trägt, dass zwischen den Teilnehmenden eine offene Kommunikation sowie ein kollegiales Verhalten herrscht. Sich gegenseitig blamieren, auslachen oder beleidigen hat hier keinen Platz. Kein Gruppenmitglied sollte Angst davor haben müssen, der Gruppe ausgeliefert zu sein.

Bevor das eigentliche Rollenspiel vorbereitet und final durchgeführt wird, kann es von großem Vorteil sein, sich in der Gruppe mit einer oder mehrerer der hier aufgeführten Aufwärm-/Lockerungsübungen (siehe Extrablatt: „Übungen für die Aufwärmphase.“) aufzulockern.

Sollte es sich bereits um eine erfahrene Gruppe handeln, die schon viele Rollenspiele durchgeführt hat und sich zudem sehr gut kennt bzw. ein kollegiales Miteinander vorherrscht, kann die Aufwärmphase entweder sehr kurz gehalten werden oder sogar ganz entfallen.

Bei einer Gruppenzusammensetzung, in der sich die Teilnehmenden nur flüchtig oder gar nicht kennen, ist es ratsam, vor den Aufwärmübungen mit einem Kennenlernspiele zum Einstieg in den Gruppenprozess zu starten.

2. Vorbereitungsphase

Nachdem sich die Gruppe aufgelockert und näher zusammengefunden hat beginnt die Vorbereitung des Rollenspiels. Dazu wird die Gruppe zunächst durch ein Fallbeispiel in die zu spielende Situation hineingeführt. Dies kann beispielsweise durch Vorlesen des Fallbeispiels oder durch stille Einlesezeit oder ggf. durch ein zur Verfügung stehendes Video geschehen (siehe Ideenpool).

> **Hinweis:**
>
> In unserem Ideenpool befinden sich verschiedene Fallbeispiele rund um das Thema Cybermobbing und seinen Erscheinungsformen Sie können sich daraus ein Beispiel wählen oder aber einen aktuellen Fall im Umfeld der Gruppe bzw. aus den Medien aufgreifen.

Nachdem die Gruppe mit dem Geschehen vertraut gemacht wurde, ist eine erste kurze Austauchrunde zu dem vorliegenden Sachverhalt, um Fragen stellen zu können oder auch um erste kleinere Diskussionen zu führen, ratsam. Im Anschluss daran besteht die Möglichkeit, die Gruppe in Kleingruppen aufzuteilen, mit der Idee, dass sie nach einer 10 minütigen Einarbeitungszeit eine Sequenz aus dem geschilderten Fall in einem kurzen Anspiel darzustellen/vorzuspielen. Auf diese Weise kann ein erster Kontakt zu dem Kontext, den involvierten Personen sowie deren Gedanken und Gefühlen hergestellt werden. Sollte der zeitliche Rahmen dies nicht zulassen oder auch für die Gruppenkonstellation keine gewinnbringende Aktion darstellen, kann nach der Falldarstellung und – besprechung der direkte Einstieg in die konkreten Vorbereitungen für das Rollenspiel stattfinden. Dazu ist es notwendig, dass die Spielleitung genau definiert, was genau anhand der Informationen spielerisch dargestellt werden soll. Wir stellen Ihnen dazu zwei Varianten mit variabel einsetzbaren Materialien zur Verfügung. Es steht Ihnen aber auch frei, die Rollenkarten selbst zu gestalten oder mit den Teilnehmenden zu erarbeiten.

Rollenspiel "Gerichtsverhandlung"

Hier stellen wir eine genaue Auflistung der teilnehmenden Akteure sowie Rollenkärtchen mit entsprechenden Hinweisen zum Auftreten/Verhalten des entsprechenden Akteurs zu Verfügung. Um einen breiten Handlungsspielraum zu ermöglichen, enthalten die Rollenkärtchen nur skizzenhafte Rahmeninformationen, die es ermöglichen, individuelle Vorstellungen einzubringen und zu erproben. Hierbei ist es Ihnen auch überlassen, welche Rollen Sie in Ihrem Spiel besetzen möchten. Nicht für jede Gruppe bzw. nicht für jedes Fallbeispiel sind alle Rollen nötig. Zudem weisen wir darauf hin, dass die nachgestellte Gerichtsverhandlung einen weiten Spielraum in der Gesetzgebung hat. Auch wenn bereits vorher die rechtliche Lage besprochen wurde, können individuelle Ideen einfließen. Sie zeigt das System einer Gerichtsverhandlung und muss nicht dem Rechtssystem in Ihrem Land entsprechen.

Rollen, die besetzt werden können:

- Betroffene(r)
- Täter*in
- Richter*in
- Schöffe(n)/ ,Geschworene(r)
- Rechtsanwälte
- Mitläufer*innen
- Mutter/Vater des/der Betroffenen
- Mutter/Vater des Täters/ der Täterin
- ‚Betreuende Person‘ (z.B. Klassenlehrer*in/Trainer*in)

Die anderen Teilnehmenden beobachten die Interaktion (siehe auchBeobachtungsbogen).

> 👉 Hier geht es zu den Rollenkarten „Gerichtsverhandlung“

> **Hinweis:**
>
> Manchmal kann es hilfreich sein, dass sich die mitwirkenden Akteure mittels bestimmter Accessoires besser in die zu spielende Rolle hineinversetzen können. Ein paar Beispiele:
>
> - Richter/Schöffen/Rechtsanwälte mit einer Robe o.ä.
> - Lehrer*in mit streng nach hinten gekämmten/zurück gebundenen Haaren
> - Eltern mit Bluse/Hemd, ggf. auch eine Brille
>
> In diesem Fall, sollten die benötigten Accessoires von Ihnen bereitgestellt werden!

Rollenspiel "Konferenz"

Hier stellen wir eine genaue Auflistung der teilnehmenden Akteure sowie Rollenkärtchen mit entsprechenden Hinweisen zum Auftreten/Verhalten des entsprechenden Akteurs zu Verfügung. Um einen breiten Handlungsspielraum zu ermöglichen, enthalten die Rollenkärtchen nur skizzenhafte Rahmeninformationen, die es ermöglichen, individuelle Vorstellungen einzubringen und zu erproben.

Mögliche Rollen, die besetzt werden können (nicht für jedes Fallbeispiel sind alle Rollen notwendig):

- Leitung der Institution (z.B. Direktor*in, Vorstand)
- Beirat der Leitung (z.B. Lehrervertretung, Vorstandsmitglieder)
- Betreuende Person (z.B. Klassenlehrer*in/Trainer*in)
- Beirat aus der Institution (z.B. Schülerrat/Schülervertretung/...)
- Gruppensprecher*in (z.B. Klassensprecher*in/ Kapitän der Mannschaft)
- Betroffene(r)
- Täter*in
- Mitläufer*innen
- Mutter/Vater des/der Betroffenen
- Mutter/Vater des Täters/ der Täterin
- Zeugen (Mitschüler*innen/Freund*innen)

Die anderen Teilnehmenden beobachten die Interaktion (siehe auch Beobachtungsbogen).

Hier geht es zu den Rollenkarten „Konferenz“

Hinweis:

Manchmal kann es hilfreich sein, dass sich die mitwirkenden Akteure mittels bestimmter Accessoires besser in die zu spielende Rolle hineinversetzen können. Ein paar Beispiele:

- Direktor*in mit Anzug/Bluse&Rock und Brille
- Der/Die lässige Täter*in in angesagter Kleidung und den Tophandys usw.
- Das Opfer je nach Fall ggf. in unmoderner Kleidung, wenig gestylt, einfaches Handy

In diesem Fall, sollten die benötigten Accessoires von Ihnen bereitgestellt werden!

Die Aufteilung der zu **besetzenden Rollen** kann in folgenden Varianten erfolgen:

- Einzelne Teilnehmende übernehmen freiwillig die zu besetzenden Rollen und stimmen sich anhand ihrer **Rollenkarten** auf das Spiel ein. Übrige Teilnehmer erhalten einen Beobachtungsbogen, mit dem sie sich vertraut machen und helfen ggf. den Spielenden bei ihrer Vorbereitung.
- Es werden Kleingruppen gebildet, die die zu spielende Rolle anhand der Rollenkarte mit Leben füllen. Aus diesen Gruppen wird jeweils ein Freiwilliger/eine Freiwillige diese Rolle im gesamten Spiel nach den erarbeiten Inhalten darstellen. Die übrigen Teilnehmenden bilden die Beobachtungsgruppe (mit Beobachtungsbogen).
- In Kleingruppen werden anhand der **Rollenkarte** ein ausführlicher Plan für die zu spielende Rolle erstellt/geschrieben. Dieses Skript wird dann vom Spielleiter nach 15 Minuten eingesammelt und zusammengefaltet in einen Karton getan. Alle Freiwilligen, die eine Rolle übernehmen möchten, ziehen nun nacheinander einer der Rollenkarten und haben 5 Minuten Einlesezeit. Sollte das Losverfahren für Unmut sorgen, können die Rollen auch nach Vorlieben verteilt werden.

TIPP: Es empfiehlt sich, dass die Akteure sich einen Namen ausdenken, den sie dann mittels eines Namensschildes sichtbar vor sich hinstellen oder aber an ihrer Kleidung befestigen. Das dazu benötigte Material sollten sie namentlich angeredet werden.

Weitere Techniken:

- Im Mittelpunkt des hier skizzierten Rollenspiels steht eine Hauptsequenz. Diese kann mehrmals gespielt werden, in dem weitere Freiwillige aus den einzelnen Gruppen in einem weiteren Spiel die Rolle übernimmt. Oder aber freiwillige Akteure aus verschiedenen Gruppen die Szene noch einmal spielen.
- Zudem kann nach der Verhandlung/ Konferenz auch von einzelnen Akteuren ein kurzer Monolog gehalten werden, über das was er/sie gerade denkt, wie es ihm/ihr geht usw. (Wie geht es dem Opfer nach der Verhandlung? Was denkt der Richter/die Richterin? Was hat der Täter/die Täterin für Gedanken?

Das Spiel kann beginnen.

3. Spielphase

Die Spielleitung führt die Gruppe in das Spiel hinein, in dem Sie klar und deutlich alle zu der Gerichtsverhandlung/Konferenz begrüßt (genauer Ort und auch die Zeit sollten dazu genannt werden).

> Ein Beispiel: „Herzlich Willkommen zur Gerichtsverhandlung am Landgericht Berlin am heutigen Montagnachmittag. Es wird heute in der Sache ... verhandelt.“

Danach empfehlen wir die einzelnen Akteure, aber auch die Beobachtungs-/Publikumsgruppe in die Spielphase hineinzuführen. Dies kann mit einem Handschlag und der namentlichen Begrüßung (inkl. der Funktion) erfolgen. Alternativ kann auch die Hand auf die Schulter des vorzustellenden Akteurs gelegt werden.

> Ein möglicher Einstieg in die jeweiligen Rollen kann beispielsweise so erfolgen: „Wir begrüßen unseren

> vorsitzenden Richter/unsere vorsitzende Richterin Herrn …/Frau … und ihre Beisitzer Herr…/Frau… . Ebenfalls anwesend ist …

Die Akteure beginnen mit dem Spiel. Die Spielleitung greift nicht in das Spiel, außer die Gruppe benötigt in kritischen Situationen Unterstützung durch hilfreiche Fragen oder aber auch als Akteur, wenn einer der Teilnehmenden Hilfe benötigt. Sie sollte zudem die Spieldauer gut im Blick behalten. Sobald Sie merken, dass die Luft aus der Szene raus ist, sollten Sie das Spiel beenden oder aber zu einer neuen Szene überleiten.

4. Entlassungsphase

> **Wichtig:** Die Spielleitung sollte nach dem Rollenspiel die Akteure aus ihrer gespielten Rolle entlassen und wieder zu ihrer eignen Person zurückführen. Denn zur anschließenden Analyse des dargestellten Geschehens braucht es eine Distanz zu den gespielten Rollen: Auf diese Weise wird verhindert, dass eine Projektion von den verkörperten Eigenschaften und Konflikten aus dem Spiel auf die realen Persönlichkeiten übertragen werden.

> „Herzlichen Dank für euren schauspielerischen Einsatz und herzlich Willkommen zurück liebe…/lieber…(alle namentlich nennen).“

Verlaufsplanung - Schritt 4

Reflexions- und Diskussionsphase

In der Reflexions- und Diskussionsphase geht es vor allem darum, sich über die unterschiedlichen Gefühle und Sichtweisen auszutauschen, einen Verständnisprozess anzuregen und sich – zumindest in Ansätzen – auf einige grundlegende Erkenntnisse zu einigen (z.B. dass jeder Angriffe auf seine Person unterschiedlich aufnimmt und individuell mit ihnen umgeht).

Dies kann durch verschiedene Methoden erfolgen. Denkbar ist eine Diskussionsrunde im Stuhlkreis, in der die Spielleitung durch gezielte Fragen die teilnehmenden einbezieht.

Folgende Fragen zur Leitung der Reflexions-/Diskussionsrunde können hilfreich sein:

- Wie ist die Rechtslage?
  Hinweis: Für den Fall, dass sie keinen Experten vor Ort haben, sollten sie sich Informationen für ihr Land einholen. Denn in dieser Phase ist es wichtig, genaue Fakten an die Teilnehmenden zu vermitteln.
- Wie hat der Richter/die Leitung entschieden?
- Wie haben sich die Akteure verhalten?
- Haben Sie richtig reagiert oder hätten Sie anders reagieren können bzw. sollen? Was hätte sich dadurch möglicherweise verändert?
- Welche Gefühle wurden für die Beobachtenden sichtbar? Haben Sie diese Gefühle erwartet?
- Welche Möglichkeiten gibt es, mit den eigenen Gefühlen umzugehen, die des anderen zu erkennen und zu respektieren und sich und andere für den konkreten Fall zu „stärken“?

Eine andere Variante ist, dass die Spielleitung zunächst alle beteiligten Akteure über ihre Gedanken und Empfindungen während des Spiels berichten lässt und im Anschluss daran jeden Beobachtenden drei seiner prägnantesten Stichworte von seinem Beobachtungsbogen nennen lässt und danach gemeinsam in die Gruppenreflexions- und Diskussionsphase einsteigt. Auch hier können die oben genannten Fragen eine Unterstützung in der Diskussionsführung sein.

Eine Alternative zum Beobachtungsbogen sind Metaplankarten. Jede(r) beobachtende Teilnermer*in erhält drei Metaplankarten und einen Edding, auf denen er/sie einer/ihre drei prägnante Eindrücke/Fragen/Anmerkungen notiert.

Verlaufsplanung - Schritt 5

Evaluation und Abschluss

Bevor Sie sich von der Gruppe verabschieden, ist eine kurze Feedbackrunde um ein gesamtes Stimmungsbild von dieser Einheit zu erhalten immer sehr hilfreich. So können Sie gute Impulse beibehalten und ggf. andere verändern/ersetzten. Ein Feedbackbogen zum Ausfüllen für die Teilnehmenden finden sie hier.

Methodenset

Zur Einführung neuer Themen in Trainingseinheiten

Pädagogische Grundhaltungen

Lernende haben unterschiedliches Hintergrundwissen und unterschiedliche Vorerfahrungen zu den Themen Cybermobbing, Sexting, Grooming, Posing usw.

Aus diesem Grund sollten Informationen und Trainingsmaterialien so vorbereitet werden, dass die Kinder/Jugendlichen auf einer möglichst einfachen und handlungsorientierten Ebene erreicht werden, von welcher alle gemeinsam aufbauen können. Abstrakte Konstruktionen oder überbordende Inhalte treffen nicht auf den gewünschten Effekt, sie führen zu Demotivierung, Widerständen und erschweren von Beginn an den Lerntransfer. Folgende Punkte sollten deshalb für die Planung von Trainingseinheiten und die Einführung in neue Themen immer beachtet werden (vgl. dazu Palank 2012: 27ff):

- Was ist für den Lernenden wirklich (existentiell) wichtig?
- Was ist absolut unverzichtbar?
- Was ist entbehrlich?
- Wann (auf welchem Niveau) fange ich an, mich für die Resultate des Trainings zu genieren (diese Grenze darf nicht unterschritten werden)?

Als sehr hilfreich in der Planung von Trainingseinheiten erweisen sich auch einfache didaktischen Grundregeln nach Comenius, die berücksichtigt werden sollten:

- Vom Nahen zum Fernen
- Vom Leichten zum Schweren
- Vom Einfachen zum Zusammengesetzten
- Vom Bekannten zum Unbekannten

Trainingseinstieg und Trainingsverlauf

Die Funktionen eines Trainingseinstiegs für die erfolgreiche Bearbeitung eines Themas von größter Bedeutung. So muss der Einstieg neugierig machen, Interesse am Thema wecken, Vorerfahrungen und Kenntnisse aktivieren und über das Kommende informieren (vgl. Meyer 1994: 122). Es sollte jedoch dabei beachtet werden, dass der Einstieg in eine Einheit nicht mit Motivationstricks erfolgt. Werden die Erwartungen im Weiteren nämlich nicht erfüllt, kann dies zu einer raschen Enttäuschung und auch zu Widerständen im weiteren Verlauf führen. Aus diesem Grund eignet sich die Aneignung von verschiedenen Methoden, die jedoch für jedes Thema individuell geplant werden müssen.

Doch nicht nur der Einstieg in eine Trainingseinheit ist für den gesamten Lerntransfer von Bedeutung, auch die weiteren Abschnitte des Trainings bedürfen einer genauen Planung damit sich ein „…methodischer Grundrhythmus …“ (Meyer 2002) einstellt:

Schritt 1 In der Einstiegsphase muss die Trainerin/der Trainer dafür sorgen, dass eine gemeinsame Orientierungsgrundlage für den zu erarbeitenden Sach-, Sinn- oder Problemgegenstand hergestellt wird. Dies legt oft, aber nicht immer eine führende Rolle der Trainerin/des Trainers nahe.

Schritt 2 In der Erarbeitungsphase sollen sich die Lernenden den Sach-, Sinn- oder Problemzusammenhang einarbeiten. Dies ist ohne ein hohes Maß an Eigentätigkeit nicht zu schaffen. Sie erhalten deshalb eine führende Rolle.

Schritt 3 In der Phase der Ergebnissicherung sollen sich die Trainerin/der Trainer und die Lernenden darüber verständigen, was bei der Arbeit am Thema herausgekommen ist und wie die Arbeit in der nächsten Zeit weitergehen kann. Darüber hinaus sollen die neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten geübt und gegebenenfalls angewandt werden. Dies legt eine gemeinsame Trainingsführung durch Trainer sowie Lernende nahe.

Quellen Kiper, H./ Meyer, H. / Topsch, W.: Einführung in die Schulpädagogik. Berlin 2002, S. 109-121

Methoden und Formen für die Einführung eines neuen Themas

Es gibt für jeden Gegenstand unterschiedliche Zugänge wie ein Thema in eine Gruppe einzuführen ist. Eine der wichtigsten Voraussetzungen ist jedoch, sich vor der Planung der Einheit mit der Zielgruppe auseinanderzusetzen. Erst wenn dies getan ist, können weitere Planungen und Vorbereitungen getätigt werden. Im Folgenden werden einige aktive Einstiegsmethoden exemplarisch dargestellt. Sie können für jede gewählte Methode ein anderes Fallbeispiel mit einem anderen Schwerpunkt wählen (siehe dazu: Ideenpool-Fallbeispiele).

Die Collage ist eine sehr kreative Art, neue Themen einzuführen. Vor der Arbeit an der Collage gibt es für die Teilnehmenden (Kinder/Jugendlichen) eine kurze Information über das Thema Cybermobbing (Vortrag der Trainerin/ des Trainers von max. 10 Minuten):

- Was ist Cybermobbing
- Wen kann Cybermobbing betreffen?
- Wie findet Cybermobbing statt?
- Wo liegen die Gefahren?

Anleitung

- Im nächsten Schritt werden die Teilnehmenden (bei Bedarf) über die Methode „Collage“ informiert (Ausschneiden von Bildern und Überschriften aus Illustrierten, Zeitungen und Magazinen und anschließendes Gestalten eines Bildes).
- Danach werden kleine Gruppen (4-6 TN) gebildet, welche anschließend zum Thema/Problem eine Collage anfertigen.
- Nach der Fertigstellung der Collagen sollte in den Kleingruppen eine kurze Gesprächsphase eingelegt werden, in welcher über die Aussage, Gefühle und Beweggründe für die Gestaltung der gemeinsam erstellten Collage gesprochen wird. Die Stimmung zum Thema kann dadurch eingefangen werden und dient den Teilnehmenden gleichzeitig zur Reflexion.
- **Hinweis:** Achten Sie in der Gesprächsrunde darauf, dass Sie neben der Begriffsklärung auch mögliche Ursachen und Auswirkungen mit den Jugendlichen thematisieren
- Die fertigen Collagen sollen anschließend für alle sichtbar im Gruppenraum o.ä. aufgehängt werden.

Das benötigte Material richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmenden und der Größe der gebildeten Gruppen:

- Vortrag vorbereiten: Einleitung auf cyberhelp.eu
- Ggf. PC und Beamer für einen Film (siehe Ideenpool)
- Plakatpapier (mind. DIN A2)
- Zeitungen, Zeitschriften, Magazine
- Scheren, Kleber

Der Zeitungsbericht – Beispiel Sexting

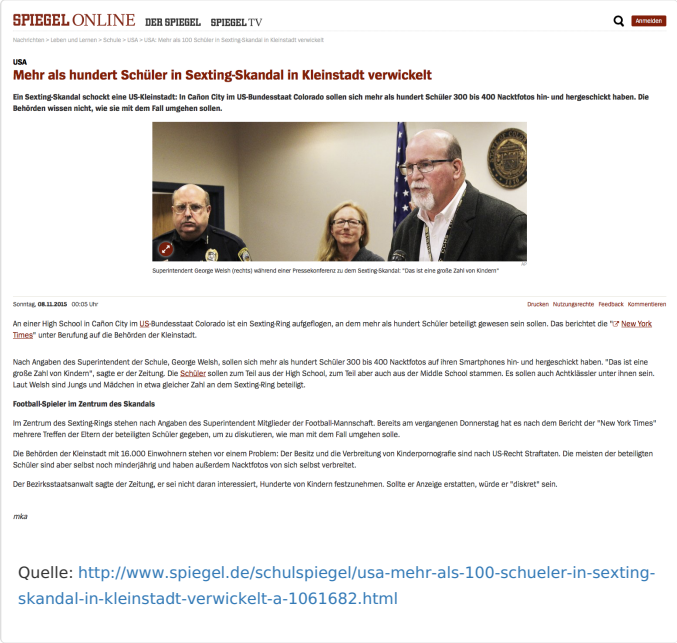
Alle Teilnehmenden erhalten einen Zeitungsartikel (Ideenpool) der einen Fall von Sexting beschreibt. Jeder hat die Aufgabe, diesen Artikel alleine in einer vorgegebenen Zeit zu lesen. Danach beginnt ein von der Trainerin/vom Trainer geleitetes Gruppengespräch, der die einzelnen Abschnitte des Artikels aufgreift. Die Teilnehmenden erhalten die Möglichkeit ihre Sichtweise zu den einzelnen Punkten (Hintergründe, Meinungen, Erfahrungen) zu schildern.

Hinweis:

Achten Sie in der Gesprächsrunde darauf, dass Sie neben der Begriffsklärung auch mögliche Ursachen und Auswirkungen mit den Jugendlichen thematisieren.

Das benötigte Material richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmenden und der Größe der gebildeten Gruppen:

- Zeitungsartikel/Fallbeispiel z.B. aus unserem Ideenpool
- Kopien der Zeitungsartikel



SPIEGEL ONLINE DER SPIEGEL SPIEGEL TV Anmelden

Nachrichten > Leben und Lernen > Schule > USA > USA: Mehr als 100 Schüler in Sexting-Skandal in Kleinstadt verwickelt

USA

Mehr als hundert Schüler in Sexting-Skandal in Kleinstadt verwickelt

Ein Sexting-Skandal schockt eine US-Kleinstadt: In Cañon City im US-Bundesstaat Colorado sollen sich mehr als hundert Schüler 300 bis 400 Nacktfotos hin- und hergeschickt haben. Die Behörden wissen nicht, wie sie mit dem Fall umgehen sollen.

Superintendent George Welsh (rechts) während einer Pressekonferenz zu dem Sexting-Skandal: "Das ist eine große Zahl von Kindern"

Sonntag, **08.11.2015** 00:05 Uhr

Drucken Nutzungsrechte Feedback Kommentieren

An einer High School in Cañon City im US-Bundesstaat Colorado ist ein Sexting-Ring aufgeflogen, an dem mehr als hundert Schüler beteiligt gewesen sein sollen. Das berichtet die "New York Times" unter Berufung auf die Behörden der Kleinstadt.

Nach Angaben des Superintendent der Schule, George Welsh, sollen sich mehr als hundert Schüler 300 bis 400 Nacktfotos auf ihren Smartphones hin- und hergeschickt haben. "Das ist eine große Zahl von Kindern", sagte er der Zeitung. Die Schüler sollen zum Teil aus der High School, zum Teil aber auch aus der Middle School stammen. Es sollen auch Achtklässler unter ihnen sein. Laut Welsh sind Jungs und Mädchen in etwa gleicher Zahl an dem Sexting-Ring beteiligt.

Football-Spieler im Zentrum des Skandals

Im Zentrum des Sexting-Rings stehen nach Angaben des Superintendent Mitglieder der Football-Mannschaft. Bereits am vergangenen Donnerstag hat es nach dem Bericht der "New York Times" mehrere Treffen der Eltern der beteiligten Schüler gegeben, um zu diskutieren, wie man mit dem Fall umgehen solle.

Die Behörden der Kleinstadt mit 16.000 Einwohnern stehen vor einem Problem: Der Besitz und die Verbreitung von Kinderpornografie sind nach US-Recht Straftaten. Die meisten der beteiligten Schüler sind aber selbst noch minderjährig und haben außerdem Nacktfotos von sich selbst verbreitet.

Der Bezirksstaatsanwalt sagte der Zeitung, er sei nicht daran interessiert, Hunderte von Kindern festzunehmen. Sollte er Anzeige erstatten, würde er "diskret" sein.

mka

Quelle: http://www.spiegel.de/schulspiegel/usa-mehr-als-100-schueler-in-sexting-skandal-in-kleinstadt-verwickelt-a-1061682.html

Brainwriting – Beispiel Cyberstalking

Zu Beginn des Trainings wird ein fiktiver Fall (Ideenpool) von Cyberstalking aus Sicht des Betroffenen behandelt (Bsp. Text über den Beamer, Video...). Anschließend erhalten alle Teilnehmenden ein weißes Blatt Papier (A4).

Anleitung

- Auf eine Impulsfrage vonseiten des Trainers (z.B. „Was können Ursachen von Cyberstalking sein?“, „Wie kann ich einem Opfer von Cyberstalking helfen?“ oder „Wie kann ich Cyberstalking vorbeugen?“) beginnen alle Teilnehmenden, ihre Ideen dazu in Stichwortsätzen auf das A4 Papier zu schreiben.
- Nach etwa fünf Minuten legen alle Teilnehmenden ihr Blatt in die Mitte des Gruppenraums. Dann nimmt sich jeder ein Blatt eines anderen Teilnehmenden und liest sich die Ideen/ Meinungen durch, lässt sich inspirieren und schreibt auf dieses Blatt weitere Ideen bzw. Anregungen.
- Dies kann mehrmals wiederholt werden.
- Zum Schluss werden die Ergebnisse an der Tafel / an einem Flipchart gesammelt und gemeinsam besprochen.

Das benötigte Material richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmenden und der Größe der gebildeten Gruppen:

- Zeitungsartikel/Fallbeispiel z.B. aus unserem Ideenpool
- Ggf. PC und Beamer
- weiße DIN A4 Blätter

Schreibwerkstatt – Beispiel Grooming

Die Teilnehmenden erhalten nur eine sehr kurze Information über das Thema „Grooming“. Um den weiteren Verlauf der Methode nicht zu gefährden sollte nicht im Detail auf das Thema eingegangen werden.

Anleitung

- Die gesamte Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt (3-6 TN).
- Jede Kleingruppe bekommt einen großen Bogen weißes Papier (Flipchart) und dicke Faserstifte.
- Die Kleingruppen können sich nun schriftlich auf dem Bogen Papier äußern. Dabei sollen Einfälle, Bemerkungen, Assoziationen, Fragen und Gegenfragen, Antworten, Zeichnungen, Pfeile, Bilder, Diagramme, Graphiken usw. zum Thema möglichst frei aufgeschrieben bzw. gemalt werden.
- Nach 15 Minuten werden die Teilnehmenden gebeten, ihr Plakat beim Vortragenden abzugeben. Dieser präsentiert die Plakate der Kleingruppen im Plenum und geht anschließend gezielt auf alle wichtigen Statements des Plakates ein.

vgl. dazu „WAHL Methodensammlung“ (Online im Internet)

Das benötigte Material richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmenden und der Größe der gebildeten Gruppen:

- Vorbereitung für kurze Einführung zum Thema: siehe Definitionen
- weißes Flipchartpapier o.ä.
- dicke Faserstifte/Eddings

Die A-B-C Methode – Beispiel Denigration

Diese Methode kann sowohl in Einzel- als auch in Gruppenarbeit erfolgen. In der weiteren Beschreibung wird auf die Gruppenmethode eingegangen.

Die Teilnehmenden des Trainings erhalten einen Text in welchem ein fiktiver Fall von Denigration aus Sicht des Betroffenen behandelt wird (ca. ½ A4 Seite). Im Anschluss werden die Teilnehmenden in Kleingruppen eingeteilt (3-4 TN). Jede Gruppe erhält einen beschriebenen Bogen Papier (Flipchart) und dicke Faserstifte. Anschließend hat sich die Gruppe auf gemeinsame Assoziationen zu jedem Anfangsbuchstaben des Wortes „Denigration“ zu einigen.

Jede Gruppe sollte am Ende der Übung die Möglichkeit erhalten, mind. drei ihrer gemeinsamen Assoziationen im Plenum zu präsentieren und zu begründen.

Das benötigte Material richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmenden und der Größe der gebildeten Gruppen:

- Zeitungsartikel/Fallbeispiel z.B. aus unserem Ideenpool
- Kopien des Fallbeispiels
- Vorbereite Papierbögen (siehe **Bildbeispiel**)
- dicke Faserstifte/Eddings

D..epression

E..lend

N..ötigung

I.....

G.....

R.....

A.....

T.....

I.....

O.....

N.....

Quellen

- Meyer, H. (1994): Unterrichtsmethoden. Band 2. Praxisband. Frankfurt a. M.: Scriptor
- Palank, F. (2012): Pädagogisches Handeln in der innerbetrieblichen Ausbildung, AMS: Linz
- Kiper, H./ Meyer, H. / Topsch, W. (2002): Einführung in die Schulpädagogik. Berlin

Übungen für die Aufwärmphase

*benötigte Materialien sind unterstrichen dargestellt

Phase 1: Übungen zum Kennenlernen

a) Nummerngruß

Jeder Teilnehmende erhält von der Spielleitung mündlich eine Nummer zugeteilt, die er sich merken soll. Danach startet die Musik und alle bewegen sich durch den Raum, bis die Musik verstummt. Die Spielleitung ruft laut eine Nummer und die auserwählte Person begrüßt alle mit einer selbstgewählten Bewegung und sagt dazu ebenfalls laut ihren Namen. Die Gruppe antwortet, die Bewegung dabei nachahmend: „Hallo …“. Dies wird so oft wiederholt, bis alle Nummern genannt wurden. (Ein Spickzettel mit allen Nummern zum Ankreuzen der bereits gewählten Nummern ist ratsam).

b) Zipp Zapp

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis (Stuhlkreis). Eine Person steht in der Mitte. Sie zeigt auf eine der Sitzenden und fragt diese nach den Namen des Nebenmanns/der Nebenfrau.

- Fragt sie „Wer ist Zipp“, muss die angesprochene Person den Namen des/der linken Nachbar*in sagen
- Fragt sie nach „Zapp“, muss der Name des/der rechten Nachbar*in genannt werden.
- Sagt die Person in der Mitte aber „Zipp-Zapp“, so müssen alle Teilnehmenden die Plätze wechseln (Der/Die Fragende kann hier versuchen sich auch einen Platz zu ergattern).

Sagt die gefragte Person einen falschen Namen, geht sie in den Kreis und wird zur Fragenden. So ändern sich auch schnell die Namen der Nachbarn.

Phase 2: Bewegungshemmung abbauen

a) Begegnungen (Bewegung, Kooperation)

Alle Spieler gehen zielbewusst in einem abgrenzten Raum hin und her. Jede(r) Spieler*in sucht Blickkontakt zu einer anderen Person. Sobald sich zwei mit ihren Blicken fest fixiert haben, gehen sie aufeinander zu, bleiben kurz reglos voreinander stehen und suchen sich dann zügig mittels ihres Blickes eine(n) neue(n) „Spielpartner*in.“

An Stelle des „einfachen“ regungslosen voreinander Stehenbleibens kann die Spielleitung auch weitere Aufgaben dazustellen:

- In die Hände klatschen
- Gleichzeitiges „Guten Tag“ sagen (mit oder ohne Handschlag)
- Gleichzeitig in die Höhe hüpfen
- Hände auf die gegenüberliegenden Schultern legen
- …

b) Super Mario (Bewegungsspiel)

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Die Spielleitung erzählt ein spannendes Abenteuer von Super Mario und führt dazu passende Bewegungen vor. Die Gruppe ahmt die Bewegungen nach. Super Mario ist eine Figur aus dem sogenannten „Jump-and-Run“-Computerspiel. Super Mario läuft während des Spiels durch mehrere Welten. Sein Ziel ist es, Gefahren auszuweichen und dabei zum Beispiel nicht abzustürzen, den Feuerbällen der Gegner zu entkommen oder abzutauchen. In bestimmten Situationen erhält Mario einen Stern. Dann wird er verzaubert, tankt dabei Kraft und rennt deshalb auf der Stelle.

Bewegungsvorschläge

- Mario läuft los → laufen
- Die ersten Gegner kommen → hüpfen
- Die Gegner spucken Feuerbälle → in die Hocke gehen und zur Seite springen
- Marion wird unsterblich und erhält einen Stern → auf der Stelle rennen
- Punktestation/Münzblöcke → 10-mal auf der Stelle hüpfen
- Graben überwinden → hüpfen...

c) Kurzschluss (Geschicklichkeitsspiel)

Die Spieler*innen sitzen eng im Kreis im Schneidersitz, so dass sich die Knie berühren. Zwei gegenübersitzende Personen erhalten je eines der Knäuel (z.B. aus Tüchern/Schals zusammengeknotet). Sie legen die Knäuel möglichst schnell der Nachbarin in den Schoß. Die Knäuel dürfen dabei beliebig oft die Richtung wechseln. Sie dürfen aber nicht geworfen werden und sie dürfen auch keine Mitspielerin überspringen. Außerdem ist Schnelligkeit gefragt, niemand darf das Knäuel länger als zwei Sekunden festhalten. Ziel ist es, die Knäuel so schnell weiterzugeben, dass sie nicht beide gleichzeitig im eigenen Schoß landen. Die Person, bei der die zwei Knäuel doch im Schoß landen, wodurch ein Kurzschluss erzeugt wird, scheidet aus. So verkleinert sich der Kreis, bis nur noch zwei Spielerinnen übrig sind. Dann ist das Spiel zu Ende.

> **Tipp:** Die Knäuel sollten gleich groß und nicht zu klein sein.

d) Schoßsitzen (Geschicklichkeitsspiel)

Alle Teilnehmenden kommen zu einem großen Kreis zusammen. Sie stehen dicht hintereinander, die eigene Vorderseite zeigt zur Rückseite des „Vordermanns“/der „Vorderfrau“. Der Kreis sollte möglichst rund und gleichmäßig sein.

Dann wird es spannend: Jeder fasst jetzt die Taille des Vordermann/der Vorderfrau. Gleichzeitig setzt sich jeder vorsichtig auf die Oberschenkel des „Hintermanns“/ der „Hinterfrau“. Jeder fasst jetzt die Taille des Vordermann/der Vorderfrau. Gleichzeitig setzt sich jeder vorsichtig auf die Oberschenkel des „Hintermanns“/ der „Hinterfrau“.

e) Stielschnappen (Geschicklichkeitsspiel)

Die Teilnehmenden stehen im Kreis und erhalten reihum Nummern. Nummer 1 steht in der Mitte des Kreises und hält einen Besenstiel aufrecht: Plötzlich lässt Nummer 1 diesen los und ruft eine andere Nummer. Die betreffende Person muss nun blitzschnell den Besenstiel packen, bevor er umfällt. Dann ruft die Person, die den Stiel aufgefangen hat, eine andere Nummer.

Phase 3: Spielhemmung abbauen

a) Wahrnehmungsübung

Die Teilnehmenden gehen kreuz und quer durch den Raum ohne sich zu berühren. Dabei gibt die Spielleitung ein paar Instruktionen (individuell auswählbar, nicht alles muss davon durchgeführt werden):

- Atmet tief ein und aus.
- Wie fühlen sich eure Füße an?
- Schüttelt eure Arme aus.
- Kreist eure Schultern.
- Lockert eure Mundwinkel/ zieht Grimassen …

Bewegt euch wie:

- Ein arroganter Angeber

c) Gefühlszustand darstellen

Zwei freiwillige Spieler*innen erhalten ein Thema, dass sie 20-30 Sekunden sprachlich entweder jammernd (Spieler*in 1) oder fröhlich (Spieler*in 2) darstellen:

- Die Zensur der letzten Arbeit/Klausur
- Das neue Smartphone
- Eine Verabredung
- Die neue Brille
- Den Urlaub mit den Eltern
- Ein Geschenk zum Geburtstag
- Zu wenig Zeit
- Langeweile

- Eine hochnäsiges, zickiges Mädchen
- Ein ängstlicher, zurückgezogener Mensch
- Ein fröhliches, ausgelassenes Kind
- Ein alter, gebrechlicher Mensch
- Eine Ballerina …

Tut so, als ob ihr durch/über folgende Dinge gehen müsst::

- Kaltes Wasser
- Klebstoff
- Knietiefen Schnee
- Matsch und Pfützen
- Rutschiges Blitzeis
- glühende Kohlen

Anleitungen/Instruktionen, die als Gruppe ausgeübt werden sollen:

- Bewegt euch wie ein Fischschwarm (intuitives Zusammenfinden).
- Trefft euch alle an einem Punkt im Raum (ohne Absprache).
- Klatscht das Lied „We will rock you“.
- Geht in Quadraten durch den Raum.
- Durch die Raummitte gehen.
- Begrüßt euch mit der Zehenspitze/ dem Ellenbogen/dem Knie

b) Das Geschäftstreffen

Die Teilnehmenden bewegen sich frei um Raum. Es folgen Anweisungen der Spielleitung:

1. Wir sind jetzt alle Manager*innen und begrüßen jeden, den wir treffen ganz formell.
2. Ein Glück, das förmliche Meeting ist vorbei. Wir können unsere Hände kräftig ausschütteln.
3. Jetzt kommen wir auf eine Blumenwiese und pflücken den schönsten Blumenstrauß (imaginäres Blumenpflücken).
4. Hierbei treffen wir einen sehr guten Freund/ eine sehr gute Freundin, die wir schon Ewigkeiten nicht mehr gesehen haben und begrüßen ihn überschwänglich.
5. Mit dieser Freude gehen wir in die nächste Übung oder in die Vorbereitung auf das Rollenspiel.

d) Imitation

Alle Teilnehmenden stellen sich in einer Reihe auf. Die erste Person in der Schlange trägt einen Hut, dadurch ist sie berechtigt die Art in der sich die gesamte Schlange fortbewegen soll vorzugeben (Rhythmus, Schritt, Tempo). Alle Mitspieler*innen imitieren die Vorgabe so exakt wie möglich. Es sollte aber darauf geachtet werden, dass die Vorgaben machbar sind. Der Hut wird auf ein Signal (z.B. durch ein Klatschen der Spielleitung an eine beliebige Person abgegeben und der/die neue Hutträger*in macht die Vorgaben usw.

e) Applaus aushalten (vereint mit einem Namensspiel)

Die Gruppe der Teilnehmenden stellt sich auf eine Seite des Raumes auf. Ihr gegenüber positioniert sich die Spielleitung und fordert die Gruppe auf, ihr einen tosenden, nicht enden wollenden Applaus zu schenken, nachdem sie ihren Namen gesagt hat: Hallo ich bin …! (Applaus setzt ein). Die Spielleitung unterbricht nach einiger Zeit den Applaus uns und fragt nach einem nächsten Freiwilligen. Dieser stellt sich wieder vor und erhält dafür einen ebenfalls tosenden Applaus, bis die Spielleitung den „Star“ von der Bühne entlässt und einen nächsten Freiwilligen nach vorne holt. Dies erfolgt mit jedem Teilnehmenden, wobei die Spielleitung sehr darauf achten sollte, keinen der Teilnehmenden zu dieser Übung zu zwingen bzw. diese Übung zu lange auszudehnen (in Bezug auf die Applauslänge). Teilnehmende dürfen ohne Kommentar gehen, wenn sie den Applaus nicht mehr aushalten sollten.

Quellen

- In Anlehnung an die Spielbeschreibungen aus der „Praxismappe. Spiele für Kinder, Jugendliche & Erwachsene“ (2005) vom Bundesjugendwerk der AWO und dem Buch „Cirkusspiele“ (2003) von Josef Hense/Heiner Köttker (Hrsg. Kölner Spielecirkus) sowie http://www.theater-in-der-schule.de/spieluebungen/Spieluebungen_fuer_Theatergruppen.pdf (2016)

Die Rollenkarten zur Gerichtsverhandlung

Rollenkarte: Richter*in

- Deine Rolle als Richter*in ist es, eine neutrale Haltung einzunehmen, die es allen Parteien ermöglicht, ihre Sicht der Dinge darzustellen.
- Du passt auf, dass der Ton in der Verhandlung sachlich und fair bleibt.
- Du wirst die Verhandlung eröffnen und führen.
- Stelle dafür zunächst kurz den Sachverhalt dar.
- Erkundige dich nach den gesetzlichen Regelungen und erkläre dann warum Anklage erhoben wird.
- Lass alle Sachverhalte schildern.
- Stelle Fragen, wenn dir etwas unklar ist oder du noch mehr Informationen haben möchtest.
- Berate dich gut mit deinen Schöffen/Geschwo-renen. Überlegt genau, nach welchen Kriterien und Gesetzen ihr entscheiden wollt.

Rollenkarte: Schöffe(n)/ Geschworene (r)

- Du nimmst in dieser Verhandlung die Rolle eines Laienrichters ein. D.h. du repräsentierst die Anwesenheit des Volkes und sorgst mit deiner Meinung dafür, dass das Urteil nicht willkürlich gefällt wird.
- Du unterstützt den /die Richter*in bei der Urteilsfindung.
- Frage nach, wenn dir etwas unklar ist oder du noch mehr Informationen haben möchtest.
- Berate dich gut mit dem Richter/der Richterin vor der Urteilsverkündung.
- Überlegt genau, nach welchen Kriterien und Gesetzen ihr entscheiden wollt.

Rollenkarte: Rechtsanwalt/Rechtsanwältin des/der Betroffenen

- Deine Rolle ist es, dem /der Betroffenen beizustehen.
- Du hörst dir die Schilderung des Sachverhaltes genau an und hilfst dabei, den Sachverhalt klar und verständlich darzustellen.
- Versuche ganz genau die Auswirkungen des Vorfalls zu beschreiben – Wie hat es das Leben des Betroffenen verändert.
- Suche nach Beweisen und Zeugen, die hilfreich für den/die Betroffene*n sein können.
- Überlege gemeinsam mit der/dem Betroffenen, wie ihr dem Gericht den Vorfall schildert.

Rollenkarte: Rechtsanwalt/Rechtsanwältin des Täters/der Täterin

- Deine Rolle ist es, dem /der Täter*in beizustehen.
- Du hörst dir die Schilderung des Sachverhaltes genau an und hilfst dabei, den Sachverhalt klar und verständlich darzustellen.
- Versuche ganz genau die Beweggründe darzustellen und was genau mit den Handlungen erreicht werden sollte.
- Suche nach Beweisen und Zeugen, die hilfreich für den/die Täter*in sein können.
- Überlege gemeinsam mit dem/der Täter*in, wie ihr dem Gericht den Vorfall schildert

Rollenkarte: Die/Der Betroffene

- Deine Rolle ist es, sich in die/den Betroffene*n einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fallbeispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du „deine“ Situation schildern kannst.
- Überlege dir, welche Auswirkungen der Vorfall auf dein Leben hat. Suche ganz konkrete Beispiele.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Täter*in erlebt?

Rollenkarte: Täter*in

- Deine Rolle ist es, sich in die Täterin/den Täter einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fallbeispiel vertraut zu machen und dir auch zu über-legen, wie du „deine“ Situation schildern kannst.
- Überlege dir, welche Auslöser dich zu deinem Han-deln bewegt haben und was du erreichen wolltest.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Betroffene(n) erlebt?
- Suche ganz konkrete Beispiele, die du erzählen kannst.

Rollenkarte: Mutter/Vater des/der Betroffen

- Deine Rolle ist es, sich in die Mutter/ den Vater des/der Betroffenen einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei deinem Kind?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?

Rollenkarte: Mutter/Vater des Täters/der Täterin

- Deine Rolle ist es, sich in die Mutter/ den Vater des Täters/der Täterin einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei deinem Kind?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?

Rollenkarte: Mitläufer*innen

- Deine Rolle ist es, sich in eine/n Mitläufer*in einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, welche Auslöser dich zu deinem Handeln bewegt haben und was du erreichen wolltest.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Betroffene(n) erlebt?
- Wie hast du den Täter erlebt?
- Suche ganz konkrete Beispiele, die du erzählen kannst.

Rollenkarte: Betreuende Person

(z.B. Klassenlehrer*in/Trainer*in)

- Deine Rolle ist es, sich in eine betreuende Person des/der Betroffene(n) und/oder des Täters/der Täterin einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fallbeispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei den Beteiligten?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?

Freie Rollenkarten

(ggf. von der Fachkraft oder den Schüler*innen zu füllen)

Abschlusskarte für die Darsteller*innen des Rollenspiels

Im Folgenden finden Sie zusätzliche Karten, die an ausgewählte Rollen verteilt werden können, um nach der Verhandlung noch einen kurzen Monolog zu den Gedanken und Gefühlen über die Ereignisse zu halten. Dies sollte jeweils nur ein bis zwei Minuten pro Darsteller*in betragen.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Gerichtsverhandlung

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit dem Urteil geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Die Rollenkarten zur Konferenz

Rollenkarte: Leitung der Institution

(z.B. Direktor*in, Vorstand)

- Deine Rolle als Leitung ist es, eine neutrale Haltung einzunehmen, die es allen Parteien ermöglicht, ihre Sicht der Dinge darzustellen.
- Du passt auf, dass der Ton in der Konferenz sachlich und fair bleibt.
- Du wirst die Konferenz eröffnen und führen.
- Stelle dafür zunächst kurz den Sachverhalt dar.
- Lass alle Sachverhalte schildern.
- Stelle Fragen, wenn dir etwas unklar ist oder du noch mehr Informationen haben möchtest.
- Informiere dich, gegen welche Regeln verstoßen wurde und wie wird es in der Institution geahndet?
- Berate dich gut mit den Beteiligten. Überlegt genau, nach welchen Kriterien ihr entscheiden wollt.

Rollenkarte: Beirat der Leitung

(z.B. Lehrervertretung, Vorstandsmitglieder)

- Du nimmst in dieser Konferenz eine beratende Rolle.
- Du unterstützt die Leitung bei der Entscheidungsfindung.
- Frage nach, wenn dir etwas unklar ist oder du noch mehr Informationen haben möchtest.
- Steh in enger Abstimmung mit der Leitung
- Überlegt genau, nach welchen Kriterien ihr entscheiden wollt.

Rollenkarte: Betreuende Person

(z.B. Klassenlehrer*in/Trainer*in)

- Deine Rolle ist es, sich in eine betreuende Person des/der Betroffene(n) und/oder des Täters/der Täterin einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei den Beteiligten?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Überlege dir eine Empfehlung für die Entscheidungsfindung.

Rollenkarte: Gruppensprecher*in

(z.B. Klassensprecher*in/ Kapitän der Mannschaft)

- Deine Rolle ist es, sich in eine beratende Rolle als Gruppensprecher*in einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei den Beteiligten?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Überlege dir eine Empfehlung für die Entscheidungsfindung.

Rollenkarte: Die/Der Betroffene

- Deine Rolle ist es, sich in die/den Betroffene*n einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, welche Auswirkungen der Vorfall auf dein Leben hat. Suche ganz konkrete Beispiele.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Täter*in erlebt?

Rollenkarte: Täter*in

- Deine Rolle ist es, sich in die Täterin/den Täter einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, welche Auslöser dich zu deinem Handeln bewegt haben und was du erreichen wolltest.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Betroffene(n) erlebt?
- Suche ganz konkrete Beispiele, die du erzählen kannst.

Rollenkarte: Mutter/Vater des/der Betroffen

- Deine Rolle ist es, sich in die Mutter/ den Vater des/der Betroffenen einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei deinem Kind?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?

Rollenkarte: Mutter/Vater des Täters/der Täterin

- Deine Rolle ist es, sich in die Mutter/ den Vater des Täters/der Täterin einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei deinem Kind?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?

Rollenkarte: Mitläufer*innen

- Deine Rolle ist es, sich in eine/n Mitläufer*in einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, welche Auslöser dich zu deinem Handeln bewegt haben und was du erreichen wolltest.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Wie hast du den/die Betroffene(n) erlebt?
- Wie hast du den/die Täter*in erlebt?
- Suche ganz konkrete Beispiele, die du erzählen kannst.

Rollenkarte: Zeugen

(Mitschüler*innen/Freund*innen)

- Deine Rolle ist es, sich in einen Zeugen/eine Zeugin einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei den Beteiligten?
- Was davon ist wichtig, in der Konferenz mitzuteilen, damit eine Entscheidung getroffen werden kann?

Rollenkarte: Beirat aus der Institution

(z.B. Schülerrat/Schülervertretung)

- Deine Rolle ist es, sich in den beratende Rolle einzufühlen.
- Du brauchst ein wenig Zeit, um dich mit dem Fall-beispiel vertraut zu machen und dir auch zu überlegen, wie du die Situation wahrgenommen hast.
- Überlege dir, wie du von dem Vorfall erfahren hast und wie du reagiert hast.
- Gab es Anzeichen oder Veränderungen bei den Beteiligten?
- Was waren deine ersten Gedanken und Handlungen?
- Mit wem hast du darüber gesprochen?
- Überlege dir eine Empfehlung für die Entscheidungsfindung.

Freie Rollenkarten

(ggf. von der Fachkraft oder den Schüler*innen zu füllen)

Abschlusskarte für die Darsteller*innen des Rollenspiels

Im Folgenden finden Sie zusätzliche Karten, die an ausgewählte Rollen verteilt werden können, um nach der Verhandlung noch einen kurzen Monolog zu den Gedanken und Gefühlen über die Ereignisse zu halten. Dies sollte jeweils nur ein bis zwei Minuten pro Darsteller*in betragen.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Nach der Konferenz

Sprich einen kurzen Monolog, wie es dir in deiner Rolle jetzt geht. Beschreibe dabei deine Gefühle / Gedanken, wie es dir mit den getroffenen Entscheidungen/Absprachen geht und ob sich dein Verhältnis zum Täter und/oder Betroffenen verändert hat.

Beobachtungsbogen für die Beobachtungsgruppe

Hinweis:

Beobachte aufmerksam das Rollenspiel und notiere dir mindestens drei, maximal sieben Stichworte zu der/den dargestellten Szene(n). Diese Hinweise können dir vielleicht behilflich sein:

- Das war beeindruckend!
- Das war mir neu!
- Das hätte ich anders gemacht!
- Das hat mich gefreut/zum Lachen gebracht!
- Das regt mich auf!

Feedbackbogen

Das war klasse

Das könnte noch verbessert werden

Das brauche ich nicht

Das nehme ich mit

Lifelong Learning Programme
Erasmus+

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

© 2017 cyberhelp.eu