

„Gewaltprävention an Schulen“



Handout



zum schulübergreifenden Impulstraining

(erstellt von Christian Makus und Andreas Sedlag)

Veranstalter: Ganztagschulzentrum Hermannsburg in Kooperation mit der HeimVolkshochschule Hermannsburg

Leitung: Christian Makus und Andreas Sedlag, zertifizierte Trainer der Gewaltakademie Villigst

Datum: 14.09.2005

Ort: HeimVolkshochschule Hermannsburg, Lutterweg 16

Zeit: 08:30 Uhr bis 16:00 Uhr

Zielgruppe: Lehrerinnen und Lehrer aller Hermannsburger Schulformen

Inhalt:

- **Programm/Ablaufskizze**
- **Text: Übergriffe wahrnehmen – wo fängt Gewalt an?**
- **Gewaltbarometer**
- **Stühle rücken**
- **Körperzonen**
- **Szenisches Handeln**
- **Kämpfen ohne Schmerzen**
- **Encounter bats**
- **Schaubild: Physiologische Reaktionen bei Gewalthandlungen**
- **Evaluationsfragebogen**

Anstelle eines Vorwortes

Gewaltprävention ist die gezielte und erfolgreiche Intervention zum Erkennen, zur Verringerung und zur Vermeidung und Überwindung von Gewalt.

Dazu gehört

- das Erkennen und Benennen von Konflikt-, Bedrohungs- und Gewaltsituationen
- die Thematisierung von Gewalt in allen Erscheinungsformen (physisch, psychisch, strukturell)
- die Qualifizierung möglichst authentischer Persönlichkeiten, um verletzende und zerstörerische Erfahrungen, ihre Ursachen und Wirkungen emphatisch vermitteln zu können
- die Eröffnung von (sozialen) Erlebnis- und Erfahrungsfeldern, in denen junge Menschen selber herausfinden und begreifen können, welche Ursachen, Wirkungen und Spuren Gewalt hat und hinterlässt
- die Entwicklung eines sozialen Klimas zum Abbau und zur Ächtung von Gewalt als das was sie ist: verletzend, schädigend, zerstörend
- der Respekt vor dem Gewaltmonopol des Staates
- die Entwicklung und Förderung konstruktiver Konfliktbearbeitung
- die Überprüfung und Korrektur eigener Positionen, Rassismen, Widersprüchlichkeiten und Gewaltpotentiale
- die Entwicklung und Erprobung von Flucht- und Interventionsmöglichkeiten in Bedrohungs- und Gewaltprozessen
- die Weiterentwicklung von deeskalierenden Verhaltens- und Handlungsrepertoires
- die Entwicklung und Stabilisierung eines andauernden gesellschaftlichen Diskurses zur Gewalt, ihrer Ursachen und Wirkungen und zu alternativen Verhaltens- und Handlungsmöglichkeiten.

Textbeitrag:

Ralf-Erik Posselt, Gründungsmitglied der Gewaltakademie Villigst, Haus Villigst 9 / 2002

Die Grundideen zu den nachfolgend beschriebenen Übungen entstammen in der Regel einschlägiger Literatur, die hier nicht im Einzelnen aufgeführt wird. Die meisten der verwendeten Übungen sind (in zum Teil variierender Form) im „Villigster Trainingshandbuch“ dokumentiert.

Uhrzeit	Aktion	Bemerkungen / Durchführung
08:30	Informelle Begrüßung	mit Stehkafee und Brötchen
09:00	Beginn mit Vorstellung des Trainerteams (TR) und der Teilnehmer/Teilnehmerinnen (TN) „Bezug zum Thema mittels ausgelegter Toleranz-Bilder“, erste Absprachen und Vorstellung der Hintergründe und Ziele des Impulsseminars Hinweis: Ohne aktive Teilnehmer/-innen ist das Seminar nicht durchführbar!	Stuhlkreis Eigenpositionierung Toleranz-Bilder Namensschilder Christian und Andreas
09:30	„ Warming up “ mit verschiedenen Aufgaben durch den Raum gehen, z.B. offene Sinne, mit gesenktem Blick, möglichst viele begrüßen und anrempeln	Christian
09:50	Vorstellung der Konzeption: <ul style="list-style-type: none"> • Nicht verbieten, sondern ausprobieren • Nicht theoretisch beschreiben, sondern praktisch erleben • Spielerisches Handeln in der Gruppe im geschützten Raum • Verschiedene Handlungsstrategien und deren Wirkungen erfahren 	Overhead-Projektor Christian
10:00	Gewaltbarometer , alle Karten zuordnen und anschl. freigeben Prozess reflektieren, eine Karte thematisieren Anschl. meth.- didaktische Hinweise, z.B. Wahlen etc.	Karten mit Begriffen (Rollenkarten) Andreas
	Gewaltbegriff in seiner Bedeutung für unsere unterschiedlichen Jahrgangsstufen	Christian und Andreas
10:45	<i>Pause</i>	
11:00	Stühle rücken (optional, je nach Zeit) Gruppe bilden, Übung beschreiben, anschließend 5 min. Gruppenabsprache zur Zielsetzung; Jeder stellt sich auf seinen Stuhl mit einem Meter Abstand zum nächsten Stuhl, nun verlässt die Gruppe nach abgesprochener Reihenfolge, z.B. nach Alter mit Stuhl den Raum <i>Gruppeneinteilung nach:</i> Lieblingsspeise/Gewohnheit, z.B. Pommes mit den Fingern, Pizza mit Messer und Gabel, Eis aus der Tüte lecken, Gruppen nach Speisen benennen (Pizzagruppe, Pommesgruppe etc.)	Andreas
11:20	Körperzonen (optional, je nach Zeit)	Andreas/Christian
11:50	Kämpfen ohne Schmerzen mit „Encounter Bats“	Kampfmöhren Christian
12:30	<i>Mittag</i>	

Uhrzeit	Aktion	Bemerkungen / Durchführung
13:30	„Warming Up“ 2 Durch den Raum laufen und verschiedenen Menschen spielen bzw. darstellen, z.B. junge hübsche Frau, junger starker Mann, Macho, Kleinkind, Clique, alter Mensch, Schüler/-innen auf dem Schulhof, Lehrer/-innen bei der Pausenaufsicht	Andreas
13:45	„Szenisches Handeln“ - theaterpädagogischer Baustein zum Thema Gewalt: Mobbing, Schulhofszene, Parkbank, Jugendzentrum, Schulbus oder freie Wahl	Andreas
14:30	„Peace Now“ oder „Drinnen und Draußen“ (Verfremdung der Kommunikation in der Mehrheitsgruppe, Minderheit weiß davon nichts) Zigaretten = Möhren, rauchen/Raucher = schrubben/Schrubber, Schule = Garten, und => Stuhl weiterrücken, aber => Lachen und Händereiben	Christian
15:15	Evaluation Telefonliste für die Zielgruppenanalyse Blitzlicht	Andreas und Christian Fragebogen ausfüllen
15:45	Kaffee und anschl. Seminarende	

Zur Zielgruppe des Projekts:

Weibliche und männliche Schülerinnen und Schüler aller Hermannsburger Schulformen in den Jahrgangsstufen 5 bis 11.

- Jugendliche SIND nicht das Problem, sondern sie HABEN u.U. ein Problem mit Gewalt
- Sie erleben nur selten erwachsene Vorbilder, die ihre Konflikte gewaltfrei lösen
- Manche erleben massive körperliche und seelische Gewalt im eigenen Elternhaus
- Die heimlichen Erzieher (Medien, Funk, TV, Videospiele) suggerieren ihnen täglich, dass Gewalt „funktioniert“
- Und so geben sie weiter, was sie gelernt haben
- Und noch mehr: Unsere „Winner-Loser“-Gesellschaft stellt Jugendliche früh unter Entscheidungs- und Erfolgsdruck
- Dabei gilt: „Alles ist erhältlich, aber immer weniger ist möglich“
- Angst vor eigenem Versagen und Machtverlust suchen sich Ventile
- Deshalb ist Gewalt für viele ein „effektives Mittel, sich schnell und kostengünstig Macht zu verschaffen“
- Und: Gewalt schafft kurzfristig „Eindeutigkeit“
- Gewalt schafft Aufmerksamkeit
- Gewalt erhält somit für viele Täterinnen und Täter faszinierende Aspekte ...



Übergriffe wahrnehmen - wo fängt Gewalt an?

„Gewalt ist, wenn Leute sich schlagen, wenn es Prügel gibt.

Hingegen: Jemanden auslachen, hänseln, mal eben „aus Spaß“ ein Bein stellen, beim Fußball hart reingrätschen ... , das ist vielleicht nicht immer fein, aber doch keine Gewalt!“ –

So denken wohl viele Jungen (und vielleicht auch Mädchen).

Unser **Ziel** muss es demnach sein, die Schülerinnen und Schüler für die Prozessverläufe empfindsam zu machen, bei denen Gewalt bereits unterschwellig vorbereitet und ausgeübt wird, bevor die Fäuste fliegen.

Die Ausgangsfrage lautet also:

Was läuft alles ab in einem Prozess, bevor es dazu kommt, dass jemand direkte physische Gewalt ausübt?

Es geht dabei besonders um eine Sensibilisierung für die Wahrnehmung der kleinen Übergriffe und deren Motive und Wirkungen, und zwar aus den unterschiedlichen Perspektiven von Tätern, Opfern und nicht direkt Beteiligten.

Dazu drei inhaltliche „Leitlinien“ für die Trainings und Reflexionen mit den Klassen:

1. Als substanzieller Kern einer Gewaltdefinition vom Opfer her kann gelten: Gewalt verletzt, Gewalt tut weh. Wenn darüber in einer Klasse ein Konsens erarbeitet wurde, können umgekehrt Situationen nach diesem Kriterium immer wieder befragt werden: Wenn jemand körperliche oder innere (seelische) Schmerzen empfindet – war da Gewalt im Spiel?
2. Wir sollten immer wieder unklare Alltagssituationen mit den Schülern daraufhin untersuchen, inwiefern qualitative Unterscheidungen zu treffen sind zwischen „o.k.“ und „bereits ein Übergriff“. Beispiele: War das gerade ein Fall von ...
 - sich gegenseitig ein bisschen necken *oder* den anderen beschädigen ?
 - witzige Sprüche kloppen *oder* beleidigen ?
 - jemanden freundlich veräppeln *oder* ihn als Blödmann darstellen ?
 - über jemanden lachen *oder* jemanden auslachen (freundliches und gemeines Auslachen) ?
 - sich im Spiel noch fair verhalten *oder* unfairen Regelverstoß ?
 - lustvoll miteinander raufen und dabei die Kräfte messen *oder* dem anderen (extra) richtig weh tun bzw. ihn zur Schnecke machen ?
 - sich über jemanden aufregen *oder* lästern und ausgrenzen ?
 - jemanden freundschaftlich anfassen *oder* distanzlos antatschen ?
 - sich angemessen wehren (aus Notwehr) *oder* nach Provokationen oder Angriffen ohne Rücksicht auf Verluste zudreschen ?

3. *Eine* Ursache, durch welche die Wahrnehmung von Gewalt als solcher verhindert wird, sind kognitive Verharmlosungs-, Immunisierungs- und Legitimationsmuster. Unter bestimmten Denkvoraussetzungen gilt dann die selbe Handlung nicht mehr als gewalthaltig, die unter anderen Bedingungen sehr wohl als Gewalt erkannt wird.

Beispiele für solche Legitimationen:

- Er hat doch selbst Schuld! Er hat mich provoziert!
- Ich habe mich nur gewehrt. Er hat angefangen.
- Es war doch nur aus Spaß!
- Es tun doch alle! Das ist doch völlig normal.
- Es war doch ganz harmlos. Er stellt sich an, so ein Memme!
- So bin ich nun mal: hart im Nehmen, hart im Austeilen.

Durch Konfrontation und Gegenüberstellen gegenteiliger Wahrnehmungen und Perspektiven sollten diese Immunisierungsmuster erschüttert werden.



Gewaltbarometer

Ziele

- Erkennen, welche Kriterien zur Identifizierung von Gewalt (unbewusst) verwendet werden.
- Erkennen, welches Konfliktpotential darin liegt, dass diverse Alltagssituationen hinsichtlich ihrer Gewalthaltigkeit sehr unterschiedlich bewertet werden.
- Wahrnehmen von Konfliktdynamik.
- Erkennen „blinder Flecken“ in der eigenen Gewaltwahrnehmung.

Ablauf

Im Raum werden zwei große Blätter mit der Aufschrift „Gewalt“ und „keine Gewalt“ im Abstand von 6-8m auf den Boden gelegt. Dazwischen wird mit Tesa-Krepp eine Linie gezogen. Dadurch ist ein Kontinuum, eine Art „Fieberthermometer“, entstanden, das die gesamte Spanne unserer Alltagserfahrungen abdeckt.

Es wird eine der Zielgruppe angepasste Auswahl der Karten ausgeteilt. Alle TN bekommen eine Situations-Karte, deren Inhalt vom TR beim Verteilen laut vorgelesen wird (z.B. „*Ein Skater mit Tempo 20 in der Fußgängerzone*“ oder „*Eine Mutter gibt ihrem Kind eine Ohrfeige, weil es nicht still sitzt*“ oder „*Ein unabsichtliches Foul beim Fußballspielen (Grätsche)*“. Alle haben die Möglichkeit, nach Aushändigung der Karte diese gegen eine andere auszutauschen, sofern einem der Inhalt unverständlich erscheint. Die TN bekommen die Aufgabe, jeweils die zugewiesene Karte auf dem Kontinuum an der ihrer Auffassung nach richtigen Stelle abzulegen.

Nun beginnt Phase II: Innerhalb einer definierten Zeitspanne haben *alle* das Recht, *jede* Karte entsprechend der eigenen Bewertung an eine andere Stelle des Kontinuums zu verlegen. Die Rolle der TR besteht ggf. darin, den entstehenden Konflikt zuzuspitzen: „Bei dieser Übung ist jedes Mittel erlaubt,

ihr könnt streiten, diskutieren, euch an den Haaren ziehen, um euren PartnerInnen klar zu machen, dass diese oder jene Karte woanders hingehört.“ Nach Ablauf der Zeitspanne darf keine Karte mehr bewegt werden.

Reflexion

Es kann sinnvoll sein, exemplarisch die Lage bestimmter Karten zueinander zu problematisieren. Es kann sinnvoll sein, je nach Zeitrahmen einzelne Karte herauszuheben und darüber zu debattieren.

Fragen zum Konflikt und dessen Austragung:

- Wie kommt es eigentlich, dass eine Gruppe kluger PädagogInnen, die sich untereinander kennen, sich nicht einigen kann?
- Ist also der Gewaltbegriff beliebig, so dass jeder sich beliebig gewalttätig verhalten darf?
- Wie war der Prozess der Übung? Ist während der Übung gar Gewalt ausgeübt worden?

Weiter gehende Fragen zum Gewaltbegriff:

- Ist es bei der Feststellung, ob es sich um Gewalt handelt, eigentlich von Belang, ob schädigende Absicht, fahrlässiges Verhalten oder gar gute Absicht vorliegt?
- Welche der genannten Formen der Gewaltausübung sind eigentlich legal?
- Gibt es etwa "gute" und "schlechte" Gewalt?
- Lässt sich ein "gewisser Grad" bestimmen, jenseits dessen ein bestimmtes Verhalten als gewalthaltig gelten kann? (vom ermutigenden Klapps zum Schlagen, vom freundlichen Angucken zum Anglotzen, vom Flirt zur "Anmache" etc.)
- „Es war doch nur aus Spaß!“ – Wer darf definieren, was Gewalt oder keine Gewalt ist?

Methodisch-didaktische Hinweise

Die TN werden bei dieser Übung zwangsläufig in einen Konflikt geführt, der darauf beruht, dass im Alltagsverständnis die Kriterien zur Bestimmung dessen, was als Gewalt gelten soll, gar nicht geklärt sind bzw. plural nebeneinander stehen. Die Unhaltbarkeit dieses Zustandes soll deutlich werden.

Teil 2 der Übung ist gut geeignet, den Konflikt zu dynamisieren und unterschiedliche Positionen zuzuspitzen. Die Übung setzt ein gewisses Abstraktionsniveau voraus und sollte bei der Zielgruppenanalyse Berücksichtigung finden. Die Methode lässt sich leicht für andere Themen transferieren, z.B.

- Was ich mag - Was ich nicht mag oder
- Was ist Stärke - Was ist Schwäche oder
- Was tut mir gut - Was tut mir nicht gut ...

Variante:

Wenn der Aspekt der Konsensfindung mit einbezogen werden soll, ist das folgende Verfahren interessant:

Als Ergebnis der Diskussion soll ein Konsens erreicht werden, an welcher Stelle ausgewählte Karten richtig liegen. Nur für den Fall, dass in der Schlussabstimmung keine Einigung erzielt werden kann, soll *eine* Person das letzte Wort haben. Diese/r *EntscheiderIn* wird zuvor gewählt, indem jeder das Streichholz (oder den Dübel, die Schraube etc.), die er vom TR zuvor erhalten hat, vor den Stuhl derjenigen Person legt, die er oder sie für am geeignetsten, weisesten, verantwortungsvollsten etc. hält, eine für alle verbindliche Entscheidung zu treffen. Die Diskussion beginnt mit einem Statement der *Patin* der Karte, jener Person, die die Karte ursprünglich hatte, mit einer Begründung, warum sie die Karte gerade an jenen Ort gelegt hat. *Nach* der Diskussion wird der Pate erneut gefragt, wo er die Karte hinlegen möchte. Alle anderen werden gefragt, ob sie dem nun zustimmen können. Wenn nicht, entscheidet in letzter Instanz die/der EntscheiderIn, natürlich mit einer Begründung.

Diese Variante bietet zusätzliche Möglichkeiten der Gruppendynamischen Entwicklung und führt in der Auseinandersetzung mit dem eben erprobten Verfahren zu der Frage, auf welche Weise umstrittene

Fragen, die verbindlich geregelt werden müssen, in der Gruppe oder auch allgemein in der Gesellschaft am besten entschieden werden können.

Weitere Reflexionsfragen:

- Wie ging es euch damit, dass ihr viele/wenige/keine Streichhölzer bekommen habt?
- an den Entscheider: Wie gefiel dir deine Rolle?
- An die anderen: Konntet ihr diese Entscheidung mittragen?
- Gibt es andere Möglichkeiten, verbindliche Regelungen zu treffen?

Wichtiger Hinweis: Die Übung „Gewaltbarometer“ darf nicht für sich bleiben. Als Ergebnis darf nicht stehen bleiben, dass wir es uns leisten könnten, jede und jeden mit der eigenen Privatmeinung über das, was als Gewalt gelten soll, gehen zu lassen. Es muss sich eine Phase anschließen, in der ein (Minimal)-konsens zum Verständnis des Gewaltbegriffs erzielt wird.



Stühle rücken

Ziele

Aktivierung der TN, partnerschaftlich Handeln, gegenseitige Unterstützung und Vertrauen aufbauen, Gruppengefühl stärken, Körpernähe und -kontakt ertragen, „Grabbelregeln“ erarbeiten

Ablauf

Alle Tische werden an den Rand gestellt, es werden zwei gleichstarke Gruppen gebildet. Eine Gruppe beginnt. Jede/r stellt seinen/ihren Stuhl gleichmäßig verteilt mit 1 m Abstand im Klassenraum auf, anschließend stellt sich jede(r) auf den Stuhl! Gruppenaufgabe: Die gesamte Gruppe soll möglichst schnell den Raum mitsamt ihren Stühlen verlassen. Wird der Boden berührt, geht es von vorne los. Es dürfen höchstens zwei Personen zeitgleich auf einem Stuhl stehen. Die Reihenfolge kann festgelegt (z.B. nach Geb.Dat.) oder beliebig sein. Vor dem Start darf sich die Gruppe 5 Minuten beraten.

- Abwandlung 1: Die gesamte Klasse bildet eine Gruppe und gibt sich selber eine Zeitvorgabe, die beliebig gesteigert werden kann.
- Abwandlung 2: Die Übung kann auch ohne Sprechen durchgeführt werden.
- Abwandlung 3: Vor Beginn der Übung bestimmt die Gruppe, in welcher Reihenfolge die Klasse verlassen wird, Reihenfolge notieren.
- Abwandlung 4: Vor Beginn der Übung nach Aufstellung bestimmt die gegnerische Gruppe, in welcher Reihenfolge die Klasse verlassen werden muss, Reihenfolge notieren.

Achtung: Es kann erforderlich sein, vor oder während der Übung „Grabbelregeln“ fest zu legen!

Reflexion

Wer hat das Kommando geführt? Waren die Absprachen klar und hilfreich? Wurdet ihr mit Namen angesprochen? Habt ihr das gesteckte Ziel erreicht? Gab es peinliche Momente (grabbeln)? Seid ihr mit dem Gruppenergebnis zufrieden? Wie könnt ihr das noch besser schaffen?

Methodisch-didaktische Hinweise

Die TN, die nicht mitmachen können oder wollen, werden um Hilfestellung bei Notfällen an den Stühlen gebeten. Die Übung kann beliebig oft wiederholt werden und zu einem richtigen Wettbewerb führen. Es kann auch klassenübergreifend angetreten werden. In diesem Fall wird die Klassengemeinschaft nachhaltig geprägt.

Diese Übung ist ohne konkreten Vorlauf auch ohne thematische Einbindung – nur so zum Spaß, zur Auflockerung oder zur Konzentration – einsetzbar.



Körperzonen

Ziele

- Grenzüberschreitungen in Bezug auf Körperkontakt werden sichtbar gemacht
- Durch Selbst- und Fremdwahrnehmung Respekt vor der Körperlichkeit von Männern und Frauen entwickeln
- Thematisierung und Benennung von Tabuzonen beiderlei Geschlechts

Ablauf

Die TN erhalten jeweils Körperzonen-Blätter für Männer und Frauen (Anlage). Die folgende Frage wird gestellt: **Wo würdest du dich in Alltagssituationen (z.B. Schule, im Jugendzentrum, im Park usw.) anfassen lassen?** Jeder bewertet für sich alleine die Frage auf seinem Geschlechterblatt. Danach werden Geschlechtergruppen gebildet.

Die Gruppen sollen nun eine gemeinsame Bewertung der Tabuzonen vornehmen. Es gibt die Möglichkeit der erneuten Abstimmung oder auch die Variante, dass die Einzelergebnisse zusammengefasst werden und so eine Rangfolge errechnet wird. Die Gruppenergebnisse werden vom Trainer eingesammelt. Nun werden die Gruppen gegenüberstehend nach ihren Einschätzungen zu den Ergebnissen der jeweils anderen Gruppe befragt. Die Ergebnisse werden notiert und mit den wirklichen Bewertungen verglichen.

Reflexion

Hättet ihr diese Abstimmungsergebnisse erwartet? Werden die benannten Tabuzonen beachtet? Wie sind eure Erfahrungen in eurem Umfeld? Respektiert ihr selber diese Zonen bei anderen? Was beobachtet ihr bei euren Freunden? Verhalten sich Jungen anders als Mädchen?

Methodisch-didaktische Hinweise

Tageslichtprojektor, Folien, Folienstifte und Taschenrechner sind bei dieser Übung sehr hilfreich. Im Anschluss an diese Übung sollte möglichst eine Spielphase kommen, in der Körperkontakt vorkommt. So können die reflektierten Erkenntnisse direkt spielerisch ausprobiert werden.



Szenisches Handeln

Ziele/Möglichkeiten

Die TN können in verschiedene Rollen schlüpfen und die eigene Authentizität im Schutz der Rolle einbringen und spielen. Das Umgehen und Ausleben der Rolle sowie Körperhaltung und sprachliche Gewandtheit erfolgt in Analogie zum eigenen Erfahrungsschatz. Eine Reflexion in der Gruppe bietet vielerlei Interpretationen, aus denen Handlungsalternativen abgeleitet werden. Die TN können sich mit ihren Vorstellungen, Erlebnissen und Verhaltensweisen auseinandersetzen, sich in sozial fremde Menschen, Situationen und Lebenszusammenhänge einfühlen. Sie können sich selbst aus dieser Perspektive neu wahrnehmen. Beim Thema „Gewalt“ sind Perspektivenwechsel aus Sicht des „Opfer“, „Täter“ und „Zuschauer“ besonders wichtig.

Beschreibung

Szenisches Spiel ist Handeln in vorgestellten Situationen, die frei erfunden sein können oder wahre Begebenheiten darstellen. Die Spieler können ihre eigenen Erlebnisse vorspielen oder als Regisseur Anweisungen geben. Es können aber auch Geschehnisse und Berichte aus Zeitungen nachgespielt werden.

Die Spieler müssen langsam von „außen“ nach „innen“ mit ihren Rollen vertraut gemacht und vom Trainer/von der Trainerin hinein geführt werden. Dazu dienen dazugehörige, abgestimmte Warming Up's, einfühlsame Behandlung und gezielte Fragestellungen. (Wer bist du? Wie alt bist du? Wo lebst du? Hast du Geschwister? Was machst du gerade? Was wird gleich geschehen? usw.)

In Erwachsenen-Rollen werden die Spieler in ihren Rollen grundsätzlich mit Sie angesprochen. Kinder und Jugendliche können geduzt werden. Requisiten sind bei Bedarf einzubinden, dürfen aber nicht zum Hauptmerkmal werden. Manchmal ist es jedoch sinnvoll und förderlich, eine „Überraschungskiste“ mit Kleidungsstücken, Hüten, Spazierstöcken etc. parat zu halten.

Ablauf

Das Klassenzimmer dient als Spielstätte und wird zum Handlungs- und Erfahrungsraum. Die Spieler erhalten eine Vorbereitungszeit und stimmen sich ab. Die Spielzeit der eigentlichen Szene ist festgelegt. Hilfreich ist, die Szene durch die Spieler an einer beliebigen Stelle einfrieren zu lassen

Reflexion

Reflexionsphasen können bereits während des Spiels eingeleitet werden. Immer dann, wenn etwas Besonderes oder auch Unklares inszeniert wurde, sollte der Trainer/die Trainerin nachhaken und gegebenenfalls für Klarheit sorgen. Hierzu wird die Szene kurzfristig eingefroren. Es können auch Fragen der Zuschauer eingebunden werden, spätestens jedoch am Ende der Szene. Bei Fragen sollte der Trainer/die Trainerin die Hand auf die Schulter des befragten Spielers legen.

Methodisch-didaktische Hinweise

Die TN, die nicht mitmachen können oder wollen, sind als Zuschauer ganz wichtig. Sie können jederzeit bei eingefrorenen Szenen eigene Fragen stellen. Sie können spontan bestimmte Elemente des Spiels übernehmen und eigene Interpretationen vorspielen. Das vergrößert das mögliche Handlungsspektrum und bietet den eigentlichen Akteuren weitere Perspektiven.



Kämpfen ohne Schmerzen

(mit Encounter Bats)

Ziele

Körpererfahrung, lustvolles Ausleben ritualisierter Aggression, Spaß am Kräftemessen, Selbstinszenierung im Schaukampf, Sensibilisierung für Grenzen und unfaire Grenzüberschreitungen, Erkennen von Schlüsselreizen zur Auslösung einer Eskalationsdynamik, der Sinn verbindlicher Regeln

Ablauf

TR legt als stummen Impuls die Schläger, die bis dahin versteckt waren, in die Mitte und wartet ab, was passiert.

Vielleicht schnappen sich zwei Leute gleich die Schläger und beginnen zu kloppen. Nach einer Weile wird der sich entwickelnde Kampf gestoppt.

Reflexion 1

Warum wurden die „Kampfmöhren“ ohne Aufforderung zum Schlagen benutzt? Gab es einen Grund zum Schlagen? Wurden zwischen den Kämpfenden Regeln vereinbart?

Weiterer Ablauf

Es werden nun Regeln zwischen den beiden TN vereinbart (Tabuzonen: Welche Körperteile dürfen nicht getroffen werden? – Dauer des Kampfes – Wie viel Prozent Krafteinsatz sind o.k.? – bei ungleich großen oder starken Paaren: ein Handicap festlegen, z.B. nimmt der Stärkere den Schläger in die andere Hand oder hüpfte auf einem Bein). Während der Kämpfe haben die Zuschauenden die Aufgabe, beide genau zu beobachten. Je nach Zeitrahmen sollten möglichst viele die Gelegenheit zum Kämpfen erhalten. Am Ende eines Kampfes geben sich beide die Hand.

Reflexion 2

Offene Fragen nach Eindrücken, Erfahrungen und Beobachtungen. Wie fühlst du dich nach dem Kampf? Wie war es für dich, geschlagen zu werden? Wie war es für dich, andere zu schlagen? Was ist Spaß – was ist Gewalt? Wo liegt die Grenze? Wem hat das Kämpfen Spaß gemacht? Wem nicht? Warum? Hat es auch Spaß gemacht zuzugucken? Kann im Kampf aus Spaß Ernst werden?

Methodisch-didaktische Hinweise

Das Kämpfen mit den Encounter bats bietet eine gute Möglichkeit, das Grundbedürfnis nach körperlichem Kampf auszuleben. Die Kinder, besonders die Jungen, möchten sich herausfordern, ihre Kräfte messen und austesten – gerade auch vor Publikum –, wer der Stärkste ist. Das ist legitim! Im pädagogischen Alltag werden diese Impulse allzu leicht unter einen generellen Gewaltverdacht gestellt und vorschnell unterbunden.

In dieser Übung werden solche Motive aufgegriffen und mit den Zielen Fairness und Regelentwicklung verbunden.

Bei sich bietender Gelegenheit kann die Frage aufgegriffen werden, wodurch ein Spaßkampf in bitteren Ernst umkippen kann, welcher „Film“ dann im Kopf abläuft, wie sich dann die Bereitschaft zur Eigenverantwortlichkeit verändert etc.

Bei der Regelfestlegung sollte der/die TR darauf dringen, dass Schläge auf den Kopf und die Geschlechtsteile nicht erlaubt sind und dass jeder mit einem Stopp-Ruf den Kampf beenden kann. Niemand soll zu einem Kampf genötigt werden. Gleichwohl kann es sehr reizvoll sein, zwei sehr ungleiche Partner miteinander kämpfen zu lassen.

Aus Sicherheitsgründen sollten Brillen, Fingerringe o.ä. während eines Kampfes nicht getragen werden.



ENCOUNTER BATS

(Schaumstoffschläger) (Sensibilisierungsentwicklungs-Schläger)

Nicht der Kampf ist das Problem
– sondern die Verletzung und Schädigung (Shirin Pargas)

In erster Linie wurden ENCOUNTER BATS für den fairen Kampf zwischen Menschen entwickelt. Heute werden die ENCOUNTER (Kampfmöhren) aber auch zunehmend zur Aggressionsbearbeitung und Aggressionsentladung im pädagogisch-psychologischen Feld eingesetzt. Bitte beachten Sie, dass Schläge auf harte Gegenstände die BATS beschädigen können. Insbesondere sollten Sie vermeiden, auf Tisch- oder Stuhlkanten zu schlagen.

Regeln für den fairen Kampf:

- Kämpfe werden fair, wenn die stärkere Person ein Handicap erhält. Z. B. müssen Rechtshänder die linke Hand benutzen. Die schwächere Person kann beidhändig schlagen. Weiterhin könnte eine Person auf einem Bein stehen usw.
- Zum Schutz der Finger sollten die Personen mit der freien Hand eine Faust machen oder besser ein Tuch fest halten oder z. B. die freie Hand in die Hosentasche stecken.
- Für die Fixierung der Kampferfernung können beide Personen jeweils ein Ende eines Handtuches o.ä. halten.
- Während des Kampfes sollten Sie keine scharfkantigen Gegenstände oder Schmuck tragen (Ringe, Broschen, Uhren, Ohrringe etc.).
- Schläge auf den Kopf und in die Genitalien sind nicht erlaubt. In besonderen Situationen kann es notwendig sein, den Kampf auch nach anderen Regeln zu führen. Dann muss ein verbindliches **Stopp** - Signal vereinbart werden, so dass der Kampf jederzeit abgebrochen werden kann. Achten Sie darauf, dass ausreichend Platz für den Kampf vorhanden ist und verletzende Gegenstände vorher entfernt werden (herumstehende Stühle, Blumenstände usw.)
- Besonders für Kinder und Erwachsene ist wichtig, dass Kämpfe nur mit Zustimmung des Gegners erlaubt sind. Schlagen mit den weichen ENCOUNTER BATS ist o.k., aber mit härteren Gegenständen ist **nicht** o.k.

Nicht der Kampf unter Kindern und Jugendlichen ist das Problem, sondern wenn sie die Grenzen zur Verletzung, Beschädigung und Gewalt nicht mehr erkennen, benennen oder respektieren können.

Hilfestellungen und weitere Hinweise gibt Ihnen das Buch aus der Edition Zebra:

Spiele, Übungen und Impulse zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugendarbeit, Schule und Bildungsarbeit.

Amt für Jugendarbeit der EKvW, Haus Villigst,
58239 Schwerte, Tel.: 02304/755-190, Fax: 02304/755-295

Email: g.kirchhoff@aej-haus-villigst.de

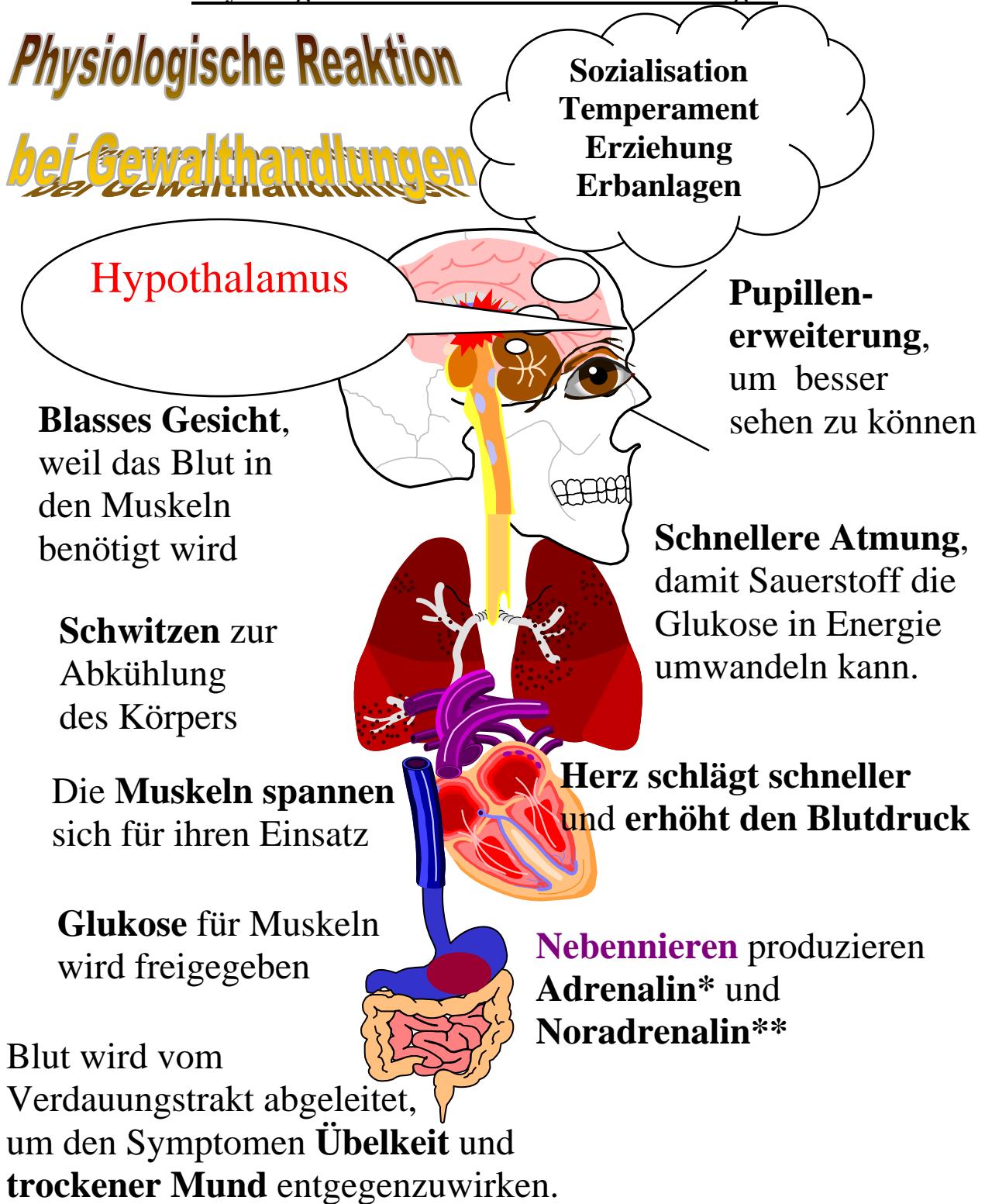
www.buendnis-ekvw.de

www.sos-rassismus-nrw.de

www.gewaltakademie.de

Physiologische Reaktion bei Gewalthandlungen

**Physiologische Reaktion
bei Gewalthandlungen**



* Botenstoff zur Streßbewältigung

** schmerzhemmendes Hormon

- Glukose wird freigesetzt, um die Muskeln effizienter arbeiten zu lassen.
- Die Atmung beschleunigt sich, damit Sauerstoff die Glukose in Energie umwandeln kann.
- Das Herz schlägt schneller, um zusätzlichen Sauerstoff ins Blut und zu den Muskeln zu leiten, und erhöht den Blutdruck.
- Blut wird vom Verdauungstrakt abgeleitet, um den Symptomen Übelkeit und trockener Mund entgegenzuwirken.
- Die Muskeln spannen sich für ihren Einsatz.
- Hautveränderungen treten auf, Schwitzen kühlt den Körper ab, das Gesicht erbleicht, während das Blut zu den Muskeln umgeleitet wird.
- Die Pupillen weiten sich, um die Sicht klarer werden zu lassen.

Anhang

Fragebogen zur Evaluation:

<input type="checkbox"/> weiblich	<input type="checkbox"/> männlich	Schulform:	Alter:
-----------------------------------	-----------------------------------	------------	--------

1. Sind Sie insgesamt zufrieden mit dem Impulsseminar?

<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> überwiegend	<input type="checkbox"/> teils/teils	<input type="checkbox"/> weniger	<input type="checkbox"/> Nein
-----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

2. War der Aufbau des Seminars für die Zielgruppe angemessen?

<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> überwiegend	<input type="checkbox"/> teils/teils	<input type="checkbox"/> weniger	<input type="checkbox"/> Nein
-----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

3. War die aktive Teilnahme an den Übungen für sie hilfreich?

<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> überwiegend	<input type="checkbox"/> teils/teils	<input type="checkbox"/> weniger	<input type="checkbox"/> Nein
-----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

4. Halten Sie die erlebten Übungen für nützlich im Umgang mit dem Thema „Gewalt“?

<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> überwiegend	<input type="checkbox"/> teils/teils	<input type="checkbox"/> weniger	<input type="checkbox"/> Nein
-----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------

5. Wollen Sie weitere Trainings zum Thema „Gewalt“ besuchen?

<input type="checkbox"/> Ja	<input type="checkbox"/> wahrscheinlich	<input type="checkbox"/> weiß nicht	<input type="checkbox"/> eher nicht	<input type="checkbox"/> Nein
-----------------------------	---	-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------

Bitte beurteilen Sie den jeweiligen Zielerreichungsgrad, in dem Sie auf der Skala zwischen 0 und 100% Ihren prozentualen Wert eintragen!

Das Impulsseminar hatte folgende Ziele:

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ...

- erhalten einen Einblick über den Einsatz von handlungsorientierten Methoden zur Gewaltprävention

Ziel erreicht

100 %	50%	0%
-------	-----	----

 Ziel nicht erreicht

- erhalten einen Impuls, das Thema „Gewalt“ nachhaltig im eigenen Unterricht zu thematisieren

Ziel erreicht

100 %	50%	0%
-------	-----	----

 Ziel nicht erreicht

- erhalten Anregungen, Ziele und Inhalte von Gewalt-Präventionstrainings bei Konferenzen / Elternabenden aus eigenem Erleben heraus zu erläutern

Ziel erreicht

100 %	50%	0%
-------	-----	----

 Ziel nicht erreicht

☹ Was hat Ihnen nicht gefallen? _____

☹ Was hat Ihnen gefehlt? _____

☺ Was hat Ihnen besonders gut gefallen? _____

—

Weitere Anmerkungen bitte auf der Rückseite notieren.

Vielen Dank für Ihre Mithilfe!