

DER ERSTE SCHRITT

Workshopszenarios zum Thema Dialog



Die vorliegende Publikation ist im Rahmen des Projekts „Laboratorium für Dialog und Versöhnung“ entstanden, das von der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung sowie der Konrad-Adenauer-Stiftung in Polen realisiert wurde.



© by Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung, 2020

HERAUSGEBER:
Tomasz Skonieczny

ÜBERSETZUNG:
Piotr Nowak

SPRACHLICHE REDAKTION:
Jan Obermeier, Thomas Behrens

GRAFIK UND SATZ:
Adam Kolenda

AUF DEM TITELSEITE:
Foto von Katarzyna Maziej-Choińska. Archiv der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung

ISBN 978-83-959507-1-1

Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung
Krzyżowa 7, 58-112 Grodziszczce
www.krzyzowa.org.pl/de

DRUCK:
I-BIS Wrocław
i-bis@i-bis.com.pl
tel. +71/342 25 17, 602 65 14 13

VORWORT

Dialog – in seiner ursprünglichen, tieferen Bedeutung verstanden als Gespräch, das zu gegenseitigem Verständnis führen soll – ist für uns, die Mitarbeiter und Personen, die sich der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung verbunden fühlen, ein außerordentlich wichtiger Prozess. Denn gerade eine Haltung der Offenheit und des Respekts sowie das Bestreben, die Argumente des anderen zu verstehen, bildeten die Grundlage der historischen deutsch-polnischen Versöhnung, ohne die nicht nur Polen und Deutschland, sondern sicherlich auch ganz Europa heute anders aussähen. Aus diesem Grund unterstützen wir sowohl Aktivitäten, mit denen für den Wert und die Notwendigkeit des Dialogs geworben wird, als auch Haltungen, die den Beginn eines jeden Versuchs darstellen, eine gegenseitige Verständigung zu erreichen.

In Kreisau initiieren wir Gesprächsrunden zur Reflexion und nehmen daran auch teil – über die Bedeutung von Dialog in der heutigen Welt, aber auch über die praktische Dimension dieses Prozesses, der vor allem mit der Frage beginnen sollte, was jede und jeder von uns in ihrem/seinem nächsten Umfeld bewirken und leisten kann. Dabei sind wir uns sehr wohl darüber im Klaren, dass der erste Schritt immer der schwierigste ist. Wir laden deshalb auch regelmäßig Trainerinnen und Lehrerinnen, die über reiche und vielfältige Berufserfahrung verfügen, zur Zusammenarbeit ein, um Workshop-Szenarien für Lehrerinnen und Lehrer sowie Personen, die mit Jugendlichen im Schulalter im Rahmen formaler und non-formaler Bildung arbeiten, zu konzipieren. Wir sind davon überzeugt, dass dies einer Art Grundlage bildet und zugleich einen Anreiz bietet, sich auf die weitere, eigenständige Suche zu begeben.

In der vorliegenden Mappe befinden sich unterschiedliche Materialien, sowohl was die Methoden anbelangt als auch das Ziel, das u. a. mit ihrer Hilfe erreicht werden soll. Denn wir haben uns dazu entschieden, Szenarien vorzustellen, mit denen es möglich sein wird, Jugendarbeit in vier verschiedenen, wenn auch miteinander verbundenen Bereichen gesellschaftlicher Interaktion aufzunehmen. Eines haben diese gemeinsam: Alle wurden mit dem Gedanken entworfen, die Kultur des Dialogs und der Verständigung zu fördern und aufzubauen.

Das erste Szenario von Malina Baranowska-Janusz ist als Einführung in die Thematik der einbeziehenden („inkluisiven“) Bildung gedacht. Es beruht auf Übungen, mit deren Hilfe veranschaulicht wird, wie sich an einer Schule sowie im Rahmen von Jugendarbeit außerhalb der Schule erfolgreich ein inklusives Umfeld schaffen lässt. Inspiriert ist dies durch die in Südafrika entwickelte Methode der „Deep Democracy“.

Das zweite Szenario, erstellt von Anna Graczyk-Osowska in Anlehnung an Materialien des israelischen Programms „Betzavta“, soll die Herausforderungen und die Dilemmata verdeutlichen, mit denen sich eine Gesellschaft in einem demokratischen System konfrontiert sieht, wobei dies nicht nur die Regierungsform betrifft, sondern auch den Alltag zwischenmenschlicher Beziehungen umfasst.

Das dritte Szenario, verfasst von Agnieszka Subik-Skonieczna und Monika Gołdyn-Krul, stellt ein Verhandlungsspiel dar (und zwar ein Nullsummenspiel, was ebenso wichtig ist). Ziel hierbei ist es, zu bewirken, dass sich die Teilnehmer in die Lösung einer Krisensituation engagiert miteinbringen. Dabei hängt es ausschließlich von deren Kommunikationsfähigkeiten und Kompromissbereitschaft ab, ob ein positives Ergebnis erreicht wird. Das Szenario ist in recht ungewöhnliche Realien eingebettet, die den Teilnehmerinnen und Teilnehmern einen zusätzlichen Raum an Freiheiten eröffnen und die von einer der beiden Autorinnen, Agnieszka Subik-Skonieczna, in einem begleitenden Essay ausführlicher beschrieben werden.

Den Abschluss der Publikation schließlich bildet ein viertes Szenario, das von Martyna Stec erarbeitet wurde. Darin vorgeschlagen werden Aktivitäten, mit deren Hilfe bei digitaler Gewalt empathische Haltungen stimuliert werden sollen. Das Szenario konzentriert sich darauf, den Teilnehmerinnen und Teilnehmern einerseits bewusst zu machen, welche Rolle Zeugen spielen, und ihnen andererseits das gewonnene Wissen über wirksame und sichere Unterstützungsmöglichkeiten zu vermitteln.

Die vorgestellten Materialien reichen nicht aus, um eine umfassende Jugendarbeit im jeweiligen Bereich zu leisten. Dies aber ist auch nicht unsere Absicht. Die vorliegende Publikation soll in erster Linie ein Hilfsmittel für diejenigen sein, die am Anfang stehen, die versuchen, die zögern oder die nach neuen Inspirationen und Ideen suchen. Es soll ihnen ein Instrument im Prozess der Förderung des Dialogs an die Hand gegeben werden – eines konstruktiven und auf gegenseitiger Wertschätzung basierenden Dialogs. Und zugleich eines Dialogs, bei dem es sich um den Versuch handelt, der wachsenden Polarisierung der Gesellschaft entgegenzuwirken.

Die hier vorliegenden Materialien sind entstanden im Rahmen des Projekts „Labor für Dialog und Versöhnung“, das von der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung und der Konrad-Adenauer-Stiftung in Polen durchgeführt wurde. Beteiligt daran war ein internationaler Kreis von Expertinnen und Experten, die sich sowohl theoretisch als auch praktisch mit Maßnahmen befassen, die darauf abzielen, einen konstruktiven, gegenüber anderen Menschen offenen Dialog zu fördern. Parallel dazu entstanden ist eine Publikation mit Essays, in denen der Frage nachgegangen wird, wie es um den Dialog in der heutigen Welt bestellt ist. Zugleich werden darin auch Erfahrungen sowie Schwierigkeiten geschildert, denen man beruflich im Rahmen der zivilgesellschaftlichen Bildungsarbeit begegnet. Weitere Informationen zu diesen beiden Publikationen finden Sie auf der folgenden Internetseite: www.krzyzowa.org.pl.

Tomasz Skonieczny

MALINA BARANOWSKA-JANUSZ

GEGENSEITIGE AUFGESCHLOSSENHEIT IN DER GRUPPE

TEILNEHMERALTER

11 – 15 Jahre

GRUPPENGROSSE

bis zu 30 Personen

DAUER

1,5 Stunden (2 Unterrichtsstunden)

KURZBESCHREIBUNG DES SZENARIOS

Das Szenario stellt eine Einführung in das Thema „Inklusive Bildung“ dar. Es basiert auf Übungen, in denen gezeigt wird, wie man erfolgreich ein inklusives Umfeld an der Schule sowie in der Jugendarbeit außerhalb der Schule schaffen kann. Zu den Schlüsselthemen gehören dabei einbindende Fazilitation, Gruppenvielfalt, Einbeziehung von Minderheitsgruppen sowie Einflussteilung seitens der Mehrheitsgruppe.

ZIELE DES WORKSHOPS

- ▶ die Gruppe besser kennenlernen
- ▶ die in der Gruppe steckende Vielfalt wertschätzen
- ▶ Prozesse der Ausgrenzung und der Einbindung in die Gruppe verstehen und erfahren
- ▶ Regeln der Diskussion/der einbindenden Fazilitation kennenlernen

SELBSTREFLEXION FÜR DEN LEITER

Bevor Sie daran gehen, diese Veranstaltungen zu leiten, denken Sie bitte einen Augenblick lang darüber nach, was Sie als Leiterin/Leiter unter einem inklusiven Prozess verstehen. Dies ist ungemein wichtig, insbesondere dann, wenn Sie selbst nie an Veranstaltungen zu solchen Themen teilgenommen haben. Um Sie bei dieser Reflexion zu unterstützen, lade ich Sie dazu ein, die nachfolgenden Fragen zu beantworten:

- ▶ Hast du schon einmal an einem Gespräch teilgenommen, bei dem eine Stimme dominierte und deine Stimme trotz unternommener Versuche ignoriert wurde? Wie hast du dich gefühlt? Wie hast du dich verhalten?
- ▶ Hast du schon einmal an einer Entscheidungsfindung teilgenommen, bei der die Entscheidung von ein paar Leuten getroffen wurde, ohne dass dir und dem Rest der Gruppe die Möglichkeit gegeben wurde, sich zu äußern? Wie hast du dich gefühlt? Wie hast du die Entscheidung aufgenommen?
- ▶ Wann fühlst du dich wirklich als Teil der Diskussion/Gruppe? Welche Voraussetzungen müssen dabei erfüllt werden?

Jeder von uns wird die vorstehenden Fragen anders beantworten. Was daran aber am wichtigsten ist, ist unsere Reflexion darüber, was dazu führt, dass wir uns wirklich als Teil einer Gruppe und einer Diskussion fühlen. Ein solches Wissen wird uns dabei helfen, die Voraussetzungen dafür zu erfüllen, dass sich jeder Gruppenteilnehmer gehört, eingebunden fühlt und das Gefühl hat, Einfluss zu haben.

WORKSHOP-SZENARIO

BEGRÜSSUNG

Begrüße die Teilnehmer und stelle ihnen die Ziele des Workshops vor/10 Min.

Hinweis: Du kannst die Ziele des Workshops vorstellen, indem du an folgende Aussagen anknüpfst:

- ▶ Du wirst dich selbst und die anderen in der Gruppe besser kennenlernen.
- ▶ Du wirst die Vielfalt in der Gruppe erkennen und zu schätzen wissen.
- ▶ Du wirst lernen, was Ausgrenzung ist und wie man ihr entgegenwirken kann.
- ▶ Du wirst die Regeln der Diskussion bzw. Entscheidungsfindungsprozesse, bei denen jede einzelne Stimme wichtig ist, kennenlernen.

TEIL I

WER BIN ICH?

Erforderliche Materialien: DIN-A-4-Blätter, Blei- und Buntstifte/20 Min.

- ▶ Bitte die Teilnehmer darum, jeweils auf einem Blatt mit dem Bleistift eine Figur zu zeichnen. Wichtig ist, dass die Figur einen Kopf, Hände und Beine hat und nicht abstrakt wirkt. Rings um die Figur soll jeder aufschreiben, wer er ist (Wer bin ich?). Es sollten wahrheitsgemäße Aussagen über sich selbst sein, z. B. Aussagen, die mit eigenen Hobbys und Vorlieben in Verbindung stehen (z.B. „Ich bin Fußballer“), oder mit den Gruppen, denen ich angehöre, zu tun haben (z.B. „Ich bin Schülerin“). Es sollten mindestens fünf Aussagen sein.
- ▶ Bitte darum, dass nun jeder mittels Strichen die Aussagen zu der Frage „Wer bin ich?“ mit den Körperteilen der gezeichneten Figur verbindet:
 - Herz – das, was für mich von diesen Dingen am wichtigsten ist;
 - Hände – etwas, was ich gern mit anderen Menschen unternehme, Zugehörigkeit ist wichtig;
 - Beine – etwas, was mit Bewegung, mit körperlicher Aktivität zu tun hat;
 - Kopf – etwas, was für mich Lernen oder Herausforderung bedeutet, bzw., bei dem ich tüfteln muss;
 - Nase – etwas, was ich gut kann, wozu ich Talent habe.

- ▶ Lade anschließend die Teilnehmer dazu ein, Paare zu bilden und sich über ihre Zeichnungen auszutauschen.
- ▶ Zum Schluss bitte sie darum, ihre eigenen Überlegungen zur angefertigten Zeichnung und zum Gespräch zu präsentieren. Haben die Teilnehmer etwas Neues erfahren, z.B. über sich selbst oder den anderen?

ZUSAMMENFASSUNG

- ▶ Erzähle, was man aus dieser Übung lernen kann.

Hinweis: *Jeder von uns ist anders. Obwohl wir uns ähnlich sein können, z. B. körperlich oder ein- und dieselbe Klasse besuchen, in ein- und derselben Stadt wohnen, sind jeweils andere Dinge für uns wichtig. Und es ist gut, sich darüber im Klaren zu sein, dass das, was für mich wichtig ist, für einen anderen eher unwichtig sein kann – und das ist in Ordnung.*

- ▶ Im Rahmen des zweiten Teils der Übung bitte die Teilnehmer, aufzustehen und das Spiel „Bingo“ zu spielen. Ihre Aufgabe ist es, Personen zu finden, die auf ihrem Blatt dieselben Formulierungen aufgeschrieben haben wie sie bei ihrem Männchen. Sie sollen versuchen, wenigstens eine Person zu jeder Aussage zu finden.
- ▶ Stelle öffentlich die Frage:
 - wie sie sich bei dieser Übung gefühlt haben?
 - Konnten sie jemanden finden, der sich selbst – auf ähnliche Art und Weise wie sie – beschrieben hat?
 - Gibt es jemanden, der nichts Ähnliches gefunden hat?
 - Wie haben sie sich dann gefühlt? Gibt es jemanden, der „Bingo“ hat und zu jeder Aussage von seinem Blatt eine Person/Personen gefunden hat, die dasselbe aufgeschrieben hat/haben?

ZUSAMMENFASSUNG

- ▶ Erzähle, was man aus dieser Übung lernen kann.

Hinweis: *Wir sind uns gern ähnlich und finden gern etwas, was uns mit anderen verbindet. Insbesondere zu Beginn einer Bekanntschaft (aber nicht nur). Unterschiede sind zuweilen schwierig, vor allem dann, wenn sie mit einer Bewertung von sich oder anderen einhergehen. Bei dieser Übung gibt es keine Sieger oder Verlierer. Es ist etwas Natürliches, dass wir uns in manchen Dingen unterscheiden und uns in anderen Dingen ähnlich sind. Trotzdem können wir zusammen sein und miteinander ins Gespräch kommen. Manchmal ist es sogar interessanter, wenn wir uns unterscheiden und andere Sichtweisen kennenlernen.*

TEIL II

SICHTWEISE

Materialien: Malerband, Ausdruck mit den Sätzen/Aussagen, Flipchart/20 Min.

- ▶ Klebe in der Raummitte ein Malerband so auf, dass es eine Linie bildet. An dem einen Ende der Linie schreibe die Ziffer „0“, auf dem anderen „10“ auf.
 - ▶ Bitte die Teilnehmer, sich nahe der Linie aufzustellen. Wenn du die Sätze/Aussagen vorlesen wirst, wird ihre Aufgabe darin bestehen, sich entlang der Linie zu positionieren, wobei 10 Punkte für „Ich stimme vollkommen zu“ und 0 Punkte für „Ich stimme gar nicht zu“ stehen. Sie dürfen einen beliebigen Platz auf der Linie einnehmen, je nachdem, ob sie der jeweiligen Aussage zustimmen oder nicht.
 - ▶ Gib den Teilnehmern nach jedem Satz/jeder Aussage etwas Zeit, Platz auf der Linie einzunehmen. Frage ausgewählte Personen, warum sie sich so positioniert haben. Können sie ihre Wahl begründen?
1. Eine gute, eingespielte Gruppe ist eine Gruppe, in der sich alle einig sind.
 2. Eine Entscheidung in der Gruppe sollte von den beliebtesten Personen getroffen werden.
 3. Unterschiede sind bei der gemeinsamen Arbeit hinderlich.
 4. Wir sollten uns immer an die Regeln halten, selbst wenn wir an deren Aufstellung nicht beteiligt waren.

Hinweis: Du kannst die Liste um Sätze/Aussagen ergänzen, die möglicherweise die Probleme widerspiegeln, die in der Teilnehmergruppe auftreten bzw. die deiner Meinung nach in dieser Aufgabe vorkommen sollten.

ZUSAMMENFASSUNG

- ▶ Erzähle, was man aus dieser Übung lernen kann, und lade die Teilnehmer dazu ein, Ideen dazu aufzuschreiben, was die Gruppe braucht, d.h. welche Prinzipien und welche Regeln nötig sind, damit eine Zusammenarbeit möglich ist und jeder das Gefühl hat, dass seine Stimme wichtig ist.

Hinweis: Jeder von uns hat wahrscheinlich bereits die Erfahrung gemacht, in einer Gruppe, bei einer Diskussion oder bei einem Entscheidungsfindungsprozess nicht verstanden, nicht wertgeschätzt oder nicht angehört worden zu sein. Deshalb ist es sinnvoll, sich darüber Gedanken zu machen, wie man sich um sich selbst sowie um die anderen kümmert, damit die Gruppenarbeit oder die Teilnahme an einer Diskussion für alle zu einem positiven und aufbauenden Ereignis wird. Was könnte das sein?

TEIL III

**EINE GUTE PRAKTIK. ÜBUNG MINDERHEIT – MEHRHEIT
(EIN BALLSPIEL)**

Materialien: 3-4 Bälle, Flipchart und Filzstifte/45 Min.

Hinweis: Bei dieser Übung wirst du – je nachdem wie groß die Gruppe ist – 2-3 Freiwillige brauchen. Es ist zwar nicht immer möglich, lade aber – sofern du es beurteilen kannst – zur Hilfe Personen ein, die keine extremen Emotionen wecken, die keine Anführer sind, aber auch nicht von der Gruppe abgelehnt werden. Für den weiteren Verlauf wird das sehr wichtig sein.

- ▶ Wähle 2-3 Personen aus. Bitte darum, dass sich Freiwillige melden, aus denen du 2-3 Personen auswählen wirst.
- ▶ Bitte diese Personen darum, aus dem Raum hinauszugehen, bis du sie wieder aufrufst. Teile ihnen mit, dass ihre Aufgabe dann (wenn sie wieder da sind) darin bestehen wird, sich in das einzubringen, was die Gruppe gerade tun wird, und zwar so, dass das Spiel dadurch nicht verdorben wird. Sie dürfen keine Fragen stellen. Sie dürfen lediglich beobachten, wie sich die Gruppe verhält. Und daraus müssen sie ihre Schlüsse ziehen.
- ▶ Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Gib den Ball einer beliebigen Person und sage ihr, dass sie die Nummer 1 hat. Sie soll den Ball nun der nächsten Person zuwerfen und dabei die nächste Nummer aufsagen. Von nun an wird dies die Nummer dieser Person sein – und so weiter, bis schließlich jeder seine Nummer bekommt.
- ▶ Wenn ihr schon eine Runde gemacht habt und jeder seine Nummer hat, beginnt eine weitere Runde. Es beginnt die Nummer 1. Sie wirft den Ball der nächsten Person zu – und so weiter, bis zur letzten Person. Diese wirft dann den Ball der Person mit der Nummer 1 zu. Und so geht es dann ohne Ende weiter.
- ▶ Weise darauf hin, dass die Aufgabe darin besteht, sich die Bälle so lange wie möglich zuzuwerfen.
- ▶ Füge während des Spiels weitere Bälle hinzu, so dass sich die Teilnehmer jeweils 2-3 Bälle zuwerfen.

Wichtig: Erteile keine Auskünfte darüber, was diejenigen, die aus dem Raum gegangen sind, tun müssen. Beantworte keine Fragen, wie sich die Gruppe verhalten soll, wenn sie wieder zurückkommen.

- ▶ Bitte den ersten Freiwilligen, in den Raum hineinzukommen. Erinnere ihn vor dem Eintreten an seine Aufgabe (aber so, dass die Gruppe es nicht hört), die darin besteht, sich dem Spiel anzuschließen.
- ▶ Beobachte, wie sich die Gruppe und die neue Person verhalten. Was passiert in dem Raum? Hat die Gruppe die neue Person in den Kreis hineingelassen? Wer hat sich wie verhalten? Welche Aussagen werden getroffen? Welche Strategie wendet die Gruppe an? Welche Strategie verfolgt der Freiwillige? Welche Emotionen treten zutage?
- ▶ Bitte nach einer bestimmten Zeit den zweiten Freiwilligen herein. Beobachte, was vor sich geht. Welche Strategie verfolgt die zweite Person? Arbeitet sie mit der ersten zusammen? Was ist geschehen?
- ▶ Beende die Übung, wenn du zu dem Schluss kommst, dass die Zeit dafür gekommen ist. Es kann sein, dass die Freiwilligen sich der Gruppe angeschlossen haben und dass das Spiel fließend abläuft. Es kann aber auch sein, dass sie sich nicht zurechtfinden können und bei dem Spiel nicht mitmachen.

DISKUSSION UND ABLEGEN DER ROLLEN

- ▶ Lade alle dazu ein, ihre Eindrücke zu teilen. Bitte darum, dass sich als erste (sehr wichtig!) diejenigen äußern, die den Raum verlassen haben. Lass sie erzählen, wie sie sich bei der Übung gefühlt haben. Sorge dafür, dass sie sich äußern können und dass sie niemand dabei unterbricht. Bitte anschließend die übrigen Teilnehmer darum, zu sagen, wie sie sich gefühlt haben.
- ▶ Wenn sich alle bzw. die meisten geäußert haben, frage sie, ob sie sich denken können, was der Zweck dieser Übung war. Welche Aufgabe hatten diejenigen, die mit dem Ball gespielt haben und welche diejenigen, die den Raum verlassen haben?

Hinweis: Bitte alle Gruppenteilnehmer aufzustehen und ihre Gliedmaßen zu schütteln, als ob sie zuvor nass geworden wären. Denn jetzt kommen sie aus ihren Rollen heraus. Sie stecken nicht mehr in den Rollen der Freiwilligen und der Personen aus der Gruppe, die sich die Bälle zugeworfen hat. Sie bilden nun eine Gruppe.

- ▶ Hänge in dem Raum zwei Flipcharts auf. Notiere auf einem den Begriff „Minderheitsgruppe“, auf dem anderen „Mehrheitsgruppe“. Schreibt gemeinsam auf, welche Merkmale diese Gruppen aufweisen und welche Emotionen sie begleiten.

ZUSAMMENFASSUNG

- ▶ Lade alle zu einem Brainstorming ein. Welche Möglichkeiten gibt es, jemanden in die Gruppe einzubeziehen? Es können große Dinge sein, aber auch ganz einfache Bemerkungen, etwa „Hallo, möchtest du dich anschließen?“. Notiert alle Beobachtungen an einer Tafel bzw. auf einem Flipchart.

TEIL IV

REGELN FÜR DIE GRUPPENARBEIT/INKLUSIVE DISKUSSION

Materialien: Post-It-Zettel, Flipchart/Tafel

- ▶ Erstellt – basierend auf der Erfahrung aus der vorherigen Übung – eine Prioritätenliste einer inklusiven Gruppe. Ihr könnt das in Form eines Brainstormings machen. Dabei schreibt ihr die interessantesten Ideen, mit denen die Gruppe einverstanden ist, auf den Post-It-Zetteln auf und klebt sie gut sichtbar auf eine Tafel/Flipchart/Wand.

Hinweis: Sorge dafür, dass die Anmerkungen auf folgendem Leitprinzip beruhen: Wir sind uns einig, dass wir uns uneinig sein können („we agree to disagree“), wollen aber miteinander arbeiten/reden.

- ▶ Lade alle zu einer Diskussion ein. Sind sie mit der Liste zufrieden? Glauben sie, dass es ihnen leicht fallen wird, daran im Alltag zu denken?

ANMERKUNGEN FÜR DEN LEITER

Denke daran, dass die an der Veranstaltung teilnehmenden Personen dank diesen Regeln den anderen mit größerem Engagement zuhören und sich auch selbst äußern sollen. Sie sollen wissen, dass jede Stimme in einer Diskussion wichtig ist. Sie sollen das Gefühl haben, wirklich angehört zu werden. Sie sollen das Gefühl haben, etwas bewirken zu können. Dieses Gefühl hilft dabei, in der Gruppe ihr wahres, zuweilen verborgenes Potential freizusetzen und zu entfalten. Dadurch wird auch die Identifizierung mit der Gruppe und deren Aufgaben gestärkt. Die Teilnehmer werden sich engagierter an der Diskussion beteiligen, wenn sie wissen, dass ihre Stimme wichtig ist und dass es nicht die eine dominierende Meinung gibt.

WIE IST DAS IN DER PRAXIS UMZUSETZEN?

- ▶ Beginne immer mit einer **Anfangsrunde**: Jeder soll sich wenigstens kurz äußern. Liegt dir an einem konkreten Thema, z. B. daran, zu erfahren, welche Bedürfnisse oder Erwartungen die Teilnehmer haben, so bitte sie, diese zum Ausdruck zu bringen.
- ▶ Suche nach **unterschiedlichen Auffassungen**: Prüfe während der Veranstaltung, ob es Personen gibt, die sich noch nicht geäußert haben. Erkundige dich nach ihren Meinungen (wobei du z.B. schaust, ob es im Raum noch Personen gibt, die anders denken oder die eine abweichende Meinung haben). Ergreift das Wort wieder dieselbe Person, bedanke dich bei ihr und sage, dass du jetzt auf andere Stimmen wartest.

- ▶ Unterstütze die **Neinstimmen**: Ist eine Neinstimme oder eine alternative Stimme zu verzeichnen, so halte inne und frage, wie die Übrigen darüber denken. Gib ihnen die Chance, diese Stimme zu vernehmen. Scheue dich nicht davor, sie in die Diskussion einfließen zu lassen.
- ▶ **Unterstütze die Stimmen der Minderheit**: Wenn es in der Gruppe ein beherrschendes Motiv (einen dominierenden Themenstrang) gibt, wenn sich allmählich Untergruppen herausbilden und dabei stets eine bestimmte Gruppe das Wort in der Diskussion ergreift bzw. stärker und dominierend ist, dann weise auf diese Beobachtung ausdrücklich hin, z. B. wie folgt: „Ich sehe, dass sich hier zwei Gruppen herausgebildet haben und dass eine von ihnen ein größeres Durchsetzungsvermögen hat. Lasst uns schauen, was die andere Gruppe zu sagen hat.“
- ▶ Kümmere dich um **verhalten auftretende Personen**. Gibt es in der Gruppe eine Person, die aus irgendeinem Grunde darauf verzichtet hat, sich an der Diskussion zu beteiligen, so frage sie, was sie bräuchte, um sich wieder einzubringen. Vielleicht benötigt sie z. B. eine Pause, oder vielleicht geht sie an das Thema anders heran. Wichtig ist, dass sie das Gefühl bekommt, nicht außerhalb der Gruppe zu stehen.

DIE NOTWENDIGKEIT EINES VERTRAGES

TEILNEHMERALTER

11 – 19 Jahre

GRUPPENGROSSE

10 – 20 Personen

DAUER

1,5 – 2,5 Stunden

KURZBESCHREIBUNG DES SZENARIOS

Die im Folgenden beschriebene Übung geht auf das Programm BETZAVTA [dt. Miteinander] zurück, das von Uki-Maroshek-Klarman am Adam Institute for Democracy and Peace in Israel konzipiert wurde. Die darin enthaltenen Methoden ermöglichen es, persönliche Erfahrungen mit den Herausforderungen und Dilemmata heutiger Demokratien zu sammeln. Diese werden dabei nicht nur als politische Systeme erlebt, sondern zugleich auch als tägliche, zwischenmenschliche Begegnungen und Beziehungen.

Die Übung kann eigenständig ein- oder mehrmals durchgeführt werden und eignet sich auch zur thematischen Einführung.

ZIELE DES WORKSHOPS

- ▶ einer Situation begegnen, in der es keine Regeln gibt;
- ▶ erfahren, was es heißt, Macht zu haben und diese auszuüben;
- ▶ erkennen, dass Macht stets mit Verantwortung einhergeht;
- ▶ lernen, was ein gerechter Vertrag (gerechtes Abkommen) ist und wie er entsteht;
- ▶ erkennen und erleben, dass gemeinsame Interessen ohne gemeinsame Regeln nicht wahrgenommen werden können;

- ▶ erleben, dass der Wille, eine konkrete Regel einzuhalten, umso größer ist, je aktiver man an deren Schaffung selbst beteiligt ist;
- ▶ erleben, dass die demokratische Art und Weise, Entscheidungen zu treffen, für alle Beteiligten „am lohnendsten“ ist.

MATERIALIEN

Blätter, Kugelschreiber, zwei große Flipchart-Blätter, Marker

WORKSHOP-SZENARIO

VERLAUF DES WORKSHOPS

- ▶ Verteile an alle Teilnehmer jeweils ein Blatt und bitte sie, dieses mit ihrem Vornamen zu unterschreiben.
- ▶ Schreibe an eine Tafel/auf einem Flipchart folgenden Satz auf, der nun die nächste Aufgabe der Teilnehmer beinhaltet:
 „Wer nach 20 Minuten über die größte Anzahl von Blättern verfügt, kann die Regel bekanntgeben, die dann für alle Gruppenteilnehmer bis zum Ende der Begegnung (optional: der Schulung, des Tages, der Woche, des Schuljahres usw.) gelten wird.“
- ▶ Gib keine weiteren Hinweise oder Erläuterungen. Überlasse es den Teilnehmern selbst, die Aufgabe zu deuten.

Hinweis: Selbst wenn die Teilnehmer die Aufgabe vor Ablauf der 20 Minuten zu Ende bringen, sollten sie die vereinbarte Uhrzeit abwarten, weil es bis dahin noch zu vielen unvorhergesehenen Aktivitäten, wie z.B. Verhandlungen zwischen den Koalitionen etc., kommen kann.

- ▶ Frage die Teilnehmer nach Ablauf der 20 Minuten, wer im Besitz der meisten Blätter ist und wie die Regel lauten soll. Diese Person wird daraufhin gebeten, die Regel so aufzuschreiben, dass sie für die gesamte Gruppe gut sichtbar ist.

REFLEXIONSRUNDE

- ▶ Stelle allen Teilnehmern die Frage, ob sie mit der vorgestellten Regel einverstanden sind. Glauben sie, dass sie wichtig ist? Brauchen sie wirklich eine solche Regel?
- ▶ Setze die Reflexionsrunde fort und stelle dabei ausgewählten Teilnehmern bestimmte Fragen, die während der Reflexionsrunde vorkommen sollten. Diese Fragen werden am Ende dieses Textes aufgeführt.

Anmerkung: Evtl. zu erwartende Verhaltensweisen der Teilnehmer sowie ihre möglichen Reaktionen auf die aufgestellte Regel werden im Folgenden näher erläutert.

Hinweis: Die Übung kann als Einführung zu einer längeren Schulung durchgeführt werden. Aufgrund ihrer Grundidee (Anleitung, zeitlich begrenzte Aufgabenerledigung, „Spiel“-Karten) hat die Übung den Charakter eines Wettstreits. Anfangs wird sie von den Teilnehmern auch so gedeutet. Dies beeinflusst auch die Verhaltensweisen der Teilnehmer, die von unausgesprochenen oder unbestätigten Vermutungen beherrscht werden. Hierzu gehören z.B. folgende Annahmen: „Ich muss jemandem meine Karte abgeben“ – oder: „Wenn ich das Spiel gewinnen will, muss ich in den Besitz der meisten Karten kommen.“ Aus diesem Grunde sollten die Trainer das Verhalten der Teilnehmer, das diese bei der Übung an den Tag legen, nicht mit deren Verhalten in anderen Lebenssituationen vergleichen. Sie sollten vielmehr auf verschiedene Formen der Interaktion während der Übung achten sowie daran denken, diese auf die Ebene verschiedener Lebenssituationen und gesellschaftlicher Zusammenhänge zu übertragen.

Beispiel: Das Einsammeln und Abgeben von Karten wird mit demokratischen Wahlen verglichen. Manche Teilnehmer behalten ihre Karten. Das bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass die jeweilige Person sich auch bei politischen Wahlen enthalten wird. Es kann allerdings zeigen, welchen Einfluss eine nicht abgegebene Stimme auf das Ergebnis demokratischer Entscheidungsprozesse hat.

Hinweis: Die Übung kann an den Alltag der Teilnehmer angenähert werden, wenn im Mittelpunkt eine Frage steht, die sich auf tatsächlich bevorstehende Entscheidungen bezieht, z. B. Wohin machen wir den Schulausflug? Werden wir den Mathetest verschieben?

DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DES WORKSHOPS

EINFÜHRUNG

Die Übung sollte als wesentlicher Kernpunkt des Themenblocks „Demokratieprinzipien“ präsentiert werden, weil die Bezeichnung „Notwendigkeit eines Vertrages“ das Ziel der Übung offenbart und den Teilnehmern Orientierung bietet.

Es wird empfohlen, die Teilnehmer – wie bei allen auf dem Spielprinzip basierenden Übungen – darauf hinzuweisen, dass es keine „richtige“, „falsche“ oder „geforderte“ Verhaltensweise gibt.

Da nur eine Anweisung zu Beginn der Übung erteilt wird, muss diese sehr präzise formuliert werden:

Wer nach 20 Minuten über die größte Anzahl von Blättern verfügt, kann die Regel bekanntgeben, die dann für alle Gruppenteilnehmer bis zum Ende der Begegnung (optional: der Schulung, des Tages, der Woche, des Schuljahres usw.) gelten wird.

Erfahrungsgemäß stellen die Teilnehmer Zusatzfragen, die darauf abzielen, die Anweisung besser zu verstehen und zusätzliche Erläuterungen einzuholen. In diesem Fall kann die Anweisung wiederholt

werden. Unter keinen Umständen sollten konkrete Beispiele für Regeln angeführt werden. Es ist sehr wichtig, dass der Prozess der Regelaufstellung in keiner Weise beeinflusst wird. Die Trainer sollten erneut erklären, dass es keine zusätzlichen Regeln und Gegenanzeigen gibt, und die Teilnehmer darum bitten, mit der Übung anzufangen.

DURCHFÜHRUNG

In der ersten Phase der Übung gibt es sehr viele mögliche Verhaltensweisen, z. B.:

- ▶ Manche Teilnehmer stehen auf und fangen in kleinen Gruppen an, über die Regel zu diskutieren. Dabei versuchen sie, unentschlossene Gruppenmitglieder von ihrer Regel zu überzeugen.
- ▶ Andere versuchen wiederum, „gewaltsam“ in den Besitz der Karten zu gelangen. Es obliegt den Trainern, die jeweilige Lage adäquat einzuschätzen und ggf. entsprechend zu intervenieren.

Generell sollten die Trainer in der Anfangsphase der Übung nicht in deren Verlauf eingreifen und die Verhaltensweisen der Teilnehmer lediglich von außen beobachten. Unter keinen Umständen sollten sie diese bewerten oder kommentieren.

Nach 20 Minuten sollten sie die Teilnehmer darum bitten, ihre Plätze wieder einzunehmen und damit die erste Übungsphase beenden. Dabei sollten sie danach fragen, wer die meisten Karten hat und wie die Regel lauten soll. Es ist sinnvoll, sie an eine Tafel/auf einem Flipchart gut sichtbar zu notieren.

VIER MÖGLICHE VERHALTENSZENARIOEN DER TEILNEHMER

1. AKZEPTANZ

In der Gruppe gibt es eine Person, die im Besitz der meisten Karten ist. Sie gibt die Regel bekannt, mit der alle Teilnehmer einverstanden sind. Es beginnt eine Reflexionsrunde. Ein derartiger Verlauf der Übung kommt am häufigsten vor, wenn sich die Regel auf das Verhalten der Teilnehmer während der Diskussion bezieht. Zum Beispiel: „Die Teilnehmer sollten während der Diskussion einander nicht unterbrechen.“

Hinweis: Macht die aufgestellte Regel es unmöglich, eine Reflexionsrunde zu starten, so gilt es, mit den Teilnehmern abzusprechen, wann diese spätestens beginnen kann.

2. BOYKOTT

In der Gruppe gibt es eine Person, die im Besitz der meisten Karten ist. Sie gibt eine Regel bekannt, die aber nicht alle befolgen wollen. Sie wird boykottiert. Die Trainer fragen dann nach Möglichkeiten, die eingetretene Situation zu lösen und entscheiden darüber, ob die Reflexionsrunde beginnen kann. Hierbei werden als erste die „Boykotteure“ nach den Gründen ihres Boykotts gefragt. Darüber

hinaus sollte die Frage nach möglichen Sanktionen für den Boykott diskutiert werden. Die Gründe können z.B. wie folgt benannt werden: „Die Regel ist diskriminierend“, „Diese Person hat nur eine Karte mehr als unsere Gruppe“ oder „Die Person, die die meisten Karten hat, hat diese auf undemokratische Weise erlangt.“

3. PATTSITUATION

In der Gruppe gibt es zwei oder mehrere Personen, die die gleiche Anzahl von Karten haben. In diesem Fall können die Trainer die Übungsdauer um zusätzliche fünf Minuten verlängern. Danach sollte die Regel jedoch formuliert sein. Kann auch in dieser Zeit die Pattsituation nicht gelöst werden, so erkennen die Trainer an, dass die Regel nicht aufgestellt werden konnte und es beginnt die Reflexionsrunde.

4. ENTHALTUNG

Der Teilnehmer, der im Besitz der meisten Karten ist, will dennoch keine Regel aufstellen. In diesem Fall bitten die Trainer diesen darum, die Karten an deren Besitzer zurückzugeben. Es kommt zu einer Reflexionsrunde.

Wichtig: Falls die drei letztgenannten Szenarien eintreten, ist damit zu rechnen, dass die Teilnehmer wegen nicht genutzter oder vertanener Chancen enttäuscht oder unzufrieden sind. Diese Lage kann von den Trainern durch eine Wiederholung der Übung bewältigt werden. Der dabei vorgesehene zeitliche Rahmen sollte jedoch ebenfalls eine Reflexionsrunde berücksichtigen (nachdem die Übung zum zweiten Mal beendet wurde).

REFLEXIONSRUNDE

In diesem Teil der Übung geht es um folgende Aspekte:

- ▶ emotionaler Zustand der Teilnehmer
- ▶ Verlauf der Übung bis zur Formulierung der Regel
- ▶ inhaltlicher Charakter der Regel
- ▶ Verantwortung der Teilnehmer für den Übungsverlauf.

Der offene Verlauf dieser Übung stellt große Anforderungen in Bezug auf die Reflexionsrunde. Dabei ist wichtig zu betonen, dass es hierbei nicht darum geht, die Aufgabe in einem „Wettbewerb“ zu lösen, sondern um eine reale Lebenssituation.

Man sollte also nach dem emotionalen Zustand der Teilnehmer fragen und sie darum zu bitten, der Reihe nach ihre persönliche Haltung gegenüber der Übung zum Ausdruck zu bringen. Anschließend sollten die Teilnehmer nach ihrer Verhaltensweise während der Übungsdauer befragt werden. Die Reihenfolge ist dabei beliebig. Zunächst sollten diejenigen befragt werden, die ihre Karten zurückgegeben haben.

Wichtig: *Es ist darauf zu achten, dass die unterschiedliche Wahrnehmung der Verhaltensweisen zu Konflikten führen kann. Die Trainer sollten dafür sorgen, dass alle Teilnehmer die gleiche Chance erhalten, sich zu ihren Erfahrungen und Beobachtungen zu äußern – unabhängig von ihrer jeweiligen Verhaltensweise. Entscheidend ist, wie unterschiedlich das Verhalten der Teilnehmer gedeutet werden kann.*

Bei der Erörterung des Charakters der Regel sollten die Trainer danach fragen, inwieweit sich die Übung auf tatsächliche Probleme und Regeln des gesellschaftlichen Zusammenlebens übertragen lässt.

Beispiel: *Unter welchen Bedingungen sind Gesetze hinnehmbar und wann werden sie boykottiert? Welche Verfahrensabläufe führen in der Gesetzgebung dazu, dass ein Gesetz für die Bürger akzeptierbar ist? Meistens finden die Teilnehmer sehr schnell heraus, welcher Zusammenhang zwischen den Übungsreflexionen und den sich im gesellschaftlichen oder politischen Leben abspielenden Entscheidungsprozessen besteht und nennen dabei das Beispiel der politischen Wahlen. So kann diskutiert werden, wer wen wählt und warum. Dabei stellt sich auch die Frage von Macht und Verantwortung seitens der Wähler und Gewählten.*

Hinweis: *Fragen nach dem realen politischen Kontext der aufgestellten Regel sollten jedoch mit der nötigen Behutsamkeit erfolgen.*

Die Teilnehmer sollten sich am Ende der Reflexionsrunde ihrer eigenen Verantwortung für den Übungsverlauf bewusst sein. Denn so kann deren soziales Verantwortungsbewusstsein gestärkt werden.

Wichtig: *Bestimmte Charaktereigenschaften sowie persönliche Schwächen und Stärken der Teilnehmer sind nicht Gegenstand dieser Übung. Die Trainer müssen darauf achten, keine voreiligen Schlussfolgerungen über die Persönlichkeit der Teilnehmer zu ziehen und daraus kein zusätzliches Diskussionsthema zu machen.*

FRAGEN AN DIE REFLEXIONSRUNDE

Fragen	Absicht	Schlüsselbegriffe
An alle: – Seid ihr mit der Regel einverstanden? – Werdet ihr sie einhalten? – Wenn ja, warum? – Wenn nicht, warum?	Emotionen abbauen, Spannung abbauen	fair/unfair, Spiel, Spaß, Sinn/ Sinnlosigkeit der Regel
An alle, die keine Karte mehr übrig haben: – Was ist mir deiner Karte passiert? – Wer hat deine Karte? – Bist du damit zufrieden? – Wie hast du dich bei der Übung verhalten?	Entscheidungsprozess sichtbar machen	Vertrauen, fehlendes Engagement, fehlendes Interesse, Mandatsbesitz, Abstimmung
An alle, die ihre Karten behalten haben: – Warum hast du deine Karte behalten?	Entscheidungsprozess sichtbar machen	fehlendes Vertrauen, Lustlosigkeit, Stimmenthaltung
An alle, die Karten anderer Teilnehmer haben: – Wie bist du in den Besitz der Karten gekommen? – Welche Regel wolltest du bekanntgeben? – Mit wem hast du sie besprochen?	Entscheidungsprozess sichtbar machen	Spiel, Spaß, Macht, Verantwortung, Engagement, Mandat, Wahlprogramm, Vertrauen zu einer anderen Person
An die Person, die die Regel bekanntgegeben hat: – Was war das für ein Gefühl, als du die Regel bekanntgeben konntest/musstest?	Entscheidungsprozess sichtbar machen	Macht, Vertrauen, Verantwortung, Spaß
An alle: – Wart ihr mit der Regel zufrieden? – Inwiefern hat sich euer Verhalten auf die inhaltliche Form der Regel und die Art ihres Zustandekommens ausgewirkt? – Lässt sich der Übungsverlauf auf eine reale Lebenssituation übertragen? – Seht ihr irgendwelche Parallelen zu gesellschaftlichen Entwicklungen?	Charakter der Regel, Auswirkung von Abstimmen und Nichtabstimmen, Verantwortung, Persönliche Abhängigkeit, Realitätsbezug	Möglichkeit, am Prozess mitzuwirken, die Regel war gut/ diskriminierend, Verträge, Gesetze, Wahlkampf, Wahlversprechen

FRAGEN – BEDEUTUNG DER KARTEN

Karten in der Mitte	<ul style="list-style-type: none"> – Warum wolltest du die Karten in die Mitte legen? – Was ist mit deinem Vorschlag passiert? – Was hat dich davon abgehalten, sich weiter darum zu bemühen, deinen Vorschlag durchzusetzen?
Karte nicht abgegeben, Karte in der Hand behalten	– Warum hast du deine Karte behalten?
Karte jemandem angeboten/Karte an jemanden abgegeben	– Was hat diesen Impuls ausgelöst?
Bekanntgabe der Regel, ohne im Besitz der meisten Karten zu sein	– Was hat dir Gewissheit verschafft, dass du die Erlaubnis hast, die Regel bekanntzugeben?

FRAGEN – GEFÜHLE, WÜNSCHE

Gemeinschaftsgefühl	<ul style="list-style-type: none"> – Wer genau hat darüber entschieden? – Was gibt dir die Gewissheit, im Namen aller zu sprechen?
Wunsch, die Bedürfnisse anderer kennenzulernen	<ul style="list-style-type: none"> – Was hat dich davon abgehalten, nach den Bedürfnissen anderer zu fragen? – Was hat dich davon abgehalten, deine Bedürfnisse zu äußern?

FRAGEN – ERGEBNIS UND ENTSCHEIDUNGSPROZESS

Haltung zu Ergebnis und Entscheidungsprozess	<ul style="list-style-type: none"> – Warum warst/bist du mit dem Ergebnis zufrieden? – Bist du einverstanden mit...? – Würdest du den Entscheidungsprozess als demokratisch/fair bezeichnen? – Was ist für dich fair? – Was hast du getan, damit der Entscheidungsprozess fairer wird?
Chaos: Wunsch nach Struktur	<ul style="list-style-type: none"> – Wann (unter welchen Umständen) ist für dich etwas chaotisch? – Was hast du getan, um für eine Struktur zu sorgen?
Wunsch nach Dominanz	<ul style="list-style-type: none"> – Hast du mitbekommen, dass Teilnehmer X nicht zu Wort gekommen ist? – Was hat dazu geführt, dass du die Moderation übernommen hast?

VERLAUF DER ÜBUNG IM ÜBERBLICK

1. Alle Teilnehmer bekommen eine nicht unterschriebene Karte.
2. Sie werden gebeten, ihren Vornamen auf der Karte zu notieren.
3. Die Aufgabe wird genannt.
4. Die Übung beginnt (am besten mit einem akustischen Signal).
5. Der erste Teil der Übung wird nach 20 Minuten beendet.
6. Die Teilnehmer werden gebeten, im Kreis Platz zu nehmen.
7. Die Trainer fragen, wer die meisten Karten hat und wie die Regel lautet (diese wird an die Tafel geschrieben).
8. Es beginnt die Reflexionsrunde.

WORKSHOP-SZENARIO ERARBEITET UNTER VERWENDUNG VON MATERIALIEN AUS

S. Ulrich, T. Sinai, *Demokratie – Just do it?! Motivation zu demokratischem Handeln im Alltag. Ein Seminar-konzept*, München 2003, S. 19-23.

https://www.vielfalt-mediathek.de/data/demokratie_just_do_it.pdf

SCHWERTER, DRACHEN UND BLASTER. ZUR WIRKLICHKEIT BEI VERHANDLUNGSSPIELEN

Verhandlungs- und Kommunikationsspiele gehören zu den interessantesten Instrumenten, derer sich eine Lehrkraft bedienen kann, um den Bildungs- oder Erziehungsprozess vielfältiger zu gestalten. Entscheide ich mich dafür, Jugendliche zum Spielen einzuladen, so stehe ich immer vor der Frage, welches Szenario ich wählen soll. Mit welchem Szenario lassen sich die Ziele, die ich der Gruppe stelle (bzw. deren Belange, mit denen ich mich beschäftigen möchte), am besten verwirklichen? Mit welchen Herausforderungen sollen sich die Schüler auseinandersetzen und welche Kompetenzen sollen sie dabei stärken bzw. überhaupt erst erwerben? Ebenso wichtig erscheint mir die Frage: In welchen Realien soll sich das Szenario abspielen?

Die ersten beiden Fragen bedürfen einer guten Kenntnis der Gruppe sowie einer guten Einschätzung ihrer jeweiligen Lage und Bedürfnisse. Die Beantwortung der letzten Frage fällt mir indessen in der Regel leichter. Denn in den meisten Fällen setze ich auf Spiele, die möglichst stark von der Realität abweichen und in der Welt der Magie, Drachen oder Weltraumkrieger angesiedelt sind.

Hierbei stellt sich dann häufig die Frage: Warum die Spiele in eine Fantasy- oder Science-Fiction-Welt übertragen? Warum die Schüler nicht gleich praktisches Wissen erwerben lassen? Warum die Schüler nicht unmittelbar mit ganz wirklichkeitsnahen Herausforderungen konfrontieren? Warum ihnen also nicht erlauben, das Szenario in der realen Welt durchzuspielen? Warum die Situation verkomplizieren und das Spiel in einer Welt der Magie ansiedeln, wenn wir doch den Schülern konkrete Verhaltensweisen beibringen möchten, die sie dann beim Gespräch mit Lehrern, Mitschülern oder Eltern, aber nicht mit dem Herrscher eines imaginären verfeindeten Königreiches an den Tag legen können? Werden die vom Alltagskontext losgelösten Spiele ihren Zweck nicht verlieren, wird dadurch ihr beabsichtigter Effekt nicht abgeschwächt?

Meine Erfahrungen zeigen, dass die Schüler häufig nicht so sehr die Teilnahme, sondern vielmehr das verstärkte Engagement an Spielen ablehnen, die sich in der nüchternen Realität abspielen. Zwei Faktoren sind hier wohl besonders hinderlich. Zum einen erscheint ihnen das jeweilige Thema nicht nur wenig mitreißend, sondern sogar weitgehend uninteressant. Sie sehen nämlich – wie auch immer das klingen mag – nicht immer einen Sinn darin, alltägliche Geschehnisse nachzuspielen. Sie interessieren sich also kaum dafür, einen Schulhaushaltsplan zu erstellen oder am Vorabend des Andreastages eine Disco zu veranstalten. Zum anderen – und das ist der zweite, wichtigere Faktor – gibt es bei Schülern eine gewisse psychische Blockade. Spiele, die in der realen Welt stattfinden, bieten ihnen nämlich keine Möglichkeit, jemand anders zu sein und sich von bestimmten Schemata zu lösen. Die Schüler bleiben dabei vielmehr in ihren häufig vom Klassenumfeld geprägten Rollen stecken, aus denen sie nicht herauskommen wollen oder können.

Gibt man ihnen aber die Chance, sich in andere Personen hineinzuversetzen und sich dabei vom jeweiligen Selbstbild zu lösen, so fangen die Schüler vielfach an, kreativer an das Problem heranzugehen. Dabei legen sie auch eine größere Aktivität und Spontaneität an den Tag. Von großer Bedeutung ist hier wohl das bei vielen Schülern herrschende Gefühl der fehlenden eigenen Handlungsmacht (*agency*), mitunter gar der Souveränität, woran auch wir Lehrer schuld sind. Denn häufig mangelt es Schülern an Selbstvertrauen, also am Gefühl, selbst etwas verändern zu können und von der sie umgebenden Gruppe angehört zu werden. Deshalb wird auch die Rolle eines Ritters oder Vampirjägers zur beliebten Maske, die viele Schüler – mehr oder weniger bewusst – seit Jahren aufsetzen, wenn sie sich Videospiele hingeben, Fantasy- oder Science-Fiction-Bücher verschlingen oder bestimmte Rollen in herkömmlichen RPG-Spielen übernehmen. Denn dieser Rollentausch verschafft ihnen Behaglichkeit und ein gewisses Sicherheitsgefühl. So können sie immer mit unerwarteten Reaktionen der Gruppe umgehen, indem sie notfalls erklären: „Das bin ich nicht selbst, das ist nur meine Figur.“ Die dabei angenommenen Rollen bieten ihnen die Möglichkeit, das eigene Ich vor anderen zu verstecken und zugleich etwas Neues über sich selbst zu entdecken. Es kommt nämlich immer wieder vor – und jedes Mal erkenne ich darin etwas Wichtiges für mich als Pädagogin –, dass sich selbst die schüchternste und zurückhaltendste Person in der Gruppe plötzlich in der Rolle eines Königs, Raumschiff-Kommandanten oder Gruppenführers zurechtfindet.

Meiner Überzeugung nach haben die *soft skills*, die junge Menschen durch ihre Teilnahme an Verhandlungs- und Kommunikationsspielen in imaginären Welten entwickeln, einen ähnlich hohen Wert wie diejenigen kommunikativen Fähigkeiten, die bei Spielen mit „realen“ Herausforderungen erlangt werden, mit denen Jugendliche potentiell („in der Praxis“ jedoch nicht unbedingt!) häufiger zu tun haben als mit von bösen Drachen heimgesuchten Königreichen. Natürlich sollte man nicht gänzlich darauf verzichten, Schüler auf spielerische Weise mit realen Problemen zu konfrontieren, die im alltäglichen Leben eintreten können. Denn dadurch werden sie dazu befähigt, diese Probleme geschickt und erfolgreich zu meistern. Aber seien wir mal ehrlich: Wer es geschafft hat, drei verfeindete Königreiche in einen friedlichen Ausgleich miteinander zu bringen, sollte keine Schwierigkeiten damit haben, sich mit anderen über eine gemeinsame Playlist für die Party in der Andreasnacht zu einigen.

WIE KANN MAN EINEN DRACHEN BEZWINGEN UND DABEI ZU RUHM UND REICHTUM GELANGEN? EIN VERHANDLUNGSSPIEL

TEILNEHMERALTER

14-19 Jahre

GRUPPENGROSSE

15 bis 30 Personen

DAUER

1,5 – 2,5 Stunden

KURZBESCHREIBUNG DES SZENARIOS

Ziel des Szenarios ist es, die Teilnehmer dazu zu bringen, eine Krisensituation zu lösen, deren positiver Ausgang ausschließlich von Kommunikationsfähigkeiten und Kompromissbereitschaft abhängt. Als typisches Verhandlungsspiel (das zugleich ein Nicht-Nullsummenspiel ist) soll es zeigen, dass Verhandlungen nicht dazu führen müssen, dass Interessen aufeinanderprallen, sondern dass Probleme gemeinsam gelöst werden. Die das Spiel umgebenden Realien und das Fehlen auferlegter Rahmenbedingungen, die vorschreiben, was als zufriedenstellendes Ergebnis anzusehen ist, schaffen dabei zusätzliche Freiheitsräume für die Teilnehmer.

Das Szenario richtet sich an Jugendgruppen und kann unabhängig oder als Einführung zu einer Reihe von Workshops über Verhandlungs- bzw. Kommunikationsstrategien realisiert werden.

ZIEL DES WORKSHOPS

- ▶ Kommunikation innerhalb der Gruppe verbessern
- ▶ Verhandlungskompetenzen stärken
- ▶ Teambildung fördern
- ▶ angestrebtes Ziel gemeinsam verwirklichen

WORKSHOP-SZENARIO

WORKSHOP-VORBEREITUNG

- ▶ Die Teilnehmer werden in drei Untergruppen eingeteilt. Der Workshop sollte in einem Raum stattfinden, der genug Platz bietet, um die Teilnehmer aufzuteilen.
- ▶ Drucke vor Beginn des Workshops die Begleitmaterialien zum Spiel aus – entsprechend der Teilnehmerzahl der Gruppe.

BEGINN DES WORKSHOPS

- ▶ Teile die Gruppe in drei möglichst gleichgroße Untergruppen ein (in die Königreiche A, B und C).
- ▶ Bitte die Teilnehmer, eine Person auszuwählen, die die jeweilige Untergruppe vertreten wird.
- ▶ Bestimme eine Person aus jeder Untergruppe zum *Spielbeobachter*. Dieser wird sich selbst nicht in die Arbeiten seiner Untergruppe einbringen und darf bei der Diskussion nicht das Wort ergreifen. Seine Aufgabe wird es sein, aufmerksam zu beobachten, wie die eigene Untergruppe arbeitet, wie die Diskussion verläuft bzw. welche Wendepunkte es in den Diskussionen gibt. Nach Spielende werden die *Beobachter* ihre Beobachtungen öffentlich vorstellen.
- ▶ Lies allen Teilnehmern die *in erzählerischer Form gehaltene Einleitung und das Ziel des Spiels* vor.
- ▶ Verteile an jede Untergruppe ein Blatt, das die Charakteristik ihres jeweiligen Königreiches enthält (Anlagen Nr.1, 2 und 3).
- ▶ Gib den Teilnehmern Zeit, sich mit der Charakteristik ihres Königreiches vertraut zu machen, und bitte sie, gemeinsam den Standpunkt ihrer jeweiligen Untergruppe gegenüber den Herausforderungen zu vereinbaren, die das Spiel für sie mit sich bringen wird.

Wichtig: Weise darauf hin, dass jede Untergruppe während des gesamten Spiels Informationen erhalten wird, die nur an sie gerichtet sind und über die die anderen Untergruppen womöglich nicht verfügen.

EINLEITUNG UND SPIELZIEL

Der Drache ist am Dienstag angeflogen...

Eine Woche später gehen bei den Herrschern des Königreiches A, B und C die ersten beunruhigenden Nachrichten von Bauern, Kaufleuten und Handwerkern ein. Sie verlangen die Beseitigung des Ungeheuers. Der Drache hat sich – als ob er ahnen würde, wo er die größten Schäden anrichten kann – genau am Knotenpunkt aller Handelswege festgesetzt und dadurch Handel und Verkehr vollständig zum Erliegen gebracht.

Eure Aufgabe ist es, den Drachen zu bezwingen. Das Königreich, dem dies gelingt, wird Ruhm und Respekt seiner Untertanen erwerben und zum Neidobjekt der umliegenden Herrscher werden. Kurzum, es wird dabei nicht schlecht wegkommen.

Bald wird ein Treffen der Vertreter der drei Königreiche im Neutralen Tal stattfinden. Es lohnt sich deshalb festzulegen, was euer Königreich vorhat, und dabei zu zeigen, dass die anderen Königreiche schlechter sind, weil nur Ihr einen PLAN habt.

SPIELBEGINN

- ▶ Lies den Teilnehmern nachfolgenden Text vor:

Der Drache destabilisiert die Lage in der Region. Er stellt eine Gefahr für alle dar. Die Vertreter der drei Königreiche kommen im Neutralen Tal zusammen, um ihre Standpunkte darzulegen, Gespräche zu führen und sich damit zu trösten, dass es den anderen noch schlechter geht.

Unmittelbar vor dem Treffen mit den anderen Herrschern holt ihr noch zum letzten Mal die Meinung eurer Berater und Mitglieder des königlichen Rates ein.

- ▶ Händige jeder Gruppe den ersten Bericht aus (Anlagen Nr. 4, 5 und 6).
- ▶ Teile den Teilnehmern mit, dass sie genügend Zeit haben, sich mit dem Bericht vertraut zu machen und festzulegen, welchen Standpunkt ihr Königreich bei der Zusammenkunft mit den anderen Herrschern vertreten wird.

STANDPUNKTE DER KÖNIGREICHE

- ▶ In dieser Phase sollen ausschließlich die Vertreter der Königreiche das Wort ergreifen. Die übrigen Teilnehmer dürfen sich nicht in das Gespräch einschalten.

- ▶ Die Vertreter der Königreiche legen nacheinander – angefangen mit A – ihren jeweiligen Standpunkt zum Drachen dar. Dabei geht es nicht um Verhandlungen, sondern nur darum, den eigenen Standpunkt zu präsentieren.
- ▶ Nachdem alle Vertreter der Königreiche zu Wort gekommen sind, sollen die Teilnehmer erfahren, dass ihre Untertanen soeben weitere Berichte erstellt haben.
- ▶ Verteile den *zweiten Bericht* an die Gruppen (Anlagen 7, 8 und 9).
- ▶ Teile den Gruppen mit, dass sie genügend Zeit haben, sich Gedanken zu den erhaltenen Informationen zu machen und sich auf die nun folgende Verhandlungsrunde vorzubereiten.

VERHANDLUNGSRUNDE

- ▶ Es folgt nun eine Verhandlungsrunde mit den Vertretern aller Königreiche.
- ▶ Bitte die Vertreter der Königreiche darum, räumlich entfernt von ihrer jeweiligen Gruppe zusammenzukommen (Sie können z. B. zuvor den Raum verlassen) und zu besprechen, wie nun die Standpunkte ihrer Königreiche aussehen. Weise sie darauf hin, dass sie dafür nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung haben.
- ▶ Das Treffen darf höchstens fünf Minuten dauern. Danach müssen die Vertreter zu ihren Gruppen zurückkehren und ihnen dessen Verlauf schildern.
- ▶ Anschließend entscheiden die Mitglieder der jeweiligen Gruppe, ob die Situation für sie bereits zufriedenstellend ist oder ob ihnen an einem weiteren Treffen der Vertreter zur Fortsetzung der Verhandlungen liegt.
- ▶ Falls nötig kommt es zu einem zweiten (und zugleich letzten) Treffen der Vertreter, das höchstens fünf Minuten dauern darf. Danach müssen die Vertreter zu ihren Gruppen zurückkehren und ihnen dessen Verlauf schildern.
- ▶ An dieser Stelle endet das Spiel. Frage nun die Teilnehmer, ob die Bestimmungen für die Gruppen zufriedenstellend sind. Bitte die Vertreter, ihren Standpunkt darzulegen und zu erläutern, welche Schritte sie gegenüber dem Drachen und den anderen Königreichen unternehmen werden.

Anmerkung: *Das Spielergebnis hängt von vielen Faktoren ab. Das Spiel muss nicht mit einer positiven Variante, d. h. mit der Zusammenarbeit aller drei Gruppen, enden. Wichtig ist, das Spiel in dieser Phase zu beenden, aus der dabei eingenommenen Rolle hervorzutreten und Revue passieren zu lassen.*

ABLEGEN DER ROLLE UND BESPRECHUNG

- ▶ Die Teilnehmer treten aus ihrer Rolle heraus und stellen nacheinander öffentlich ihre Schlussfolgerungen vor. Knüpfe dabei an hilfreiche Fragen an:
 - *Wie sind die Diskussionen in den Gruppen jeweils verlaufen?*
 - *Zu welchem Zeitpunkt habt ihr euch für eine Zusammenarbeit mit der anderen Gruppe entschieden?*

- *Ist euch dabei ein bestimmter Wendepunkt aufgefallen? Wenn ja, was für einer?*
- *Haben sich eure Pläne durch die in den einzelnen Berichten enthaltenen Informationen geändert?*
- *War euch die Sichtweise der anderen Gruppen wichtig?*

SCHLUSSFOLGERUNGEN

- ▶ Frage die Teilnehmer nach der gemeinsamen Besprechung abschließend, welche Schlussfolgerungen sich für sie aus dem Workshop ergeben. Was haben sie dabei gelernt und was werden sie daraus mitnehmen?

ANLAGE NR. 1

KÖNIGREICH A

Ihr seid das größte Königreich in der Region.

Ihr seid auf landwirtschaftliche Produktion ausgerichtet. Ihr seid für das Backen von "Holzschuhen" aus Brot und sternförmigen Hörnchen berühmt.

Ihr handelt hauptsächlich mit fernen Ländern. Eure Erzeugnisse liefert ihr nur ungern an eure unmittelbaren Nachbarn, da ihr euch daran erinnert, was diese gemacht haben, als die Region von der Plage fliegender Frösche heimgesucht wurde. Einzelheiten entgehen euch zwar dabei, aber ihr wisst, dass man dem Königreich B und C nicht trauen kann.

Der Drache legte den Handel lahm, seine Anwesenheit macht eure Geschäfte kaputt. Ihr wurdet von den Handelswegen abgeschnitten, das Getreide verdirbt in den Speichern und die Hörnchen vertrocknen in den Regalen der Bäckereien. Ihr freut euch aber darüber, dass der Drache nicht nur euch bedroht. Das Scheusal hat alle Handelswege blockiert und es den undankbaren Bürgern in Königreich B sowie den Betrügern von Königreich C dadurch unmöglich gemacht, ihren gewohnten Alltagsgeschäften nachzugehen.

Eure Hauptaufgabe ist es, den Drachen zu beseitigen. Das Problem ist nur, dass es schwierig ist, einen Drachen nur mit einem Brötchen zu töten, und ihr weder über ein Heer noch über Waffen verfügt. Dafür aber habt ihr sehr viel Geld.

ANLAGE NR. 2

KÖNIGREICH B

Ihr seid das mittelgroße Königreich in der Region.

Im Grunde stellt ihr nichts her, weil ihr der Ansicht seid, Handel und Handwerk seien nur für die Schwachen da. Ihr bildet einen Staat, der gänzlich auf den Krieg ausgerichtet ist. Könnt ihr diesen nicht in der Nähe führen, so macht das nichts. Eure Krieger bilden daher Armeen von Söldnern, um die alle Herrscher der Welt werben. Gern kämpft ihr außerhalb eurer Grenzen. Ihr habt keine Bedenken, Aufträge von fremden Herrschern anzunehmen. Es gibt aber etwas, was ihr nie tun werdet: Ihr werdet nie Seite an Seite mit den Verrätern der Königreiche A und C gemeinsame Sache machen, denn alle wissen ja, wie diese sich verhalten haben, als euer Königreich von eurem Urgroßvater regiert wurde. Einzelheiten entgehen euch zwar, aber ihr wisst jedenfalls, dass den Königreichen A und C nicht zu trauen ist.

Der Drache schadet eurem Ruf, unbesiegbar zu sein. Wer wird denn schon an die Macht eines Kriegers glauben, der einen Drachen von seiner eigenen Fußmatte nicht wegpusten kann? Um das Ungeheuer loswerden zu können, werdet ihr aber eure Soldaten von den Auslandseinsätzen zurückholen und damit lukrative Verträge brechen müssen, mit denen euer Königreich finanziert wird.

Ihr freut euch aber darüber, dass der Drache nicht nur euch bedroht. Das Scheusal hat alle Handelswege blockiert und es den Verrätern von Königreich C sowie den Lügnern von Königreich A dadurch unmöglich gemacht, ihren gewohnten Alltagsgeschäften nachzugehen.

ANLAGE NR. 3

KÖNIGREICH C

Ihr seid ein kleines, aber sich dynamisch entwickelndes Königreich, das auf Erfolg orientiert ist.

Die übrigen Königreiche akzeptieren nur ungern, dass ihr auf den Landkarten der Welt verzeichnet seid. Niemand wird sich aber trauen, gegen euch vorzugehen. Ihr kontrolliert nämlich den gesamten Waffenhandel, habt die besten Fachleute für Waffenherstellung und könnt als einzige Klingen und Spitzen aus Vibranium anfertigen, deren Einsatz die Kriegskunst revolutioniert hat.

Der Drache muss beseitigt werden. Denn er hat den Weg zu den Bergwerken versperrt, in denen ihr die Rohstoffe zur Waffenproduktion abbaut. Je länger sich der Drache in den Bergen breitmacht, umso mehr kühlen die Hüttenöfen ab, so dass auch die Schmieden zunehmend verstummen.

Der Drache reagiert nicht auf Bitten oder Drohungen. Er zeigt sich auch unempfindlich gegenüber in Gedanken geäußerte Verwünschungen und Drohgebärden aus der Ferne. Ihr braucht also Leute, die – ausgestattet mit euren Waffen – den Drachen beseitigen würden. Das Problem ist nur, dass eine Zusammenarbeit mit den Königreichen A und B nicht in Frage kommt, denn alle wissen ja noch, wie sich deren Monarchen vor 67 Jahren verhalten haben. Einzelheiten entgehen euch zwar, aber ihr wisst jedenfalls, dass den Königreichen A und B nicht zu trauen ist.

Es ist eure Hauptaufgabe, ihn zu beseitigen. Das Problem liegt nur darin, dass eure Handwerker nicht darauf brennen, in den Kampf zu ziehen, obwohl ihr jede Menge scharfer Gegenstände habt.

Ihr freut euch aber darüber, dass der Drache nicht nur euch bedroht. Das Scheusal hat die Handelswege blockiert und es den Verrätern von Königreich A sowie den Lügnern von Königreich B dadurch unmöglich gemacht, ihren gewohnten Alltagsgeschäften nachzugehen.

ANLAGE NR. 4

KÖNIGREICH A

Ihr habt vor, gegen den Drachen vorzugehen. Euer Königreich wird im Glanz und ewigen Ruhm eines Reptilienbezwingers jahrhundertlang erstrahlen. Ihr werdet auch reich sein. Das heißt, ihr seid zwar schon jetzt sehr reich, aber ihr werdet noch reicher sein. Jeder weiß doch, dass Drachen Kostbarkeiten anhäufen. Wenn es also einen Drachen gibt, dann muss es auch einen Schatz geben.

Spione berichten euch, dass B und C etwas im Schilde führen. Ihr müsst schnell entscheiden. Der Drache stirbt nur einmal. Wer also als erster am Fuße des Berges ankommt und den Drachen tötet, der wird ewigen Ruhm erlangen und in den Besitz einer vollen Schatzkammer kommen.

Ihr seid voller Begeisterung. Die Laune verderben euch lediglich eure Berater. Sie sagen, eure Untertanen seien doch schlechte Soldaten und kaum einer von ihnen werde den Feldzug gegen den Drachen überleben. Und wenn sie umkämen, wer würde dann das Getreide ernten und die Hörnchen backen, die eurem Königreich den Wohlstand garantieren?

Vielleicht wird euch der vom Ungeheuer verborgene Schatz dabei helfen, die schwierigen Jahre zu überstehen, die unweigerlich kommen werden, wenn eure Untertanen im Kampf gegen den Drachen heldenhaft fallen? Jeder weiß doch, dass dort, wo ein Drache ist, auch ein Schatz liegt, nicht wahr?

Es freut euch, dass eure Generäle einen Bericht erstellt haben, der euch dabei helfen soll, den Drachen zu töten.

Bericht:

- ▶ Die Gelehrten haben ein uraltes Manuskript entdeckt, in dem die verwundbaren Stellen des Drachenkörpers genannt werden. Mit einem auf diese Stellen ausgeführten Schlag wird es möglich sein, das Ungeheuer schnell zu besiegen und Verluste von Menschenleben dabei zu minimieren. Bei den verwundbaren Stellen handelt es sich um die linke Achselhöhle und die Stelle zwischen den Schulterblättern.

ANLAGE NR. 5

KÖNIGREICH B

Den Drachen gilt es zu töten, das steht außer Frage. In ein paar Tagen könnt ihr eure Truppen aus dem Ausland holen und gegen den Drachen ausrücken. Ihr werdet damit zeigen, dass ihr die besten Soldaten der Welt habt. Dies wird euch Rekrutierungsangebote für ganze Jahrzehnte sichern.

Dennoch bleibt ihr realistisch. Es besorgt euch, dass ihr eure Soldaten aus dem Ausland holen müsst, um den Drachen zu töten, und damit einige Verträge brechen werdet. Einen Drachen zu töten, ist eine schwierige Sache. Viele Soldaten werden folglich sterben oder verletzt werden, und das wird sich wiederum schlecht auf eure Geschäfte und den Bestand eurer Schatzkammer auswirken. Mag sein, dass ihr letztlich Ruhm ernten werdet, eure Leute werden aber diesen Winter hungern müssen.

Wenn es euch gelänge, jemanden zu finden, der für die Beseitigung des Drachen bezahlen würde, sähe die Sache anders aus. Manche sagen, dass dort, wo ein Drache ist, auch ein Schatz liegt. Als Realisten glaubt ihr nicht an solche Märchen. Andererseits habt ihr bislang auch nicht daran geglaubt, dass es Drachen überhaupt gibt. Sollte der Drache also doch einen Schatz haben, dann müsstet ihr vielleicht diesen Winter nicht hungern, nicht wahr?

Es freut euch, dass eure Generäle einen Bericht erstellt haben, der euch dabei helfen soll, den Drachen zu töten.

Bericht:

- ▶ Die Drachenhaut ist gegen die meisten Waffen unempfindlich. Am wirksamsten sind Waffen aus Vibranium, die im Königreich C hergestellt werden.
- ▶ Der Drache soll angeblich einige verwundbare Stellen am Körper haben. Irgendwelche verstaubte Verträge, die sowieso nicht in eurer Bibliothek vorhanden sind, besagen, wo diese Stellen sich genau befinden. Ein Drache kann aber bekanntlich ohne seinen Kopf nicht lange überleben.

ANLAGE NR. 6

KÖNIGREICH C

Den Drachen gilt es zu töten, das steht außer Frage. Und ihr kennt euch damit aus, wie man Drachen tötet, stellt ihr doch die besten Waffen her, die es auf dem Markt gibt. Das Problem ist nur, dass ihr niemanden habt, den ihr damit ausrüsten könntet. Ihr seid Handwerker, keine Krieger. Es fehlt euch auch an Geld. Der Drache blockiert die Handelswege, so dass ihr das, was ihr hergestellt habt, nicht verkaufen könnt. Ihr könnt auch keine neuen Waffen herstellen, weil der Drache die Wege zu den Bergwerken versperrt hat.

Spione berichten euch, dass die Königreiche A und B bereits erste Vorbereitungen treffen, gegen den Drachen zu Felde zu ziehen. Ihr seid der schwächste Player in der Region, so dass ihr nicht mal davon träumen könnt, selbständig einen Feldzug zu organisieren. Ihr seid euch aber sehr wohl darüber im Klaren, dass man für jeden Krieg eine Ausrüstung braucht. Wer wird es euch denn verbieten wollen, euch an einem Feldzug zu bereichern? Wenn sie dann also zu euch kommen, um eure Waffen zu kaufen – und sie werden mit Sicherheit kommen –, werdet ihr alles Mögliche dafür verlangen können. Vielleicht auch diesen Drachenschatz, von dem alle reden. Schließlich hat doch jeder Drache einen Schatz, nicht wahr?

Eure Berater haben einen Bericht zur aktuellen Lage vorbereitet.

Bericht:

- ▶ Die Waffen aus Vibranium sind verpackt und liegen in Lagerhäusern bereit.
- ▶ Eure Gelehrten haben ein uraltes Manuskript entdeckt, in dem die verwundbaren Stellen des Drachenkörpers genannt werden. Mit einem auf diese Stellen gerichteten Schlag wird es möglich sein, das Ungeheuer schnell zu besiegen und dabei die Verluste von Menschenleben zu minimieren. Bei den verwundbaren Stellen handelt es sich um die linke Achselhöhle und die Stelle zwischen den Schulterblättern.

ANLAGE NR. 7

KÖNIGREICH A

Ein neuer, von euren vertrauten Spionen erstellter Bericht liegt euch vor.

- ▶ Eure Untertanen können nicht kämpfen. Ein Angriff gegen den Drachen würde mit einem Gemetzel enden.
- ▶ Übliche Waffen sind gegen den Drachen unwirksam.
- ▶ Der Drache hat doch keinen Schatz.

ANLAGE NR. 8

KÖNIGREICH B

Ein neuer, von euren vertrauten Spionen erstellter Bericht liegt euch vor.

- ▶ Normale Waffen sind gegen den Drachen unwirksam.
- ▶ Der Drache hat zwar verwundbare Stellen, aber leider wissen wir nicht, wo diese genau sind. Der Kopf des Drachen lässt sich praktisch nicht abtrennen.
- ▶ Gerüchte über einen etwaigen Schatz sind unwahr.

ANLAGE NR. 9

KÖNIGREICH C

Ein neuer, von euren vertrauten Spionen erstellter Bericht liegt euch vor.

- ▶ Alle eure Vorräte an Waffen aus Vibranium wurden an das Königreich X verkauft. Sie sind zwar noch in euren Lagerhäusern, wo sie auf den Abtransport warten. Wenn ihr aber diese Waffen einsetzt, werdet ihr dem Königreich X das Geld zurückgeben müssen. Es handelt sich dabei um einen hohen Betrag, den ihr nicht aus der eigenen Schatzkammer decken könnt.
- ▶ Der Drache hat keinen Schatz.
- ▶ Königreich B plant nach einem Sieg über den Drachen evtl. die Eroberung eurer Bergwerke.

MARTYNA STEC

CYBERGEWALT AUS DER SICHT VON ZEUGEN

TEILNEHMERALTER

14-18 Jahre

GRUPPENGROSSE

bis zu 30 Personen

DAUER

150 Minuten

KURZBESCHREIBUNG DES SZENARIOS

Das hier vorgestellte Szenario wird weiterführenden Schulen als Instrument empfohlen, der Cybergewalt entgegenzuwirken. Diese profilaktischen Veranstaltungen sollten eines von vielen Elementen systemischer Lösungen an Schulen bilden. Die vorgeschlagenen Aktivitäten zielen darauf ab, zu empathischen Haltungen bei vermittelter Kommunikation anzuregen und die Perspektiven der an Cybergewalt beteiligten Parteien reflektiert zu betrachten. Die Übungen konzentrieren sich darauf, den Schülern die Bedeutung der Rolle von Zeugen bewusst zu machen und deren Wissen über wirksame und sichere Unterstützungsmöglichkeiten zu erweitern.

ZIELE DES WORKSHOPS

- ▶ Wissen über Konsequenzen von Cybergewalt und die Blickwinkel verfolgter Personen erweitern
- ▶ verstärktes Nachdenken über die Ursachen der Haltung passiver Zeugen von Cybergewalt auslösen
- ▶ Zeugen zu empathischen und unterstützenden Haltungen gegenüber Cybergewalt anregen
- ▶ Wissen über die von Zeugen ergriffenen Maßnahmen vertiefen
- ▶ Wissen über wirksame und sichere Unterstützungsformen seitens der Zeugen erweitern

ANGEWANDTE FORMEN UND ARBEITSMETHODEN

- ▶ Gruppenarbeit
- ▶ Einzelarbeit
- ▶ Diskussion
- ▶ Minivortrag
- ▶ Filme – Bildungsmaterialien, die auf authentischen Begebenheiten von Jugendlichen basieren

BILDUNGSMATERIALIEN

- ▶ Film „Post Support Online“, <https://youtu.be/MMTwQ1hOAFw>
- ▶ Schüler-Arbeitsblatt, das dabei helfen soll, die jeweiligen Perspektiven von Opfern, Tätern und Zeugen von Cybergewalt einzunehmen
- ▶ Film „Connor’s story“, der das Phänomen der Cybergewalt näher beleuchtet, <https://www.youtube.com/watch?v=JF3F29HxPkc>
- ▶ Film „Jarred’s story“, der die Rolle der Zeugen von Cybergewalt veranschaulicht, <https://www.youtube.com/watch?v=hASrzR6Ky9w>
- ▶ Film „We are all Daniel Cui“ als Fallbeispiel für die wirksame Unterstützung seitens der Zeugen, <https://www.youtube.com/watch?v=WJNrNVpyzSE>

WORKSHOP-SZENARIO

BLOCK 1

BEGRÜSSUNG UND VERTRAG/10 MIN.

- ▶ Beginne mit einer Begrüßung, stelle Ziele und Zeitplan des Workshops vor.
- ▶ Schließe mit der Gruppe ein *Abkommen* ab. Dieses Schlüsselinstrument soll dazu dienen, allen Teilnehmern ein Gefühl der Sicherheit und Wertschätzung zu verschaffen.

Hinweis: Das *Abkommen* sollte die wichtigsten Regeln beinhalten (max. 10) und auf positiv formulierten Mitteilungen basieren anstatt unerwünschte Verhaltensweisen zu artikulieren (z.B. „Wir hören uns gegenseitig zu“ – und nicht: „Wir unterbrechen uns nicht gegenseitig“).

Das *Abkommen* kann vor Beginn des Workshops erstellt werden.

- ▶ Nachdem die auf dem Workshop geltenden Regeln vorgestellt und die teilnehmenden Schüler nach ihrem Einverständnis gefragt wurden, kannst Du nachfragen, ob sie eine zusätzliche Regel vorschlagen möchten.

WAS VERSTEHT MAN UNTER CYBERGEWALT?/30 MIN.

- ▶ Stelle den Teilnehmern den Einführungsfilm zum Thema Cybergewalt vor.
„Connor’s story“ <https://www.youtube.com/watch?v=JF3F29HxPkc>
- ▶ Teile nach der Filmvorführung die Gruppe in vier Teams ein. Die Teilnehmer arbeiten in mehreren Untergruppen nach der Brainstorming-Methode. Jeder Untergruppe wird eine der nachfolgenden Fragen gestellt:
 - *Wie kann sich Kyle gefühlt haben, als er lächerlich gemacht wurde?*
 - *Aus welchen Gründen wurde er von seinen Gleichaltrigen angefeindet?*
 - *Warum hat Kyle keine Hilfe gesucht?*
 - *Was könnte mit dem lächerlich gemachten Jungen später passiert sein? Welche Folgen kann eine solche Situation haben?*

Hinweis: Zur Vereinfachung ist es sinnvoll, die Fragen auf Präsentationsdias, einer Tafel oder einem Flipchart zu notieren.

- ▶ Anschließend stellt eine Person aus jeder Untergruppe die Antwort auf die gestellte Frage öffentlich vor. Nach jedem Statement können die übrigen Teilnehmer ihre Ideen und Beobachtungen dazu mitteilen.
- ▶ Mache die Teilnehmer bei der Zusammenfassung mit der Definition von Cybergewalt vertraut.

DEFINITION VON CYBERGEWALT/5 MIN.

Unter Cybergewalt versteht man eine absichtliche, länger andauernde, gezielte, wiederholbare Handlung, bei der der Täter dem Opfer überlegen ist und gegen die sich das Opfer nicht wehren kann.

J. Pyżalski, Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży (Cyberaggression und Cyberbullying als neue risikohafte Verhaltensweisen von Jugendlichen), Kraków 2012.

- ▶ Weise die Teilnehmer auf folgende Elemente dieser Definition hin:

Wiederholbarkeit wird hier nicht als zusätzliche Handlung des Täters, sondern als Zugang zum veröffentlichten/versandten Inhalt sowie als Kommentieren, Bereitstellen und Verbreiten verstanden.

Überlegenheit ist als Anonymität des Täters bzw. als dessen größere mediale Versiertheit zu verstehen.

BLOCK 2

ANEIGNUNG EINER SICHTWEISE/45 MIN.

„JARROD’S STORY“, EINTEILUNG IN UNTERGRUPPEN, EINFÜHRUNG IN DIE AUFGABENSTELLUNG/10 MIN.

- ▶ Teile die Gruppe in fünfköpfige Teams auf.
- ▶ Verteile die Arbeitsblätter an die Teilnehmer [Anlage Nr. 1]
- ▶ Weise die Teilnehmer darauf hin, dass ihre Aufgabe darin besteht, sich den von wahren Begebenheiten inspirierten Film „Jarrod’s story“ anzusehen. Dabei sollen sie darauf achten, wie die ganze Geschichte aus Sicht einer im Film vorkommenden Person ausgesehen hat.
- ▶ Lasse die Teilnehmer gemeinsam darüber entscheiden, wer in der jeweiligen Gruppe wessen Blickwinkel einnimmt. Zur Auswahl stehen dabei folgende Filmfiguren:
 1. Jarrod
 2. Mia
 3. Caleb
 4. Personen, die unter den Bildern verhöhrende Kommentare hinterlassen.

5. Personen, die in der Situation nichts machen – sie sehen das Bild, kommentieren es aber nicht und verbreiten es auch nicht an andere weiter.

Hinweis: Bei der Wahl in den Untergruppen darf es zu keinen Überschneidungen kommen.

- ▶ Stelle den Teilnehmern den Film „Jarrod’s story“ vor. Betone vor seiner Ausstrahlung, dass er von wahren Begebenheiten inspiriert wurde.
„Jarrod’s story“ <https://www.youtube.com/watch?v=hASrzR6Ky9w>
- ▶ Bitte die Teilnehmer, die Arbeitsblätter auszufüllen. Vor dem Ausfüllen des ersten Teils des Arbeitsblattes sollten die Teilnehmer wissen, dass es ihre Aufgabe ist:
- ▶ zu versuchen, die Gefühle des anderen nachzuempfinden
- ▶ zu versuchen, sich in die Lage der jeweiligen Person hineinzusetzen und sich deren Sichtweise anzueignen

AUSTAUSCH/10 MIN.

- ▶ Nach dem Ausfüllen der Tabelle stellen die Teilnehmer ihre Notizen vor und diskutieren in der Gruppe über die Sichtweise, die die von ihnen ausgewählten Figuren einnehmen konnten.

REFLEXION/10 MIN.

- ▶ Bitte die Teilnehmer, Paare zu bilden. Zu diesem Zeitpunkt gilt die Einteilung in Untergruppen nicht mehr. Wichtig ist, dass diejenigen, die sich bei der vorherigen Aufgabe darauf konzentriert haben, sich in dieselbe Person hineinzusetzen, nun nicht zusammenarbeiten.
- ▶ Die Teilnehmer füllen in Paaren den zweiten Teil des Arbeitsblattes aus.

ZUSAMMENFASSUNG/15 MIN.

- ▶ Beginne eine kurze öffentliche Diskussion, wobei du Fragen zur Haltung der Zeugen stellst:
 - Was haben die Zeugen gemacht?
 - Warum haben manche Schüler, die wussten, was los ist, nichts unternommen?
 - Warum ergreifen die Zeugen manchmal keine Maßnahmen?
 - Sind wir unparteiisch, wenn wir bei Cybergewalt zuschauen und passiv bleiben?
- ▶ Fasse die von den Zeugen von Cybergewalt an den Tag gelegten Haltungen zusammen:
 1. Passive Zeugen (*bystander*) – Personen, die nicht anders reagieren als nur passiv zuzuschauen,
 2. Unterstützende Zeugen (*ally*) – Personen, die dadurch Unterstützung geben, dass sie freundlich sind und Interesse an der verfolgten Person zeigen,
 3. Sich dem Täter widersetzen Zeugen (*upstander*) – Personen, die den Verfolger direkt konfrontieren oder die Situation Erwachsenen melden.

BLOCK 3

LASSE DICH INSPIRIEREN!/45 MIN.

ANLEITUNG/5 MIN.

- ▶ Weise die Teilnehmer zunächst darauf hin, dass ihre Aufgabe in diesem Teil des Workshops darin besteht, einen Katalog guter Praktiken zu erstellen, mit denen man Unterstützung geben und der Cybergewalt entgegenwirken kann.

Kündige den Teilnehmern dann den Film „We are all Daniel Cui“ an, der auf wahren Begebenheiten beruht. Aufgabe der Teilnehmer wird es sein, möglichst viele Ideen zu präsentieren, und zwar für 1) Reaktionen zur Unterstützung des Protagonisten 2) Reaktionen, die der Cybergewalt entgegenwirken.

FILM UND FESTLEGUNG DES EREIGNISABLAUFS/5 MIN.

- ▶ Zeige den Teilnehmern den Film „We are all Daniel Cui“ (<https://www.youtube.com/watch?v=WJNrNVpyzSE>)
- ▶ Halte den Film nach 1 Min. 28 s. an.
- ▶ Stelle dann allen Teilnehmern folgende Fragen:
 - *Was ist passiert?*
 - *Was hat einer der Schüler nach der Niederlage der Mannschaft gemacht?*
 - *Was hat diejenigen, die Daniel angefeindet haben, zu diesem Vorgehen bewogen?*

GRUPPENARBEIT/15 MIN.

- ▶ Teile die Teilnehmer in fünfköpfige Untergruppen ein. Verteile an jede Untergruppe große Blätter (z.B. vom Flipchart) sowie kleine Post-It-Zettel, auf denen sie ihre Antworten notieren.
- ▶ Stelle die erste Frage, die in den Untergruppen diskutiert werden soll (Brainstorming):
 - *Was hätten die Gleichaltrigen von Daniel, die die Bilder auf Facebook gesehen haben, in dieser Situation tun können?*
 - *Wie hätten sie ihn unterstützen können? Was hättest Du getan?*
- ▶ Bitte die Teilnehmer darum, die Antworten gemeinsam auf einem großen Blatt aufzuschreiben. Für diese Aufgabe haben sie 10 Minuten.
- ▶ Stelle nach Ablauf der festgelegten Zeit die nächste Frage:
 - *Was würdet ihr gern hören, wenn ihr selbst in einer solchen Situation wärt?*
 - *Macht euch Gedanken darüber, was jedem von Euch helfen würde?*
- ▶ Bitte die Teilnehmer darum, ihre individuellen Antworten auf Post-It-Zetteln zu notieren, und zwar jede Idee und Antwort auf einem gesonderten Zettel.

ÖFFENTLICHE VORSTELLUNG VON IDEEN/15 MIN.

- ▶ Jede Untergruppe stellt nacheinander ihre Ideen vor, wie man Unterstützung geben und der Cybergewalt entgegenwirken kann, die sie als Untergruppe notiert hat – auf einem großen Blatt sowie einzeln auf kleinen Zetteln.
- ▶ Bei Bedarf kannst du die Teilnehmer mit zusätzlichen Ideen unterstützen.

Vorgeschlagene Möglichkeiten einer sicheren und wirksamen Zeugenreaktion:

- *den Administrator der Internetseite benachrichtigen,*
- *die verfolgte Person dazu überreden, Kontakt zu einem Erwachsenen aufzunehmen, der sie anhören und verstehen wird,*
- *dem Täter sagen, er solle aufhören, Cybergewalt auf eine Person auszuüben,*
- *die verfolgte Person unterstützen, ihr Freund sein,*
- *dem Täter sagen oder schreiben, dass das, was er tut, nicht in Ordnung und auch nicht lustig ist,*
- *den Fall an den Lehrer, den Direktor oder einen anderen Erwachsenen an der Schule melden.*

- ▶ Bitte die Teilnehmer, ihre Post-It-Zettel an einer bestimmten Stelle (Tafel, Wand oder Flipchart) aufzukleben. So entsteht ein gemeinsamer Poster mit unterstützenden Mitteilungen.

„WE ARE ALL DANIEL CUI“/10 MIN.

- ▶ Präsentiere den Teilnehmern den Film „We are all Daniel Cui“ nun in voller Länge ohne Pausen.
- ▶ Stelle öffentlich die Frage:
 - *Warum hatte die Reaktion der Gleichaltrigen einen so großen Einfluss darauf, wie die Situation von Daniel aufgenommen wurde?*
 - *Hat Euch etwas an der Reaktion der Gleichaltrigen überrascht?*
- ▶ Mache die Teilnehmer mit der Bedeutung des *Effekts einer Verhaltensenthemmung im Internet* vertraut und erläutere sie. Dieser besteht darin, dass online bestimmte Verhaltensweisen an den Tag gelegt werden, die wir von Angesicht zu Angesicht nicht offenbaren würden. Meistens wird beobachtet, dass gesellschaftliche Normen im Internet auf negative Art und Weise überschritten werden (z. B. indem jemand beleidigt wird). Es kommen aber auch Situationen vor, in denen wir enorme Unterstützung erfahren können, wie das bei Daniel der Fall war.

DEINE REAKTION ZÄHLT! SCHLUSS/5 MIN.

- ▶ Stelle öffentlich die Schlussfolgerungen vor, die die Teilnehmer aus dem Workshop ziehen sollten. Hebe hervor, wie wichtig es ist, dass man kein passiver Zeuge bleibt, sondern in irgendeiner Form reagiert. Einerseits können wir unterstützen und freundlich zu denjenigen sein, die Cybergewalt erfahren, andererseits können wir uns dem Verfolger aktiv entgegenstellen.

Hinweis: Weitere Anregungen findest Du im Videofilm unter <https://www.youtube.com/channel/UCkCJrWH7j-VkCWESox8RaVtg>.

Dieser Film eignet sich auch als Fazit des Workshops.

ANLAGE NR. 1

JARROD'S STORY

In deiner Gruppe wird jede Person die Sichtweise eines anderen aus dem Szenario einnehmen. Entscheidet gemeinsam, wen ihn wählt. Hinweis: Bei euren Entscheidungen darf es nicht zu Überschneidungen kommen.

- ▶ Jarrod
- ▶ Mia
- ▶ Caleb
- ▶ Personen, die unter den Bildern verhöhrende Kommentare abgeben.
- ▶ Personen, die in dieser Situation nichts tun – sie sehen das Bild, kommentieren es aber nicht und leiten es auch nicht weiter.

Schreibe im Folgenden auf, wessen Sichtweise du einnehmen wirst. Anschließend ergänze die Tabelle. Versuche dich dabei in diese Person hin einzufühlen und dich in ihre Lage zu versetzen.

Ich nehme die Sichtweise von ein.

<i>Ich habe mich so verhalten, weil...</i>	<i>Was ich hätte anders machen können, ist</i>	<i>Was mich davon abgehalten haben kann, mich anders zu verhalten, ist.....</i>

Wenn ihr die Tabelle ausgefüllt habt, stellt in der Gruppe die Standpunkte der von euch gewählten Personen vor und diskutiert darüber.

TEIL 2. REFLEXIONSRUNDE NACH DER DISKUSSION IN ZWEIERGRUPPEN

1. Du hast dir die Standpunkte der anderen an der Situation Beteiligten angehört. Was hast du nicht berücksichtigt, als du dir Gedanken über die Sichtweise der von dir gewählten Person gemacht hast?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Darauf aufbauend: Was haben die anderen aufgeschrieben, was in dieser Situation helfen könnte? Wer könnte sich wie verhalten, um Mia zu unterstützen/zuhelfen?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Welche Unterstützung würdest du Mia geben, wenn du ein/e Freund/in von ihr wärst?

.....

.....

.....

.....

.....

ZU DEN AUTORINNEN

MALINA BARANOWSKA-JANUSZ

Interkulturelle Psychologin, Antidiskriminierungstrainerin und Koordinatorin von Bildungsprojekten. Sie arbeitet bei der Stiftung *Zentrum für Zivilgesellschaftliche Bildung (CEO)*, für die sie Projekte wie „*Schule der Toleranz, Hass – bin dagegen!*“ und „*Ein schwieriges Thema: Pack es an*“ koordiniert, sowie als Edukatorin im *Museum der Geschichte der polnischen Juden (POLIN)*.

MONIKA GOŁDYN-KRUL

Deutschlehrerin an einem Lyzeum, Koordinatorin und Trainerin internationaler Austauschprogramme und Jugendgruppen im Bereich formale und non-formale Bildung, sowie Autorin interdisziplinärer Szenarien zur zivilgesellschaftlichen Bildung.

ANNA GRACZYK-OSOWSKA

Regionalkoordinatorin der Aktion „*Du hast eine Stimme, du hast eine Wahl*“ sowie des Programms „*Akademie der Selbstverwaltung*“, die von der Stefan-Bathory-Stiftung organisiert werden. Stipendiatin der Robert-Bosch-Stiftung im Rahmen des Programms „*Europa gestalten – politische Bildung in Aktion*“. Sie ist Trainerin des Programms „*Betzavta – Demokratie, Gleichheit, Achtung der Menschenrechte*“, sowie Animatorin von Aktivitäten mit sozialem und internationalem Charakter.

MARTYNA STEC

Edukatorin und Trainerin im Bereich der Verbesserung sozial-emotionaler Kompetenzen. Sie leitet Schulungen und Workshops zur Friedensbildung sowie zur Bekämpfung von Gewalt durch Gleichaltrige und Cybergewalt. Ferner implementiert sie an Schulen und Vorschulen in Niederschlesien das Programm der demokratischen Bürgerschaft „*Schulen des Dialogs*“ (Vreedzame School) zur Stärkung von Soft Skills und Konfliktmanagementfähigkeiten, das in Polen von der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung umgesetzt wird.

AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA

Lehrerin für Geschichte und Gesellschaftskunde an einem Lyzeum, Koordinatorin von Projekten im Bereich historische und zivilgesellschaftliche Bildung, sowie Autorin und Koautorin von Szenarien für den Geschichtsunterricht und interdisziplinären Workshops. Sie arbeitet regelmäßig mit der Stiftung Kreisau für Europäische Verständigung zusammen.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	3
 MALINA BARANOWSKA JANUSZ Gegenseitige Aufgeschlossenheit in der Gruppe	5
 ANNA GRACZYK-OSOWSKA Die Notwendigkeit eines Vertrages.....	14
 AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA Schwerter, Drachen und Blaster. Zur Wirklichkeit bei Verhandlungsspielen.....	24
 AGNIESZKA SUBIK-SKONIECZNA, MONIKA GOŁDYN-KRUL Wie kann man einen Drachen bezwingen und dabei zu Ruhm und Reichtum gelangen? Ein Verhandlungsspiel	26
 MARTYNA STEC Cybergewalt aus der Sicht von Zeugen.....	40
 Zu den Autorinnen	50