

KonfiCamps 2019 – Freitag - Workshop Friedensstifter*innen

Erste Einheit (11.15 – 12.30 Uhr)

Gewalt und Konflikte erkennen

1.	11:15 – 11:25 Uhr	10 Min	Warming up	je nach Gruppenfindung Anzahl und Dauer variabel
2.	11:25 – 11:45 Uhr	25 Min	Gewaltbarometer	Material: M2 Gewaltkarten
3.	11:45 – 12:00 Uhr	15 Min	Energie fließen lassen	Material: je TN 1 Bleistift, Schaschlik Spieß oder Zahnstocher, eventuell Musik
4.	12:00 – 12:15 Uhr	15 Min	Knack den Schokoriegel	Material: pro 2 TN ein Schokoriegel
5.	12:15 – 12:30 Uhr	15 Min	Zuschauer steuern den Kampf	Material: Heizungsrohrisolierungen als Batakschläger

Zweite Einheit (14.30 – 15.45 Uhr)

In Konfliktfall reagieren

6.	14:30 – 14:35 Uhr	5 Min	Warming up	
7.	14:35 – 15:05 Uhr	30 Min	Konfliktgeschichten	Material: M3 Konfliktgeschichten
8.	15:05 – 15:15	10 Min	Flaschendreher	je nach Zeitbudget kann diese Einheit Entfallen Material: Stifte, 1 kleine Moderationskarte pro TN, Flasche
9.	15:15 – 15:45	30 Min	Rollenwechsel	Material: Uhr -> Auswertung und später Präsentation

Die gesamten Materialien erhältst du von uns auf der Multiplikator*innen Schulung:

- M2: Gewalt und Keine Gewalt auf DinA3. Situationsbeschreibungen auf DinA4
- Schaschlik Spieße
- Schokoriegel
- Bataka Schläger
- Flasche
- Stifte
- Moderationskarten

Anleitungen zu den Übungen

1. + 6. Warmup Übungen (nach Gefühl der Gruppenleiter*in auswählen)

- **Toaster, Mixer, Elefant**

Alle stehen im Kreis und der/die Leiter erklärt mehrere Figuren, die jeweils von drei Personen dargestellt werden:

- Toaster: Die Person rechts und links halten ihre Arme waagrecht hoch um die mittlere herum, die als der Toast einmal hochhüpft und „pling“ sagt.
- Mixer: Die beiden außen halten ihre Arme etwas rund wie eine Schüssel um den Quirl herum, die mittlere Person dreht sich.
- Elefant: Die beiden Außen stellen mit ihren Armen die großen Ohren dar, die mittlere Person muss den Rüssel durch verknoteten der Arme vor der eigenen Nase andeuten.
- Palme: Die mittlere Person spielt den Stamm, macht also eigentlich gar nichts, die beiden äußeren spielen die Wedel, die sich mit erhobenen Armen im Wind wiegen.
- Känguru: Die mittlere Person symbolisiert den großen Beutel, indem sie die Hände verschränkt und die Arme rund vor ihren Bauch hält, die beiden äußeren spielen die kleinen Kängurus, die gerade in den Beutel kotzen -pfui Teufel!

Eine Person stellt sich nun in die Mitte und deutet auf je eine Person, in dem sie eine der Figuren angibt. Nun muss diese mit ihren Nachbarn bzw. Nachbarinnen die gewünschte Figur darstellen. Wer dabei etwas falsch macht, darf in den Kreis und macht weiter.

- **Bis 10 zählen**

Die TN sitzen im Kreis. Eine Person wird bestimmt, die in diesem Spiel immer den Anfang macht. Danach schließen alle die Augen und die bestimmte Person beginnt zu zählen und nennt die Zahl „1“. Die anderen Teilnehmer/innen müssen die Zahlenreihe in aufsteigender, lückenloser Folge fortsetzen und zwar so, dass nie eine Zahl von zweien oder mehreren gleichzeitig genannt wird. Das passiert natürlich recht oft und es muss immer wieder angefangen werden. Auch darf der direkte Nachbar nicht unmittelbar die nächste Zahl der Zahlenreihe nennen. Erst wenn die Gruppe bis auf zehn gezählt hat, ist sie eine aufeinander eingestimmte Gruppe.

- **Das richtige Tempo**

Die TN stellen sich im Kreis auf. Die Mitte des Kreises wird gekennzeichnet. Ziel ist es, dass jede TN auf direktem Weg in gleichbleibendem Tempo - also, ohne zu stoppen oder langsamer zu werden - durch die Mitte zum gegenüberliegenden Platz zu kommen versucht. Dies soll vonstattengehen, ohne die anderen TN zu berühren.

- **Gordischer Knoten**

Die TN stehen im Kreis, Hände nach vorne gestreckt, Augen fest geschlossen. Alle gehen gleichzeitig langsam vor bis zur Kreismitte, bis jede*r TN eine fremde Hand in jeder Hand hat. Der Knoten wird gelöst, ohne auch nur eine einzige Hand aufzumachen: mit Behutsamkeit, Übersicht, Akrobatik und viel Kommunikation.

- **Finger fangen**

Gespielt wird in der Gruppe. Alle stehen im Kreis und strecken ihre rechte Hand (Handfläche nach oben) zu den Nachbarn hin. Mit dem Zeigefinger der linken Hand berührt man gleichzeitig die Handfläche des rechten Nachbarns. Auf ein Kommando versuchen alle gleichzeitig mit ihrer flachen Hand den Finger der Partner*in zu fangen und gleichzeitig den eigenen Finger wegzuziehen. Wem gelingt es, den Finger der Partner*in zu erwischen?

- **Ich falle**

In einem nicht zu großen und klar begrenzt Bereich Gehen die Teilnehmer*innen hin und her. Und abgesprochen sagt ein*e Teilnehmer*in :“ Ich falle“ und lässt sich mit möglichst steifen Körper nach ein bis 2 Sekunden nach hinten fallen. Alle anderen haben den Auftrag den Teilnehmer*in aufzufangen.

2. Gewaltbarometer

Material : M2

- Mit einem Abstand von 6m werden zwei große Blätter mit der Aufschrift „Gewalt“ und „Keine Gewalt“ auf den Boden gelegt.
- Danach verteilt die Leiter*in die Situationsbeschreibungen (M2) verdeckt an jede*n TN.
- Jede*r ordnet seine Situationsbeschreibung zwischen den zwei Polen „Gewalt“ und „keine Gewalt“ ein und kommentiert diese Entscheidung. Danach können die Situationsbeschreibungen von den TN mit Begründung verschoben werden.
- Die Übung ist beendet, wenn die Gruppe sich einig ist.

Die Situationsbeschreibungen im Überblick:

- Eine Mutter, die ihr Kind vor einem LKW von der Straße reißt und ihm dabei sehr wehtut.
- Ein Rettungsschwimmer, der einen Ertrinkenden an den Haaren aus dem Wasser zieht.
- Ein Mädchen, welches aus der Klassenkasse 5 Euro klaut.
- Ein Mann, der versaute Witze erzählt.
- Ein Lehrer, der seine Schüler/innen als dämlich bezeichnet.
- Ein Berufssoldat
- Ein Arzt, der wegen Blinddarmentzündung den Bauch aufschneidet.
- Ein Polizist mit Gummiknuppel.
- Ein Fußballspieler foult seinen Gegenspieler
- Ein Mann, der seine Freundin überreden möchte, mit ihm zu schlafen, obwohl sie schon „Nein“ gesagt hat.
- Ein Tierfreund, der die Fensterscheibe von einem Pelzgeschäft einschlägt.
- Ein weinendes Kind.
- Stauffenberg, weil er Adolf Hitler töten wollte.
- Eine Zuschauerin, die klatscht, wenn jemand Migranten beschimpft.
- Ein Jugendlicher erhält die 50. Absage auf eine Bewerbung.
- Ein Schüler schlägt einen anderen, weil dieser ihn Hurensohn genannt hat.
- Eltern kaufen ihrem Sohn kein Handy.

3. Energie fließt

Material: Je TN ein Bleistift, Stöckchen oder Zahnstocher pro TN evtl. Musik

- Die TN bilden Paare, je Paar zwei Bleistifte oder Stöckchen
- Die Stöckchen oder Stifte befinden sich zwischen den Zeigefinger, so dass das Paar mit den Stöckchen miteinander verbunden ist.
- Die TN sollen sich nun so bewegen, dass die Stöckchen nicht runterfallen (3-5 min.). Es gibt drei Runden:
 - In der ersten Runde bestimmt Partner*in A die Bewegungen
 - In der zweiten Runde bestimmt Partner*in B die Bewegung
 - In der dritten Runde gibt es keine Absprachen

- eventuell kann es noch eine vierte Runde mit geschlossenen Augen geben.
- Auswertung:
 - Frag die Teilnehmer*innen, was bei dieser Übung wichtig dabei ist, um sich aufeinander abzustimmen, so dass die Stöckchen nicht runterfallen.
 - Bei Konflikten oder Meinungsverschiedenheiten – ob sie nun zwischen zwei Menschen passieren oder zwischen Staaten – ist es immer wichtig auf die Gegenseite einzugehen. So wie es bei diesem Spiel wichtig ist, die Spannung zwischen den Stöckchen zu halten, weder zu viel noch zu wenig Druck auszuüben, so ist es wichtig auch im Konfliktfall aufeinander zuzugehen aber gleichzeitig seine eigene Position klar zu vertreten.

4. Knack den Schokoriegel

Material: pro 2 TN ein Schokoriegel

- *Ziel: Erkennen, dass es Aufträge und Einstellungen gibt, die Gewalt erzeugen, sowie die Bereitschaft erhöhen, selbst Gewalt anzuwenden.*
- *Spielzeit: etwa 10 min plus Auswertung*
- Spielablauf:
 - Es werden Paare gebildet: A und B
 - Die Spielleitung gibt A den Auftrag ohne, das B es hören kann: „*Hol dir den Schokoriegel von deinem/r Partner*in! Versuch ihn zu bekommen. Du brauchst ihn unbedingt und zwar komplett!*“
 - B erhält den Auftrag: „*Beschütze den Schokoriegel! Der Schokoriegel muss unversehrt bleiben. Niemand darf ihn berühren. Wenn dem Schokoriegel etwas passiert, bist du verantwortlich!*“
 - B erhält daraufhin einen Schokoriegel, den er/sie vor sich auf die Wiese oder auf einen Stuhl legt.
 - Dann beginnt das Spiel: A versucht mit allen Mitteln (überreden, tricksen, Überraschung, körperliche Kraft) an den Schokoriegel zu kommen. B versucht dies mit allen Mitteln zu verhindern.
- Auswertung:
 - Ihr könnt den TN folgende Fragen stellen:
 - Welche Strategien wurden verfolgt, um das Ziel zu erreichen?
 - War Gewalt im Spiel?
 - Hat das Spiel Spaß gemacht?
- Am Ende bekommt Jede*r einen halben Schokoriegel als Belohnung.
- Hinweise:

Es werden hier unterschiedliche, unvereinbare Aufträge erteilt. Beide sollen sich Schokoriegel komplett holen. Dies heißt, wenn beide ihren Auftrag erfüllen wollen, wird es zur Gewalt kommen. Eine Möglichkeit, aus diesem Dilemma zu kommen, wäre den Auftrag zu verweigern, eine andere wäre, die Regel zu missachten und den Riegel in zwei Teile zu brechen. Situationen bei denen man sich entscheiden muss ob man die Regel einhält oder den Auftrag verweigert gibt es häufig. Diese Übung kann auch auf konstruktive Konfliktbearbeitung hinweisen. Wenn ich nur meine Position verteidigen will, dann finde ich keine gemeinsame Lösung.

5. Zuschauer*innen steuern den Kampf (Geheimnisse der Gewalt)

Material: Bataka-Schläger, alternativ können es auch selbstgebaute Schläger aus Schaumstoff sein

- Ziel: Bedeutung der Zuschauer*innen erkennen und die Dynamik einer Gewaltsituation besser verstehen.
- Wichtige Regel: Alle Gegenstände wie Brillen, Ketten, Ohrringe vorher ablegen. Keine Schläge ins Gesicht oder in die Genitalien. Bei einem lauten "Stopp" wird der Kampf sofort unterbrochen.
- Spielablauf:
 - Zwei TN die sich freiwillig melden schlagen sich mit Schaumstoffschlägern Vor Beginn dieser Übung werden die Freiwilligen gebeten sich mit einer „Aufpasser*in“ ein Stück weit von der Gruppe zu entfernen sich die Ohren zu zuhalten und laut zu summen, so dass sie nicht verstehen können was besprochen wird.
 - Mit den anderen wird folgende Absprache getroffen: Alle bilden um die zwei „Schläger*innen“ einen festen Kreis, der aus zwei „Fangruppen“ besteht: Die eine Hälfte der TN wird zur Fanggruppe von Schläger*in A die andere Hälfte der TN feuert Schläger*in B an.
 - Wichtig ist nun, dass alle „Zuschauer*innen“ auf die Signale der Leitung achten und reagieren: Wenn der Kampf losgeht, unterstützt jede Gruppe durch Anfeuerungsrufe/Jubel "ihre*n" Schläger*in".
 - Nach circa 30 Sekunden gibt die Leiter*in ein Signal für einen Stimmungswechsel. Nun unterstützen alle eine*n Schläger*in.
 - Es kann noch drei bis fünf weitere Wechsel geben. Nach wenigen Minuten ist der Kampf zu Ende.
- Auswertung:
 - Fragt die Teilnehmer*innen was sich verändert, wenn nur einer der beiden Kontrahenten angefeuert wird.
 - Bei dieser Übung wird schnell klar, dass auch die Zuschauer*innen den Ausgang eines Konfliktes beeinflussen.
- Variante und Weiterarbeit:
 - Wieder kämpfen zwei Kontrahenten gegeneinander.
 - Zwei andere Teilnehmer*innen bekommen die Aufgabe die beiden Kontrahent*innen auseinander zu bekommen.
 - Hier können die Teilnehmer*innen ausprobieren welches die besten Methoden sind, in einen Konflikt einzugreifen. Wichtig ist dabei der Hinweis auf den nötigen Selbstschutz. Ich sollte nie alleine in einen Kampf eingreifen, wenn das gegenüber stärker ist.

7. Konfliktgeschichten

- Je 3-4 TN bearbeiten eine Geschichte (M3), indem sie überlegen, wie diese weitergehen könnte.
- Sie sollen dies den anderen vorspielen. Die anderen beurteilen danach, ob der Ausgang realistisch ist.

M3 – Konfliktgeschichten im Überblick

Die Tischtennisplatte

Die Klasse 8 b spielt in der großen Pause Tischtennis. Sie spielen Rundlauf, ungefähr zehn Schülerinnen und Schüler sind beteiligt. Daniel aus der Klasse 8a schaut interessiert zu. Er möchte gerne mitspielen und stellt sich in die Reihe. Die anderen regen sich auf: „Geh weg, wir haben heute die Platte!“, „Du störst uns, hau ab!“ sind erste Reaktionen.

Besonders Sebastian tritt als Wortführer auf und schiebt Daniel zur Seite. Dieser schiebt zurück, es kommt zu einem Gerangel, Tritte werden ausgeteilt und plötzlich schlägt Sebastian Daniel mit der Faust ins Gesicht. Die anderen sehen zu, wie Daniel aufschreit, weint und sich vor Schmerzen krümmt.

Wie geht die Geschichte weiter?

Der Verrat

Paula und Paul sind seit dem Kindergarten befreundet. Sie gehen beide in dieselbe siebte Klasse. Paul verrät Paula, dass er sich in ihren Mitschüler Karl verliebt hat. Er bittet sie, das niemandem zu verraten. Paula hält sich einige Wochen daran. Aber um sich bei ihren Mitschülerinnen beliebt zu machen, verrät sie es ihnen. Schnell weiß es die ganze Klasse. Paul wird immer wieder gedisst und muss sich blöde Sprüche anhören. Natürlich weiß es auch bald die ganze Schule. Paul weiß nicht mehr, was er tun soll. Wie geht die Geschichte weiter?

Die Mutprobe

Anton, Jonas und ihre Freunde gehen Mittwochs in der großen Pause immer zum großen Einkaufsladen um die Ecke, um sich ihr Mittagessen zu kaufen. Seit zwei Wochen ist auch Jana dabei. Ihre Freundin Anne ist schon länger in der Gruppe und auch Jana will unbedingt dazugehören. „Wenn du ein Teil von uns sein willst, dann musst du etwas für uns tun!“, sagt Jonas grinsend. Alle stimmen ihm kopfnickend zu und grinsen zurück. „Klau uns einen von den Fußbällen, sonst reden wir nie mehr mit dir.“ Jana schaut Anne an. Sie schaut betroffen auf den Boden, sagt aber nichts. Jana möchte nichts klauen, will aber auch ihre Freundin nicht verlieren.

Wie geht die Geschichte weiter?

8. Flaschendrehen

Material: Stifte Karteikarten, Flasche

- Bitte die TN Beleidigungen auf Karteikarten zu schreiben. Das sollte erstmal jeder für sich machen und die TN sollten sich noch nicht darüber austauschen. Jeder sollte ungefähr 3-10 Karten beschriften.
- Die Karten werden gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt.
- Die erste in der Runde zieht eine Karte und dreht die Flasche. Sie sagt zu demjenigen auf den der Flaschenhals zeigt mit möglich viel Gefühl die Beleidigung.
- Die Reaktion des angesprochenen sollte möglichst cool ausfallen und so, dass der Konflikt nicht größer wird. Die Sitznachbar*innen dürfen helfen.

9. Rollenwechsel

- Ziel ist unterschiedliche Reaktionsweisen auf Konfliktsituationen auszuprobieren und zu erfahren das es nicht immer ganz einfach ist die Täter*in oder das Opfer festzustellen.
- Aufteilung in 4-5 Personen-Teams

- Findet als Team eine beliebige Konfliktsituation mit drei Rollen. Zum Beispiel: Ein Junge wird im Bus kontrolliert. Er hat keinen Fahrschein und versteht nicht was der Kontrolleur von ihm will. Ein weiterer Fahrgast versucht zu vermitteln.
- In dieser kurzen Szene gibt es drei Grundrollen (Täter-Opfer-Retter).
- Drei TN der Gruppe spielt diese Szene kurz. (max. 3 Minuten)
- Dann wird einer der Spieler*innen durch einen anderen ausgetauscht un
- Zum Schluss kann noch jede Gruppe eine Konstellation vor der gesamten Gruppe vorspielen. Eventuelle die Konstellation, in der der Konflikt am friedlichsten gelöst wird.