

UE 06 „Wer nur zuschaut, hilft dem, der zuhaut!“ (Polizei) Zeugenverhalten in Gewalt- und Konfliktsituationen

Das Thema „Gewalt in der Schule“ erfährt regelmäßig Aufmerksamkeit. Gleichwohl schwere Formen von Gewalt hier eher die Ausnahme sind, stehen Beleidigungen oder Mobbing im Schulalltag auf der Tagesordnung. Aber gerade diese Bagatelldelikte belasten das Miteinander und das Lernklima an der Schule. Deshalb sind wir Erwachsenen im Bereich der Schulen, in denen Kinder und Jugendliche einen großen Teil ihrer Zeit gemeinschaftlich verbringen, Vorbilder für ein sozial verträgliches Miteinander und müssen konkrete Handlungsstrategien für Gewalt- und Konfliktsituationen bereithalten.

Unterrichtsziele:

Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen die wichtige Rolle der Zeugin bzw. des Zeugen bzw. der Umstehenden,
- erhalten über die aktive Auseinandersetzung mit schulalltäglichen Konfliktsituationen Anregungen, wie Mitschülerinnen und Mitschülern gegenüber unmittelbare Hilfe geleistet werden kann und welche Signale Umstehende einer Täterin oder einem Täter geben,
- befassen sich mit den Konsequenzen, wenn Umstehende einfach nur wegschauen, und erkennen, wie wichtig demgemäß Zeuginnen und Zeugen sind.

Zielgruppe:

Klassenverband ab Jahrgangsstufe 6

Zeitansatz:

Im Regelfall eine Doppelstunde (2 x 45 Minuten)

Tipp aus der Praxis: „Opfern zu Hilfe kommen‘ beinhaltet eine Vielzahl von Aspekten und Variationsmöglichkeiten. Diesen Inhalt sollten Polizistin oder Polizist und Lehrkraft am besten gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern erarbeiten, da bei der Vermittlung dieser Inhalte neben polizeilichem Fachwissen auch unbedingt pädagogische Aspekte transportiert werden müssen.“

Bezug zum Lehrerteil:

Im Lehrerteil befassen sich UE 07 „Meine eigenen Entscheidungen treffen“ sowie UE 08 „Ich traue mich!“ mit altersadäquaten Handlungskompetenzen für ein friedliches Miteinander. In UE 07 werden Teamübungen zur Reflexion typischer Situationen angeboten und in UE 08 Rollenspiele mit ganz unterschiedlichen Situations- und Reaktionskarten um das Verhaltensrepertoire möglicherweise „umstehender Schülerinnen und Schüler“ zu erweitern.

Für die Umsetzung von PIT ist es wichtig, dass Sie sich deshalb in der Vorplanung mit der beteiligten Lehrkraft eng abstimmen um Doppelungen zu vermeiden (Stichwort: **WER macht WELCHE Inhalte? Und ggf. wer arbeitet mit welchen METHODEN?**).

Unterrichtsziele

Zielgruppe

Zeitansatz
90 Minuten

Vorschlag für einen möglichen Ablauf:

Zeitraumen	Unterrichtsinhalt	Methode/Sozialform und Materialien	siehe Seite
0 - 5 min	Begrüßung	mit Info zum Ablauf sowie Hinweis auf Gesprächsregeln	73
5 - 10 min	Warming-up	Stuhlkreis, Spiel	73
10 - 25 min	Kleingruppenarbeit zum Verhalten Umstehender	Arbeitsblätter (s. Anlage) zum Austeilen	79 87
25 - 50 min	Auswertung der Kleingruppenarbeit: Best-Practice zum Verhalten Umstehender	Klassengespräch, Flipchartbögen	80
50 - 70 min	Rollenspiel zur Wirkung Umstehender mit Zusammenfassung	Platz, Softschläger	81
70 - 80 min	Infopart zu Rechtlichem		82
80 - 90 min	offene Schülerfragen Verabschiedung		83

Vorplanung

Sie möchten mit der Schülerschaft bestimmte Inhalte erarbeiten. Dafür haben Sie meist unzureichend Zeit. Deshalb müssen Sie bereits im Vorfeld festlegen, welche Settings Sie genau für Ihren Ablauf benötigen (Stuhlkreis? Alle Tische weg? Kleingruppenarbeit?) Informieren Sie die beteiligte Lehrkraft, dass Ihr **Ausgangssetting** bereits fertig stehen soll, wenn Sie den Unterricht beginnen möchten.

Bedenken Sie bei Ihrer Ablaufplanung grundsätzlich, dass jeder Platzwechsel bzw. jede Veränderung im Raum Tumult oder Unruhe mit sich bringt. Eventuell können Sie solche, manchmal notwendigen Umstellungen im Raum, in eine Pausenzeit legen.

Gerade in Situationen, in den Schülerinnen oder Schüler stören, kann es sinnvoll sein, eine solche Schülerin oder einen solchen Schüler namentlich anzusprechen und auf die Störung hinzuweisen. Möglich ist Ihnen das aber in der Regel nur, wenn Sie bspw. **einfache Namensschilder** (z. B. aus Krepp-Klebeband) verwenden. Auch dies müssen Sie im Vorfeld mit der beteiligten Lehrkraft absprechen. Am besten wäre es, wenn alle Schülerinnen und Schüler bereits zu Beginn Ihrer Stunde angeklebte Krepp-Namensschilder haben und die Lehrkraft sichergestellt hat, dass auf diesen auch der jeweils richtige Name steht.

1. Einstieg in den Unterricht

Stellen Sie sich kurz als Person (Name und Alter, evtl. Hinweis auf eigene Kinder) und als Polizeibeamtin bzw. Polizeibeamter vor (Dienststelle, seit wann bei der Polizei, Aufgabenbereich). Weisen Sie auf Ihre Kontakte mit Kindern und Jugendlichen im Rahmen Ihrer beruflichen Tätigkeit hin. Machen Sie damit deutlich, dass Ihnen die Bedürfnisse und Probleme von Kindern und Jugendlichen geläufig sind.



1.1 Einstiegsübung „Zur eigenen Meinung stehen“

(Durchführungsdauer ca. 5 Minuten, frei nach Schulungsordner „zammgrauft“, PP München)

Schülerschikane funktioniert oft, weil ein größerer Teil der Schülerinnen und Schüler nicht weiß, wie sie es anstellen sollen oder nicht den Mut hat, Gegenrede gegenüber aktiv

Schikanierenden anzubringen.

Aus diesem Grund kann diese Übung ein passender Einstieg sein; sie fördert das Selbstbewusstsein von Schülerinnen und Schülern und bringt sie in die Situation, eine persönliche bzw. eigene Meinung zu präsentieren.

Tipp aus der Praxis: „Wenn ich plane, im späteren Ablauf meines Unterrichts Spiele oder aktive Übungen einzubauen, habe ich die Erfahrung gemacht, dass die Schülerinnen und Schüler bei diesen Spielen motivierter und auch irgendwie offener mitmachen, wenn ich auch schon zu Beginn ein kleines Spiel mache.

Meine Schülerinnen und Schüler stellen sich über diesen Einstieg besser darauf ein: ‚Alles klar, im Unterricht mit der Polizistin bzw. dem Polizisten heute wird auch gespielt, das wird sicher Spaß machen, ich freue mich darauf...‘“

Die Schülerinnen und Schüler bilden einen Stuhlkreis. Die Spielleitung erklärt die Regeln. Die Spielleitung beginnt die Übung mit einem kurzen positiven Statement, z. B. „Ich mache gerne Yoga“. Alle weiteren im Stuhlkreis signalisieren entweder durch Aufstehen = Zustimmung (im Beispielsfall, dass sie ebenfalls gerne Yoga machen) oder durch Sitzenbleiben = Ablehnung (im Beispielsfall, dass sie nicht gerne Yoga machen). Unentschlossene Teilnehmerinnen und Teilnehmer stehen halb auf und verharren in dieser Position.

Reihum gibt jeder im Stuhlkreis ein Statement ab.

ACHTUNG: Wie bei einem Rollenspiel sind Sie als Spielleiter einer solchen Übung für die einzelnen Schülerinnen und Schüler „verantwortlich“. In jeder Klasse gibt es bspw. Schülerinnen und Schüler, die hörbar Kommentare über andere Mitschülerinnen oder Mitschüler abgeben. Unterbinden Sie boshafte o. ä. Kommentare, indem Sie kurz an die üblichen und bekannten Klassenregeln zum Umgang miteinander erinnern. Es ist ein bisschen Typsache, wo genau da Ihre persönliche Eingreifschwelle ist. Je häufiger Sie mit Schulklassen arbeiten, umso besser werden Sie mit solchen Störungen umgehen können. Als Moderatorin bzw. Moderator müssen Sie ebenfalls agieren, falls z. B. einer schüchternen Schülerin bzw. einem schüchternen Schüler nichts einfällt.



2. Darstellung von Gewalt- und Konfliktsituationen



2.1 Durchführungsvariante mit Rollenspiel „Auf dem Schulhof“ (Durchführungsdauer 40 Minuten)

Ausgangspunkt dieser Methode ist das Spielen einer alltäglichen konflikträchtigen Situation im schulischen Bereich durch die Schülerinnen und Schüler. Vorgegeben wird im Normalfall nur die Ausgangssituation. Mögliche Vorgabe: Ein Schüler greift sich während der großen Pause das Käppi eines Mitschülers. Er beginnt das Käppi einem Freund zuzuwerfen und macht damit deutlich, dass er nicht bereit ist, das Käppi dem Eigentümer zurückzugeben. Der Eigentümer möchte das Käppi wieder haben.

Tipp aus der Praxis: „Den Schülerinnen und Schülern sollte bewusstwerden, dass tatsächlich jede oder jeder einmal betroffen (bzw. Opfer einer Straftat) werden kann und dabei genau wie die Polizei auf Zeuginnen und Zeugen bzw. auf Umstehende angewiesen ist.“

Natürlich besteht die Möglichkeit, eine Vielzahl anderer schulalltäglicher Situationen vorzugeben.

Folgende Probleme sollten in der Situation, die Sie auswählen, Berücksichtigung finden: Eine vermeintlich harmlose Ausgangssituationen schaukelt sich hoch und könnte eskalieren. Je weiter der Prozess voranschreitet, desto schwieriger wird es, sich als „Akteurin oder Akteur bzw. Täterin oder Täter und Freundinnen und Freunde der Täterin bzw. des Täters“, als „Betroffene oder Betroffener bzw. Opfer“ und als „weitere Mitschülerinnen und Mitschüler auf dem Pausenhof“ dem Fortgang zu entziehen.

Grundsatz:

Neben einzelnen aktiven Schülerinnen und Schülern, die in das Spiel integriert sind, arbeiten Sie mit einer Beobachtergruppe. So ist die ganze Schulklasse in die Übung einbezogen. Sie haben ebenfalls die Möglichkeit, unterschiedliche Schülerinnen und Schüler der Beobachtergruppe zu beauftragen, das Verhalten unterschiedlicher bzw. einzelner Rollenspielerinnen und Rollenspieler zu beobachten.

Der Lehrkraft kann in diesem Spiel die Rolle der potenziellen Pausenaufsicht zukommen. Diese Rolle wird den Schülerinnen und Schülern zu Beginn des Spieles jedoch nicht benannt, die Lehrkraft positioniert sich ggf. lediglich am Rande des Settings. Greifen die Schülerinnen und Schüler während des Spiels auf diese eigentlich bekannte Rolle der Erwachsenen zurück?

Sie können die Situation und die Verteilung der Rollen vorgeben, indem Sie entsprechende Kärtchen vorbereiten, auf denen das Auftreten der jeweiligen Person zu Beginn der Situation kurz skizziert ist. Sie können die Rollen frei verteilen oder mit der Lehrkraft im Vorfeld bereits abgesprochen haben, ob einzelne Schülerinnen und Schüler konkrete Rollen zugewiesen bekommen sollen. Die Methode Rollenspiel bietet Ihnen eine Vielzahl von Durchführungsvarianten. Bereiten Sie dieses Rollenspiel deshalb in jedem Fall mit der Lehrkraft vor und klären Sie im Vorfeld, ob bestimmte Schülerinnen oder Schüler in der Klasse einzelne Rollen auf keinen Fall zugewiesen bekommen sollen. Nicht sinnvoll ist es beispielsweise, einer Schülerin bzw. einem Schüler, die bzw. der sowieso ständig ausgegrenzt ist, die Rolle der bzw. des Betroffenen zuzuweisen.

Beobachtergruppe

eindeutige
Beobachtungsaufträge

vorbereitete
Rollenkarten für alle
aktiven Spielerinnen
und Spieler
erleichtern die
Durchführung

Durchspielen der Situation und Auswertung:

Bei einem ersten Durchspielen der Situation können Sie die gesamte Sequenz am Stück durchspielen lassen. Stoppen Sie das Spiel aber in jedem Fall bei der Gefährdung einzelner Mitspielerinnen oder Mitspieler. Weisen Sie in diesem Fall auf die beobachtete Eskalation des Spiels hin und führen Sie das Spiel mit konkreten weiteren Vorgaben sicher weiter. Ansonsten beenden Sie das Spiel, wenn deutlich wird, dass keine weitere Lösung der Situation zu erwarten ist.

Da Sie nach der Auswertung dieses Spiels die Möglichkeit haben, das Spiel zu wiederholen, ist es nicht notwendig, bereits im ersten Durchlauf ausschließlich praktikable Verhaltensstrategien anzubieten.

Tipp aus der Praxis: „Bei mehrmaligem Wiederholen von praktischen Übungen steigert sich die Verletzungsgefahr von Schülerinnen und Schülern, da sich die einzelnen Spielerinnen und Spieler in der Gruppe ‚immer mehr zutrauen‘. Zu viele ähnliche Wiederholungen bergen zusätzlich die Gefahr, dass die Übung den Schülerinnen und Schülern zu langatmig wird, es kommt Unruhe mit störenden Randgesprächen auf.“

Wenn Sie ein Rollenspiel beenden, müssen alle aktiven Spielerinnen und Spieler „entrollt“ werden (Entlassungsphase).

Egal, welches Rollenspiel Sie mit Schülerinnen und Schülern durchführen, im Anschluss an das Rollenspiel müssen Sie die Akteurinnen und Akteure „entrollen“. Sie als Spielleiterin oder Spielleiter sind verantwortlich, dass die einzelnen Schülerinnen und Schüler nach dem heutigen Tag in der Klasse nicht dauerhaft ihre Rolle von heute intus haben: Hier im Beispiel also die freiwilligen „Akteurinnen und Akteure“ oder auch der Betroffene, dessen Käppi weggeschnappt wurde. Konkret ist das unterschiedlich denkbar: Möglich ist, dass die Rollenspielerinnen und Rollenspieler fiktive oder reale Rollen-Utensilien zurückgeben, oder ihre zu Beginn ausgegebenen Rollenkarten demonstrativ an die Tafel heften oder in einen Mülleimer werfen. Möglich ist auch, dass vor dem Spiel angeheftete Rollennamen abgenommen werden mit der Aussage „Du bist jetzt wieder die bzw. der ...“ oder „das war ein Spiel, dein Auftrag war es gewisse Vorgaben umzusetzen“ – je nachdem, wie Sie im Vorfeld des Spiels Rollen verliehen haben.

Die zweite bedeutsame Komponente des „Entrollens“ in der Entlassungsphase ist der Stressabbau. Für die meisten Menschen bedeutet das Spielen einer Rolle oder einer solche Übung insgesamt Stress. Stress kann gerade bei Kindern und Jugendlichen auch über Körperkontakt abgebaut werden. Gewöhnen Sie sich bspw. an, dass Sie zum Abschluss dieser Phase die einzelnen aktiven Spielerinnen und Spieler loben: „Das war wirklich gut, du hast die Vorgaben echt gut umgesetzt, das hast du toll gemacht ... Danke, dass du mitgespielt hast ...“

Im Anschluss an die Entlassungsphase beginnt die Auswertung der Übung.

Dabei werden zuerst das Verhalten und die Gefühle der Hauptdarstellenden benannt. Wie haben sich Akteurinnen und Akteure bzw. Täterinnen und Täter, Betroffene bzw. Opfer oder auch Mittäterinnen und Mittäter verhalten? Wie haben sie sich in ihrer Rolle gefühlt? Was sind die Beobachtungen der anderen zu diesen Rollen?

Führen Sie die Auswertung nun über die Rollen der Umstehenden bzw. Zeuginnen und Zeugen fort.

Wenn möglich, visualisieren Sie wichtige Erkenntnisse an der Tafel. Strukturieren Sie die Erkenntnisse der Schülerinnen und Schüler bspw. nach „Akteur/Täter“, „Betroffener/Opfer“, „Umstehende“ – wie verhalten sie sich, wie fühlen sie sich.

Schwerpunkt der Auswertung und der Übung insgesamt liegt bei den Verhaltensstrategien der Umstehenden und den Betroffenen in ihrem Versuch, Umstehende möglicherweise zu aktivieren.

Visualisieren unterschiedlichster Handlungsoptionen

vor der Fertigung eines möglichen Tafelanschriebs: Info an Klasse, dass niemand mitschreiben muss

Tipp aus der Praxis: „Nicht in jeder Schulklasse ist es möglich, ein Rollenspiel in einem Klassengespräch auszuwerten und gleichzeitig auch noch bedeutsame Erkenntnisse anzuschreiben. Das kann unterschiedliche Gründe haben. Einfacher wird es in jedem Fall, wenn Sie den Unterricht zu zweit planen können. Mit einer Kollegin oder einem Kollegen oder auch im Team mit einer Lehrkraft. Dann könnte eine bzw. einer von Ihnen die Moderation übernehmen, und die Co-Moderatorin bzw. der Co-Moderator kümmert sich ums Visualisieren.“

In Anlage 06.01 erhalten Sie mögliche Ideen zur Erstellung Ihrer Mindmap an der Tafel. Bei der Zusammenstellung der Erkenntnisse werden die tatsächlichen Handlungsansätze aus den Rollenspielen im letzten Schritt ergänzt um alle weiteren Ideen im Raum. **Fragen** Sie hierfür **nach**: „Hast du noch eine weitere Idee, wie eine Umstehende bzw. ein Umstehender hätte reagieren können?“ oder „Denkt ihr, dieser oder jener Handlungsansatz ist eher erfolgreich oder eher weniger erfolgreich, ggf. warum?“.

Erkenntnisse visualisieren: Entwicklung einer Mindmap, siehe bspw. Anlage 06.01 zu dieser UE

Tipp aus der Praxis: „Ich verwende bei der Entwicklung von Mindmaps zum Teil auch vorgefertigte (bereits beschriftete) Kärtchen für unterschiedliche Akteurinnen und Akteure, die ich mit Magnet oder Klebkepp an der Tafel anbringe. Dann kann ich später ‚diese Personen‘ an der Tafel auch wieder wegnehmen, hinzufügen oder bewegen.“

Beim Durchspielen einer solchen Übung können Sie auch die Variante wählen, die Situation immer wieder abzurechnen. Dadurch können Sie einzelne Sequenzen und Verhaltensstrategien genauer bewerten. Führen Sie die abgebrochene Situation dann weiter und bewerten Sie nach dem nächsten Abbruch die nächste Sequenz. Bei der Durchführung des Rollenspiels in Brüchen bzw. Sequenzen sollten Sie die Rollenspielerinnen und Rollenspieler darauf hinweisen, dass die Situation nach der Bewertung weitergespielt wird. Deshalb ist es auch am besten, wenn alle „Spielerinnen und Spieler“ ihren Standort bei Abbruch der Sequenz zur Bewertung nicht verlassen!

Frage-/Nachfragestruktur:

- Was ist jetzt passiert?
- Was geht in den Beteiligten vor?
- Woran merken die das? (Körperreaktionen)

Spiel als Methode:

- Einfache Ausgangssituationen vorgeben
- Durch einfaches Fragen bzw. Nachfragen Lösungen „provozieren“
- Keine Antworten vorgeben
- Die Gefühlsebene ansprechen („Was fühlst du, als Beteiligte bzw. Beteiligter?“)
- Körperliche Signale wahrnehmen und interpretieren

Ziel des Durchspielens und der Wiederholung des Spieles ist es, erfolgreiche Lösungen aufzuzeigen und zu erproben. Da Polizistin bzw. Polizist und Lehrkraft solche Spiele grundsätzlich aus unterschiedlichen Blickwinkeln bewerten, kann es sinnvoll sein, solche Übungen gemeinsam mit der Pädagogin bzw. dem Pädagogen durchzuführen. Sie bringen dabei Ihr polizeiliches Spezialwissen ein.

Rollenspiele können in einer Schulklasse auch abstrahiert „durchgespielt“ werden, ohne tatsächlich aktiv spielerische Beteiligung, siehe Anlage 06.02 zu dieser UE



2.2 Durchführungsvariante mit Clip „Renn Du Opfer“ (Durchführungsdauer mindestens 25 Minuten)

In diesem Kurzfilm zur Gewaltprävention (Dauer insgesamt 1:29 Minuten, Landesfilmdienst Baden-Württemberg) wird ein realistischer Ausschnitt aus dem Schulalltag dargestellt. Wie im Rollenspiel unter 2.1 wird dem Schüler Jan im Klassenzimmer das Käppi vom Kopf geschnappt. Jan rennt zuletzt verzweifelt aus dem Klassenzimmer.



Wenn Sie im Schulunterricht einen Film oder einen Clip einbauen, sollten Sie grundsätzlich:

- mit der Lehrkraft absprechen, welche Technik Sie vor Ort verwenden können.
- die Lehrkraft informieren, welchen Clip Sie einsetzen werden. Es kann Sie unnötig verunsichern, wenn die Schülerinnen und Schüler unerwartet erklären, dass sie den Clip bereits kennen.
- vor Abspielen des Clips den Schülerinnen und Schülern mitteilen, wie lange genau der Clip dauert. **Damit erhöhen Sie die durchgängige Aufmerksamkeit der Schülerschaft.**
- Filme oder Clips am besten gekoppelt an konkrete Beobachtungsaufträge einsetzen. **Damit erhöhen Sie die Beteiligung bei einer anschließenden Besprechung des Films.**

Tipp aus der Praxis: „Gerade bei sehr kurzen Filmbeiträgen verteile ich unterschiedliche Beobachtungsaufträge in der Klasse, bspw. ‚Schülerinnen und Schüler an den Tischen an der Wandseite bitte folgenden Beobachtungsauftrag, die Reihe am Fenster bitte diesen Auftrag und die, die in der Mittelreihe sitzen, bitte jenen Beobachtungsauftrag erfüllen‘.“

Betroffener Schüler: Jan

Zwei Hauptakteure: Schüler mit olivfarbenem Sweatshirt und Brille sowie Schüler mit weißem T-Shirt

Die hier vorgestellte kurze Filmsequenz können Sie mit folgenden **Beobachtungsaufträgen** einsetzen:

1. Wie verhalten sich die Mitschülerinnen und Mitschüler im Klassenzimmer?

Eine Mitschülerin im Klassenzimmer filmt die Szene mit ihrem Handy (sie trägt eine Jeansjacke)

Ein Mitschüler unterstützt die zwei Hauptakteure aktiv durch Abdrängen (er trägt ein Langarm-Shirt weiß, mit dunkelgrauen Ärmeln)

Weitere Mitschülerinnen sitzen eher passiv an ihren Tischen?

2. Wer hilft Jan in der ersten Situation auf dem Pausenhof, ggf. womit? Warum hilft die Mitschülerin wohl? Welche Bedeutung hat diese Hilfe für den Betroffenen? Wie reagiert diese Mitschülerin später im Klassenzimmer?

Mitschülerin, die in erster Situation auf dem Pausenhof „hilft“ (sie hat lange braune Haare und trägt ein dunkellila T-Shirt)

Diese Mitschülerin bekommt das Käppi im Klassenzimmer ebenfalls zugeworfen, warum reagiert sie ggf. unschlüssig?

3. Warum eskaliert die Situation zuletzt?

Eine Mitschülerin wird von Jan geschubst (sie trägt ein rosa T-Shirt)

Lehrerin reagiert auf das Verhalten des Betroffenen Jan

Nach dem gemeinsamen Anschauen des Films findet im Plenum ein **Klassengespräch** mit der Besprechung der Beobachtungsaufträge anhand von Auswertungsfragen statt. Folgende Aspekte können aufgegriffen werden:

1. Allgemeine Auswertungsfragen

Was ist in dem Film passiert? Welche Gefühle löst der Film bei euch aus? Wer kennt solche oder ähnliche Situationen hier aus dieser Klasse?

2. Erweiterte Auswertung mit dem Schwerpunkt Zuschauende

Wie verhalten sich die Mitschülerinnen und Mitschüler im Film? Wie beeinflussen sie das Geschehen? Welche Rolle haben damit Zuschauende? Was wäre, wenn keine Mitschülerinnen und Mitschüler anwesend wären, verlaufen solche Situationen im Schulalltag dann genauso?

Tipp aus der Praxis: „Auswertungsfragen sind der Einstieg in das spätere Erarbeiten von Handlungsalternativen. Achten Sie darauf, dass sich bei der Abarbeitung der Fragen möglichst viele und verschiedene Schülerinnen und Schüler beteiligen. Wiederholen Sie Gesagtes, um unterschiedliche Antworten noch bewusster zu machen. Durch Ihre Wiederholung erfahren die Schülerinnen und Schüler aber ebenfalls entsprechende Wertschätzung.“

In der anschließenden **Diskussion zu Handlungsalternativen** stehen die Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Vordergrund.

- Was wäre in einer solchen Situation hilfreich, damit sie nicht eskaliert?
- Wie hättest du in der Situation als Mitschülerin bzw. Mitschüler reagiert?
- Wie hast du einmal in einer ähnlichen Situation reagiert, war dein Verhalten damals hilfreich, ggf. warum bzw. ggf. warum nicht?
- Was können wir als Klasse unternehmen, um einzelne Schülerinnen und Schüler nicht immer wieder auszugrenzen?

Film mit Beobachtungsaufträgen

Auswertung des Films

Erkenntnisgewinn über Besprechung von Handlungsoptionen



2.3 Durchführungsvariante mit Kleingruppenarbeit (Durchführungsdauer mindestens 35 Minuten)

Bei der Erarbeitung und dem Durchsprechen von Handlungsoptionen können Sie, neben Ihren beruflichen Erfahrungen, auch Inhalte aus dem Bildheft „Gewalt – ein Thema für die Schule?!“ der Bayerischen Polizei einbeziehen.

Das Bildheft befasst sich mit dem Phänomen gewalttätiger Handlungen an oder im Umfeld von Schulen sowie deren Folgen für Betroffene und Täterin bzw. Täter. Im Bildheft ist zum Beispiel auch die Situation „In der großen Pause“ erzählt, in der, wie im Rollenspiel unter 2.1 bzw. dem Filmclip zur Durchführungsvariante 2.2 einem Schüler von Mitschülern das Käppi vom Kopf geschnappt wird.

Dieses Bildheft sowie die ergänzende Broschüre für Lehrkräfte und Eltern werden seit dem Jahr 2004 regelmäßig neu aufgelegt und stehen allen Bayerischen Polizeiverbänden zur Verfügung.



beide Broschüren sind in der Infothek zum Download eingestellt

Vorschlag zur Aufbereitung im Unterricht:

Prinzipiell hat die **Methode Gruppenarbeit** viele Vorteile (z. B. alle Schülerinnen und Schüler beteiligen sich, mehrere Gruppen können das Thema oder die Fragestellung von unterschiedlichen Seiten aus beleuchten, Schülerinnen und Schüler unter sich sind im Regelfall offener am Diskurs beteiligt). Gruppenarbeit kann aber auch Nachteile haben (z. B. müssen die Fragestellungen sehr gut vorbereitet sein, sodass die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsaufträge auch tatsächlich in Ihrem Sinne verstehen und bearbeiten. Außerdem sollten Sie den Faktor Zeit, den Sie für die sinnvolle Durchführung einer Gruppenarbeit inklusive anschließender Nachbereitung im Klassenverband benötigen, im Blick haben).

Tipp aus der Praxis: „Schülerinnen und Schüler der weiterführenden Schulen sind das Arbeiten in kleinen Gruppen und das Präsentieren im Klassenverband im Allgemeinen gewöhnt. Es kann unter Umständen aber auch sein, dass eine Lehrkraft Ihnen von dieser Methode abrät. Es ist immer wieder erstaunlich, dass oft gerade die großen ‚Aufsprecher‘ zu unsicher sind, etwas vor ihrer Klasse zu präsentieren.“

Gruppen einteilen:

Gruppen lassen sich auf spielerische oder kreative Art bilden. Das kann den Vorteil haben, dass alle einbezogen werden und damit eine gute Atmosphäre geschaffen bzw. gefördert wird, die wiederum wichtige Voraussetzung für eine gute Zusammenarbeit in der Gruppe ist.

Um Zeit zu sparen, können Sie die Schülerinnen und Schüler aber auch schnell und einfach Kleingruppen zuordnen. Alle Methoden der Gruppenbildung haben ihre Vor- und Nachteile.

Tipp aus der Praxis: „Um gute Arbeitsergebnisse zu erzielen, sollte eine Kleingruppe aus maximal fünf Schülerinnen und Schülern bestehen.“

Nach Feststellung der Arbeitsgruppen erhalten alle ihre **Arbeitsaufträge** in schriftlicher Form. Besprechen Sie mit der Lehrkraft im Vorfeld, welche räumlichen Möglichkeiten innerhalb der Schule für das Arbeiten in kleinen Schülergruppen zur Verfügung stehen bzw. in welchen Settings die Schülerschaft dieses Arbeiten in der jeweiligen Schule gewohnt ist.

Bevor die Kleingruppen das Arbeiten beginnen und ggf. das Klassenzimmer hierfür verlassen, bestimmen Sie einen eindeutigen Zeitpunkt, zu dem sich alle Schülerinnen und Schüler wieder im Klassenzimmer einfinden sollen.



Vorschlag für Arbeitsaufträge, siehe Anlage 06.03 zu dieser UE

Tipps aus der Praxis: „Die Lehrkraft kann ihre Aufsichtspflicht nicht an mich übergeben. Wenn ich Gruppenarbeiten plane, bespreche ich im Vorfeld mit der Lehrkraft wie das selbständige Arbeiten in Kleingruppen in der Schule gehandhabt wird.“

Wenn alle Schülerinnen und Schüler wieder im Klassenzimmer sind, beginnt die **Nachbereitung der Kleingruppenarbeit** im Plenum. Hierfür ist es nicht unbedingt notwendig, dass jede Kleingruppe zu Beginn ihre jeweiligen Erkenntnisse präsentiert. Alternativ möglich ist ebenfalls, eine Art **Klassengespräch** zu moderieren zu den aufeinander aufbauenden Fragen:

1. Wie haben Umstehende in schulischen Konflikt- bzw. Gewaltsituationen reagiert, welche Reaktionen sind euch gefallen?
2. Warum hat eine Umstehende oder ein Umstehender in dieser Situation genau so reagiert bzw. sich genau so verhalten? Wie erklärt ihr euch das?
3. War dieses beobachtete (oder auch eigene) Verhalten von Umstehenden erfolgreich oder eher weniger erfolgreich? Warum bewertet ihr das ggf. so?
4. Welches Verhalten würdest du dir wünschen, wenn du einmal selbst eine Betroffene bzw. ein Betroffener in einer solchen Situation sein solltest? Was findest du hilfreich, was würdest du in keinem Fall wollen?
5. Was würdest du dir für die Zukunft, für den Fall einer ähnlichen Situation vornehmen?

In der **Diskussion zu Handlungsalternativen** stehen die Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler im Vordergrund.

- Wie hättest du in der Situation als Mitschülerin bzw. Mitschüler reagiert?
- Was wäre in einer solchen Situation hilfreich, was genau wünscht sich wohl eine mögliche Betroffene bzw. ein möglicher Betroffener?
- Wie hast du einmal in einer ähnlichen Situation reagiert, war dein Verhalten damals hilfreich, ggf. warum bzw. warum ggf. nicht?
- Was können wir als Mitschülerinnen und Mitschüler unternehmen, um einzelne betroffene Schülerinnen und Schüler konkret zu unterstützen?

Erkenntnisgewinn über Besprechung von Handlungsoptionen



3. Zeugenverhalten

Neben der Unterstützung von Betroffenen bzw. Opfern durch Umstehende in einer konkreten Konfliktsituation bedeutet „Helfen“ aber auch, eine verlässliche Zeugin bzw. ein verlässlicher Zeuge zu sein.

Insofern können folgende Inhalte für die Schülerinnen und Schüler in einem zweiten Part Ihres Unterrichts von Interesse sein:

- Erstaten einer Anzeige
- Benachrichtigung der Polizei – Polizeinotruf
- Zeugenaussagen
- Hilfe für das Opfer sowie die Gemeinschaft und Signal gegenüber der Täterin bzw. dem Täter
- Bedeutung des Zeugenbeweises für die Ermittlung der Täterin bzw. des Täters durch die Polizei
- Problematik unwahrer oder unvollständiger Zeugenaussagen
- Zeuge vor Gericht
- Opferschutz



3.1 Einsatz der Filmepisode 3 „Handyraub“ aus DVD „Weggeschaut ist mitgemacht“, ProPK (Durchführungsdauer mindestens 25 Minuten)

Vier Jungen verlassen gemeinsam die Schule und unterhalten sich über ihre Pläne für den Abend. Konstantin fällt plötzlich ein, dass er etwas Wichtiges vergessen hat und so geht er alleine zurück zur Schule. Dabei bemerkt er, dass Kevin, ein älterer Schüler, den jüngeren Patrick unter Druck setzt und ihm sein Handy abnehmen will.

Konstantin fragt: „Scheiße, was mach´ ich jetzt?“. Die Zuschauerinnen und Zuschauer werden durch die Frage „**Was machst du?**“ zu einer Stellungnahme aufgefordert.

Leitfragen zur Bewertung von drei folgenden Lösungsmöglichkeiten oder auch zur Entwicklung weiterer Lösungsansätze innerhalb der Schulklasse finden Sie in der im Medienpaket integrierten **didaktischen Handreichung**.



3.2 Durchführungsvariante mit Übungs-Wettstreit „Beeinflussung durch Zuschauerinnen und Zuschauer“

(Durchführungsdauer 20 Minuten, max. zwei Wiederholungen)

Zwei Schülerinnen bzw. Schüler (oder vier, wenn Sie eine Wiederholung planen), verlassen den Raum. Vor der Türe erhalten diese Spielerinnen und Spieler von Ihnen eine kurze Einweisung, ggf. ist zusätzlich die Ausstattung mit Utensilien notwendig. Jeweils zwei Spielende bekommen den Auftrag, wenn sie dann gleich ins Klassenzimmer reingeholt werden, mit der vorgegeben Aktion in eine Art Kräftemessen oder Wettstreit zu gehen. Beispielhafte Wettstreit-Aktionen können sein:

- Arme nach oben halten (über den Kopf) und klatschen, so schnell wie möglich,

Die komplette Story „In der großen Pause“, siehe Anlage 06.04 zu dieser UE



Die Einzelepisoden dieser DVD sind im IntraPol (Infothek zur Prävention, unter „Zivilcourage“) eingestellt

- „Pressen & Drücken“: Zwei Kontrahenten sitzen sich gegenüber, die Beine berühren sich im vorderen Bereich. Der eine hat die Beine zusammen, der andere geöffnet. Der eine versucht, die Knie des anderen auseinander- der andere, die Knie zusammenzudrücken,
- Fingerschnipsen, im Wechsel rechte und linke Hand,
- „Schuhplattler“: rechter Fuß hoch an linke Hand, dann linker Fuß hoch an rechte Hand, jeweils im Wechsel und so schnell als möglich,

Viele weitere Aktionsvorgaben sind denkbar. Eventuell entscheiden Sie gemeinsam mit der Lehrkraft, mit welcher Aktionsvorgabe die Übung in dieser Schulklasse am erfolgsversprechenden verlaufen wird.

Die weiteren Schülerinnen und Schüler (im Klassenzimmer) werden in zwei Gruppen eingeteilt, die die Aufgabe haben, auf **Ihre deutlichen Handzeichen** hin, jeweils im Wechsel eine bzw. einen der Akteure anzufeuern (also eine Anfeuerungungsgruppe pro Akteurin bzw. Akteur, die sich abwechseln).

In der Regel wird die gerade angefeuerte Akteurin bzw. der gerade angefeuerte Akteur seine Bemühungen (durch die Anfeuerung) steigern.

Schließlich werden beide gleichzeitig angefeuert und auf ein letztes deutliches Handzeichen von Ihnen verstummen alle Anfeuerungsrufe. In den allermeisten Schulklassen stellen daraufhin die Kontrahentinnen bzw. Kontrahenten von sich aus „die Aktion“ ein.

Tipps aus der Praxis: „Diese Übung ist toll, weil sie für die ganze Klasse sehr aktiv, echt lautstark und lebendig ist!“

Wenn Sie ein Spiel beenden, müssen die aktiven Spielerinnen und Spieler „entrollt“ werden (Entlassungsphase).

Die aktiven Akteurinnen und Akteure sind nach dieser Übung meist richtig aus der Puste, nicht nur daran wird deutlich, dass so ein Spiel tatsächlich immer auch Stress für die Beteiligten bedeutet. Regelmäßig auch negativer Stress, weil sich die Akteure in der Übung hier durch die möglichen Anfeuerungssituationen ja sehr persönlich jeweils angenommen oder eben auch abgelehnt fühlen.

Ihre erste Nachfrage ist in jedem Fall: „Alles in Ordnung bei dir, geht's dir gut?“

Das „Entrollen“ kombinieren Sie dann am besten mit einem Lob: „Gratulation, wie gut du die Vorgaben umgesetzt hast ... das alles war ein Spiel ...du hast das super gemacht ...“

Folgende Auswertung:

Auswertungen von Rollenspielen laufen eigentlich immer nach einem ähnlichen Schema ab (Sammeln – Werten – Zusammenfassen).

1. Alle aktiven Spielerinnen und Spieler erhalten die Möglichkeit, zu erklären, wie es ihnen geht und welche Momente im Spiel wie genau auf sie gewirkt haben, usw.
2. Alle Umstehenden erhalten die Möglichkeit, zu erklären, wie es ihnen während der Übung erging und was genau sie Unterschiedliches beobachten oder wahrnehmen konnten.
3. Jede, die möchte, bzw. jeder, der möchte, kann Wertung signifikanter Beobachtungen einbringen.
4. Abschließende Zusammenfassung durch die Moderatorin bzw. den Moderator.

Wettstreit

Entrollen

Auswerten

Erkenntnissicherung
durch
Zusammenfassung

Über die Auswertung dieser Übung erkennen die Schülerinnen und Schüler, dass Zuschauende das Geschehen beeinflussen und das Verhalten von Kontrahentinnen und Kontrahenten steuern. Je nach Verhalten einzelner „Anfeuernder“ in der vorangegangenen Spielsituation können folgende Inhalte für die Schülerinnen und Schüler im Laufe des Unterrichts zusätzlich von Interesse sein:

- Anstiftung zu einer Straftat
- Unterlassene Hilfeleistung

4. Abschluss des Unterrichts

Fragerunde zum Schluss

Prinzipiell können Sie mit Schülerfragen völlig unterschiedlich umgehen. Wenn Sie mit den Schülerinnen und Schülern vereinbart haben, alle allgemeinen Fragen am Schluss abzuhandeln, planen Sie hierfür bitte entsprechende Zeit ein.

Verknüpfung zu weiteren PIT-Unterrichtseinheiten:

Regen Sie die Schulklasse zum Abschluss an, sich weiter so engagiert mit dem Thema auseinanderzusetzen. Warum nicht sogar ein schulisches Projekt dazu initiieren?

Was bleibt im Klassenzimmer?

Im Unterrichtsverlauf haben Sie ggf. einen großen Plakatbogen mit möglichen Handlungsoptionen für Umstehende erarbeitet. Gut ist, wenn Sie bereits im Vorfeld überlegen, ob Sie diesen Plakatbogen im Klassenzimmer belassen. Ebenfalls denkbar ist der Aushang des DIN-A1-Plakates der Bayerischen Polizei „GEWALT. Wer nur zuschaut, hilft dem, der zuhaut!“

Generell gilt: Sie und das Thema bleiben länger in Erinnerung, wenn Sie den Schülerinnen und Schülern „etwas auf den Weg mitgeben“.

Ebenfalls möglich: Sie belassen im Klassenzimmer einzelne Exemplare eines passenden Infoflyers zum Thema, z. B. den Infoflyer „Zivilcourage zeigen“ aus der polizeilichen Kampagne „Aktion-tu-was“, ProPK.

Verabschiedung

Ihr Unterricht und Sie als Polizeibeamtin oder Polizeibeamter sollen bei den Schülerinnen und Schülern in guter Erinnerung bleiben. Gestalten Sie deshalb einen positiven Abschluss. Loben Sie die Schulklasse für die Mitarbeit und zeigen Sie Ihre Wertschätzung gegenüber der Schulklasse und der Lehrerin oder dem Lehrer, indem Sie betonen, dass Ihnen die Zusammenarbeit Spaß gemacht hat.

Tipp aus der Praxis: „Rechnen Sie auch für den Abschluss entsprechende Zeit ein. Eine Verabschiedung oder ein Abschluss, der erst erfolgt, wenn es bereits zur Pause geläutet hat, bringt meist miese Stimmung mit sich.

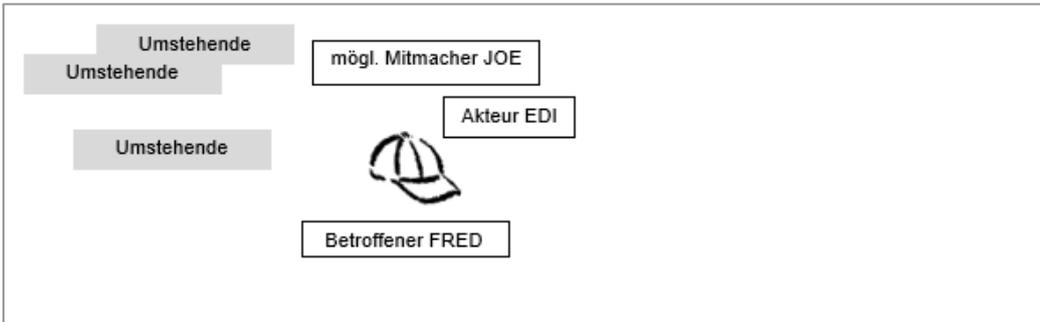
Und obwohl ich schon mit zig Klassen gearbeitet habe, gibt es doch mit jeder Klasse irgendeine (kleine) Besonderheit: In der Regel greife ich genau diese kleine Besonderheit heraus und packe Sie in meine lobende Rückmeldung. Das wirkt irgendwie authentischer und tatsächlich so, als sei das keine Floskel von mir, die jede Gruppe gleich zu hören kriegt.“

Wenn Sie Ihren Schulunterricht prinzipiell ohne aktive Beteiligung der Lehrkraft durchführen, sollte die Lehrkraft zum Ende des Polizei-Unterrichts zunehmend in die Diskussion mit einsteigen und damit die Möglichkeit eines fließenden Übergangs zu den Unterrichtsinhalten, die seitens der Lehrkraft als nächste geplant sind, aufbauen.

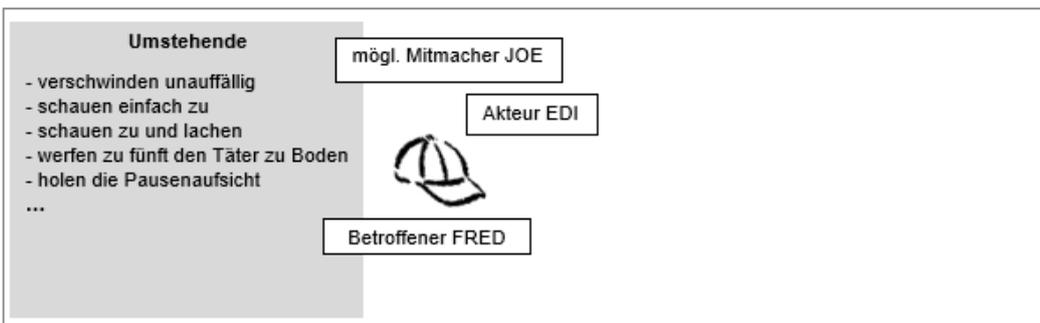


ANLAGEN zu UE 06 „Wer nur zuschaut, hilft dem, der zuhaut!“

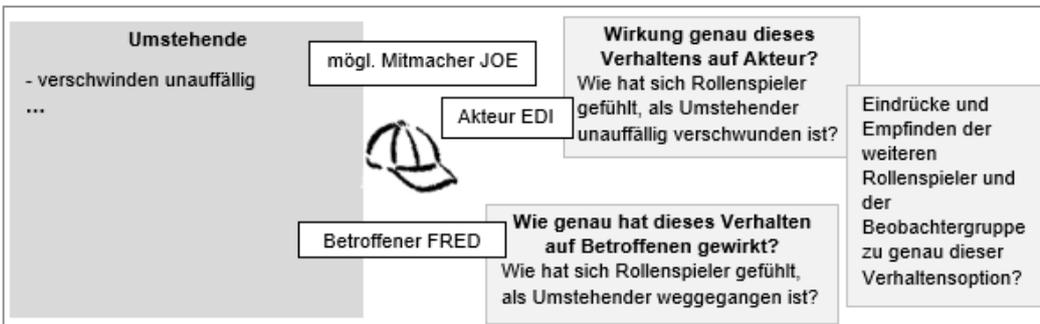
Anlage 06.01 – Entwicklung einer Mindmap zum Rollenspiel „Auf dem Schulhof“



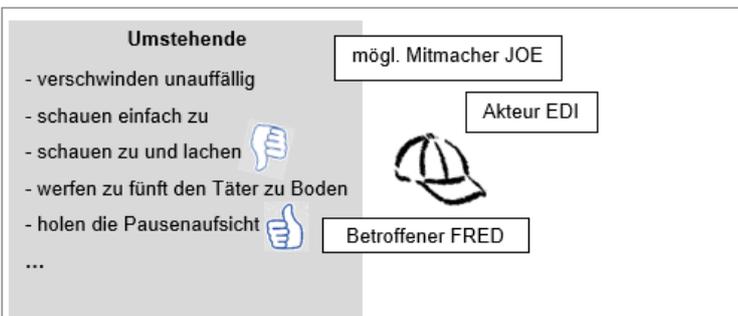
„Wie haben sich einzelne Umstehende verhalten?“ (reine Sammlung, vorerst ohne Bewertung, Auflistung der möglichen gespielten Reaktionsoptionen als „erfolgreiche“ sowie auch als „weniger erfolgreiche“).



Dann folgt die Bewertung: „Wie hat das jeweilige Verhalten die Situation beeinflusst?“



Reaktionsoptionen, die sehr unerfolgreich waren – also nicht zu empfehlen sind – können nach ihrer jeweiligen Durchsprache aus der Sammlung gestrichen werden. Alternativ denkbar ist, dass sie nach der Durchsprache eines bestimmten Verhaltens zum Abschluss gemeinsam mit den Schülern entscheiden, wie sie dieses Verhalten markern, mit bspw. „Daumen hoch“ oder „Daumen runter“



Aus der Praxis: „In mebis, der digitalen Lernplattform aller Schulen in Bayern, ermöglicht das Tool ‚Tafel‘ den schnellen Einbau von Mindmaps im Unterricht. Ein digital erstelltes Mindmap kann leichter erweitert, zusammengeführt oder ergänzt werden, Symbole oder grafische Darstellungen können ebenfalls integriert werden. Prinzipiell haben Sie im öffentlichen Support-Bereich zur ‚Tafel‘ Zugriff auf dieses Feature.“

Letzter Schritt Ergänzung: „Hast du noch eine weitere Idee, wie ein Umstehender hätte reagieren können?“

Mit Bewertung: „Denkt ihr, diese oder jene Reaktionsoption ist eher erfolgreich oder eher weniger erfolgreich, ggf. warum?“

Anlage 06.02 – Rollenspiele abstrahiert „durchspielen“¹

Methode Dilemmageschichte (Begriff Dilemma hier = Zwangslage, in der sich Täterin bzw. Täter, Opfer und Zeuginnen bzw. Zeugen befinden können und in der die Einzelnen oft nur die Auswahl zwischen alternativen Verhaltensweisen haben, die in eine nächste Zwangslage bzw. in das nächste Dilemma führen könnten.) **Dieses gedankliche Durchspielen einer Situation ist eine Methode, die Sie nur mit älteren und entsprechend redegewandten Schülerinnen und Schülern erproben sollten.**

Auch bei dieser Methode ist eine schulalltägliche konfliktträchtige Situation die Ausgangssituation. Allerdings entfällt bei dieser Methode die spielerische Variante. Die mögliche Ausgangssituation, das mögliche „Dilemma“ und der weitere mögliche Verlauf der Situation sowie das Verhalten der Beteiligten werden durchgesprochen und dabei jeweils genau bewertet. Vorteil dieser Methode ist die Vielfältigkeit in der Variation und die stete Möglichkeit aller Schülerinnen und Schüler, den Verlauf und das Verhalten der „Agierenden“ zu beeinflussen.

Wesentlicher Unterschied zum Rollenspiel: Reduktion der Handlung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf Reden, Zuhören, Beobachten.

Ausgangspunkt:

Zu Beginn wird das Dilemma im Stuhlkreis beschrieben. Als Ausgangspunkt bestimmen Sie eine schulische konfliktreiche Situation, die Sie dann gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern im Gespräch zur Ausgangssituation ausbauen. Verwenden Sie keine Situation, die genauso in dieser Schule bereits einmal passiert ist. Konstruktion kann Schülerschaft überlassen werden:

- Wer sind die Beteiligten?
- Was sind das für Typen?
- Wie stehen sie wohl am Anfang in der Situation?
- Was ist eigentlich das Problem?
- Was ist wohl das einzelne Dilemma der Beteiligten?

Ob Sie diese sehr pädagogische Methode mit der Schulklasse anwenden können, sollten Sie dem Eindruck der Lehrkraft überlassen. **Empfehlenswert ist es, die „beteiligten Personen“ oder auch „beteiligte Gegenstände“ über bspw. die Darstellung auf Kärtchen zu visualisieren. Geben Sie Schülerinnen und Schülern dabei die Möglichkeit, die Kärtchen selbst zu fertigen und in der Mitte des Stuhlkreises auf dem Boden „agieren zu lassen“.**

Beispiel:

Auf das Kärtchen für „den Täter“ schreibt ein Schüler einen Namen, malt vielleicht ein Emoji auf oder ein sonstiges Symbol, mit dem die Klasse identifizieren kann, dass dieses Kärtchen beim Durchsprechen der Situation „den Täter“ symbolisiert.

Beispiel:

Filmt ein Umstehender die Situation mit seinem Handy, kann diesem Umstehenden auf dem Boden symbolisch ein Handy dazugelegt werden (z. B. Handyattrappe).

„Spielen“ Sie nun mit den Schülerinnen und Schülern den möglichen Verlauf der Ausgangssituation weiter, indem Sie durch stetes Nachfragen die Handlung vorantreiben. Gegebenenfalls müssen auch die Kärtchen auf dem Boden „bewegt“ werden.

Vorteil der Methode Dilemmageschichte ist, dass Konfliktsituationen im Gespräch „über Dritte“ gelöst werden.

Methodik:

- Realistische Ausgangssituation
- Spielerische Nachbildung eines Konfliktes

Während des Durchspielens bzw. Durchsprechens wird deutlich:

- Schnelle, unreflektierte Lösungen führen meistens (nur) ins nächste Dilemma.
- Vermeintlich harmlose Ausgangssituationen schaukeln sich hoch und können eskalieren.
- Je weiter der Prozess voranschreitet, desto schwieriger wird es, sich dem Fortgang zu entziehen, ohne das Gesicht in der Gruppe zu verlieren.

Frage- bzw. Nachfragestruktur:

- Was passiert jetzt?
- Was geht in den Beteiligten vor?
- Woran merken sie das? (Körperreaktionen)
- Was machen sie als nächstes?

Durch gezieltes Nachhaken eskaliert der Prozess von einem Dilemma ins nächste

- Und was passiert, wenn folgende Situation eintritt?

Die Handlungsalternativen reduzieren sich, die Schülerreaktionen werden aggressiver.

Abbruch und Rückführung auf frühere Ausstiegsmöglichkeiten:

- Welche Möglichkeiten hätte es gegeben, als...?
- Was sind die jeweiligen Vor- und Nachteile?

Auswertung von Dilemmageschichten:

- Durch einfaches Fragen bzw. Nachfragen Lösungen „provozieren“
- Keine Antworten vorgeben
- Penetrant weiterfragen („Was könnte jetzt passieren?“)
- Möglichst über fiktive Dritte reden
- Die Gefühlsebene ansprechen („Was fühlen die Beteiligten wohl?“)

Noch leichter als über ein Rollenspiel moderieren Sie mit dieser Methode zu erfolgreichen Lösungen.

Da Polizistin bzw. Polizist und Lehrkraft bei solchen Übungen normalerweise unterschiedliche Blickwinkel berücksichtigen, ist es sinnvoll, diese Übung gemeinsam mit der Pädagogin bzw. dem Pädagogen durchzuführen.

Noch besser ist es, wenn eine Pädagogin oder ein Pädagoge (Lehrkraft oder Schulsozialarbeiterin bzw. Schulsozialarbeiter) die Übung moderiert und Sie lediglich einzelnes Fachwissen einbringen.

Schwerpunkt der Auswertung und der Übung insgesamt liegt bei den Verhaltensstrategien von Zeuginnen und Zeugen bzw. Umstehenden und dem Opfer in seinem Versuch, Umstehende zu aktivieren.

¹ Quelle: Markus Wörle, *Moderationsreminder EVA*, 2003, Akademie für Lehrerfortbildung und Personalführung Dillingen

Anlage 06.03 – Vorlage Arbeitsblatt zum Umgang mit Konflikten bzw. Gewalt in der Schule (Abwandlung zum Bildheft der Bayerischen Polizei)

Kennst du eine solche Situation?

„In der großen Pause machen sich Roland und seine zwei Mitschüler einen Spaß daraus, dem Manuel aus der 7. Klasse das Käppi vom Kopf zu schnappen. Irgendwie lustig, wie sich nun mehrere Schüler das Käppi hin- und herwerfen und Manuel vergeblich versucht, wieder an sein Käppi zu kommen, oder?“



Bearbeite folgende Arbeitsaufträge und setze dich mit den zugehörigen Fragen auseinander:

(1) Ihr habt in der Schule sicher schon einmal eine Situation erlebt, ganz ähnlich dem Beispiel oben ... wie haben in dieser Situation die meisten Umstehenden reagiert? Beschreibt kurz **zwei unterschiedliche (typische?) Reaktionen** Umstehender und erklärt jeweils genau, warum diese Personen wohl so handeln:



(2) Stell dir nun vor, du bist Manuel aus dem Beispiel oben, oder eine Betroffene bzw. ein Betroffener in einer ganz ähnlichen Situation ... welche Reaktion genau würdest du dir von Umstehenden wünschen? Beschreibe kurz **zwei unterschiedliche mögliche Reaktionen** Umstehender und erkläre jeweils, warum du dir genau diese Reaktion wünschen würdest:



Bereitet euch darauf vor, euch mit euren Ideen und Überlegungen in der folgenden Auswertung in der Klasse aktiv zu beteiligen.

Anlage 06.04 – Story „In der großen Pause“, im Original aus Bildheft der Bayerischen Polizei²

„In der großen Pause“

Der Gong ertönt zur großen Pause. Alle Schülerinnen und Schüler sausen aus den Klassenzimmern auf den Pausenhof. Ein paar spielen Fangen, rennen umher, andere spielen Tischtennis oder versuchen sich am Basketballkorb.

Die Schüler aus der neunten Klasse stehen in kleinen Grüppchen abseits, unterhalten sich und schauen gelangweilt auf die jüngeren Mitschüler. Unter den „Großen“ steht auch Roland, der aufschneiderisch von einer angeblichen Safttour berichtet. Manu, die echt super aussieht, steht in seiner Nähe und streicht sich ihre blonde Mähne alle paar Sekunden gekonnt aus dem Gesicht. Roland schaut ganz schön cool aus mit seiner neuen Lederjacke, das meinen nicht nur die Mädchen.

„Roland, hast du den Gnom aus der 7. Klasse mit seinem Bayernkäppi gesehen?“ fragt einer seiner Kumpels. Roland schaut über den Pausenhof und fixiert einen eher schwächlichen Jungen, der eine blaurote Fanmütze trägt. „Kommt Leute, ich hab Bock den aufzumischen!“

Roland ist absoluter Fan des BVB und lässt natürlich keine Möglichkeit aus, Fans anderer Fußballclubs blöd anzumachen. Außerdem ist der jüngere Schulkamerad sicher ein geeignetes Opfer, um Frust abzulassen.

Roland und seine zwei Kumpels schlendern über das Gelände zu dem Siebtklässler Manuel, der sich mit einem Mitschüler unterhält.

„Na du Zwerg“, frozelt Roland, „Bayern-Fans sind Looser und Schlappschwänze! Außerdem beleidigst du mich, weil du die doofe Bayernmütze trägst!“

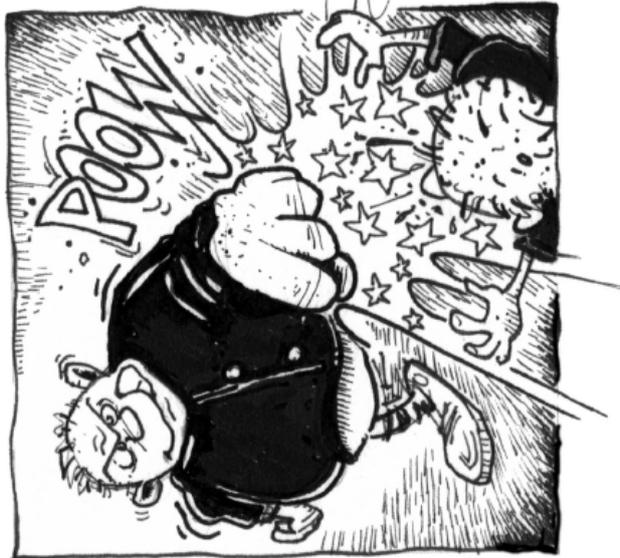
Manuel dreht sich um und sagt: „Lass mich in Ruhe, oder ich melde dich bei der Pausenaufsicht!“

Roland grinst und will ihm das Bayernkäppi vom Kopf ziehen. Manuel hält es



jedoch fest, worauf Roland das Käppi mit Gewalt wegreißt.

„Gib mein Käppi her!“ schreit Manuel und läuft Roland hinterher. Dieser hält das Käppi hoch in die Luft und schreit: „Hol es dir doch, du Zwerg!“ Dann wirft er das Käppi wie ein Frisbee zu seinem Kumpel Werner. Manuel rennt auf Werner zu, hofft, das Käppi abfangen zu können – vergeblich, schon wirft Werner



die Mütze zu Klaus weiter und stellt Manuel noch dazu ein Bein. Manuel kommt ins Wanken, stolpert und prallt ausgerechnet gegen Roland. „Du spinnst wohl! Habt ihr das gesehen, der Zwerg hier greift mich an“, und ohne lange zu zögern, holt Roland aus und versetzt Manuel einen Faustschlag ins Gesicht. Dieser geht endgültig zu Boden und hält sich die Nase, die zu bluten anfängt.

Manuel schießt das Wasser in die Augen, da der Schmerz im Gesicht so stark ist. Roland steckt das Käppi ein und faucht Manuel an. „Das Käppi kannst du abhaken, das ist jetzt meins. Und wenn du mich verpfeifst, mach ich dich kalt – verstanden?!“. Bevor Roland und seine beiden Freunde

wegrennen macht er mit seinem Handy noch ein Foto von dem am Boden liegenden Manuel. Geht ja schnell, diese „Siegertrophäe“ an etliche Freunde zu schicken.

Der Einsatz der ganzen Geschichte kann gut verwendet werden für einen Übergang in die Themenbereiche „Formen von Gewalt an Schulen“ oder auch „Folgen von Gewalt“.

² Im Original aus Bayer. Landeskriminalamt (2015) Broschüre und Bildheft „Gewalt – ein Thema für die Schule?!“