

UE 08 „Ich trau’ mich!“ (Schule)

Handlungsstrategien für den Schulalltag

Zeitanatz
90 Minuten
(2 x 45 Minuten)

Unterrichtsziele

Unterrichtsziele:

Die Schülerinnen und Schüler

- stärken selbst aktiv ihre Persönlichkeits- und Sozialkompetenz,
- entwickeln Handlungsalternativen für ein friedliches Miteinander.

Benötigte Materialien:

vorbereitete Situations-, Reaktions- und Reflexionskarten (vgl. dazu Anlagen 08.01 bis 08.06)

Diese Unterrichtseinheit kann als Variante A oder Variante B durchgeführt werden. Variante A bietet sechs sehr kurz gefasste, offene Reaktionsmöglichkeiten an, Variante B beinhaltet sieben andere Reaktionsmöglichkeiten, die ausführlicher erklärt und damit für jüngere oder leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler zu empfehlen sind. Alle Spielsituationen und die Reflexionskarten können in beiden Varianten eingesetzt werden.

Vorbereitung

Schnittstelle mit der Polizei

Im Polizeipart befasst sich die UE 09 „Selbstbehauptung im Konfliktfall“ mit möglichen Strategien eines couragierten Umgangs mit Konfliktsituationen.

Schnittstelle mit der
Polizei

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

Vorschlag für einen möglichen Ablauf, Variante A:

Zeitraumen	Unterrichtsinhalt	Methode/Sozialform und Materialien	siehe Seite
0 - 10 min	Einstiegsübung „Energizer“	Spiel, Unterrichtsgespräch	98
10 - 20 min	Diskussion	Unterrichtsgespräch Plakat, Tafel	98
20 - 50 min	Rollenspiel - 1. Runde	Partnerarbeit 3 Spiel-, 6 Reaktionskarten	98
50 - 80 min	Rollenspiel - 2. Runde	Partnerarbeit 3 Spiel-, 6 Reaktionskarten	99
80 - 90 min	Reflexion	2 Reflexionskarten	99

1. Einstieg in den Unterricht



Energizer: „Ich will hinein“

Schülerinnen und Schüler bilden einen engen Stehkreis, eine Schülerin oder ein Schüler versucht, in den Kreis hineinzukommen. Wenn es der Schülerin oder dem Schüler gelingt, in den Kreis einzudringen, wird einer der beiden Schülerinnen und Schüler, bei denen der Kreis durchbrochen wurde, zur bzw. zum „Eindringenden“.

Ein kurzer Austausch über die Schwierigkeiten beim Eindringen bzw. Nicht-eindringen können schließt sich an. Mehrere Durchläufe sind sinnvoll.

Einstieg mit spielerischer Übung Energizer

Als Einstieg in die Auseinandersetzung mit dem Stundenthema eignet sich die bildhafte Darstellung oder die Beschreibung einer Gewaltsituation. Auch in den Medien finden sich täglich Berichte über Gewalt in unterschiedlichen Situationen. Nun stellt sich die Frage, wie man sich mit der Gewalt auseinandersetzen soll bzw. wie man sich angesichts einer Aggression in einer bedrohlichen Situation verhält.

Einstieg in Auseinandersetzung

Die hier abgebildete Szene (**Spielsituation 1**, siehe Anlage 08.01 zu dieser UE) dient als Grundlage einer Diskussion zum Thema: Umgang mit Gewalt. Was könnte der Anlass für die gegenseitige Beleidigung gewesen sein? Wie könnte sich die Szene weiterentwickeln?



Die Vorschläge werden an der Tafel bzw. auf einem Plakat festgehalten.

Sicherung an Tafel oder Plakat

2. Unterrichtsverlauf

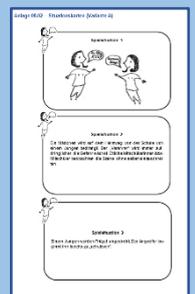


In der weiteren Erarbeitung bietet sich ein **Rollenspiel mit Bezug zu unterschiedlichen Situationen bzw. Szenen** an, in dem verschiedene Handlungsalternativen ausprobiert werden sollten:

- Eine Schülerin bzw. ein Schüler erhält die Rollenkarte für die Angreiferin bzw. den Angreifer und den Auftrag, die Situation immer gleich zu spielen.
- Sechs weitere Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Situationskarte mit unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten.

Erarbeitung

Die Konfliktsituation wird sechsmal hintereinander gleich gespielt mit der jeweils unterschiedlichen Reaktionsmöglichkeit. Die Reaktionsmöglichkeit wird im Vorfeld verbalisiert und an der Tafel auf Wortkarten visualisiert.



Spielsituation 2: siehe Anlage 08.01 zu dieser UE

Ein Mädchen wird auf dem Heimweg von der Schule von einem Jungen bedrängt. Der „Verehrer“ wird immer aufdringlicher, die Gefahr wächst. Etliche Mitschülerinnen und Mitschüler beobachten die Szene ohne selbst einzuschreiten.

Mögliche Reaktionskarte

Du verhältst dich anders und willst dem Mädchen helfen. Auf der Reaktionskarte, die du erhältst, steht: Du hilfst! Ihr helft! – Überlege dir, wie du dem Mädchen am sinnvollsten und wirkungsvollsten helfen kannst, und spiele es.

Verschiedene weitere *Reaktionskarten* stehen zur Auswahl: (siehe Anlage 08.02 zu dieser UE)

- Reaktionskarte 2: Lenke den Täter ab!
- Reaktionskarte 3: Verwickle das Mädchen in ein Gespräch (sprich mit ihr wie z. B. eine alte Bekannte oder ein alter Bekannter)!
- Reaktionskarte 4: Fordere die Umstehenden laut zur Hilfe auf!
- Reaktionskarte 5: Bitte eine Person direkt um Hilfe!
- Reaktionskarte 6: Hole Hilfe!

Verhaltensstrategien der Münchener Jugendbeamten für Jugendliche im Umgang mit Konfliktsituationen (siehe Anlage 09.02 in der UE „Selbstbehauptung im Konfliktfall“).

Denkbar ist auch eine Ausweitung des Rollenspiels mit weiteren Situationssimulationen:

Spielsituation 3: siehe Anlage 08.01 zu dieser UE

Einem Jungen werden Prügel angedroht. Der Angreifer beginnt ihn bereits zu „schubsen“.

Reaktionskarten (siehe oben).

Wichtig ist die abschließende **Reflexion** darüber, welches Ergebnis von den Schülerinnen und Schülern im Rollenspiel jeweils erreicht worden ist (Ziel: Förderung von Zivilcourage und Selbstbewusstsein):

- Ich habe jemand daran gehindert, Gewalt auszuüben.
- Ich habe die Situation möglichst gewaltfrei entschärft ...
- Hingeschaut, nicht weggeschaut!
- Ich trau' mich!

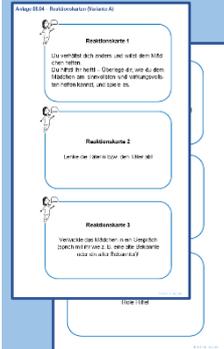
3. Abschluss des Unterrichts

Ausklang der Unterrichtseinheit durch Reflexion, ob bzw. welche der Reaktionsmöglichkeiten für die Schülerin bzw. den Schüler selbst in Frage kämen und welche nicht angewendet werden könnten.

Weitere **Interaktionsübungen** können den Schülerinnen und Schülern angeboten werden, die sich an dieser Stelle bzw. für den Einsatz in zeitlich folgenden Unterrichtsstunden besonders eignen:

Fülle die Sprechblase (siehe Anlage 08.03) oder schreibe auf, wie die beleidigte Person reagiert.

mögliche Spielsituationen siehe Anlage 08.01



Anlage 08.01 zu dieser UE

Reflexion



Vorschlag für einen möglichen Ablauf, Variante B:

Zeitraumen	Unterrichtsinhalt	Methode/Sozialform und Materialien	siehe Seite
0 - 15 min	Einstiegsübung „Energizer“	Spiel, Unterrichtsgespräch	100
15 - 45 min	Rollenspiel - 1. Runde	Partnerarbeit 3 Spiel-, 7 Reaktionskarten	100f
45 - 80 min	Rollenspiel - 2. Runde	Partnerarbeit 3 Spiel-, 7 Reaktionskarten	100f
80 - 90 min	Reflexion	2 Reflexionskarten	102



Energizer: „Ich will hinein“

Schülerinnen und Schüler bilden einen engen Stehkreis, eine Schülerin oder ein Schüler versucht, in den Kreis hineinzukommen. Wenn es der Schülerin oder dem Schüler gelingt, in den Kreis einzudringen, wird eine der beiden Schülerinnen bzw. einer der beiden Schüler, bei denen der Kreis durchbrochen wurde, zum „Eindringenden“. Ein kurzer Austausch über die Schwierigkeiten beim Eindringen bzw. Nicht-eindringen-können schließt sich an.

Im Anschluss daran erfolgt die Auseinandersetzung mit dem Stundenthema; hierfür eignet sich die bildhafte Darstellung oder die Beschreibung einer Gewaltsituation. Auch in den Medien finden sich täglich Berichte über Gewalt in unterschiedlichen Situationen. Nun stellt sich die Frage, wie man sich mit der Gewalt auseinandersetzen soll bzw. wie man sich angesichts einer Aggression in einer bedrohlichen Situation verhält.



Dies wird mittels eines **Rollenspiels** veranschaulicht:

- Eine Schülerin bzw. ein Schüler erhält die Rollenkarte für den Angreifer und den Auftrag, die Situation immer gleich zu spielen.
- Sieben weitere Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils eine Situationskarte mit unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten.

Die Konfliktsituation wird siebenmal hintereinander gleich gespielt mit der jeweils unterschiedlichen Reaktionsmöglichkeit. Die Reaktionsmöglichkeit wird im Vorfeld verbalisiert und an der Tafel auf Wortkarten visualisiert.

Rollenspiel



Sieben Handlungsmöglichkeiten bzw. Reaktionsarten beschrieben (siehe Anlage 08.05)

1. Gespräch führen
2. Nicht beachten
3. Gleiche Münze
4. Wind aus den Segeln nehmen (ggf. Bedeutung dieses Bildwortes erklären)
5. Unerwartetes tun
6. Übertrieben reagieren
7. Den Blick auf die Tatsachen richten

Spielsituation 1:

Ein Schüler oder eine Schülerin steht im Türrahmen des Klassenzimmers und stellt einer Mitschülerin oder einem Mitschüler beim Betreten das Bein.

Spielsituation 2:



Spielsituation 3:

Ein Junge geht am Platz einer Mitschülerin oder eines Mitschülers vorbei und fegt das Mäppchen vom Tisch.

Reaktionskarte 1 – Gespräch führen

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du fragst, was denn los sei oder warum sie bzw. er das tue.

Reaktionskarte 2 – Nicht beachten

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du dich überhaupt nicht darum kümmerst und so tust, als ob nichts gewesen wäre.

Reaktionskarte 3 – Gleiche Münze

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du das gleiche oder ähnliches machst, um den Angreifer ebenfalls zu ärgern.

Reaktionskarte 4 – Wind aus den Segeln nehmen

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du einen freundlichen oder lustigen Satz sagst.

Reaktionskarte 5 – Unerwartetes tun



Spielsituationen siehe Anlage 08.04

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du etwas tust oder sagst, mit dem niemand in dieser Situation rechnet, z. B. Hände schütteln, zur tollen Idee gratulieren ...

Reaktionskarte 6 – Übertrieben reagieren

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du es als unmögliche Provokation und Herausforderung ansiehst, die du dir nicht gefallen lässt und auf die du übertrieben reagierst.

Reaktionskarte 7 – Den Blick auf die Tatsachen richten

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du klar, bestimmt und höflich sagst, dass du dieses Verhalten unmöglich findest und dies nicht möchtest.

3. Abschluss des Unterrichts

Reflexion, ob bzw. welche der Reaktionsmöglichkeiten für die Schülerin oder den Schüler selbst in Frage kämen und welche nicht angewendet werden könnten (siehe Anlage 08.06 zu dieser UE).

- Ich finde es gut, dass ...
- Ich würde ... reagieren, weil ...

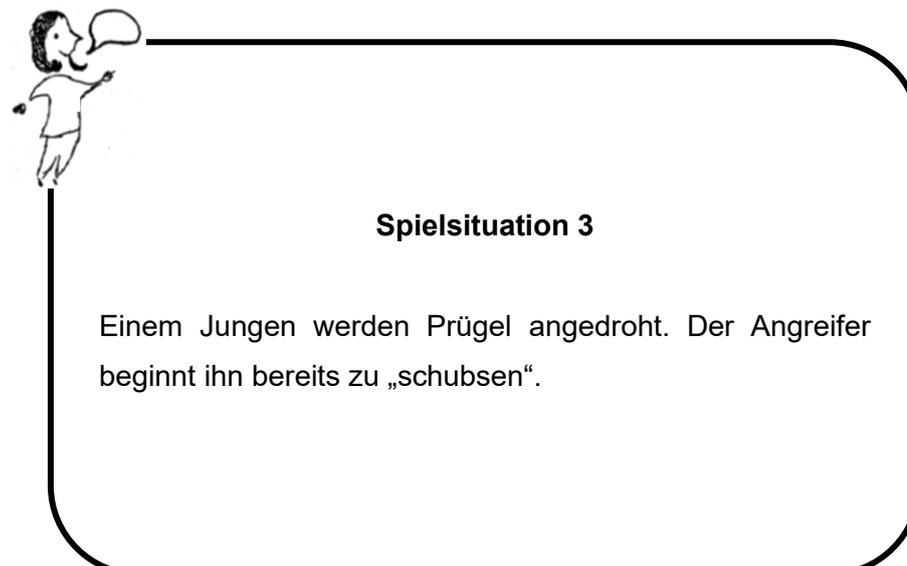
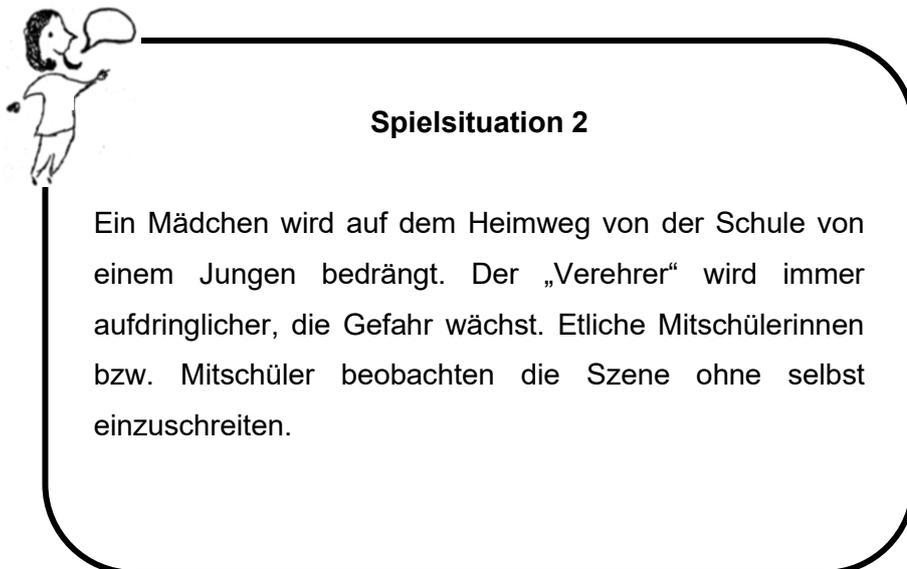
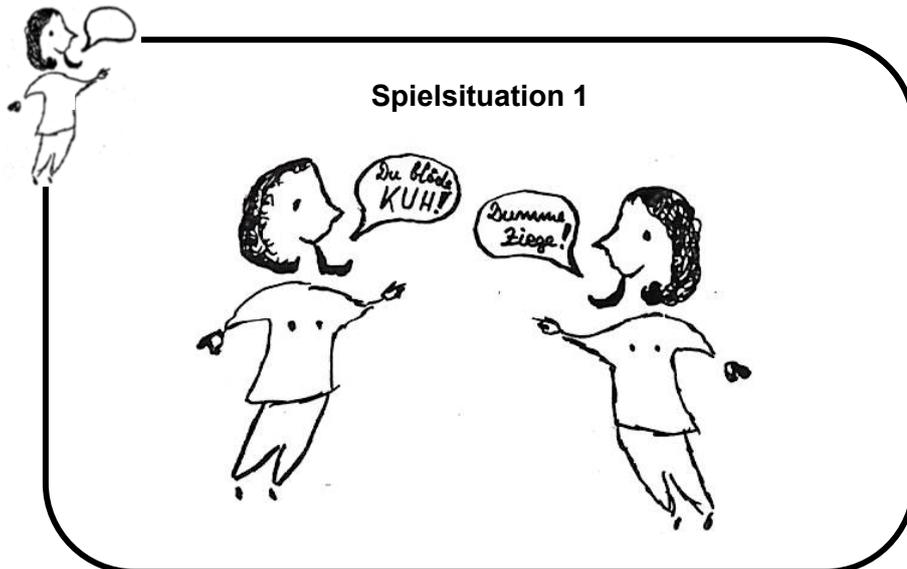
Reflexion



Vorlage
Reflexionskarten
siehe Anlage 08.06

ANLAGEN zu UE 08 „Ich trau´ mich!“ (Schule)

Anlage 08.01 – Situationskarten (Variante A)





Reaktionskarte 1

Du verhältst dich anders und willst dem Mädchen helfen.
Du hilfst! Ihr helft! – Überlege dir, wie du dem Mädchen am sinnvollsten und wirkungsvollsten helfen kannst, und spiele es.



Reaktionskarte 2

Lenke die Täterin bzw. den Täter ab!



Reaktionskarte 3

Verwickle das Mädchen in ein Gespräch (sprich mit ihr wie z. B. eine alte Bekannte oder ein alter Bekannter)!



Reaktionskarte 4

Fordere die Umstehenden laut zur Hilfe auf!



Reaktionskarte 5

Bitte eine Person direkt um Hilfe!

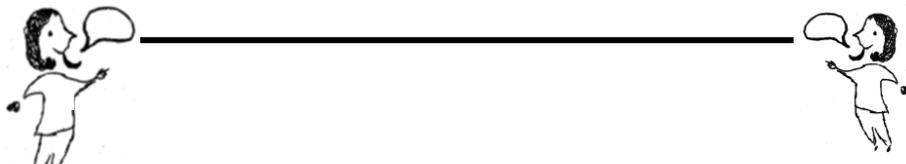


Reaktionskarte 6

Hole Hilfe!



Anlage 08.04 – Situationskarten (Variante B)



Spielsituation 1

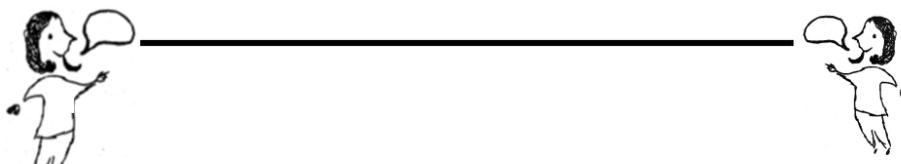
Eine Schülerin oder ein Schüler steht im Türrahmen des Klassenzimmers und stellt einer Mitschülerin oder einem Mitschüler beim Betreten das Bein.



Spielsituation 2



Du blöde KUH!



Spielsituation 3

Ein Junge geht am Platz einer Mitschülerin bzw. eines Mitschülers vorbei und fegt das Mäppchen vom Tisch.



Reaktionskarte 1 – Gespräch führen

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du fragst, was denn los sei oder warum sie bzw. er das tue.



Reaktionskarte 2 – Nicht beachten

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du dich überhaupt nicht darum kümmerst und so tust, als ob nichts gewesen wäre.



Reaktionskarte 3 – Gleiche Münze

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du das gleiche oder ähnliches machst, um die Angreifende bzw. den Angreifenden ebenfalls zu ärgern.



Reaktionskarte 4 – Wind aus den Segeln nehmen

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du einen freundlichen oder lustigen Satz sagst.



Reaktionskarte 5 – Unerwartetes tun

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du etwas tust oder sagst, mit dem niemand in dieser Situation rechnet, z. B. Hände schütteln, zur tollen Idee gratulieren ...!



Reaktionskarte 6 – Übertrieben reagieren

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du es als unmögliche Provokation und Herausforderung ansiehst, die du dir nicht gefallen lässt und auf die du übertrieben reagierst.



Reaktionskarte 7 – Tatsachen feststellen

Spiele, wie du auf das Verhalten reagieren kannst, indem du klar, bestimmt und höflich sagst, dass du dieses Verhalten unmöglich findest und dies nicht möchtest.

Anlage 08.06 – Reflexionskarten (Variante B)

Reflexionskarte 1



Ich finde gut, dass...

Reflexionskarte 2



Ich würde _____ reagieren, weil
