

## Planungsvorschläge für die geschlechtsbezogene Arbeit mit Jungen

Die auf den folgenden Seiten präsentierten Übungen/Methoden stammen aus der Arbeitshilfe „von der praxis für die praxis: projekte in der jungearbeit in nordrhein-westfalen“, hrsg. von der Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V. Dortmund 2003.

Es handelt sich um Materialien, die Fachmänner in der LAG Jungenarbeit im Rahmen einer Praxisbefragung zu erprobten Methoden aus der praktischen Arbeit mit Jungen in der Kinder- und Jugendhilfe sowie im Bereich Schule zusammengetragen und aufbereitet haben.

Neben Projektbeispielen sind in der Arbeitshilfe verschiedenste methodische Übungen zu folgenden Themen dokumentiert:

- Kennenlernen und Warming-up,
- Kraft, Stärke und Geschicklichkeit,
- Vertrauen,
- Kooperation,
- Risiko, Angst und Grenzen,
- Gefühl und Körper,
- Gruppenbildung und Identität,
- Sexualität,
- Selbstbehauptung und Gewalt.

Hier präsentiert wird eine Auswahl von beispielhaften Methoden zu diesen Themenbereichen, die auch für die Arbeit mit Jungen im Ganztage interessant sein können.

Die Methoden sind als Anregungen von Jungenarbeitern für Praxis erfahrene Kollegen zu verstehen. Der gelungene Einsatz der Methoden lebt davon, dass diese von qualifizierten Fachmännern angewendet werden – und eben nicht unreflektiert in die eigene Arbeit übernommen werden. Wer Jungenarbeit macht, muss jederzeit garantieren können, dass die Jungen sich fachlich (Fach- und Methodenkompetenz) und menschlich (psychische Stabilität, soziales Engagement, Einfluss, Einfühlungsvermögen) auf ihn verlassen können. Die Kurzdarstellung der Methoden auf den folgenden Seiten sind zudem kein Ersatz für eine umfassende Literaturrecherche und Reflexion des passenden methodischen Vorgehens in der jeweils eigenen Arbeit mit Jungen. Auch sollte jede Übung, bevor sie eingesetzt wird, von den pädagogischen Fachkräften – z.B. im Rahmen einer Fortbildung oder einer Planungsklausur – selbst ausprobiert worden sein.

Auf eine Altersangabe und eine Gruppengröße wurde bei der Methodendarstellung verzichtet, da davon gegangen wird, dass jeder Jungenarbeiter weiß, welche Methode für welches Alter und welche Größe angemessen ist. Die Zeitangaben sind nur ungefähre Größen, da jede Gruppe anders mit einer Übung verfährt. (Weitere Ausführungen siehe Seite 39 der Arbeitshilfe.)

Die vollständige Arbeitshilfe ist im Kapitel ARBEITSHILFEN UND READER MIT PRAXISMATERIALIEN als PDF abgelegt.

Als gedruckte Fassung (Kostenbeitrag von 5,- EUR) kann die Arbeitshilfe auch bei der LAG Jungenarbeit bestellt werden. Infos unter: [www.lagjungenarbeiter.de](http://www.lagjungenarbeiter.de)

## 3.1 Kennenlernen und Warming-up

# namen und kennenlernen

<b>Ziel:</b> Kennenlernen	<b>Material:</b> 1, 2, 3.) kein 4.) ein Bettlaken	<b>Dauer:</b> 10 – 20 Min.
------------------------------	---	-------------------------------

### 1. Name & Eigenschaft

Nach dem Prinzip „Kofferpacken“ fängt der erste in der Runde an, eine Eigenschaft mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamen zu sagen und seinen Vornamen danach zu nennen, z.B. „bäriger Bernd“. Der nächste wiederholt die zwei Worte und fügt seine Kombination hinzu. Der nächste wiederholt das Gesagte und fügt wiederum seine Kreation dazu.

### 2. Name nennt Namen

Ebenfalls nach dem Kofferpack-Prinzip fängt der erste in der Runde an, einen Drei-Wort-Satz mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens zu sagen, z.B. Nils nagt Nüsse. Der nächste wiederholt den Satz und fügt einen Satz mit seinem Anfangsbuchstaben an. Der nächste wiederholt das Gesagte und fügt wiederum seine Kreation hinzu.

Der Gruppenleiter kann sich an den Schluss setzen, so dass er sich alle Namen merken kann.

### 3. Name und Bewegung

Die Gruppe steht im Kreis. Jeder stellt sich laut seinen Namen sagend mit einer selbstgewählten Bewegung der ganzen Gruppe vor. Alle wiederholen seinen Namen und die Bewegung. Das Spiel dauert so lange, bis alle an der Reihe gewesen sind.

#### Variante

Frei nach dem Spiel Kofferpacken, müssen alle Namen gemerkt und in der richtigen Reihenfolge mit den Namen und Bewegungen aufgesagt und nachgemacht werden.

### 4. Vorhang auf

Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf. Die Gruppen setzen sich in einer Reihe hintereinander gegenüber. In der Mitte wird ein Laken gehalten. Bei „drei“ wird das Laken fallengelassen und die beiden ersten Gegenübersitzenden müssen nun möglichst schnell den Namen des Gegenübers nennen. Der Erste holt für sein Team einen Punkt.



# ballübungen

<b>Ziel:</b> Spaß haben körperliches Abreagieren	<b>Material:</b> 1.) Fußbälle, Augenbinden, Tennisbälle 2.) Tennisball, 2 „Tore“ 3.) Stühle, zwei Tische und ein Tennisball 4.) ein Ball 5.) mehrere Tennisbälle	<b>Dauer:</b> ca. 20 Min.
--	---	------------------------------

## 1. Ballbewegung

Die Jungen ziehen die Schuhe aus. Jeder erhält einen Ball.  
Es werden nacheinander folgende Übungen gemacht

- der Ball wird langsam am Fuß geführt,
- möglichst schnell mit dem Ball laufen,
- dribbeln,
- auf den Ball stellen und
- mit verbundenen Augen laufen.

Danach kann als Paarübung mit dem Ball der Rücken eines anderen Jungen massiert werden.

## 2. Schuhhockey

Die Jungen werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jeder Junge muss nun einen Schuh ausziehen und ihn in die Hand nehmen. Jede Mannschaft versucht nun mitsamt des Schuhs, der in der Hand gehalten werden muss, einen Tennisball in das gegnerische Tor zu befördern.

## 3. Zimmer-Stuhl-Fußball

Zwei Stuhlreihen werden gegenüber aufgestellt. Dazwischen werden am Rand Tische auf die Seite gelegt, deren Oberfläche die seitliche Begrenzung darstellt.

Ein Tor fällt, wenn man mit einem Tennisball unter die Stühle durchschießt.

## 4. Der meist Gehasste und sein bester Freund

Die Gruppe steht im Kreis und versucht den in der Mitte stehenden Jungen abzuwerfen. Dieser wird durch den Körper seines besten Freundes geschützt.

## 5. Bälle zuwerfen

Die Gruppe bildet ein Kreis. Ein Tennisball wird von einem Mitglied zum gegenüberliegenden Mitglied geworfen. Dieser wirft den Ball wieder weiter zu demjenigen, der links von dem ersten Werfer steht. Dieser schmeißt den Ball zu dem, der links von dem zweiten Werfer steht usw.. Nach und nach können in einem geregelten Abstand neue Tennisbälle mit in den Kreis gegeben werden.

## Auswertung:

Wie viele Bälle können gleichzeitig in der Gruppe gefangen und geworfen werden?

# theaterübungen

**Ziel:**

Ausdruck,  
Kennenlernen,  
Körperkontakt,  
Spaß haben

**Material:**

1.) Karteikarten und zwei Stifte  
2 - 7.) kein

**Dauer:**

10 - 30 Min.

## 1. Psst

Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet. Diese sammeln Begriffe aus den Bereichen Tiere, Berufe, Prominente, so dass die andere Gruppe diese nicht mitbekommt. Nacheinander müssen die Begriffe von einem aus der anderen Gruppe vorgespielt werden. Punkte gibt es nur, wenn die eigene Gruppe diesen errät.

## 2. Marionette

Die Gruppe bildet Paare. Ein Junge ist eine Marionette und liegt auf dem Boden. Der andere ist ein Marionettenspieler, er kann seine Marionette an imaginären Schnüren an den Gelenken bewegen. Nach einigen Minuten wechseln die Rollen.

## 3. Denkmal

Die Gruppe bildet Paare. Ein Pärchen hat die Augen verbunden. Das andere Pärchen stellt ein Denkmal dar. Die Blinden müssen nun versuchen durch Abtasten des anderen Pärchens deren Denkmal-Stellung mit den eigenen Körpern nachzubilden.

## 4. Ich bin Du und Du bist Ich

Die Gruppe bildet Paare. Die Paare sollen Informationen austauschen, die etwas über die eigene Persönlichkeit aussagen. Hiernach spielt reihum jeder seinen Partner auf der Bühne (zwei Tische) vor.

## 5. Fernseher

Die Gruppe bildet Paare. Der eine Partner hat eine Fernbedienung in der Hand und schaltet durch das Fernsehprogramm. Der andere hat die Aufgabe, immer wenn umgeschaltet wird, sofort eine andere Sendung darzustellen.

## 6. Lustig, traurig, fein, schweinish...

Anhand einer allgemein bekannten Situation oder eines Themas (Weihnachtsbescherung bei Mutter, Vater, Kind) wird von drei Schauspielern improvisiert. Anfangs erfolgt dies noch ganz normal, jedoch, wenn „Stop“ gesagt wurde, konnte eine andere Stimmung bestimmt werden, die ab nun in der gleichen Szene vorherrschen sollte (z. B. lustig, traurig, fein, schweinish).

## 7. Hahahaha

Jeder Junge hat hier die Gelegenheit, auf der Bühne einen Witz zu erzählen.

# (vertieftes) kennenlernen

<b>Ziel:</b> Kennenlernen	<b>Material:</b> 1.) ein Fragebogen pro Junge 2.) Sofortbildkamera, Steckbriefe, Stifte, Klebstoff 3.) Packpapier, Polaroidkamera, Steckbriefe 4.) je ein Foto von den Jungen	<b>Dauer:</b> 10 - 30 Min.
------------------------------	---	-------------------------------

## 1. Partnerinterview

Die Gruppe bildet Paare. Sie erhalten nun einen Fragebogen, den sie sich von dem anderen Jungen beantworten lassen müssen. Anschließend stellt jeder Junge seinen interviewten Partner vor.

Interviewfragen können der Name, das Alter, der Wohnort, die Geschwister, die Schule, die Länge, der Lieblingsfilm, das -spiel, der -sport, das -buch, die -farbe, das -essen, die -musik, Hobbies, Augenfarbe, Sternzeichen, besondere Fertigkeit- oder Fähigkeiten, der größte Wunsch, das Lieblingsurlandsland etc. sein.

### Variante:

Die Paare haben nun die Aufgabe, über den jeweiligen Partner drei Dinge zu erfahren, die ihn genauer beschreiben.

## 2. Steckbrief mit Foto (1)

Alle Jungen werden mit einer Kamera fotografiert und das Foto auf einen Steckbrief aufgeklebt und an die Wand gehängt.

Nun bekommen die Jungen drei Fragen, die sie sich von den anderen Jungen beantworten lassen und auf die jeweiligen Steckbriefe schreiben müssen.

## 3. Steckbrief mit Foto (2)

Die Jungen bilden Paare. Sie erhalten eine Rolle Packpapier und malen darauf die Umrisse des jeweils anderen Jungen ab. Anschließend malen sich die Jungen selber aus. Es werden Polaroidfotos gemacht, die gemeinsam mit einem Steckbrief auf die Packpapierrolle geklebt werden. Die Körperumrisse werden danach aufgehängt.

## 4. It's a boy - Fotolotto

Die Jungen sitzen im Kreis, in der Mitte liegen jeweils in 10 Teile zerschnittene Fotos von den Teilnehmern. Nun wird jedem Jungen ein Name zugelost, von dem er ein Foto zusammensetzen muss. Die Jungen nehmen sich reihum ein Teil aus der Mitte, von dem sie annehmen, dass es zu seinem Foto gehört. Sollte jemand entdecken, dass er ein falsches Teil genommen hat, darf er es dann, wenn er wieder an der Reihe ist, gegen ein anderes Teil eintauschen, in der Runde jedoch kein Neues nehmen. Anschließend werden die Fotos auf ein Blatt zusammengeklebt und dem Jungen übergeben, der auf dem Foto ist. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden und es dürfen auch keine Hinweise oder Tipps gegeben werden.

# einstiegsübungen

<b>Ziel:</b> Einstieg in ein Thema, 3.) Erwartungen und Regeln, Werte und Normen, Entschei- dungen und Argumente, unter- schiedliche Haltungen und Einstellungen verdeutlichen	<b>Material:</b> 1.) Postkarten 2.) Wäscheleine (als Knäuel) 3.) ein Sack, unterschiedliche Gegenstände zu einem Thema 4.) vorgefertigte Karteikarten	<b>Dauer:</b> 15 - 30 Min.
--	--	-------------------------------

## 1. Postkartenmethode

Diese Einstiegsübung kann zu unterschiedlichen Themen eingesetzt werden. Auf dem Boden liegen Postkarten zu einem bestimmten Thema. Jeder Junge soll sich eine aussuchen. Wenn jeder Junge eine Karte gewählt hat, soll er kurz darstellen, was ihn bewogen hat, diese zu nehmen.

## 2. Beziehungsnetz

Die Jungen sitzen im Kreis auf dem Boden und werfen sich kreuz und quer ein Knäuel zu. Dabei nennen sie den Namen des Fängers und halten jeweils das bei ihnen gelandete Band mit einer Hand fest. Es entsteht somit ein Netz. Wenn das Knäuel zu Ende ist, halten die Teilnehmer ihre Ecke mit beiden Händen. Nun soll die Gruppe gemeinsam aufstehen, indem sie sich über das Netz gemeinsam stabilisiert und das Band in Spannung halten.

### Erfahrungen:

Die Grundform wird gerne angenommen. Sie macht die Gruppe spürbar. Eine gute Übertragung auf die Gruppenziele ist hierdurch möglich.

## 3. Krabbelsack

In einem Sack befinden sich unterschiedliche Dinge zu einem Thema. Jeder Junge hat nun die Aufgabe, in den Sack hineinzugreifen und einen Gegenstand hinauszuziehen. Hiernach soll er kurz seine Assoziation zu diesem Gegenstand in Verbindung mit dem Thema äußern. Danach ist der nächste Junge dran.

## 4. Vier-Ecken-Spiel

Die Gruppe soll sich auf eine bestimmte Frage hin einer der vier Ecken eines Raumes zuordnen, in denen jeweils ein Begriff ausliegt. Beispiel: Von meiner Zukunft verspreche ich mir... Die Begriffe „viel Geld“, „gute Freunde“, „eine Familie“ und „tollen Job“ stehen jeweils in einer der vier Ecken zur Auswahl.

Der Spielleiter sammelt anschließend Argumente für die jeweilige Haltung der Gruppe oder vielleicht sogar der Einzelperson.

Die persönliche Einstellung eines jeden einzelnen sollte respektiert werden. Die Meinungen dürfen nicht von den anderen kommentiert werden.

### Variante:

Die Jungen sollen sich die vier Antwortmöglichkeiten anschauen und dort hingehen, woüber sie sich mit anderen Jungen unterhalten wollen. Nach zehn Minuten erfolgt die zweite Runde.

## 3.2 Kraft, Stärke und Geschicklichkeit

# durchsetzungsübungen

<b>Ziel:</b> Abbau von Berührungängsten, Förderung von Solidarität und Kooperation, Erprobung der eigenen Durchsetzungsfähigkeit, Grenzen erkennen und akzeptieren	<b>Material:</b> 1.) kein; eventuell einen Schatz (Tesakrepp o.ä.) 2.) kein 3.) Tesakrepp 4.) Stuhl	<b>Dauer:</b> 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

### 1. Edelstein schützen, Festung stürmen

Bis auf einen Jungen stellen sich alle eng aneinander mit dem Rücken nach innen in einem Kreis auf und haken sich unter.

Einer versucht nun in den Kreis einzudringen, während die anderen dies verhindern sollen.

Dabei darf von keiner der Parteien geschlagen, getreten und gekratzt werden, nur durch „wegschieben“ und „schubsen“ ist die Aufgabe zu bewältigen.

#### Variante:

In die Mitte des Kreises wird nun ein „Schatz“ (z. B. eine Tesakrepprolle, ein verknotetes Tuch etc.) gelegt. Die im Kreis stehenden Spieler haben die Aufgabe den „Schatz“ zu beschützen, d. h. sie müssen verhindern, dass er von den beiden sich außerhalb des Kreises befindenden Spielern erbeutet wird. Diese wiederum müssen versuchen in den Kreis einzudringen, um an den „Schatz“ zu gelangen.

Den Spielern der Kreisgruppe ist es verboten, sich auf den „Schatz“ zu stellen.

### 2. Burgspiel, Aus der Festung brechen

Alle Jungen bilden einen Kreis und fassen sich an die Schultern.

Ein Junge steht in der Mitte und muss versuchen, den Kreis zu verlassen, während die anderen Jungen ihn daran hindern werden.

### 3. Drängeln

Bei dieser Kraft- und Geschicklichkeitsübung wird ein Viereck mit Tesakrepp abgeklebt. Sechs Jungen setzen sich Rücken an Rücken in dieses Viereck. Die Hände sind am Körper angelegt. Sie haben nun die Aufgabe, sich gegenseitig aus dem Viereck zu drängeln, wobei sich auch mehrere zusammenschließen können.

Der Po darf hierbei nicht den Boden verlassen.

### 4. Stuhl erobern

Die Gruppe bildet Paare. Jeweils ein Paar erhält einen Stuhl, auf dem sich einer hinsetzt. Der andere muss nun zwei/drei Möglichkeiten finden, den Stuhl ohne Gewaltanwendung zu bekommen.

Im Anschluss daran erfolgt eine Vorführung der Möglichkeiten.



# fairer kampf pro 2er-team

**Ziel:**

Einschätzen der eigenen Kraft, Umgang mit anderen, Gefühle wahrnehmen, Angst, Selbstreflexion

**Material:**

Battakas (aber auch Holzschwerter, Schlagwaffen aus Holz, Kunststoff, Plastik), eventuell Baseballschläger und Kissen

**Dauer:**

15 - 30 Min.

**Voraussetzungen:**

Eine sorgfältige Einstimmung der Jungengruppe bezüglich der Themen Regeln, Vertrauen und Verantwortung ist Voraussetzung.

Die Regeln und Absprachen müssen klar und deutlich vermittelt werden (z. B. Genitalien und Kopf sowie ein am Boden Liegender sind tabu.).

Es kann jederzeit ohne Begründung „Stopp“ gesagt werden. Dann bewegt sich keiner der Kontrahenten mehr.

Der Teamer muss diese Übungen vorher einmal selbst erlebt haben. Er darf keine eigene Angst vor Kraft, Dynamik und Kontakt haben.

Darüber hinaus muss er in der Lage sein, Grenzen zu setzen und eine Aktion sofort zu stoppen.

Die Jungen sollen sich einen Partner suchen, zu dem sie Vertrauen haben. Sie sollen sich gegenüber aufstellen und sich gegenseitig in die Augen blicken. Sie sollen sich reinigen und sagen: „Ich wünsche einen fairen Kampf.“

Nach dem Kampf sollen sich die Jungen voreinander verneigen und Blickkontakt aufnehmen. Sie sollen sich für den fairen Kampf bei dem anderen bedanken.

**Variante:**

Diese Übung kann mit unterschiedlichen Arten von Schwertern durchgeführt werden. Hierdurch erhält je nach Art des Kampfmittels der Kampf eine ganz andere Dynamik.

**Auswertung:**

Wie war das Vertrauen zu deinem Partner, hattest du überhaupt Vertrauen?

Wie hast du dich gefühlt? Hat es Spaß gemacht? Hattest du Angst?

Was hast du über dich gelernt?

**Erfahrungen:**

Diese Übung wird sehr gut von den Jungen angenommen. Sie hat einen sehr hohen Anforderungscharakter. Bisher, seit fünf Jahren, nur positive Erfahrungen.



## 3.3 Vertrauen

# vertrauensübungen

<b>Thema:</b> Vertrauen entwickeln, Körpererfahrung, einlassen können, führen und folgen, Angst und Grenzen erleben	<b>Material:</b> 1, 2, 3) keine 4.) Tisch o. ä.	<b>Dauer:</b> ca. 45 min
--	---	-----------------------------

### 1. Roboter

Die Jungen sind Roboter und gehen mit den dementsprechenden Geräuschen durch den Raum. Nach und nach wird entweder die Spielfläche verkleinert und/oder das Schrittempo erhöht, wobei kein Zusammenstoß passieren darf.

Varianten:

1. Alle dürfen sich nur in einem rechten Winkel bewegen.
2. Alle Roboter haben einen Programmierer, der durch das Tippen auf dem Kopf den Roboter startet, durch das Tippen auf einer Schulter oder durch Drehung des Roboterkopfes dessen Richtung bestimmt und durch das Kommando „Stopp“ ihn wieder zum Stillstand bringt. Auch hier kann das Tempo erhöht werden. Zudem kann der Roboter durch eine Augenbinde blind gemacht werden.

#### Erfahrungen:

Es gibt unterschiedliche Erfahrungen mit dieser Übung. Einige Paare lassen sich sehr gut ein, andere sehr schlecht. Dies kann dann aber sehr gut thematisiert werden.

### 2. Vertrauenspendel (1)

Jeweils drei Jungen stellen sich zusammen. Zwei stehen sich gegenüber. Der Dritte stellt sich nun in die Mitte, schließt, wenn möglich, die Augen und baut eine Körperspannung auf.

Einer der Gegenüberstehenden berührt nun langsam die Schultern des Mittigen und schiebt ihn zur gegenüberliegenden Seite. Der Gegenüberstehende nimmt den Mittigen entgegen, indem er die Arme ausstreckt und leicht zu sich hin nachgibt. Der Abstand kann hierbei vergrößert werden.

### 3. Taumelnde Nabe, Vertrauenspendel (2)

Eine größere Anzahl von Gruppenmitgliedern bildet einen geschlossenen Kreis, in dem sich alle Schulter an Schulter kreisförmig aufstellen. Eine Person stellt sich in die Mitte und läßt sich durch pendelnde, kreiselnde Bewegungen vor-, rück- und seitwärts auf diese Teilnehmer fallen. Diese müssen wiederum das agierende Gruppenmitglied vorsichtig aufnehmen und in eine andere Richtung weitergeben. Das Pendel stellt sich dazu mit geschlossenen Füßen, Arme und Hände am Körper locker haltend, Beine angespannt in die Mitte des Kreises.

### 4. Vertrauensfall

Die Gruppenmitglieder bilden im Reißverschlussverfahren eine „Handauffangkette“, die ca. 2 m mindestens betragen sollte. Das agierende Gruppenmitglied stellt sich rückwärts auf einen Hallenbock und läßt sich ohne Anwinkeln der Beine bzw. Anziehen der Knie auf den Reißverschluß rückwärts fallen. Es kann sich ein weiteres Gruppenmitglied unter den Reißverschluß legen, während ein anderer fällt.

**Anmerkung:** Nur mit mehreren Jungen (ca. 10) möglich.

## 3.4 Kooperation

# stühle-übungen

<b>Thema:</b> Kooperation und Gruppenarbeit, Problemlösungskompetenz, Kommunikation untereinander fördern, gemeinsam etwas erleben	<b>Material:</b> 1.) eine Turnbank oder pro Teilnehmer ein Stuhl 2.) Musik, für jeden Teilnehmer ein Stuhl	<b>Dauer:</b> 15 - 30 Min.
---	--	-------------------------------

### 1. Sortieren oder Aufstellen

Je nach Teilnehmerzahl werden genügend Turnbänke mit der dünnen Seite nach oben oder Stühle hingestellt. Die Spieler sollen sich alle auf diesen Bänken oder Stühlen verteilen. Sie haben nun die Aufgabe, sich innerhalb von fünf Minuten in alphabetischer Reihenfolge zu ordnen, wobei der erste Buchstabe des Vornamens verwendet wird. Der erste Vorname, der am nächsten oder mit A beginnt, steht ganz links und der letzte Buchstabe ganz rechts. Hierbei dürfen die Bank bzw. die Stühle nicht verlassen werden.

Weitere Aufgaben können Sortierungen nach dem Alter, der Länge, nach Anzahl der Familienmitglieder, nach Alter aller Familienmitglieder, nach ihrem Geburtsdatum etc. sein.

**Variante:** Die Übung kann zusätzlich dadurch erschwert werden, dass nicht gesprochen werden darf oder alle blind sind.

### 2. Haialarm oder die Reise nach Jerusalem, verkehrt

Die Stühle (ein Stuhl weniger als Teilnehmer) werden im Raum in zwei Reihen aufgestellt.

Die Jungen bewegen sich nun im Raum oder um die beiden Stuhlreihen herum. Wird das Wort „Haialarm“ gerufen oder wenn die Musik stoppt, haben die Teilnehmer die Aufgabe sich auf den Stühlen hinzusetzen oder zu stellen, so dass jeder einen Platz findet. Nach jedem Haialarm oder Musikstop wird wieder ein Stuhl entfernt, so dass die Aufgabe immer schwerer für die Gruppe wird.

#### **Erfahrungen:**

Bei dieser Übung kann man erstaunliche Gruppenprozesse beobachten. Viel Gruppendynamik.

# geländespiele

<b>Ziel:</b> Zusammenarbeit, Spaß haben, Körperliches Abreagieren	<b>Material:</b> 1.) Luftballons, eventuell ein Seil 2.) Bohnen, Mandeln und Knöpfe 3.) zwei Kerzen, Lebensbändchen	<b>Dauer:</b> 60 – 120 Min.
--	--	--------------------------------

## 1. Adlerjagd

Bei der Adlerjagd verstecken alle Mitspieler Nester mit Adlereiern (kleine Luftballons) irgendwo auf dem Gelände. Bei Spielstart versuchen einige Jäger Nester aufzustöbern, während die Adler ihre Eier einzeln zu einem gemeinsamen Sammelplatz in Sicherheit bringen. Den Adlern darf kein Ei weggenommen werden, das sie gerade transportieren, nur die Nester dürfen ausgeräubert werden.

Die Jäger müssen sichtbar gekennzeichnet und das zugelassene Gelände eindeutig abgesteckt sein.

## 2. Grenzer und Schmuggler

Hierbei geht es darum, Bohnen und Mandeln zu kaufen und auf der anderen Seite des Spiels mit Gewinn wieder zu verkaufen. Dabei werden beide Teams durch Zöllner und Polizisten gestört, die den abgeschlagenen Schmugglern Geldstücke bzw. Waren abverlangen. Zwei Zonen sind in einem großen Abstand voneinander markiert, in der eine Händler sitzt, bei dem die eine Mannschaft Bohnen für einen Knopf kauft und die andere Mandeln für zwei Knöpfe verkauft. Die Spieler müssen versuchen, die Distanz zwischen den beiden Zonen zu überwinden ohne von einem Zöllner oder Polizisten gefangen (berührt) zu werden. Dem Zöllner muss ein Knopf und dem Polizisten eine Ware übergeben werden. Das Geld und die Waren müssen in den ausgegebenen Filmdöschen aufbewahrt werden. Am Ende wird das gesamte Geld einer Mannschaft ausgezählt und so der Gewinner ermittelt.

## 3. Leuchtturm (nachts)

Beide Teams haben ein kleines Lager, in dem eine brennende Kerze steht. Ziel jeder Gruppe ist es, das gegnerische „Lebenslicht“ möglichst oft auszublase. Alle Mitspieler haben ein „Lebensbändchen“, das ihnen von gegnerischen Spielern durch Abschlagen abgenommen werden kann. Kommt es zu einem Zusammentreffen zweier gegnerischer Spieler, gewinnt der Junge, der als erstes den anderen abgeschlagen hat – im Zweifel wird „ausgeschnuckt“. Wer sein Bändchen verliert, kann sich im eigenen Lager ein Neues holen.

### Erfahrungen:

Bei der Auswahl des Geländes muss bedacht werden, dass es nachts dunkler und somit das Risiko größer ist, Unerwartetem zu begegnen. Hat ein Teilnehmer massive Angst im Dunkeln und traut sich nicht mitzuspielen, kann er als Leuchtturmwächter eingesetzt werden.

# angst und grenzen

<b>Ziel:</b> 1.) Auseinandersetzung mit Angst 2.) mit Grenzen des Nachbarn und den eigenen Grenzen auseinandersetzen Je enger der Raum, desto eher entstehen Kontakte, aber auch Konflikte	<b>Material:</b> 1.) Fragebögen, Stifte, größerer Fragebogen 2.) kein 3.) eine Kiste mit Schnüren, Wolle, Tauen, Draht und Stricken aus verschiedenen Materialien, in verschiedenen Farben, von dünner Wolle über Geschenkband und Abschleppseil bis zum Draht	<b>Dauer:</b> 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

## 1. Angst und Horror

Jeder Junge erhält einen Angst- und Horrorfragebogen und füllt ihn für sich aus.

Anschließend werden die Ergebnisse jedes einzelnen vorgetragen und auf einem vergrößerten Fragebogen zusammengetragen und per Strichliste ausgewertet.

## 2. Nähe-Distanz-Übung

Bei dieser Paarübung bildet die Gruppe zwei Reihen, die sich gegenüber stellen sollen. Ein Junge geht nun auf den anderen zu, bis dieser das Gefühl hat, dass diese Nähe ihm reicht. Dann soll er laut „Stopp“ sagen. Danach wird gewechselt.

## 3. Grenzen mit Schnüren

Jeder Junge hat die Möglichkeit, sich eine oder mehrere Schnüre auszusuchen und sich im Gruppenraum einen Raum zu schaffen, indem er sich wohlfühlen kann. Die Schnur sollte die Grenze darstellen.

### Auswertungsfragen:

Wieso und womit wählst du diese feste Grenze?

Was drückt das Material aus?

Wie viel Raum brauchst du für dich?

Wie fühlst du dich innerhalb deiner Grenzen?

Wie reagierst du auf Grenzberührungen oder sogar Grenzüberschreitungen?

### Variante:

Die Jungen werden gebeten, nur noch die Hälfte des Raumes zu nutzen, um dort ein zweites Mal ihre Grenzen zu ziehen. Jeder hat wieder freie Materialwahl.

### Auswertungsfragen:

Wie verhältst du dich, wenn du deine Grenzen enger ziehen musst als du eigentlich willst?

Fühlst du dich wohl innerhalb deiner neuen Grenze?

Was hat sich in deiner Wahrnehmung verändert?

## 3.6 Gefühl & Körper gefühle

<b>Ziel:</b> Gefühle erfahren, ausdrücken und erkennen, Kontakt und Nähe schaffen	<b>Material:</b> 1., 4.) kein 2.) Gefühlskarten, Polaroidkamera, Wandzeitung 3.) Gefühlskarten (Suche... und Spiele...	<b>Dauer:</b> 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

### 1. Gefühlsburg

Die Gruppe bildet einen Kreis, wobei zwei Jungen den Raum verlassen müssen. Die Gruppe überlegt sich zusammen ein gemeinsames Zeichen, durch das die Burg erobert werden kann. Zeichen können sein: Über den Ellebogen streicheln, am Mittelfinger der linken Hand ziehen u.ä., wobei der Po und der Genitalbereich Tabuzonen sind. Alle, die sich im Raum befinden, haben dasselbe Zeichen und stellen sich im Kreis mit dem Rücken nach außen hin. Die beiden Fehlenden können nun hineinkommen und an dem Kreis das Zeichen suchen. Finden sie das vereinbarte Zeichen, gilt die gesamte Burg (der Kreis) als erobert.

#### Variante

Die Gruppe bildet Paare. Ein Partner geht außerhalb des Raumes. Der andere Partner überlegt sich zusammen mit den anderen ein gemeinsames Zeichen, auf das hin die Burg erobert werden kann.

### 2. Gefühle raten

Jeder Junge zieht eine der 20 Gefühlskarten und versucht die jeweilige Abbildung pantomimisch darzustellen. Davon wird ein Polaroidfoto für die Wandzeitung gemacht.

Die anderen Jungen müssen erraten, welches Gefühl gerade dargestellt wird.

### 3. Gefühlszwilling

Bei dieser Gruppenübung steht die Gruppe im Kreis. Es werden nun zwei Zettelarten verteilt. Auf jedem Zettel steht immer ein Gefühl, jedoch ist jedes Gefühl zweimal vertreten. Auf der einen Zettelart steht immer ein Gefühl und „...ohne Worte darstellen“, auf der anderen ist „Suche folgendes Gefühl...“.

Auf ein Startzeichen hin fängt der eine Teil der Gruppe an, pantomimisch ein Gefühl darzustellen, während der andere ein bestimmtes Gefühl suchen muss.

Falls jemand sich sicher ist, seinen Gefühlszwilling gefunden zu haben, sagt er laut „Ja“.

Wenn alle meinen, ihren Partner herausgefunden zu haben, gibt es die Auflösung.

### 4. Jungen ertasten

Die Jungen sitzen im Kreis und einer der Jungen steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Er muss nun versuchen, die anderen Jungen durch Ertasten zu erkennen. Wenn er alle Jungen ertastet hat, ist der nächste an der Reihe.



## 3.7 Gruppe und Identität

# gruppe

<b>Ziel:</b> Regeln erstellen, Gruppenerlebnisse schaffen, sich mit den anderen ausein- andersetzen	<b>Material:</b> 1.) Papier, Stifte, Wandzeitung 2. - 3.) Packpapier, Stifte 4.) Spielplan, Figuren, Würfel, Auf- gaben, Nummernzettel, Material für Aufgaben beim Chaos-Spiel	<b>Dauer:</b> 15 - 45 Min.
---	---	-------------------------------

### 1. Was will ich, was nicht?

Jeder Junge erhält zwei Bögen Papier. Auf den einen schreibt er, was er gerne in der Gruppe machen möchte, auf den anderen Bogen, was er absolut nicht will.

Anschließend faltet er die Zettel zu einer Schwalbe, Papierflugzeug o.ä. zusammen und lässt sie fliegen.

Die Ergebnisse werden an der Flip-Chart gesammelt.

### 2. Die zehn Gebote der Jungengruppe

Die Gruppe erstellt einen Vertrag zur Teilnahme an der Jungengruppe, in dem die Regeln für die Jungengruppe festgelegt und von den Gruppenmitgliedern und dem Gruppenleiter unterschrieben werden.

Jeder Junge, dem eine Regel einfällt, die ihm wichtig ist, kann diese benennen. Diese werden in übergeordnete Leitsätze für die Jungengruppe formuliert und in zweifacher Ausführung erstellt. Die eine Ausführung ist für den Jungen, die andere wird von allen unterschrieben und für alle sichtbar im Gruppenraum aufgehängt.

Danach kann ein zusätzliches Gruppenfoto erstellt werden (z.B. möglichst originell).

### 3. Gruppenbild

Alle Jungen erhalten ein gemeinsames großes Blatt Papier und verteilen sich darum.

Ihre Aufgabe ist es, ein beliebiges Bild zu malen.

Nach jeweils zehn Minuten wechseln die Jungen ihre Plätze und malen an ihrem neuen Platz weiter.

### 4. Chaos-Spiel

Die Jungen werden durch ein Los in Zweiergruppen eingeteilt. Auf einem Spielbrett sind Felder von 1 bis 60 aufgezeichnet. Dazu passend sind im gesamten Raum Zettel mit den Zahlen von 1 bis 60 und jeweils einem Begriff verteilt. Nun beginnt ein Team zu würfeln und muss den entsprechenden Zettel mit der Zahl suchen und mit dem Begriff zurück zum Spielleiter kommen. Dort bekommen sie eine Aufgabe, die sie zu erledigen haben, um dann weiterwürfeln zu können. Das Spiel ist beendet, wenn alle Teams das Ziel erreicht haben. Beispielhafte Aufgaben sind:

Bringt die Taschenlampe zum Leuchten und baut sie wieder auseinander.

Nennt drei Eigenschaften, die bei Mädchen anders sind als bei Jungen.

# helden

<b>Ziel:</b> Auseinandersetzung mit Vor- und Leitbildern, Männlichkeit und eigenen Zielen	<b>Material:</b> 1.) Foto eines Idols, Klebeband, Flip-Chart, Karteikarten, Stifte 2.) Tesakrepp, Zettel mit Punkten von -5 bis +5 3.) Zeitschriften, Packpapier, Klebeband, Stifte, Polaroid	<b>Dauer:</b> 15 - 35 Min. 3.) 45 Min.
--	--	--

## 1. Heldenfoto

Die Jungen haben die Aufgabe, ein Foto eines möglichen Vorbilds, eine besonders beliebten Stars (Fußballer, Skater, TV-Moderatoren etc.) mitzubringen.

Jeder stellt sein mitgebrachtes Heldenfoto aus seiner persönlichen Sicht vor und erläutert seine persönliche Beziehung zu ihm. Dabei soll der emotionale Bezug und das persönliche Interesse an dem dargestellten Vorbild deutlich werden. Die Aussagen dürfen nicht von den anderen kommentiert werden.

In einer zweiten Runde können dann die einzelnen Vorbilder von allen besprochen werden. Der Leiter präsentiert sein Vorbild ebenfalls, kann auch eines aus seiner eigenen Jugend nehmen.

Die betonten Eigenschaften und Vorbilder werden hierbei vom Gruppenleiter auf Karteikarten notiert. Nach den Gesprächen ordnen die Jungen die Eigenschaften entweder als Stärken oder Schwächen auf einer entsprechend aufgeteilten Wandzeitung ein.

### Variante:

Die Jungen sollen die Eigenschaften einem selbstgezeichneten Körperumriss zuordnen und sich dabei überlegen, welche Eigenschaften oder Werte wann den Umgang mit anderen, die Lösung von Problemen, die Abgrenzung gegenüber Überforderungen usw. begünstigen. Handlungsorientierte Eigenschaften können beispielsweise einem entsprechendem Körperteil (Hand = Handlung) zugeordnet und auf dem Umriss gelegt werden.

## 2. Helden-Barometer

Auf einer langen Linie sind Punkte von -5 bis +5 notiert. Die Jungen ordnen erst die Stichworte zu männlichen Stärken und Schwächen entlang dieser Skala entsprechend ihrer Einschätzung ein.

Anschließend haben sie die Aufgabe, sich einer für sie besonders wichtigen Eigenschaft zuzuordnen und ihre Entscheidung kurz zu begründen.

## 3. Collage Leitbilder

Mit Hilfe von Ausschnitten, Titeln und Bildern aus Zeitschriften werden Plakate erstellt, die Auskunft geben über Vor- und Leitbilder.

Hiernach findet eine Sammlung von Eigenschaften unter der Fragestellung „welche Eigenschaften möchte ich gerne übernehmen?“ statt. Die Eigenschaften werden auf Karteikarten notiert.

Im nächsten Schritt wird eine dieser Eigenschaften von jedem einem anderen zugeordnet und mit Tesakrepp auf dessen Brust geklebt. Zum Schluss wird der Junge mitsamt der zugeordneten Eigenschaften mit einer Polaroid abgelichtet.

# vater und andere vorbilder

<b>Ziel:</b> Auseinandersetzung mit Vor- und Leitbildern, Männlichkeit und eigenen Zielen	<b>Material:</b> 1.) Vatersteckbrief, Packpapier, Stifte 2.) kein 3.) Unterlagen, Ton 4.) Packpapier, Stifte	<b>Dauer:</b> 30 Min. 4.) 1,5 Std.
--	--	--

## 1. Der Vater

Jeder Junge erhält einen Vatersteckbrief, den er ausfüllt. Dieser Steckbrief enthält allgemeine Fragen (z. B. Beruf, Hobbys), Fragen zu Stärken und Schwächen des Vaters sowie Wünsche an den Vater.

Die Jungen stellen den Steckbrief vor und die Ergebnisse werden zusammengetragen.

## 2. Rollenspiel

Die Jungen spielen eine vorgegebene Situation, in der ihr Vater vorkommt. Sie setzen ihre Erwartungen an den Vater und ihre eigenen Wünsche im Rollenspiel um. Die Situationen sind z. B.:

schlechte Zeugnisnote - Verständnis haben

Fußball spielen - sich Zeit nehmen

Computer abgestürzt - ehrlich sein, Schwächen eingestehen

## 3. Das Vorbild

Jeder Junge erhält einen Klumpen Ton und hat die Aufgabe, sein Vorbild zu modellieren. Anschließend stellt er es der Gruppe vor. Dabei sollte der Junge von Stärken und Schwächen seines Vorbildes berichten.

## 4. Junge, Junge: meine Stärken, meine Schwächen

Die Einstiegsfrage ist:

Welchen Mann finde ich toll, wenn ich an Sport, Film und Fernsehen denke?

Was macht ihn so toll?

Hat er Schwächen?

Anschließend findet ein Austausch über folgende Fragen statt:

Was finde ich toll/schwach an Männern in meinem Umfeld?

Was finde ich an meinen Freunden toll/schwach?

Nach dem Austausch über andere wird der Focus auf sich selbst gerichtet. Jeder malt zwei Körperumrisse auf ein Plakat. In den einen soll er seine Stärken und Fähigkeiten notieren oder zeichnen, in den anderen sollte er seine Schwächen eintragen.

Hiernach kann jeder Junge den anderen über seine eigenen Gedanken so viel mitteilen, wie er will.

## Auswertung:

Warum fällt es so schwer über seine eigenen Schwächen zu sprechen?



# in den katakomben von barad-dur

<b>Ziel:</b> Förderung von Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl, Konflikt- und Kooperationsfähigkeit, der positiven Geschlechtsidentität, der erfolgreichen Lebensbewältigung, sozialer und emotionaler Kompetenzen.	<b>Material:</b> Brettspiel „Hero-Quest“, Regeln, Spielplan und Figuren	<b>Dauer:</b> ab 4 Std.
---	--	----------------------------

Der Spielleiter erklärt die Regeln und Ziel des Spiels (Hero-Quest) und hilft bei der Erschaffung des eigenen Charakters. Hiernach wird folgende Abenteurerausgangssituation erklärt:

„Mehrere jugendliche Abenteurer unterschiedlicher Herkunft und mit verschiedenen Fähigkeiten treffen in einer mystischen Welt aufeinander. Von einem weisen Seher erfahren sie, dass ihr Lehrer und Mentor in den Katakomben von Barad-Dur gefangen gehalten wird.

Ihre Aufgabe besteht darin, in die mächtige Feste einzudringen, das Verließ zu finden und ihren Mentor zu befreien.

Hierbei müssen sie sich Angriffen von Orks, Trollen und mächtigen Magiern erwehren, heimtückische Fallen überwinden und Rätsel entschlüsseln.

Glücklicherweise gibt es jedoch auch verborgene Schätze wie Heilränke, magische Gegenstände, alte Schriften und Waffen zu finden.

Die Gruppe kann nur gewinnen, wenn sie diese gemeinsam und im Sinne der Gemeinschaft einsetzt.

Entscheidungen über den richtigen Weg, die Verteilung der Schätze und das weitere Vorgehen müssen immer wieder neu getroffen werden.“

Reflexion nach jeder Sitzung:

- Was wurde gut gelöst?
- Was wurde falsch gemacht?
- Wie haben sich die einzelnen Spieler in der Gruppe gefühlt?
- Fühlten sie sich ernst genommen?
- Hat jemand in der Entscheidungsfindung dominiert?
- Was kann man beim nächsten Mal besser machen?

## Erfahrungen:

Seit etwa drei Jahren ist dieses Spiel ein Angebot für Kinder und Jugendliche im offenen Jugendbereich des Kölner Bürgerzentrums „Alte Feuerwache“. Bisher ist noch kein einziger Termin ausgefallen. Die Teilnehmerzahl liegt zwischen drei bis sechs Mitspielern. Zudem wurde dieses Spiel auch bei einer Fortbildung des Arbeitskreises „Praktische Jungenarbeit Köln“ gespielt, wobei sich der Spielverlauf durch eine hohe emotionale Beteiligung auszeichnete.

## 3.8 Sexualität

# sexualität und sprache

<b>Ziel:</b> Einstieg in das Thema, Kommunikationsförderung	<b>Material:</b> 1.) kein 2.) Zettel und Stifte, außerdem eine Mädchengruppe zum Austausch 3.) Karten mit dem zu erratenden Begriff und fünf darunter aufgelisteten Wörter, die diesen umschreiben 4.) Tageslichtfolie, Tageslichtprojektor oder große Blätter Papier, Stifte	<b>Dauer:</b> 15 - 35 Min.
---	---	-------------------------------

### 1. Sexalphabet

Alle sitzen im Kreis. Einer fängt an seinen Vornamen, sein aktuelles Alter und einen Begriff aus dem Bereich der Sexualität mit A zu nennen. Der nächste dann mit B usw.. Alle Wörter, ob versaut oder biologisch, wissenschaftlich ... sind erlaubt.

#### Variante:

Als Wettstreit auf Zeit kann man diese Übung auch aufziehen. Jeder hat zehn Sekunden Zeit ein Wort zu sagen, derjenige der als letztes übrig bleibt, erhält ein Kondom. Wortneuschöpfungen sind natürlich nicht erlaubt. Sollte ein Spieler keinen Begriff wissen, ist der nächste mit dem Buchstaben dran.

### 2. Sexualität und Sprache

Hier werden von den Jungen- und Mädchengruppen fünf Begriffe, die ihm/ihr zum Thema Sexualität einfallen, auf einem Zettel aufgeschrieben und in den jeweiligen Gruppen nach den Kriterien „würde ich gegenüber Mädchen, Jungen oder Erwachsenen verwenden“ geordnet.

Zudem werden Begriffe gesammelt, die andere verletzen können.

Es folgt eine Präsentation und Auswertung in der Gesamtgruppe.

### 3. Sex-Tabu

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Ein Freiwilliger aus einer Gruppe fängt an. Dieser hat nun die Aufgabe, seiner Mannschaft möglichst viele Begriffe innerhalb einer Minute so zu erklären, dass sie diese erraten kann. Er erhält hierzu eine Karte auf der ein Begriff aus dem Bereich der Sexualität (z. B. Schamlippen) steht. Unter diesem Begriff sind fünf zusätzliche Wörter aufgelistet (z. B. Frau, Mund, unten, Vagina, Haare). Alle auf der Karteikarte befindlichen Wörter und Teilwörter dürfen bei der Erklärung nicht genannt werden.

Für jeden Begriff, der erraten wurde, erhält die Gruppe einen Punkt.

Nach der Minute ist die zweite Gruppe dran. Gewonnen hat die Gruppe, die eine bestimmte Punktzahl als erstes erreicht hat.

### 4. Sex-Montagsmaler

Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten. Einer aus der Gruppe kommt zum Tageslichtprojektor und erhält dort nacheinander Begriffe aus dem Bereich der Sexualität, die er zu zeichnen hat. Er hat eine Minute Zeit so viele Begriffe zu zeichnen, wie seine eigene Gruppe erraten kann. Die Punkte werden für jede Gruppe zusammengezählt.

## 3.9 Selbstbehauptung und Gewalt

# abgrenzungsübungen

<b>Ziel:</b> Beobachtung eigenen Kommunikationsverhaltens, Kommunikationsförderung	<b>Material:</b> 1.- 3.) kein 4.) Stuhlreihe oder Bank, eventuell Videorecorder	<b>Dauer:</b> 15 - 45 Min.
---	---	-------------------------------

### 1. Sag es

Bei dieser Partnerübung denken sich beide etwas aus, was sie unbedingt erreichen wollen. Sie stellen sich gegenüber auf und einigen sich darauf, wer von beiden „Ja“ sagt und welcher „Nein“. Jeder hat nun die Aufgabe, dem anderen ca. fünf Minuten lang immer sein Wort zu sagen. Danach werden die Wörter getauscht.

### 2. Mit dem ganzen Körper

Die Gruppe bildet Paare, die sich im Raum verteilen. Folgende Anweisung wird gegeben: Dein Gegenüber kommt auf dich zu und bedroht dich. Wie kannst du dich wehren oder schützen? Probiere verschiedene Körperhaltungen aus, achte auf deine Stimme, Mimik, Gestik und deinen Blick.

Versuche eine Haltung zu finden, die dein „Nein“ am Besten zum Ausdruck bringt.

Vermeide jeden Körperausdruck, der deinem Gegenüber die Schwelle zur Gewalt erleichtert, also provoziere ihn nicht. Aber vermeide auch jeden Ausdruck von Unterwürfigkeit. Finde einen starken Ausdruck jenseits von einer Täter- oder Opferrolle.

### 3. Gruppenübung

Die Jungen stellen sich in einen Kreis mit dem Abstand einer Armeslänge. Ein Junge fängt an, wendet sich zur rechts neben sich stehenden Person und sagt energisch „Ja“, wobei er eine entsprechende Geste nach rechts mit dem ausgestreckten Unterarm macht. Dieser Angesprochene gibt das Wort mit der dementsprechenden Geste nach rechts im Kreis weiter an den nächsten Jungen. So gehen Wort und Geste in schnellem Tempo im Kreis herum.

Die Richtung kann im Kreis nur verändert werden, wenn ein Junge „Nein“ sagt und eine klare Handbewegung und Körperhaltung zu dem Jungen, der ihn angesprochen hat, hinmacht. So wird die Richtung beliebig oft und plötzlich verändert.

#### Auswertungsfragen:

Fällt es dir leichter Ja oder Nein zu sagen?

Wie leicht oder schwer fällt es dir eindeutig zu sein?

Was ist einfacher: Durchzulassen oder die Richtung zu wechseln? Aktiv oder passiv zu sein?

### 4. Parkbankspiel

Die Ausgangssituation ist, dass ein Junge auf eine Bank sitzt und das Leben genießt. Ein zweiter soll den Störer spielen und überlegen, wie er ihn aus der Ruhe bringen kann.

Aufgabe des genießenden Jungen ist bei diesem Rollenspiel, sich durch ein klares „Nein“ abzugrenzen. Der Störer übernimmt danach die Rolle des Genießenden und ein neuer Störer kann seinen Part ausführen.

# konflikte

<b>Ziel:</b> Gefühle des Ausgegrenzten deutlich machen, unbekannte Seiten kennen lernen, Selbstansprüche, aber auch Klischees deutlich machen, Erfahrung der Solidarisierung	<b>Material:</b> 1.) kein 2.) Band oder Tesakrepp 3.) Aussagenkarten, Karten mit Zahlen von +10 bis -10 4.) vorgegebene Konfliktsituationen, Videoausrüstung, Stifte, Papier, Sachen zum Verkleiden	<b>Dauer:</b> 15 - 70 Min.
---	---	-------------------------------

## 1. Außenseiterspiel

Ein selbstbewusster Junge verlässt den Raum. Die anderen werden beauftragt, eine möglichst normale Schulhofsituation darzustellen. Darüber hinaus werden sie angewiesen, den Jungen, wenn er wieder hinein kommt und zu ihnen stößt, zu ignorieren. Eine Steigerung ist je nach Situation möglich.

## 2. Streitmauer

Die Jungengruppe bildet zwei Reihen, die sich gegenüber stehen. Zwischen diesen Reihen wird mit einem Band oder einem Tesakrepp eine Grenze gezogen, die nicht übertreten werden darf. Nun hat die erste Gruppe die Möglichkeit, die andere Gruppe 15 bis 30 Sekunden zu beschimpfen. Die andere Gruppe darf hierauf in keiner Art und Weise reagieren. Danach wird gewechselt.

## 3. Jungen und Konflikte

Eine Skala von +10 bis -10 wird auf dem Boden gelegt. Die Jungen haben nun die Aufgabe, sich zu Aussagen, was ein Junge in Konfliktsituationen tun muss/darf, auf dieser Skala zu positionieren.

Aussagen können sein:

Ein richtiger Junge scheut keine Konflikte.

Ein richtiger Junge verspürt keine Schmerzen.

Ein richtiger Junge kann sich wehren und durchsetzen.

Danach werden die Gründe für die jeweils eingenommene Haltung gegenübergestellt und diskutiert.

## 4. Der Konflikt – die Lösung

Den Jungen wird eine Konfliktsituation vorgetragen, in der so viele Personen beteiligt sind, wie Jungen an der Gruppe teilnehmen. Anschließend wird jeder Junge eine am Konflikt beteiligte Person spielen. Diese Szene wird per Video aufgenommen.

Danach soll jeder Junge für sich eine mögliche Lösung des Konflikts aus seiner Rolle aufschreiben. Auch diese unterschiedlichen Lösungsansätze werden gespielt und auf Video aufgenommen. Anschließend werden die einzelnen Szenen auf Video noch einmal angeschaut.

Die Jungen beschreiben kurz, wie es ihnen in der jeweiligen Rolle ergangen ist.

# gewalt

**Ziel:**

Definition von Gewalt, physische, psychische Gewalt deutlich machen,

**Material:**

- 1.) Karteikarten mit Begriffen zum Thema Gewalt, zwei Schilder mit der Aufschrift „Gewalt“ und „keine Gewalt“
- 2.) Situationen auf Zettel

**Dauer:**

30 - 45 Min.

## 1. Was ist Gewalt?

Die Karteikarten werden verdeckt in die Mitte gelegt. An der Tafel oder der Wand werden zwei Schilder aufgehängt. Eines trägt die Aufschrift „Gewalt“, das andere „keine Gewalt“.

Der Reihe nach werden die Karten von den Gruppenmitgliedern aufgedeckt und vorgelesen. Beispielhafte Karten können sein „Klaps auf dem Po“, „schlecht über jemanden reden“, „aus dem Klassenraum geworfen werden“, „rauchen“ etc..

Nun wird diskutiert, ob der Begriff zu Gewalt gehört oder nicht. Danach werden sie unter „Gewalt“ oder „keine Gewalt“ aufgehängt.

Darüber hinaus kann gefragt werden, was denn schlimmer ist, um so eine Hierarchie der Gewalt zu erstellen. Alle können nun sehen, was zum Thema Gewalt gehört und wo Gewalt anfängt.

## 2. Gewalttreppe

Auf Seiten werden Situationen aufgeschrieben. Die Situationen können sein:

Junge kneift Mädchen in den Po, ein Junge wird von einem anderen beleidigt etc..

Die Gruppe soll jede einzelne Situation besprechen, bewerten und in eine Reihenfolge bringen, die von „wenig Gewalt“ bis „viel Gewalt“ geht.