



Umgang mit Konflikten

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse



Umgang mit Konflikten - Sortiert nach Alter

Ab 6 J.

Ab 10 J.

Ab 14 J.

- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte:
„Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Spinnwebanalyse



Umgang mit Konflikten - Sortiert nach Dauer



0 – 15 min.

16 – 30 min.

61 – X min.

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse



Umgang mit Konflikten - Sortiert nach TN-Anzahl



2 bis 5 TN

- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse

6 bis 10 TN

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse

11 bis 25 TN

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse

Über 25 TN

- ABC-Rollenspiel
- Die belagerte Stadt
- Konfliktbearbeitung
- Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“
- Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“
- Konfliktgeschichte: „Reinlegen“
- Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“
- Konfliktgeschichte: „Verletzen“
- Spinnwebanalyse

ABLAUF

Es werden Kleingruppen zu je drei GM gebildet. Die Mitglieder der Kleingruppe einigen sich, wer A, B und C ist, dann setzen sie sich im Abstand von zwei bis drei Meter einander gegenüber.

Die GB erzählt eine Geschichte oder eine konflikthafte Situation, in der drei Dialoge vorkommen. Im ersten Spiel wird der erste Dialog von A und B gespielt. C ist Beobachterin und notiert sich den Verlauf und wichtige Details. Den zweiten Dialog spielen dann A und C, wobei diesmal B die Beobachterin ist und den dritten B und C.

Bsp.: Es spielen immer alle Kleingruppen gleichzeitig.

1. Spiel:	Sabine	Sabines Mutter	Beobachterin
2. Spiel:	MartinsBruder	Beobachterin	Martin
3. Spiel:	Beobachterin	Petra	Petras Mathe-Lehrer

Im Plenum werden dann die Beobachtungen, Erfahrungen und Lösungsmöglichkeiten ausgetauscht.

Wichtig:

Zu beachten ist, dass die Rollen für die GM von Spiel zu Spiel möglichst deutlich wechseln sollten, damit jedes GM den Fall einmal aus einer anderen Perspektive spielen kann. Außerdem sollte in der Geschichte keine Lösung vorgegeben sein, damit die Spielerinnen einen möglichst großen Interpretationsspielraum haben. Auf diese Art und Weise lassen sich zahlreiche Konflikte durchspielen und man erhält verschiedene Lösungen zur eventuell anschließenden Reflexion.

 **TeilnehmerInnen**
8 - 30

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Konfliktsituationen aus verschiedenen Blickwinkeln und Standpunkten wahrnehmen
- Lösungen im Gespräch ausprobieren

 **Material:**

- Beobachtungsblatt für jede Dreiergruppe

 **Alter**
Ab 14 J.



ABLAUF

Fünf GM erhalten Rollenkärtchen (Kopiervorlage auf der Rückseite), die sie genau studieren sollen. Auf keinen Fall darf diese Information aus der Hand gegeben werden, da sie das eigene "Überleben" sichert. Wichtig ist auch, Beobachterinnen zu finden, die jeweils eine Spielerin nach bestimmten Gesichtspunkten (Bsp.: Argumentation, Nervosität, Mimik, Schuldzuweisung, ...) beobachten. Die restlichen GM sind Zuschauerinnen.

Vor dem Spiel erzählt die GB: *"Die kleine mittelalterliche Stadt Trotzburg ist zerstritten mit der großen, reichen Nachbarstadt Hochberg. Eine Hochberger Händlerin wurde ermordet. Kurze Zeit darauf kommen die Hochberger und belagern die Stadt. Sie sind in der Überzahl und lassen den Trotzburgern folgende Botschaft überbringen: 'Liefert uns binnen einer Stunde die schuldige Person aus, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.' Nun findet eine Beratung zwischen allen Beteiligten statt. Sie müssen entscheiden, wer von ihnen ausgeliefert wird. Nach längstens 30 Minuten muss eine Entscheidung gefallen sein!,,*

Auswertung:

1. Alle Spielerinnen lesen ihr Rollenkärtchen vor.
2. Die GB teilt mit, dass dieses Experiment so konstruiert ist, dass alle GM gleichermaßen mitschuldig sind und somit nur vier Lösungen möglich: a) Der schwächsten Mitspielerin wird die ganze Schuld aufgeladen. b) Alle tragen die Verantwortung für ihr Fehlverhalten und stellen sich gemeinsam. c) Das Los entscheidet über Auslieferung oder Überleben. d) Niemand stellt sich. Es kommt zum Kampf.
3. Die Spielerinnen schildern ihre Gefühle während des Spiels.
4. Die Beobachterinnen berichten.
5. Die Gruppe analysiert die eventuelle Entwicklung hin zum "Sündenbockmechanismus,, und überlegt mögliche Strategien gegen diese.



TeilnehmerInnen

Ab 10



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Erleben, dass Schuld oft nicht eindeutig zuordenbar ist, sondern aus dem Fehlverhalten mehrerer resultieren kann
- Formen des Umgangs mit Unrechtsituationen erleben



Material:

- Rollenkärtchen (Kopiervorlage auf der nächsten Seite; auf Din A4 vergrößern)



Alter

Ab 14 J.



Bürgermeisterin:

Sie mag die HochbergerInnen nicht. Eines Tages, als sie gerade die Stadtkassa nachzählt, kommt die Handwerkerin angerannt und keucht: "Eben hat mich eine Händlerin aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und sie verwundet. Jetzt liegt sie draußen im Schnee." Die Bürgermeisterin denkt sich: Das geschieht der Hochbergerin recht! bleibt hinter ihrem Geld sitzen und sagt: "Das werden wir schon hinkriegen!" Die Handwerkerin läuft daraufhin zur Ärztin, aber die will nicht hinausgehen. Nur, wenn die Verwundete hereingebracht wird, behandelt sie sie. Die Handwerkerin bittet die Krankenschwester, die Verwundete mit ihr hereinzutragen. Aber die sagt nur: "Nur wenn es mir die Bürgermeisterin befiehlt." Da kommt die Handwerkerin zur Bürgermeisterin zurück und erzählt ihr alles. Die Bürgermeisterin sagt: "Na, meinewegen soll sie sie hereinschaffen." Sie tragen die Verwundete herein, die Ärztin verbindet ihr Wunden, aber in der Nacht stirbt sie. Die Ärztin sagt: "Sie war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Wächterin gesehen hätte, was los war und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich sie vielleicht durchgebracht." Die Wächterin sagt: "Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts bemerkt!"

Wächterin:

Sie steht auf dem Turm und beobachtet die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages sieht sie, wie die Handwerkerin eine Händlerin, die von Hochburg die Straße entlang kommt, überfällt und niederschlägt. Sie meldet es aber nicht in der Stadt, weil sie denkt: Was geht mich die Hochbergerin an? Kurz darauf kommt die Handwerkerin zu ihr auf den Turm gestiegen und gibt ihr Geld, damit sie den anderen sagen soll, sie hätte nichts gesehen. Ihr ist es recht. Sie verspricht, nichts zu sagen. Die Handwerkerin läuft weiter zur Bürgermeisterin und bittet sie, der Verwundeten draußen im Schnee zu helfen. Sie stellt die Sache so hin, als ob die Händlerin sie überfallen hätte und im Kampf hätte sie sie dann verwundet. Die Bürgermeisterin tut nichts. So läuft die Handwerkerin zur Ärztin, die aber nicht hinausgehen will. Sie würde sie nur behandeln, wenn sie hereingebracht werden würde. Die Handwerkerin bittet die Krankenschwester, mit ihr die Verwundete zu holen. Diese lässt sich aber nur von der Bürgermeisterin etwas anschaffen. Endlich gibt ihr die Bürgermeisterin den Befehl, die Händlerin hereinzuschaffen. Aber es ist schon zu spät. In der Nacht stirbt die Händlerin. Die Ärztin sagt: "Wenn die Wächterin gleich gesehen hätte, dass da jemand verwundet im Schnee liegt und uns gleich Bescheid gesagt hätte, hätte ich sie retten können." Kurz vor der Beratung kommt die Wächterin zur Ärztin und bezahlt eine längst fällige hohe Rechnung mit dem Geld, das ihr die Handwerkerin gegeben hat.

Ärztin:

Eines Tages kommt die Handwerkerin zu ihr und sagt: "Draußen vor der Stadt liegt eine Händlerin von Hochburg verwundet im Schnee. Komm raus und hilf ihr! Sie hat mich überfallen wollen, ich habe mich gewehrt und sie verwundet. Eben war ich schon bei der Bürgermeisterin, aber die will nichts unternehmen." Die Ärztin denkt sich: Geschieht ihr doch recht, der Hochbergerin! und sagt: "Was soll ich zu einer Hochbergerin hinausgehen bei dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt sie herein, dann kann ich sie vielleicht behandeln." Die Handwerkerin läuft zur Krankenschwester und bittet sie, die Händlerin reinzutragen. Aber die sagt: "Nur, wenn es die Bürgermeisterin befiehlt." Die Handwerkerin rennt zur Bürgermeisterin, die befiehlt es endlich und so schaffen beide die Händlerin zur Ärztin. Diese sieht, dass sie todkrank ist, weil sie so lange im Schnee gelegen hat. Sie verbindet ihre Wunden, aber Arznei gibt sie ihr nicht, weil sie sich denkt: Wozu soll ich dieser Hochbergerin auch noch kostenlos meine teure Arznei geben? - In der Nacht stirbt die Händlerin. Die Ärztin sagt zu den anderen: "Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Wächterin gesehen hätte, was los ist und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich sie vielleicht durchgebracht." Kurz vor der Beratung kommt die Wächterin zur Ärztin und bezahlt ein längst fälliges Honorar.

Krankenschwester:

Zu ihr kommt eines Tages die Handwerkerin und sagt: "Draußen vor der Stadt liegt eine Händlerin aus Hochberg. Sie ist verwundet. Sie hat mich angefallen, ich habe mich gewehrt und sie zusammengeschlagen. Wir können sie nicht im Schnee liegenlassen. Komm und hilf mir, sie reinzutragen!" Die Krankenschwester hat wenig Lust, einer Hochbergerin zu helfen. Deswegen sagt sie: "Du hast mir nichts anzuschaffen; wenn es die Bürgermeisterin sagt, gehe ich hinaus, sonst nicht." Sie ärgert sich oft über die Bürgermeisterin, die ihr so viel anschafft. Aber jetzt ist es ihr ganz recht. Die Handwerkerin sagt, sie wäre schon bei ihr gewesen und bei der Ärztin auch und beide wollten nicht so recht was tun. Aber die Krankenschwester bleibt dabei. Die Handwerkerin läuft weg und nach einer Weile kommt sie wieder und berichtet, die Bürgermeisterin hätte es jetzt befohlen. Da geht die Krankenschwester mit ihr hinaus und sie bringen die Verwundete zur Ärztin. Diese verbindet ihre Wunden. Aber in der Nacht stirbt sie. Die Ärztin sagt: "Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Wächterin gleich gesagt hätte, was los ist und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich sie vielleicht durchgebracht."

Handwerkerin:

Sie sieht eines Tages vor der Stadt eine Händlerin aus Hochberg vorbeikommen. Sie denkt sich: Der nehme ich das Geld ab. Sie überfällt und beraubt sie. Als sie aber die Händlerin verwundet im Schnee liegen sieht, bekommt sie es mit der Angst zu tun und will Hilfe holen. Zuerst geht sie allerdings zur Wächterin auf den Turm. Diese hat alles gesehen. Die Händlerin gibt ihr die Hälfte des geraubten Geldes, damit sie nichts verrät. Die Wächterin verspricht zu schweigen. Die Handwerkerin läuft zur Bürgermeisterin und sagt zu ihr: "Eben hat mich eine Händlerin aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und sie verletzt. Jetzt liegt sie draußen im Schnee." Die Bürgermeisterin zählt gerade die Stadtkassa nach und sagt nur: "Das werden wir schon hinkriegen!" Sie tut aber nichts. Da läuft die Handwerkerin zur Ärztin und sagt: "Komm heraus und hilf der verwundeten Händlerin!" Die Ärztin sagt: "Zu einer Hochbergerin soll ich gehen? Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr sie hereinschafft, werde ich sie behandeln!" Da rennt die Handwerkerin zur Krankenschwester und bittet sie: "Trage doch mit mir die Verwundete herein! Allein schaffe ich es nicht!" Die Krankenschwester sagt: "Du hast mir gar nichts zu befehlen. Nur wenn es die Bürgermeisterin sagt, komme ich mit." Die Handwerkerin läuft wieder zur Bürgermeisterin, die immer noch beim Geldzählen ist. Diese sagt: "Meinewegen soll sie dir helfen!" Die Handwerkerin läuft zur Krankenschwester und beide tragen die Händlerin zur Ärztin, die ihre Wunden verbindet. In der selben Nacht stirbt die Händlerin. Die Ärztin sagt: "Die war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat sie fertiggemacht. Wenn die Wächterin mir gleich Bescheid gegeben hätte was los ist, hätte ich sie vielleicht durchgebracht."



ABLAUF

1. In einer Dreiergruppe schildert ein GM möglichst genau einen erlebten Konflikt, der zum Thema passt (**Konfliktsituation**). Die anderen beiden GM können Verständnisfragen Stellen.
2. Alle am Konflikt beteiligten Personen und ihre Beziehungen zueinander werden in Bezug auf ihre Rolle und Funktion beschrieben (**Rollenbeschreibungen**).
3. Alle drei GM überlegen sich ein **Motto für den Konflikt**.
4. Die GM machen sich Gedanken über ihre eigene **Betroffenheit**: Welche Motive habe ich? Wie und inwieweit bin ich am Konflikt beteiligt?
5. Die GM suchen gemeinsam eine **Lösungsmöglichkeit**.
6. Wie würden dann die **Rollen und Beziehungen aussehen**?
7. Wie sieht die "neue" Situation aus und wie kann ich sie erreichen? Ist diese **neue Situation** realistisch erreichbar?

Tip:

Die Konfliktbearbeitung in einer Dreiergruppe bringt Vorteile: Eine Konfliktsituation muss so genau beschrieben werden, dass sich die anderen beiden GM einfühlen können. Überlegungen, Vermutungen, Ideen und Lösungsvorschläge der beiden anderen GM zur Konfliktsituation können neue Sichtweisen und Wege eröffnen.

Variationsmöglichkeit:

Die Konfliktsituation und auch die neue Situation werden jeweils in einem Bild dargestellt.



TeilnehmerInnen

Ab 3



Dauer:

1 Stunde oder
mehr



Ziel:

- Eine erlebte Konfliktsituation in Dreiergruppen beschreiben, analysieren und gemeinsam nach Lösungsmöglichkeiten suchen



Material:

- keines



Alter

Ab 14 J.



Konfliktgeschichte: „Ausnutzen“

ABLAUF

Die folgende Geschichte und deren Bearbeitung soll helfen, eine vorhandene Konfliktsituation in der Gruppe anzusprechen. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte kann auch in Kleingruppen mit anschließender Plenumsphase geschehen. Dabei sollten aber die Fragen schriftlich vorgegeben werden. Die Aufarbeitung der Geschichte und vor allem die Bezüge zur realen Konfliktsituation erfordern von der GB viel Einfühlungsvermögen und Erfahrung.

Die Fabel von der Elster und dem Bären:

Die Elster sagte zum Bär: "Wenn du mir keine Münze gibst, bin ich nicht mehr dein Freund.,, Der Bär antwortete: "Woher soll ich eine Münze nehmen?" Da sprach die Elster: "Der Löwe hat eine Münze. Hol sie mir! Du willst doch mein Freund sein, oder?" Also ging der Bär zum Löwen, um ihm eine Münze zu nehmen. Er stellte sich dabei so ungeschickt an, dass ihn der Löwe erwischte und zur Rede stellte: "Hast du meine Münze geklaut?" Der Bär antwortete: "Die Elster hat mich dazu angestiftet." Da sprach die Elster: "Der klagt nicht nur, der lügt auch noch - und sowas will mein Freund sein!"

Aufarbeitung:

- Was will die Elster und was setzt sie aufs Spiel?
- Was will der Bär und was setzt er aufs Spiel?
- Hast du schon einmal so etwas beobachtet und was ging da vor sich?
- Warst du schon einmal die Elster und wen hast du für deine Zwecke missbraucht?
- Warst du schon einmal der Bär und wer hat dich für seine Zwecke ausgenutzt?
- Wie fühlst du dich, wenn du ausgenutzt wirst?
- Was erreichst du, wenn du dich eines anderen Menschen bedienst und was ist dein Vorteil dabei?

TeilnehmerInnen
Ab 4

Dauer:
1 Stunde oder
mehr

Ziel:

- Vorhandene Konfliktsituation zur Sprache bringen
- Reales Problem durch die „Fabelsprache“ abstrahieren

Material:

- Geschichte und geeignete Aufarbeitungsfragen schriftlich für alle GM

Alter
Ab 10 J.



Konfliktgeschichte: „Bloßstellen“

| Umgang mit Konflikten

S 1 / 1

ABLAUF

Die folgende Geschichte und deren Bearbeitung soll helfen, eine vorhandene Konfliktsituation in der Gruppe anzusprechen. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte kann auch in Kleingruppen mit anschließender Plenumsphase geschehen. Dabei sollten aber die Fragen schriftlich vorgegeben werden. Die Aufarbeitung der Geschichte und vor allem die Bezüge zur realen Konfliktsituation erfordern von der GB viel Einfühlungsvermögen und Erfahrung.

Die Fabel vom Pinguin:

Ein Pinguin kommt in den Wald und möchte einmal mit anderen Tieren spielen. Das Reh sagt: "Mit dir spiele ich nicht, du bist mir zu schwerfällig." Das Wildschwein meint: "Du stinkst mir zu sehr nach Fisch und Fisch mag ich nicht!" Da kommt die Eule geflogen und sagt: "Ich würde mit dir spielen, aber du musst zu mir hochkommen." Nachdem der Pinguin mühsam hochgeklettert ist, sagt die Eule: "So und nun spielen wir, wer als erster zum nächsten Baum fliegen kann." Die Eule breitet ihre Flügel aus. - Der Pinguin versucht es ebenfalls - und fällt auf den Boden. Da lachen die anderen. Die Eule ruft: "Deine Flügel müssen wohl noch etwas wachsen!" Da schämt sich der Pinguin, legt eine Flosse vor die Augen und läuft weg.

Aufarbeitung:

- Was will der Pinguin und was setzt er aufs Spiel?
- Was will jedes der anderen Tiere und was setzt es aufs Spiel?
- Hast du schon einmal so etwas beobachtet und was ging da vor sich?
- Hast du dich schon einmal blamiert und was hast du dabei gedacht, gefühlt und gemacht?
- Was denkst du dir aus, um andere zum Gespött zu machen?
- Wann verlangst du etwas, wovon du weißt, dass es die/der andere nicht erfüllen kann?

 **TeilnehmerInnen**
Ab 4

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Vorhandene Konfliktsituation zur Sprache bringen
- Reales Problem durch die „Fabelsprache“ abstrahieren

 **Material:**

- Geschichte und geeignete Aufarbeitungsfragen schriftlich für alle GM

 **Alter**
Ab 10 J.



Konfliktgeschichte: „Reinlegen“

| Umgang mit Konflikten

S 1 / 1

ABLAUF

Die folgende Geschichte und deren Bearbeitung soll helfen, eine vorhandene Konfliktsituation in der Gruppe anzusprechen. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte kann auch in Kleingruppen mit anschließender Plenumsphase geschehen. Dabei sollten aber die Fragen schriftlich vorgegeben werden. Die Aufarbeitung der Geschichte und vor allem die Bezüge zur realen Konfliktsituation erfordern von der GB viel Einfühlungsvermögen und Erfahrung.

Die Fabel vom Tiger:

Ein Tiger behauptet von sich: "Keiner ist so groß, so stark und so klug wie ich. Das größte Tier soll kommen! Die Giraffe kommt und der Tiger fragt: "Wer ist größer, du oder ich?" Die Giraffe sagt: "Ich" - da frisst sie der Tiger. "Das stärkste Tier soll kommen!" Der Elefant kommt und der Tiger fragt: "Wer ist stärker - du oder ich?" Der Elefant antwortet: "Ich." Der Tiger stürzt sich auf ihn und frisst ihn. Nun soll auch noch das klügste Tier kommen!" Der Fuchs kommt sehr spät. "Warum kommst du so spät?" fragt der Tiger. "Am Brunnen sitzt ein riesengroßer Tiger, der hat mich aufgehalten, "antwortet der Fuchs. "Du willst mich reinlegen" erwidert der Tiger, fasst sich den Fuchs und frisst ihn. Dann geht er zum Brunnen, beugt sich über den Brunnenrand und sieht im Wasser sein Spiegelbild. "Wahrhaftig, der ist genauso groß und stark und klug wie ich!" ruft er, stürzt sich auf ihn - und ertrinkt.

Aufarbeitung:

- Was will der Tiger und was setzt er aufs Spiel?
- Was will jedes der anderen Tiere und was setzt es aufs Spiel?
- Hast du schon einmal so etwas beobachtet und was ging da vor sich?
- Warst du schon einmal der Tiger und wie bist du mit den anderen umgegangen?
- Warst du schon einmal Giraffe, Elefant oder Fuchs und wer hat dich schlecht gemacht?
- Was erreichst du, wenn du einen anderen Menschen schlecht machst und abqualifizierst?

TeilnehmerInnen
Ab 4

Dauer:
1 Stunde oder
mehr

Ziel:

- Vorhandene Konfliktsituation zur Sprache bringen
- Reales Problem durch die „Fabelsprache“ abstrahieren

Material:

- Geschichte und geeignete Aufarbeitungsfragen schriftlich für alle GM

Alter
Ab 10 J.



Konfliktgeschichte: „Unterdrücken“

| Umgang mit Konflikten

S 1 / 1

ABLAUF

Die folgende Geschichte und deren Bearbeitung soll helfen, eine vorhandene Konfliktsituation in der Gruppe anzusprechen. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte kann auch in Kleingruppen mit anschließender Plenumsphase geschehen. Dabei sollten aber die Fragen schriftlich vorgegeben werden. Die Aufarbeitung der Geschichte und vor allem die Bezüge zur realen Konfliktsituation erfordern von der GB viel Einfühlungsvermögen und Erfahrung.

Die Fabel vom Wolf und dem Schaf:

Ein Wolf steht am Bach und trinkt. Ein Schaf, das den Wolf nicht sieht, trinkt ein paar Meter weiter unten. "Geh sofort weg, du trübst mir das Wasser!" schreit der Wolf. "Wie soll ich dir das Wasser trüben, wenn es von dir zu mir fließt?" erwidert das Schaf. Darauf der Wolf: "Aber vor zwei Jahren hast du es mir schon einmal getrübt, an derselben Stelle, ich weiß es noch genau!" "Vor zwei Jahren war ich noch gar nicht auf der Welt" lacht das Schaf. "Dann war es dein Vater," schreit der Wolf, stürzt sich auf das Schaf und frisst es.

Aufarbeitung:

- Was will der Wolf und was setzt er aufs Spiel?
- Was will das Schaf und was setzt es aufs Spiel?
- Hast du schon einmal so etwas beobachtet und was ging da vor sich?
- Warst du schon einmal das Schaf und was hast du gemacht, um dich der Gefahr zu entziehen?
- Warst du schon einmal der Wolf und wie hat sich deine Aggression gegen den Schwächeren geäußert?
- Welche Nachteile bringt es dir, wenn du die Macht hast, überlegen und die/der Stärkere bist?
- Welche Vorteile bringt es dir, wenn du unterlegen und die/der Schwächere bist?

 **TeilnehmerInnen**
Ab 4

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Vorhandene Konfliktsituation zur Sprache bringen
- Reales Problem durch die „Fabelsprache“ abstrahieren

 **Material:**

- Geschichte und geeignete Aufarbeitungsfragen schriftlich für alle GM

 **Alter**
Ab 10 J.



Konfliktgeschichte: „Verletzen“

ABLAUF

Die folgende Geschichte und deren Bearbeitung soll helfen, eine vorhandene Konfliktsituation in der Gruppe anzusprechen. Die Auseinandersetzung mit der Geschichte kann auch in Kleingruppen mit anschließender Plenumsphase geschehen. Dabei sollten aber die Fragen schriftlich vorgegeben werden. Die Aufarbeitung der Geschichte und vor allem die Bezüge zur realen Konfliktsituation erfordern von der GB viel Einfühlungsvermögen und Erfahrung.

Die Fabel von der Nachtigall und den Spatzen:

Eine Nachtigall wurde krank und konnte nicht mehr singen. Da sagten die Spatzen: "Die ist nicht krank, die ist nur faul." Das verletzte die Nachtigall sehr und sie begann wieder zu singen. "Hatten wir nicht recht?" fragten die Spatzen. Die Nachtigall aber fiel vom Baum und war tot; das Singen hatte sie zuviel Kraft gekostet. Da sagten die Spatzen: "Warum muss sie auch singen, wenn sie krank ist?"

Aufarbeitung:

- Was will die Nachtigall und was setzt sie aufs Spiel?
- Hast du schon einmal so etwas beobachtet und was ging da vor sich?
- Warst du schon einmal eine Nachtigall und was verletzte dich?
- Warst du schon einmal ein Spatz und was hat dein Verhalten bei den anderen bewirkt?
- Wie fühlst du dich, wenn du auf diese Art verletzt wirst?
- Was erreichst du, wenn du so mit einem anderen Menschen umgehst und was ist dein Vorteil dabei?

 **TeilnehmerInnen**
Ab 4

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

- Vorhandene Konfliktsituation zur Sprache bringen
- Reales Problem durch die „Fabelsprache“ abstrahieren

 **Material:**

- Geschichte und geeignete Aufarbeitungsfragen schriftlich für alle GM

 **Alter**
Ab 10 J.

ABLAUF

Ein großer Bogen Packpapier wird an die Wand gehängt. In die Mitte wird das zu analysierende Problem geschrieben.

Danach sammelt die Gruppe alle Ursachen des Problems und alle möglichen Folgen, die sich aus diesem Problem ergeben und schreibt diese auf das Plakat, ringelt jede einzelne Folge/Ursache ein und zieht eine Linie zum Problem bzw. zu anderen Folgen/Ursachen, je nach inhaltlichen Verbindungen.

Nun werden all jene Folgen notiert, die sich aus den vorhin aufgeschriebenen Folgen/ Ursachen ergeben. Diese werden wiederum eingeringelt und eine Linie zeigt die Abhängigkeit dieser beiden Folgen/Ursachen auf.

Je nach Problemlage, Größe der Gruppe und Übersichtlichkeit auf dem Plakat kann bis zur dritten und vierten Ebene weitergedacht und -geschrieben werden. Somit entsteht ein spinnwebenartig vernetztes Geflecht aus Abhängigkeiten und Folgewirkungen, die sich aus nur einem Problem ergeben.

Variationsmöglichkeit:

Das Sammeln von Ursachen und Folgen eines Problems erfolgt in Einzel- oder Kleingruppenarbeit auf Kärtchen, die dann zum großen Netz zusammengeklebt werden.

 **TeilnehmerInnen**
3 - 12

 **Dauer:**
1 Stunde oder
mehr

 **Ziel:**

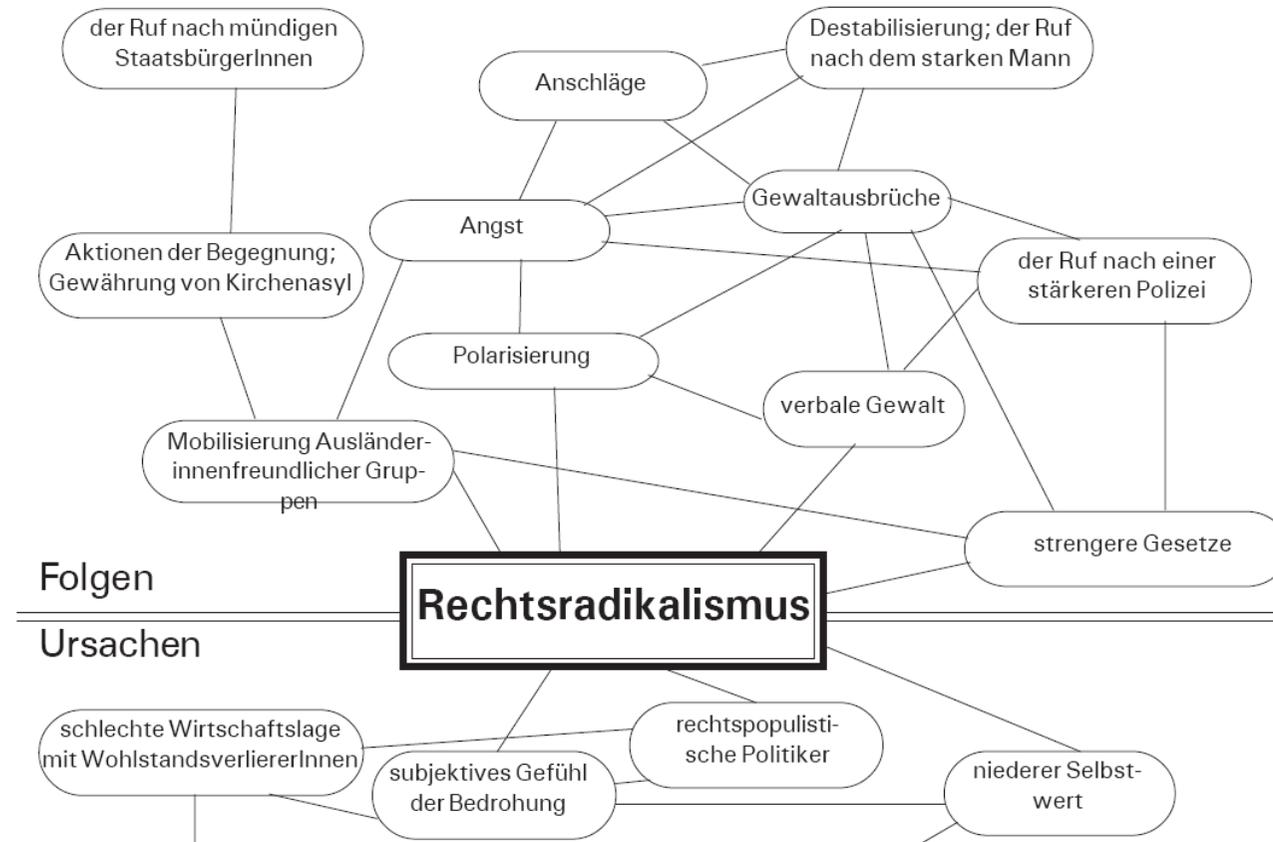
- Zum „vernetzten“ Denken anregen
- Komplexe Problemfelder erkennen und analysieren

 **Material:**

- Ein Bogen Packpapier
- Bunte Plakatschreiber

 **Alter**
Ab 14 J.

✓ ABLAUF



TeilnehmerInnen
3 - 12

Dauer:
1 Stunde oder mehr

Ziel:

- Zum „vernetzten“ Denken anregen
- Komplexe Problemfelder erkennen und analysieren

Material:

- Ein Bogen Packpapier
- Bunte Plakatschreiber

Alter
Ab 14 J.