

00_Tagesablauf

Workshop I

Streitschlichterausbildung

<i>Uhrzeit</i>	<i>Thema</i>	<i>Teamer/in</i>
1.) 11:00	Beginn	
2.) 11:15	Kennlernspiel	
3.) 11:40	Eisscholle	
4.) 12:00	Konflikte beobachten	
5.) 12:30	Begegnungen	
6.) 12:45	Was haut dich um?	
<i>13:15 – 14:00 Mittag</i>		
7.) 14:00	Alltagsemotionen	
8.) 14:15	Mimik & Gestik	
9.) 14:45	Grundregeln	
10.) 15:30	Kippstuhl	
11.) 15:45	Abschlussrunde	
<i>16:00</i>	<i>Ende</i>	

01_Beginn

Ankommen der Teilnehmer/innen.

Begrüßung der Teamer/innen und Teilnehmer/innen in entspannter Atmosphäre bei Keksen, Tee und Kaffee.

Erste gemeinsame / selbstgewählte Runde der Teilnehmer/innen.

Kennen lernen der Räumlichkeiten.

Kennen lernen der externen Teamer/innen (das können sein: Sozialpädagogen/innen aus dem Stadtteil oder aus anderen Einrichtungen).

02_Kennlernspiel

Kennen lernen über Gegenstände

Die Teilnehmer/innen sitzen in einem Stuhlkreis.

In der Mitte liegt ein Tuch auf dem sich viele verschiedene Gegenstände befinden. Jede/r hat nun Zeit sich die Gegenstände anzuschauen und für sich einen auszuwählen.

Jede/r stellt sich der Gruppe dann anhand dieses Gegenstandes vor, z.B. „Ich bin Beate und habe mir die Postkarte mit dem Sonnenaufgang ausgewählt, weil sie mich an den letzten Urlaub in Griechenland erinnert.....“

Die Teilnehmer/innen sollen aufgefordert werden eine kleine Geschichte zu ihrer Person zu erzählen!

Material: verschiedene Gegenstände (z.B. Schraube, Diskette, Postkarte, Taschentuch, Ring, Streichhölzer, Stein, Stimmgabel, Haarspange, Nähnadel, etc....), ein Tuch

Variante:

Vorstellung über Postkarten

Statt der Gegenstände werden viele verschiedene Postkarten auf das Tuch gelegt! Weiterer Verlauf siehe oben!

Material: ein Tuch, viele verschiedene Postkarten

03_Eisscholle

Es gibt ein großes Stück Papier (Packpapier), auf der alle Teilnehmer/innen sich bequem aufhalten können. Dieses Papier ist eine imaginäre Eisscholle, die im Wasser schwimmt.

Die Teilnehmer/innen können sich nach einem Schiffsuntergang darauf retten. Leider brechen am Rand der Eisscholle immer wieder mehr oder weniger große Stücke ab.

Alle umkreisen die Eisscholle, eine Musik erklingt dabei. Die Musik wird unterbrochen, alle müssen nun Platz auf der (immer kleiner werdenden) Scholle finden. Keine/r darf mit seinen / ihren Füßen im Wasser stehen.

Nach jedem Durchgang werden Papierstücke abgerissen.

Wird die Musik fortgesetzt umkreisen die Schüler/innen wieder die Scholle, neue Stücke werden abgerissen, so lange, bis alle auf dem kleinsten nur möglichen Raum Platz haben.

Variation: Statt Papier können auch stabile Stühle als Eisscholle verwendet werden.

Jede/r Teilnehmer/in soll sich zum Schluss den Platz merken, an dem sie/er gestanden hat, dort wird dann der Name hingeschrieben.

Material: Rolle Packpapier, rhythmische Musik.

Hinweis: Die Eisscholle wird aufbewahrt - falls möglich - an der Wand befestigt. Den Teilnehmer/innen wird gesagt, dass das Spiel zum Ende der Ausbildung wiederholt wird, um zu sehen, ob die Eisscholle noch weiter schrumpfen kann und die Gruppe trotzdem darauf Platz findet. Das spornt die Gruppe an und wird von den Teilnehmer/innen sicherlich nicht vergessen....

Kopiervorlage Teilnehmer/innen

04_Konflikte beobachten

(Aus Streiten – Vermitteln – Lösen

Karin Jefferys, Ute Noack AOL Verlag)

Ich habe im Verlauf der letzten Woche / Wochen einen Konflikt bei anderen oder bei mir selbst beobachtet. Der Konflikt fand statt in der Schule oder in der Freizeit. Schreibe bitte kurz auf, worum es ging und was passierte.

Worum ging es?

Meinungsverschiedenheiten
körperlicher Angriff
Beleidigung
Verletzen einer Regel

Wie ging es aus?

Kampf
Übereinkunft
Anschreien
Durch Erwachsene geregelt
Strafe

Welche Lösung wurde gewählt?

Gewinner – Gewinner
Gewinner – Verlierer
Verlierer – Verlierer

05_Begegnungen

Die Teilnehmer/Innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die sich im Raum als Reihen gegenüber stehen.

Zwei Teilnehmer/innen gehen auf das Zeichen der Spielleitung aufeinander zu. Kurz bevor sie sich treffen, ruft die Spielleitung ihnen eine Rolle zu, z.B. *PolizeibeamtIn, SportlerIn, AngeberIn, Oma/Opa, Fotomodell, Eltern mit Kinderwagen, Jugendliche, Boxer, BMW Fahrer, Clown* usw.

Die beiden Teilnehmer/innen sollen sich in dieser Rolle begrüßen, sie dürfen die Rolle mit Worten und Gesten verdeutlichen.

Hinweis: Die Spielleitung sollte vorher verschiedene Rollen überlegt und parat haben.

Material: Karten für Teamer/innen mit Begriffen

Kopiervorlage Teilnehmer/innen

06_Was haut dich um?

(Aus Streiten – Vermitteln – Lösen

Karin Jefferys, Ute Noack AOL Verlag)

Welches Gefühl hast du?

Gefühl

Wie stark? (Bitte ankreuzen)

Es gibt überraschend 5
Tage schulfrei!!!

Wenig

Viel

Dein/e beste/r Freund/in
hatte einen schweren Unfall!

Du hast den Hauptgewinn,
ein tolles Fahrrad, gewonnen.

Du schaust dir einen Grusel-
Film an, allein in einem dunklen
Raum.

Deine Eltern haben keine
Zeit für dich, wenn du sie
brauchst

Deine Beiträge zu einem
Schulprojekt haben alle
schwer beeindruckt.

Jemand hat dich verpetzt

Jemand hat dich vor deiner
Clique lächerlich gemacht

Du hast den Hauptgewinn
gewonnen _____

Jemand hat in einer schweren
Situation zu dir gehalten. _____

Dein/e Freund/in hat Schluß
gemacht _____

Jemand macht Telefonterror,
die Stimme kennst du sehr gut,
er/sie gibt es nicht zu. _____

07_Alltagsemotionen

Die Teilnehmer/innen werden in zwei Gruppen aufgeteilt, die sich im Raum in Reihen gegenüberstehen.

Abwechselnd bekommt jede Gruppe eine Gefühlskarte gezeigt, die sie dann, ohne sich untereinander abzusprechen, also jede Person nach ihrem eigenen Empfinden, der anderen Gruppe pantomimisch darstellen soll.

Die gegenüberstehende Gruppe versucht das Gefühl zu erraten und stellt dann ihrerseits ein Gefühl pantomimisch dar.

Folgende Begriffe könnten auf je einer Karte stehen:

Freude - Wut - Angst – Hoffnung – Liebe – Verständnis - Trauer – Sympathie – Antipathie – Glück -

Ungeduld – Pech – Hektik – Überheblichkeit - usw.

Material: Karten mit Begriffen für Teamer/innen

Spielvariante:

Alle Teilnehmer/innen bewegen sich frei im Raum. Ein Übungsleiter gibt in ausreichendem zeitlichen Abstand Adjektive vor. Die Teilnehmer/innen geben diesen Adjektiven durch ihre Körperhaltung, ihre Art der Bewegung, ihre Gestik und Mimik, aber ohne ihre Sprache, einen möglichst deutlichen Ausdruck. Sie bewegen sich weiterhin im Raum und nutzen die zufälligen Begegnungen miteinander, um ihre jeweiligen Rollen im Kontakt mit anderen zu spielen. Jede/r Teilnehmer/in achtet darauf, wie er/sie sich selbst und andere in den verschiedenen Rollen erlebt.

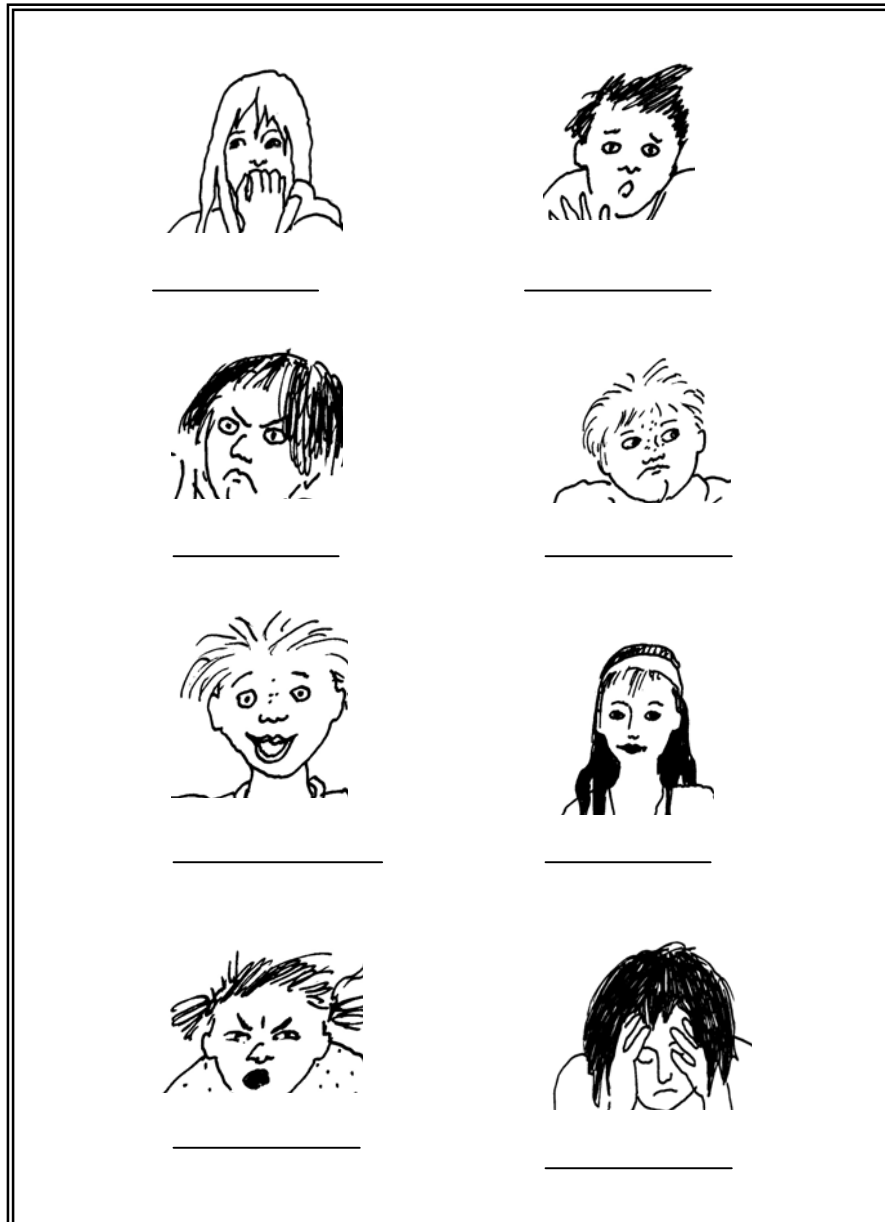
Mögliche Adjektive können sein:

schüchtern	wütend/aggressiv	stolz	lustlos/null Bock
müde	arrogant/hochnäsig	glücklich	traurig
nervös/hektisch	verzweifelt	freundlich	ängstlich
cool/lässig	abwesend/verträumt	erschrocken	zerknirscht

Material: Karten mit Begriffen für Teamer/innen

08_Mimik und Gestik

Die Teilnehmer/innen erhalten folgendes Arbeitsblatt. Sie sollen sich in Einzelarbeit Gedanken machen, welche Emotionen und Gemütszustände (Trauer, Angst, Freude, etc.) die Gesichter ausdrücken können. Die Schüler/innen beschriften mit ihren Ideen die Gesichter.



Anschließend erfolgt eine gemeinsame Auswertung der Ergebnisse, die auf einem großen Plakat zusammengetragen werden können. Mögliche Fragestellungen: Wo ist die Gruppe sich einig?, wo ist eine Vielfalt von Emotionen möglich?, etc. Zur Vertiefung werden den Teilnehmer/innen die dazugehörigen Körperbilder gezeigt, um deutlich zu machen, dass Körpersprache und Mimik unterschiedliche Aussagen hervorrufen können, bzw. die gesamte Wahrnehmung der Person wichtig ist, um Gefühle und Stimmungen erkennen zu können.



Kopiervorlage Teilnehmer/innen



Kopiervorlage Teilnehmer/innen / Teamer/innen



09_Grundregeln erarbeiten

Es sollen von den Teilnehmer/innen Grundregeln zur Konfliktlösung erarbeitet werden.

Die Sicherung der Regeln soll eine angenehme Atmosphäre sicher stellen, in der die Konflikte bearbeitet werden können und die Gruppe Lösungen erarbeiten kann.

An die Teilnehmer/innen werden Karteikarten ausgeteilt.

Der Arbeitsauftrag lautet:

Wann habe ich mich in einer Gruppe schon einmal gehemmt, entmutigt, gehetzt, gefühlt?

Wann laufen Gespräche schlecht?

Die Teilnehmer/innen haben ca. 10 Minuten Zeit die Frage zu bearbeiten.

In der Gesamtgruppe werden die Arbeitsergebnisse auf einem Metaplan zusammengetragen, ggf. ergänzt und grob sortiert.

Die Teilnehmer/innen erhalten wiederum Karteikarten. Der zweite Arbeitsauftrag lautet:

Wann laufen Gespräche gut?

Positive Verhaltensweisen für ein Gespräch!

Aus dem letzten Arbeitsauftrag werden in einem weiteren Arbeitsschritt gemeinsam Gesprächsregeln entwickelt.

Diese Gesprächsregeln gelten sowohl innerhalb der Teilnehmer/innengruppe als auch bei späteren Streitschlichtungen.

Beispiel für Gesprächsregeln einer Gruppe / für eine Streitschlichtung

Gesprächsregeln:

1. Wir hören einander aufmerksam zu.
2. Wir lassen unseren Gesprächspartner ausreden.
3. Wir äußern sowohl Kommentare als auch Kritik sachlich und freundlich.
4. Wir sind freundlich zueinander. (*Positive Grundhaltung, Vertrauen, angenehmes Klima*)
5. Wenn uns etwas stört, sagen wir es. (*Schmerz, Irritation, Einwände von einzelnen können wichtiger sein, als der reibungslose Ablauf des Programms*)
6. Persönliches bleibt unter uns. (*Vertraulichkeit in bezug auf die Inhalte schützt die Teilnehmer davor, dass Privates an die Öffentlichkeit gerät*)
7. Jeder spricht für sich selbst. (*Meide Verallgemeinerungen von der Art „Schließlich wollen wir doch alle nur...“ / Sage statt dessen Sätze wie „Ich möchte, ich fühle,“ etc.*)

Kopiervorlage Teilnehmer/innen

Grundregeln erarbeiten

Wann habe ich mich in einer Gruppe schon einmal gehemmt, entmutigt, gehetzt, gefühlt?

Wann laufen Gespräche schlecht?

Grundregeln erarbeiten

Wann laufen Gespräche gut?

Positive Verhaltensweisen für ein Gespräch!

10_Kippstuhl

Kippstuhl:

Jede/r Teilnehmer/in stellt ihren / seinen Stuhl gemeinsam mit den anderen in einem Kreis auf, die Sitzfläche nach außen.

Die Stühle werden mit der Lehne zur Kreismitte gekippt, bis sie auf zwei Stuhlbeinen stehen, durch eine Hand der Schüler/in gehalten. Es wird jemand bestimmt, der das Zeichen 1/2/3 gibt. Auf 3 gehen alle gleichzeitig einen Stuhl weiter, indem sie ihren Stuhl loslassen und nach der Lehne des nächsten Stuhls greifen. Eine Runde muss ohne Sturz eines Stuhls geschafft werden.

Material: Stühle mit Lehne, für jede/n Teilnehmer/in einen.

11_Feedback

Feedback von den Teilnehmer/innen über Karteikarten:

Wie hat es mir heute gefallen?

Was wünsche ich mir für die nächsten Treffen?

Was fehlt mir noch?

Will ich weitermachen?

Feedback von den Teamer/innen an die Gruppe und an einzelne.

Wie hat es mir heute gefallen?

Was wünsche ich mir von der Gruppe?

Entscheidung, wer an der weiteren Ausbildung/Workshop II teilnimmt.

Material: Karteikarten und Stifte / Kopien des Elternbriefes