

Freundschaft

Die Bearbeitung des Themas „Freundschaft“ bietet sich an, um das Klima in der Klasse zu thematisieren, die Schüler_innen für den Umgang mit ihren social-media-Freundschaften zu sensibilisieren und ihnen Handlungsmöglichkeiten bei Mobbing an die Hand zu geben.

Einzelne Module sind:

- „Sag mir wo du stehst!“, die „Klassenklimakarte“ und „Freundschaft ist...“ eignen sich dazu, um ins Thema einzusteigen und einen Überblick über die Sichtweisen der Jugendlichen zum Thema zu bekommen
- „Virtuelle und echte Freunde“ um die Thematik der social-media Kommunikation zu bearbeiten
- „Der Super!freund“ kann eingesetzt werden, um über Mobbing und die verschiedenen Akteure dabei zu reden, sowie den Fokus auf mögliche Gegenaktivitäten zu lenken
- „Der Vertrag der Klasse“ dient dazu, die Klasse als Gemeinschaft auf einen partnerschaftlichen Umgang miteinander festzulegen
- Das „Sumpfspiel“ eignet sich dazu, Spielfreude, Teamarbeit und phantasievolle Problemlösungsstrategien zu erleben

Die Module können je nach Bedarf kombiniert werden. Bewährt hat sich, eher reflexive Übungen zum Thema Freundschaft mit erlebnispädagogischen Spielen zu kombinieren. So kann gleich erlebt, beobachtet und geübt werden, wie es miteinander geht.



	ZIELE		TEILNEHMER
<ul style="list-style-type: none">• Die Klassensituation thematisieren• Das Klassenklima verbessern• Mobbing begegnen• Zum Eingreifen bei Mobbing animieren• Partnerschaftliches Verhalten üben		Anzahl: 26 (ganze Klasse) Altersstufe: 7.–8. Klasse	
	DAUER		2–3 Projekttage in kurzem Abstand
	INHALTE		MATERIALIEN
<ul style="list-style-type: none">• Freundschaft• Mobbing• Klassensituation• Cyberfreunde und „echte“ Freunde			Flipchart, Eddings, Moderationskarten, Kreppklebeband, Pinnwand, vorbereitete Plakate, Teppichfliesen
	METHODEN		
<ul style="list-style-type: none">• Positionsübung• Klimakarte		<ul style="list-style-type: none">• Gruppendiskussion• Brainstorming• Erlebnispädagogische Spiele	



**Thematischer Einstieg
ins Thema
Freundschaft**

Positionsübung „Sag mir wo du stehst!“

Quer durch den Raum wird mit Krepp eine Linie gezogen. In den so entstehenden Hälften hängen an der Wand die Schilder „Stimmt!“ bzw. „Stimmt nicht!“

Die Leitung liest ein Statement zu Freundschaft vor. Die Teilnehmer_innen sollen im Raum Position beziehen (eindeutige Positionierung zu „Stimmt!“ / „Stimmt nicht!“)

Mögliche Sätze sind z.B.:

- Ich bin bei facebook / WhatsApp
- Ich habe bei facebook / WhatsApp mehr Freunde als in der Realität (Schule / Straße / Zu Hause...)
- Wir sind alle Freunde
- Ich brauche keine Freunde
- Wer keine Freunde hat ist selber schuld
- Ich habe keine (mehr) Jungs / Mädchen als Freunde

Wenn sich alle positioniert haben, wird abwechselnd auf jeder Seite ein_e Teilnehmer_in gebeten zu begründen, warum er dort steht. Die anderen hören zu, es soll keine direkte Diskussion mit Umstimmungsversuchen entstehen. Wenn alle Begründungen genannt sind wird das nächste Statement vorgelesen.¹

**vorformulierte Aussagen,
Schilder: Ja, Stimmt! /
Nein, Stimmt nicht!,
Tesakrepp**

30'



¹ Abwandlung einer Übung aus: Ulrich, Susanne u.a. „Miteinander – Erfahrungen mit Betzavta“, Gütersloh 1997

→ Es geht hier darum, die unterschiedlichen Sichtweisen erst mal kennen zu lernen und zu akzeptieren.

Wenn sich Widerspruch zu einzelnen Begründungen regt, kann darauf verwiesen werden, dass jeder drankommen kann, seine Sichtweise darzulegen. Gerade bei ganzen Schulklassen sollten nicht jeder seine Position begründen müssen (wenn z. B. der Grund schon von anderen auf der gleichen Seite genannt wurde), um die Zeit des Herumstehens zu verkürzen.

**Meinungsbild über die
Situation in der Klasse
visualisieren**

Klassenklimarte

Im Stuhlkreis wird die vorbereitete Karte ausgelegt.
Jede_r Schüler_in zeichnet in jedes der 4 Felder ein Kreuz ein.

Vorbereitete Karte

20'



Fühle ich mich in der Klasse wohl?



Bin ich mit meinen schulischen Leistungen zufrieden?



Sind die Lehrer_innen für mich Ansprechpartner bei Problemen?

Kann ich in der Klasse gut lernen?



Diskussion

Das Gesamtergebnis wird mit der Gruppe diskutiert. Wichtige Punkte können sein:

- Ist das Klassenklima so ok?
- Wie ist das Verhältnis der Schüler_innen zu ihren Lehrer_innen?
- Verantwortung der Gruppe und der Einzelnen für den Lernerfolg
- Gibt es Bedürfnisse und Möglichkeiten der Veränderung?

Auch wenn die meisten Kreuze in der Mitte sind, so sind doch oft in einzelnen Feldern einzelne Kreuze weit außen. Darauf ist das Augenmerk der Klasse zu richten, ohne einzelne an den Pranger zu stellen. Die Frage an alle kann lauten: Findet ihr es ok, dass sich einige unter euch nicht in der Klasse wohlfühlen?

20'

→ *Wichtig ist, dass während des Ankreuzens und in der Diskussion nicht auf einzelne Schüler_innen Druck ausgeübt wird, wenn ihre Kreuze nicht dem Durchschnitt entsprechen. Am besten sollte die Diskussion nur auf der allgemeinen Ebene stattfinden: z.B. „Was heißt das, wenn einzelne Kreuze sehr weit außen / innen sind?“*

Begriff Freundschaft definieren, Wichtigkeit und Bedeutung von Freundschaft erkennen

Freundschaft ist...

Zuerst wird die Klasse in 2 Kleingruppen aufgeteilt.

In den Gruppen sollen die Teilnehmer_innen in Einzelarbeit Begriffe auf Moderationskarten sammeln (je 1 Wort pro Karte):

- 1) Freundschaft heißt für mich... (blaue Karten)
- 2) Was ist mir wichtig an Freundschaft? (grüne Karten)
- 3) Was ist das Gegenteil von Freundschaft? (rote Karten)

Die Teilnehmer_innen legen ihre Karten im Stuhlkreisinnenaum aus, es folgt eine kurze Diskussion zur Begriffsklärung, dann werden die Karten an die Moderationswand gehängt und entschieden, wer in der darauffolgenden Sitzung die Ergebnisse der Gruppe den anderen präsentiert.

In der Großgruppe:

Die Kleingruppen stellen sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor.

Räume für 2 Kleingruppen mit Stuhlkreis, Moderationskarten, Eddings, Pinnwand mit Wandzeitungspapier, Klebestift

40'



Unterschiede zwischen virtuellen und realen Freundschaften erkunden

Virtuelle und „echte“ Freunde

1. Mit einem Freund kann ich...

Start in 2 Gruppen á max. 15 TN: Die Jugendlichen werden aufgefordert, in Einzelarbeit auf Moderationskarten 3 Beispiele aufzuschreiben zu:

Mit einem Freund kann ich...

-
-
-

Die Karten werden in der Kleingruppe auf Moderationspapier aufgeklebt und diskutiert.

Plenum: Kurze gegenseitige Vorstellung der gesammelten Begriffe und der Diskussion.

2. Vergleich virtuelle und echte Freunde

Auf den Plakaten „Mit einem Freund kann ich...“ wird in der Diskussion mit den Jugendlichen abgehakt, was man auch mit virtuellen Freunden machen kann.

Zu jedem Punkt werden die TN gefragt:

Könnt ihr das auch mit virtuellen Freunden (facebook, WhatsApp etc.) tun?

Im Anschluss wird entweder als Einzelarbeit auf Moderationskarten oder im Plenum auf einem weiteren Plakat per Zuruf der Gruppe gesammelt:

Was könnt ihr mit virtuellen Freunden machen, das ihr mit den realen Freunden nicht könnt / macht?

Eddings,
Moderationskarten,
Moderationspapier oder
Plakate

60'

Unterschied zw. „Was tut jemand“, und „wie ist er“ erkennen

Der Super!freund

Einleitende Frage: Welche Superhelden kennt ihr? Wer sind ihre Gegner? Was machen sie? (10')

In 2 Gruppen diskutieren und sammeln die Jugendlichen:

A) Der Super!freund: Was tut er?

B) Mr. Mob: Was tut er?

Wandzeitung / Flip mit
Umrissen Super!freund,
Mr. Mob, Opfer,
Eddings

20'



Eventuell in Jungen und Mädchen geteilt. Die Mädchen bearbeiten dann:

- A) Die Super!freundin: Was tut sie?
- B) Mrs. Mob: Was tut sie?

Die Ergebnisse werden in oder neben die Umrisse geschrieben.

→ Die scherhafte Darstellung als „Super!freund“ und „Mr. Mob“ ermöglicht ein unbefangeneres Sprechen, ohne dass einzelne Klassenmitglieder an den Pranger gestellt werden. Es geht nur darum, was der Mobber und der Superfreund machen, nicht wie sie sind. Dadurch wird ihr Superhelden- bzw. Bösewichtstatus relativiert, die damit einhergehenden Charaktereigenschaften genommen und ihr Verhalten in die Realität der Jugendlichen übertragbar. Jede_r kann wenigstens einzelne Tätigkeiten des Superfreundes ausüben und Tätigkeiten des Mr. Mob unterlassen.

Begriff Freundschaft definieren, Wichtigkeit und Bedeutung von Freundschaft erkennen

20'

Im Plenum:

Die Gruppen stellen sich gegenseitig die Personen Super!freund und Mr. Mob vor.

Dann sammelt die Gruppe: Was tut das Opfer?

Hier wird deutlich, dass das Opfer meist nicht viele Möglichkeiten hat, aktiv zu reagieren um das Mobbing zu beenden. Die meisten genannten möglichen Handlungen des Opfers sind entweder kontraproduktiv (selber mobben, beleidigen, Gewalt anwenden) oder zementieren seinen Opferstatus (weinen, sich zurückziehen)

Anschließend wird die Frage: **Was braucht das Opfer?** diskutiert.

Hier kommt der Super!freund ins Spiel.



Mit der Klasse wird diskutiert:

Wie kann der Super!freund das Opfer in die Klasse holen, bzw. das Mobbing beenden?

Vorschläge werden gesammelt.

Danach kann noch erörtert werden:

Flipchart: Super!freunds Werkzeugkasten

20'



Was macht es dem Super!freund schwer? z. B.:

- Das Opfer mobbt selber
- Das Opfer ist ein Außenseiter (verhält sich anders als der Rest). Hier sollte man die Wechselwirkung aufzeigen, dass das Opfer erst durch sein Opferdasein anders wird!
- Zu viele Mobber: Auch der Super!freund ist nicht allmächtig



→ Beispiele für „Super!freund“ und „Mr. Mob“ siehe Anhang

Eigenverantwortung
betonen, zu
kameradschaftlichem
Verhalten verpflichten

Der Vertrag der Klasse!

Einleitende Frage: Wer kann der Super!freund sein?

Antwort: Jeder, sie müssen nur Mr. Mob sein lassen!

Frage: Warum ist das so schwer?

Eine Hilfe dabei ist: ein Vertrag / Vereinbarung:

Ziel des Vertrages ist: das Miteinander soll besser werden, allen soll es in der Klasse gut gehen.

In 2 Gruppen werden Vorschläge für den Vertragsinhalt gesammelt, formuliert und dann im Plenum präsentiert:

Dann wird abgestimmt, was davon in den Vertrag soll und was nicht.

Der Vertragstext wird in das vorbereitete Regelplakat eingetragen.

>> Alle unterschreiben den Vertrag!

Zusätzlich kann diskutiert werden: Was passiert, wenn der Vertrag verletzt wird?

Eine Lösung können Kontrolleur_innen sein.

>> Kontrolleur_innen wählen z.B. die Klassensprecher_innen. Was machen die Kontrolleur_innen, wenn der Vertrag verletzt wird? Dies kann in den Vertrag aufgenommen werden.

Flipchart,
Eddings,
Plakat

60'



→ Die Klassenlehrer_innen sind mit dabei und geben selber Vorschläge für Regeln ab, da auch sie Teil der Klasse sind. Sie haben ein Vetorecht bei aufzustellenden Regeln. Trotzdem müssen die aufgestellten Regeln der Meinung der Klasse entsprechen. Breite Mehrheiten oder ein Konsens sind notwendig. Es ist sinnlos, in einen Vertrag Bestandteile zu übernehmen, die nicht von allen bzw. der Mehrheit gewünscht sind. Widersetzen sich einzelne Jugendliche den von der Mehrheit gewünschten Verhaltensregeln, kann dies thematisiert werden.



Teamwork üben, gemeinsame Strategien entwickeln

Sumpfspiel (draußen & drinnen)

Einleitende Geschichte:

Die Teilnehmer_innen müssen einen Sumpf (durch eine Kreide oder Klebebandmarkierung auf dem Boden gekennzeichnet) überqueren, der voll mit Krokodilen ist. Ziel ist, dass alle Teilnehmer_innen die andere Seite erreichen. Um den Sumpf zu durchqueren erhalten sie Platten, welche nicht im Sumpf versinken (Teppichfliesen). Eine Platte, welche nicht von einer_m Mitspieler_in berührt (festgehalten, oder betreten) wird, treibt ab und ist verloren (die Spielleitung nimmt sie weg). Die Plattenanzahl ist immer um mindestens 1 geringer als die Teilnehmer_innenanzahl. Die zu bewältigende Strecke muss länger sein, als mithilfe von Hintereinanderlegen der Teppichfliesen als Trittssteine bewältigt werden kann. Somit muss die Gruppe kooperieren, um das Ziel zu erreichen.

Teppichfliesen
ca. 30 x 40 cm

(Anzahl mindestens eine
Fliese weniger als Anzahl
der Spieler_innen)

60'

Flipchart,
Eddings

Das Erlebte reflektieren

Im Stuhlkreis:

Das erlebte wird diskutiert. Die Leitfragen sind dabei:

- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden (Stimmungsabfrage mit Daumen hoch / runter)
- Warum / warum nicht?
- Seid ihr mit der Art und Weise, wie ihr zusammengearbeitet habt zufrieden?
- Warum / warum nicht?
- Was macht gute Teamarbeit aus? –auf Flipchart festhalten

20'



→ Da es Ziel des Spiels ist, gemeinsam als Gruppe die Insel zu erreichen, muss eine gemeinsame Taktik entwickelt werden, um dies zu schaffen. Schnell wird klar, dass das Vorpreschen einzelner der Gruppe nicht weiterhilft, wenn dafür andere Mitspieler_innen zurückgelassen werden.

Tipp: Es müssen zeitweilig mindestens 2 Teilnehmer_innen gleichzeitig auf einer Teppichfliese stehen, damit die freigewordene Fliese nach vorn gereicht werden kann.

Bei einer sehr lebhaften Klasse kann diese in 2 Gruppen geteilt werden und im zeitlichen Wettkampf gegeneinander antreten, um die Einsatzfreudigkeit zu erhöhen und gleichzeitig den Leerlauf Einzelner zu reduzieren.

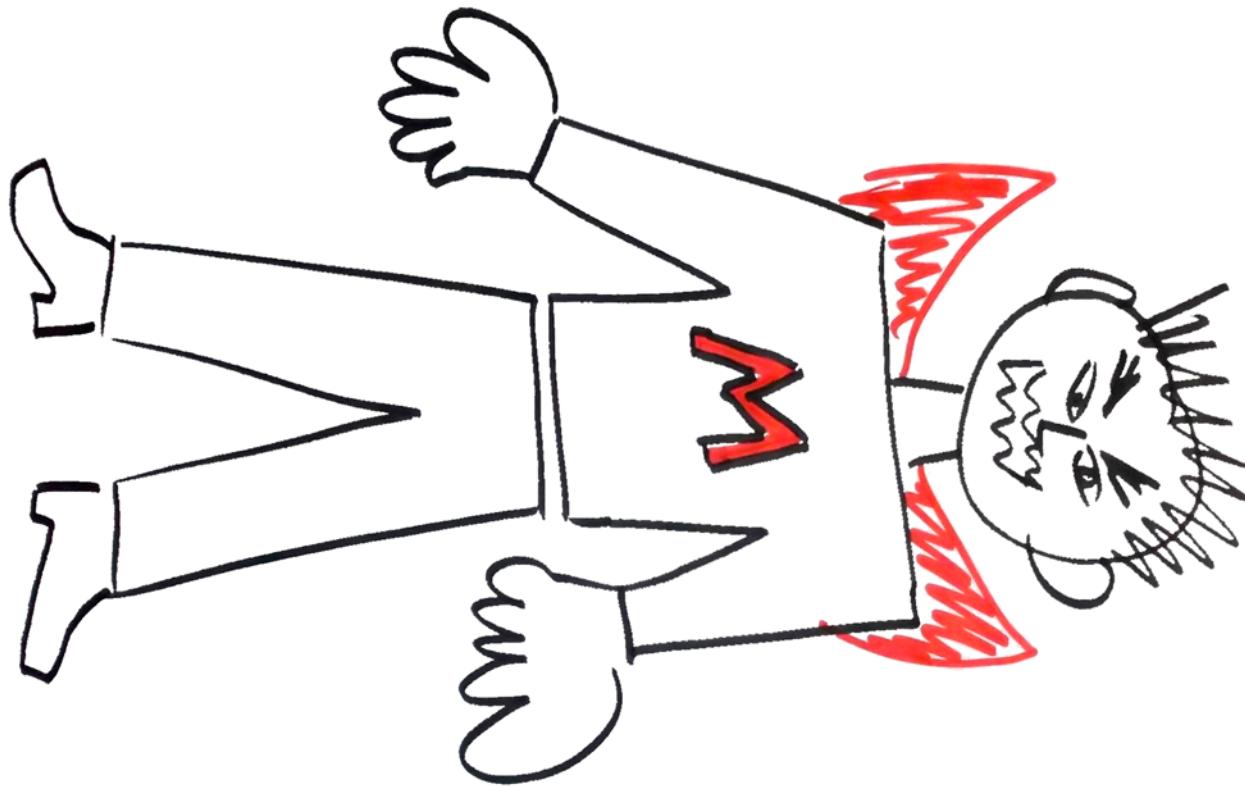
Gefördert im Rahmen des Bundesprogramms
„TOLERANZ FÖRDERN – KOMPETENZ STÄRKEN“.



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

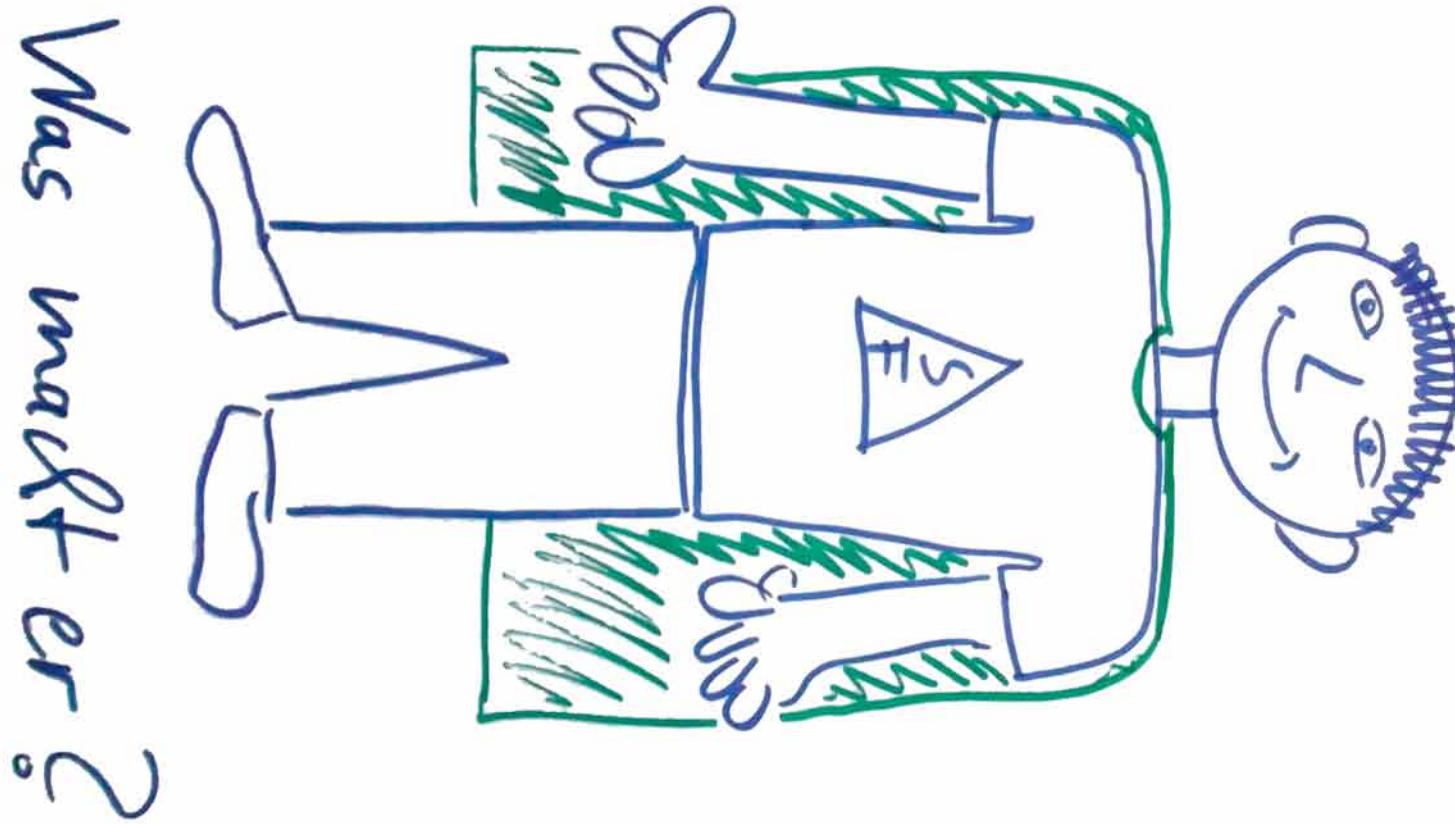


Was macht er?



Mr.
Mob

Der Super!freund



Was macht er?