



Koordination der Suchtvorbeugung in NRW
Jugendberatungsstelle, Fachstelle für Suchtvorbeugung

Kaiserstr. 90, 45468 Mülheim an der Ruhr
Tel. 0208 . 30 06 9 - 31
Fax 0208 . 30 06 9 - 49
e-mail: info@ginko-ev.de
www.ginko-ev.de



Fachstelle Gender NRW

Geschlechtergerechtigkeit in
der Kinder- und Jugendhilfe
Rathenastr. 2-4, 45127 Essen
Tel. 0201 . 18 50 88-0
Fax 0201 . 18 50 88-9
e-mail: fachstelle@gender-nrw.de
www.gender-nrw.de

blueboys

Ein Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

Handbuch für Fachkräfte aus Schule und Jugendhilfe

blueboys

Ein Planspiel für Jungen
zu Alkoholkonsum und
Sozialkompetenz



Fachstelle Gender NRW
Geschlechtergerechtigkeit in
der Kinder- und Jugendhilfe

Ein Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

blueboys

grußwort

Hallo liebe Leser und Leserinnen,

vielen Dank für Ihr Interesse an dem Planspiel **blueboys**. In der letzten Zeit wird in den Medien häufiger der spezifische Förderungsbedarf von Jungen thematisiert. Wir freuen uns, Ihnen mit **blueboys** Material zur Umsetzung in die praktische Arbeit mit Jungen vorlegen zu können. Wir bieten Ihnen hier alle notwendigen Spielmaterialien in Form von Kopiervorlagen, die Sie zur Durchführung dieses Projektes zu den Themen Alkoholkonsum und Sozialkompetenz bei Jungen benötigen.

Die in dieser Broschüre zusammengefassten Erfahrungen und Informationen basieren auf der wiederholten Durchführung der Spielidee. Nach jedem Durchlauf wurden Verbesserungsmöglichkeiten analysiert und die Spielmaterialien sowie die Abläufe und Aufgabenverteilungen optimiert.

Nun möchten wir Ihnen unsere gesammelten Erfahrungen zur Verfügung stellen und wünschen Ihnen viel Erfolg und Freude bei der Arbeit mit Jungen! Bitte lassen Sie es uns wissen, wenn Sie auf Grundlage dieser Broschüre das Projekt durchgeführt und dabei weitere Variationsmöglichkeiten ausprobiert haben. Über Rückmeldungen oder weitere Anregungen freuen wir uns sehr.

Mülheim / Essen im September 2007

Hans-Jürgen Haak Uwe Ihlau Norbert Kathagen





Theorieteil	
1.1 Die Idee	Seite 4
1.2 Jungenspezifische Aspekte	Seite 4
1.3 Grundideen zum Planspiel	Seite 6
Praxisteil	
2.1 Spielablauf	Seite 7
2.2 Rahmenbedingungen	Seite 7
2.3 Spielregeln	Seite 9
2.4 Aufgaben der Teamer	Seite 9
2.5 Der Koordinationsplan	Seite 9
Kopiervorlagen im Mittelteil	
2.6 Spielmaterial	Seite 11
Selbsteinschätzungsbogen 1	
Zur Ausgangssituation	
Rollenkarten	
Aktivierungskarten	
Gesprächskarten	
Selbsteinschätzungsbogen 2	
2.7 Auswertungsmöglichkeiten	Seite 12
Tipps	
3.1 Frühstück	Seite 13
3.2 Spielvorschläge	Seite 13
3.2.1 Gruppeneinteilung	Seite 13
3.2.2 Pausenspiele	Seite 13
3.2.3 Auswertungsübung	Seite 13
Vertiefung	
4.1 Auswertung	Seite 15
4.2 Weiterführung	Seite 15
4.3 Vernetzung	Seite 16
Material	
5.1 Anleitung für die teilnehmenden Jungen	Seite 17
5.2 Selbsteinschätzungsbögen 1 und 2 für Jungen	Seite 18
5.3 Ausgangssituation	Seite 20
5.4 Die Koordinationswand	Seite 20
5.5 Materialliste	Seite 21
Anhang	
6.1 Adressen	Seite 22
6.2 Literatur	Seite 22

1.1 Die Idee

„Was können wir mit unseren Jungen Sinnvolles machen, wenn die Mädchen beim Girls Day sind?“ Anfragen wie diese erreichen uns regelmäßig, sowohl in der **FUMA Fachstelle Gender NRW**, als auch dem **ginko** als kombinierte Jugendberatungs- und Fachstelle für Suchtvorbeugung in Mülheim und Landeskoordinierungsstelle Suchtvorbeugung in NRW. Dies brachte uns auf die Idee eines gemeinsamen Pilotprojekts zu den Themenfeldern „Jungen und Alkoholkonsum“ und „Steigerung der Sozialkompetenz von Jungen“.

Im Rahmen der Planung und Entwicklung dieses Pilotprojektes ist das vorliegende Planspiel in unterschiedlichen Versionen und Settings praktisch erprobt worden. Es richtet sich an Jungen im Alter von ca. 12-14 Jahren. In diesem Alter haben sie bereits einige geschlechtsspezifische Erfahrungen gesammelt und sind intensiv auf der Suche nach neuen Erfahrungen. Dabei spielt das Ausstehen von Grenzen eine wichtige Rolle.

Die Bedeutung des Themas Alkoholkonsum bereits für Teenies verdeutlichen folgende Zahlen: Nach einer Studie des Robert-Koch-Instituts erleben Berliner Schüler ihren ersten Rausch im Durchschnitt mit 13 Jahren. Erstmals in Kontakt mit Alkohol kommen sie schon gut ein Jahr früher. Nach Angaben der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung hat bundesweit bereits mehr als ein Drittel der 12- bis 17-Jährigen einen Alkoholrausch erlebt.

Die Auswirkungen dieser Suche nach Grenzerfahrungen können im Zusammenhang mit Alkohol tödliche Folgen haben. Dies zeigt beispielhaft die folgende Pressemitteilung:

Schüler stirbt nach Flatrate-Party - Entsetzen in Berlin

Kampfrinken und Komasaufen als Sport: Rapide steigt die Zahl von Jugendlichen, die nach exzessivem Alkoholmissbrauch im Krankenhaus behandelt werden müssen. Der Tod eines 16-Jährigen erschüttert Mitschüler und Politiker.

Berlin - Heute Nacht starb ein Berliner Gymnasiast, der vor einem Monat mit 4,8 Promille ins Krankenhaus eingeliefert wurde und seitdem im Koma lag. Der 16-Jährige soll bei einer sogenannten Flatrate-Party in einer Bar, bei der die Gäste zum Pauschalpreis so viel trinken können wie sie wollen, mehr als 50 Gläser Tequila getrunken haben. Quelle: „Spiegel online, 29.3.2007“

Ein weiteres Ziel dieses Modellprojektes ist es, die Kooperation von Schule und offener Jugendarbeit weiter zu fördern, um unterschiedliche fachliche Kompetenzen zusammenzuführen sowie den Einsatz personeller und räumlicher Ressourcen zu optimieren.

1.2 Jungenspezifische Aspekte

Mit dem Planspiel „blue boys“ werden zwei geschlechtsspezifische Aspekte der männlichen Sozialisation bearbeitet: zum einen das Thema **Alkoholkonsum bzw. -missbrauch** und zum anderen das **Sozial- und Gruppenverhalten** von Jungen.

Der **Alkoholkonsum** von Jungen unterscheidet sich sowohl quantitativ wie auch qualitativ häufig von dem der Mädchen. Im statistischen Mittel trinken Jungen deutlich mehr und häufiger Alkohol als Mädchen (Quelle: „Entwicklung des Alkoholkonsums bei Jugendlichen“, BZgA 2005). Zudem wird insbesondere das „Kampfrinken“ oder „Komasaufen“, also exzessiver Alkoholkonsum in kurzer Zeit, als vermeintlicher Ausdruck von Männlichkeit angesehen und praktiziert.

Dieser Trend wird aktuell von vielen Gaststätten oder Discotheken mit der Idee der langfristigen Kundenbindung noch dadurch gefördert, dass eine „Getränkeflatrate“ angeboten wird: für einen bestimmten Betrag kann man so viel (Alkohol) trinken, wie man will. Frei nach dem Motto „Jetzt müssen wir das Geld auch wieder reinholen“ wird dabei oft wesentlich mehr konsumiert, als wenn jedes Getränk einzeln berechnet wird. Allerdings geht es dabei nicht um den Alkoholgenuss, sondern um einen „Leistungsvergleich“, bei dem es darum geht, den anderen „unter den Tisch“ zu trinken. Dieses Bedürfnis danach, „sich messen zu wollen“, ist bei Jungen in vielen Facetten zu beobachten.

Häufig adaptieren Jungen dieses Verhalten von erwachsenen Männern. Sei es auf Familienfeiern („... auf einem Bein kann man nicht stehen ...“) oder bei Volksfesten („... einer geht noch ...“) - in der Regel sind es Männer, die durch solche Sprüche und ein entsprechendes Verhalten andere animieren, mehr Alkohol zu konsumieren, als sie es von sich aus tun würden. Eine weitere Vorbildfunktion übernehmen männliche Schauspieler in Filmen, bei denen sie sich „Mut antrinken“,

um dann schwierige Aufgaben zu bewältigen, oder einen Whisky nach dem nächsten herunterkippen, als wäre es Wasser und anschließend noch actionreiche, sportliche Höchstleistungen wie wilde Verfolgungsjagden vollbringen.

Es entspricht also dem Klischeehaft klassisch männlichen Verhalten, mit Alkohol so umzugehen,

- als hätte Mann immer alles unter Kontrolle,
- als würde er ganz normal zum täglichen Leben dazu gehören,
- als wenn Mann ihn in unbegrenzten Mengen trinken könnte,
- als würde der starke Konsum von Alkohol Frauen beeindrucken,
- als hätte er keine negativen Auswirkungen auf die eigene Handlungsfähigkeit.

Ein Ziel des Planspiels ist es, zu verdeutlichen, dass sich in dieser Form des Alkoholkonsums das typische männliche Konkurrenz- bzw. Leistungsdenken widerspiegelt und dieses Verhalten von Männern nicht angeboren ist, sondern gesellschaftlich produziert wird und damit veränderbar ist. Durch eine solche Sicht wird es den Jungen ermöglicht bzw. erleichtert, aus solchen Ritualen auszusteigen ohne „unmännlich“ zu sein.

Erste Erfahrungen in der Umsetzung des Planspiels zeigen, dass Jungen in den Kleingruppen im Verlaufe des Spiels von sich aus von Männern aus dem Bekanntenkreis erzählen, die entweder durch das oben beschriebene Verhalten negativ auffallen („... da gehen wir nicht mehr hin.“) oder die deutliche Suchtprobleme haben („... der darf jetzt keinen Tropfen Alkohol mehr trinken.“). Diese Aussagen lassen erkennen, wie wichtig es ist, die „Bilder von Männlichkeit“ in den Köpfen von Jungen mit der „Realität des Mannseins“ in Beziehung zu setzen und herauszuarbeiten, dass dies oft zwei verschiedene Ebenen sind.

Der zweite zentrale Aspekt dieses Planspiels betrifft das **Sozial- und Gruppenverhalten** von Jungen in Bezug auf ihr Kommunikations- und Problemlösungsverhalten. Zwar fühlen sich Jungen in der Gruppe tendenziell wohler als Mädchen, dennoch sind es häufig Mädchen, die soziale Aspekte wie Kommunikationsfähigkeit oder Initiativen zur Konfliktlösung in gemischtgeschlechtliche Gruppen einbringen. Diese Erfahrungen machen sich z.B. einige Lehrer und Lehrerinnen in der Schule zu nutzen, wenn sie bei der Zusammenstellung von Kleingrup-

pen Mädchen mit guten kommunikativen Kompetenzen in eine Gruppe mit widerstreitenden Jungen bitten und sie so als „soziale Schmiere“ einsetzen.

In reinen Jungengruppen fehlen nun aber die Möglichkeiten der Jungen, diese Anteile von den Mädchen einfordern zu können. Sie sind selbst gefordert, für ein gutes Gruppenklima zu sorgen und auftretende Schwierigkeiten und Konflikte partnerschaftlich und konstruktiv zu lösen. Jeder einzelne ist gefragt, Anteile von sich ggf. stärker als bisher gewohnt in die Kleingruppe einzubringen.

Das Fehlen der Mädchen bewirkt außerdem, dass für die Jungen der von ihnen oft als unbewusster Druck zur Selbstpräsentation empfundene Drang, sich den Mädchen als besonders männlicher Junge zu zeigen, entfällt. Es ist ihnen so eher möglich, sich nicht „größer und toller“ machen zu müssen, als es ihrem inneren Wachstum entspricht. Die jugeninterne Konkurrenz klarzustellen, wer der Witzigste oder der Loudeste ist, findet zwar weiterhin statt. Dieses Phänomen lässt sich in einer geschlechtshomogenen Gruppe aber wesentlich offener und leichter thematisieren als in einer geschlechtsgemischten Gruppe.

Die primäre Kommunikationsform bei einem Planspiel ist das gesprochene und geschriebene Wort. Die Gruppen werden aufgefordert, durch schriftliche Gesprächsanfragen und anschließend stattfindende Gesprächsrunden ihre Aufgaben zu lösen. Verschiedene Studien wie PISA, TIMMS und IGLU haben die Les-/Schreibschwäche besonders der Jungen bereits benannt. Ein geschlechtsspezifischer Nebenaspekt des Planspiels ist daher auch die spielerische Förderung der Lust am Schreiben.

Neben diesen inhaltlichen Aspekten spielt die **Persönlichkeit der männlichen Anleiter** eine große Rolle: die Pädagogen, die dieses Planspiel begleiten, übernehmen in ihrer Spielleiterfunktion automatisch eine Vorbildfunktion als Rollenmodell für die Jungen. Die Art, wie sie die Jungen ermuntern, sich auf das Spiel einzulassen, das Gespräch mit anderen Jungen zu suchen und gleichzeitig die Regeln des Planspiels zu befolgen wird von diesen sehr differenziert und bewusst wahrgenommen. Für Jungen ist es wichtig, konkrete Männer „zum Anfassen und Ausprobieren“ zu haben, die ihnen ein Mannsein jenseits überkommener Männlichkeitsbilder vorleben.

1.3 Einführung in die Funktionsweise eines Planspiels

Wie viele andere Methoden und Ansätze (Zukunftswerkstätten, Erlebnispädagogik etc.) ist das Planspiel eine erprobte und wirksame Methode, um praxisorientierte Lernerfahrungen zu ermöglichen. Bekannt ist diese Methode z.B. bei Unternehmensplanspielen, Börsenplanspielen und zunehmend auch aus dem Bereich der PC-Spiele.

Planspiele simulieren eine vorgegebene Situation, in der die Spieler auf den Umgang mit mehr oder weniger komplexen Zusammenhängen in der Realität vorbereitet werden. Sie eignen sich besonders gut zur Bearbeitung konfliktreicher Situationen mit vielen beteiligten Akteuren.

Diese komplexen Zusammenhänge treffen wir beim Auftreten von Problematiken rund um (legale und illegale) Suchtmittel an Institutionen wie der Schule fast immer an. Diese schwer überschaubaren Wirkungszusammenhänge stellen in konkreten Fällen immer hohe Anforderungen an soziale Kompetenzen wie Kommunikationsfähigkeit und Konfliktfähigkeit.

Neben der vorgegebenen Ausgangssituation besteht ein Planspiel aus den Komponenten Rollenspiel und Regelwerk.

Bei einem Planspiel tritt eine theoretische Analyse hinter eine praktische, handlungsorientierte Vorgehensweise (Action learning) zurück, an der auch größere Gruppen aktiv beteiligt sein können. Mitspieler können

im geschützten spielerisch-simulierten Rahmen unterschiedliche Rollen ausprobieren. Der gemeinsame Spaß am Spiel erhöht die Motivation, sich mit komplexen Fragen zu beschäftigen und neue Erfahrungen daraus abzuleiten.

Ziele von Planspielen sind:

- Erfassung komplexer Sachzusammenhänge
- Reflexion eigener Haltungen und Aktivitäten
- Eröffnung neuer Sichtweisen
- Entwicklung und Erprobung neuer Strategien

Die Durchführung eines Planspiels verdeutlicht in diesem Fall die bestehenden Interaktionsstrukturen der Beteiligten im schulischen Rahmen (Jungen, Eltern, Lehrer etc.) und im Kontext kommunaler Vernetzung.

Hierzu werden kleinere Gruppen gebildet. Jede dieser Gruppen erhält vorbereitete Materialien über das Ausgangsszenario und die dabei zugewiesene Spielrolle mit einer Beschreibung der jeweiligen Rollenidentität.

Gemäß dieser Beschreibung sollen die Gruppen verschiedene Möglichkeiten wahrnehmen, mit anderen Gruppen in Kontakt zu kommen um ihre spezifischen Interessen zu vertreten.

Die Teilnehmer haben mit der Unterstützung einer Gruppe die Möglichkeit zum Probehandeln und Experimentieren.

Der Blick auf die im Spiel gemeinsam entwickelten Handlungsstrategien eignet sich besonders gut für die anschließende Auswertung und Nachbereitung.



2.1 Spielablauf

Nach der Begrüßung der Jungen und der Vorstellung des Tagesablaufes wird ein erster Selbsteinschätzungsbogen verteilt und ausgefüllt (s. Seite 18/19).

Anschließend werden Kleingruppen eingeteilt und die Spielregeln und die Ausgangssituation vorgestellt, die an dieser Stelle nur kurz skizziert wird (nähere Beschreibung siehe Kapitel 5.3): Ausgangspunkt des Planspiels ist ein fiktiver Vorfall, in den drei Jungen verwickelt sind, die nach dem Sportunterricht hinter der Turnhalle heimlich Alkohol trinken. Einer der Jungen verletzt sich an den Scherben einer heruntergefallenen Flasche. Ein Lehrer wird auf den Vorfall aufmerksam. Die folgende Arbeit in den Kleingruppen wird unterstützt durch Rollenkarten (s. Kopiervorlagen), die für jede Kleingruppe ihre jeweils unterschiedliche Ausgangssituation beschreiben. Die Karten unterstützen im Zusammenspiel mit dem begleitenden Teamer die Jungen darin, ihren Blickwinkel auf das geschilderte Problem zu verändern, indem sie in andere Rollen schlüpfen.

Mit Hilfe von Aktivierungskarten (s. Kopiervorlagen) werden die Jungen angeregt, erste Schritte zur Kommunikation mit einer anderen Gruppe einzuleiten. Wichtig hierbei ist, dass sich jede Gruppe vor Beginn eines Gesprächs ein Ziel überlegt, das am Ende des Gesprächs erreicht werden soll. Ein Beispiel: die Gruppe der „Eltern der betroffenen Schüler“ will im Gespräch mit der Gruppe „Schulleitung“ erreichen, angemessene Strafen für die betroffenen Jungen zu verabreden.

Es folgen diverse Gespräche der beteiligten Gruppen. Wichtig für die Teamer ist, sich nicht zu sehr steuernd in die laufenden Prozesse einzumischen, sondern nur unterstützend einzugreifen, wenn eine Kleingruppe nicht weiterkommt.

Das Thema Männlichkeit und Alkohol wird nach dem Abschluss des eigentlichen Planspiels am Ende des Vormittags mit Hilfe einer Skalierungsübung bearbeitet (s. Seite 13/14). Hier werden die Jungen aufgefordert, sich zu verschiedenen themenbezogenen Aussagen zu positionieren. Kurze Fragen zu der Motivation für die gewählte Position beleuchten die Gedanken und Beweggründe der Jungen und regen zur Auseinandersetzung an.



2.2 Rahmenbedingungen

Das Planspiel ist ausgelegt auf einen Zeitraum von ca. vier Stunden. Diese Zeit umfasst die Einweisung der Teilnehmer, Spieldurchführung, Pause und eine erste Auswertung des Spiels. Hinzu kommt neben der Vorbereitungszeit für die Teamer noch die Auf- und Abbaizeit von ca. 1,5 Stunden.

Als Gruppengröße haben sich 25 bis 35 Jungen (im Durchschnitt die Jungen zweier Schulklassen) bei einer Anzahl von sechs Teamern bewährt. Die Jungen werden in sechs Kleingruppen und eine „Reporter-Gruppe“ unterteilt (s. Seite 20): Jeweils ein Teamer begleitet zwei der sechs Kleingruppen, ein Teamer begleitet die Reporter-Gruppe und zwei Teamer bilden die Spielleitung.

Jede dieser Gruppen erhält vorbereitete Materialien, auf denen die Ausgangssituation und die jeweiligen Rollen beschrieben werden (s. Seite 20). Gemäß dieser Beschreibung werden die Gruppen die Möglichkeit wahrnehmen, mit anderen Gruppen in Kontakt zu kommen.

Diesen Prozess koordiniert die Spielleitung, um eine möglichst zeitnahe und intensive Kontaktaufnahme zu ermöglichen und den Informationsfluss der Gruppen untereinander zu gewährleisten.

Auf den folgenden Seiten ist ein möglicher Ablaufplan dargestellt. Die Zeitangaben sind nur als Beispiel gedacht. Die Zeiteinteilungen haben sich in der Pilotphase als gute Orientierung herausgestellt. Es empfiehlt sich, die Verantwortlichkeiten im Vorfeld eindeutig festzulegen.

Zeit	Dauer	Programm-punkt	Methode	Verant-wortlich
8.00	1 Std.	Aufbau	Jeder packt mit an.	
9.00	10 Min.	Begrüßung	„Namensabfrage“ der Jungen, Selbsteinschätzungsbogen 1 wird ausgefüllt	
9.10	20 Min.	Planspiel vorstellen	<ul style="list-style-type: none"> ● Vorstellung des Zeitrahmens ● Was ist ein Planspiel? ● Regeln, Ablauf ● Zeitungsartikel (Ausgangssituation) 	
9.30	10 Min.	Gruppenaufteilung	„Süßigkeiten – Spiel“	
9.45 bis 10.45		Gruppenfindung Einarbeitung	Infomappen werden ausgegeben. Die Gruppen gehen in ihre Räume und das Spiel beginnt.	
	60 Min.	Interaktion	Gespräche mit anderen Gruppen werden vereinbart und geführt.	
10.45 bis 11.05	20 Min.	Pause	angeleitete Bewegungsspiele	
11.05 bis 12.05	60 Min.	Interaktion	Fortsetzung der Gespräche	
12.05 bis 12.20	15 Min.	Pause Abschluss wird vorbereit	<ul style="list-style-type: none"> ● Letzte Vorbereitungen je nach Art der Abschlusspräsentation ● Auswahl der Aufnahmen der Reporter-Gruppe 	
12.20		Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> ● Falls notwendig, Einberufung einer „Schulkonferenz“ aus Mitgliedern der sechs Gruppen zur Einigung bei strittigen Fragen ● Zusammenfassung ● Interviews zeigen ● Skalierungsübung ● Selbsteinschätzungsbogen 2 	
12.50		Verabschiedung		

2.3 Die Spielregeln:

Folgende Spielregeln haben sich bewährt:

- Um Spaß am Planspiel zu haben und die Motivation zur weiteren Auseinandersetzung anzuregen, sollten möglichst alle Jungen praktisch an der aktiven Gestaltung der Gruppen und des Planspiels mitwirken.
- Alle Gesprächswünsche werden in Form von Gesprächskarten an die Spielleitung gereicht.
- Die Spielleitung legt die Gesprächstermine im Sekretariat fest. Anderweitige Absprachen zwischen den Gruppen sind nicht zugelassen.
- Persönliche Gespräche sind als einziger Kommunikationsweg möglich. Der Einsatz von SMS, Telefon, E-Mail, Briefen etc. sind in diesem Planspiel nicht möglich.
- Alle Gesprächswünsche werden möglichst zeitnah umgesetzt. Die Spielleitung steuert dies über die Teamer.
- Es können maximal 3 Gruppen gleichzeitig miteinander reden.
- Aus Zeitgründen ist die Dauer der einzelnen Gespräche auf 10 Min. begrenzt!
- Nach den Gesprächen wird die entsprechende Anmeldekarte von der Spielleitung geholt und im Gruppenraum werden die Ergebnisse des Gesprächs notiert. Die Karte wird direkt zur Spielleitung gebracht.
- Das DokuTeam hat Zugang zu allen Gruppen und Gesprächen.
- Während des Spiels dürfen keine Informationen zwischen den Teilnehmern unterschiedlicher Gruppen ausgetauscht werden (keine Agententätigkeit).

2.4 Aufgaben der Teamer

Die Teamer achten auf die Einhaltung der Regeln. Sie sind gemeinsam für die inhaltliche und organisatorische Durchführung des Planspiels zuständig. Bei der Betreuung der Gruppen stehen die Motivation und die aufmerksame Prozessbegleitung der Jungen im Vordergrund. Sie sollen präsent sein und den Jungen Raum für eigene Entwicklungen bieten. Selten auftretende Widerstände bei den Jungen können Anzeichen von Über- oder Unterforderung sein, denen mit neuen Anregungen durch Aktivierungskarten oder mit neuen Inputs durch die Spielleitung begegnet werden kann.

Zur Initiierung einer intensiven Auseinandersetzung in den Gruppen geben die Teamer mit inhaltlichen Fragestellungen bzw. durch die Nutzung der Aktivierungskarten Anregungen. Jeder Gruppe stehen eigene Aktivierungskarten zur Verfügung (s. Kopiervorlagen).

Die Spielleitung koordiniert mit Hilfe der Gesprächskarten den Spielverlauf und steuert mit Unterstützung der Teamer die Gesprächstreffen. Die Spielleitung sollte sich vorab mit dem System des Koordinationsplans (s. Seite 10) vertraut machen, um zügige Gesprächskontakte zu ermöglichen und Doppelbelegungen zu vermeiden. Sie sorgt für lebendige und zeitnahe Interaktionsintervalle, um demotivierende Wartezeiten zu vermeiden. Wenn nötig, kann die Spielleitung motivierend und steuernd ins Spiel eingreifen.

Die Teamer sorgen für die Einhaltung der Gesprächstermine der Gruppen untereinander. Aufgabe der Teamer ist es ebenfalls, für den notwendigen Ausgleich durch Pausen zu sorgen. Unter geschlechtsspezifischen Aspekten haben wir hierfür auch eine zum Teil angeleitete Form der Pausengestaltung vorgesehen (s. Seite 13).

2.5 Der Koordinationsplan

Der Koordinationsplan an den Moderationswänden dient in erster Linie dazu, die Gesprächsanfragen und die Gesprächsverläufe der jeweiligen Gruppen zeitnah zu koordinieren und zu dokumentieren. Hierzu werden die Karten mit den Gesprächsanfragen (Gesprächskarten) an der Wand zugeordnet und nach Beendigung mit den Vermerken der Gruppe versehen umgedreht sichtbar aufgehängt (Ergebniskarten).

Gerade in der ersten Phase des Spiels kommen erfahrungsgemäß viele Anfragen, die sich auf wenige Adressanten konzentrieren. Um den Spielspaß zu fördern, ist es sinnvoll, Wartezeiten auf ein Minimum zu begrenzen und ggf. aufkommende Hektik möglichst zu vermeiden. Hier sind flexible, pragmatische und klare Abläufe und Absprachen zwischen Spielleitung, Teamer und den Gruppen notwendig.

Der vorgeschlagene Koordinationsplan hat flexible Spielräume. Er wird allerdings keinen perfekten Ablauf gewährleisten können.

Da die Spielleitung im Regelfall die inhaltlichen Entwicklungen in bzw. zwischen den Gruppen nicht detailliert mitbekommt, ist sie bei Termin- und Gesprächskoordination auf Unterstützung und Information durch die Teamer angewiesen. In dieser Verknüpfung zeitlicher

Abläufe mit inhaltlichen Aspekten wird der jeweilige Spielverlauf auf der Moderationswand nachvollziehbar und es wird deutlich, was die Gruppen bewegt, mehr oder weniger aktiv zu sein.

anfragende Gruppe	betroffene Schüler	Eltern	Schülerzeitung	Lehrer	Schulleitung	Jugendzentrum
betroffene Schüler	Gesprächskarte					
Eltern		X				
Schülerzeitung			Ergebniskarte			
Lehrer				X		
Schulleitung					Gesprächskarte	
Jugendzentrum						Ergebniskarte

Je nach Ausgestaltung kann der Übersichtsplan später auch zu Dokumentationszwecken in der Auswertung genutzt werden.

kopier- vorlagen

Für jeder Gruppe:

- betroffene Schüler
- Eltern
- Schülerzeitung
- Lehrer
- Schulleitung
- Jugendzentrum
- Dokumentation

... folgende Karten:

● 1 Rollenkarte je Gruppe	7
● 5 Aktivierungskarten je Gruppe	35
● 1 Gesprächskarte je Gruppe <i>ausgenommen die Gruppe „Dokumentation“</i>	6
● 1 Gesprächsergebnis je Gruppe <i>ausgenommen die Gruppe „Dokumentation“</i>	6
Anzahl der Karten:	54

Die Karten stehen auch im Internet als PDF-Datensätze zum Download bereit:

- www.ginko-ev.de
- www.gender-nrw.de

betroffene Schüler

ROLLENKARTE

Ihr seid die Jungs, die an dem Vorfall mit dem Alkohol beteiligt waren. Was solltet ihr jetzt tun? Ihr wollt Strafen und andere Konsequenzen so gering wie möglich halten. Gespräche mit den anderen Gruppen können Euch weiterhelfen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
 - Die Eltern
 - Die Schülerzeitung
 - Die Lehrer
 - Die Schulleitung
 - Das Jugendzentrum
- Mit allen Gruppen könnt ihr Kontakt aufnehmen und in Gesprächen Informationen erhalten und z.B. mit der Schulleitung oder den Eltern Vereinbarungen treffen. Dazu nehmt ihr eine Gesprächskarte und vereinbart im Sekretariat ein Gespräch. Überlegt vorher, worum es in dem Gespräch gehen soll, welche Fragen ihr an die andere Gruppe habt und was ihr erreichen wollt.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

ROLLENKARTE

Ihr seid die Eltern der Jungen, die am Vorfall mit dem Alkoholkonsum nach dem Sportunterricht beteiligt waren. Was könnt ihr jetzt tun? Welche Konsequenzen sind zu erwarten? Gespräche mit den anderen Gruppen können Euch weiterhelfen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
 - Die Eltern
 - Die Schülerzeitung
 - Die Lehrer
 - Die Schulleitung
 - Das Jugendzentrum
- Mit allen Gruppen könnt ihr Kontakt aufnehmen und in Gesprächen Informationen bekommen und z.B. mit Euren Kindern und den Lehrern Vereinbarungen treffen. Dazu nehmt ihr eine Gesprächskarte und vereinbart im Sekretariat ein Gespräch. Überlegt vorher, worum es in dem Gespräch gehen soll, welche Fragen ihr an die andere Gruppe habt und was ihr erreichen wollt.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

ROLLENKARTE

Ihr seid die Lehrer der Jungen, die am Vorfall mit dem Alkoholkonsum nach dem Sportunterricht beteiligt waren. Was solltet ihr jetzt tun? Was will die Schulleitung? Muss jemand mit den Eltern sprechen? Viele offene Fragen. Gespräche mit den anderen Gruppen können Euch weiterhelfen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
- Die Eltern
- Die Schulleitung
- Die Lehrer
- Die Schulleitung
- Das Jugendzentrum

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

ROLLENKARTE

Ihr seid die Sozialarbeiter aus dem Jugendzentrum neben der Schule, in der der Vorfall mit dem Alkohol stattgefunden hat. Was solltet ihr jetzt tun? Ist das überhaupt eure Aufgabe? Könt ihr den betroffenen Schülern oder den Lehrern helfen? Viele offene Fragen. Gespräche mit den anderen Gruppen können Euch weiterhelfen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
- Die Eltern
- Die Schulleitung
- Die Lehrer
- Die Schulleitung
- Das Jugendzentrum

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

ROLLENKARTE

Ihr seid die Schulleitung der Schule, an der der Vorfall mit dem Alkoholkonsum stattgefunden hat. Was solltet ihr jetzt tun? Was denken Eure Kollegen, die anderen Lehrer? Muss jemand mit den Eltern sprechen? Viele offene Fragen. Gespräche mit den anderen Gruppen können Euch weiterhelfen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
- Die Eltern
- Die Schulleitung
- Die Lehrer
- Die Schulleitung
- Das Jugendzentrum

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

ROLLENKARTE

Ihr seid die Redakteure der Schülerzeitung. Eure Aufgabe ist es, einen Artikel über den Vorfall mit dem Alkoholkonsum nach dem Sportunterricht zu schreiben. Ihr könnt Kontakt zu den anderen Gruppen aufnehmen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
- Die Eltern
- Die Schülerzeitung
- Die Lehrer
- Die Schulleitung
- Das Jugendzentrum

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

ROLLENKARTE

Ihr seid die Dokumentationsgruppe. Eure Aufgabe ist es, in die Gruppen zu gehen und die Mitglieder zu befragen. Was wollen die Gruppen erreichen, mit wem haben sie schon gesprochen, wie sind die Gespräche gelaufen? Nehmt Eure Interviews auf Video auf und versucht, mit Eurem Teamer einen Überblick über den Ablauf des Planspiels darzustellen. Es gibt folgende Gruppen:

- Die betroffenen Schüler
- Die Eltern
- Die Schulleitung
- Die Lehrer
- Die Schulleitung
- Das Jugendzentrum

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betroffene Schüler

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Die Eltern erwarten von Euch, dass ihr den Fall mit ihnen besprecht. Bereitet das Gespräch mit Euren Eltern vor.

Was wollt ihr erreichen?
Schreibt es vor dem Gespräch auf.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betroffene Schüler

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Besprecht in Eurer Gruppe folgende Fragen:

1. Ist es günstiger einfach abzuwarten, bis andere Gruppen mit Euch über den Vorfall sprechen wollen, oder solltet ihr von Euch aus aktiv werden?

2. Wenn ihr aktiv werden wollt, mit welchen Gruppen solltet ihr sprechen?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betroffene Schüler

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schülerzeitung möchte über den Vorfall berichten. Was die Redakteure wohl schreiben wollen?

Wie soll die Schülerzeitung über den Vorfall berichten? Besprecht das vor dem Zusammentreffen mit der Schülerzeitung in Eurer Gruppe.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betreffene Schüler

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die Lehrer die Vorkommnisse?
Was wird nun weiter passieren?

Ist es für Euch wichtig, mit den Lehrern zu sprechen?
Wenn ja, überlegt Euch, was Ihr von ihnen wissen
und was Ihr ihnen sagen wollt
und meldet das Gespräch an.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Eltern von Jungen haben's echt schwer. Was ist da nun wieder passiert?
Besprecht in Eurer Gruppe folgende Fragen:

1.
Reichen Euch die Informationen aus der Beschreibung, wisst Ihr genug über
den Vorfall, um zu entscheiden, wie Ihr Euch verhalten wollt?

2.
Mit welchen Gruppen solltet Ihr sprechen, um Euch einen
besseren Überblick über die Situation zu verschaffen?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betreffene Schüler

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Direkt neben der Schule ist ein Jugendzentrum.
Dort arbeiten Sozialarbeiter, also Fachleute für Jugendarbeit.

Evtl. haben die Jugendarbeiter Ideen, was getan werden kann.
Sind Strafen sinnvoll und wenn ja, welche?

Gibt es außer Strafen noch andere Möglichkeiten, etwas zu tun? Kömt Ihr
etwas tun, um das Ausmaß der Konsequenzen geringer zu halten?
Vielleicht können die Mitarbeiter Euch unterstützen.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Die Lehrer erwarten sicher von Euch, dass Ihr den Fall mit ihnen besprecht.
Wollt Ihr aktiv das Gespräch suchen oder abwarten,
bis die Lehrer oder die Schulleitung auf Euch zu kommen?
Oder solltet Ihr zuerst mit den betroffenen Schülern sprechen?

Bereit das Gespräch mit einer der genannten Gruppen vor.
Was sind für Euch wichtige Fragen?
Was wollt Ihr erreichen?
Schreibt es vor dem Gespräch auf.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schülerzeitung möchte über den Vorfall berichten.
Was die wohl schreiben wollen?

Sprecht mit den Redakteuren der Schülerzeitung.
Seit Ihr damit einverstanden, dass über den Vorfall mit
Euren Söhnen berichtet wird?

Wie stellt Ihr Euch einen guten Bericht vor?
Besprecht das vor dem Zusammentreffen mit der Schülerzeitung
in Eurer Gruppe.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Direkt neben der Schule ist ein Jugendzentrum.
Dort arbeiten Sozialarbeiter, also Fachleute für Jugendarbeit.

Es waren ausschließlich Jungen an dem Vorfall beteiligt.
Ist Alkoholkonsum und Alkoholkonsum ein Jungenproblem?

Besprecht das mit den Mitarbeitern des Jugendzentrums.
Evtl. haben die Jugendarbeiter Ideen, was getan werden kann.
Sind Strafen sinnvoll und wenn ja, welche?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die betroffenen Schüler die Vorkommnisse?
Was ist aus ihrer Sicht passiert und wie denken sie darüber?

Ist es für Euch wichtig, mit Euren Söhnen,
den andern betroffenen Jugendlichen zu sprechen?

Wenn ja, überlegt Euch, was Ihr von ihnen wissen wollt und meldet das
Gespräch an. Wenn das Gespräch schon stattgefunden hat,
nehmt die Aktivierungskarte 5.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Ihr wollt einen guten Artikel für Eure Schülerzeitung schreiben.
Diskutiert in Eurer Redaktion folgende Fragen:

1.
Was interessiert die anderen Schülerinnen und Schüler
Eurer Schule an dem Vorfall?

2.
Die betroffenen Schüler sind alle Jungen. Ist übermäßiger
Alkoholkonsum ein typisches Jungenproblem?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Interviews sind wichtig, wenn Ihr einen interessanten, lebendigen Artikel schreiben wollt. Klärt in der Redaktion folgende Frage:

Mit wem solltet Ihr sprechen, um die notwendigen Informationen zu bekommen?
Ihr könnt im Sekretariat Gespräche anmelden.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die betroffenen Schüler die Vorkommnisse?
Was ist aus ihrer Sicht passiert und wie denken sie darüber?

Bereitet Fragen an die betroffenen Schüler vor, die Eure Leserinnen und Leser interessieren und meldet ein Gespräch mit den Schülern an.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schulleitung hat ein Mitspracherecht, wenn es darum geht, was veröffentlicht werden darf. Aber was geht und was nicht?

Diese Frage könnt Ihr am besten im Gespräch mit der Schulleitung direkt klären.

Es ist auch interessant, wie die Schulleitung auf den Vorfall reagieren wird. Welche Folgen wird der Vorfall für die betroffenen Schüler haben?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Direkt neben der Schule ist ein Jugendzentrum. Dort arbeiten Sozialarbeiter, also Fachleute für Jugendarbeit.

Interviewt die Mitarbeiter des Jugendzentrums. Wie sehen sie die Vorkommnisse?

Ist Alkoholkonsum besonders für Jungen ein Problem? Gibt es neben Strafen auch andere Möglichkeiten, auf den Vorfall zu reagieren?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Besprecht in Eurer Gruppe folgende Fragen:

1. Ist es günstiger einfach abzuwarten, bis andere Gruppen mit Euch über den Vorfall sprechen wollen, oder solltet Ihr von Euch aus aktiv werden?

2. Wenn Ihr aktiv werden wollt, mit welchen Gruppen solltet Ihr sprechen?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schülerzeitung möchte über den Vorfall berichten. Was die wohl schreiben wollen?

Sprecht mit den Redakteuren der Schülerzeitung. Wie soll die Schülerzeitung über den Vorfall berichten? Besprecht das vor dem Zusammentreffen mit der Schülerzeitungsredaktion in Eurer Gruppe.

Vielleicht will sich die Schülerzeitung auch mit der Frage befassen, ob Alkoholmissbrauch ein typisches Jungenthema ist oder nicht. Besprecht vorab Eure Einschätzung zu der Frage.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Die Eltern erwarten von Euch, dass Ihr den Fall mit ihnen besprecht.

Klärt mit der Schulleitung, wer mit den Eltern reden soll, Lehrer oder Schulleitung?

Bereitet das Gespräch mit den Eltern zusammen mit der Schulleitung vor.

Was wollt Ihr erreichen?
Schreibt es vor den Gesprächen auf.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die betroffenen Schüler die Vorkommnisse? Was denken die Schüler, was nun weiter passieren soll?

Ist es für Euch wichtig, mit den betroffenen Schülern zu sprechen?

Wenn ja, überlegt Euch, was Ihr von ihnen wissen und was Ihr ihnen sagen wollt und meldet das Gespräch an.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Direkt neben der Schule ist ein Jugendzentrum.
Dort arbeiten Sozialarbeiter, also Fachleute für Jugendarbeit.

Evtl. haben die Jugendarbeiter Ideen, was getan werden kann.

Sind Strafen sinnvoll und wenn ja, welche?

Gibt es außer Strafen noch andere Möglichkeiten etwas zu tun?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Eure Kollegen, die Gruppe der Lehrer,
erwarten von Euch als Schulleitung,
dass Ihr den Fall mit ihnen besprecht.

Sie sollten über Eure Pläne informiert sein
und vielleicht können sie Euch helfen zu entscheiden,
wie die Schule mit der Situation umgehen soll.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Ein Skandal an Eurer Schule könnte dem guten Ruf der Schule schaden.
Trotzdem muss etwas getan werden.

Besprecht in Eurer Gruppe folgende Fragen:

1.
Mit welchen Gruppen solltet Ihr sprechen,
um Euch einen Überblick über die Situation zu verschaffen?

2.
Die Eltern der betroffenen Schüler erwarten sicherlich, von Euch etwas zum
Vorfall zu hören. Wollt Ihr ein Gespräch mit ihnen führen?

Überlegt Euch vor den Gesprächen, was Ihr besprechen wollt.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schülerzeitung möchte über den Vorfall berichten.
Was die wohl schreiben wollen?

Hoffentlich bauschen die Redakteure die Sache nicht noch weiter auf.
Es gibt so schon genug Aufregung.

Andererseits ist es ja gut, dass sie das Thema aufgreifen wollen.

Sprecht mit den Redakteuren der Schülerzeitung.
Wie stellt Ihr Euch einen guten Bericht vor?

Besprecht das vor dem Zusammentreffen mit der Schülerzeitung
in Eurer Gruppe.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die betroffenen Schüler die Vorkommnisse?
Was ist aus ihrer Sicht passiert und wie denken sie darüber?

Ist es für Euch wichtig, mit den betroffenen Jugendlichen zu sprechen?
Wenn ja, überlegt Euch, was Ihr von ihnen wissen wollt
und meldet das Gespräch an.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Besprecht in Eurer Gruppe folgende Fragen:

1.
Ist es günstiger einfach abzuwarten, bis andere Gruppen mit Euch über den
Vorfall sprechen wollen, oder solltet Ihr von Euch aus aktiv werden?

2.
Wenn Ihr aktiv werden wollt, mit welchen Gruppen wollt Ihr sprechen?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Direkt neben der Schule ist ein Jugendzentrum.
Dort arbeiten Sozialarbeiter, also Fachleute für Jugendarbeit.

Es waren ausschließlich Jungen an dem Vorfall beteiligt.
Ist Alkoholkonsum und Alkoholmissbrauch ein Jungenproblem?

Besprecht das mit den Mitarbeitern des Jugendzentrums.
Evtl. haben die Jugendarbeiter Ideen, was getan werden kann.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Die Schulleitung erwartet von Euch,
dass Ihr den Fall mit ihr besprecht –
schließlich seid Ihr die Fachleute für Jugendarbeit.

Klart mit der Schulleitung ab, ob Ihr in diesem Fall zusammenarbeiten wollt.
Bereitet das Gespräch vor. Was wollt Ihr erreichen?

Schreibt es vor dem Gespräch auf.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Die Schülerzeitung möchte über den Vorfall berichten.
Was die wohl schreiben wollen?

Sprecht mit den Redakteuren der Schülerzeitung.
Wie soll die Schülerzeitung über den Vorfall berichten?
Was fändet ihr wichtig? Besprecht das vor dem Zusammentreffen mit der
Schülerzeitungsredaktion in Eurer Gruppe.

Vielleicht will sich die Schülerzeitung auch mit der Frage befassen,
ob Alkoholmissbrauch ein typisches Jungenthema ist oder nicht.

Besprecht Eure Einschätzung zu dieser Frage.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Habt ihr Ideen, was getan werden kann?
Sind Strafen sinnvoll und wenn ja, welche?

Gibt es außer Strafen noch andere Möglichkeiten etwas zu tun?

Besprecht das in Eurer Gruppe.

Überlegt, mit welcher Gruppe ihr Eure Ergebnisse diskutieren wollt.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

AKTIVIERUNGSKARTE 2

Ihr wollt eine gute Dokumentation des Planspiels erstellen.
Erstellt eine Liste mit Fragen, die ihr in den Gruppen stellen könnt.
Hier ein paar Beispiele für Fragen, bei denen es darum geht,
wie das Planspiel gerade läuft:

- Was tun die Gruppen gerade?
- Ist es leicht, sich in die Rollen einzufühlen?
- Wie ist die Stimmung in der Gruppe?
- Hat die Gruppe schon mit anderen Kontakt aufgenommen?
- Gibt es schon Ergebnisse?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Habt ihr alle Gruppen befragt?

Die Auswertung sollt ihr am Ende bei der Präsentation vorstellen.
Hier ein paar Fragen als Hilfe, um die Dokumentation auszuwerten:

- War es leicht, die Interviews vorzubereiten und durchzuführen?
- Welche Ähnlichkeiten gab es bei den Aussagen der Gruppen?
- Welche unterschiedlichen Meinungen gab es in und zwischen den Gruppen?
- Wie war die Stimmung in den Gruppen?
- Was ist Euch bei den Interviews sonst noch aufgefallen?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum

AKTIVIERUNGSKARTE 4

Wie sehen die Lehrer und die Eltern den Vorfall?
Solltet ihr die beiden Gruppen zusammenbringen?

Wenn ihr das wollt, müsst ihr das Gespräch leiten.
Das heißt, ihr müsst Euch darum kümmern, dass alle ausreden können
und dass die getroffenen Vereinbarungen aufgeschrieben werden.

Dazu solltet ihr einen oder zwei Gesprächsleiter und einen
Protokollschreiber bestimmen.

Ihr könnt das auch mit Eurem Teamer besprechen.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

AKTIVIERUNGSKARTE 1

Ihr braucht keine Gespräche anzumelden.
Das macht Euren Job einfacher.

Überlegt, mit welcher Gruppe ihr Eure Dokumentation beginnen wollt.

Vergesst nicht, dass zu lange Videointerviews später schwierig zu nutzen sind.
Man findet die interessantesten Stellen schwer wieder.

Wer ist der Interviewer, wechselt ihr Euch ab?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

AKTIVIERUNGSKARTE 3

Hier ein paar Fragebeispiele, bei denen es um die Themen Alkohol,
Jungen oder auch Strafen geht:

- Handelt es sich bei dem Vorfall in der Schule eigentlich
um Alkoholmissbrauch?
- Ist Alkoholmissbrauch bei Jungen verbreiteter als bei Mädchen?
- Wer trinkt eigentlich mehr – Jungen oder Mädchen?
- Wer muss jetzt reagieren - Eltern oder Schule?
- Welche Strafen wären angebracht?
- Was kann man neben Strafen noch tun?

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Dokumentation

AKTIVIERUNGSKARTE 5

Gibt es ein oder zwei Interviews,
die ihr besonders gut, interessant oder auch witzig findet?

Wollt ihr diese Interviews bei der Präsentation zeigen?
Wenn ja – sagt im Sekretariat Bescheid
und bereitet die Vorführung vor.

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betreffene Schüler

GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

betreffene Schüler

GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe betroffene Schüler mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Eltern

GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe Eltern mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schülerzeitung

GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe Schülerzeitung mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Lehrer

GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe Lehrer mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum GESPRÄCHSKARTE

Wir wollen ein Gespräch führen mit der Gruppe:

Gesprächstermin wann:

Gesprächstermin wo:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Schulleitung GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe Schulleitung mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

Jugendzentrum GESPRÄCHSERGEBNIS

Gruppe Jugendzentrum mit der Gruppe:

blueboys

www.ginko-ev.de ... www.gender-nrw.de

2.6 Das Spielmaterial

Auf den Kopiervorlagen im Mittelteil der Broschüre sind alle für die Durchführung des Planspiels notwendigen Materialien abgedruckt. Zum besseren Verständnis des Spielablaufs werden sie hier in der chronologischen Reihenfolge vorgestellt.

Anleitung für die Jungen:

Unter 5.1 findet sich eine beispielhafte Anleitung zur Verdeutlichung von Ablauf und Regeln des Planspiels. Diese Anleitung kann zu Beginn im Plenum vorgetragen oder auch durch einführende Fragen („Wer kennt Rollenspiele?“) gestaltet werden. Wichtig ist, dass die Jungen verstehen, worum es im Planspiel geht und wie es abläuft.

Selbsteinschätzungsbogen 1:

Der Selbsteinschätzungsbogen 1 wird vor dem Beginn des Planspiels an alle Jungen ausgegeben. Sie sollen kurz reflektieren, welche 5 Eigenschaften sie im Kontakt mit anderen Jungen bei sich selbst beobachten oder vermuten. Das Ausfüllen der Bögen erfolgt ohne Angabe der Namen. Am Ende des Planspiels wird ein identischer Bogen ausgegeben. So können evtl. Veränderungen der Selbsteinschätzung erkennbar gemacht werden. Die Ergebnisse können in die Auswertung des Planspiels einfließen.

Gruppenfindung:

Kapitel 3 enthält einige Anregungen, die Gruppenfindung spielerisch zu gestalten. Die vorgestellten Ideen sind als Ergänzung zu eigenen Ideen oder Erfahrungen gedacht.

Ausgangssituation:

In Kapitel 5.3 (Materialien) ist ein konkreter Vorfall als bereits erprobte Ausgangssituation zu finden. Diese Situationsbeschreibung wird allen Gruppen als Kopie mitgegeben. In der Gruppe werden die Ausgangssituation von einem Jungen oder ggf. vom Teamer vorgelesen und Verständnisfragen geklärt.

Rollenkarten:

Für jede Gruppe gibt es eine Rollenkarte, die eine kurze Beschreibung der jeweiligen Rolle und eine Auflistung der anderen Gruppen, mit denen Gespräche geführt werden können, enthält. Es ist wichtig, den Jungen Zeit zu geben, sich in ihre Rolle hineinzudenken und hineinzu fühlen. Je besser dies den Jungen gelingt, desto lebendiger wird das Planspiel.

Aktivierungskarten:

Als Hilfe für die Teamer gibt es für jede Gruppe fünf durchnummerierte Aktivierungskarten mit Anregungen, um in die Interaktion mit den anderen Gruppen einzusteigen. Auf der ersten Karte werden Anregungen zum Gespräch innerhalb der Gruppe gegeben. Von Karte zu Karte richten sich die Anregungen dann mehr auf die Interaktion mit anderen Gruppen. Die Teamer können die Aktivierungskarten in der vorgegebenen Reihenfolge benutzen. Sie sind als Hilfen gedacht, die genutzt werden können aber nicht müssen. Eigene Ideen der Jungen haben Vorrang, um die Gestaltung lebendiger zu machen und die Identifizierung zu erhöhen.

Gesprächs- und Ergebniskarten:

Die Interaktion und die Gespräche der Gruppen miteinander sind der Kern des Planspiels. Zur Organisation dieser Termine dienen die Gesprächskarten. Jede Gruppe bekommt mindestens fünf Gesprächskarten. Auf der Vorderseite wird der Name der gewünschten Gesprächspartner eingetragen. Die Karte wird bei der Spielleitung abgegeben und diese kann auf dem Übersichtsplan erkennen, wann die gewünschte Gruppe frei ist und den Termin belegen. Die Gruppe, welche das Gespräch aktiv gesucht hat, trägt auf der Rückseite ihrer Gesprächskarte kurz das Ergebnis des Gesprächs ein und gibt es bei der Spielleitung ab. Dieses wird nun als Ergebniskarte in den Übersichtsplan eingefügt.

Selbsteinschätzungsbogen 2:

Am Ende des Planspiels wird den Jungen der zweite Selbsteinschätzungsbogen ausgehändigt. In dem Fall, dass die Auswertung der Bögen Teil des Spielabschlusses sein soll, empfiehlt es sich, dies bereits direkt nach der Pause zu tun, damit Zeit für die Auswertung der Bögen bleibt (s. Seite 18/19).



2.7 Auswertungsmöglichkeiten

Das Planspiel „blueboys“ bietet verschiedene Ansatzpunkte zur Auswertung. Die Moderationswand mit den Karten lässt Aussagen über die Inhalte der Prozesse zu, die bei den Begegnungen der Gruppen bearbeitet wurden. Außerdem können aktive und häufig angefragte Gruppen genauso herausgefiltert werden wie Gruppen, die vergleichsweise wenige Spielanteile hatten. Im Dis-

kurs mit den Gruppen lassen sich Details und Hintergründe verdeutlichen.

Die Arbeit mit den beiden Selbsteinschätzungsbögen (vorher – nachher, siehe Kasten) zu Beginn und gegen Ende ermöglicht Eindrücke über die individuelle Entwicklung und regt die Reflexionsfähigkeit der Jungen an.

Einige Auszüge aus den beiden Selbsteinschätzungsbögen (n = 71)

Eigenschaft	vorher	nachher	Veränderung in %
anpassungsfähig	29	35	+ 20,0 %
mutig	30	21	- 30,0 %
stark	22	16	- 27,0 %
gerecht	21	28	+ 33,3 %
unterstützend	8	20	+ 150,0 %
geduldig	17	26	+ 52,0 %
leise	5	16	+ 220,0 %
vorlaut	21	8	- 61,9 %
ängstlich	0	0	0,0 %
sanft	1	1	0,0 %
schwach	4	2	- 50,0 %

Die Skalierungsübung (s. Seite 13/14) zu den Fragen nach „Männlichkeit und Alkohol“ stellt eine einfache, direkte und für alle sichtbare Form der Auswertung dar, die das Element der Bewegung beinhaltet.

den einzelnen Kleingruppen, aber auch Beispiele für die Kommunikation untereinander liefern und damit wichtige Beiträge für die Schlussphase des Planspiels leisten.

Die einzelnen Gruppen oder deren Sprecher können Einblicke in die Reflexionsprozesse und die interne Gruppendynamik geben. Über das Erreichen der Ziele können sie natürlich ebenfalls Auskunft geben.

Diese unterschiedlichen Blickwinkel in der Auswertung können ein vielfältiges Gesamtbild der Prozesse und Geschehnisse widerspiegeln. Die weitere Bearbeitung der Themenfelder sollte, wenn möglich, zeitnah im schulischen Alltag oder in der Jugendeinrichtung fortgeführt werden.

Die Dokumentationsgruppe (Reporter-Gruppe) kann schlaglichtartige, mediale Einblicke des Geschehens in

3.1 Gemeinsames Frühstück

Wenn sich die Jungen nicht kennen (da z.B. zwei Schulklassen zusammenkommen), empfiehlt es sich, den Tag mit einer lockeren informellen Phase zu beginnen. Hier bietet sich ein gemeinsames Frühstück an, zu dem alle Beteiligten etwas mitbringen. So können sich die Jungen und die Teamer schon einmal zwanglos kennen lernen und erste Eindrücke sammeln.

3.2 Spielvorschläge

3.2.1 Gruppeneinteilung:

Süßigkeiten

Den Gruppen ist eine Süßigkeit zugeordnet, beispielsweise Schokoriegel im Miniformat. Bei sieben Gruppen werden also sieben verschiedene Schokoriegelsorten benötigt, z.B. für die Gruppe der Eltern Kitkat, für die Gruppe der Schülerzeitung Mars etc. Bei einer Gruppenstärke von beispielsweise fünf Jungen pro Gruppe werden von jeder Sorte fünf Riegel benötigt.

Alle Jungen treffen sich im Stuhlkreis. Unter jedem Stuhl ist mit Klebeband eine Süßigkeit befestigt. Sollen die Gruppen eingeteilt werden, müssen die Jungen nur unter ihren Stuhl greifen.

Superhelden, Herr der Ringe und Co:

Die Teamer bereiten Karten vor mit den Namen von Figuren aus bekannten Comics, Filmen oder Büchern o.ä. Jeder Junge zieht eine Karte. Nun gilt es zu durchschauen, welche Figuren zusammengehören. (Wenn es zu schwierig, ist sind kleine Hilfen natürlich erlaubt.)

3.2.2 Pausenspiele

Bei diesen Pausenspielen handelt es sich um Kooperationsspiele. Sie werden mit Stühlen gespielt, auf denen die Jungs mit Füßen stehen dürfen. Wenn keine älteren Stühle vorhanden sind, denen es nichts ausmacht, mit Schuhen betreten zu werden, werden die Jungs aufgefordert, ihre Schuhe auszuziehen. Dies kann zu Widerständen bei ihnen führen, ist aber für die Durchführung der Spiele notwendig.

Stuhl-Wettrennen

Es werden zwei Reihen mit Stühlen gebildet und neben-

einander an einer Seite des Raumes aufgestellt. Eine Hälfte der Jungen geht auf eine Stuhlreihe, die andere Hälfte auf die andere. Pro Junge steht ein Stuhl bereit. Nach dem Startzeichen beginnt jeweils der letzte Junge auf den Stuhl seines Vordermannes zu klettern und seinen eigenen Stuhl nach vorne durchzureichen. Sobald der Stuhl vorne angekommen ist, geht der erste Junge der Reihe auf diesen Stuhl und alle klettern einen Stuhl weiter. Gewonnen hat die Gruppe, die auf diese Weise als erste die gegenüberliegende Wand erreicht hat.

Reise aus Jerusalem

Bei einer Gruppengröße von 30 Jungen stehen zu Beginn ca. 20 Stühle in der Mitte des Raumes. Eine Musik wird angeschaltet und alle Jungs sollen sich dazu durch den Raum bewegen. Sobald die Musik aufhört, haben alle Jungen, die Aufgabe, sich auf die Stühle zu stellen. Niemand darf mit seinem Fuß mehr den Boden berühren.

Nach diesem Durchgang erklingt wieder Musik, alle bewegen sich wieder im Raum. Zwei Stühle werden weggenommen, die Musik ausgeschaltet und wieder sollen alle Platz auf den Stühlen finden. So geht es weiter, bis die ersten ausscheiden und am Schluss nur noch vier Stühle in der Mitte stehen.

Abschlussritual „Handfontäne“

Alle Jungs und alle Betreuer stehen im Kreis, Schulter an Schulter. Auf ein Kommando drehen sich alle nach links und gehen solange einen Schritt nach links (in die Mitte), bis sie ihren Vordermann spüren können. Nun strecken alle ihren linken Arm zur Mitte und legen ihre Hände aufeinander. Die ca. 15 unteren Hände entwickeln langsam Druck nach oben, die ca. 15 oberen Hände Druck nach unten, bis ausreichend Spannung entstanden ist. Mit einem sich langsam steigenden „AAH“ fliegen alle Hände nach oben.

3.2.3 Auswertungsübung

Die Skalierungsübung ist eine einfache Form der Auswertung, bei der sich die Jungen den vorgegebenen Fragen oder Statements räumlich zuordnen, z.B.:

Ich fand das Planspiel

gut ----- blöd.

Wer das Spiel gut fand, geht auf die linke Seite des Raumes, die anderen auf die rechte. Es ist auch mög-

lich, dass einige Jungen sich in die Mitte stellen, z.B. weil sie sich nicht sicher sind oder weil sie das Spiel mittelmäßig fanden. Es lohnt sich nachzufragen, was als gut empfunden wurde und was weniger. Auch wenn Jungen sich trauen, allein eine Position einzunehmen, sollte das gewürdigt werden.

Hier noch weitere Fragevorschläge:

*Ich konnte mich in die Rolle hineinversetzen
Das war einfach. ----- Das war schwer.*

*Unsere Gruppe hat gut zusammengearbeitet
Hat gut ----- hat nicht gut geklappt.*

*Zum Thema Alkoholtrinken braucht man nicht
diskutieren und Planspiele machen - es ist
ja klar was man davon zu halten hat.
Ja, Gespräche und so was wie Planspiele
sind überflüssig, ist doch alles klar. -----
Nein, man muss mit anderen darüber
reden, um mit Alkohol besser klar zu
kommen.*

*Ich bin der Meinung, dass Alkohol für Jun-
gen eine andere Bedeutung hat als für Mäd-
chen.*

*Quatsch, da gibt es keinen Unterschied.
----- Klar, da gibt es Unterschiede dabei,
wie Jungen und Mädchen mit Alkohol um-
gehen.*

*Alkohol trinken macht männlicher.
Blödsinn ----- Klar, das ist so*

*Ich bin gerne „besser“ als andere Jungen.
Ja, das ist mir schon wichtig z.B. im Sport,
aber auch sonst. ----- Och, das ist mir nicht
wichtig.*

*Miteinander zu reden ist einfacher, wenn
Mädchen dabei sind.
Das ist nun wirklich nicht so. ----- Ja, wenn
ich drüber nachdenke, das ist schon so.*

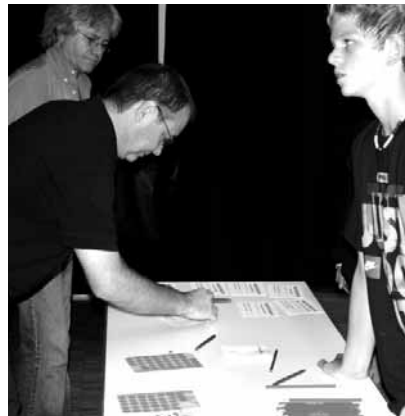
*Ich habe mich mehr an Gesprächen beteiligt
als sonst in meiner Klasse.
Ja, ich war sehr aktiv in den Gesprächen.
----- Nein, ich habe mich nicht beteiligt.*

*Wieviel habe ich dazu beigetragen, dass wir
eine gute Arbeitsatmosphäre in der Gruppe
hatten?*

*Die Jungen sollen sich auf einer Skala von
1 bis 5 einsortieren:*

*1 = Ich habe viel beigetragen,
5 = Ich habe nichts beigetragen.*

Das Spiel lebt zu Beginn von Polarisierungen. Wenn es sich im Verlauf ergibt bzw. entsprechend gesteuert wird, kann daraus eine differenziertere Betrachtung in Form einer Skalierung erfolgen, bei der sich die Jungen gemäß ihrer Selbsteinschätzung einordnen. Die Teamer können ggf. auch nach Motiven der Einordnung fragen und eine vertiefte Auseinandersetzung anregen.



Das oben geschilderte Planspiel kann und soll Reflexions- und Entwicklungsprozesse bei den Jungen initiieren, die über die Dauer des Planspiels hinausreichen. Hierzu ist es hilfreich, die thematisierten Bereiche zumindest teilweise im Alltag wieder aufzugreifen. Hierzu möchten wir einige Möglichkeiten aufzeigen.

4.1 Auswertung

Ein Nachtreffen der teilnehmenden Jungen bietet einen guten Rahmen, die zum Abschluss des Planspiels begonnene Auswertung zu vertiefen. Die Nutzung des Materials der Dokumentationsgruppe ist für die Jungen eine beliebte und spannende Möglichkeit zur Selbstbeobachtung.

Über die Betrachtung des Video- oder Dokumentationsmaterials können die Atmosphäre und die Erfahrungen während des Planspiels schnell wieder in das Bewusstsein geholt werden, was die anschließende inhaltliche Auswertung erleichtert. Je nach Möglichkeit kann dieses Material nach dem Planspiel in einer Projektgruppe weiter aufgearbeitet werden, z.B. zu einer kurzen Videodokumentation, einer Powerpoint Präsentation, einem Beitrag der Schülerzeitung oder einem Beitrag auf der Homepage der Schule.

Die Betrachtung des Videofilms kann mit einer Aufgabenstellung vertieft werden, die sich auf die Selbstdarstellung der Jungen im Film bezieht, z.B. durch folgende Fragestellung:

„Woran kann ich in dem Film erkennen, ob ein Junge sich möglichst cool, engagiert, glaubwürdig, desinteressiert, kreativ, mutig, führungsstark etc. präsentiert?“ Jeder Junge soll sich bei der Betrachtung des Films auf zwei vorher festgelegte Eigenschaften konzentrieren und diese schriftlich festhalten. Diese Wahrnehmungen werden später ausgetauscht und diskutiert.

In einem weiteren Schritt kann mit Hilfe einer Skalierung von 1 bis 10 (auf dem Boden des Raums) eine Selbsteinschätzung der Jungen zu den Eigenschaften erfolgen, die ebenfalls hinterfragt werden können. Im Anschluss kann das Gespräch mit den Jungen gesucht werden. Leitende Fragestellungen könnten z.B. sein:

- Habt Ihr mit Eltern, Freunden oder Mitschüler/innen über das Planspiel gesprochen?
- Wenn ja, was hat Euch bewegt, das zu tun und wie waren die Reaktionen?

- Wenn nein, was hat Euch davon abgehalten?
- Ist Anpassungsfähigkeit eine wichtige Eigenschaft?
- Glaubt Ihr, man kann durch das Planspiel etwas lernen?
- Was habt Ihr über Euch erfahren?

Die Rückmeldung zu den Ergebnissen der Selbsteinschätzungsbögen kann die weitere Diskussion vertiefen, wenn signifikante Veränderungen vorliegen oder herausstechende Einzelbewertungen bei den beiden Bögen vorliegen. Hierzu sollte mit einer kurzen Auswertung der Bögen (Vorher-Nachher-Vergleich) die Grundlage für weitere Maßnahmen festgestellt werden. Vor der Präsentation kann eine Einschätzung der Veränderung durch die Gruppe und/oder einzelne Jungen thematisiert werden.

Die Ergebnisse können präsentiert und gegebenenfalls in Kleingruppen diskutiert und interpretiert werden. Auf die auf Seite 12 dargestellten Zahlen bezogen, könnte dies z.B. anhand folgender Leitfragen erfolgen:

- „Anpassungsfähigkeit“ ist am häufigsten genannt worden. Was macht diese Eigenschaft für Euch Jungen so wichtig?
 - „Leise“ hat eine deutliche Zunahme erfahren. Wie erklärt Ihr Euch die Zunahme?
 - „Mutig“ hat eine Verminderung erfahren. Wobei konntet Ihr im Planspiel Euren Mut erleben?
- Herausstechende Eigenschaften können auf vielfältige Arten thematisiert und in Bezug zur Entwicklung einer männlichen Identität gesetzt werden.

4.2 Weiterführung

Hier ist der Bedarf der Teamer an weiteren Jungenprojekten oder suchpräventiven Maßnahmen abzufragen. Diese Projekte sollten gegebenenfalls in Zusammenarbeit mit dem/der Beratungslehrer/in für Suchtvorbereitung der jeweiligen Schule umgesetzt bzw. entwickelt werden. Neben Wissensvermittlung und Kompetenzförderung sind eine Fülle kultur- oder erlebnispädagogischer Elemente einsetzbar. Diese selbstentwickelten Maßnahmen oder Projekte orientieren sich an den Voraussetzungen und Bedürfnissen der Schule und werden daher als sehr hilfreich erlebt (siehe auch Kapitel 4.3).

material

Das Internet bietet ebenfalls Möglichkeiten, einzelne Themen weiterzuführen. So findet sich z.B. für Schüler unter www.ginko-ev.de in der Rubrik „Projekte“ das Angebot „Check it online“. Hier wird eine strukturierte Recherche angeboten, die eine Auseinandersetzung mit verschiedenen seriösen Fachportalen ermöglicht.

4.3. Vernetzung

Um einzelne Aspekte weiter zu vertiefen, bieten sich Kooperationen mit außerschulischen Partnern an.

Für das Feld der Suchtprävention ist die jeweils regional zuständige Fachstelle bzw. Fachkraft für Suchtvorbeugung ein erster Ansprechpartner, der entsprechende Angebote vorhält und über die Netzwerkverbindungen zu weiteren Partnern wie Gesundheitsamt, Jugendamt, Jugendzentren, Krankenkassen, Polizei, Selbsthilfegruppen etc. verfügt. Eine Liste der Fachstellen und

Fachkräfte in NRW ist im Internet unter www.ginko-ev.de/fachstellen zu finden.

Für die Jungenarbeit ist auf der Internetseite der LAG Jungenarbeit NRW (www.jungenarbeiter.de) eine „Landkarte Jungenarbeit“ hinterlegt. Hier sind lokale Ansprechpartner und Arbeitskreise der Jungenarbeit für ganz NRW verzeichnet. Die Fachstelle Jungenarbeit in Dortmund und die FUMA Fachstelle Gender NRW in Essen (www.gender-nrw.de) helfen bei der Vermittlung von Referenten oder der Konzeptentwicklung von Projekten.

Außerdem wird derzeit im Rahmen der „Landesinitiative Jungenarbeit NRW“ eine Projektdatenbank entwickelt, in der Pilotprojekte zur Jungenarbeit nach verschiedenen Themen- und Handlungsfeldern erfasst und sortiert werden. Diese Datenbank wird im Laufe des Jahres 2007 fertig gestellt und über die Internetadresse www.initiative-jungenarbeit.nrw.de abrufbar sein.



In diesem Kapitel sind alle Materialien aufgeführt, die für die Durchführung des Planspiels notwendig sind.

5.1 Einführung für die teilnehmenden Jungen

Die Einführung könnte etwa wie folgt formuliert werden: „Das heutige Planspiel ist so etwas wie ein großes Rollenspiel, bei dem Ihr alle mitspielt. Ausgangspunkt ist eine realitätsnahe Situation um den Alkoholkonsum bei Jungen. Dazu werdet Ihr in unterschiedliche Rollen wie Lehrer, Eltern, Polizei etc. schlüpfen und aus deren Sicht das Spiel beeinflussen. Dieses Planspiel wird es Euch ermöglichen, Aktivitäten und Entscheidungen durchzuspielen, die im wirklichen Leben manchmal Wochen dauern und von denen Ihr sonst kaum etwas mitbekommt.“

Das schöne ist, hier seid Ihr immer in einer Gruppe und könnt Euch gemeinsam Gedanken machen und mit den Entscheidungen ein wenig experimentieren und aktiv Einfluss nehmen.

Ziele des Planspiels sind:

- Spaß am gemeinsamen, realitätsnahen Spiel entwickeln

- die eigenen Haltungen, Meinungen und Aktivitäten diskutieren und überdenken
- neue Sichtweisen entdecken
- komplizierte Zusammenhänge erfassen
- Strategien entwickeln
- Gespräche üben

Hierzu werdet Ihr sieben Gruppen bilden, die nach bestimmten Regeln miteinander spielen. Möglichst alle Jungen sollen aktiv mitwirken.

Die Gruppen sollen möglichst viel miteinander reden. Alle Gespräche werden bei der Spielleitung auf einer Karte angemeldet und nur wir führen die Gruppen zu Gesprächen zusammen.

Anschließend notiert Ihr in maximal zwei Sätzen das Ergebnis des Gesprächs und reicht dies bei uns, der Spielleitung, ein.

Näheres findet Ihr in den Unterlagen, die wir Euch gleich aushändigen werden.

Wir führen Euch das einmal kurz vor. (Es folgt eine Szenische Darstellung der Teamer über den Verlauf Gruppe – Gesprächsanmeldung – Gesprächsdurchführung – Gruppe.)

Bei Fragen könnt Ihr Euch immer an die Teamer wenden.“



Selbsteinschätzung

BOGEN 1

Bitte lies diese 30 Begriffe und kreuze 5 Eigenschaften an, die auf Dich nach Deiner Meinung zutreffen, wenn Du in einer Gruppe mit anderen Jungen zusammen bist.

anpassungsfähig	<input type="checkbox"/>	lieb	<input type="checkbox"/>
ängstlich	<input type="checkbox"/>	rechthaberisch	<input type="checkbox"/>
beliebt	<input type="checkbox"/>	reif	<input type="checkbox"/>
beschützend	<input type="checkbox"/>	sanft	<input type="checkbox"/>
chaotisch	<input type="checkbox"/>	schöpferisch	<input type="checkbox"/>
feinfühlig	<input type="checkbox"/>	schwach	<input type="checkbox"/>
frech	<input type="checkbox"/>	stark	<input type="checkbox"/>
freundlich	<input type="checkbox"/>	unbeliebt	<input type="checkbox"/>
geduldig	<input type="checkbox"/>	unter Dampf	<input type="checkbox"/>
gefühlvoll	<input type="checkbox"/>	unterstützend	<input type="checkbox"/>
gerecht	<input type="checkbox"/>	väterlich	<input type="checkbox"/>
hilflos	<input type="checkbox"/>	verständnisvoll	<input type="checkbox"/>
mächtig	<input type="checkbox"/>	verletzlich	<input type="checkbox"/>
mutig	<input type="checkbox"/>	vorlaut	<input type="checkbox"/>
leise	<input type="checkbox"/>	zurückhaltend	<input type="checkbox"/>

5.2. Kopiervorlage: Selbsteinschätzungsbogen - Ein Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

5.2. Kopiervorlage: Selbsteinschätzungsbogen - Ein Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

Selbsteinschätzung

BOGEN 2

Kreuze bitte wieder 5 Eigenschaften an, wie Du Dich während der letzten 3 Stunden gefühlt hast.

anpassungsfähig	<input type="checkbox"/>	lieb	<input type="checkbox"/>
ängstlich	<input type="checkbox"/>	rechthaberisch	<input type="checkbox"/>
beliebt	<input type="checkbox"/>	reif	<input type="checkbox"/>
beschützend	<input type="checkbox"/>	sanft	<input type="checkbox"/>
chaotisch	<input type="checkbox"/>	schöpferisch	<input type="checkbox"/>
feinfühlig	<input type="checkbox"/>	schwach	<input type="checkbox"/>
frech	<input type="checkbox"/>	stark	<input type="checkbox"/>
freundlich	<input type="checkbox"/>	unbeliebt	<input type="checkbox"/>
geduldig	<input type="checkbox"/>	unter Dampf	<input type="checkbox"/>
gefühlvoll	<input type="checkbox"/>	unterstützend	<input type="checkbox"/>
gerecht	<input type="checkbox"/>	väterlich	<input type="checkbox"/>
hilflos	<input type="checkbox"/>	verständnisvoll	<input type="checkbox"/>
mächtig	<input type="checkbox"/>	verletzlich	<input type="checkbox"/>
mutig	<input type="checkbox"/>	vorlaut	<input type="checkbox"/>
leise	<input type="checkbox"/>	zurückhaltend	<input type="checkbox"/>

5.3 Die Ausgangssituation

Nach dem Sportunterricht sollen die Schüler der Klasse 8 b auf direktem Weg zur Schule hinübergehen, um dort die große Pause zu verbringen.

Als gegen Ende der Pause einigen Mitschülern auffällt, dass drei der Jungen aus der Klasse fehlen, vermuten sie, die drei hätten wohl keine Lust mehr auf die letzten beiden Stunden gehabt.

Nach Schulschluss gehen einige Jungen nochmals an der Sporthalle vorbei. Als sie dort ankommen, hören sie plötzlich lautes Geschrei aus einer Ecke hinter der Sporthalle und laufen hin.

Sie sehen ihren Klassenkameraden Paul, der eine stark blutende Wunde an der linken Hand hat. Als sie ihn fragen, was passiert ist, bekommen sie keine Antwort von ihm, er scheint unter Schock zu stehen. Seine beiden Freunde erzählen, er habe sich an einer Scherbe einer zerbrochenen Flasche geschnitten. Die hinzu gekommenen Schulkameraden sehen auf dem Boden und in einer Ecke verschiedene leere Schnapsflaschen liegen.

Darauf angesprochen sagen die schon stark angetrunkenen und nicht mehr ganz stehsicheren Freunde stolz: „Na klar, die haben wir alle selbst getrunken, in den letzten Wochen!“

Die beiden sind zu betrunken, um den Ernst der Lage angesichts des hohen Blutverlustes von Paul zu erkennen. Deshalb wollen sich die anderen Schulkameraden um Paul kümmern, als der Sportlehrer, von dem Geschrei alarmiert, plötzlich auftaucht.

Nachdem er für Paul einen Krankenwagen gerufen hat, bringt er die beiden anderen zum Schuldirektor. Dieser überlegt, wer zu benachrichtigen ist und was nun mit den angetrunkenen Schülern geschehen soll.

Im Gespräch mit dem Direktor macht einer der Schüler deutlich, dass er als leitender Redakteur der Schülerzeitung das Recht und die Pflicht habe, die Wahrheit zu berichten. Dies vor allem, da es schon länger bekannt sei, dass einige Schüler sogar im Unterricht mit Alkohol-Fahnen gesessen hätten. Es sei klar, dass etwas passieren müsse ...!

5.4 Die Koordinationswand

anfragende Gruppe	betroffene Schüler	Eltern	Schülerzeitung	Lehrer	Schulleitung	Jugendzentrum
betroffene Schüler						
Eltern						
Schülerzeitung						
Lehrer						
Schulleitung						
Jugendzentrum						

5.5 Materialliste

In der Pilotphase wurden zwei Varianten eines Auftrages mit verschiedenen Gruppengrößen erprobt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass bei einer Gruppe über 30 Personen eine Audioanlage mit Mikrofon hilfreich sein

kann. In diesem Fall standen die Jungen im Saal vor einer Bühne. Für Gruppen bis 30 Personen hat sich ein Stuhlkreis bewährt. Hier ist eine Anlage nicht notwendig.

Folgende Materialien für den Spielablauf sind im Blueboys-Set enthalten.

Für den Spielablauf:	
3.5.1 Rollenkarten	1 pro Gruppe
3.5.2 Aktivierungskarten	1 Satz (5 Stk. pro Gruppe)
3.5.3 Gesprächs-/ Ergebniskarten mit Gruppennamen	5 pro Gruppe
Beschriftungskarten für die Terminwand in der Spielleitung	2 Sätze
3.5.3 Gesprächs-/ Ergebniskarten Blanco für die Spielleitung	20 Stk.
3.1 Anleitung für die teilnehmenden Jungen	1 für jede Gruppe
Raumbeschriftung Hinweisschilder	
Jugendschutzgesetz	2 Stk.

Infomaterial zum Thema Alkohol kann z.B. unter www.ginko-ev.de bestellt werden.

Filzstifte	pro Gruppe 2 Stk.
Moderationswände für die Spielleitung	2 Stk.
Für die Dokumentationsgruppe:	
Videokamera	1 Stk.
Kassetten	Insgesamt mind. 240 Minuten Laufzeit
TV incl. Kabel für den Anschluss an die Kamera oder den Beamer	1 Stk.
Beamer oder TV für den Abschluss	1 Stk.

Bei der Durchführung des Planspiels in unbekannt den Räumen, haben sich Hinweisschilder mit Pfeilen und Raumbeschriftungen als sehr hilfreich erwiesen. Sie er-

leichtern den Jugendlichen und den Erwachsenen die Orientierung.

6. Anhang: Adressen / Links / Literatur

www.gender-nrw.de

Eine Linkliste zu geschlechtsspezifischen Themen befindet sich auf der Homepage der FUMA Fachstelle Gender NRW unter der Rubrik „Material – Linkliste“.

Ein ausführliche Literaturliste zur Jungenarbeit und Mädchenarbeit findet sich auf der Homepage der FUMA Fachstelle Gender NRW unter der Rubrik „Material – Literaturliste“.

www.ginko-ev.de

Informationen und Studien zu Alkohol und weiteren Suchtmitteln sowie zu umfassenden suchtpreventiven Aspekten finden sich unter der Rubrik „Fakten“.

Literaturhinweise zur Suchtprävention und Möglichkeiten der Materialbestellung bzw. des Downloads sind unter der Rubrik „Medien“ abrufbar.

Unter der Rubrik „Kontakte“ finden sich die Anschriften der Prophylaxefachkräfte in NRW und eine differenzierte Linkliste zur Konkretisierung von Projekten oder zur ausführlichen Recherche.

www.rauschfaktor.de

Neben jugendspezifischen Informationen ist hier die Möglichkeit zur Online-Beratung für Jugendliche gegeben.



Ein Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

Das Kopieren der Karten ist von den Autoren erlaubt und gewünscht.

Die Karten stehen auch im Internet als PDF-Datensätze zum Download bereit:

www.ginko-ev.de und www.gender-nrw.de

Herausgeber:

FUMA Fachstelle Gender NRW
Rathenastr. 2-4, 45127 Essen
Tel. 0201 . 18 50 88-0, Fax 0201 . 18 50 88-9
e-mail: fachstelle@gender-nrw.de
www.gender-nrw.de

ginko e.V., Koordination für Suchtvorbeugung in NRW
Jugendberatungsstelle, Fachstelle für Suchtvorbeugung
Kaiserstr. 90, 45468 Mülheim an der Ruhr
Tel. 0208 . 30 06 9 - 31, Fax 0208 . 30 06 9 - 49
e-mail: info@ginko-ev.de, www.ginko-ev.de

Redaktion: Uwe Ihlau, FUMA Fachstelle Gender,
Hans-Jürgen Haak, Norbert Kathagen, ginko e.V.

Gestaltung: Fehrenberg-Design, Essen

Druck: Basis-Druck, Duisburg

blueboys