Hardliners - Praxis

2. Praxis 2
2.1. Geländespiel mit zwei 7. Klassen 2
2.2. Schulspiel mit einer OS-Klasse 11
2.3. Geländespiel in der außerschulischen Jungenarbeit 17
3) Anhang 23
a) Spielbeispiele 23
i) Aktionsreiche Gruppenspiele 23
ii) Wahrnehmungsspiele 24
b) Grundkonzepte für Schul- und Geländespiele 24
i) Breaking the Rules 24
ii) Hardliner 25
c) Fragebogen Bildschirmspielkenntnisse 31
d) Beispiel für Arbeitsvertrag 32
e) Beispiele für Kriegsverträge 33
f) Selbstdarstellung der Jugendbildungsarbeit des Landkreises Vechta 34

2. Praxis

2.1. Geländespiel mit zwei 7. Klassen

Der Text beschreibt den Ablauf einer Klassenfahrt von zwei 7. Parallelklassen einer Hauptschule aus Münster zum Thema „Gewalt in Bildschirmspielen“. Die Fahrt dauerte vier Tage und wurde von zwei Lehrerinnen begleitet. Drei männliche und ein weiblicher Teamer betreuten die Gruppe pädagogisch. Das gesamte Material wurde von dem pädagogischen Dienstleistungsbetrieb gestellt.

Sechs Monate vorher: Kontaktaufnahme
Eine Lehrerin aus Münster nimmt aufgrund einer Empfehlung einer ihr befreundeten Lehrerin Kontakt zu dem pädagogischen Dienstleistungsbetrieb auf. Sie möchte eine „etwas andere“ Klassenfahrt machen mit Aspekten zu den Themen Gewaltprävention und Gewalt in den Medien.

Vier Wochen vorher: Besuch der Klasse
Zwei Teamer fahren mit einem Fragebogen zum Überprüfen des Kenntnisstandes hinsichtlich PC- und Bildschirmspielerfahrungen zu der ca. 200 km entfernten Schule. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Direktor stellen sie sich während einer Doppelstunde den Fragen der Schüler hinsichtlich der geplanten Klassenfahrt. Es ist die erste gemeinsame Klassenfahrt der Parallelklassen. Die Kinder und Jugendlichen wollen etwas über die Freizeitmöglichkeiten wissen und über die Bildschirmspiele. Vor ihrem Gehen bitten die Teamer die Schüler um das Mitbringen eines persönlichen Gegenstandes und versuchen zu erklären, worin der Unterschied zwischen einem persönlichem und einem „normalen“ Gegenstand besteht. Nach zwei Tagen erhalten die Klassen eine Packliste von den Teamer zugeschickt.

1. Tag, Montag

10.00 Uhr Ankunft der Klassen
Die Klassen kommen an und beziehen ihre Zimmer. Vom Heimleiter erhalten sie eine kurze Einführung in das Haus. Vor dem Mittagessen trifft sich das Team mit den beiden Lehrerinnen. Ihnen wird kurz der Wochenplan und dann ausführlich der Tagesplan erklärt und sie bekommen eindeutige Arbeitsaufträge.

12.00 Uhr Mittagessen

13.00 Uhr Treffen (Vorstellung)
Beim ersten Treffen mit der Gesamtgruppe (54 Schüler) werden diese zunächst in drei Kleingruppen aufgeteilt, welche mit je einem Teamer in einen Raum geht. Dort stellt sich jeder kurz vor und schreibt seinen Namen auf ein Stück Kreppband, welches er an seine Kleidung klebt. Wir erklären den Teilnehmern, dass die Namen für uns wichtig sind, weil wir die Schüler ernst nehmen und sie bei ihrem Namen ansprechen wollen. Danach stellt jeder kurz seinen persönlichen Gegenstand, den er mitgebracht hat, vor. Die Gegenstände werden von den Teamern aufgelistet.

13.45 Uhr Treffen (Regeln und Vertrag)
Im großen Kreis stellen wir die Rechte und Pflichten des Arbeitsvertrags vor, den wir mit den Schülern abschließen wollen. Wir erklären, dass Regeln wichtig sind, weil es sonst in der Gemeinschaft, besonders in einer so großen Runde, nicht klappt. Der Vertrag gilt bindend, sobald er von den Teamern und den Schülern unterzeichnet ist. Bei dieser länger dauernden Runde werden die Schüler zwischendurch sehr unruhig, so dass wir zwei kleine Pausen einlegen. Von Seiten der Schüler gibt es keine Rückfragen und keine Ergänzungen. Als wir auf die Konsequenzen der Regelverletzungen eingehen, werden die Schüler lebendiger. Zunächst lachen sie (bei mündlicher Ermahnung und Liegestütz machen), dann kommt bei dem Punkt „Verlust des persönlichen Gegenstands“ heftiger Protest. Dazu erklären wir, dass es ja nicht gesagt sei, dass irgendwer irgendeinen Gegenstand zerstören muß. Die Schüler brauchen sich nur an die unterzeichneten Regeln halten. Mit der Vertragsunterzeichnung erhalten sie vier Chancen die Regeln einzuhalten. Wer den Vertrag nicht unterzeichnen will, verliert das Recht an unseren ausgearbeiteten Angeboten teilzunehmen und nimmt an einem Alternativangebot teil. Das Alternativangebot wird noch genauer besprochen, für den Fall, dass sich eine solche Gruppe findet. Im Anschluß werden die persönlichen Gegenstände angesprochen, die den Teamern als nicht persönlich genug erscheinen. Nach dem Vorlesen des abgesprochenen Vertrages unterzeichnen alle Schüler. Dann stellen die Teamer kurz die beiden Angebote für Mittwoch dar. Dabei handelt es sich

- ein etwas anstrengenderes Waldspiel
- ein nicht so anstrengendes, aber dennoch attraktives Outdoor-Angebot.

Die Teilnehmer werden aufgefordert, sich bis Dienstag abend um 19.30 Uhr zu entscheiden, damit die Teamer der Küche im Haus dementsprechend Anweisungen geben können.

16.15 Uhr Treffen; „Chaos-Spiel“ (s. Anhang)

18.00 Uhr Abendbrot

19.30 Uhr Treffen

In der ersten Runde erzählt ein Mädchen, dass sie in den Dümmer geworfen wurde. Dabei ist ihre Kamera, wie auch ihr Portemonnaie ins Wasser gefallen. Auf die Frage, wer dies getan habe, meldet sich keiner der anderen Schüler. Das Thema wird auf Dienstag vertagt bzw. dem Schüler, der es getan hat, dass Angebot gemacht, dass er oder sie sich bei uns in der Pause melden kann.

(virtueller und realer Kampf)

Die Gruppe wird in drei Kleingruppen aufgeteilt, die verschiedene Räume aufsuchen, in denen wir je eine Spielekonsole aufgebaut haben. Dort spielen sie ein sogenanntes Beat‘em Up-Spiel nach dem K.O.-Verfahren. In den drei Gruppen werden jeweils die zwei besten Spieler herausgefunden. Bei dem Spiel feuern sich die Schüler untereinander an und geben sich Ratschläge, welcher Kämpfer die besten und stärksten Tritte und Schläge kann. In zwei der drei Gruppen sind jeweils von drei Schülern zwei Mädchen die Besten. Dann kommt die Gruppe wieder zusammen und legt mehrere Matratzen in den Raum. Die jeweils Besten pro Kleingruppe werden gefragt, ob sie gegeneinander kämpfen wollen. Die Mädchen wollen zunächst grundsätzlich nicht gegen einen Jungen kämpfen. Wir geben die Regeln des Kampfes bekannt:
es wird nicht im Stehen, sondern im Knien gekämpft;
vor dem Kampf muß gefragt werden, ob der Aufgeforderte überhaupt kämpfen möchte. Keiner muß kämpfen;
die Kämpfer beginnen kniend, den Rücken zueinander gewandt und die Füße aneinander gelegt;
verboten sind:

- schlagen;
- treten;
- Haare ziehen;
- kneifen;
- kratzen;
- beißen,
- Judo- oder andere Kampfgriffe genauso wie Schwitzkasten;
- sobald ein Kämpfer mit seiner Hand zweimal auf die Matratze klopft, wird der Kampf abgebrochen;
- der Kampf wird ebenfalls abgebrochen, wenn die Teamer ihn stoppen;
- die gesamte Gruppe muß während des Kampfes um die Matratzen sitzen und diese mit den Füßen zusammendrücken. Dabei ist die Aufmerksamkeit aller auf die Mitte, heißt auf die Kämpfenden gerichtet.

Zwei der Jungen kämpfen gegeneinander, wie auch zwei Mädchen. Während der zwei Kämpfe haben die anderen Schüler zwar angefeuert, aber auch gelacht. Die Mädchen kämpfen genauso intensiv, wie die Jungen. Nach den zwei Kämpfen fragen wir, wer sich als Stärkster fühlt. Der Junge, der von den Schülern während der Aktion, wie auch von den Lehrerinnen als der stärkste, wie auch als der schlagkräftigste bezeichnet wurde, meldet sich nicht. Schließlich erklärt sich ein Junge bereit. Wir sagen der Gruppe an, dass wir nun etwas mehr Ernst in die Kämpfe bringen wollen. Der Junge wird aufgefordert, sich in die Mitte zu knien und dann bekommt er von uns die Augen verbunden. Wir teilen ihm mit, dass er gleich von irgendwoher von irgendjemanden angegriffen wird. Über Handzeichen wählen wir zwei Schülerinnen und einen Schüler lautlos auf ihn anzugreifen. Der Junge wehrt sich gut gegen seine drei Angreifer, die sich nicht absprechen und deshalb auch nicht gemeinsam angreifen. Im Nachhinein bitten wir den Junge zu raten, wer ihn angegriffen hat. Er benennt drei Jungen. Er staunt, als wir ihm erzählen, dass auch zwei Mädchen angegriffen haben. Er gibt zu, dass er den Kampf auf Dauer nicht hätte gewinnen können.

Nach ein paar weiteren Kämpfen räumen wir die Matratzen beiseite und spielen „Japanisches Ching-Chang-Chong“ (s.a. Anhang „Spielbeispiele – Wahrnehmungsspiele“). Wir teilen die Klassen in zwei Gruppen auf, die sich gegenüber stehen. Wir spielen drei Runden, in denen immer dieselbe Gruppe gewinnt. Es zeigt sich, dass viele Schüler Probleme haben, den anderen bei der Massage nicht zu hart anzufassen oder ihn oder sie überhaupt zu berühren. Danach geben wir der Gruppe bis zur Nachtruhe Freizeit.

2. Tag, Dienstag

9.00 Uhr Gemeinsames Bildschirmspiel

Wir teilen die Klassen auf. Die eine Klasse geht an den Dümmer und macht mit hauseigenen Booten ein kleines Wasserspiel. Die andere Klasse unterteilt sich in drei Gruppen, die im Rotationsverfahren alle drei Bildschirmspielstationen durchlaufen müssen. Der jeweiligen Klassenlehrerin empfehlen wir mit den Kindern mitzuspielen. An Stationen bauten wir am Vorabend auf:

Station 1: Fünf miteinander vernetzte Computer, auf denen das Echtzeitstrategiespiel COMMAND&CONQUER 2 oder AGE OF EMPIRES am Einzelgerät oder gegeneinander gespielt werden kann. Wer keines der beiden Spiele kennt, spielt auf unser Anraten hin den Kampagnen-Modus von AGE OF EMPIRES, welcher das Spiel spielerisch erklärt und sich daher für Einsteiger eignet.
Station 2: Vier miteinander vernetzte Computer, auf denen das Ballerspiel-Spiel GRAND THEFT AUTO läuft. Auch dieses Spiel kann gegeneinander oder von den Schülern im Einzelspiel-Modus gespielt werden.
Station 3: Fünf aktuelle Spielekonsolen (Sony Playstation, Nintendo 64 und Sega Saturn) mit je zwei Spielen zur Auswahl.

12.00 Uhr Mittagessen

14.30 Uhr Wechsel

Während nun die andere Klasse rudern geht, läuft die Klasse, die vormittags auf dem Dümmer war, durch die drei Spielstationen.

19.30 Uhr Treffen

Eigentlich wollen wir mit der Gruppe das „Funzelspiel“ (s.a. Anhang „Spielbeispiele – Aktionsreiche Gruppenspiele“) spielen, aber da der Vorfall mit dem Mädchen, dass am Vortag in den Dümmer gestoßen wurde, noch geklärt wurde, gehen wir mit der ganzen Gruppe darauf ein. Nach zwei Stunden finden wir den Knackpunkt. Die Schüler der einen Klasse mißtrauen einander. Wir legen dies den Schülern dar und erklären ihnen, wie wichtig der Faktor Vertrauen in einer Gruppe ist. Den materiellen Verlust des Mädchens lösen wir so, dass ein Teamer dem Mädchen 100 DM gibt und die anderen Schüler dazu auffordert, ihm jeweils zwei DM zu spenden. Die Gruppe bekommt bis zur Nachtruhe Freizeit. Die Gesprächsrunde wird mit den beiden Lehrerinnen anschließend noch einmal analysiert. Dabei berichtet die Klassenlehrerin von einem Vorfall, welcher einige Wochen zurückliegt, und eben auf das Vertrauensproblem zurückzuführen ist.

3. Tag, Mittwoch

9.00 Uhr Ausarbeiten des Kriegsvertrages

Die Gruppe wird in zwei Gruppen getrennt. Diejenigen, die sich für die von uns nicht so anstrengende Outdoor-Aktion entschieden haben, verlassen mit einer Lehrerin und einem Teamer den Raum. Sie bereiten in einem kleineren Raum die Nachtaktion vor, draußen in einer Hütte zu schlafen, und überlegen sich, was sie sonst noch machen können. Sie entscheiden sich für folgendes Programm:

- Mittwoch vormittag: Konsolenspiele;
- Mittwoch nachmittag: rudern;
- Mittwoch abend: ein Lagerfeuer machen, Spiele spielen, in einer Hütte schlafen;
- Donnerstag vormittag: Rückkehr.

Der größere Teil der Gruppe, die sich aus Schülern beider Klassen zusammensetzt, bereitet das Kriegsspiel mit dem Erstellen des Kriegsvertrages vor.

1) Begriffe sammeln zum Thema Krieg
Fünf Kleingruppen setzten sich zusammen. Ausgehend von den Gewaltdarstellungen in den Bildschirmspielen vom Vortag sollen sie Begriffe finden, die mit dem Thema Krieg zu tun haben, und diese jeweils auf ein Stück Papier schreiben. In dieser Brainstorming-Phase beobachten wir, dass die Gruppen, in denen nur Jungen

zusammensitzen, die Köpfe zusammenstecken, während die Gruppen, in denen auch Mädchen sind, gerade auf den Stühlen sitzen bleiben. Im Plenum sammeln wir die Begriffe und kleben sie an eine Wand. Folgende Begriffe kamen von den Gruppen:

Gruppe 1 (Jungen und Mädchen)
Spion
Soldaten
Bunker
Schlachtfeld
Tote

Gruppe 2 (Jungen und Mädchen)
Mut
Giftspritze
Atombombe
Angriff
Luft-/ Abwehr

Gruppe3 (nur Jungen)
Maschinen
Tarnung
Völkermord
Lager
Waffenstillstand
Waffen

Gruppe 4 (Jungen und Mädchen)
Kampf
Gewalt
Sieg
Taktik
Geiseln

Gruppe 5 (Jungen und Mädchen)
Gesetze
Gegner
Folter
Verbünden
Teamwork

Gruppe 6 (nur Jungen)
Gaskammer
Helm
Mord
Bodentruppen
Flüchtlinge
Belagerung

2) Überprüfung der Begriffe auf Umsetzbarkeit und Ausarbeiten der Regeln
Ein Junge aus Gruppe 3 gibt als Begriff an: „Schutzanzug, in dem der Soldat sich nicht verletzten kann“. Auf unsere Frage hin, ob er so was schon mal gesehen hätte, verneint er und wir streichen den Begriff.
Die Gruppen sollen sich nun überlegen, welche Begriffe umgesetzt werden können. In einer schnellen Frage kommen die Gruppen zu dem Ergebnis, dass lediglich die Begriffe „Maschinen“ und „Gaskammer“ nicht umzusetzen seien. Wir haken nun bei den einzelnen Gruppe hinsichtlich der Umsetzung nach. Ausführlicher hier zum Beispiel beim Begriff „Bunker“:
Der Schüler meint, man müsse doch nur ein Loch ausgraben. Auf unsere Frage, wie tief, meint der Schüler einen Meter. Wir rechnen ihm vor, dass mehrere m³ ausgeschachtet werden müssen und fragen in die Runde, ob die Schüler dies schaffen würden. Viele bejahen das. Wir geben zu bedenken, dass ein kleiner Bagger für diesen Bunker wohl zwei Stunden bräuchte und zwei Bauarbeiter acht Stunden. Die Schüler erkennen, dass der Bunkerbau in diesem Spiel nicht umzusetzen ist. Es ist doch ein Unterschied, ob der Computer eben schnell mal bei COMMAND&CONQUER einen Bunker baut oder einer selber mit einer Schaufel auszuheben ist. Zudem er ja am nächsten Tag wieder zugeschüttet werden muß.

Im folgenden nun kurz die Entscheidungen der Schüler zu den einzelnen Begriffen:

Spion: ja, verstecken und beobachten >ja<
Tote: ja, es kommt auch die Idee die Waffen umzubauen, so dass der Getroffene liegen bleibt; Ein anderer aus der Gruppe des Getroffenen kommt dann und holt ihn ab. Zudem soll es „Minutentote“ geben. Wir erklären, dass wir mit Lebensbändern spielen, die von uns verteilt werden. Die Toten erhalten nach unserem Ermessen Lebensbänder.
Schlachtfeld: ja, da, wo die Leute erschossen werden >ja>
Soldaten: „Das sind wir.“ >ja<
Taktik: vorher muß es in der Gruppe besprochen werden, dann versammeln sich alle um ein feindliches Lager, einer gibt dann das Kommando zum Kampf >ja>
Kampf: die Teamer weisen darauf hin, dass dies später gesondert besprochen wird
Gewalt: auch hier wollen die Teamer das erst einmal später ausprobieren
Geiseln: >nein<

Nach einer kurzen Pause gruppieren wir die Begriffe an der Wand neu:

Gruppierung:
<u>Flüchtlinge</u>, <u>Spion</u>, <u>Gegner</u>, <u>Tote</u>, <u>Geiseln</u>, <u>Soldaten</u>, <u>Bodentruppen</u>

Bei Gefangenen: Selbstmord ist besser, meint ein Teamer. Die Gruppe entgegnet: „Aber Gefangene sind doch besser!“ Antwort aus der Gruppe: „Ja, aber auf die muß man aufpassen!“ Nochmal zu den „Geiseln“, hier ist das Ergebnis eindeutig nein, „weil man sich besser erschiessen kann, als gefangen zu werden.“ Da das ganze Spiel auf einem abgeschlossenen Gelände stattfindet, wird auch der Begriff „Flüchtlinge“ ausgeschlossen.

Gruppierung:
<u>Tarnung,</u> <u>Lager,</u> <u>Schlachtfeld</u>

Ist nach Meinung der Gruppe alles umsetzbar und gehört dazu.

Gruppierung:
<u>Taktik</u>, <u>Angriff</u>, <u>Gesetze</u> (die machen wir gerade, so ein Schüler), <u>Sieg</u> (ist klar, ohne Sieg keinen Krieg), <u>Verbünden</u> (kann man im richtigen Krieg, aber in unserem Spiel macht das keinen Sinn, weil wenn die anderen verbündet sind und alle anderen tot sind, kann man in unserem Krieg nicht gewinnen; in unserem Krieg gibt es eine Mission, im Laufe der Mission gibt es Gegner, welche die Mission stören. Deswegen gibt es nur Tote.) Zum <u>Waffenstillstand</u> sagen alle Schüler „Nein!“. Weil jede Gruppe auch ein Lager hat gibt es <u>Belagerung</u>, also auch <u>Abwehr</u> (keine Luftabwehr). Abwehr hat nur Sinn, so ein Teamer, wenn es etwas zu verteidigen gibt, wie z.B. Feuer, Feuerholz, Essen usw. Wir fragen die Gruppe nach den Folgen eines Lagerangriffs:
„Darf Essen aus einem anderen Lager geklaut werden?“ >nein<
„Darf Essen zerstört werden?“ >nein<
„Darf Feuer ausgemacht werden?“ >ja<
„Darf Feuerholz auseinander getreten werden?“ >nein<
„Darf Feuerholz geklaut werden?“ >ja<
„Darf das Lager, dass aufgebaut wurde, zerstört werden? Dazu gehören auch Rucksäcke, Schlafsäcke.“ >nein<
„Darf Plane von feindlichen Lagern mitgenommen werden?“ >nein<

Gruppierung: **Giftspritze, Atombombe, Völkermord, Folter**
Zur Giftspritze bemerkt ein Junge, dass eine normale Spritze mit Wasser reicht. Auf unsere Frage, wieviele Wasserspritzen sie denn dabei haben, sagt ein Mädchen: „Alle Jungs!“ Daraufhin lachen alle. Ein Teamer fragt das Mädchen: „Wäre das o.k., wenn du angepinkelt wirst?“ Alle verneinen erschrocken. Ein Schüler bemerkt: „Wenn es sowieso regnet, ist es vielleicht ganz gut wenn wir alle trocken bleiben.“ Giftspritze >nein<
Auch zum Begriff Atombombe fällt den Schülern Wasserbomben ein. Ein Schüler sagt: „Nicht gut, weil alle naß werden!“ Protest von den anderen, weil man die Hose ja auch am Feuer trocknen kann. Ein Teamer gibt zu bedenken, dass die Gruppe nur Trinkwasser hat. In einer Abstimmung entscheiden sich die Meisten gegen Wasserbomben. Atombomben >nein<
Völkermord ist umsetzbar, denn, so ein Schüler, man kann ja eine ganze Gruppe überfallen und abknallen. >ja<
Beim Begriff Folter hat ein Schüler die Idee, jemanden anzubinden, mit Matsch zu beschmeissen, auszukitzeln oder mit kleinen Tieren zu bewerfen. Ein Mädchen wendet ein: „Wir haben keine Geiseln, dann kann es auch keine Folter geben.“ Ein Junge, T., will das trotzdem. Ein Teamer fragt ihn, ob es für ihn eine Ausnahmeregelung geben soll. T.: „Ja.“ Er soll sich nun für Auskitzeln oder Matsch entscheiden. Doch nun will er doch nicht mehr als einiger gefoltert werden. Folter >nein<

Gruppierung: Waffen, Munition
Die Teamer erklären, dass als Waffen Luftpumpen eingesetzt werden sollen. Zur Munition fragt der Teamer, ob die Erschossenen alle Korken abgeben müssen. Eine Schülerin meint, es wäre besser, wenn nur zwei Korken abgegeben werden sollten. Die Gruppe stimmt daraufhin ab und entscheidet sich dafür, dass Tote nur zwei Korken abgeben müssen.

Neuer Begriff: Fair
Ein Teamer erklärt den Schülern, dass sie fair handeln müssen. „Wenn ihr tot seid bzw. abgeschossen werdet bleibt ehrlich. Weil es sonst Streß gibt und Ihr anfangt Euch gegenseitig zu durchsuchen. Alle haben ihre Intimsphäre, deswegen gibt es die Regel: Keiner wird durchsucht!
Ihr müßt auch beim Abtreffen ehrlich sein. Ihr habt unendlich viele Leben. Insofern sagt lieber einmal mehr, dass Ihr tot seit, als dass Ihr Streß macht. Ihr macht sonst das Spiel kaputt.“

Zum Thema Nahkampf
Dazu stellt der Teamer Fragen und die Teilnehmer müssen schnell abstimmen. Die Antwortmehrheit entscheidet:
„Kneifen. Wer ist dafür?“ Keiner >nein<
„Hinschmeissen?“ alle sagen „Ja“ >ja<
„Wer hat Angst hingeworfen zu werden?“ einige sagen, sie hätten Angst >nein<
„Wer hat Angst geschubst zu werden?“ einige sagen, sie hätten Angst >nein<
„Wer hat Angst davor, dass ihm das Lebensband abgerissen wird?“ Keiner >ja<
„Wer hat Angst auf dem Boden zu ringen?“ Keiner >ja<

Der Teamer führt die Regel ein: **Wer beim Ringen nicht mehr kann, muß eindeutig „Stop“ sagen!** Nun müssen alle Schüler in der Runde „Stop“ sagen. Einige lächeln dabei und sagen es nach Meinung des Teamers nicht ernst genug. Sie müssen „Stop“ wiederholen.

„Ist von hinten anspringen o.k.?“ einige sagen >ja<
„Wer hat Angst davor?“ einige haben, also >nein<
„Ist wegrennen o.k.?“ >ja<
„Festhalten?“ >ja<
„Ist treten o.k.?“ >nein<
„Beschmeissen mit Gegenständen?“ >nein<
„An den Haaren ziehen?“ >nein<

Ein Junge fragt, ob man die Luftpumpen als Schwerter benutzen darf. Die Teamer verneinen, weil die Verletzungsgefahr zu groß sei. Das gleiche gilt für Stöcker.
Ein anderer Junge fragt, ob Würge- oder Spezialgriffe in Ordnung sind. Er wird von den Teamern gebeten, den vor zu machen. Nachdem die anderen dies gesehen haben, sagen alle >nein<. Das gleiche gilt für den Polizeigriff (Arm umdrehen).

Es wird beschlossen, das der daraus resultierende Kriegsvertrag von einer Teamerin geschrieben wird, und alle den am Nachmittag unterschreiben sollen.

Danach werden an die Schüler verschiedene Aufgaben verteilt. Sie müssen folgendes besorgen: fünf Zeltplanen, Kiste mit Tauen und Rolle Strohband, schwarzer und Pfefferminz-Tee, fünf Beutel Zucker, fünf Wasserkanister, Grillanzünder, Papier und fünf Rollen Toilettenpapier.

12.00 Uhr Mittagessen

Während der Mittagspause räumen die Schüler ihre Zimmer und packen ihre Sachen für die Nacht zusammen. Zwei Teamer fahren zu dem ca. 12 km entfernten Spielgelände und bereiten das Spiel vor. Sie stellen für jedes der aufzubauenden Lager einen Wasserkanister als Markierung hin.

15.00 Uhr Treffen

Alle Schüler unterzeichnen den am morgen gemeinsam ausgearbeiteten Kriegsvertrag. Danach stellen die Teamer für die Gruppen, welche noch nicht eingeteilt sind, Plastiksäcke mit deren Ausrüstung zusammen. Jede Gruppe erhält:
einen Topf
Tee
Zucker
Toilettenpapier
eine Mülltüte
Strohband
ein Tau
ein Feuerzeug
ein Messer
Schutzbrillen
eine Auftragsbeschreibung
eine Plane

Vor der Abfahrt werden die Schüler von den Teamern mit einer Luftpumpe einmal abgeschossen, um ihnen die Angst vor einem Korkentreffer zu nehmen. Dann steigen die Schüler in einen Bus, der sie zum Gelände bringt.

3. - 4. Tag, Mittwoch/Donnerstag

16.00 Uhr Abfahrt zum NABU-Gelände

Die Schüler steigen vor dem Gelände aus. Die Lehrerinnen haben am vormittag vier Gruppen zusammengestellt. Dabei achteten sie darauf, dass die Gruppen geschlechts- und klassengemischt sind. Auch durften in einer Gruppe keine Clique oder „beste“ Freunde oder Freundinnen sein. Nach der Liste werden die einzelnen Gruppen aufgerufen. Ihnen werden die Augen verbunden, damit sie bei der Fahrt über das Gelände nicht sofort das ganze Gelände sehen. Zwei Autos bringen sie zu ihrer Lagermarkierung.

Erfüllung der Missionsaufträge und zum Spielablauf

a) Lager bauen
Dies gibt keine großen Probleme. Die Schüler bauen gemeinsam die Lager und die Feuerstellen auf und suchen schon Holz für das Lagerfeuer. Die Teamer nehmen die Lager ab. Nach der Lagerabnahme gehen wir mit den einzelnen Gruppen in ihrem Lager die Missionsbeschreibung und die einzelnen Aufträge durch.

Abbildung 1: Lagerabnahme und Missionsbesprechung mit einem Teamer

b) 1. Auftrag (finden von sieben CD-Roms, um Waffen zu erhalten)
Für viele Schüler scheint es schwierig die von den Teamern auf dem Gelände versteckten CDs zu finden. Nachdem eine Gruppe sieben CD-Roms und damit ihre Luftpumpen gefunden hat, suchen die anderen immer lustloser weiter. Den Motivationsabfall fangen die Teamer durch

unterstützende Gespräche auf. Die Zahl der zu findenden CDs wird gesenkt. Dennoch tun sich immer noch zwei Gruppen schwer. Es zeichnet sich ab, dass dort kein Zusammenhalt und keine Zusammenarbeit stattfindet. Einzelne laufen über das Gelände ohne zu wissen, wo der Rest von ihren Leuten ist.

c) Aufträge erfüllen

Von den Gruppen, bei denen die Zusammenarbeit nicht klappt und die deshalb noch keine Luftpumpen haben, laufen einige ohne Lebensband herum. Die Teamer, denen sie begegnen, fordern sie auf, sich ein Lebensband zu holen. Weiteres Zeichen für die fehlende Gruppenkoordination sind Probleme beim Feuer machen und es in Gang zu halten. Die betreffenden Gruppen fallen in mehrere Kleingruppen auseinander. Einige wollen Aktion machen und die Missionsaufträge erfüllen, andere kennen gar nicht den Auftrag, weil der Aufgabenzettel nicht weitergegeben wurde. Die Teamer versuchen zu intervenieren, ziehen die Gruppe im Lager zusammen und gehen mit allen erneut die dementsprechenden Aufgaben durch. Die Gruppen versuchen nun zusammen an den Missionen zu arbeiten. Es finden auch einige Lagerangriffe statt. In zwei Fällen treten die Angreifer das Feuer aus. Es wird aber entgegen unseren anfänglichen Befürchtungen nichts beschädigt.

Abbildung 2: Auf der Suche

Bei Eintreten der Dunkelheit wird es schwieriger die Korken wieder zu finden. Teilwiese verschiessen einige Schüler immer noch Korken nur zum Spaß und merken zu spät, dass sie diese im dunklen Wald nicht wiederfinden. Eine Zeitlang könne Korken im Nirwana erarbeitet werden.

Während der Nacht schlafen die wenigsten der Schüler. Es finden aber keine Angriffe oder Suchaktionen mehr statt. Die einzelnen Gruppen pendeln zwischen den Lagern, vermischen sich, sitzen gemeinsam am Feuer und unterhalten sich. Die Teamer gehen gegen 3.00 Uhr noch einmal die Lager ab und sagen den Schülern, dass sie sich in der Mitte des Geländes in ihren Schlafsäcken schlafen legen. Falls etwas wäre oder jemand ein neues Lebenband bräuchte, kann er einen der Teamer jederzeit wecken.

Morgens gegen 7.00 Uhr kommen die Ersten um sich wieder Lebensbändern zu holen. Die Frühaufsteher sind diejenigen, die nach einiger Zeit auch die meisten Korken besitzen, da diese ja nun wieder auf dem Gelände leichter zu finden sind. Es kommt aber kaum noch zu Kampfhandlungen. Die Gruppen konzentrierten sich nach dem „Anschieben“ der Teamer wieder auf ihre Aufträge. Da aber die Koordination immer noch Probleme bereitet, schaffen es alle vier Gruppen bis um 9.00 Uhr nicht, die Aufträge zu erfüllen. Beispiel für die fehlende Zusammenarbeit: eine Gruppe muß einen Gullideckel öffnen, um an den nächsten Auftrag zu gelangen.

Abbildung 3: Flucht

Sie können den Deckel aber nicht mit den Händen öffnen. Sie suchen einen Hebel. Vier von ihnen rennen los, um eine Eisenstange oder ähnliches zu suchen. Allerdings alle in dieselbe Richtung. Die anderen drei stehen am Gullideckel und machen gar nichts.

d) die Mädchen

Gegen 23.00 Uhr finden sich fast alle Mädchen in einem Lager zu einem „Kaffee-Klatsch“ ein. Die Jungen kommen zu den Teamern und sind frustriert, dass die Mädchen ihnen beim Erfüllen der Missionen nicht helfen. Sie wollen das Spiel abbrechen, weil „die Mädchen sind blöd“. Ein Junge sagt: „Ist doch völlig klar: die Jungs wollen lieber mit den Jungs etwas unternehmen, die Mädchen lieber etwas mit den Mädchen. So ein Spiel kann gar nicht funktionieren!“

Die Teamer suchen das Mädchenlager auf und versuchen die Mädchen zum weitermachen zu motivieren. Die sagen, dass die Jungen sie nicht in ihre Überlegungen die Missionen zu erfüllen mit einbeziehen. Entweder sagen die Jungen gar nichts oder werden gleich laut. Die Teamer erklären den Mädchen, dass den Jungen die Erfüllung der Aufgaben wichtig ist und sie deshalb etwas unter Streß stehen. Die Jungen brauchen aber die Mädchen, um zu gewinnen. Nach langem her und hin löst sich das Mädchenlager auf und die Gruppen sind wieder vollzählig. In der späteren Nacht besuchen sich die Mädchen gegenseitig in den Lagern und werden jeweils von Jungen durch die Dunkelheit geleitet.

e) die Lehrerin
Die Lehrerin begleitet die Teamer und ist keiner Schüler-Gruppe zugeteilt. Sie sitzt eine Zeit am Teamer-Lager in der Mitte des Geländes und verteilt die Lebensbänder. Dabei unterhält sie sich mit ihren Schülern, die ihr von dem Spiel und ihren Erfahrungen berichten. Interessiert hört die Lehrerin zu. Sie sucht auch später immer wieder die Gespräche und geht dafür auch alleine die Lager ab und hält sich länger mit den Gruppen an deren Lagerfeuer auf.

Abbauen und Rückfahrt

Nach dem Ende des Spiels räumen die Gruppen die Lager auf. Die Teamer nehmen die Lager einzeln ab und weisen die Schüler auf Müllreste hin. Dann kommt der Bus und die Gruppe fährt wieder zurück zum Haus.

gegen 10.30 Uhr Eintreffen beim Haus

Die Schüler berichten der anderen Gruppe (Alternativangebot), welche schon auf deren Ankunft wartete, von dem Spiel. Die Teamer lösen die Gesprächsrunden nach einer Zeit auf und weisen die Jugendlichen darauf hin, dass sie jetzt Gelegenheit zum Duschen und Umziehen hätten. Es wird vereinbart, dass sich die Gruppe gegen 11.30 Uhr zu einer Reflektion trifft.

11.30 Reflektion
Für die erste Reflektionsrunde fordern die Teamer die Gruppe auf, sich in ihren aus dem Spiel bekannten „Kampfgruppen“ aufzuteilen. Die Gruppen werden räumlich getrennt, so dass zwei Teamer mit jeweils zwei Gruppen das Spiel reflektieren. In der ersten Runde geht es um die Zusammenarbeit in den Gruppen. Die Teamer fragen in jeder einzelnen Gruppe nach der Selbsteinschätzung der einzelnen Teilnehmer, ob sie mit ihrem „Kampf“ und Einsatz zufrieden sind. Danach werden die Schüler aufgefordert die Rollenverteilung in ihrer Gruppe zu erklären. Wer war Anführer und wer war Soldat? Es ergibt sich durchgängig folgendes Bild: Jede Gruppe hatte während des Spiels mindestens einen inoffiziellen Anführer, der von fast allen anerkannt war. Teilweise sind die Genannten erstaunt über diese Zuschreibung, weil sie sich selbst als „Soldat“ und Befehlsempfänger einschätzen. Andererseits gibt es in jeder Gruppe zwei oder drei, die keine Befehle von ihnen annehmen würden. Die Schüler erkennen die Situation in der eigenen und den anderen Gruppen. Sie geben zu verstehen, dass sie sich nun vorstellen können, warum keine Gruppe die Mission erfüllt hat. Die Teamer beschliessen diese erste Runde mit der Bemerkung, dass so eine klare Gruppenhierarchie, wie sie das Spiel erfordert hätte, keine Standardsituation in dem Alltagsleben der Schüler sei und sie deshalb auch Probleme mit der Gruppenstrukturierung hätten.
Nach einer kurzen Pause leiten die Teamer die zweite Reflektionsrunde ein. Es soll auf die Mädchen-Jungen-Problematik eingegangen werden. Die Gruppe wird in Jungen und Mädchen zweigeteilt. Die Mädchenrunde, räumlich von der Jungenrunde getrennt, wird von zwei weiblichen Teamern geleitet, während die männlichen mit den Jungen über die Mädchen sprechen. Die Jungen fangen schnell an sich über die Mädchen zu beschweren. „Die wollen ja nur labern“, so der allgemeine Tenor. Die Teamer versuchen den Jungen verständlich zu machen, das „gegeneinander kämpfen“ Jungensache wäre und Mädchen sich mehr für „miteinander reden“ interessieren. Beides wäre aber wichtig und macht Spaß. Während die Mädchen vielleicht mehr lernen müssten, wie man gegeneinander kämpft, ist es für die Jungen wichtig zu lernen miteinander zu reden. Die Teamer schließen an die erste Reflektion an und geben zu bedenken, dass die Gruppen wohl wesentlich weiter gekommen wären, wenn die Schüler mehr miteinander geredet hätten.
Die Mädchen titulieren das Spiel in ihrer Reflektion als ein „Jungen-Spiel“, in dem sie nicht mithalten konnten. Nach ein paar schnellen Fragerunden wird ihnen klar, dass sie auch eigene Fähigkeiten und Fertigkeiten in das Spiel hätten einbringen können. Die Mädchen beschweren sich, dass die Jungen immer alles hätten bestimmen wollen, und sie sich nicht befähigt gefühlt hätten dagegen zu wirken. Erst nach mehrerem wiederholten Nachfragen erzählt ein Mädchen, dass sie auch Angst gehabt hätte. Auch andere Mädchen sagen, dass sie am Mittwoch vormittag in der Vorbesprechung erst gemerkt hätten, was das eigentlich für ein Spiel sei, auf das sie sich da eingelassen hätten. Es hätte ihnen Angst gemacht, da sie befürchteten, dass es mit den Jungen zu gewalttätig werden könnte. Aber sie hätten ja nicht mehr zurück gekonnt, da sie sich ja nun entschieden hätten. Letztendlich fanden sie das Spiel aber gar nicht so gewalttätig. Die Teamerin weist noch einmal darauf hin, dass die Mädchen am Mittwoch bei dem gemeinsamen Ausarbeiten des Kriegsvertrags nichts gesagt haben, obwohl sie ausreichend Gelegenheit gehabt hätten. Die Mädchen, so schließt sie diese Runde, müssen lernen sich zu wehren und zu sagen, wenn sie Angst haben bzw. sich weigern, wenn die Jungen was von ihnen verlangen, was sie nicht wollen.
Nach einer erneuten kurzen Pause trifft sich die gesamte Gruppe noch einmal zu einer letzten Gespräch. Einige Jungen schlafen im Sitzen auf ihren Stühlen ein. Die Teamer sprechen dies an. Die Schüler überschätzten während des Spiels. Sie machten die Nacht durch und verbrauchten so ihre Kräfte, so dass sie am nächsten Morgen zu müde waren, um die Mission zu erfüllen. Die Jungen sind nicht Rambo, der in seinen Filmen keine Schlaf braucht, und sind auch nicht übermenschlich. Die Schüler haben, so schließen die Teamer, gemeinsam

erfahren, dass jeder von ihnen Grenzen hat. Das Wissen um diese Grenzen stellt eine wichtige Ressource dar, die man nutzen kann.

Nach der Reflektion bereitet ein Teamer mit den Schülern das Grillen von Würstchen vor, während sich die anderen Teamer mit den Lehrerinnen zusammen setzen. Den Lehrerinnen hat die Woche gut gefallen. Sie haben aufgrund ihrer Begleiterrolle die Gelegenheit gehabt, ihren Schülern ganz anders zu begegnen. So lernten sie die Schüler neu kennen und sehen jetzt gewisse Problemlagen in den Klassen anders als vorher. Die Teamer weisen die Lehrerinnen noch auf einzelne Schüler hin und deren möglichen Problemlagen hin. Nach diesem Gespräch schließen sie sich den Schülern zum Essen an.

ca. 15.30 Uhr Abfahrt der Klassen (Ende der Maßnahme)

Zwei Wochen später erfolgt durch den Leiter der Maßnahme ein Anruf bei einer der beteiligten Lehrerin. Er fragt nach den jetzigen Meinungen der Schüler zu der Fahrt und zu dem Spiel, nach möglichen Veränderungen im Verhalten der Schüler untereinander und in der Lehrer-Schüler-Interaktion.

2.2. Schulspiel mit einer OS-Klasse

Der folgende Bericht beschreibt das Spiel mit Gewaltspielelementen aus Bildschirmspielen, welches mit der Klasse einer Orientierungsstufe (6. Klasse) durchgeführt wurde. Die Freizeit lief über vier Tage (Montag mittag bis Donnerstag früh). Beachtenswert ist hierbei, dass das Spiel in der eigenen Schule gespielt wurde und die Maßnahme situationsorientiert endet.
Die Klassenlehrerin bekommt Kontakt zu dem pädagogischen Dienstleistungsbetrieb über den Jugendschutzbeauftragten des Jugendamtes des Landkreises Vechta. Sie berichtet dort über Gewaltprobleme in der Klasse und fragt über Möglichkeiten der Arbeit zum Thema Gewalt nach. Der Jugendschutzbeauftragte setzt sich in Kontakt mit der pädagogischen Dienstleistung und kündigt die Kontaktaufnahme der Lehrerin an. Die Lehrerin kontaktiert die pädagogische Dienstleitung und es wird eine Woche im Februar (als Klassenfahrt) zu dem Thema „Gewalt in Bildschirmspielen“ vereinbart.

Vorplanung
Drei Wochen vor der Fahrt besuchen die pädagogischen Leiter der Maßnahme die Klasse in ihrer Schule während einer dritten Stunde. Sie beantworten die Fragen der Schüler zu dem anstehenden Aufenthalt in dem Haus. Die Schüler beantworten ihrerseits einen Fragenbogen zu Bildschirmspielkenntnissen (s.a. Anhang „Fragebogen zu Bildschirmspielkenntnissen“). Die Kontaktaufnahme mit der Klasse verschafft den Leitern subjektive Eindrücke über die Klassenatmosphäre, auffallende Einzelpersonen im Klassenverband, das Schüler - Lehrer – Verhalten und das soziale Verhalten der Schüler untereinander. Die Leiter verabschieden sich aus dieser Stunde mit dem Hinweis, dass die Schüler einen persönlichen Gegenstand zu dem Aufenthalt mitbringen sollen.

1.Tag, Montag

Die Klasse trifft pünktlich im Haus ein und wird von dem Heimleiter begrüßt. Sie erhalten von ihm eine kurze Einführungsansprache zu den Möglichkeiten und Regeln des Hauses. Danach beziehen sie ihre Zimmer. Ein erstes Treffen von seiten der Leiter wird mit den Schülern nach dem Mittagessen und einer kurzen Freizeit gegen 14.00 Uhr vereinbart.
Um 14.00 Uhr trifft sich die Gruppe. Die Schülern stellen sich auf Bitte der Leiter einzeln vor und zeigen ihren persönlichen Gegenstand, den sie von zu Hause mitgebracht haben. Im Gespräch stellt sich einige Male durch Nachfragen der Leiter heraus, dass einigen Kindern andere Gegenstände wichtiger sind als die vorgestellten. Die Leiter akzeptieren die letztlich Wichtigsten und notieren diese zu den Namen. Bei dieser Runde zeigt sich rasch, dass es den Schülern schwer fällt, sich zu konzentrieren. Die Leiter weisen darauf hin, dass die Schülern selbst bestimmen können, wann eine Pause eingelegt wird. Nur durch diese selbstbestimmende Arbeitsform ist es möglich über seine eigene Aufmerksamkeit zu walten.
Nach einer kurzen Pause stellen die Leiter den Schülern den vorbereiteten Arbeitsvertrag für die kommenden Tage vor (s.a. Anhang „Beispiel für Arbeitsvertrag“). Es folgt eine Vorstellung der Rechte und Pflichten für die Schüler. Auf Nachfrage, welche Rechte und Pflichten zusätzlich aufgenommen werden sollen, kommt keine Antwort. Die Leiter stellen die Konsequenzen für Regelverletzungen vor. Die Schüler sind aufgebracht, beruhigen sich doch wieder schnell. Die Leiter beharren trotzdem auf eine Pause, welche die Schüler als Bedenkpause nutzen sollen. Wer den Vertrag nicht unterschreibt, bekommt die Möglichkeit an einem ebenso attraktiven Alternativprogramm teilzunehmen, das jedoch nichts mit dem Thema Bildschirmspiele zu tun hat.

Nach der Pause unterschreiben alle Schüler den Vertrag. Die Leiter bitten die Schüler, sich eine Jacke und Schuhe anzuziehen für eine Spielaktion, welche draußen stattfindet. Dort werden die Schüler in vier Gruppen aufgeteilt und es wird eine Variante des „Chaosspiels“ gespielt (s.a. Anhang unter „Aktionsreiche Gruppenspiele – Chaosspiel“).
Nach dem Abendessen trifft sich die Klasse in einem abgedunkelten Raum. Dort spielt sie nach dem K.O.-Prinzip über einen Wallbeamer auf Großbildleinwand ein Beat'em Up-Spiel.[1] Der Wettbewerb läuft mit großeer Hingabe und Teilnahme der Schüler. Sie tauschen untereinander Tips aus und beklatschen einander. Besonders bei den Mädchen wird besonders laut geklatscht, wenn sie gewinnen.
Nach dem virtuellen Kampf führen die Leiter die Schüler in einen anderen Raum, den sie mit Matratzen ausgelegt haben. Alle setzen sich um die Matratzen und drücken diese mit ihren Schuhen zusammen. Die Sieger werden aufgefordert gegeneinander zu kämpfen. Die um den Matratzen sitzenden Schüler müssen sich auf den in der Mitte ablaufenden Kampf konzentrieren und aufpassen, dass die Kämpfer nicht auf den harten Boden fallen, sondern auf dem weichen Untergrund bleiben. Die Leiter sprechen mit den Kämpfern die Regeln ab (kein Schlagen, keine Schwitzgriffe, nicht an den Haaren ziehen, nicht kneifen, kniend kämpfen). Als die Schüler bei diesem Kampf sehen, wie geregelt er abläuft, zeigen sich noch mehr bereit, gegeneinander zu kämpfen. Auch die Mädchen kämpfen gegeneinander, doch nicht gegen die Jungen. Die Leiter weisen schließlich darauf hin, dass die Schüler alle bei ihren bisher gezeigten Kämpfen lachten. Sie kündigen an mehr Ernst in das Spiel zu bringen und fordern den Mutigsten auf, sich in die Mitte zu setzen. Dort werden ihm die Augen verbunden. Zwei Mädchen werden aufgefordert ihn anzugreifen. Der Junge setzt sich so gut zur Wehr, dass noch ein Mädchen in den Kampf geschickt wird. Dann wird der Kampf abgebrochen, der Angegriffene muß die Augen verbunden lassen und die Angreifer setzen sich auf ihren Platz. Dann erst nimmt der Angegriffene das Tuch ab. Die Leiter bitten ihn zu sagen, wie viele ihn angegriffen haben und wer. Der Junge sagt zwar die Anzahl richtig, kann aber nicht genau sagen, wer ihn angegriffen hat. Auf die Nachfrage, ob er auch gegen vier hätte kämpfen können, schüttelt er den Kopf, nein, vier wären zuviel gewesen. Im Anschluß daran finden mit den verbundenen Augen noch einige Kämpfe statt, aber es melden sich nun längst nicht mehr so viele Schüler.
Im Anschluß daran räumen die Schüler mit den Leitern rasch die Matratzen zur Seite. Jeder Schüler wird nun aufgefordert sich einen gleich starken und gleich großen Partner zu suchen. Es folgen mehrere Partnerübungen, in denen Körperlichkeit und Sensibilität miteinander verbunden werden. Im Anschluß daran spielt die Klasse noch „japanisch Ching-Chang-Chong“ (s.a. Anhang unter „Wahrnehmungsspiele“).

2. Tag, Dienstag

Nach dem Frühstück trifft sich die Klasse. Dieser Tag steht im Zeichen des gemeinsamen Bildschirmspiels. Die Leiter bauten am Vortag 13 durchnumerierte Stationen mit Computer- und Videospielen auf. Dabei gibt es pro Konsole zwei Spiele und für jede PC-Station je ein Spiel. Vier PCs sind miteinander vernetzt. Auf ihnen laufen das Actionspiel GTA und das Echtzeitstrategiespiel AGE OF EMPIRES, die gegeneinander gespielt werden können. Als Ausweichstation, falls ein Team gar nicht mit dem Spiel auf der Station zurecht kommt, gibt es als Ausweichmöglichkeit einen „Joker“. Dort müssen die beiden Schüler dann ein Bild von einem Bildschirmspielhelden malen.
Die Schüler bilden Zweiergruppen und überlegen sich Teamnamen. Dann losen die Leiter aus, welches Team bei welcher Spielstation beginnt. An den Stationen spielen die Teams jeweils 20 Minuten, dann müssen sie zur nächsten Station wechseln. So spielen alle Teams bis zum Abend alle 13 Stationen durch. Ein krankgemeldeter Schüler trifft im Laufe des Vormittags ein. Er bildet mit der Lehrerin ein eigenes Team. Diese spielt freudig mit und lässt sich von dem Schüler bereitwillig die Spiele erklären.

Abbildung 4: Bildschirmspiel mit der Lehrerin

Nach dem Mittagessen und einer Freizeit für die Schüler, sammelt die Klasse zusammen mit den Leitern an einer Tafel die Möglichkeiten von Gewalt, die in den Spielen bisher aufgefallen sind. Danach geht es in die Fortsetzung der Spielrunden. Bei diesen beobachten die Leiter, wie die Jungen den Mädchen und auch umgekehrt bei den Spielen helfen. Einige Schüler, die eine höhere Frequenz beim Spielwechsel gewohnt sind, haben Probleme, dass sie 20 Minuten vor einem Spiel sitzen müssen. Sie

[1] Hier wählten die Leiter das bei den Schülern unbekannte Spiel SAMURAI SHOWDOWN 3 aus, welches auf der Spielkonsole Sega Saturn läuft, welche keiner der Schüler in seinem Besitz hat. Dies ergab die Befragung über Bildschirmspielkenntnisse.

überschreiten hierbei ihre Toleranzgrenze und müssen von ihrem Spielpartner und von den Leitern immer wieder dazu gebeten werden, sich noch weiter mit dem Spiel zu beschäftigen. Die Mädchen erhalten durch dieses Bildschirmspiel im Klassenverband sehr viel an Respekt von den Jungen, weil sie auch Spiele kennen und sie sogar den Jungen erklären können.
Nach dem Abendbrot erweitert die Klasse die Liste der Gewaltbegriffe an der Tafel. Im Anschluß daran spielen sie unter Anweisung der Leiter das „Kerzenspiel“ (s.a. im Anhang „Kerzenspiel“). Dieses Spiel nehmen sie sehr gut an. Die ansonsten laute Gruppe wird sehr leise und konzentriert sich auf das Spiel. Danach spielt die Gruppe draußen das „Funzelspiel“ (s.a. im Anhang „Funzelspiel“). Die Leiter brechen das Spiel nach einer kurzen Zeit ab, denn die Schüler halten sich nicht an die im vorab verabredeten Spielregeln. Es kommt zu etlichen Auseinandersetzungen zwischen den Schülern, auch in der eigenen Gruppe. Die Leiter versammeln die Klasse sofort in einem Raum und fragen, warum das Spiel ihrer Meinung nach nicht gut gelaufen ist. Einige Schüler melden sich und beschuldigen andere unfair gespielt zu haben. Die Leiter zeigen den Schülern auf, warum das Spiel aus ihrer Sicht als Beobachter scheiterte. Sie weisen die Schüler darauf hin, dass Spielregeln wichtig sind und einzuhalten seien. Dies sei besonders wichtig für das Schulspiel am nächsten Tag. Danach spielen die Schüler in der Runde, wie sie gerade sitzen, unter Anweisung der Leiter „Kartensitzen“. Dieses Spiel klappt sehr gut und die Schüler haben Spaß daran, so dass es mehrere Durchläufe gibt. Bevor die Leiter die Klasse in die anschließende Freizeit schickt, erzählen sie den Schülern, dass sie doch zusammen spielen und auch gemeinsam an einem Spiel Spaß haben können, wie das letzte Spiel bewiesen hat.

3. Tag, Mittwoch

Nach dem Frühstück trifft sich die Gruppe in einem Raum und die Leiter erklären, dass es heute morgen sehr wichtig sei sich zu konzentrieren und aufzupassen.
Zunächst sollen sich die Schüler die gestern an der Tafel gesammelten Gewaltbegriffe noch einmal anschauen.
An der Tafel stehen folgende Begriffe: **schlagen**, **verbrennen**, **catchen**, **rauf springen**, **treten**, **überfahren**, **schießen**, **angreifen**, **umbringen**, **sprengen** und **kämpfen**.
Der moderierende Leiter fragt die Schüler, ob ihnen etwas an den Begriffen auffällt. Da sich keiner meldet, erklärt er ihnen, dass dies alles Angriffs- und keine Abwehr- oder Verteidigungsbegriffe sind. Dann fordert er die Schüler auf Begriffe zu nennen, die etwas mit Kämpfen zu tun hatten. Die Kinder nennen folgende: **schlagen**, **treten**, **rauf springen**, **Abwehr**, **Genick brechen**, **wehren**, **angreifen**, **verteidigen**, **auf den Boden werfen**, **töten**, **zertrümmern**, **erdrosseln**, **Wut**.

Abbildung 5: Begriffe an der Tafel sammeln

Dann sammelt die Klasse Begriffe zum Thema Krieg:
schießen, **töten**, **bombardieren**, **sprengen**, **angreifen**, **erhängen**, **quälen**, **kämpfen**, **abstechen**, **zerstören**, **gefangen nehmen**, **überfallen**, **Strategie**, **anzünden**, **Gewalt**, **verteidigen**.
Ausgehend von den Begriffen, die an der Tafel stehen, sollen die Schüler nun entscheiden, welche der Begriffe sie in ihrem „Krieg“ haben wollen. Es bleiben: **schießen**, **überfallen**, **kämpfen**, **gefangen nehmen**, **töten**, **Gewalt**, **quälen**, **Strategie**, **angreifen**, **verteidigen**, **zerstören**.
Die Kinder finden heraus, dass alle Begriffe in Kriegen etwas mit Gewalt zu tun haben, auch **Strategie**. Nun nimmt sich der moderierende Leiter mit Hilfe der Schüler jeden einzelnen Begriff vor und versucht es genau zu definieren. Zur Klarstellung und für das allgemeine Verständnis der einzelnen Worte, stellen Leiter und Schüler teilweise Begriffe bildlich dar und testen Situationen durch. Die Begriffe, die von allen Schülern als akzeptiert gelten, kommen mit in den Kriegsvertrag hinein.

Beispiele:
Schlagen: „nicht doll schlagen“ (Aussage einer Schülerin). Da keiner jedoch weiß was „doll schlagen“ ist, demonstriert ein Mädchen bei einem Jungen was es für sie bedeutet. Es wird nicht deutlich, denn die beiden schubsen sich lediglich etwas. Die Schüler haben Angst sich zu schlagen. Der Leiter fragt die Schüler, wohin es erlaubt sein soll zu schlagen. Bei der schnellen Runde kommt heraus, dass die Kinder nicht im Kopf- und Bauchbereich geschlagen werden wollen. Der Genitalbereich kommt erst sehr spät in die Runde. Da den Kindern noch nicht ganz klar ist, was es bedeutet, in der Dunkelheit geschlagen zu werden, stellt der Leiter an einem Schüler den Begriff **schlagen** dar. Der Schüler wird aufgefordert, sich vor ihm hinzustellen. Der Leiter holt etwas mit der Hand aus und der Schüler weicht zurück. Einige Schüler bekommen aufgrund der Demonstration jetzt Angst und entschließen sich das Wort nicht in den Kriegsvertrag aufzunehmen.

Nahkampf: Der Leiter fragt, ob Nahkampf stattfinden soll, unter den Voraussetzungen wie bei dem Spiel am Montag. Den Kinder ist bei dem Gedanken, dass sie nicht wissen, von welcher Seite sie angegriffen werden würden, nicht ganz wohl. Daraufhin fragt der Leiter, vor wem sie am meisten Angst in der Klasse hätten. Bei einer schnellen Runde fallen fast immer die gleichen Namen. Der Leiter fragt die Benannten, ob sie wissen, warum die anderen Angst vor ihnen habe könnten. Die Befragten finden die Angst der Mitschüler unberechtigt. Von einem Jungen, der genannt worden ist, wird gesagt, dass er sie immer gegen den Kopf schlägt. Der Leiter fragt ihn, ob er das auch in ihrem Kriegsspiel machen wird. Er verneint, er könne es für die Dauer des Spiels einstellen.

Catchen: Z.B. um ein Lebensband kämpfen. Einige Schüler schlagen vor diesen Begriff mit aufzunehmen. Es muß ein Zeichen erfolgen, ob man kämpfen, ringen oder catchen will. Umgekehrt genauso, dass kann z.B. bedeuten, das man sein Lebensband selber abnimmt, oder laut „Stop“ ruft. Der Leiter weist darauf hin, dass das Wort „Stop“ aber so gerufen werden müsse, dass der Gegner wirklich den Kampf einstellt und weiß, das er nun das Lebensband des anderen erhält. Alle müssen jetzt laut und ernst „Stop“ rufen, damit jeder weiß was unter „laut und deutlich Stop rufen“ gemeint ist. Es wird auch vereinbart, dass die Kämpfer jederzeit die Möglichkeit haben sollen laut Stop zu rufen zu können, d. h. es darf nicht der Mund zugehalten werden.

Auf den Boden werfen: Alle sind dagegen, dass dieser Begriff mit aufgenommen wird, außer zwei Jungen. Der Leiter fordert den einen auf sich in die Mitte zu stellen. Er erklärt dem Jungen, dass er gleich von dem Leiter auf den Boden geworfen wird. Beide gehen in die Knie und hauen mit der Hand auf den Boden. Der Leiter weist darauf hin, dass der Boden hier wohl genau so hart sei wie in der Schule. Dann stehen beide auf und der Leiter wirft den Jungen mit einem Judowurf hin. Dabei hält er den Jungen und bremst seinen Fall ab. Der andere Junge wird von einem starken Jungen mit dem Judogriff geworfen. Auf Nachfrage des Leiters, wie es denn gewesen sei, zuckt er nur die Achsel. Der Leiter meint, er hätte den Aufschlag wohl gehört, und fragt den Jungen, wie er denn aufgekommen wäre. Der Junge zeigt auf sein Knie. Auf die Frage, ob das denn angenehm gewesen wäre, verneint der Junge. Nach dieser Verdeutlichung bestehen auch die beiden Jungen darauf, dass dieser Begriff besser gestrichen wird.

Abbildung 6: Tut werfen weh?

Als wichtig in diesen Runden gilt, erklären die Leiter den Schülern, herauszufinden, ob einer von ihnen noch Angst hat. Läßt sich diese nicht ausräumen, wird der Begriff gestrichen und nicht mit in den Kriegsvertrag aufgenommen. Zum Schluß stellt der Leiter stellt den Kindern die Frage, ob nun alle Begriffe verstanden sind. Nachdem die Teilnehmer dies bejahen, bekommen sie die Aufgabe, innerhalb von 15 Minuten alleine oder gemeinsam ihren persönlichen Kriegsvertrag auszuarbeiten. In der großen Runde liest ein Leiter einen Kriegsvertrag laut vor und bittet die Schüler diesen mit ihrem zu vergleichen und wenn nötig zu ergänzen. Im nachhinein stellen die Leiter im Gespräch mit der Lehrerin fest, dass der gesamte Vormittag sehr diszipliniert ablief und die Schüler sich überraschend konzentriert zeigten.

Nach dem Mittagessen bekommen die Schüler Freizeit und die Aufgabe ihr Zimmer schon einmal vorzusäubern. Die Leiter fahren in die Schule und bereiten das Spiel vor. Nach deren Rückkehr trifft sich die Klasse. Die Schüler erhalten Luftpumpen, Schutzbrillen und jeweils einen Korken. Eine viertel Stunde lang üben sie mit den Pumpen und den Korken. Dabei klauen einige Schüler anderen den Korken weg, andere schießen ihren auf das Dach des Hauses. Auf die Anfrage, ob sie noch einen Korken bekommen können, antworten die Leiter, dass sie die Verantwortung für ihren Korken tragen. Sie dürfen ihn eben nicht einfach so wegschiessen, sondern müssen auf ihre Sache aufpassen. Nach den Schießübungen versammelt sich wieder die ganze Klasse. Die Leiter sammeln die Korken ein und ein Leiter beginnt die Grundstory für das Schulspiel vorzulesen (s.a. im Anhang „Grundkonzepte für Schulspiele“). Den Schülern werden die Augen verbunden und sie werden in zwei Gruppen zur Schule gefahren. Dort gehen die Leiter mit ihnen noch einige Zeit draußen herum, weil es noch zu hell in der Schule ist. Gegen 18.30 Uhr werden die Schüler von den Leiter einzeln in die Schule geführt. Dort können sie das Tuch abnehmen. Sie erhalten ein Lebensband (Wolle), ein Codewort und ein weiteres Wort. Die Schüler müssen nun zunächst einzeln in die dunkle Schule und auf ihre Mitstreiter warten. Durch das Codewort erkennen sie die Mitglieder ihrer Gruppe. Die einzelnen Wörter der jeweiligen Gruppe ergeben einen Satz, der den Ort beschreibt, an dem ihre Munition, ihr Auftrag und eine Taschenlampe liegen. Die Lehrerin teilte vorher die Gruppen. Dabei sollte sie darauf achten, dass die Schüler in einer Gruppe zusammen spielen müssen, die sich weniger leiden können, und dass in jeder Gruppe Mädchen sind.

Zunächst halten sich die Schüler nur im Eingangsbereich aufgehalten, weil sie mit der Umgebung und Aufgabenstellung nicht zurecht kommen. Dies ändert sich schnell, als alle in der Schule sind. Sie finden zwar schnell zu ihren Gruppen, Probleme bereitet zunächst aber der richtig anzuordnende Hinweis auf die Munition und den Auftrag. Kurze Zeit später findet eine Gruppe per Zufall Munition gefunden, leider zwei Säcke, so dass eine Gruppe keine Taschenlampe, Munition und Auftrag hat. Die Gruppe sammelt sich die abgeschossenen Korken der Gegnermannschaft vom Boden auf und findet den Auftrag recht schnell heraus. Der Auftrag lautete Karten zu zeigen. Die Schüler suchen das Gebäude nach den von den Leitern versteckten Spielkarten ab und meldet sich bei jeder neu gefundenen Karte bei den Leitern. Doch erst ein vorgezeigter Zwilling, was die Schüler nicht wissen, bringt die Gruppe weiter. Zwischendurch finden im wieder Kämpfe statt, jedoch überhaupt kein Nahkampf. Gegen 21.15 Uhr sind beide Gruppen mit dem nächsten Auftrag, eine Batterie zu suchen, unterwegs. Nachdem einige Kinder auffallend oft abgeschossen werden und im Totenreich erscheinen, haben die Leiter den Eindruck, dass sie nicht gewillt sind, mit ihrem Team zusammen zu arbeiten. Besonders ein Junge ist sehr oft bei den Leitern im Totenbereich, weil er nicht mit in seinen Team kämpft, sondern als Einzelkämpfer herumzieht. Das macht den restlichen Gruppenmitgliedern anscheinend anfangs nicht viel aus. Nur wenn alle aus dem Team tot sind und die Leiter sie ein bißchen länger im Totenreich lassen, geben sie ihm gemeinsam zu verstehen, dass sie seine Aktionen „scheiße“ finden. Das Totenreich wird von den Leitern im Anschluß weniger attraktiv gestaltet, indem die Schüler die sich dort aufhalten gymnastische Übungen machen müssen. Schon bald ist das Totenreich unter den Schülern verpönt und sie geben sich mehr Mühe in ihrer Gruppe mitzuarbeiten und nicht als Einzelkämpfer in den Krieg zu ziehen.
Alle Schüler im Totenreich setzen sich kurz auch zu ihrer Lehrerin, die dort auch sitzt. Sie erzählen von ihren Kämpfen, wen sie noch „abknallen“ müssen und wo sich jemand versteckt hat. Die Schüler entwickeln eigene Strategien. Gegen 22.30 Uhr findet die erste Gruppe die Batterien und erhält über das Diktiergerät, welches nun mit der gefundenen Batterie läuft, die letzte Mission. Nach kurzer Zeit erfüllt die Gruppe auch diesen Auftrag und findet die gesuchte „Megawaffe“.
Nach dem Spiel isst die Klasse die mitgebrachten Lunchpakete in der Schule und ein Leiter befragt schnell und zwischendurch die Schüler zu dem Spiel. Die Kinder geben folgende Eindrücke von sich:

- fand ich gut, das abknallen
- scheiße dass ein Mädchen geschummelt hat und nicht ins Totenreich gegangen ist, wenn sie getroffen war
- es war wie Krieg
- im Team zu arbeiten ist besser
- Aufgabenstellung war einfach
- einige aus der Gruppe waren zu laut
- das Beste war das Abknallen
- ein Mädchen fand es blöd, das sie im Spiel beschimpft worden ist
- soll nicht im wahren Leben so sein.

Nach dem Aufräumen der Schule fährt die Gruppe wieder ins Haus.

4.Tag, Donnerstag

Die Schüler reisen gegen 10.30 Uhr ab. Aufgrund dessen entschieden sich die Leiter im Vorfeld für eine zweigeteilte Reflektion. Eine kurze, welche noch am vormittag ablaufen soll, und eine am nächsten Tag in der Schule im Klassenraum. Die kurze Reflektion des Spiels vom Vortag steigt mit der den Schülern nun schon bekannten Prinzip der „Schnellen Runde“[2] ein, welches auch in der Fragerunde immer wieder aufgegriffen wird. Ansonsten versucht der moderierende Leiter aus den von den Schülern gegebenen Antworten neue Fragen zu formulieren.

1. Frage: Wie fühlt ihr euch? (gut/schlecht)
Drei Schüler antworten „schlecht“, sonst alle „gut“.

2. Frage: Wie fandet ihr das Spiel? (gut/schlecht)
Einhellige Meinung, alle fanden das Spiel „gut“.

3. Frage: Was hat euch besonders gefallen? (keine vorgegebene Antworten)
An erster Stelle steht „abschießen“, gefolgt von „verstecken“, danach kommt „Aufträge erfüllen“.

4. Frage: Was war am Spiel nicht gut? (keine vorgegebene Antworten)

[2] Es wird eine Frage gestellt mit drei möglichen Antworten. Diese Methode setzen wir immer wieder auch zum Aufwärmen von Gruppen an, weil jeder einen Beitrag liefert.

- Dass eine Person sich nicht an die Totenregel gehalten hat;
- Dass zwischendurch einige nicht mehr richtig gespielt und im Totenreich rumgehangen haben;.
- Dass man selbst abgeschossen wurde;
- Dass eine Gruppe sein Päckchen mit der Munition nicht gefunden hat.

5. Frage: Was war am Ende des Spieles nicht in Ordnung? (keine vorgegebene Antworten)
- Dass alle gestritten haben;
- Dass mehrere müde waren und keine Lust mehr hatten;
- Dass zum Schluß die Spannung fehlte.

6. Frage: Worum ging es in diesem Streit? (keine vorgegebene Antworten)
Dass jemand den anderen falsche Informationen über die Megawaffe gegeben hat.

7. Frage: Ist das Spiel insgesamt gut gelaufen? (ja/nein)
Nur wenige antworten mit „nein".

8. Frage: Woran kann das gelegen haben, dass das Spiel nicht so gut gelaufen ist? (keine vorgegebene Antworten)
- Die Lebensbänder wurden von einigen Getroffenen nicht abgegeben.
- Einige gaben überhaupt nicht zu, dass sie getroffen worden sind;
- Ein Päckchen wurde gestohlen

9. Frage: Wer von euch hat die Regeln nicht eingehalten? (keine vorgegebene Antworten)
Nur wenige geben nach einigem Zögern zu, dass sie die Regeln nicht ganz 100%ig befolgt haben

10. Frage: Wie gut habt ihr gekämpft? Schätzt euch selbst ein. (keine vorgegebene Antworten)
Den meisten Schülern fällt es schwer sich selbst einzuschätzen[3], nur einige sagen, dass sie anfangs gut, aber dann nicht mehr so gut gekämpft haben.

11. Frage: In einem Krieg gibt es zumindest zwei verschiedene Typen, den Soldaten und der Anführer. Welche Rolle hast du in dem Krieg übernommen? (Soldat/Anführer)
Für die Beantwortung dieser Frage weisen die Leiter an, dass sich die Schüler in den beiden Gruppen von gestern abend zusammensetzen sollen. Es stellt sich heraus, dass bei einer Gruppe kein Anführer vorhanden und somit diese Leute auch oft im Totenreich waren. Der Anführer der anderen Gruppe war der amtierende Klassensprecher der Klasse. Für die Schüler ziehen die Leiter das Fazit, dass ohne Anführer oder eine gut durchdachte Strategie innerhalb eines Teams kein gutes Spiel für die einzelne Gruppe möglich sei.

12. Frage: Haben Nahkämpfe stattgefunden? (keine vorgegebene Antwort)
Aus den Antworten der Kinder schließen die Leiter, dass die Schüler zuviel Munition hatten. Der Gegner konnte abgeschossen werden, es musste kein Nahkampf stattfinden. Andererseits stellen die Leiter auch eine Unlust bei den Schülern gegen Nahkampf fest.

13. Frage: Bist schon mal verprügelt worden oder hast selbst geprügelt? (ja/nein)
Beide Möglichkeiten beantworten die Schüler mit „ja".

14. Frage: Wie fängt denn so eine Prügelei bei euch an? (keine vorgegebenen Antworten)
Die Schüler erzählen, dass oft durch leichtes und nicht gewolltes Schupsen auf dem Schulhof schon eine Schlägerei entsteht.

15. Frage: Wie kann man so etwas umgehen? (keine vorgegebenen Antworten)
Von den Schülern kommt keine Antwort. Sie haben anscheinend, überlegen die Leiter im Anschluß, keine Handlungsstrategien für den Fall des Schulhofschubsens. Beim ersten Besuch fiel den Leiter auch auf, als sie in der Pause durch die Pausenhalle gingen, wie wenig Platz für die Schüler der Schule zur Verfügung steht, um sich zu bewegen. Das Geschubse an der Schule ist somit aufgrund des Platzmangels unvermeidlich.

Nach dieser Fragerunde verabschieden sich die Leiter von den Schülern und kündigen sich für den nächsten Tag in der zweiten Schulstunde an.

---

[3] Woher sollen sie es auch können, wenn sie es seit der 1. Klasse gewohnt sind von Lehrer oder anderen Erwachsenen eingeschätzt zu werden.

Nachbereitung, Freitag

Nach dem Eintreffen der Leiter, stellen diese eine ähnliche Unruhe fest, wie auch beim ersten Besuch in der Klasse. Sie bitten die Schüler, die vorhandene Sitzordnung aufzuheben, die Tische an den Rand zu stellen und einen großen Stuhlkreis zu bilden. Als die Schüler im Stuhlkreis sitzen, kehrt schnell die im Haus während der letzten vier Tage gemeinsam erarbeitete Ruhe ein. Ein moderierender Leiter beginnt wieder mit schnellen Runden, um die Schüler wieder in eine Aufmerksamkeitshaltung zu bringen. Die Schüler arbeiten konzentriert mit, denn auch diese Arbeitsweise haben sie als produktiv kennengelernt. Im Anschluß inszenieren die Leiter einige kleine Rollenspiele, um den Schülern die Gewaltspirale zu verdeutlichen, in der sie sich befinden. Da der Ausgang für eine körperliche Auseinandersetzung in ihrer Schule das Schubsen macht, teilen sie beispielsweise die Klasse in zwei Gruppen auf und stellen diese an zwei Seiten des Klassenraumes auf. Beide Gruppen, so die Vorgabe, wollen schnell zusammen an die ihnen gegenüberliegende Seite. Die Schüler laufen los und durch die andere Gruppe durch. Dies wiederholen die Leiter einige Male, mit immer schneller werdenden Gruppen, bis Schubsereien und darauffolgendes Anmachen der Schüler untereinander auftreten. Die Leiter fragen die Schüler, als diese sich gesetzt haben, was da gerade passiert sei. Die Klasse weiß keine Antwort und hat nichts beobachtet, weil die Rempeleien und Schubsereien zu ihrem Alltag gehören. Ein Leiter stellt dies bildlich noch einmal mit einem Schüler dar, indem beide aufeinander zugehen und der Leiter den Schüler kräftig schubst. Der Schüler reagiert gleich aggressiv und schubst zurück. Nun sind die Schüler auf das Schubsen aufmerksam geworden. Ein Leiter verdeutlicht durch das Bildschirmspiel GRAND THEFT AUTO[4], was es bedeutet jemanden zu schubsen. Die Kinder reagieren auf das ihnen bekannte Bild und auf das Thema „schubsen“. Sie finden es gemein, wenn sie von jemanden aus einer höheren Klasse geschubst werden. Daraufhin schubsen sie dann auch mal zurück, erzählen. Das ginge dann soweit bis jemand den ersten Schlag setzt. Die Leiter erzählen von ihren Beobachtungen in der Pause und weisen die Schüler darauf hin, dass es an der Schule sehr eng sei und das Schubsen und Rempeln auch mal achtlos und ohne böse Absicht an solchen Orten vorkommen können. Vielleicht sei es dann nicht angemessen, jede Schubserei gleich als Angriff aufzufassen. Ein Leiter bietet durch ein weiteres kleines Rollenspiel den Schülern ein Alternativ-Verhalten für den Fall an, dass man geschubst wird. Er schubst einen Schüler, dreht sich zu dem um und entschuldigt sich freundlich. Die Schüler brauchen zwei Wiederholungen, um zu verstehen, dass dies eine ernstgemeinde Handlungsalternative für sie darstellen könnte. Der Leiter sagt dazu noch, dass es oft ratsamer ist einfach weiter zu gehen, wenn man geschubst worden ist, oder, wenn man selber mal jemanden geschubst hat, sich sofort dafür zu entschuldigen. Die Leiter bitten die Schüler in der großen Runde ganz erst „Entschuldigung“ zu sagen.
Im Anschluß daran schaut sich die Klasse noch das Video an, welches die Leiter während der Woche von den Aktivitäten der Klasse erstellten.

2.3. Geländespiel in der außerschulischen Jungenarbeit

Die folgende Beschreibung der außerschulischen Maßnahme „Hardliners“ findet regelmäßig seit drei Jahren im Rahmen der Jugendbildungsarbeit des Jugendamtes des Landkreises Vechta statt. Als Beispiel dient eine Jungengruppe, die Ostern 1999 an dem Angebot teilnahm. In dem Angebot kündigen wir an, dass wir draußen schlafen wollen. Somit wissen die Jungen, was auf sie zukommt und können sich dementsprechend vorbereiten. Mit der Ausschreibung (s.a. Abbildung Ausschreibung „Hardliner“) sprechen wir gezielt Jungen an, die regelmäßig Bildschirmspiele spielen.

1. Tag, Montag

Die Leiter entwerfen mit den Jungen nach ihrem Eintreffen und dem Mittagessen einen gemeinsamen Arbeitsvertrag. Darin führen sie alle Rechte und Pflichten der Teilnehmer während der Woche auf. Insbesondere gehen sie auf die Konsequenzen bei einer Regelverletzung ein (s.a. Beispiel des Arbeitsvertrages im Anhang). Als Einstieg in die Arbeit dient das gemeinsame Aufbauen der zehn Computer, die miteinander vernetzt sind. Dieses „Ritual“ macht die Jungen mit „ihrem“ Arbeitsgerät vertraut und hilft ihnen bei der Ablösung von zu Hause zu der Woche in dem Haus, in dem die Maßnahme mit anderen Gruppen stattfindet.
Nach dem Aufbau der Computer spielen Leiter und Teilnehmer das Kriegs-Echtzeitstrategiespiel

[4] In dem Spiel bewegt sich die Spielfigur mit einem Auto oder zu Fuß durch eine Stadt mit dem Auftrag möglichst viel verbrecherisches zu tun. Rempelt die Spielfigur eine andere an, rempelt die irgendwann zurück und schlägt auch schließlich.

Abbildung 7: Ausschreibung "Hardliner"

COMMAND&CONQUER gegeneinander. Dabei spielen in der erste Runde alle gemischt gegeneinander, während in der zweiten Runde einige Jungen vorschlagen, dass diejenigen, die das Spiel schon besser kennen, den anderen, den „Neulingen" das Spiel beibringen und erklären. Die zweite Runde geht bis zum Abendbrot. Nach dem Abendbrot wird die Gruppe mit 15 Jungen in fünf Kleingruppen zu je drei Jungen aufgeteilt. Die Gruppen bekommen zehn Minuten Zeit in der Kleingruppe alle Begriffe, die ihnen zu dem Begriff „Krieg" einfallen, auf ein Blatt Papier zu schreiben. Im Plenum werden die Begriffe der einzelnen Gruppen an der Tafel gesammelt.

Begriffe (ungeordnet): Napalm, Panzer, Tote, schießen, Gemetzel, Nahkampf, gewinnen, Verletzte, Munition, Waffen, Flugzeuge, A-Bombe, Allianz, Hitler, Stalin, Allianz, Nato, Bürgerkrieg, Ausrüstung, Fallschirm, Soldaten, Kapitulation, Tarnung, Überlebende, Front, essen/trinken, kämpfen, Saddam, Drogen, Kosowo, Blut, Vergewaltigung, Strategie, Steinfeld/Lohne, Gold, Sowjets, Hungersnot, Flüchtlinge, Marschflugkörper, Vietnam, Milosevic, Churchill, Roosewelt, Hiroshima, Tarnkappenbomber, Mord, Maschinengewehr, Luftangriffe, Terror, Vergasung, Verkrüppelte, Minen, Geiseln.

(Bei den Begriffen handelt es sich grob eingeteilt aus zwei Bereichen: dem 2. Weltkrieg, der den Jungen aus Kriegsfilmem und -spielen bekannt ist, und dem gegenwärtigen Krieg in Kosowo, der den Jungen aus der

Berichterstattung bekannt ist.)
Danach ordnet die Gruppe diese Begriffe nach Kategorien. Die Jungen finden eigenständig folgende **Kategorien**:

- **Waffen** (Napalm, Panzer, Munition, Waffen, Flugzeuge, A-Bombe, Soldaten (!), Strategie, Marschflugkörper, Tarnkappenbomber, Maschinengewehr, Minen)
- **Tätigkeiten** (schießen, Gemetzel, gewinnen, Nahkampf, essen/trinken, kämpfen, Vergewaltigung, Luftangriffe, Terror, Vergasung)
- **Folgen** (Tote, Verletzte, Kapitulation, Überlebende, Blut, Hungersnot, Flüchtlinge, Verkrüppelte, Geiseln)
- **Orte** (Front, Kosowo, Steinfeld/Lohne, Hiroshima)

(Auf die Nachfrage der Leiter, was Kosowo und Lohne/Steinfeld denn für Gemeinsamkeiten hätten, berichten die Jungen von Prügeleien zwischen Jugendbanden aus Steinfeld und Lohne. Einige Jungen kommen aus Steinfeld und scheinen betroffen und involviert zu sein. Es wird zwar einerseits ihr Unmut über diese Wochenend-Vorfälle deutlich, andererseits aber auch ihr Unfähigkeit diesen Konflikt zu beenden. „Da bin ich mal verprügelt worden und da ist mir geholfen worden. Wenn ein andrer verprügelt wird muß ich auch hin und helfen.“ Die Leiter erhalten an dieser Stelle schon einen Einblick in den alltäglichen Krieg der Jungen.)

- **Anführer** (Hitler, Stalin, Saddam, Churchill, Roosevelt, Milosevic)

Nach dieser Runde leiten die Leiter das „Wochen-Mörderspiel“ ein. Die Gruppe wird hinaus geschickt. Nacheinander werden die Jungen einzeln in den Raum gerufen. Dort bekommen sie dann ihren „Mordauftrag“, einen bestimmten der anderen Jungen bis Freitag-mittag zu „ermorden“.
Beispielanweisung:
Töte X. Bedingungen: 1. Sei allein mit ihm im Tischtennisraum. 2. Trage keine Socken 3. Singe laut "Alle meine Entchen". Sind alle Bedingungen erfüllt, zeige ihm den Zettel und er ist tot.

Anschließend spielen die Jungen noch ca. eine dreiviertel Stunde ein Spiel im Netzwerk.

2. Tag, Dienstag

Am vormittag geht die Gruppe noch einmal auf das Tafelbild mit den gesammelten Begriffen zu **Krieg** ein. Dabei wird unter anderem der Begriff „Vergewaltigung“ aus der Kategorie **Tätigkeit** in die Kategorie **Folgen** verschoben. Da, wie die Jungen meinen, vergewaltigen im Vergleich zu schießen keine „normale“ Soldatentätigkeit sei, sondern eine brutale Begleiterscheinung. Die Soldaten würden das Schießen üben und deshalb mit einem Gewehr in den Krieg ziehen. Ein Penis ist aber nach Aussage der Jungen keine „typische“ Soldatenausrüstung und würde von daher nicht „normalerweise automatisch“ im Krieg gebraucht.
Danach spiele die Gruppe im Netzwerk gegeneinander das Echtzeitstrategiespiel AGE OF EMPIRES.
In der Mittagspause fahren die Leiter zu dem für das Spiel vorgesehene Gelände. Es handelt sich um das Nabu (Naturschutzbund)-Gelände in einer benachbarten Stadt. Die Leiter gehen das Gelände ab, welches umzäunt ist und ca. 900 x 300 m mißt.
Am nachmittag wird die Gruppe in drei Kleingruppen unterteilt. Diese haben 15 Minuten Zeit Elemente aus den Spielen COMMAND&CONQUER und AGE OF EMPIRES zu suchen, die typisch für diese Spiele sind. Sie sollen sich zudem Gedanken darüber machen, wie diese Spiele in die Wirklichkeit zu übersetzen seien. Die Ergebnisse werden an der Tafel zusammengetragen. Im einzelnen:

- **Basis**: Hier werden zunächst Fahnen ins Gespräch gebracht, was zeigt, dass die Jungen schon Erfahrungen mit Wimpelspielen haben. Die Leiter wiegeln dies aber ab und erklären der Gruppe, dass sie nicht vorhaben mit ihnen ein Wimpelspiel zu spielen. Eine Basis für jede Gruppe muß aber sein.
- **Gebäude**: Das Lager der Jungen muß selbst aufgebaut werden. Die Jungen, soweit zunächst die Leiter, werden eine Plane und Band bekommen, aus dem sie sich ein Lager bzw. einen Unterstand bauen müssen.
- **Rohstoffe/ Energie/ Aufbau**: Bei diesen drei Begriffen zeigt es sich, dass die Jungen das Spielprinzip *kämpfen und sammeln* erkannt haben. Bei beiden Spielen dreht es sich um Aufbauspiele. So wird auch im wirklichen Spiel keine Gruppe von vornherein ihre vollkommene Ausrüstung bekommen, sondern sich ihre Waffen und Munition erarbeiten bzw. „ersammeln“ müssen. Dabei wird dann auch die Zeit als zusätzlicher Streßfaktor die Gruppen belasten.
- **schießen/ töten**: Hierbei bringt einer der Jungen, der eine ähnliche Maßnahme schon vor einem halben Jahr mitgemacht hatte, die ihm schon bekannten Luftpumpen ins Spiel. Er erklärt den anderen zudem das Prinzip des Getroffenwerdens und der Lebensbänder. Hier entfacht sich eine Diskussion um die Frage, was man denn nun machen soll, wenn einer getroffen wird und das nicht zugibt. Die Leiter beenden diese Diskussion mit dem Hinweis auf den folgenden Vormittag, an dem ein gemeinsamer Kriegsvertrag ausgearbeitet werden soll.
- **Mission**: Die Leiter arbeiten die Missionen der Gruppen aus. Diese Missionen dauern im Gegensatz zu

einem Wimpelspiel länger und gelten über den ganzen „Krieg“.

- **Angriffs- und Verteidigungsstrategien**: Dies liegt in den Händen der einzelnen Gruppen. Jede Gruppe muß eine Organisationsstruktur finden. Die Verantwortung dafür obliegt nur ihnen.
- **Geiseln/ Fallen/ Gefangene**: Auch hier verweisen die Leiter auf den noch vor der Gruppe liegenden Kriegsvertrag. Einer der Teilnehmer meint (zwar unter Lachen), dass man ja angespitzte Stöcke in den Boden hauen könne, um das Lager zu verteidigen. Andere bringen Fallgruppen und Fallstricke ins Gespräch. Die Leiter lassen dies zunächst einmal zu.
- **Soldaten/ Bodentruppen**: Hier ist den Jungen klar, dass sie die Soldaten in diesem Krieg sein werden.

Die Leiter knüpfen an den letzten Punkt an und verteilen an jeden Teilnehmer drei rote und drei gelbe Zettel. Die Jungen sollen jeder auf die roten Zettel drei positive Eigenschaften von Soldaten schreiben und auf die gelben drei negative. Danach werden die Zettel in die Mitte des Stuhlkreises gelegt. Die Teilnehmer versuchen zunächst diesen Zettelhaufen zu ordnen, was ihnen nur grob gelingt. Dann bitten die Leiter jeden Jungen, sich einen der dort liegenden roten Zettel zu suchen und sich somit eine positive Soldateneigenschaft auszusuchen, die sie in dem Kriegsspiel als Soldat erfüllen wollen. Die Jungen schreiben auf die Rückseite ihren Namen und dann werden die Zettel mit der Eigenschaft nach vorne an die Wand geheftet.

Nach einer kurzen Pause spielt die Gruppe noch bis zum Abendbrot an den Computern.

3.Tag, Mittwoch

Während des Frühstücks haben die Jungen ausreichend Gelegenheit sich Lunchpakete für Abends, Morgens und den nächsten Mittag zu erstellen. Nach dem Frühstück treffen die Leiter sich mit den Jungen und die Jungen unterzeichnen den am Vortag ausgearbeiteten Kriegsvertrag. Eine Liste mit Utensilien wird erstellt und die Jungen bekommen den Auftrag bis zum Mittagessen alle Utensilien im Raum zu sammeln. Die Leiter verlassen die Gruppe und fahren zum Gelände, um das Spiel vorzubereiten.
Gegen 14.00 Uhr versammelt sich die Gruppe und die Leiter inspizieren die gesammelten Materialien. Die Jungen haben auch zwei Schaufeln besorgt, „um Fallgruben auszuheben“. Die Leiter erstellen drei Materialhaufen. Zu jedem Haufen gehören ein Taschenmesser, zwei Planen, Tau und Band, Tee, Zucker und ein Topf. Die Jungen erhalten die Luftpumpen und die Schutzbrillen, jedoch noch keine Munition. Dann verbinden die Leiter den Jungen die Augen. Sie wählen eine Gruppe aus, indem sie herumgehen und einzelnen Jungen ihre Hand auf die Schulter legen. Die Gruppe wird mit verbundenen Augen in einen anderen Raum geführt. Die zweite Gruppe erhält nun eine Karte, auf der das Lager eingezeichnet ist und bekommt Fahrräder. Ihre Ausrüstung wird auf die Fahrräder gepackt und die Gruppe verläßt das Haus. Nach zehn Minuten erhält auch die andere Gruppe Fahrräder und eine Karte. Die Leiter verlassen kurz nach ihnen das Haus und fahren zum Gelände.
Auf dem Gelände stehen in der Nähe der aufzubauenden Lager je ein Wasserkanister als Lagermarkierung. An diesem klebt in einem Umschlag der zu erfüllende Auftrag und die Zwischenmissionen. Zunächst müssen die Jungen ein Lager aufbauen und um Munition zu erhalten im Gelände verteilte CD-ROMs finden. Die Leiter gehen während dieser Phase umher und nehmen die Lager ab. Eine Gruppe (hier als A bezeichnet) besteht nur aus acht Jungen und hat damit einen Jungen weniger als die gegnerische Gruppe. Sie fühlen sich benachteiligt und meinen, dass sie sowieso mit so wenig Leuten den Auftrag nicht schaffen können. Dies entpuppt sich im nachhinein aber als Fehleinschätzung, da sich diese Gruppe aufgrund ihrer vermeintlichen Benachteiligung besonders anstrengt, sich zuerst als Gruppe findet und schließlich den Auftrag schafft.
In der zweiten Gruppe (im folgenden als B bezeichnet) findet rasch eine Cliquenwirtschaft statt. Vier Jungen aus einer Kleinstadt dominieren das Geschehen, ohne aber damit zur Gruppenfindung beizutragen. Sie ziehen als Kleingruppe los, während die anderen damit beauftragt werden das Lager aufzubauen. Die Clique ist anscheinend handgreifliche Auseinandersetzungen gewohnt und steigt sehr schnell in den Nahkampf ein. In der gegnerischen Gruppe befinden sich auch zwei Jungen aus dieser Clique, so dass diese die Gelegenheit zum Kämpfen nutzen. Die raufenden Jungen beachten die gemeinsam aufgestellten Regeln und fügen im Kampf noch weitere (anscheinend interne) Regeln hinzu. Die anderen Jungen bleiben bei diesen Nahkämpfen zunächst außen vor und konzentrieren sich auf den Lageraufbau und auf die Erfüllung der ersten Mission. Schnell bekommt Gruppe A die ersten Korken, was vorerst einen Abbruch der Nahkämpfe bedeutet. Die Gruppe B hat Schwierigkeit sich abzusprechen. Ein körperlich starker und ältere Junge hebt sich als Anführer hervor und wird auch sofort von den jüngeren akzeptiert. Er kann jedoch nicht mit der Verantwortung umgehen und nutzt seinen Status, um sich selbst Vorteile zu beschaffen. So wählt er die Jungen aus, die mit ihm losziehen sollen und verschwindet immer wieder im Gelände, um mit Gruppe A zu kämpfen. Diese konzentriert sich aber inzwischen auf die Missionen und sucht in zwei Kleingruppen, die aber immer auf Rufweite operieren, das Gelände ab. Angriffe und Störungen von Seiten der Gruppe B lösen diese somit zusammen rasch auf. Als es dunkel wird, liegt Gruppe A im Erfüllen der Aufträge klar voraus. Sie treffen sich immer wieder um ihr Lagerfeuer und

beratschlagen gemeinsam die nächsten Schritte. In Gruppe B entbrennt inzwischen ein Kampf um die Führerschaft. Während die Clique immer noch zu ihrem Anführer hält, versucht ein Junge wenigstens die anderen drei Jungen um sich zu sammeln und damit gemeinsam das Missionsziel zu erfüllen. Nur ein Junge geht mit ihm. Zwei Jüngere haben sich zu dem Zeitpunkt aus dem Geschehen ausgeklinkt und scheinen sich auch vor der Dunkelheit zu ängstigen. Die beiden Jungen der Gruppe B schaffen es in der Nacht sich in das Lager der Gruppe A zu schleichen. Dort liegt einer der beiden fast zwei Stunden und versucht die anderen zu belauschen. Erst als er es vor Kälte nicht aushält, gibt er sich zähneklappernd zu erkennen. Aber anstatt ihn abzuschießen und ihm das Lebensband abzunehmen, loben ihn die Jungen der Gruppe A und laden ihn ans Feuer ein, um sich aufzuwärmen. Stolz bricht der Junge zu seinem Lager wieder auf. Er trifft auf seinem Weg die Leiter und erzählt ihnen, „was er tolles gemacht hat." Die Leiter hören ihm zu und fragen ihn dann, was er denn nun herausbekommen hätte. Eigentlich nichts, erwidert der Junge und geht in sein Lager. Diese Aktion ist beispielhaft für die Bemühungen der Gruppe B, die zumeist nur in Einzelaktionen enden und die Gruppe bei der Erfüllung ihrer Ziele nicht voran bringen.

Abbildung 8: Jagen, Angriff, Action

4.Tag, Donnerstag

In der Nacht finden noch einige kleinere Lagerangriffe statt, die aber weder in ihrer Organisation noch in ihrem Erfolg eine der beiden Gruppen voran bringen. Was hier zählt ist der Kitzel nachts unerkannt durch den Wald zu schleichen und möglichst dicht an das Lager der Gegner heranzuschleichen. Gegen 2.30 Uhr gehen die Leiter noch einmal die Lager ab und teilen den Jungen mit, dass sie sich nun hinlegen und wo sie zu finden seien, falls irgendwelche Probleme sein sollten bzw. Lebensbänder benötigt werden würden.
Gegen 7.00 Uhr geht der Kampf zwischen den beiden Gruppen weiter. Beide Gruppen verfügen nun wieder über mehr Munition, da die Korken, welche in der Dunkelheit verschossen wurden, nun klar sichtbar sind und schnell eingesammelt werden können. Gruppe A tritt nun noch geschlossener und zielgerichteter auf als am Vortag. In der Nacht bei den Besprechungen zeigten sich anscheinend drei Jungen in den Augen der anderen als besonders „hell". Neu gefunden Hinweise auf das Auftragsziel werden nun zu den drei Jungen gebracht und dann wird beratschlagt. Gruppe B sucht nun in ihrer Zersplittertheit noch offener den Kampf gegen die Gruppe A. Die zwei kleineren Jungen der Gruppe überschätzten ihre Kraft, schliefen in der Nacht nicht und laufen jetzt nur noch nebenher. Der ursprüngliche Anführer aus der Clique macht nur noch Einzelkampf und fordert immer wieder einen ebenso starken Jungen aus seiner Clique, der aber der feindlichen Gruppe angehört, zum Kampf heraus. Dass dies alles cliquenintern passiert, zeigt ein Kampf, bei dem eben die starken Jungen wie in einem Western aufeinander zugehen und ihre Luftpumpen zur Seite werfen. Obwohl die Gruppe A in ihrer Geschlossenheit zugegen ist, weist der Junge aus der Gruppe die anderen an, bei diesem Kampf nicht einzugreifen. Die beiden Jungen ringen miteinander, bis der Junge aus Gruppe A für einen Moment ausruhen muß. Da geht der Angreifer aus Gruppe B auf einen anderen, körperlich schwächeren Jungen aus Gruppe A los. Dieser bittet am Boden liegend den Jungen aus Gruppe A, der sich nun ausgeruht hat und wieder auf den Beinen ist, auf, ihm zu helfen. Zur Überraschung der Leiter, die alles mitbekommen, unternimmt dieser nichts und läßt den Gegner bei diesem Zweikampf gewinnen. Nicht nur der Junge ist sauer, sondern auch die Leiter weisen den Jungen aus Gruppe A darauf hin, dass er eben eine Fehlentscheidung getroffen hat und seinem Gruppenmitglied hätte helfen sollen. Er bejaht dies zwar, aber die Leiter merken, dass in diesem Fall das Cliquen-Gefühl, welches sonst bei ihm gilt, zu stark war und ihn daran

Abbildung 9: Morgens im Lager

hinderte, zu helfen. Die Leiter machen ihn darauf aufmerksam und versuchen ihm dies mehrere Male zu erklären. Der Junge entschuldigt sich bei dem im Stich gelassenen Jungen und beide trotten ab.
Beim letzten Endkampf schafft es auch die Gruppe B geschlossen aufzutreten, doch sie unterliegt, weil Gruppe A inzwischen schon um die Fähigkeiten des einzelnen weiß und sich dementsprechend aufstellt.
Nachdem Gruppe A den Auftrag erfüllt hat, räumen die Jungen die Lager. Das Material wird in das Auto gepackt und die Jungen treten nun gemeinsam auf den Rädern die Rückkehr zum Haus an.

Um 15.30 Uhr erreichen die Jungen das Haus. Sie bekommen Freizeit, duschen und setzen sich zu den anderen Kindern und Jugendlichen und erzählen von ihren „Heldentaten“. Nach dem Abendbrot trifft sich die Gruppe noch einmal und spielt noch einmal ein Netzwerkspiel.

5.Tag, Freitag

Nach dem Frühstück trifft sich die Gruppe zur Reflexion. Die Jungen sitzen im Stuhlkreis und werden zunächst aufgefordert, sich so hinzusetzen, dass die Gruppen wieder zusammensitzen. Dann stellen die Leiter noch einmal fest, welche Gruppe gewonnen hat. Sie fragen beide Gruppen, woran das gelegen haben könnte. Die Gewinnergruppe kommt sehr schnell mit der Antwort Teamwork. Die andere Gruppe macht sich untereinander an. Schnell greifen die Leiter ein und versuchen zu ordnen. Was ist bei den Verlierern passiert, bzw. wieso kam es bei ihnen aus ihrer eigenen Einschätzung nicht zu einer Zusammenarbeit, lauten die Fragen der Leiter. Die Clique aus Gruppe B gibt zu, dass sie habe kämpfen wollen und teilweise auch den Auftrag vergessen hätte. Die Leiter erklären den Jungen, dass es während so einer Mission und auch im Krieg zwei Positionen gibt, die besetzt sein müssen – Anführer und Soldat. Der beste Anführer taugt nichts ohne Befehlsempfänger, genau so wenig wie Soldaten ohne Anführer versagen. Die Leiter fragen jeden einzelnen aus der Gruppe, welche der beiden Rollen er wohl eingenommen habe. In der Verlierergruppe B meint jeder Junge, dass er Soldat gewesen sei. Die Leiter fragen die Jungen weiter, wer denn Anführer hätte sein können. Die Jungen nennen alle den körperlich starken Jungen, der sich auf dem Gelände als Einzelkämpfer erwiesen hat. Dieser will diese Rolle aber nicht annehmen, aber als ein anderer Anführer ins Spiel kommt, sich auch nicht unterordnen. Die Leiter weisen ihn darauf hin, dass die Gruppe ihn gebraucht hätte, als Anführer oder Soldaten. In der anderen Gruppe A zeigen sich die drei „Köpfe“, die Pläne ausarbeiteten, als eindeutige Anführer, die sich untereinander absprachen und auch von den anderen anerkannt worden sind.
Die Leiter nehmen nun die vor zwei Tagen angeklebten Zetteln mit den Eigenschaften von der Wand und fragen jeden einzelnen Jungen, der auf der Rückseite seinen Namen geschrieben hatte, ob er denn nun seinen Erwartungen entsprochen hätte. Teilweise liegt geäußerter Anspruch und Selbsteinschätzung und erlebte Realität weit auseinander. Ein Junge beispielsweise, der auf seinen Zettel „Killer“ geschrieben hatte, gehörte zu denen, die am meisten abgeschossen worden waren. Die Leiter machten ihn darauf aufmerksam, dass es vielleicht doch besser gewesen wäre mit den anderen zusammenzuarbeiten. Zudem verhielt er sich für einen Killer , sagen sie aus ihren Beobachtungen heraus, reichlich unerfahren und dumm, denn wer an das Lagerfeuers des Gegners tritt, an dem fünf Gegner sitzen und nur einen Schuß in seiner Luftpumpe hat, würde ja Selbstmord begehen.
Nach der Selbsteinschätzungsrunde weisen die Leiter die Jungen noch einmal darauf hin, dass nichts in diesem Raum Gesagtes hinaus getragen werden darf. Dann fragen sie die Jungen, ob und wann sie in dieser Nacht Angst gehabt hätten. Nahezu alle Jungen äußerten ihre Angst vor dem Getroffenwerden und einige auch vor der Dunkelheit. Nur einer der Junge, einer der jüngeren, zeigt Probleme seine Angst zu nennen. Ein Leiter geht auf ihn besonders ein und fragt nach. Der Junge weigert sich, seine Angst zu benennen. Die anderen Jungen mischen sich in das Gespräch ein und erklären dem Jungen, dass er ruhig seine Angst nennen kann und das es jetzt albern wäre, so zu tun als ob er keine Angst gehabt hätte. Dies alles geschieht ohne beleidigenden oder herabschätzenden Unterton. Fast schon den Tränen nahe gibt der Junge (der aus Leitersicht unter einer hohen Versagensangst steht) nun zu, vor allem vor dem Getroffenwerden Angst gehabt zu haben. Die anderen Junge zeigen sich zufrieden. Die Leiter beenden die Runde.
Nach dem Mittagessen trifft sich die Gruppe um 3.00 Uhr, um zum letzten Mal eine Spielrunde mit den vernetzten Rechnern zu starten. Nach zwei Stunden brechen die Leiter diese gemeinsame Runde ab und fangen mit dem Abbau der Rechner ab.
Nach dem Abendbrot findet die Abschlussfete mit allen anderen Gruppen statt.

6.Tag, Sonnabend

Am Morgen räumen die Jungen die Zimmer. Nach dem Frühstück räumt die Gruppe gemeinsam die Gruppenräume und macht eine kurze Abschlußrunde. Um 10.30 Uhr ist die Maßnahme zu Ende und die Jungen werden von ihren Eltern abgeholt.

3) Anhang

a) Spielbeispiele

i) Aktionsreiche Gruppenspiele

(1) „Chaosspiel“

Materialien:
- Fragen, Aufgaben, z.B.:
- Holt die Zahnbürsten und putzt dem anderen die Zähne mit seiner Zahnbürste
- Schlafzimmer im Dümmerheim zählen, ohne die Zimmer zu betreten
- Das teuerste Souvenir im Dümmerheim aufschreiben
- Baut eine Pyramide mit Eurer Gruppe
- Stellt Euch an den Eingang und singt einen Kanon, so laut das wir es hören
- Schätzt, wie viele Konsolen und Computer im Gruppenraum stehen
- Nennt 10 Superhelden (muß es im Fernsehen oder Comic geben)
- Rechnet 12 mal 12 geteilt durch 2 plus 17 plus 138 mal 5 geteilt durch 5)
- Zählt die Zelte auf dem Zeltplatz

- Für die Fragen/Aufgaben braucht man einen Würfel

Spielverlauf:
Die Gruppe wird in Mannschaften eingeteilt, so das ca. 4 – 5 Personen in einer Mannschaft sind. Die Mannschaften würfeln, die Augenanzahl ergibt die dazugehörige Aufgabe/Frage. Diese muß von ihnen gelöst werden. Die Mannschaft, die alle Frage/Aufgaben zu erst gelöst hat, ist die Siegermannschaft.

(2) „Funzelspiel“

Das Wichtigste an dem Spiel, welches draußen gespielt wird, ist, dass es unbedingt dunkel sein muß.

Benötigte Materialien:
- Taschenlampen (jeder Spieler muß eine erhalten)
- DIN A4 Papier
- Filzstifte
- Klebeband

Spielverlauf:
Leichte Variante
Es werden zwei Mannschaften gewählt. Für diese beiden Mannschaften werden im Vorfeld zwei Worte gesucht, so dass jedem Teilnehmer ein Buchstabe zugeordnet werden kann. Die Gruppen bekommen nun die Buchstaben auf den Rücken geklebt. Die Gruppen müssen nun das Wort der jeweils gegnerischen Gruppe herausfinden, ohne die Zettel abreißen. Wenn sie glauben das Wort zu wissen, kommen sie zum Spielleiter und sagen ihm dies. Das Spiel ist zu Ende, wenn das richtige Wort ermittelt worden ist.

Schwere Variante
Es werden zwei Mannschaften gewählt. Für diese beiden Mannschaften werden im Vorfeld zwei Worte gesucht, die so hinkommen, das jeder der Teilnehmer eine Zahl für den jeweiligen Buchstaben des Wortes zugewiesen bekommen kann (z.B. eine Mannschaft mit zwölf Personen, das Wort lautet dann z.B. „Mörderspinne“). Jetzt sucht man sich einen Buchstaben für jede Mannschaft (z.B. A und B) und für jeden Buchstaben aus dem ausgewählten Wort eine Zahlenkombination. Hinter jedem Buchstaben des Wortes, hier: „Mörderspinne“ steht jetzt der Buchstabe und eine beliebige Zahlenkombination (für den Buchstaben M z.B. A 910673). Die Kinder bekommen jetzt jeder einen Zettel mit dem Buchstaben A, oder B, und einer Zahlenkombination auf dem Rücken geklebt. Die Spielteilnehmer müssen jetzt herausfinden wer zu ihrer Mannschaft gehört (A, B) und was für eine Zahlenkombination auf den Rücken der einzelnen Personen der Gegnermannschaft steht. Wenn sie eine

Zahlenreihe mittels der Taschenlampe herausgefunden haben, kommen sie zu dem Spielleiter und sagen sie ihm. Der streicht den jeweiligen Buchstaben des Wortes. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Buchstaben ermittelt worden sind.

ii) Wahrnehmungsspiele

(1) Massage (Japan. Ching Chang Chong)

Diese Variante des bei fast allen Kindern und Jugendlichen bekannten Spiels beinhaltet einen Gewinn. Der Gewinner muß vom Verlierer massiert werden. Dies muß so zärtlich und angenehm geschehen, dass der Gewinner sich auch als Gewinner fühlt.
Es werden zu Anfang zwei zahlenmäßig gleich starke Gruppen gebildet. Dann zieht sich jede Gruppe in eine Ecke zurück und überlegt sich ein Symbol (Stein, Papier oder Schere). Die Gruppen stellen sich nun gegenüber. Jeder hat einen klar zugewiesenen Gegner. Der Spielleiter und die Gruppen rufen: „Ching, Chang, Chong.“ Die Gruppen bilden nun mit den Händen die Symbole. Die Gewinner setzen sich nun auf Stühle und die Verlierer stellen sich dahinter auf. Unter Anweisung und mit dem Blick auf den Leiter gerichtet, beginnen sie die Massage, welche 10 Minuten nicht überschreiten sollte.

(2) Kerzenspiel

Das Spiel sollte in einem größeren Raum stattfinden, der abdunkelbar ist.

Benötigte Materialien:
- eine Kerze
- Dreieckstücher für alle
- Stühle für alle

Spielverlauf:
Die Gruppe sitzt, bis auf einen Teilnehmer, im Raum verteilt mit verbundenen Augen auf Stühle. Eine Kerze wird an das eine Ende des Raumes hingestellt und angezündet. Der Teilnehmer muß nun versuchen, sich an den Teilnehmern mit verbundenen Augen auf ihren Stühle vorbei zu schleichen und die Kerze auszublasen. Die Teilnehmer auf den Stühlen müssen im Sitzen versuchen die schleichende Person mit den Händen zu berühren. Dabei halten sie während der ganzen Zeit zunächst die Hände auf dem Rücken verschränkt. Sie haben nur eine Möglichkeit zuzupacken. Wenn der Schleichende dann nicht in ihrer Nähe war bzw. nicht von ihnen berührt wird, müssen sie die Augenbinde abnehmen und dürfen nichts sagen. Wenn der Schleicher berührt wird, ist das Spiel zu Ende und er hat verloren.

b) Grundkonzepte für Schul- und Geländespiele

i) Breaking the Rules

(1) Mörderspinnen

An Material für das Spiel wird benötigt:
- ein Computer (mindesten 286) und das Spiel (auf der beiliegenden CD-ROM SEARCH & PLAY enthalten), um das Spielprinzip nahezubringen;
- Dreieckstücher (zum Augen verbinden);
- ein Labyrinth, bzw. ein abgesperrter Spielbereich (es bietet sich, das Spiel an die Umsetzung und Durchführung von PACMAN (s.a. im theoretischen Teil im Kapitel *„Breaking the Rules“ als pädagogische Herausforderung* und dort *1.2.2 Pacman*);
- zwei paar Walkie Talkies, welche über unterschiedliche Kanäle verfügen;

- zwei Blumenspritzen;
- zwei Eimer mit Wasser.

Spielverlauf:
Das im Kapitel *„Breaking the Rules“ als pädagogische Herausforderung* und dort *1.2.1 Roboterspiel* beschriebene Spiel DAS TÖDLICHE GEMETZEL DER MÖRDERSPINNEN muß mit einer Kinder- oder Jugendgruppe analysiert werden. Als Spielprinzip reicht es das gegenseitige Abballern der Spielfiguren heraus zu lösen.
In dem Spielfeld werden nun den zwei Spielfiguren die Augen verbunden und jeder nimmt zu seinem Steuermann Kontakt auf. Unterschiedliche Funkkanäle sorgen dafür, dass die Spielparteien jeweils nicht die andere Spielpartei verstehen kann. Beide Spielfiguren bekommen nun eine leere Wasserspritze in die Hand. Auf dem Spielgelände stehen zwei Wassereimer, zu denen sie per Funk geleitet werden müssen. Dort angekommen können sie die Wasserspritzen auffüllen und dann versuchen jeweils die andere Spielfigur naß zu spritzen. Die Spieler entscheiden selber, wann sie genug haben, oder die Spielleiter brechen das Spiel irgendwann ab, um auch anderen die Möglichkeit zu geben, Mörderspinne zu sein. Eine Variante ist auch Gegenstände auf dem Spielfeld zu verteilen, die von den Spielern einzusammeln und an einer bestimmten Stelle zu hinterlegen sind. Das Wasser dient in diesem Fall als Störung.

Abbildung 10: Abballern

ii) Hardliner

(1) Schulspiel

An Material für das Spiel wird benötigt:
- Dreieckstücher (zum Augen verbinden)
- abgesägte Luftpumpen
- Schutzbrillen
- Korken
- Lebensbänder (Wollbänder)
- z.B. Aufzeichnungsgeräte, als Medium zum Mitteilen der Mission
- Missionsauftrage, z.B. Karten etc.

Als Ort sollte eine leere Schule gewählt werden. Bei einer Schulklasse nach Möglichkeit die eigene Schule, um eine Verknüpfung zum sonst erlebten Lern- und Leistungsraum zu geben. Die Schüler erleben dann die Schule auch aus Spiel- und Lebensraum.

Zeitlich sollte der Spielanfang am späten Abend liegen. Die Schüler bzw. die Teilnehmer sollen keine Möglichkeit haben, sich an den Raum zu gewöhnen.

An Personal werden zumindest zwei Spielleiter benötigt. Einer befindet sich ständig im Totenreich, um neue Lebensbänder zu verteilen, während der andere durch die Schule geht, um das Spielgeschehen zu überwachen.

Während der Kriegsvertrag und weitere Spielregeln gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen erstellt wird, müssen Spielstory und –missionen von den Leitern vorbereitet werden. Im folgenden eine typische Spielstory, die den Gruppen zu Beginn vorgelesen wird:

Die Suche nach der Megawaffe

Im Jahre 2048 greifen Außerirdische die Erde an. Nach vergeblichen versuchen, die Aliens zu besiegen, ergibt sich die Erdbevölkerung und wird von den Aliens versklavt. Lediglich einige Untergrund-Spezial-Kampftruppen versuchen noch Herr der Lage zu werden. Die vier Hauptgruppen in Deutschland bekämpfen sich auch gegeneinander. Hinzu kommt die Legende der Mega-Kampfwaffe, mit der die Aliens besiegt werden können.

Alle vier Gruppen suchen händeringend nach dieser Waffe, von der keiner weiß, wie sie aussieht und wie sie funktioniert. Geschweige den, woher sie kommt.
Da melden sich Verräter aus den Reihen der Aliens, die anscheinend wissen, wo die Waffe versteckt ist. An alle vier Gruppen geht eine Nachricht raus, dass das Versteck irgendwo in einem Bunker in Norddeutschland nahe Osnabrück ist. Die Alienverräter stellen jedoch vier Bedingungen:

- Die vier Gruppen dringen nicht geschlossen in den Bunker ein, sondern einzeln. Durch Codewörter können sich die einzelnen Mitglieder im Bunker wieder zu einer Truppe zusammenschließen.

- Keiner bringt Munition mit. In dem Bunker soll ausreichende Menge an Munition für die einzelnen Truppen versteckt sein.

- Sollten sich zwei Gruppen verbünden, wird den anderen Gruppen automatisch das Versteck der Megawaffe mitgeteilt. Die Mega-Waffe soll im ehrlichen Kampf gefunden werden.

- Der Strom im Bunker darf nicht angeschaltet werden. Sollte es dennoch dazu kommen, dann geht im gleichen Moment die Bunkeranlage in die Luft und niemand bekommt die Megawaffe. Das würde bedeuten, dass die Menschen weiter versklavt sein würden

Spielverlauf:

1) Die Spieler erhalten ein Lebensband, ein Codewort für ihre Gruppe und ein Wort.
2) Die Spieler müssen durch die Codewörter ihre Gruppe finden.
3) Die Gruppen müssen aus den erhaltenen Wörtern versuchen das Versteck der Munition und des weiteren Auftrags zu finden.

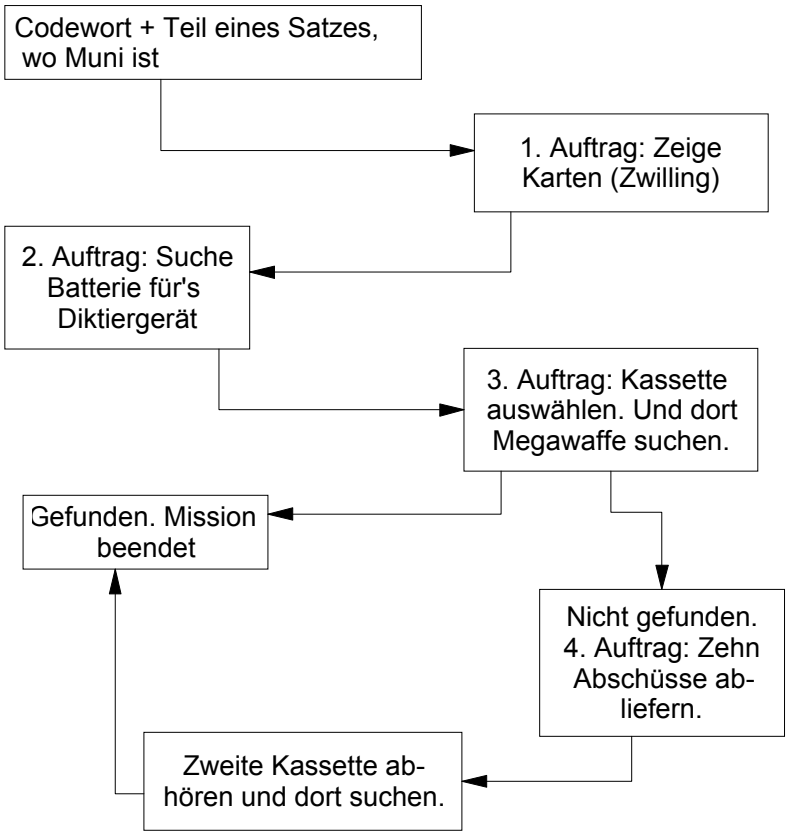


Abbildung 11: Spielaufträge im Schulspiel

4) Der nächste Auftrag lautet: „Zeigt Karten“. Die Gruppen müssen nun die von den Leitern versteckten Spielkarten finden und sie den Leitern zeigen. Was sie nicht wissen, erst bei einer bestimmten Kartenkombination bekommen sie den nächsten Auftrag mitgeteilt.
5) Die Gruppen müssen eine versteckte Batterie (verstecktes Stromkabel) finden, um ein Diktiergerät (ein Videogerät) zu benutzen, um eine weitere Mitteilung zu erhalten.
6) Die Gruppen müssen aus zwei Microcassetten (Videocassetten) eine wählen. Sie bekommen vorher mitgeteilt, dass auf einem Band der richtige Tip ist und auf einem Band ein falscher.
7) Sie suchen den Ort, auf den der Hinweis deutet.
8) Ist dieser Hinweis richtig, haben sie die Megawaffe gefunden und den Auftrag gelöst.
9) Ist dieser Hinweis falsch, müssen sie eine Zwischenaufgabe erfüllen (Zeigt 5 Lebensbänder der anderen Gruppe.), bevor sie das Band mit dem richtigen Tip erhalten und nun die Megawaffe finden.

(2) Geländespiel

1. Variante:
An Material für das Spiel wird benötigt:
- abgesägte Luftpumpen
- Schutzbrillen
- Korken (zwei Munitionsvorräte für eine Gruppe (Seals), die auf dem Gelände versteckt sind)
- Lebensbänder (Wollbänder)
- Planen, Band und ein Taschenmesser, um ein Lager zu errichten

- Papier und Streichhölzer, um ein Feuer zu entzünden
- Grundausstattung zum Teekochen: Topf, Tee, Wasser und Zucker
- Missionsaufträge
- versteckte Maschinenteile (im Beispiel wurden zwei Computerplatinen, bunte Küchenschwämme und große Büroklammern zum „entmagnetisieren“ benutzt). Dabei ist darauf zu achten, dass alles doppelt vorhanden ist, so dass jede Gruppe die Chance hat eine Maschine zusammen zu bauen.

Das Spiel findet von nachmittags bis zum frühen Morgen auf einem Gelände statt, welches wenig frequentiert ist und von den Leitern vorher ausgekundschaftet werden muß. Er muß gewährleistet sein, dass das Spiel ohne Zuschauer und ohne Störungen von außerhalb stattfinden kann.

An Personal werden zumindest zwei Spielleiter benötigt. Einer befindet sich ständig im Totenreich, um neue Lebensbänder zu verteilen, während der andere durch das Gelände geht, um das Spielgeschehen zu überwachen. Aufgrund der Außenlage und der Größe des Geländes sollten beide Leiter mit Funkgeräten und zumindest einem Handy ausgerüstet sein.

Während der Kriegsvertrag und weitere Spielregeln gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen erstellt wird, müssen auch hier Spielstory und –missionen von den Leitern vorbereitet werden. Im folgenden eine typische Spielstory, die den beiden getrennten Gruppen zu Beginn vorgelesen wird. Der Anfang stimmt bei beiden überein. Die unterschiedlichen Anweisungen werden hier jeweils für beide Gruppen (Seals und Rebellen) gekennzeichnet:

The Termination-Engine-Strike

Im Jahre 2045 nehmen Außerirdische Kontakt mit den Menschen des Planeten Erde auf. Jeglicher Funkspruch der Erde scheitert. Lediglich dem verrückten Wissenschaftler Pro. Dr. Wilfried Konster gelingt es, eine Maschine zu bauen, die es ermöglicht, mit den Außerirdischen, die menschenähnliche Gestalt haben und sich selbst als „White Angel“ bezeichnen, Kontakt aufzunehmen. Nachdem Prof. Dr. Konster wegen eines Bürokratiefehlers von der Universität Konstanz ausgeschlossen wird, begeht er Selbstmord. Aber nicht, ohne zuvor seine Erfindung, genannt „Termination-Engine“, vollständig zu demontieren und die Einzelteile in einem unwegsamen Gelände zu verstecken.
Die Vereinigte Regierung der Erde will diese Maschine möglichst schnell zusammenzubauen. Die Feinde der Regierung, die Rebellen, wollen diese Maschine zerstören. Sie wissen, wer die Termination-Engine besitzt, hat die absolute Macht.

Anweisung für die Regierungstruppen (Seals):

Zwei gut organisierte Spezialkampfeinheiten der Regierung wurden in der letzten Zeit von den Rebellen beseitigt. Eine letzte Spezialeinheit unternimmt einen Landungsversuch im Westen. Auftrag: Bis Samstag gegen 9.00 Uhr die Teile der Termination-Engine finden und zusammenbauen. Sollte der Versuch schiefgehen, hat die Vereinte Regierung beschlossen, gegen 9.05 Uhr eine Atom-Bombe abzuwerfen.
Die Spezialeinheit hat in ihrer Ausrüstung schon zwei der Energieblöcke, von denen mehrere für den Betrieb der Termination-Engine benötigt werden. Sie wissen auch, dass die vorherigen Spezialeinheiten zwei Munitionsvorräte auf dem Gelände hatten.

Erster Auftrag: Sucht die Munitionsvorräte.
Zweiter Auftrag: Sucht die Teile der Termination-Engine.
Dritter Auftrag: Baut die Maschine nach dem Plan zusammen.

Die Spezialeinheit erfährt Unterstützung durch „White Angel“. Diese versorgen sie um 22.30 Uhr mit Verpflegung aus dem Geländefahrzeug. Die Rebellen wissen nichts von diesen Terminen, könnten aber durch die Geräusche mitbekommen, dass jetzt eine leichte Möglichkeiten besteht, die Spezialeinheit zu beseitigen.

Anweisungen für die Rebellen:

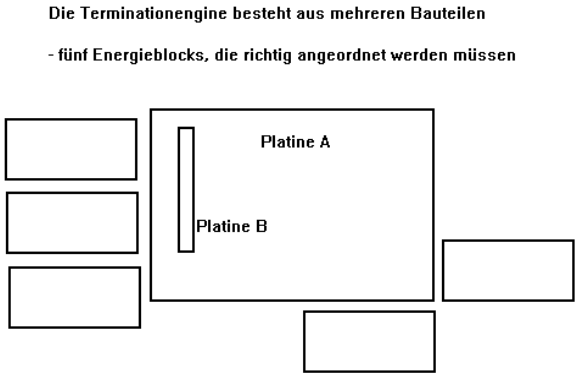
Zwei gut organisierte Spezialkampfeinheiten der Regierung wurden in der letzten Zeit von den Rebellen, die ihr Lager im Osten haben, beseitigt. Die Rebellen wissen, dass eine dritte Gruppe kommen wird. Sie wissen, dass auf dem Gelände sich gelbe, grüne, blaue und rote Energie-Blöcke befinden, die für den Betrieb der Termination-Engine benötigt werden. Ihre

Aufgabe ist es zunächst, diese Energieblocks zu finden und durch eine, den Regierungstruppen unbekannte Technik, funktionsunfähig zu machen. Sie brauchen nur eine entmagnetisierende Metallklammer in den Block zu stecken. Sie entfernen die Blöcke aber nicht, sondern lassen sie als Lockmittel und falsche Fährte für die Regierungstruppen liegen, denn diese wissen nicht, dass die von ihnen gefundenen Blöcke unbrauchbar sind, solange die Metallklammern darin stecken darauf kleben.

Erster Auftrag: Lager bauen
Zweiter Auftrag: Lager einrichten (für die kalte Nacht vorsorgen)
Dritter Auftrag: Blöcke finden
Vierter Auftrag: Blöcke unbrauchbar machen
Fünfter Auftrag: Blöcke als Fallen wieder verstecken

Die Rebellen erfahren Unterstützung durch „White Angel“. Diese versorgen sie um 22.00 Uhr mit Verpflegung aus einem Geländefahrzeug. Das Seal-Team weiß nichts von diesen Terminen, könnte aber durch die Geräusche mitbekommen, dass jetzt eine leichte Möglichkeiten besteht, die Rebellen aufzureiben.

Im Laufe des Spiels bekommen die Rebellen folgende Nachricht mit dem Bauplan der Maschine über den „Geheimdienst“ zugespielt:



Hallo Rebels! Auch Ihr müßt nun die Maschine zusammenbauen, deren Plan wir oben aus dem Seal-Hauptquartier erbeuten konnten. Wir brauchen die Maschine, um mit den Aliens kommunizieren zu können. Bitte beeilt Euch, denn sollte morgen früh um 9.00 Uhr die Maschine nicht in unseren Händen sein, werden wir alle sterben!!!!!

Abbildung 12: Nachricht an die Rebellen

Normaler Spielverlauf:

1) Die Gruppen werden im Haus voneinander getrennt und einzeln zum Gelände gefahren.
2) Die Aufträge werden vorgelesen.
3) Die Gruppen bauen die Lager auf.
4) Die Leiter nehmen die Lager ab. Erst wenn sie als in Ordnung befunden werden, bekommt die Gruppe Munition.
5) Erfahrungsgemäß berauben sich die Gruppen nun erst einmal gegenseitig.
6) Während die Seals nun gemäß ihrem Auftrag die Teile der Maschine suchen, suchen die Rebellen diese und machen sie unbrauchbar.
7) Die Gruppen kommen in der Nacht zu einem Treffpunkt, an dem sie einen Teil ihres Lunchpaketes erhalten.
8) Die Rebellen erhalten den Bauplan und müssen nun ihrerseits wieder die versteckten Bauteile suchen und unkenntlich machen.
9) Nachts laufen einige Lagerangriffe.
10) Gegen Morgen haben die Seals schon eine Maschine zusammen, die aber nicht läuft, da einige Energieblöcke durch die Rebellentechnik unbrauchbar sind.
11) Während die Seals überlegen, arbeiten die Rebellen gegen die Zeit, um ihrerseits eine Maschine zu bauen.
12) Um Punkt 9.00 Uhr endet das Spiel.
13) Die Gruppen räumen die Lager und fahren zum Haus zurück.

2. Variante:

In Gegensatz zur vorherigen Variante spielen hier sechs Gruppierungen gegeneinander und wurde von uns konzipiert, um auch Gruppen bis zu 50 Teilnehmern am Spiel teilnehmen zu lassen. In diesem Spiel werden die Gruppen nach dem Lageraufbau auf eine Art Fotorally geschickt. Sie erhalten nach dem Finden von einigen Gegenständen (hier CD-ROMs) ein Foto und einen Hinweis. An der beschriebenen Stelle finden sie erneut einen Foto-Hinweis. Die Wege der Gruppen zu den einzelnen Fotos kreuzen sich immer wieder, so daß Zusammenstöße und Kämpfe unvermeidlich sind.

An Material für das Spiel wird benötigt:

- abgesägte Luftpumpen
- Schutzbrillen
- Korken (mehrere Munitionsvorräte)
- Lebensbänder (Wollbänder)
- Planen, Band und ein Taschenmesser, um ein Lager zu errichten
- Papier und Streichhölzer, um ein Feuer zu entzünden
- Grundausstattung zum Teekochen: Topf, Tee, Wasser und Zucker
- Missionsaufträge
- versteckte CD-ROMs. Dabei ist darauf zu achten, dass alles doppelt vorhanden ist, so dass jede Gruppe die Chance hat genügend CD-ROMs zu finden.
- eine Fotospur, die im Vorfeld gelegt werden muß. Bei uns bewährte sich eine digitale Fotokamera, mit der schnell Bilder gemacht und auf dem PC entwickelt und entfremdet werden können.

Das Spiel basiert auf folgender grundsätzlicher Auftragsbeschreibung (hier das Beispiel für eine Gruppe, die zum Schluß des Spiels auf eine bestimmte andere Gruppe gehetzt wird):

Scheibners Ölgewinnungsmaschine

Sechs Regierungen streiten sich um die Macht auf der Erde in den Zeiten nach den letzten Ölkriegen. Die Österreicher erfinden dank ausgeklügelster Technik eine Maschine, die aus Pflanzen Öl zieht. Die anderen fünf Weltregierungen, Polen, die Skandinawische Allianz, Reststaaten der USA, Griechenland und Südafrika zerstören in einem gemeinsamen Blitzstreich Österreich. Der österreichische Topagent Scheibner entwischt aber im letzten Moment der Vernichtung mitsamt den Plänen der Ölgewinnungsmaschine auf einem Datenträger und den Verschlüsselungsspangen. Zwei Tage darauf begeht er in Paris Selbstmord. Der Datenträger und die Verschlüsselungsspannen bleiben verschwunden. Die Regierungen wissen nun, daß derjenige, der in Besitz der Pläne ist, die Macht über die Erde bekommt.
Zwei Wochen später gesteht Scheibners Mutter unter der arabischen Folter, daß ihr Sohn Spuren hinterlassen hat, die zum Versteck des Datenträgers mit den Plänen führen. Die Regierungen schicken jeweils eine gut ausgebildete Eliteeinheit in das Gebiet, um den Datenträger mit den Plänen und die Verschlüsselungsspannen zu finden.

Als die Truppe in einem kleinen Waldstück ankommen, erfahren sie, daß auch andere Truppen in der Nähe gelandet ist. Der Geheimdienst fing eine brasilianische Internet-Email ab, die Hinweise auf Datenträger (CD-ROM?) enthält, die vielleicht näheres zu den Plänen enthalten. Kann das vielleicht schon die erste Spur sein? Die Regierung beschließt, daß der Sondereinheit bis zum nächsten Tag um 9.00 Uhr Zeit gegeben wird, den Datenträger und die Verschlüsselungsspangen zu finden. Aus Angst, daß die anderen Regierungen die Pläne finden können, wird um 9.01 Uhr eine Atombombe über dem Gelände abgeworfen, wenn die Sondereinheit nicht ihre Aufgaben erfüllt hat.

1. Auftrag: Ein Lager im Umkreis von 15 m um den Markierungsblock errichten.
2. Auftrag: Lasse das Lager von den unparteiischen Grönländern, welche als Schiedsmacht auf dem Gelände anwesend sind, abnehmen. Und empfange dann die Waffen von den Grönländern.
4. Auftrag: Finde Datenträger mit den Plänen und die Verschlüsselungsspangen. (Unkundige meinen, daß diese wie zu große Büroklammern aussehen.)
5. Auftrag: Eliminiert alle afrikanischen Einheiten.

Normaler Spielverlauf:

1. Die Gruppen werden im Haus voneinander getrennt und einzeln zum Gelände gefahren.
2. Die Aufträge werden vorgelesen.
3. Die Gruppen bauen die Lager auf.
4. Die Leiter (hier: die Grönländer) nehmen die Lager ab. Erst wenn sie als in Ordnung befunden werden, bekommt die Gruppe die Luftpumpen und den Auftrag sieben CD-ROMs zu suchen.
5. Nachdem die Gruppe die CD-ROMs gefunden hat, bekommen sie die Korken und ein Foto mit einem Hinweis.
6. Während der Fotorally laufen einige Lagerangriffe.
7. Gegen Morgen geht die Fotorally ihrem Ende entgegen.
8. Um Punkt 9.00 Uhr endet das Spiel.
9. Die Gruppen räumen die Lager und fahren zum Haus zurück.

c) Fragebogen Bildschirmspielkenntnisse

(Beantworte die Fragen bitte ehrlich und vollständig. Die Informationen von Euch helfen uns, die Tage am Dümmer zu planen.)

1) Wie alt bist Du?	_____ Jahre
2) Dein Geschlecht?	☐ weiblich ☐ männlich
3) Besitzt Du einen Computer bzw. hast zu Zugang zu einem? Wenn ja, was für einen?	☐ ja ☐ nein ----------
4) Kennst Du WINDOWS95?	☐ ja ☐ nein
5) Hast Du eine oder mehrere Spielekonsolen?	☐ ja ☐ nein
6) Welche?	☐ N64 ☐ Playstation ☐ GameBoy ☐ andere
5) Welche Computer- oder Videospiele spielst Du am liebsten? (Nenne Deine drei Favoriten.)	1) ---------- 2) ---------- 3) ----------

---

6) Kreuze unten die Computer/Videospiele an, die Du kennst und schon gespielt hast!

- Super Mario World	**- Diddy Kong Racing**	**- Lands of Lore**
- Tetris	**- Tomb Raider**	**- Ultima**
- Duke Nukem 3D	**- Crash Bandicoot**	**- Test Drive**
- Lemmings	**- Streetfighter**	**- Virtua Fighter**
- Pacman	**- Sega Rally**	**- Zelda**
- Command&Conquer 1 (oder 2)	**- Jedi Knights**	**- Warioland**
	- Anno 1602	**- Kings Quest**
- Donkey Kong Country	**- Tekken**	**- Age of Empires**
- Sonic	**- Simcity 2000**	**- Final Fantasy VII**
- Z	**- Indiana Jones**	**- X-Wing**
- Worms	**- Resident Evil**	**- Wolfenstein 3D**
- The Secret of Monkey Island	**- KZ-Manager**	**- Wintergames**
	- FIFA Soccer	**- Total NBA**
- Warcraft	**- Giana Sisters**	**- Sailor Moon**
- Space Invaders	**- Mortal Kombat**	**- Abe's Odysee**
- F1 Grand Prix	**- Nights**	**- Mega Man**
- Might&Magic 6	**- Need for Speed**	**- Destruction Derby**
- Banjo Kazooie	**- Unreal**	**- Micro Machines**
- DOOM	**- Gran Turismo**	**- Earthworm Jim**
- Pandemonium	**- Commandos**	**- Cool Boarders**
- Civilization	**- Der Industriegigant**	

Der Fragebogen unterliegt im Teil 6 immer wieder Änderungen, um stets aktuelle Spielkenntnisse abzufragen. Bewußt sind indizierte Spiele mit aufgenommen worden, damit die Alltagsrealität der Befragten widergespiegelt wird. Das Spiel „KZ-Manager“ war zu C-64-Zeiten ein Spiel, welches von rechtsradikalen Gruppierungen

verbreitet worden ist. Es dient lediglich als Überprüfung, inwiefern die Thematik „Nazispiele“ noch zu behandeln ist.

d) Beispiel für Arbeitsvertrag

*Mit der Unterzeichnung dieses Vertrages hat der Unterzeichnende folgende **Rechte**:*

- Teilnahme
- Interessen/ Anliegen/ Probleme
- alles offen sagen
- Kritik
- Konflikte austragen
- freie Meinungsäußerung
- menschenwürdige Behandlung

*Mit der Unterzeichnung dieses Vertrages geht der unterzeichnende Teilnehmer folgende **Pflichten** ein:*

- pünktliches Erscheinen
- Achtsamkeit in Gruppengesprächen (nur einer redet)
- keine Gewalt
- fremdes Eigentum (Geräte, Einrichtungen usw.) pfleglich behandeln
- Meinungen anderer tolerieren
- anderen helfen
- Essen achten und schätzen
- keinen Alkohol, keine Drogen und nicht rauchen
- andere Gruppen nicht stören
- Nachtruhe von 22.00 bis 7.00 einhalten

Mit der Unterzeichnung dieses Vertrages treten umgehend *alle* Rechte und Pflichten *in Kraft*. Der Unterzeichnende übernimmt für alle Verletzungen der obengenannten Pflichten seinerseits die volle Verantwortung und erklärt sich mit den *Konsequenzen* einverstanden.

Konsequenzen
1. **Regelverletzung:** mündliche Ermahnung
2. **Regelverletzung:** mündliche Ermahnung + 5 Liegestützen oder Kniebeugen
3. **Regelverletzung** mündliche Ermahnung + 10 Liegestützen oder Kniebeugen
4. **Regelverletzung:** Verlieren des persönlichen Gegenstandes (den Gegenstand selbst zerstören)
5. **Regelverletzung:** Nach Hause fahren

Ort, Datum

Unterschrift Teilnehmer Unterschrift Kursleiter

e) Beispiele für Kriegsverträge

Schulspiel:

Nicht erlaubt ist: treten, schlagen, schubsen, auf den Boden werfen, Munition klauen, (nur wenn sie auf dem Boden liegt) Quälen, keine eigenen Taschenlampen, keine eigenen Waffen, etwas absichtlich kaputt machen. Wenn man kämpft und Stop rufen hört, muß man den Kampf beenden. Wenn man Stop ruft, muß man ins Totenreich, ebenfalls wenn man getroffen worden ist. Nicht die Brille abnehmen, keine Luftpumpen klauen. Fair kämpfen, d.h. wenn man getroffen worden ist, nicht lange diskutieren, sondern ins Totenreich gehen. Sich mit anderen Gruppen zu Verbünden ist verboten.

Falls diese Regeln nicht eingehalten werden, werden folgende Dinge geschehen:
- das Spiel wird unterbrochen;
- derjenige wird ermahnt;
- muß beim zweiten Regelverstoß eine halbe Stunde ins Totenreich;
- beim dritten Regelverstoß muß derjenige seinen persönlichen Gegenstand zerstören.

Der Kriegsvertrag erlischt bei Rückkehr ins Aufenthaltshaus.

Geländespiel Version 1:

1. Es ist Pflicht, die Schutzbrille während des gesamten Krieges zu tragen!

2. Es ist Pflicht, dass wenn man sein Lebensband verloren hat, 2 Korken angeben muß!

3. Es ist verboten
- Essen zu klauen und/oder zu zerstören;
- Lager zu zerstören;
- zu schlagen;
- zu treten;
- zu kneifen/ an den Haaren zu ziehen;
- zu schubsen;
- jemanden von hinten anzuspringen;
- zu foltern;
- jemanden hinzuwerfen;
- jemanden mit Gegenständen zu beschmeissen;
- Luftpumpen als Schwerter oder Schlagstöcke zu benutzen;
- Stöcker als Schwerter oder Schlagstöcke zu benutzen;
- Spezial- oder Würgegriffe anzuwenden;
- das Feuerholz eines Gegner auseinander zu treten!

4. Es ist Pflicht, fair zu sein!

Geländespiel Version 2:

Mit der Unterzeichung dieses Vertrages erkläre ich mich zu folgenden Kriegsvereinbarungen bereit:

Nicht erlaubt ist/sind:

- Kleidung mutwillig zu zerstören;
- Brillen und Uhren mutwillig zu zerstören;
- Kopf in den Schlamm stecken;
- Folter;
- Feuerzeuge klauen;
- Lager zerstören;
- Lichtquellen außer das eigene Lagerfeuer;

- Überzulaufen;
- weiße Fahne;
- schlagen und treten;
- an Baum binden.

Erlaubt ist/sind:

- physische Gewalt (Ringen, Catchen);
- Korken klauen;
- ausrauben (Essen/ Trinken/ Feuerholz);
- Feuer ausmachen;
- Stolperfallen.

Mit der Unterzeichung bestätige ich folgende Regeln:

- ehrlich zu kämpfen;
- andere nicht mutwillig mit Absicht zu verletzen;
- alle Regeln einzuhalten;
- beim meinem Tod unverzüglich ins Totenreich zu wechseln und auf eine Wiedergeburt zu hoffen.

Mit meiner Unterschrift erkläre ich mich bereit bei einem Regelbruch meinerseits sofort aus dem Kampf auszuscheiden, entwaffnet zu werden und unehrenhaft zur Basis zurückgebracht zu werden.

f) Selbstdarstellung der Jugendbildungsarbeit des Landkreises Vechta[5]

Zielvorstellungen:

Der § 11 (Jugendarbeit) des Kinder- und Jugendhilfegesetzes fordert vom Jugendamt Angebote der Jugendarbeit, die an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen. Der § 14 (erzieherischer Kinder- und Jugendschutz) ergänzt dies mit der Forderung nach Maßnahmen, die junge Menschen befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und sie zur Kritikfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit und Eigenverantwortlichkeit sowie zur Verantwortung gegenüber ihren Mitmenschen führen.

Alle diese Forderungen entstammen dem Selbstverständnis der Jugendarbeit, Jugendschutzarbeit, mindestens zurückblickend bis zum Kriegsende. Dies gilt bis heute auch für die Jugendbildungsarbeit des Landkreises Vechta.

Wir sehen als Bildungsaspekt in unserer Arbeit keine Schul- oder Berufsbildung, keine Ausbildung zum Fotofachmann oder Videoexperten, sondern *soziale Bildung*. Wir wollen Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geben, ihre Kreativität, ihre Vorlieben, ihre Ziele und Grenzen, letztlich sich selbst bewußt zu entdecken. Vereinsamung, Leistungsdruck in der Schule, Ausbildungsplatzmangel, Zukunftsängste, neue Armut fordern den Kindern viele Selbstbehauptungsfähigkeiten ab. Auf der anderen Seite bieten ihre Erfahrungen mit der Konsumwelt, die auf vorgefertigten Entscheidungen beruhten, oder mit der Bürokratiewelt, die wenig Gestaltungsmöglichkeiten zuläßt, kaum geeignete Handlungsmodelle für eine erfolgreiche Lebensbewältigung. Gerade in der heutigen Zeit ist es für sie wichtig, sich in einer Gruppe von Gleichaltrigen zu erleben, dort ihren Platz zu finden und so etwas wie Solidarität und Toleranz zu erfahren. Dadurch lernen sie, andere und auch sich selbst zu achten, bekommen die Gewißheit, nicht alleine zu sein und gemeinsam etwas bewirken zu können. Sie lernen gemeinsam ein selbstgestecktes Ziel mit viel Mühe zu erreichen oder auch einen möglichen Mißerfolg zu verkraften. Das ist das Wichtigste, was ihnen als Startkapital für ein eigenständiges und gefestigtes Leben mitgegeben werden kann.

---

[5] Es handelt sich hier um eine gekürzte Version der offiziellen Selbstdarstellung der Jugendbildungsarbeit des Jugendamtes des Landkreises Vechta, deren Verfasser der Kreisjugendpfleger Rudolf Bröer ist. Der Teil *Rahmenstruktur* ist gekürzt im theoretischen Teil dieser Arbeit zu lesen. Auch *Die verschiedenen inhaltlichen Stränge* beschreiben hier nur die geschlechtsspezifische und die medientechnische Arbeit. Die komplette Darstellung kann direkt beim Landkreis Vechta, Jugendamt, Herr Rudolf Bröer, Ravensberger Str. 20, 49377 Vechta angefordert werden.

Mitarbeiter

Die Gesamtleitung einer Maßnahme hat der Kreisjugendpfleger oder ein anderer Vertreter des Jugendamtes. Die Leiter/innen der einzelnen Jugendbildungsmaßnahmen des Landkreises sind fast alle „ehrenamtlich“ tätig. Sie sind nicht Angestellte des Landkreises und erhalten auch kein Honorar. Sie müssen aber für ihre Tätigkeit auch kein Geld mitbringen; eine kleine Aufwandsentschädigung deckt ihre Unkosten ab. Sie sind so aber nicht nur „billig“, sondern sie sind ein wichtiger inhaltlicher Bestandteil des Konzeptes.

Manche dieser Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sind gerade dem Jugendalter entwachsen, andere haben schon Frau und Kinder; sie arbeiten in den verschiedensten Berufen, sind Schüler oder Studenten oder sind noch in der Ausbildung. Auf jeden Fall tragen sie unsere Idee der sozialen Bildung dadurch mit, dass sie sich als Person den Kindern und Jugendlichen stellen, als Person, die Vorbild ist, an der man sich reiben kann und die Grenzen setzt, als Person, die einen ernst nimmt und bereit ist, eine Beziehung aufzunehmen. Diese Beziehungen können ein Wochenende, eine Seminarwoche oder auch noch länger andauern. Manchmal entwickelt sich bei mehrmaliger Teilnahme sogar ein über das Jugend- und Freizeitzentrum am Dümmer andauernder freundschaftlicher Umgang.

Organisiert sind diese Mitarbeiter im Leitungsteam. Dem Leitungsteam steht der Kreisjugendpfleger vor. In diesem Leitungsteam werden grundsätzliche inhaltliche und organisatorische Dinge festgelegt. Es trifft sich zum Anfang eines Jahres für ein gemeinsames Wochenende. Über das Jahr hin laufen telefonische Kontakte untereinander und mit dem Jugendpfleger. Weitere allgemeine Treffen sind wegen der großen Entfernung der Wohn-/ Studienorte nicht möglich. Der Jugendpfleger sorgt für eine überwiegend telefonische persönliche Betreuung, stellt ein Heimatgefühl her, ist ständiger Ansprechpartner.

Die eigentliche Planungs- und Vorbereitungsarbeit findet in Kleingruppen, den sogenannten „Familien“ statt. Sie werden durch Sprecher organisiert und vertreten. Diese „Familien“ decken jeweils einen Fachbereich ab. Hier entstehen in Zusammenarbeit mit dem Kreisjugendpfleger Ideen und Konzept für einzelne Seminare oder Seminarstränge (Reihen). Auch die Weiterentwicklung von bestehenden Seminarsträngen geschieht hier. Für jedes Seminar wird dann ein Team zusammengestellt, dass die Feinkonzeption, Ausschreibung und konkrete Vorbereitung und Leitung übernimmt. Feinkonzept und Ausschreibung werden mit dem Kreisjugendpfleger abgesprochen und ins Programm übernommen. Die verantwortliche Leitung des Seminars hat der Teamleiter(-sprecher). Während des Seminars wird mindestens eine Supervision mit dem Kreisjugendpfleger durchgeführt, nach dem Seminar ein Schlußgespräch.

Da die meisten Ehrenamtlichen keine pädagogischen Profis sind, wird es immer wieder mal passieren, dass sie Situationen falsch einschätzen oder mit einem Kind nicht immer richtig umgehen. Weil sie sich als Menschen mit Fehlern und Stärken zeigen, sehen die Kinder es den Leiterinnen und Leitern meist nach. Fehler erleben die Teilnehmer dann nicht als etwas, für das man sich schämen muß, sondern als etwas, zu dem man stehen kann, aus dem man lernen kann. Dieses Fehlerrisiko ist gewollt und Bestandteil des Konzeptes. Diese Fehler werden in den Supervisionen und Besprechungen reflektiert und aufgearbeitet.

Teilnehmer

Die Jugendbildung ist kein Angebot für Massen. Schließlich ist besonders die Schule für die Vermittlung von Bildung da. Für manche Jugendliche ist das Angebot schon zu viel, für andere auch zu wenig, die Jugendlichen sind die Teilnehmer der Jugendbildungsmaßnahmen. Es sind Jugendliche, die mehr wollen als ihnen woanders geboten wird, die besondere Interessen haben, die etwas ausprobieren möchten, die persönlichen Einsatz und den Willen zeigen, mit anderen zusammen etwas Besonderes zu tun, eben Jugendliche, die ihren Erfolg selbst in die Hand nehmen wollen. Davon gibt es mehr als viele annehmen, dabei kommt die Nachfrage aus allen Schichten der Bevölkerung. Das Interesse an diesen Bildungsangeboten zeigt dies deutlich. Die Jugendlichen nehmen aber auch teil, weil sie ihre Freizeit mit Freundinnen und Freunden verbringen wollen, Interessantes (von Fotoentwicklung über Videoproduktionen, Computerarbeit bis zu Gestaltungstechniken) kennenlernen und mit vielen Leuten etwas erleben wollen. Alles überragend steht bei ihnen der Spaß im Vordergrund. Dieser Spaß ist vollkommen legitim und auch wichtiger Bestandteil unseres Konzeptes. Lernen in der Jugendbildung muß Spaß machen dürfen.

Teilnehmen können alle Jugendlichen aus dem Landkreis Vechta. In besonderen Fällen (Nachbarschaften, Freundschaften usw.) können auch andere Jugendliche teilnehmen. Die Jugendlichen melden sich direkt beim Jugendamt an. Informationen erhalten Sie aus dem halbjährlich erscheinenden Seminarprogramm, dem „Jugend-Echo“, von anderen erfahreneren Teilnehmern oder aus der Zeitung.

Viele durchlaufen eine Seminarkarriere. Sie nehmen an einem Kurs zum „Schnuppern“ teil, probieren einige interessante Kurse aus und legen sich dann auf ihr Interessengebiet fest. Diese Karrieren laufen über mehrere

Jahre, sind unterschiedlich intensiv und enden meist mit dem Herauswachsen aus der Altersstruktur. Nur sehr wenige sind einmalige Teilnehmer. So nehmen an jedem Veranstaltungstermin ca. 1/3 neue und 2/3 mehr oder weniger erfahrene Teilnehmer teil. Dies ist wichtig für das Konzept. Diese Bildungsangebote verstehen sich nicht als Einzelaktionen, sondern mehr als eine kontinuierliche „Jugendbewegung", mit der sich die Jugendlichen sehr schnell identifizieren. Ideen, Gefühle, Normen und Wertvorstellungen werden kontinuierlich an die „Neuen" weitergegeben. Dies wird von den Jugendlichen auch so gewollt. Sie unterscheiden deutlich zwischen den einzelnen Seminarinhalten und dem gefühlsmäßigen Hintergrund, den sie „Dümmerheimfeeling" nennen. Für dieses Feeling fühlen sich die Jugendlichen auch selbst verantwortlich. Entsprechend hart arbeiten sie an der Weiterentwicklung dieses Feelings mit. Ähnlich verfahren sie auch bei der Mitbestimmung. Eine formelle Mitbestimmung ist bei dieser Organisationsform kaum möglich. Die Erfahreneren halten die Seminare schon für „Ihre" Seminare. Sie sind es gewohnt und gewillt, sie während des Verlaufs mit- und notfalls auch umzugestalten. Auch die Weiterentwicklung von Seminarideen erfolgt über die Auseinandersetzung mit den Leitern im Seminar. So schwer faßbar diese Selbstbestimmung ist, so erfolgreich ist sie auch. Leiter, die nicht kooperationsbereit sind, bekommen erst Druck und später ihre Seminare nicht mehr voll. Die Eigenverantwortlichkeit zeigt sich auch daran, dass Diebstähle oder Sachbeschädigungen kaum vorkommen, obwohl Gerätschaften und Materialien frei zugänglich sind.

Inhalte:

Die Inhalte der Bildungsmaßnahmen richten sich nach den jeweiligen Interessen und Bedürfnissen der Jugendlichen und den gesellschaftlichen Notwendigkeiten.

Organisatorisch teilen sich die inhaltlichen Angebote in verschiedene Stränge auf, um die sich jeweils Kleingruppen, „Familien", kümmern. Diese Stränge sind zur Zeit:

- Gruppenleiterausbildung
- Geschlechtsspezifische Arbeit (Mädchenarbeit, Jungenarbeit)
- Erlebnispädagogische Maßnahmen
- Video und Computer (Jugendschutz im Medienbereich)
- Kulturelle Bildung
    a. Werken, Basteln
    b. Malen, Zeichnen, Gestalten
    c. Fotografie

Auf die Inhalte der einzelnen Stränge wird am Schluß noch eingegangen.

Struktur:

Je nach Inhalt nehmen an den Seminaren 10 bis 20 Jugendliche und 1 bis 3 Leiter teil, so dass im Rahmen einer Gesamtmaßnahme ca. 7 - 9 Kurse stattfinden. Die einzelnen Kurse sind inhaltlich weitgehend eigenständig. Die Grobplanung erfolgt durch das Seminarteam (siehe „Mitarbeiter") in Zusammenarbeit mit dem Kreisjugendpfleger als Vertreter des Jugendamtes. In der Durchführung wird viel Wert gelegt auf eine Mitplanung der Gruppe, so dass das Detailprogramm von den Leitern und den Gruppen zusammen erstellt wird. Dabei muß es möglich sein, Programme auch schnell zu ändern und den jeweiligen Gruppensituationen anzupassen. Für alle Gruppen einer Maßnahme gibt es einen Gesamtrahmen. Dazu gehören Hausordnungsregeln, gemeinsame Mahlzeiten, gemeinsame Freizeitblocks und gemeinsame Freizeitangebote. Diese Bereiche werden in Absprache mit den einzelnen Gruppen für alle festgelegt (siehe auch Teilnehmer und Rahmenstruktur).

Einige Maßnahmen werden auch mit Übernachtungen im Freien durchgeführt.

Örtlichkeiten:

Der Landkreis (Jugendamt) betreibt am Dümmer in 49401 Damme ein Jugend- und Freizeitzentrum mit 120 Plätzen als Beleghaus. Diese Einrichtung wird auch für die vom Jugendamt angebotenen Jugendbildungsmaßnahmen genutzt. Sie finden in der Regel an Wochenenden (Freitag bis Sonntag) oder in den Ferien (Montag bis Samstag) statt. An diesen Maßnahmen nehmen in 6 bis 8 Seminaren jeweils bis zu 110 Kinder und Jugendliche teil.

Öffentlichkeit:

Veröffentlicht werden diese Angebote in einer Informationsschrift für Jugendliche, die halbjährlich erscheint: das „Jugend-Echo“. Darüber hinaus werden Plakate in den Schulen und Jugendeinrichtungen des Landkreises ausgehängt. Die lokale Presse berichtet über aktuelle Angebote und über deren Verlauf. Selbstverständlich zielen die Inhalte der Ausschreibungen auf die Interessen der Jugendlichen. Jeder Geruch von penetranter Pädagogik wird vermieden. Dass das Jugendamt und die Leiter auch andere Zielvorstellungen haben, wird den Jugendlichen erst im Verlauf des Seminars erklärt. Wenn die Leiter erst einmal als kompetent und ehrlich erlebt worden sind, ist dies auch kein Problem mehr. Vielmehr ist dies ein Einstieg in die Hintergründe der Jugendbildungsarbeit. „Warum machen die Leiter diese Seminare mit uns, wenn sie dabei nichts verdienen?“, dies ist meistens die Einstiegsfrage.

Die verschiedenen inhaltlichen Stränge

Eine Aufteilung der einzelnen Seminare nach Fachbereichen, hier Strängen, muß zwangsläufig unbefriedigend bleiben. Ein Computerseminar für Mädchen ist gleichzeitig Mädchenarbeit und Medienarbeit, ein Computerseminar für Mädchen mit dem Thema: „Gewaltverherrlichung in Computerspielen“ ist zusätzlich noch Jugendschutzarbeit. So ist es hier notwendig, viele Seminare nach persönlicher Gewichtung einem Strang zuzuordnen, ohne das die Einflüsse aus anderen Strängen geleugnet werden können.

Geschlechtsspezifische Jugendarbeit

Mädchenarbeit

Im Rahmen der allgemeinen Entwicklung der Mädchenarbeit bot der Landkreis im Herbst 1992 versuchsweise ein Seminar mit dem Titel „Selbstverteidigung für Mädchen“ an. Als Leiterinnen standen zwei Pädagogikstudentinnen zur Verfügung, die über eine Übungsleiterlizenz in „Teak wan do“ verfügten und schon in Sportvereinen zu diesem Thema gearbeitet hatten. Beide waren außerdem schon einige Jahre Mitarbeiterinnen in unserem Mitarbeiterstamm.

Das Programm war so geplant, dass die Mädchen nicht nur Abwehr- und Angriffstechniken aus dem Wan-Dan (Selbstverteidigung) lernen und Kondition bekommen sollten, sondern auch an Hand von Yoga, Taiji, Meditation und Massagen ihren eigenen Körper erfahren sollten. Zwischen den einzelnen sportlichen Aktivitäten sollten immer wieder ruhige Phasen mit einfließen, in denen sich die Mädchen ausruhen und ihren Körper spüren konnten. Ein wichtiger Punkt sollte auch die Theorie sein, in der mit den Mädchen über die Abwehr von körperlich stärkeren Männern gesprochen werden sollte (Ausnutzung empfindlicher Körperteile). Die ganze Thematik ist durch Rollenspiele unterstützt worden.

Entgegen unseren Erwartungen wurde dieses Seminar sehr gut angenommen. Es gab ein Vielfaches mehr an Interessentinnen als Plätze vorhanden waren. Auch vom Konzept her lief dies Seminar von Anfang an gut. Deshalb wurden weiterhin Wochenend- und Wochenseminiare mit diesem Titel und dem Konzept angeboten.

Ab 1994 veränderte sich die Interessenlage der teilnehmenden Mädchen. Im Vordergrund stand nun nicht mehr so sehr der Kampf-Abwehr-Aspekt gegenüber Männern (Jungen). Wichtiger wurde das Ich-Bewußtsein, „was bedeutet es für mich Frau (Mädchen) zu sein, was bin ich als Frau (Mädchen) wert, ich bin in der Lage, etwas für mich zu verändern.“ Im Konzept wurden die Selbsterfahrungsanteile entsprechend erweitert und auch Projekte angeregt, in denen die Teilnehmerinnen beweisen konnten, zu was sie (ohne männliche Hilfe/Einmischung) fähig sind. Aus dem Titel: „Selbstverteidigung für Mädchen“ wurde der Titel: „Mädchen-Power-Mädchen“. Die Kampfsportanteile blieben weiter wichtig, änderten sich jedoch in der Zielrichtung. Nicht mehr die Abwehr von Gefahren sondern die Stärkung der eigenen Fähigkeiten stand nun im Vordergrund. In den Gesprächsteilen und Rollenspielen über Gefahren-, Angstsituationen, die weiterhin im Konzept blieben, zeigte sich, dass die „Bedrohung“ sich nicht mehr so sehr alleine auf männliche Personen bezog. Gewalt wird in physischer und psychischer Form in vielen Bereichen des täglichen Lebens festgestellt, auch den Bereichen, in den ein Ausweichen oder Abwehren nicht möglich ist: in der Schule, in der Familie, in der Clique. Sie wird, wenn auch in unterschiedlichen Formen, von Männern und Frauen ausgeübt. Offene Abwehr waren hier nicht so wichtig; Selbstbehauptungstechniken, Selbstsicherheit, Mut usw. sind hier angemessener.

Seit 1996 hat sich dieser Trend weiterentwickelt. Die Teilnehmerinnen wollen über die bisherigen Seminarinhalte hinaus mehr tun. Sie drängen einerseits zunehmend in Bereiche, die bisher weitgehend von Jungen besetzt waren (Computerspiele, Kampfspiele, harte Abenteuer), andererseits suchen sie wieder Gemeinsamkeiten mit Jungen. Dies wird von den Mädchen aber keinesfalls als Selbstaufgabe gesehen. Es ist für sie klar, dass es Sachen gibt, die sie nur mit Mädchen zusammen machen wollen und in die sich Jungen nicht einzumischen haben. Auch wollen sie bei gemeinsamen Aktivitäten die Regeln und Bedingungen deutlich mitbestimmen.

Ausprobiert wurden bisher Einladungen von Jungengruppen zu bestimmten Themen. Die Ergebnisse waren noch nicht zufriedenstellend. Dies liegt wohl daran, dass die Entwicklung in unserer Jungenarbeit noch nicht so weit ist.

Probiert wurden im 1. Halbjahr 1997 zwei Seminare mit gleichem Themenbereich, Fightgames für Mädchen und Fightgames für Jungen. Beide haben am gleichen Wochenende in räumlicher Nähe außerhalb des Jugend- und Freizeitzentrums stattfinden. So war die Möglichkeit gegeben, eigene und gemeinsame Aktionen kurzfristig nach Wunsch der Teilnehmer/innen durchzuführen. Diese Aktion hatte nicht den gewünschten Erfolg. Die Auseinandersetzung mit Gewalt (Kampf) verläuft bei Jungen und Mädchen vollkommen anders. Beide Gruppe haben also wieder weitgehend ein eigenständiges Programm gemacht. Als Folge gab es im zweiten Halbjahr 1997 das Seminar „Rache“, das aus einer Mädchengruppe und einer Jungengruppe bestand. Thema war der Umgang der Geschlechter miteinander, besonders im Bereich Einsatz von Gewalt. Gleichgeschlechtliche und gemischtgeschlechtliche Arbeitseinheiten wechselten sich ab. Auch hier wurden wieder Unterschiede im Umgang mit Gewalt deutlich. Mädchen und Jungen erleben Gewalt anders, bewerten verschiedene Gewaltakte anders, setzen Gewalt anders ein und nutzen selbst unterschiedliche Gewaltformen. Im Seminar prallten diese Unterschiede für die Teilnehmer deutlich sichtbar aufeinander. „Lösungen“ im klassischen Sinne gab es nicht. Die Teilnehmer waren aber sehr zufrieden mit dieser Auseinandersetzung. Beide Geschlechter gaben getrennt an, die anderen nicht zu verstehen, fanden es aber wichtig, die Unterschiede jetzt zu kennen.

Ab Frühjahr 1994 begann eine zweite Schiene der Mächenarbeit, die am Computer. „Selbstbehauptung am Computer“ war noch auf die Schaffung von Sachkompetenz am Computer ausgerichtet. Ab Frühjahr 1996 war dann mit „Dreammachine“ der Sprung zu mädchenspezifischen Anwendungen und Programmen vollzogen; näheres dazu im Strang Medienarbeit.

Jungenarbeit

Die erfolgreiche Mädchenarbeit zeigte bald auch Schatten. Die Jungen (zumindestens in unserer Bildungsarbeit) konnten mit dieser Entwicklung schlecht umgehen. Sie waren verunsichert, sie wurden in den Seminaren häufig von den selbstbewußter werdenden Mädchen an die Wand gespielt. Sie reagierten mit Machogehabe oder Rückzug. Die Teilnehmerzahl der Jungen sank kräftig ab.

Aus dieser Entwicklung entstand unserer Ansatz der Jungenarbeit. Im Herbst 1993 wurde das erste Seminar mit dem Titel: „Abenteuerwochenende für Jungen“ angeboten. Als Medium zum Zugang zu den Jungen dienten Ideen der Abenteuerpädagogik. Verantwortlich für die Jungenarbeit fühlten sich ein Diplompsychologe und ein Sozialpädagoge aus unserem Team. Die Nachfrage nach diesem Seminar war gerade ausreichend. Die Abenteuerteile liefen recht gut. Ein Zugang zu den Gefühlen und innersten Wünschen der Jungen konnte jedoch nicht geschaffen werden. Nach einem weiteren Versuch mit ähnlich schlechten Ergebnissen versuchten wir es mit der Idee: „Jungen sind etwas besonderes“. Das Seminar „Jungen-Power“ wurde entwickelt. Es lehnte sich inhaltlich stark an die Selbstserfahrungsarbeit der Mädchenseminare an. Selbsterfahrung war den Jungen aber unheimlich, nicht nur die Leiter, sondern auch die Teilnehmer waren mit den Ergebnissen unzufrieden. Einen Zugang zur Welt der Jungen war nicht gefunden. Bis Anfang 1995 wurde mit den gleichen Seminaren weiter experimentiert.

Aus den Ergebnissen entstand im Herbst 1995 das Seminar „Fightgames“. Medium war ein zweitägiges Abenteuerspiel, in dem es um Kämpfe der verschiedensten Form gegen Außenstehende und gegen die Partnergruppe ging. Bei den Kämpfen wurden je nach Situation unterschiedliche Fähigkeiten abgerufen. Stärke, Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Clevernis, Wissen, Organisationsgeschick war je nach Spielsituation gefragt. Die Spielgruppen mußten entscheiden, wer von ihnen die besten Voraussetzungen zum Sieg hatte und entsprechende Herangehensstrategien entwickeln. Die Spielregeln wurden von den Leitern festgesetzt. Dieses Seminar öffnete den Leitern einen Zugang zum Innersten der Jungen. Zwei Aspekte waren dabei entscheidend. Erstens muß man mit Jungen sofort und dort über wichtige Dinge reden, wann und wo sie passieren. Ein „Laß uns später noch mal zusammensetzen und drüber reden!“ geht bei Jungen anscheinend nicht. Zum zweiten scheint der Kampf in jeglicher Form bis hin zum Überlebenskampf ein sehr wichtiger Bestandteil ihres Selbstwertes und Selbstwertmaßstabes zu sein. Dabei geht es aber nicht um die Heroisierung des Kampfes. Wichtiger wie das Siegen ist das Verlieren, die Verantwortung für das eigene Tun, sind die Regeln, die Kampfvermeidung usw.

Ähnliche Erfahrungen wurden etwa zeitgleich in unseren Seminaren zu Computerspielen gemacht. Das Seminar „Computerspiele in der Wirklichkeit“ war damit ein zweiter Einstieg in die Jungenarbeit; siehe Strang Medienarbeit.

Video und Computer

(Jugendschutz im Medienbereich)

Der Bereich Video und Computer entwickelte sich aus der klassischen Arbeit mit den 16mm Filmen. Neben der Faszination der Bildmedien bei Jugendlichen spielte hier immer ein starker „Jugendschutzgedanke“ mit, besonders wertvolle Filme werden gefördert usw.. Schmalfilmarbeit gab es beim Landkreis bis 1985. Die erste Welle der Gewaltvideos schwappte ab Ende 1983 über den Landkreis Vechta. Neben Informationsveranstaltungen für Eltern und Pädagogen, die der Landkreis zahlreich durchgeführt hat, wurde auch der Ruf nach Video-Projekten in der Jugendarbeit laut. In dieser Arbeit sollte das Medium Video entzaubert und positive Nutzungsmöglichkeiten aufgezeigt werden.

Ab 1985 stand für die Jugendarbeit, Jugendschutzarbeit eine funktionsfähige Video-Kamera-Anlage zur Verfügung. Ähnlich wie Filmvorführscheine, sollten Videoscheine eine Berechtigung zum Ausleih und zur Nutzung dieser Anlage darstellen. Die ersten Seminare über je zwei Wochenenden wurden für Mitarbeiter in der Jugendarbeit angeboten. Sie bestanden aus einem technischen Teil, der damals noch recht aufwendig war, und einem gestalterischen, dramaturgischem Teil. Die fertigen Teilnehmer sollten dann in ihren Gruppen eigene Video-Projekte durchführen. Von dieser Möglichkeit wurde allerdings nur wenig Gebrauch gemacht. Meist ersetzte die Videokamera nur den Fotoapparat für Erinnerungsbilder. Daher wurden ab 1987 auch Seminare für Jugendliche angeboten. Diese Seminare waren überwiegend erlebnisorientiert. Die Technik war nun auch nicht mehr neu und hatte ihren Reiz weitgehend verloren. Ziel war es vielmehr den Jugendlichen zu zeigen, wie in Jugendgruppen Video-Projekte durchgeführt werden können. Die Angst vor eigenen Videoprojekten sollte abgebaut werden. Diese Seminare waren erfolgreicher; viele Projekte, die die Handschrift unserer Seminare trugen, wurden in dieser Zeit bekannt. Inzwischen stand auch mehr und bessere Technik zur Verfügung.

Ab 1989 wurden die ersten erschwinglichen Camcorder verkauft und eingeführt. Die Technik wurde dadurch soweit vereinfacht, dass die Kurse zum Erwerb eines Video-Scheins nicht mehr nachgefragt wurden.

In der Seminararbeit bekam die Videotechnik einen neuen Stellenwert. Sie wurde Katalysator für aktive Jugendarbeit. Wenn eine Kamera lief, war alles das erlaubt, was ohne Kamera albern, kindisch und blöd war. So war eine neue Legitimation für Abenteuerprojekte geschaffen, die Projekte wurden dann halt zum Film. Der fertige Film wiederum legitimierte diese Projekte nach außen und war für die Teilnehmer Beleg ihres Selbstwertes. Die Technik (inzwischen war mit Hilfe der Kreisbildstelle fast professioneller Schnitt möglich) war fast nebensächlich. Wichtig war das gemeinsame Projekt, der Spaß beim gemeinsamen Tun und der fertige Film, der aussagte: „Wir können was!“.

Ab 1993 wurde der technische Teil wieder wichtiger. Inzwischen stand der erste transportable Schnittplatz vor Ort zur Verfügung und die interessierten Teilnehmer konnten weitgehend selbstständig schneiden. Für alle waren Rohaufnahmen und Schnitte ständig präsent. So konnten sie die Dramaturgie des Films besser verstehen und selbst steuern. Der Schwerpunkt des Interesses hat sich entsprechend verschoben. Etwa ein Drittel ist mehr an Technik interessiert, zwei Drittel mehr an der Darstellung.

Inhaltlich geht es fast immer um die Themen Gewalt, eigene Ängste, Macht und Ohnmacht. Diese Themen geben im Seminar reichlich Ansatzpunkte für Aufarbeitungsversuche. Gewalt, Angst usw. kann dargestellt, besprochen und gefühlsmäßig ausgedrückt werden. Es ist notwendig, sich mit der Täterrolle, der Opferrolle und der Zuschauerrolle intensiv zu beschäftigen.

In den Jahren 1994 bis 1996 wurden diese gewaltbearbeitenden Filme teilweise von Filmen abgelöst, die angenehme Gruppengefühle darstellten: Zusammenarbeit, Kameradschaft, Hilfsbereitschaft, aber auch Abgrenzung nach außen und Festlegung einer Gruppenintimität.

Durch die Einführung der Computerschnittechnik im Frühjahr 1997 und durch die ersten Multimedia-Projekte im Computerbereich werden hier in Zukunft wohl Gemeinschaftsprojekte zwischen Video- und Computerkursen entstehen.

Die hohe Technisierung bei Video führt dazu, dass die Jugendlichen ihre Video-Erlebnisse zu Hause nicht mehr „nachspielen“, da ihnen die Technik fehlt. Deshalb sollen in 1998 auch Videoseminare angeboten werden, die mit sehr wenig Technik auskommen. „Video-Werbung“ ist hier das erste Versuchsseminar.

Jugendarbeit, mit Computern versuchte der Landkreis erstmalig 1990 mit einer Seminarreihe. Geleitet wurde sie von einem Computerfachmann der Universität Osnabrück, der schon bei uns in der Jugendarbeit tätig war. Die praktische Arbeit mit den Rechnern mußte noch außerhalb des Jugend- und Freizeitzentrums in einer Dammer Schule stattfinden. Eigene Geräte waren nicht zu finanzieren. Ziel der Seminare war es, die Jugendlichen an die noch neue Technik heranzuführen und ihnen Hilfen zu geben für einen aktiven Umgang mit ihren eigenen Rechnern. Kaum ein Jugendlicher konnte mit seinem Heimcomputer (in der Regel C64) mehr als nur Spiele ablaufen lassen. Im Seminar lernten sie Grundbegriffe zur Software-Installation, Datenverwaltung und Kurzprogrammierung. So sollte aus der Spielmaschine C64 ein konstruktives Arbeitsgerät werden. Diese

Seminare liefen in kaum veränderter Form bis Ende 1991. Die Fortschritte in der Computertechnik (PC und Windows) und die voranschreitende Entzauberung dieser Technik bereiteten diesen Seminaren das Ende.

Ende 1992 begann der zweite Versuch. Das Konzept wurde grundlegend geändert. Der Standort in der Schule wurde aufgegeben. Computertechnik wurde für den Einsatz vor Ort im Jugend- und Freizeitzentrum entliehen. Die Arbeitsform ging von der Wissensvermittlung ins Ausprobieren und selber Gestalten über. Vom Medienthema her wurde Musik gewählt, weil hier das größte Interesse bei Jugendlichen vermutet wurde. Als verantwortlichen Leiter konnten wir einen Diplompädagogen verpflichten, der seine Examensarbeit über Computerspiele geschrieben hatte und an verschiedenen Projekten mit Jugendlichen mitgearbeitet hatte. „Computer und Musik - Midi heißt das Zauberwort“ war der erste Titel. Diese Seminare liefen inhaltlich sehr gut. Die Ergebnisse und die Zufriedenheit der Jugendlichen konnten sich sehen lassen. Leider wurde mit dieser Ausschreibung nur ein kleiner Teilnehmerkreis angesprochen.

Anfang 1994 wurde das Angebot erweitert. Die Arbeitsform wurde auf das Seminar: „Pacman & Co - Computerspiele einmal anders“ übertragen. Experimentiert wurde neben Computerspielen mit verschiedenen Anwendungen wie Schreib- und DTP-Programmen. Trotz des Einsatzes von PC's und Window mußten die Teilnehmer auch noch Grundkenntnisse über die Rechnerbedienung lernen. Das recht lernaufwendige DOS beherrschte den Computer noch als Betriebssystem, vor allem für Spiele und Shareware. Parallel dazu wurde das erste Seminar für Mädchen, „Selbstbehauptung am Computer“ angeboten. Mädchen hatten zu dieser Zeit häufig Angst vor dem Rechner. Der Familienrechner war fest in der Hand von Vater und Bruder. Mädchen durften ihn nur manchmal und unter deren Aufsicht benutzen. Zudem interessierten sich Mädchen nur wenig für Computerspiele. Besonders Spiele mit Gewaltdarstellungen lehnten sie ab. So war es schwer, geeignete Gründe für die Beschäftigung mit dem Rechner zu finden. DTP Programme, mit denen Kalender, Einladungen, Tischkarten und so weiter gemacht werden konnten ,blieben neben Malprogrammen lange technischer Hauptinhalt. Pädagogisch ging es überwiegend um Angstabbau und dies lief auch recht erfolgreich (weiteres siehe geschlechtsspezifische Jugendarbeit).

Ende 1995 ging es mit beiden Seminarreihen in dieser Form zu Ende. Das Verhalten von Mädchen im Umgang mit dem Computer hatte sich verändert und die Jungen glaubten in diesem Bereich schon alles zu wissen und Seminare nicht mehr nötig zu haben. Besonders die Computerfreaks erreichten wir nicht mehr. Ein neues Konzept mußte her, es mußte die Teilnehmer nicht mehr als Schüler, sondern als Partner ansprechen. Mit der Seminarreihe: „Games Inc. vor Youngster, ...vor Veterans, ... vor Girls“ waren wir wieder im Rennen. Vom inhaltlichen Thema her ging es um das Testen von neuen Computerspielen.

Der verantwortliche Leiter war inzwischen hauptberuflich bei der Landesbildstelle Bremen als Leiter des Projektes: „Computerspiele in der Schule“ tätig. Spiel-, Arbeitsmaterial und Erkenntnisse flossen wechselseitig in beide Arbeitsbereiche. Weiter war die Bundeszentrale für politische Bildung an der Konzeptionsentwicklung beteiligt. Pädagogisch war das Thema weiterhin Gewalt und Spielsucht, diesmal auch für Mädchen, von denen inzwischen viele den Jungen im „daddeln“ nichts mehr nachstanden. Schwierig war es, das Thema „Gewalt“ von den Computerspielen ins eigene Erleben der Jugendlichen zu bekommen. So entstand die Idee, Computerspiele in die Realität zu übertragen. Pac-Man und Doom waren die ersten Spiele, die wir umgesetzt haben. Diese Idee war ein Durchbruch in der Computerarbeit mit Jugendlichen. Inzwischen ist sie durch verschiedene Veröffentlichungen und Fachtagungen als „Breaking the Rules“ bundesweit bekannt. Über das eigene Erleben von Gewalt im realen Spiel gab es endlich einen funktionierenden sprachlichen Zugang zu den Jugendlichen. Verhalten von Computerfiguren konnte nachempfunden werden, konnte beschrieben und beurteilt werden. Neben den „Games Inc...“ Seminaren entstand daraus die Seminarreihe „Computerspiele in der Wirklichkeit“, die zu einem wichtigen Standbein unserer Jugendarbeit wurde.

Aus „Selbstbehauptung am Computer für Mädchen“ wurde „Dream-Machine“. Praktisch werden hier alle möglichen Programme daraufhin getestet, ob sie für Mädchen nützlich sind und helfen, die eigenen Träume zu verwirklichen. Im pädagogischen Bereich sollen die Mädchen begreifen, dass der Computer ein Werkzeug ist, mit dem sie ihre Ziele verwirklichen können. Sie sollen auch die Ehrfurcht vor fertigen Programmen verlieren. Viele Programme lassen sich mit etwas Fantasie auch für fremde, ihnen nützliche Sachen verwenden. Mädchen sollen ihre eigenen Interessen und Bedürfnisse im Umgang mit Computern erkennen lernen. Dieser Seminare werden stark weiter nachgefragt, obwohl das Interesse der Mädchen auch bei „Multimedia Seminaren“ groß ist.

Etwas im Schatten dieser Entwicklung blieb für uns das Weiterschreiten der Computertechnologie. „Multimedia“ war zum Zauberwort der neuen Computerzeit geworden (das Wort des Jahres 1995 lautete Multimedia). Beim Jugendamt entstanden erst Ende 1996 Ideen für die Umsetzung in Seminare für Jugendliche. Seit Ende 1997 sind die technischen Voraussetzungen dafür vorhanden. Die ersten Erfahrungen damit sind gesammelt worden.