



ax-o

Handbuch Jungenarbeit

aus der Arbeit mit
Jungengruppen

ax-o Handbuch Jungenarbeit

aus der Arbeit mit
Jungengruppen

von

Ralf Carnotte

Eva Köhl

Hanno Schaffrath

Aachen 2014

Impressum

Titel: Handbuch Jungenarbeit
aus der Arbeit mit Jungengruppen

Autorinnen und Autoren: Ralf Carnotte, Eva Köhl, Hanno Schaffrath, ax-o e.V., Aachen

Anschrift: Vaalser Str. 367, 52074 Aachen

Kontakt: Telefon: 0241/9890711, E-Mail: info@ax-o.org

Druck: printproduction

Titelseite: Anja Kipp

Auflage: 500 Stück

Gefördert durch: Aktion Mensch



Wir danken Aktion Mensch für die Förderung unserer Arbeit, wodurch die Erarbeitung und der Druck dieses Handbuch erst möglich geworden ist.

Unser Dank gilt auch der LAG Jungenarbeit NRW, die uns über die gesamte Projektlaufzeit von 2011 bis 2014 fachlich unterstützt hat.

Ebenso gilt unser Dank allen Netzwerkpartnern von „Neue Wege für Jungs“, die auf den bundesweiten Vernetzungstreffen immer anregende Gesprächspartner und -partnerinnen waren und so auch unsere Arbeit unterstützt haben.

Inhalt	Seite
1 Einleitung	1
2 Die Rahmenbedingungen für unserer Arbeit	2
3 Unser Angebot für die Jungen	4
4 Unsere Haltung in der pädagogischen Arbeit mit Jungen	6
<i>Exkurs: Negierte Weiblichkeit</i>	
5 Unsere Leitlinien	8
• Vermeidung des Defizitansatzes	
<i>Exkurs: Das Variablenmodell "balanciertes Jungesein"</i>	
• Männliche Bezugspersonen	
• freiwillige Teilnahme	
• Partizipation	
<i>Exkurs: Neue Geschlechterkultur</i>	
• Lebenswelten	
• Geschützter Raum	
6 Zusammensetzung einer Jungengruppe	16
7 Wie eine Gruppe zusammenwächst	17
• Orientierungsphase	
• Konfliktphase	
• Organisationsphase	
• Integrationsphase	
8 Unser Kursprogramm	19
9 Kennenlernspiele	20
• Klopapiergeschichten	
• Vier-Ecken-Spiel	
• Murmelspiel	
10 Kampfspiele	23
• Schwertkampf	
• Bataka	
<i>Exkurs: Kampffessspiele®</i>	

Inhalt	Seite
11 Kooperationsspiele	28
• Der Stuhlkreis • Zollstock ablegen • Der Eierfall • Der Ball im Holzring	
12 Entspannungsübungen und Übungen zur Selbstwahrnehmung	33
• Wie lang sind fünf Minuten • Wir backen eine Pizza	
13 Übungen zur Stärkung des Selbstbewusstseins	35
• Ich mag mich weil... • Andere schätzen an mir... <i>Exkurs: Die „hegemoniale Männlichkeit“</i>	
14 Reflexionseinheiten	37
• Reflexionsrunde • Reflexionsgespräch	
15 Aus der Praxis	38
• Gewissenhafte Planung vs. bedürfnisorientiertes Arbeiten • Gruppenentwicklung braucht Zeit und manchmal viel Geduld • Was die Gruppe leisten kann	
16 Herausforderungen für den Jungenarbeiter	47
• Professionelle und reflektierte Haltung • Humor	
Anhang	
A Eine exemplarische erste Gruppenstunde	51
B Komplette Gruppenstunden	54
C Weitere erprobte Methoden	60

1 Einleitung

Mit diesem Handbuch möchten wir unsere Erfahrung aus der Arbeit mit Jungengruppen weitergeben. Die Grundlage unserer Arbeit bildet ein Methodenkoffer, der in der Zeit von 2011 bis 2014 in über zwanzig Jungengruppen – die meisten im Grundschulalter – erprobt und weiterentwickelt wurde. Mit jeder Gruppe haben wir einmal wöchentlich gearbeitet und das mindestens über einen Zeitraum von sechs Monaten. Diese Zeit war in der Regel ausreichend, um aus einem kleinen, wilden Haufen wirklich eine Gruppe zu bilden. Konkret bedeutete dies, dass die Jungen tragfähige Beziehungen aufgebaut hatten wodurch sie in der Lage waren, miteinander zu kooperieren und Konflikte untereinander zu lösen.

Wir werden uns auf den folgenden Seiten auf die Darstellung der praktischen Arbeit konzentrieren. Dazu werden wir eine Auswahl von Methoden vorstellen und deren Bedeutung für die Gruppenentwicklung erläutern. Im Anschluss werden wir kurz darauf eingehen, welche Erfahrung wir mit der jeweiligen Methode gemacht haben. Da wo es uns hilfreich erscheint, werden wir in Exkursen auf wissenschaftliche Erkenntnisse und aktuelle Diskussionen zum Thema Jungenarbeit hinweisen.

Wer sich intensiver mit dem Thema Jungenarbeit beschäftigen möchte, findet dazu inzwischen viel gute Literatur, auf die wir im Einzelfall hinweisen. Viele aktuelle Informationen, Veröffentlichungen und Hinweise zu Weiterbildungen bekommt man außerdem über die Internetseiten der Landesarbeitsgemeinschaft (LAG) Jungenarbeit NRW und bei „Neue-Wege-für-Jungs“.

www.lagjungenarbeit.de

www.neue-wege-fuer-jungs.de

2 Die Rahmenbedingungen für unserer Arbeit

Wenn Jungenarbeit angefragt oder eingefordert wird, erhält sie oft den Auftrag, einzelne Jungen wieder gemeinschaftsfähig, ausbildungs- oder lernfähig zu machen und die soziale Atmosphäre unter Jungen oder zwischen Jungen und Mädchen oder Fachkräften zu verbessern. Für diese Herausforderung gibt es dann im Standardzeitplan eines Grundschülers nur wenige Lücken, zumindest für die älteren Grundschüler. Häufig ist es auch eine Herausforderung, eine passende Umgebung zu finden, die einen geschützten Raum bietet. Wenn Lehrer, Pädagogen und Eltern es wollen, geht es mit vereinten Kräften dann doch.

Zeitliche und räumliche Rahmenbedingungen, die wir an den verschiedenen Standorten vorfinden, sind dann in der Regel ausreichend, aber selten optimal, weil wir unser Angebot dem schulischen Alltag unterordnen müssen.

In NRW nutzen immer mehr Eltern das Angebot der Nachmittagsbetreuung an Grundschulen. In der „Offenen Ganztagschule (OGS)“ erhalten ihre Kinder im Anschluss an den schulischen Unterricht ein Mittagessen, werden bei den Hausaufgaben betreut und können dann noch an verschiedenen Sport-, Musik- oder Kunstangeboten teilnehmen. Der Vielfalt sind da keine Grenzen gesetzt. Der Ganztag für Grundschüler endet meist um 16 Uhr.

Betrachten wir uns den zeitlichen Ablauf für einen Viertklässler mal etwas genauer. Ungefähr um 13 Uhr endet der Unterricht. Die nächsten eineinhalb Stunden sind für Mittagessen und Hausaufgaben reserviert. Ab 14:30 Uhr ist dann Freispiel oder die Teilnahme an einem Kursangebot möglich. In diesem Rahmen bieten wir den Kurs „Jungen in der OGS“ an. Im

OGS-Alltag wird daraus dann „Jungenkurs“ oder „Jungengruppe“. In unserem Kurs arbeiten wir nicht ergebnis- sondern prozessorientiert.

In den meisten Fällen steht uns für diese Arbeit nur ein kleiner Raum zur Verfügung. Räumliche Enge und der Bewegungsdrang der Jungen führen oft zu Spannungen und Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Teilnehmern. Räumlichkeiten, die für unser Angebot dienlich wären, wie z.B. Turnhallen, Kreativräume und Werkräume, sind meist durch andere, zur gleichen Zeit stattfindende Angebote und Kurse belegt. Deshalb sind wir in den meisten Fällen dazu gezwungen, den Schulhof oder andere Örtlichkeiten in der näheren Umgebung aufzusuchen. Die Einheiten, die nicht innerhalb der Schule durchgeführt werden, sind für uns und die Jungen meist die erfolgreicher. Sobald wir das Schulgelände verlassen, ändert sich ihr Verhalten zum Positiven.



3 Unser Angebot für die Jungen

Wir bieten einen Rahmen in dem sich die Jungen ausprobieren können. Die Jungen bestimmen mit, was sie machen wollen. Die Teilnahme bei den Aktivitäten ist für alle freiwillig. Wir geben vielfältige Anregungen für eine aktive, erlebnisorientierte Freizeitgestaltung, dazu Raum und Zeit für Reflexion zur Eigen- und Fremdwahrnehmung. Einheiten von Ruhe und Entspannung gehören auch zum Programm.

Mit der Vielfalt unseres Angebotes möchten wir alle Jungen einer Gruppe erreichen. Jeder erhält die Chance, seine Fähigkeiten zu zeigen und dafür Anerkennung zu erfahren. Das Bedürfnis der Jungen nach Anerkennung und Wertschätzung ist umso größer, je mehr sie im Alltag mit Misserfolgen und Abwertungen konfrontiert sind. Sie sollen unterstützt werden, Sensibilität für sich selbst und ihr Gegenüber zu entwickeln und somit gleichzeitig eigene und fremde Grenzen wahrzunehmen und zu achten.

Wir erleben es, dass oft über das auffällige Verhalten von Jungen gesprochen wird, nicht aber über ihre Fähigkeiten und Bedürfnisse. Häufig binden wenige auffällige Jungen die Aufmerksamkeit der pädagogischen Fachkräfte und verstellen den Blick auf die unauffälligen.

Zentrales Anliegen unseres Angebotes ist es, mit allen Jungen in Kontakt zu kommen und mit ihnen an Themen und Inhalten zu arbeiten, die sie für sich selbst als wichtig und für ihre individuellen Lebenswelten als relevant erleben. Jungen werden von uns in allen Belangen ernst genommen: mit den Hoffnungen, Ängsten, Wünschen und Problemen, die sie selber haben, ebenso wie mit den Problemen, die sie anderen bereiten. Dabei kommt ein ganzheitlicher pädagogischer Ansatz zum Tragen, der die Jungen so annimmt, wie sie sind – und nicht wie sie aus Erwachsenensicht sein sollten.

Ziele, die wir in der Jungengruppe erreichen können sind:

- Angemessenes Sozialverhalten / Sozialkompetenzen in der Gruppe
- Stärkung des Selbstwertgefühls und der Konfliktfähigkeit der Jungen
- Umgang mit Misserfolgen, eigenen Fehlern und Schwächen
- Abbau impulsiven Verhaltens
- Kooperatives Interagieren
- Gemeinschaftsgefühl / kollektive Verantwortung

In unserem „Methodenkoffer“ bringen wir mit

- Spiele zur Förderung der Sozialkompetenz
- Übungen zur Selbstwahrnehmung
- Spiele aus der Erlebnispädagogik
- Entspannungsübungen
- Reflexion



4 Unsere Haltung in der pädagogischen Arbeit mit Jungen

In unserem Selbstverständnis von Jungenarbeit besteht die pädagogische Aufgabe darin, die Jungen in ihrer Entwicklung ein Stück weit zu begleiten, sie in ihrer Individualität und ihrer Einzigartigkeit zu stärken, ihre sozialen Kompetenzen zu entdecken und zu entwickeln. Dafür brauchen Jungen männliche Vorbilder.

Um den individuellen Bedürfnissen des einzelnen Jungen gerecht werden zu können, sind immer mindestens zwei männliche pädagogische Fachkräfte als Betreuer und Gesprächspartner vor Ort. Wir nehmen uns die Zeit, auf jeden Jungen einzugehen. Der Einsatz von zwei Betreuern ermöglicht den Teilnehmern, ein Vier-Augen-Gespräch während der laufenden Gruppenstunde zu führen, und es ist möglich, den „passenden“ Gesprächspartner auszuwählen.

Wir leben vor, was wir von ihnen erwarten: den ehrlichen und respektvollen Umgang miteinander. Dabei versuchen wir, mit all unseren Stärken und Schwächen ehrlich und authentisch zu sein, um den Jungen damit ein realistisches und differenziertes Bild eines männlichen Erwachsenen zu bieten. Wir geben zu, wenn wir etwas falsch gemacht haben und entschuldigen uns gegebenenfalls dafür. Wir geben den Jungen ein ehrliches Feedback und fordern dies auch in Bezug auf uns ein. So nehmen wir Ihnen den Druck, fehlerfrei sein zu müssen.

Exkurs: Negierte Weiblichkeit

„Ein Männerbild mit allen Ecken und Kanten, mit allen schönen, aber auch problematischen Seiten zeigt sich den Jungen selten.“ Im Alltag vieler Jungen fehlt es schlicht an realen männlichen Vorbildern, von denen Jungen lernen können, wie sich Männer verhalten und wie sie miteinander umgehen.

In der Folge besteht die Gefahr, dass männliches Verhalten auf die Negation von weiblichem Verhalten reduziert wird. Aus der Angst heraus, für andere Jungen als weiblich zu gelten, werden solche Verhaltensweisen und Gefühle nicht gezeigt, von denen Jungen annehmen, dass sie zu einer Frau aber nicht zu einem Mann passen. Folglich gilt es als männlich, keine Emotionen und keinen Schmerz zu zeigen oder keine Hilfe anzunehmen. In der Konsequenz wachsen Jungen dann mit einem Idealbild von Männlichkeit auf, das für sie unerreichbar bleibt und sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung eher behindert.

Diese Erkenntnis ist bereits vor zwanzig Jahren veröffentlicht worden. Die meisten Väter dürften unter diesen Bedingungen aufgewachsen sein. Dass die Fürsorge für die Kinder immer noch weiblich und die Versorgung der Familie immer noch männlich konnotiert sind, erleben wir immer wieder. Zum Beispiel sehen sich Jungen auch heute noch als die zukünftigen Familienernährer.

Literatur:

Ottmeier-Glücks, Franz Gert: Wie ein Mann gemacht wird – Grundzüge Männlicher Sozialisation. In: Glücks, Elisabeth / Ottmeier-Glücks, Franz Gert (Hrsg.): Geschlechtsbezogene Pädagogik. Ein Bildungskonzept zur Qualifizierung koedukativer Praxis durch parteiiche Mädchenarbeit und antisexistische Jungenarbeit. Münster (1994), S. 79 und S. 81 f

5 Unsere Leitlinien

Aus den Rahmenbedingungen und unsere Haltung gegenüber den Jungen ergeben sich Leitlinien für unsere Jungenarbeit. Diese sind:

- Vermeidung des Defizitansatzes
- Männliche Bezugspersonen
- tragfähige Beziehung
- freiwillige Teilnahme
- Partizipation
- geschützter Raum

Die **Vermeidung des Defizitansatzes** ist in der Praxis durchaus eine Herausforderung. Es ist viel einfacher aus einem beobachteten Defizit ein Förderziel zu formulieren, als hinter einem unangemessenen Verhalten das Potenzial zu sehen. Wir nähern uns dieser Herausforderung an, indem wir nicht mehr von positiven und negativen Eigenschaften sprechen, sondern von unterschiedlichen Verhaltensmustern, die die Jungen mehr oder weniger gut beherrschen.

Es geht darum, vorhandene Potenziale wertneutral anzuerkennen und die Begrenztheit in anderen Bereichen ebenso wertneutral zu akzeptieren. Dann geht es darum, die Grenzen zu erweitern.

Grundlagen für die andere Sicht auf die Jungen bietet uns das Variablenmodell „balanciertes Jungesein“ von Reinhard Winther. Er macht deutlich, dass das Problem der negativen Sicht auf die Jungen auch mit Alltagssprache zu tun hat. Die Vermeidung des Defizitansatzes beginnt also damit, das Verhalten von Jungen anders zu beschreiben und damit eingefahrene Denkmuster zu verlassen.

Exkurs: Das Variablenmodell „balanciertes Jungesein“

Was dieses Konzept in besonderer Weise hervorhebt, ist eine Fokussierung auf die Stärken von Jungen, anstatt, wie üblich, an deren Defiziten anzusetzen. Es entstand im Zusammenhang mit einer Studie, in der Erwachsene aus dem gesamten psychosozialen Bereich zum Thema Jungenpädagogik befragt wurden. Auffällig war dabei eine größtenteils fehlende Vorstellung über ein „gelingendes Jungesein“. Aussagen darüber, wie Jungen nicht sein sollen, gibt es jedoch viele, denn „[...] wenn wir Erwachsene fragen, [...] wann sie Jungen als in Ordnung bezeichnen würden, dann beginnen die Antworten meistens mit den Worten: „Wenn sie nicht...“ (also z.B. laut, sexistisch oder gewalttätig sind).“ Durch eine Übersetzung dieser defizitär gefärbten Aussagen in möglichst wertneutrale Begriffe gelangt man zu Aspektpaaren, die auf eine jeweilige Stärke verweisen können. So wurden beispielsweise negativ besetzte Begriffe wie „distanziert“, „desintegriert“ oder „Einzelgänger“ unter dem wertneutralen Aspekt „Konzentration“ zusammengefasst; demonstratives „Gehabe“, „laut“, „auffällig“ unter dem Aspekt der „Präsentation“, welcher auch durchaus positiv verstanden werden kann. Aspekte sind also in diesem Zusammenhang nicht als „Eigenschaften“ sondern als „Potentiale“ oder „Kompetenzen“ zu verstehen. Diese Potentiale haben jeweils komplementäre Aspekte, die jedoch auch zu einem Bild von „gelingendem Jungesein“ gehören. Es ergeben sich so acht komplementäre Aspektpaare, die antagonistisch verstanden werden:

- Konzentration - Integration
- Aktivität - Reflexivität
- Präsentation - Selbstbezug
- Kulturelle Lösung - Kulturelle Bindung
- Leistung - Entspannung
- Heterosozialer Bezug - Homosozialer Bezug
- Konflikt - Schutz
- Stärke - Begrenztheit

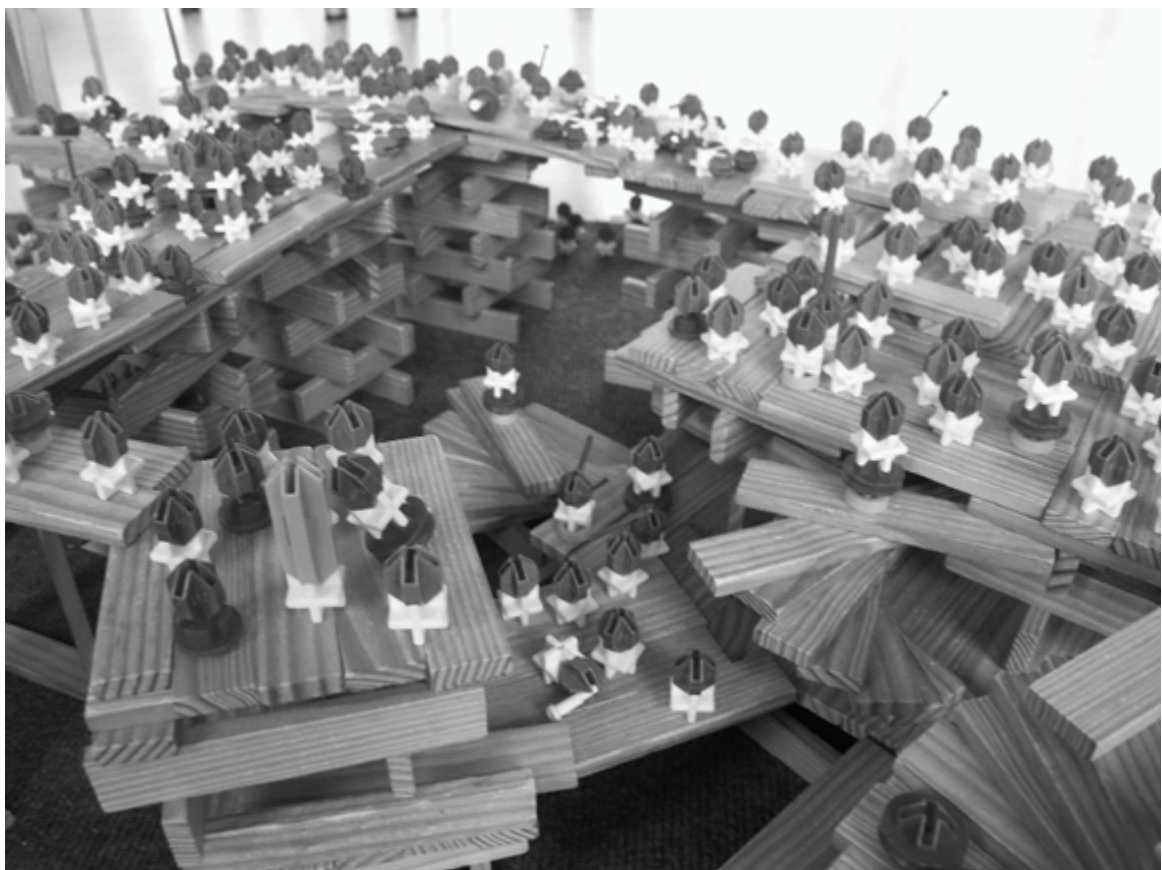
Ein großer Fortschritt dieses Modells liegt darin, dass die Begrifflichkeiten nicht im Sinne von „männlich“ oder „weiblich“ typisiert werden und sich damit dem Diktat der Hierarchie von Männlichkeitsbildern entziehen. Dabei schließen sich die gegenübergestellten Aspekte nicht gegenseitig aus. So bedeutet beispielsweise ein starker Drang zur Leistung nicht gleichzeitig ein Fehlen von Entspannung. Im Gegenteil kann sogar die Fähigkeit zur Entspannung die Leistungsfähigkeit steigern, oder ein geringer Grad an Entspannung die Leistungsfähigkeit mindern. Bei der Anwendung dieses Konzepts geht es also nicht darum, z.B. einen hohen Drang zur Aktivität zu Gunsten einer höheren Reflexivität zu mindern. Vorhandene Kompetenzen brauchen nicht reduziert zu werden. Vielmehr sollen beide Aspekte im Blick behalten und gefördert werden, da beides Kompetenzen von Männern sind, die gelebt werden dürfen. Dies kann gelingen, weil die Begrifflichkeiten ressourcenorientiert gewählt wurden.

Frühere Modelle stellten positiv besetzte und negativ besetzte Begriffe gegenüber, zum Beispiel Stärke und Schwäche, Aktivität und Passivität, Leistung und Versagen. Da jedoch kein Junge gerne ein schwacher, passiver Versager ist, reproduzierten diese Modelle das traditionelle Rollenmuster. Das ressourcenorientierte Modell dagegen strebt eine Balance zwischen den Aspekt Paaren an. Dabei ist das „Balance-Verständnis“ des Konzeptes ein dynamisches. Je nach gestellter Anforderung oder Situation, kann mal die eine, mal die andere Seite überwiegen. Bei einem Fußballspiel etwa, überwiegt die Aktivitätsbetonung, was durchaus hilfreich ist. Bei einer anschließenden Besprechung oder Auswertung überwiegt die Reflexivität, was ebenfalls Vorteile bringt. Es werden also in den unterschiedlichsten Situationen verschiedene „Balancierungen“ benötigt.

Literatur:

Winter, Reinhard / Neubauer, Gunter: Dies und Das. Das Variablenmodell „balanciertes Jungesein“ und die Praxis der Jungenarbeit. In: Sturzenhecker, Benedikt/Winter, Reinhard (Hrsg.): Praxis der Jungenarbeit. Modelle, Methoden und Erfahrungen aus pädagogischen Arbeitsfeldern. Weinheim/München 2002

Für die meisten Jungen besteht in den ersten zehn Lebensjahren ein erheblicher Mangel an **männlichen Bezugspersonen**. In Kindergärten und Grundschulen ist der Anteil männlicher Pädagogen verschwindend gering. Auch an weiterführenden Schulen sind männliche Lehrkräfte oft Mangelware. Das ist erst mal eine Tatsache und keine Begründung für unterschiedliche Lernleistungen und Bildungsabschlüsse bei Jungen und Mädchen. Jungen wie Mädchen schätzen gute Lehrkräfte unabhängig vom Geschlecht. Jungen brauchen Männer in ihrer Lebenswirklichkeit, um zu verstehen, wo die Reise hingehen wird, wenn sie ein Mann sein werden. Bei der Sozialisation sind die Männer gefordert sich zu kümmern und zwar dort, wo die Jungen den Tag über sind. Andernfalls wächst der Einfluss medialer Männlichkeitsbilder, die den Jungen bei ihrer Persönlichkeitsentwicklung keine Hilfe sind. Im besten Fall taugen sie für eine ausbaufähige Spielidee, z.B. den Bau einer Basis für Klonkrieger mit Kapla Steinen.



Die Voraussetzung für die Arbeit mit den Jungen ist eine tragfähige Beziehung. Die Jungen erhalten Zeit, Raum und Freiheit, von sich aus mit uns in Kontakt zu treten. Dabei passiert es immer wieder, dass Jungen den Kontakt zu einem Betreuer aus dem Team bevorzugen. Er ist dann auch der erste, dem sich der Junge mit seinen Sorgen anvertraut. Sobald zu allen Jungen der Gruppe der vertrauensvolle Kontakt hergestellt ist, ist eine solide Basis für die pädagogische Arbeit mit den Jungen geschaffen. Somit kann eine Beziehung entstehen, die belastbar und tragfähig für sie sein kann, und für die weitere Betreuung von hohem pädagogischem Nutzen ist.



Die **freiwillige Teilnahme** ist wichtig. Leider zeigt die Erfahrung, dass diese Freiwilligkeit oft eingeschränkt ist. In einigen Fällen ist es so, dass die Jungen dieses Angebot „verordnet“ bekommen. Gerade dann empfehlen wir, zunächst eine Schnupperstunde anzukündigen. Oft erleben wir dann die als besonders schwierig beschriebenen Jungen in unserer Gruppe als unproblematisch und sie entscheiden sich dann wirklich freiwillig für die Jungengruppe.

Damit sich die Jungen in der Gruppe wohl fühlen können, vermeiden wir jeden unnötigen Zwang. Wenn ein Teilnehmer bei einem Spiel, einer Methode nicht mitmachen möchte, ist das völlig in Ordnung, solange er die anderen nicht stört. Situativ wird dann ein Betreuer entscheiden, ob er mit diesem Jungen das Gespräch sucht, ihn ggf. ermutigt mitzumachen oder ihm die Chance gibt zu sagen, was ihn vielleicht stört. Das Ziel ist immer, dass der Junge für sich die richtige Entscheidung trifft, die richtige Position in der Gruppe findet, nicht dass er immer alles „nur“ mitmacht.

Das Gefühl, etwas machen zu müssen, um den Wünschen anderer zu genügen, würde den Aufbau vertrauensvoller Beziehungen stören. Uns ist es wichtig, den Jungen eine Selbstständigkeit im Denken, Handeln und Urteilen zu vermitteln, damit sie Verantwortung für ihr Verhalten übernehmen.

Die **Partizipation** der Jungen nimmt in unserem Angebot einen hohen Stellenwert ein. Wir spüren, dass unser Angebot den Jungen eine willkommene Möglichkeit bietet, ihre ganz persönlichen Wünsche und Bedürfnisse zu äußern. Alleine der Umstand, dass sie Gehör finden, ernst genommen und respektiert werden, kommt bei den Jungen sehr gut an.

Für uns sind sie die Experten, wenn wir wissen wollen, welche Themen gerade für sie wichtig sind. Die Einbindung der Jungen in alle Fragen und Entscheidungsprozesse, die die Gruppe betreffen, wirkt in der Regel motivierend, sich auch selber einzubringen.

Das bedeutet, dass wir uns mit den **Lebenswelten** der jungen Generation auseinandersetzen, die sich scheinbar weit von denen der älteren Generation entfernt haben. Nehmen wir z.B. die Jungen aus der Grundschule. Bei ihnen steht „Star Wars“ hoch im Kurs. Solche, in den Augen vieler Pädagogen, martialischen Spielsituationen werden meist nicht geduldet. Schauen wir aber in unsere eigene Jugend zurück, entdecken wir, dass wir diese Spielsituationen sehr wohl selbst gespielt haben: Cowboy und Indianer. Einzig und alleine die Protagonisten haben andere Namen erhalten. Aus Winnetou, Old Shatterhand, dem Ölprinzen oder dem bösen Santer sind heute Obi Wan Kenobi, Luke Skywalker, Han Solo oder Darth Vader geworden. Aus Pistolen wurden Lichtschwerter oder Blaster. In unseren Kursen versuchen wir, den Jungen die Freiheit des Spiels uneingeschränkt zu gewähren. Im Spiel erfahren sie mehr über sich selbst und andere. Gerade bei neu zusammen gesetzten Gruppen, in denen sich die einzelnen Teilnehmer nicht kennen, ist durch das kollektive Interesse der Jungen an „Star Wars“ eine erste Gemeinsamkeit gefunden. Dies hat zur Folge, dass es manchem Jungen den Einstieg in die Gruppe erleichtert. Dann sind die Jungen überrascht, dass unser Wissen über „Star Wars“ weit über ihr eigenes hinausgeht.

Für unsere Arbeit mit den Jungen ist der **geschützte Raum** unabdingbar. Was in der Gruppe passiert, wird in der Gruppe geklärt. Wir unterstützen dies, indem wir ehrliche Anteilnahme an den vorhandenen Problemen der Jungen zeigen und ihnen hierzu Methoden und Hilfestellungen anbieten, die zur Problemlösung beitragen können.

Daher verabreden wir mit ihnen, dass der Inhalt vertraulicher Gespräche oder Konflikte innerhalb der Gruppe nicht nach außen getragen werden. Diese Absprache schafft Vertrauen und fördert das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe. Innerhalb dieses geschützten Raumes entfällt die übertriebene Selbstdarstellung. Er bietet die Möglichkeit, sich auf sich selbst und andere einzulassen.

Exkurs: Neue Geschlechterkultur

Betrachtet man die vielfältigen Probleme, die während der Sozialisation von Jungen auftreten können, ist es wichtig, im Blick zu behalten, dass nicht alle Jungen im gleichen Ausmaß von allen Problemlagen betroffen sind. Viele werden bereits in eine veränderte „Geschlechterkultur“ hinein sozialisiert. „Ihr Selbstkonzept und Selbstwertgefühl gründet weniger auf ererbten Identitäten als vielmehr auf einer inneren Balance vielfältiger Charaktereigenschaften.“ Das bietet für viele die Chance, sich differenzierter mit ihrem Geschlecht auseinanderzusetzen, beinhaltet aber auch die Gefahr, zwischen "alten" und "neuen" Anforderungen zerrissen zu werden. Jungen und junge männliche Heranwachsende haben aber durchaus die Möglichkeit, sich Kompetenzen anzueignen, um die veränderte „Geschlechterkultur“ positiv zu erleben, für sich zu nutzen und weiterzuentwickeln.

Literatur:

Sielert, Uwe: Jungenarbeit. Praxishandbuch für die Jugendarbeit Teil 2. (4.Auflage) Weinheim/München 2010 S. 52

6 Zusammensetzung einer Jungengruppe

Wenn wir mit den Jungen intensiv im Bereich soziale Kompetenz, Kooperation, Verhaltensauffälligkeiten und an Umgangsformen, Normen und Werten arbeiten wollen, sollte die Gruppe eine Teilnehmerzahl von acht bis zehn Jungen nicht überschreiten.

In zu großen Gruppen bleiben Beziehungen oberflächlich, und Diskussionsrunden oder Krisengespräche erzielen nicht die gewünschte Wirkung. Es kommt schnell zur Bildung von Cliquen, die eher gegeneinander als miteinander arbeiten.

Soziale Kontakte zu knüpfen ist für die Jungen meist anstrengender und komplizierter als allgemein gedacht wird. Die Herausforderung an sie wächst mit der Größe und der Zusammensetzung der Gruppe. Bei vielen, vor allem jüngeren, entstehen hierdurch Spannungen. Bei nur acht Teilnehmern können wir gut auf den einzelnen Jungen und in angemessener Zeit auf seine individuellen Bedürfnisse eingehen. Der Dauerstress durch den Frust, häufig in der Gruppe überstimmt zu werden, lässt sich vermeiden.

Um nicht nur den Bedürfnissen jedes einzelnen Teilnehmers, sondern auch denen der Gruppe gerecht werden zu können, bevorzugen wir die Arbeit mit altershomogenen Gruppen. In altersheterogenen Gruppen besteht oft die Tendenz, dass die älteren Teilnehmer eine bestimmende, dominante Position gegenüber den jüngeren einnehmen. Die kleineren Jungen, im Konflikt unterlegen, haben in einer altersheterogenen Gruppe nur selten ein Erfolgserlebnis. (Wobei es durchaus ein positives Erlebnis für einen Erstklässler sein kann, in einer Gruppe mit Zweit- und Drittklässlern akzeptiert zu sein und mithalten zu können.)

7 Wie eine Gruppe zusammenwächst

Der Aufbau einer intakten und funktionierenden Jungengruppe durchläuft in der Regel vier verschiedene Phasen. Wir unterscheiden hierbei zwischen Orientierungsphase, Konfliktphase, Organisationsphase und Integrationsphase.

In der **Orientierungsphase** ist es für den Jungenarbeiter besonders wichtig, sich als Leiter sichtbar zu machen, eine Atmosphäre zu schaffen, die für die Jungen ansprechend ist, und ihnen dabei von Anfang an eine klare Struktur vorzugeben. Hierbei ist es wichtig, dem einzelnen Jungen Raum zu lassen, sich selber ein Bild von den anderen Teilnehmern der Gruppe zu machen.

Die **Konfliktphase** ist durch Meinungsverschiedenheiten und Machtkämpfe geprägt. Die Jungen beginnen in dieser Zeit damit, ihre ganz persönliche Rolle innerhalb der Gruppe und ihrer Hierarchie zu finden. Dieser Vorgang kann in seiner Dauer von Gruppe zu Gruppe erheblich variieren. Hier heißt es für den Jungenarbeiter, besonders wachsam zu sein und gegebenenfalls einzuschreiten.

In der **Organisationsphase** sind die Positionen innerhalb der Gruppe geklärt. Dadurch ist es jetzt möglich, den Anteil der Struktur ein wenig zurückzufahren. Wichtig ist es, jeden einzelnen Jungen an der Planung und Durchführung der gestellten Aufgaben teilhaben zu lassen, um das Gruppengefühl zu intensivieren.

Die **Integrationsphase** ist erreicht, wenn die Gruppe funktioniert und in sich selber gefestigt ist. Erst jetzt ist die Gruppe „leistungsfähig“. Für den Jungenarbeiter ergibt sich Gelegenheit, seine eigene Arbeit kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren. In den meisten Fällen tritt er nur noch als Beobachter in Erscheinung und nimmt nur noch eine beratende Funktion ein.

Es kommt aber immer wieder vor, dass eine Gruppe in der Organisationsphase verweilt und der Gruppenprozess stagniert oder durch Zu- oder Abgänge bzw. neue Ziele sogar in die Konfliktphase zurückgeworfen wird.



8 Unser Kurs-Programm

In knapp zwanzig Einheiten bieten wir den Jungen Spiele und Methoden aus verschiedenen Bereichen an. Diese sind Kennenlernspiele, Kampfspiele, Sozialkompetenz- und Kooperationsspiele. Hinzu kommen Übungen zur Selbstwahrnehmung, Spiele aus der Erlebnispädagogik, Entspannungsübungen und immer wieder Reflexionsrunden.

Viele Methoden erfüllen innerhalb einer bestimmten Phase der Gruppenentwicklung ihren speziellen Zweck (z.B. Kennenlernspiele in der Orientierungsphase, Kooperationsspiele in der Organisationsphase), manche „gehen immer“.

Durch die Vielfalt der Methoden gibt es nicht immer dieselben Gewinner und Verlierer, gibt es mehr Erfolgserlebnisse für den Einzelnen und für die Gruppe insgesamt und die Gruppenmitglieder lernen mehr voneinander.

Spiele und Methoden zur Jungenarbeit findet man zuhauf im Dschungel diverser Onlineforen und unzähliger Fachbücher. Unsere Erfahrungen zeigen aber, dass ein Großteil von den Jungen als zu kindisch oder eintönig angesehen wird und somit Motivationskiller sind. Jungen wollen herausfordernde Spiele und Methoden, an denen sie sich abarbeiten und erproben können. Solche Spiele zeigen meist sofort Erfolge und werden oft wiederholt nachgefragt.

Es lohnt sich immer, die Augen nach guten Spielideen offen zu halten; einige Spiele haben wir aus Gameshows im Fernsehen adaptiert. Im Folgenden werden wir die Spiele und Methoden vorstellen, die bei jedem Kurs zum Einsatz kommen. Weitere Spiele, mit denen wir gute Erfahrungen gemacht haben und die häufig zum Einsatz kommen, befinden sich im Anhang.

9 Kennenlernspiele

Bei den Kennenlernspielen erfahren wir etwas über die Jungen und die Jungen erfahren auch etwas über uns. Unsere Kennenlernspiele bezeichnen wir gerne auch als Eisbrecher. Die „Klassiker“ kommen dabei nicht zum Zuge. Bekanntes stößt bei den Teilnehmern schnell auf Ablehnung. Mit neuen Spielen wecken wir schnell ihr Interesse. Interessant ist ein Spiel dann, wenn die Jungen freiwillig, gerne mitmachen und dabei motiviert sind, etwas über sich preiszugeben. Im besten Fall erfährt die Gruppe etwas über Vorlieben, Einstellungen, Erwartungen, Lebenssituationen und kulturellen Hintergrund der Teilnehmer. Der Jungenarbeiter sollte hier mit gutem Beispiel vorangehen und auch ehrlich Dinge über sich erzählen.

Drei Kennenlernspiele kommen bei uns in allen Gruppen zum Einsatz. Es sind die Klopapiergeschichten, das Vier-Ecken-Spiel und das Murmelspiel.

Bei den **Klopapiergeschichten** wird eine Klopapierrolle herumgereicht und jeder soll sich so viel Papier abreißen, wie er benötigt. Wofür das Klopapier benötigt wird, bleibt zunächst offen. Erst wenn sich alle Teilnehmer mit Papier versorgt haben, folgt die Erklärung.

Jeder soll nun zu jedem Stück Klopapier, das er sich abgerissen hat, etwas über sich erzählen. Wer an der Reihe ist, verbraucht seine Papierstreifen, bis er keine mehr hat. Dann ist der nächste dran. Je nachdem wie viel Klopapier sich die einzelnen Mitspieler von der Rolle abgerissen haben, müssen sich einige ganz schön was einfallen lassen.

Diese Methode ist für die Kursleiter, der selbstverständlich mitspielt, eine sehr gute Möglichkeit, etwas über den einzelnen Jungen zu erfahren. Meist ist es so, dass die eher extrovertierten Jungen sehr viel Klopapierstreifen abreißen, die introvertierten meist weniger als vier Streifen. Diese Methode ermöglicht es, schnell einen groben Überblick über die einzelnen

Charaktere innerhalb der Gruppe zu bekommen. Ein positiver Nebeneffekt dieser Methode ist es, dass die meisten der extrovertierten Jungen sich in späteren Einheiten etwas zurückhalten, um nicht noch einmal in eine Falle zu tappen. Diese Methode ist für alle Altersgruppen geeignet. Die empfohlene Teilnehmerzahl liegt bei vier bis zehn.

Das **Vier-Ecken-Spiel** ist ein Einstiegsspiel. Das Spiel dient dazu, die Gruppe kennenzulernen, einen Einblick in ihre Strukturen zu bekommen und sie auch direkt am Anfang etwas zu mischen.

In jeder Ecke liegt ein sortierter Stapel mit Begriffskarten. Nur die oberste Karte wird aufgedeckt. Jeder Stapel ist gleich sortiert, so dass vier Begriffe zu einem Thema offen liegen. Die Themenbereiche sind dabei frei wählbar. Ein Beispiel für Begriffe zum Thema Freizeit: „Sport treiben“, „Musik hören“, „Fernsehen“, „Computer spielen“. Ein Beispiel für Begriffe zum Thema Essen: „Pizza“, „Nudeln“, „Döner“, „Spätzle“.

Themen und Begriffe wählt der Jungenarbeiter je nach Alter der Teilnehmer aus. Hier können auch Themen eingebaut werden, über die Jungen oft ungern sprechen, z.B.: Sexualität, Familie, Gefühle.

Die Jungen wählen aus diesen vier Begriffen den aus, der ihnen am meisten zusagt und positionieren sich an der jeweiligen Karte. Jeder Teilnehmer wird gebeten, kurz zu begründen, warum er diese Karte gewählt hat. In der Mitte ist der neutrale Bereich. Die Teilnehmer die dort stehen, brauchen sich nicht zu äußern.

Diese Methode ermöglicht es dem Kursleiter, mehr über die Gruppe und den einzelnen Teilnehmer zu erfahren. Ganz wichtig ist es, dass der Kursleiter aktiv am Spiel teilnimmt und den Jungen die Möglichkeit gibt, ihn auch besser kennenzulernen. Die aktive Teilnahme schafft Vertrauen zwischen Kursleiter und Teilnehmern. Sie wird anfangs immer ein wenig skeptisch wahrgenommen, aber im Verlauf der Einheit tauen die Jungen

meistens schnell auf und sind mit viel Spaß bei der Sache: Es gibt dabei immer wieder Überraschendes zu entdecken. Auch diese Methode ist für alle Altersgruppen geeignet. Je nach Alter bedarf es unterschiedlicher Kartensets, die leicht selber herzustellen sind. Die empfohlene Teilnehmerzahl liegt bei zehn bis zwanzig.

Beim **Murmelspiel** können alle von ihren Defiziten profitieren. Jeder Teilnehmer bekommt je drei Murmeln. Ziel ist es lange im Spiel zu bleiben. Ein Teilnehmer fängt an, eines seiner Defizite zu benennen. Alle Teilnehmer, die dieses Defizit ebenfalls haben, geben diesem Teilnehmer eine ihrer Murmeln. Dann ist der nächste Teilnehmer dran eines seiner Defizite preiszugeben.

Wer keine Murmeln mehr hat, bekommt in der nächsten Runde noch einmal die Chance, mit einem neuen Defizit Murmeln zu gewinnen. Dabei geschieht es auch, dass Teilnehmer freiwillig Murmeln abgeben, offenbar um den anderen im Spiel zu halten und vielleicht noch mehr zu erfahren.

Wir erleben immer wieder, dass dieses Spiel die Diskussion der Jungen untereinander sehr anregt. Fällt einem Jungen kein eigenes Defizit ein, helfen die anderen schon mal nach. Eigen- und Fremdwahrnehmung bei der Benennung von Defiziten gehen dabei schon mal auseinander, was den Verlauf des Spiels nicht nachhaltig stören sollte. Unterschiede in der Wahrnehmung können angesprochen und festgestellt werden, mehr nicht. Die Eigenwahrnehmung der Jungen ist schließlich über lange Zeit gewachsen. Ob und unter welchen Umständen die Eigen- oder Fremdwahrnehmung stimmt, wollen wir in der gemeinsamen Arbeit erst noch herausfinden. Diese Methode eignet sich eher für etwas größere Kinder (3. und 4. Klasse), die bereits ihr Verhalten reflektieren können. Die empfohlene Teilnehmerzahl liegt bei vier bis zehn.

10 Kampfspiele

Kampfspiele - ein Wort, das bei einigen spontan eine ablehnende Haltung hervorruft. Pädagogische Fachkräfte, die diesen Spielen skeptisch gegenüber stehen, assoziieren mit dem Begriff vorschnell Gewalt, Wut und Aggression. Bei Kampfspielen können Aggressionen und Konflikte aber kanalisiert und konstruktiv genutzt werden. Die Jungen lernen hierbei Achtung und Respekt vor sich selber und ihrem Gegenüber. Im fairen Kampf miteinander lernen die Teilnehmer die Akzeptanz von Regeln und dass Kämpfe auch abgelehnt werden können.

Die Betonung sollte hier klar auf „Spiel“ gelegt werden. „Kampf“ steht dafür, dass die Teilnehmer ihre Kraft und Geschicklichkeit einsetzen und dabei alles geben. Es geht um das miteinander Kämpfen. Konkret fallen dann Spiele unter diese Kategorie, die mit Kämpfen im klassischen Sinn nichts zu tun haben, übrigens auch nicht mit Wettkampf. Gewinnen und verlieren steht bei den Kampfspielen nicht im Vordergrund. Ziel ist der gemeinsame Spaß, Kräfte zu messen. Unsere beiden Klassiker sind hier Schwertkampf und Bataka.

Der **Schwertkampf** ist ein Gruppenspiel. Dabei bilden die Teilnehmer mit ihren Stühlen einen großen Stuhlkreis. In der Mitte dieses Kreises wird ein Eimer positioniert, in dem eine Poolnudel (Schwimmhilfe) steckt. Die Stühle sind mit den Teilnehmern besetzt. Nur ein Spieler hat keinen Stuhl und versucht sich einen Stuhl zu erkämpfen. Der Spieler steht im Kreis und greift sich die Poolnudel. Er läuft damit im Kreis herum und sucht sich einen Teilnehmer aus, dessen Stuhl er erobern möchte. Diesem Teilnehmer schlägt er die Poolnudel gegen das Schienbein und steckt sie schnell wieder in den Eimer. Die Aufgabe des Angeschlagenen besteht nun darin, die Poolnudel aus dem Eimer zu greifen und den Schläger damit zu treffen, bevor er den freien Platz einnehmen kann. Die Aufgabe des Schlägers

besteht darin, den Platz zu erreichen, bevor er selber abgeschlagen wird. Körperlicher Kontakt ist erlaubt, festhalten allerdings nicht. Der Stuhl muss an seinem ursprünglichen Platz stehen bleiben.

Diese Methode erfreut sich stets großer Beliebtheit bei den Teilnehmern. Manchmal ist es sogar so, dass dieses Spiel solange gespielt wird, bis die jeweilige Einheit beendet ist. Hier wird der Ehrgeiz der Jungen geweckt. Wichtig für dieses Spiel ist, dass die vorher erstellten Regeln exakt eingehalten werden. Wer gegen die Regeln verstößt, wird für eine Runde ausgeschlossen. Das Spiel ist für alle Altersgruppen geeignet. Wir empfehlen es für acht bis zwanzig Teilnehmer.



Beim **Bataka** kämpfen zwei Teilnehmer miteinander. Dazu benutzen sie mit Schaumstoff gepolsterte Schlagstöcke. Zwei weitere Teilnehmer übernehmen die Rolle der Beobachter.

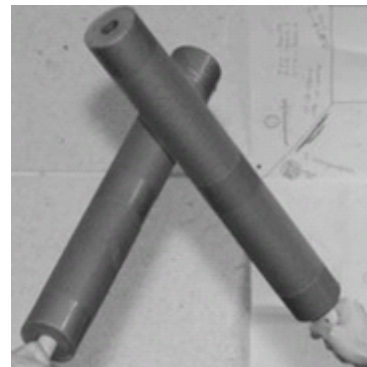
Der Kampf ist in ein Ritual eingebettet, das unbedingt eingehalten werden muss. Ziel ist das Einhalten von Regeln und der Spaß am gemeinsamen Kämpfen. Zunächst wird gefragt, wer von den Jungen kämpfen möchte. Sobald klar ist, wer als erster dran kommt, sucht er sich aus der Gruppe einen Partner aus und fragt, ob er mit ihm kämpfen möchte. Der Gefragte darf die Einladung zum Kampf ohne Begründung ablehnen. Wichtig ist, dass die Gruppe das akzeptiert. Im Zweifel muss der Spielleiter hier eingreifen.

Das Eingangsritual: Die Kämpfer stehen sich gegenüber. Die Batakas liegen vor ihnen auf dem Boden. Sie heben die Hände und sagen gemeinsam: „Ich habe nichts zu verbergen.“ Sie reichen sich die Hände und wünschen sich einen fairen Kampf. Dann nehmen sie die Batakas auf und erproben sie erst einmal am eigenen Körper, um die Wirkung der Schläge zu testen.

Dann wählt jeder Kämpfer einen Beobachter und fragt ihn, ob er die Aufgabe übernehmen möchte. Der Beobachter erhält die Aufgabe, bei „seinem Kämpfer“ auf folgende Punkte zu achten: Fairness, Einhaltung der Regeln, Konzentration und Kraft.

Regeln für den Kampf

- Vor dem Beginn und nach jeder Unterbrechung dreimal die Batakas kreuzen
- Keine Schläge auf Kopf und Geschlechtsteile
- Stopp heißt Stopp
- Bei Regelverstößen unterbrechen, die Hand geben und sich entschuldigen
- Nach ca. einer Minute Kampf folgt das Abschlussritual



Beim Abschlussritual stehen sich die Kämpfer erneut gegenüber, heben die Hände und wiederholen: „Ich habe nichts zu verbergen“. Sie geben sich die Hände und sagen: „Danke für den fairen Kampf.“ Abschließend holt sich jeder Kämpfer eine Rückmeldung von seinem Beobachter. Die Ansprache erfolgt mit Blickkontakt und immer in der „Du – Form“.

Dieses Spiel ist ein Highlight unter den Methoden. Bemerkenswert ist, dass die Regeln von den Jungen ernst genommen und gewissenhaft eingehalten werden. Bei jüngeren Kindern empfehlen wir, die Regeln leicht abzuwandeln. Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht, nur Schläge auf die Beine zu erlauben. Anzumerken ist, dass gerade die Jüngeren Kinder nach diesem Spiel noch eine Zeit lang ziemlich aufgedreht sind.



Exkurs: Kampfesspiele®

Einigen, der von uns mit den Jungen durchgeführten Spiele, liegt die Theorie der so genannten „Kampfesspiele®“ von Josef Riederle zu Grunde. Der Begriff „Kampfesspiele®“ ist zusammengesetzt aus „Kampf“ und „Spiel“, wobei das Wort „Spiel“ hier eine inhaltlich zusammengefasste Bedeutung der englischen Begriffe „play“, „game“ und „match“ innehat. Der Begriff bezeichnet also sowohl das prozess- und ergebnisorientierte Spiel als auch das Spiel mit Wettkampfcharakter. Mit seinem Konzept der „Kampfesspiele®“ verfolgt er folgende Ziele:

- einen positiven Umgang mit männlicher Kraft und Aggression; es ermöglicht das Erlernen von Fairness und mit ganzer Kraft ohne die Kategorien Sieg und Niederlage zu kämpfen.
- eine Stärkung des Selbstvertrauens und der Handlungsfähigkeit; die Jungen lernen, sich einer Herausforderung angemessen zu verhalten.
- eine Auseinandersetzung mit eigenen Gefühlen; Themen wie „Selbstachtung“, „Gesichtsverlust“ und „Ehre“ können bearbeitet werden.
- die Erfahrung mit bisher wenig gemachten Werten; die Jungen erkennen, dass es schön ist respektiert zu werden - doch wer Angst macht, wird allein gelassen.

„Durch Kampfesspiele® können Jungen lernen, wie sie sich anderen gegenüber behaupten können, ohne gewalttätig zu sein.“ In den einzelnen Einheiten geht es nicht darum, bestimmte sportliche Techniken zu erlernen, sondern vielmehr darum, dass die Jungen ihre sozialen und emotionalen Fähigkeiten erweitern, unabhängig von Geschlechterrollenerwartungen. Der respektvolle Umgang miteinander steht immer im Vordergrund. Wichtig bei der Durchführung der einzelnen Einheiten ist in jedem Fall das Einhalten der vorher kommunizierten Regeln.

Literatur:

Riederle, Josef: Kampfesspiele®, Hrsg.: Gewalt Akademie Villigst, KRAFTPROTZ® Bildungsinstitut für Jungen und Männer.

11 Kooperationsspiele

Mit diesen Spielen vermitteln wir den Jungen wichtige soziale Kompetenzen in einer entspannten und positiven Lernsituation. Die Jungen lernen auf vielfältige Weise, wie man Regeln einhält und erfolgreich im Team zusammenarbeitet.

Bei Kooperationsspielen müssen die Jungen in Interaktion mit anderen Teilnehmern treten, selbst aktiv werden und Verantwortung übernehmen. Konstruierte Situationen bringen sie dazu, ihre individuellen Fähigkeiten und Ressourcen in Kooperation zur Lösung der gestellten Aufgabe einzubringen. Weiterhin dienen diese Methoden dazu, Fähigkeiten im Umgang mit Konflikten und deren Lösung zu erlernen. Nach jeder Einheit findet dazu eine Reflexionsrunde statt.

Im Folgenden werden wir die Klassiker aus unserem Methodenkoffer vorstellen, die sich meist dadurch auszeichnen, dass sie mit wenig Material auskommen.

Beim **Stuhlkreis** stellen sich die Teilnehmer jeweils so hinter ihren Stuhl, dass sie ihn mit der rechten Hand nach vorne ausbalancieren können. Die linke Hand verbleibt dabei auf dem Rücken.

Jetzt soll die Gruppe versuchen, in einer Richtung von Stuhl zu Stuhl zu wechseln, solange bis jeder Spieler an seinen eigenen Stuhl zurückgekehrt ist. Wenn einer der Stühle umkippt und den Boden berührt, müssen die Teilnehmer am Ausgangspunkt neu starten. Die Teilnehmer sollen Strategien und Lösungswege untereinander diskutieren und entwickeln, um die Aufgabe zu lösen. Nach der Einheit findet eine kurze Reflexion des Spieles statt.

Zu Beginn wird diese Methode von den Jungen mitunter ein wenig belächelt. Der Hinweis, dass dieses Spiel auch Erwachsenen oft schwer fällt, weckt bei den Jungen besonderen Ehrgeiz. Trotz der Motivation, stellt sich im Spielverlauf allerdings oft Frustration ein. Anfangs werden noch Einzelne für den Misserfolg verantwortlich gemacht. Mit der Zeit wächst allerdings die Erkenntnis, dass Schuldzuweisungen nicht weiterhelfen. Erst wenn sie sich untereinander absprechen und sich auf eine Strategie einigen, können sie die Aufgabe erfolgreich lösen.

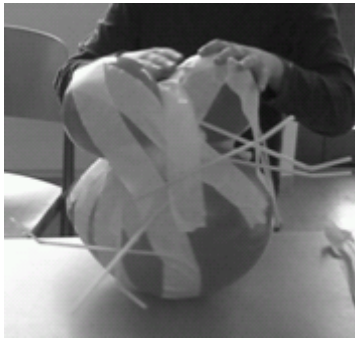


Im nächsten Spiel geht es darum, einen **Zollstock** gemeinsam abzulegen. Die Jungen bilden zwei gleich große Gruppen und stellen sich in zwei Reihen parallel gegenüber auf. Nun strecken alle ihre Hände nach vorne und strecken nur die beiden Zeigefinger aus. Auf die gesamten Zeigefinger wird nun der Zollstock gelegt. Die Gruppe bekommt die Aufgabe, diesen Zollstock gemeinsam auf dem Boden abzulegen. Es darf kein anderer Finger oder Körperteil den Zollstock berühren und kein einziger Zeigefinger darf den Kontakt zum Zollstock verlieren. Sollte dies der Fall sein, beginnt die Aufgabe von neuem.

Variationsmöglichkeiten: Je nach Erfahrung der Gruppe darf bei dem Spiel gesprochen werden oder es muss komplette Stille herrschen. Um den Leistungsdruck zu erhöhen, kann der Spielleiter eine zeitliche Vorgabe geben - durch die Bekanntgabe der Restzeit wird der Druck noch erhöht. Eine Variante, die das Spiel vereinfachen kann, ist, die Übung mit geschlossenen Augen durchzuführen: Die Teilnehmer werden durch die anderen weniger abgelenkt und konzentrieren sich verstärkt auf ihre anderen Sinne.

Die Aufgabe, den Zollstock gemeinsam abzulegen, klingt zuerst relativ einfach, doch oft stellt sich schnell heraus, wie schwierig es sein kann, diese Herausforderung erfolgreich zu bewältigen. Bei den ersten Versuchen lässt sich meistens beobachten wie der Zollstock sich nicht dem Boden nähert, sondern stattdessen der gegenteilige Effekt eintritt: Der Zollstock bewegt sich Richtung Decke! Dies bringt eine Menge Emotionen mit sich. Ähnlich wie beim Stuhlkreis, werden immer wieder Schuldige gesucht und von der gesamten Gruppe auf ihre Fehler hingewiesen.

Der **Eierfall** ist eine Aufgabe für Kleingruppen zu je ca. zwei bis drei Personen. Jeder Gruppe sollte wenn möglich ein abgetrennter Raum zur Verfügung stehen, oder zumindest ein großer Abstand zueinander.



Jede Gruppe bekommt nun ein rohes Ei, 10 Strohhalme, Zeitungspapier, Klebestreifen, Watte, Kordel und vier Ballons. Nur mit diesen Hilfsmitteln sollen sie eine Konstruktion entwerfen, damit das Ei einen Fall aus ca. vier Meter Höhe ohne Schaden übersteht – dem Einfallsreichtum und der Kreativität sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Die Gruppen sollten mindesten eine halbe Stunde Zeit haben. Der Auftrag an die Gruppen lautet, sich zunächst eine Konstruktion zu überlegen. Erst danach folgt die Umsetzung.



Ist genügend Zeit vorhanden, kann auch ein Namen für die Konstruktion erfunden werden. Nach der Konstruktionszeit stellt jede Gruppe ihr „Ei-Rettungssystem“ vor. Danach erfolgt der Praxistest zum Beispiel im Treppenhaus oder aus dem Fenster.



Dieses Spiel ist einer der absoluten Favoriten in der Jungenarbeit. Hier können die Jungen kreativ sein. Gerade die Aufgabe, das Ei heil nach unten zu bekommen, spornt sie enorm an und sie entwickeln dabei starken Ehrgeiz. Meist wird dieses Spiel wegen der großen Nachfrage der Jungen zweimal in eine Halbjahreseinheit eingebaut.

Für das Spiel der **Ball im Holzring** ist echtes Teamwork gefragt. An einem Holzring werden bis zu acht Schnüre befestigt. Die Länge der angebrachten Schnüre bestimmt den Schwierigkeitsgrad des Spieles: Je länger die Schnüre, desto schwieriger wird das Spiel.

Jeder Mitspieler nimmt ein Schnurende in die Hand und zieht seine Schnur stramm, um den Holzring in die Waagerechte zu bringen. Jetzt legt der Spielleiter einen Tennisball in den Holzring und erklärt den Teilnehmern das Spiel.

Ziel des Spieles ist es, den Ball, ohne dass er aus dem Ring fällt, durch einen vorher aufgebauten Parcours zu bringen. (z.B. den Ball unter einen Tisch oder Stuhl hindurchführen). Bevor die Teilnehmer starten, sollen sie gemeinsam eine Strategie zur Lösung der gestellten Aufgabe erarbeiten. Natürlich darf vor Beginn des Spieles auch geübt werden.

Diese Methode verlangt ein eingespieltes Team. Daher setzen wir diese Methode erst ein, wenn die Gruppe sich auch als Gruppe wahrnimmt. Hier zeigt sich dann, wie gut die Gruppe miteinander harmoniert. Jeder Einzelne trägt zum Gelingen der gestellten Aufgabe bei. Zu Beginn wird diese Methode von den Jungen immer ein wenig belächelt. Wenn der Ball dann einmal oder mehrmals aus dem Ring fällt, wird der Ehrgeiz der Gruppe geweckt.



12 Entspannungsübungen und Übungen zur Selbstwahrnehmung

Entspannungsübungen bzw. Übungen zur Selbstwahrnehmung sollten am besten im Rahmen einer kompletten Gruppenstunde durchgeführt werden. Es macht wenig Sinn, diese nach einer aufregenden Einheit (sozusagen zum ruhiger werden) anzubieten. Wichtig sind in jedem Fall die äußeren Umstände, in denen die Übungen stattfinden sollen. Am besten finden sie in einem ruhigen Raum und mit einer nicht zu großen Gruppe (maximal acht Jungen) statt. Wichtig ist, dass die Jungen genug Motivation für die Übungen mitbringen, auch wenn sie diese im Vergleich zu anderen Spielen vielleicht nicht so interessant finden. Während der Durchführung ist es manchmal so, dass ein Teil der Kinder anfangs die nötige Konzentration vermissen lassen. Im späteren Verlauf ist die Atmosphäre in der Regeln entspannt.



Die Übung **Wie lang sind fünf Minuten** erfordert ein wenig Konzentration der Teilnehmer. Die Kinder dürfen vorab den Sekundenzeiger einer großen Uhr für eine Minute beobachten. Dann folgt die eigentliche Übung. Die Aufgabe besteht darin, nach einem Startkommando die Zeitspanne von fünf Minuten so exakt wie möglich einzuschätzen. Alle Teilnehmer liegen auf dem Boden. Die Augen müssen dabei geschlossen werden. Wer glaubt, dass die vorgegebene Zeitspanne abgelaufen ist, hebt die Hand und darf natürlich auch wieder die Augen öffnen. Für manch einen der Teilnehmer ist diese Übung schwerer als gedacht.

Bei der Übung **Wir backen eine Pizza** bilden die Teilnehmer jeweils ein Paar. Einer der Jungen legt sich bäuchlings auf einen bequemen Untergrund (Matte o. ä.) und schließt die Augen. Der andere Junge übernimmt nun die Rolle des „Pizzabäckers“ und bereitet die Pizza mit den Händen auf dem Rücken des anderen Jungen zu.

Am Anfang wird der Rücken (der „Teig“) leicht geknetet. Zum Gehen braucht der Pizzateig Wärme: Die Hände des Pizzabäckers bleiben eine Zeit lang ruhig auf dem Rücken des Partners liegen. Jetzt wird der Teig ausgerollt, indem er mit beiden Händen vom Becken zu den Schultern gezogen wird. Das Belegen der Pizza geschieht mit den Fingerspitzen oder den flachen Händen. Womit die Pizza belegt wird, bleibt der Phantasie der Kinder überlassen. Die Pizza kommt nun in den Ofen. Also wickeln wir den Partner in eine Decke ein. Wenn die Pizza ausgebacken ist, darf auch spielerisch in die fertige Pizza gebissen werden. Diese Übung sorgt für einen sehr intensiven Körperkontakt. Wir empfehlen, den Jungen vorher andere Übungen anzubieten, über die sie sich an die Erfahrung körperlicher Nähe herantasten können.

13 Übungen zur Stärkung des Selbstbewusstseins

Um die positiven Eigenschaften der Kinder kennenzulernen, bietet sich die Übung **Ich mag mich, weil ...** an. Alle Teilnehmer erhalten einen Stift und ein Blatt Papier und suchen sich einen Platz, an dem sie sich ungestört fühlen. Jetzt geht es darum, alles aufzuschreiben was der einzelne an sich selber mag: Seine positiven Eigenschaften und seine Stärken. Am besten nutzt man dabei Satzergänzungen wie beispielsweise:

- Ich mag mich, weil....
- Ich mag an mir besonders....
- Ich kann gut

So findet der einzelne für sich selbst zahlreiche Gründe, um selbstbewusst sein zu können.

Die Übung **Andere schätzen an mir ...** knüpft nahtlos an die vorherige an. Jeder sucht sich einen Partner und schreibt auf, was er an dem Gegenüber gut findet, gerne hat oder schätzt. Dabei kann jeder sofort für sich selber überprüfen, ob seine Selbstwahrnehmung mit der Fremdwahrnehmung des anderen übereinstimmt. Dieser Perspektivenwechsel kann für einen positiven Schub für das eigene Selbstbewusstsein förderlich sein.

Exkurs: Die „hegemoniale Männlichkeit“

Der Begriff hegemoniale Männlichkeit entstand Mitte der 90er Jahre und fordert zu einer differenzierteren Betrachtung der Geschlechterverhältnisse auf. Er ist ein Begriff aus der Geschlechterforschung. Er beschreibt eine gesellschaftliche Praxis, die die dominante, soziale Position von Männern und eine untergeordnete Position von „Nicht-Männern“ (Frauen und z.B. homosexuelle Männer) garantieren soll.

Statistisch betrachtet ist es zulässig von einer Geschlechterhierarchie zu Gunsten von Männern zu sprechen. In den Kategorien Vermögen, Einkommen, berufliche Karriere und soziale Stellung sind Männer mehrheitlich immer noch erfolgreicher als Frauen. Begehrte Spitzenpositionen erreichen jedoch nur wenige. Die Vorstellung, dass Männer für bestimmte, einflussreiche Positionen prinzipiell besser geeignet sind, begünstigt ihren Aufstieg. Hieraus eine grundsätzliche Überlegenheit männlicher gegenüber weiblicher Verhaltensnormen abzuleiten, ist eine noch häufig zu beobachtende Praxis. Zentral ist dabei die Vorstellung, dass Männer die Rolle des Familienernährers übernehmen und akzeptieren und für die Ausübung ihres Berufes uneingeschränkt zur Verfügung stehen.

Das Thema Vereinbarkeit von Familie und Beruf ist in den Medien ein Frauenthema. Im öffentlichen Raum gibt es das Vereinbarkeitsproblem für Männer nicht. In der Realität von jungen Vätern ist es längst angekommen. In der Logik der hegemonialen Männlichkeit laufen sie Gefahr der Kategorie der Nicht-Männer, mindestens aber den nicht erfolgreichen Männern zugeordnet zu werden.

Literatur:

Grote, Christoph / Jantz, Olaf: „Meine ist die beste!“. Qualitätskriterien in der Jungenarbeit. In: Jantz, Olaf / Grote, Christoph. (Hrsg.): Perspektiven der Jungenarbeit. Konzepte und Impulse aus der Praxis. Opladen 2003, S. 21

Connell, Robert W.: Der gemachte Mann. Konstruktion und Krise von Männlichkeiten. Opladen (1999), S. 98

14 Reflexionseinheiten

Reflektieren bedeutet in erster Linie Dinge, Sachverhalte, Problemstellung und Positives zu erkennen, zu bewerten und diese bei Bedarf auch zu verändern. Die Reflexion hilft uns in unserer Arbeit, bestimmte von uns angewandte Methoden und deren Umsetzung zu überdenken und gegebenenfalls auch für den Einsatz in den jeweiligen Gruppen zu optimieren. Mit verschiedenen Methoden der Reflexion können wir festlegen, wie intensiv wir in das Reflexionsthema einsteigen wollen und können. In unseren Reflexionseinheiten werden das Erlebte (positives/negatives) und die einzelnen Programmpunkte zusammengefasst und diskutiert. Ein für uns wichtiger Punkt innerhalb einer Reflexion ist die Rückmeldung der Teilnehmer an uns Kursleiter als Person. Durch detaillierte und zielgerichtete Fragestellungen erhält man so fast immer eine unverfälschte Rückmeldung zur eigenen Person und seiner eigenen pädagogischen Arbeit und Handlungsweise. Gerade für Kinder ist es schwer, ihre eigene Meinung und Wahrnehmung in Worte zu fassen und diese auch zu äußern. Vertrauen, Sicherheit und Zeit sind wichtige Faktoren einer Reflexion. Nur wenn diese auch gegeben sind, ist die Auswertung und deren Erkenntnis brauchbar. Bei der Durchführung einer **Reflexionsrunde** gibt es einige Regeln, auf deren Einhaltung der Leiter achten sollte:

- Jeder spricht nur für sich und davon, wie er sich dabei gefühlt hat.
- Jeder hat das Recht darauf, seine Meinung zu sagen.
- Jeder darf seine Gedanken fertig ausführen.

Nach jeder Stunde findet immer ein kurzes **Reflexionsgespräch** statt. Hierbei sollen die Teilnehmer sich und ihr Verhalten mit Schulnoten von Eins bis Sechs bewerten. Im zweiten Schritt zeigen sie mit „Daumen hoch“ oder „Daumen runter“ ob ihnen das Angebot und die Methoden gefallen haben. Die Kinder sollten, wenn es ihnen möglich ist, ihr Urteil begründen.

15 Aus der Praxis

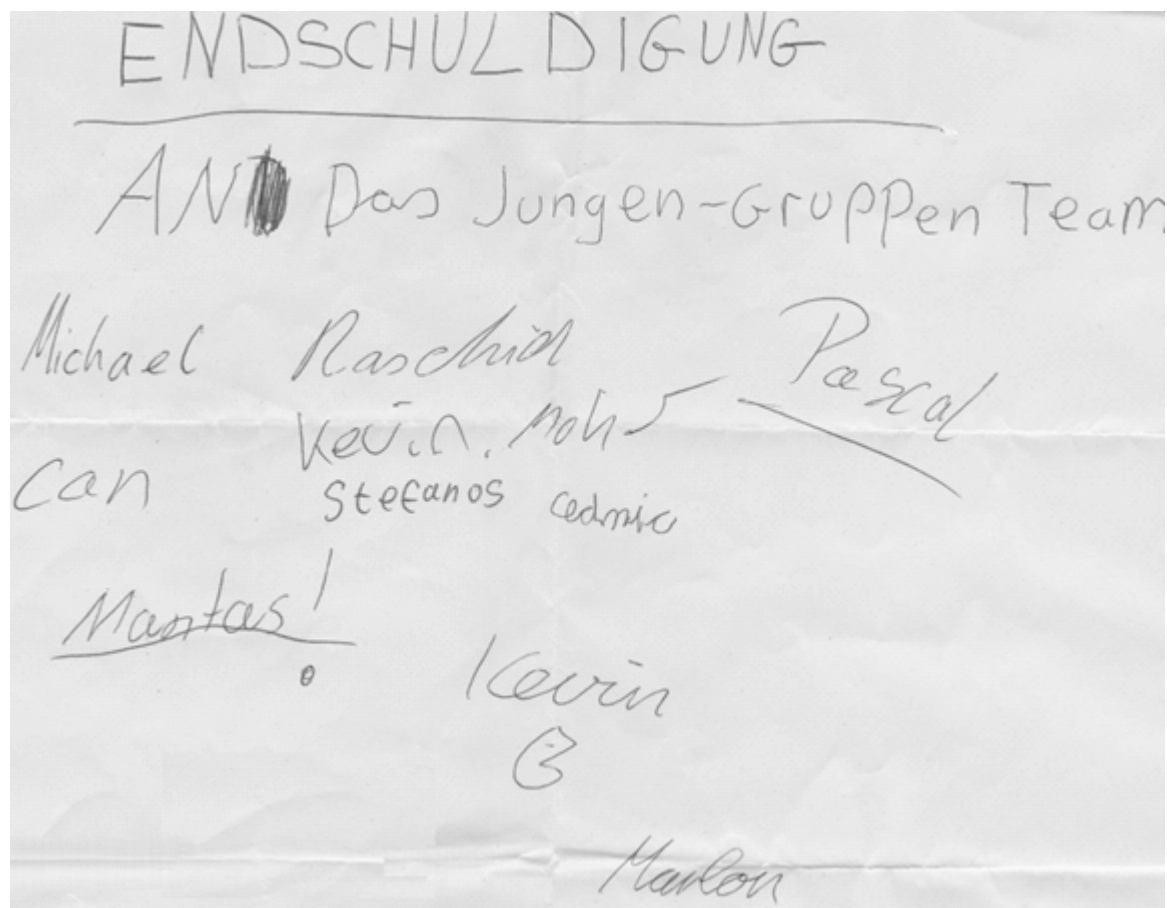
Gewissenhafte Planung vs. bedürfnisorientiertes Arbeiten

Der Gestaltung eines Angebotes geht immer eine gewissenhafte didaktische Planung mit den bekannten Elementen der Situationsanalyse, den Zielformulierungen, Entscheidungen, Vorbereitungen, Durchführung und der Reflexion voraus. Da wir mit unserem Angebot an verschiedenen Standorten vertreten sind, sind wir sehr oft dazu gezwungen, unser Angebot an die jeweiligen Standorte und die Rahmenbedingungen vor Ort anzupassen. Dabei versuchen wir den Materialaufwand so gering wie möglich zu halten - wer schleppt schon gerne schweres Equipment von einem Ort zum anderen? Die Erfahrung zeigt uns, dass die angewandten Methoden und Spiele, auch mit wenig Material, bei den Jungen sehr gut ankommen.

Wer mit Jungen arbeitet, weiß, dass solch eine gewissenhafte didaktische Planung gerne auch einmal von diesen schon nach kürzester Zeit geradezu zerlegt werden kann. Was tun? Durchgreifen und auf dem Vorbereiteten beharren - oder doch eher auf Kompromisse setzen? Letzteres setzt eine hohe Flexibilität und ein gewisses Improvisationstalent des Jungenarbeiters voraus. Auf veränderte Situationen und chaotische Zustände sollte man immer vorbereitet sein. Gerade bei letzteren sollte der Jungenarbeiter die Ruhe bewahren, nicht in Panik verfallen, dieses Chaos aushalten und warten können. Es kommt öfter einmal vor, dass die Jungen zu Beginn der Einheiten ein wenig überdrehen. Hier zeigt es sich, dass Warten und Beobachten mit Augenkontakt und Kopfschütteln meist ausreichend ist, um die Situation wieder in geordnete Bahnen zu lenken. Diese nonverbale Kommunikation zeigt bei den meisten Jungen eine größere Wirkung als eine verbale Zurechtweisung. Oft können wir beobachten, dass die Jungen, die

sich auf diese Weise ertappt fühlen, ihrerseits versuchen, auf andere Jungen einzuwirken ihr Verhalten zu ändern.

Dies kann dann aber auch schon einmal gut 10 bis 15 Minuten dauern. Natürlich lassen wir diese Situationen nicht unkommentiert. Die Erkenntnis, dass diese 15 Minuten nicht uns, den Betreuern, verloren gegangen sind sondern ihnen selber, verhilft so dem Großteil der Jungen zu der Einsicht, dass sie damit ihre Zeit für gemeinsame Spiele verkürzt haben – eine verpasste Chance. Wir machen auch klar, dass wir es extrem unhöflich finden, dass es so lange dauert, bis wir ihre Aufmerksamkeit bekommen. Es gibt sogar Gruppen, die dazu in der Lage sind, sich für ihr negatives Verhalten in der nächsten Einheit zu entschuldigen.



Gruppenentwicklung braucht Zeit und manchmal viel Geduld

In einer Jungengruppe mit sieben Kindern im Alter von sieben bis zehn Jahren aus unterschiedlichen Klassen waren die sozialen Bindungen unter den Teilnehmern wenig ausgeprägt, und das sollte auch weitaus länger als üblich so bleiben. Diese Gruppe brauchte fast ein ganzes Schulhalbjahr, bis sich erste positive Veränderungen im Verhalten der Jungen einstellten.

Das verlangte von den Kursleitern weit mehr pädagogisches Geschick und Einfühlungsvermögen als gewöhnlich. Als Gruppe zu agieren fiel den Jungen extrem schwer. Ein Gruppengefühl trat meist nur dann auf, wenn sie vor Aufgaben gestellt wurden, die vom Einzelnen nicht bewältigt werden konnten. Vor allem das Regel verletzende Verhalten eines Jungen stieß bei den anderen Teilnehmern auf große Ablehnung.

In dieser Gruppe standen wir irgendwann vor folgender Situation: Die Teilnehmer forderten den Ausschluss des Jungen aus der Jungengruppe. Diese Forderung war für uns nachvollziehbar. Wir einigten uns mit ihnen auf eine klärende Gesprächsrunde. In der nächsten Einheit bekam jeder der Jungen die Möglichkeit, seine ganz persönliche Sichtweise und Meinung zu äußern. Für diese Diskussionsrunde wurde von uns eine komplette Einheit angesetzt.

Die Diskussionsrunde wurde von uns in drei Themenbereiche aufgeteilt:

- Situationsanalyse
- Lösungsstrategien entwickeln
- Reflexion

Wie zu erwarten, war der erste Themenbereich durch gegenseitige Vorwürfe und Meinungsverschiedenheiten gekennzeichnet. Diese wurden jedoch nicht, wie man es von Kindern in dieser Altersklasse erwarten würde, auf beleidigende Art und Weise vorgebracht. Auf vorsichtige und

zurückhaltende, aber dennoch bestimmte und konstruktive Art wurde das auffällige und störende Verhalten des Jungen untereinander kommuniziert. Das hatten wir in dieser Gruppe nicht erwartet. Indes zeigte sich der Junge von den Vorwürfen gegenüber seiner Person relativ unbeeindruckt.

Die Aufgabenstellung, selbstständig Lösungsstrategien zu entwickeln, erwies sich dann doch als Überforderung. Hier stießen alle Teilnehmer an ihre Grenzen. Die Lösung für den Großteil der Teilnehmer bestand weiterhin darin, den Jungen aus der Gruppe auszuschließen, da sie davon überzeugt waren, dass sich bei ihm in der verbleibenden Zeit keine positive Verhaltensänderung einstellen würde.

Die abschließende Reflexionsrunde war für alle Teilnehmer, und ganz besonders für diesen einen Jungen, eine Art Initialzündung für eine Verhaltensänderung. Der Arbeitsauftrag innerhalb der Reflexionsrunde bestand für jeden Jungen darin, einzuschätzen, wie wichtig er selbst für die Gruppe und deren Entwicklung ist. Die Jungen wurden gebeten, sich für eine Zahl zwischen eins und zehn zu entscheiden. Hierbei war zehn der beste und eins der schlechteste Wert. Diese Zahl sollte jeder einzelne, für die anderen Jungen nicht sichtbar, auf ein Stück Papier schreiben und diese dem Kursleiter übergeben. Im Losverfahren wurden die Jungen dann nach vorne gerufen um ihre jeweilige Zahl abzugeben. Die anderen Jungen wurden nun aufgefordert, ihre eigene Wertung von eins bis zehn für den gerade aufgerufenen Jungen abzugeben. Der durchschnittliche Wert des Ergebnisses, welche der aufgerufene Junge von der Gruppe erhielt, wurde dann mit seiner eigenen Wertung verglichen und diskutiert.

Bis auf eine Ausnahme zeigte die Selbst- und Fremdeinschätzung der jeweiligen Jungen nur minimale Abweichungen. Wie von uns erwartet, zeigte sich die größte Diskrepanz bei dem Jungen, der von der Gruppe ausgeschlossen werden sollte. Er selbst hatte seine Wertigkeit innerhalb der Gruppe mit einer neun angegeben, von der Gruppe erhielt er jedoch nur einen Durchschnittswert von zwei. Die Konfrontation mit diesem, für ihn

völlig überraschenden und enttäuschenden Ergebnis, schien ihn stark zu beeindrucken. Dabei wurden natürlich auch ein paar Tränen verdrückt.

Im Anschluss entwickelte sich eine von den Jungen angestoßene Diskussion über dieses, für ihn katastrophale, Ergebnis. Hierbei versuchten sie noch einmal klar zu stellen, das sie einzig und alleine sein Verhalten innerhalb der Gruppe kritisieren, und nicht etwa seine Person. In dieser Diskussion wurden jedoch nicht nur negative, sondern auch positive Eigenschaften des Jungen von den anderen Teilnehmern aufgezählt. Der Junge zeigte sich am Ende der Stunde sehr einsichtig und versprach, sein Verhalten zu ändern.

Was die Gruppe leisten kann

Das Jungenangebot wurde für dreizehn Jungen im Alter zwischen sechs bis elf Jahren geplant und in einem festen Zeitrahmen einmal wöchentlich durchgeführt. Für die Durchführung der Einheiten standen uns entsprechend geeignete Räume zur Verfügung. Diese Räume waren speziell für die Jungenarbeit reserviert. Sie boten den Jungen eine vertraute und für die Jungenarbeit anregende Atmosphäre. In vorheriger Absprache mit dem Träger wurden je nach Bedarf neue Räume gestellt. Dies erleichterte die Planung und die Durchführung des jeweiligen Vorhabens. Die ländliche Umgebung ließ auch eine Einbindung von Erlebnispädagogik und Abenteuerspielen zu.

In diesem speziellen Fall sollte ein Junge mit sonderpädagogischem Förderbedarf im sozial-emotionalen Bereich in eine bestehende Gruppe integriert werden. Die Mutter des Jungen hatte die Bitte, ihren Sohn in das schon laufende Angebot einzubinden. Die Schul- und OGS-Leitung befürworteten die Teilnahme des Jungen an diesem Angebot.

Von Seiten der Schule und der OGS wurde der Junge als verhaltensauffällig beschrieben. Es lag nahe, dass seine Verhaltensauffälligkeiten auf das ADHS zurückzuführen waren. Innerhalb der Beobachtung jedoch zeigten sich auch deutliche Symptome, die auf eine Form des frühkindlichen Autismus hindeuteten. Unsere Vermutung wurde von einem Spezialisten bestätigt: Ein Arzt diagnostizierte eine sehr seltene Form des frühkindlichen, dem High Function Autismus.

Die Schwierigkeit für uns bestand darin, unser Konzept so zu verändern, dass es weiterhin auch für alle anderen Jungen interessant bleiben würde.

Mit der neuen Situation konfrontiert, schlug uns von den Jungen eine Welle der Empörung und Ablehnung entgegen. Die Meisten hatten bereits negative Erfahrungen mit diesem Jungen im Schulbetrieb gemacht. Die

Bereitschaft der Teilnehmer, sich auf dieses Experiment einzulassen, war also eher gering. In einer eigens dafür reservierten Einheit, boten wir den Jungen die Möglichkeit, ihre persönliche Einschätzung der neuen Situation innerhalb der Gruppe zu diskutieren.

Zu unserer Überraschung lag der Fokus der Ablehnung nicht auf dem Jungen selbst, sondern eher die Befürchtung, die bestehende und intakte Gruppe müsse sich durch die anstehende Änderung neu aufstellen und in ihren Aktivitäten einschränken. Die Jungen sahen ihre eigene Rolle innerhalb der Gemeinschaft durch den neuen Teilnehmer gefährdet. Im Anschluss daran trugen wir den Jungen unsere Argumente und Beweggründe für die Aufnahme des Jungen in die bestehende Gruppe vor. Nach Abwägen des Für und Wider einigte man sich auf einen für beide Seiten vertretbaren Kompromiss: Dieser sah vor, dem Jungen in den ersten Wochen des neuen Halbjahres den Status eines Gastes zuzuweisen. Nach Ablauf einer festgelegten Frist sollte die Gruppe noch einmal über den Verbleib des Jungen in der Gruppe abstimmen.

Die Aufgabe, sich in eine intakte und bestehende Gruppe zu integrieren, ist selbst für uns Erwachsene keine leichte und vor allem angenehme Situation. Wie mag es dann wohl einem Jungen ergehen, der im Vorfeld schon als verhaltensauffällig stigmatisiert wird und dadurch eine für ihn spürbare Ablehnung erfährt?

Es stellte sich die Frage, wie man dem Jungen den Integrationsprozess in die bestehende Gruppe erleichtern könnte. Wir haben versucht, dem Jungen zu vermitteln, dass er mit all seinen Verhaltensauffälligkeiten und den Problemen, die diese mit sich bringen, willkommen ist. Diese unsererseits vorurteilsfreie Annahme des Jungen schien ihn zu beeindrucken. Das Bedürfnis des Jungen nach Aufmerksamkeit für seine Person war von Beginn an spürbar. Hierbei hat es sich wieder einmal bewährt, dass die Jungengruppen immer von zwei Jungenarbeitern betreut werden. Für den Prozess der Integration eines "Außenseiters" ist dies fast schon notwendig.

Um dem Jungen den Einstieg in die Gruppe so einfach wie möglich zu machen, wurde ihm deshalb in den ersten Wochen ein Mitarbeiter zur Seite gestellt, der ihn behutsam an die Gruppe heranführen sollte. Gerade dieses intensive Beziehungsangebot unsererseits nahm er dankend an und es entwickelte sich schnell eine tragfähige Beziehung. Es war dem Jungen überlassen, wie und in welcher Form er Kontakt zur Gruppe aufnehmen wollte. Immer öfter verließ er die Rolle des Beobachters und versuchte aktiv erste Kontakte zu knüpfen. In den ersten Stunden war dies jedoch nur selten von Erfolg gekrönt. Durch sein auffälliges und Regel verletzendes Verhalten wurde er meistens von den anderen Jungen zurückgewiesen. Regeln einzuhalten fiel diesem Jungen aufgrund seiner Einschränkung sehr schwer. Wir haben daher die Regeln und Richtlinien, die von der Gruppe selbständig erarbeitet wurden für einen vorher festgelegten Zeitraum für alle ein wenig flexibler gehandhabt. Natürlich wurden diese Stunden wie erwartet etwas lebhafter. Was die Jungen aber nicht wussten war, dass wir ab diesem Zeitpunkt jede Regelüberschreitung konsequent sanktionieren würden. Es war deutlich zu erkennen, dass sich der Unmut über unser konsequentes Durchgreifen bei jeder Einheit steigerte. Die Jungen fühlten sich zunehmend unverstanden, bevormundet, überwacht und eingeengt. Dies quittierten sie mit dem gleichen Verhalten, das sie bisher dem zu integrierenden Jungen zugeschrieben hatten.

Laut, wild und aggressiv, so war der Neue, aber keinem fiel dabei auf, wie schnell man selber diese Verhaltensmuster entwickeln kann, wenn man sich ungerecht behandelt oder unverstanden fühlt. Von dem Druck befreit, nicht mehr der einzige Junge zu sein, der für sein Verhalten ständig gemäßregelt wird, zeigte er erste positive Verhaltensänderungen. Auch erste Kontakte zu den anderen Teilnehmern kamen dadurch zustande.

Nach Ablauf des vorher festgelegten Zeitraums, fand mit allen Teilnehmern ein Reflexionsgespräch statt. Hierbei sollte jeder Junge seine persönlichen Eindrücke schildern. Zusätzlich sollten sie ihr eigenes Verhalten in dem

abgelaufenen Zeitraum reflektieren, und sich fragen, warum es sich so extrem geändert hatte.

Die Jungen fühlten sich laut ihrer eigenen Aussage von uns enorm unter Druck gesetzt und reagierten mit Gegendruck. Sie sahen für sich keine andere Möglichkeit, sich aus dieser unangenehmen Situation zu befreien, als in einen Konflikt mit uns zu treten. Die Jungen hatten unser strengeres Auftreten nicht verstanden und wurden selber aufsässiger und sturer.

Die Aussagen des zu integrierenden Jungen schienen die anderen doch sehr nachdenklich zu machen. Er machte den anderen Teilnehmern deutlich, in welcher Situation er sich tagtäglich befinde. Durch seine Verhaltensauffälligkeiten werde er von Eltern, Lehrern und anderen Erwachsenen ständig reglementiert und sanktioniert. Besonders schlimm sei es für ihn aber, dass ihn selbst die anderen Kinder nicht mögen, weil er so ist, wie er ist. Niemand interessiere sich für seine Probleme und er fühle sich alleingelassen. Die anderen Teilnehmer zeigten sich über diese Aussagen sehr betroffen.

16 Herausforderungen für den Jungenarbeiter

Herausforderungen ergeben sich einerseits aus unserem Anspruch an die eigene Arbeit und andererseits aus den Erwartungen der Jungen.

In der Regel haben wir mindestens einen Jungen in unseren Gruppen, der sich nichts sehnlicher wünscht, als dazu zu gehören. In seinem Verhalten trägt er aber wenig dazu bei, dass andere das auch erkennen können. Dafür gibt es nach unserer Erfahrung viele Gründe: Oft sind es Jungen, deren Probleme durch ein Handicap begründet sind, manchmal sind es Jungen, die in ihrer Familiensituation das Gefühl von Zugehörigkeit vermissen.

Daneben gibt es Jungen, die erst einmal lustlos in einer Ecke hocken und sich demonstrativ langweilen, also Jungen, die mit ihrer zur Verfügung stehenden Freizeit nichts oder nur bedingt etwas anfangen können.

Für die Eltern- oder Großelterngeneration war Langeweile ein guter Grund, sich irgendwann etwas auszudenken, um selbige zu vertreiben. Der Zustand der Langeweile lässt sich heute deutlich verkürzen. Manchmal kommt das Gefühl erst gar nicht auf, nämlich dann, wenn die technische Ausrüstung zur Verfügung steht. Dann verbringen Jungen den größten Teil ihrer Freizeit damit, vor dem Bildschirm zu sitzen oder sich in jeder freien Minute mit ihrem Smartphone zu beschäftigen.

Es ist Realität, dass die Generation der „digital natives“ ihre Freizeit mit einem erhöhten Medienkonsum anreichert. Das ist aus unserer Sicht völlig in Ordnung, solange sie genügend Zeit investieren, um auch altersgemäße Alternativen der Freizeitgestaltung wahrzunehmen, die in der „echten Welt“ stattfinden.

Im Gegensatz dazu gibt es Jungen, die sich keinesfalls über einen Mangel an Freizeitgestaltung beklagen. Bei ihnen besteht die Freizeitgestaltung eher aus einem gut durchgeplanten Freizeitprogramm. Dieses wird teilweise von den Jungen selbst gewählt, oder es wird ihnen von den Eltern auferlegt. Für diese Jungen kann Freizeit durchaus in Stress ausarten. Sie sind daran gewöhnt, dass es immer ein Programm gibt. Diese sogenannte Freizeit ist für sie keine „freie Zeit“, die sie selbstständig füllen können. Sich selber etwas ausdenken und mit Freunden etwas unternehmen, kann dann schnell zu kurz kommen und die Fähigkeit dazu mit der Zeit verkümmern. Natürlich sind wir nicht so vermessen zu glauben, wir würden bei den Jungen eine Um- oder Neuorientierung in ihrer individuellen Freizeitgestaltung erzielen. Uns ist aber wichtig, den Jungen innerhalb der Gruppen Anregungen und Möglichkeiten aufzuzeigen, die ihnen helfen können ihre Freizeit nach individuellen Bedürfnissen und Vorlieben zu gestalten.

Wir sehen für uns die Herausforderung, den Jungen vielfältige Erfahrungen anzubieten, die den Spaß erfahrbar macht, mit Gleichaltrigen etwas zu unternehmen, zu entdecken, für die eigenen Interessen Freunde oder Gleichgesinnte zu finden.

Da wir an den verschiedenen Standorten mit unterschiedlichen Altersgruppen arbeiten, können wir beobachten, dass die jüngeren Kinder durchaus noch besser in der Lage sind, ihre eigene Freizeit kreativ und sinnvoll zu gestalten. Hier genügen oft ein paar kleine Anregungen, um spielerische Prozesse in Gang zu setzen.

Neben unseren eigenen Ansprüchen, stehen die Erwartungen der Jungen an uns. Sie möchten von uns, dass wir Entertainer sind, manchmal Verbündeter („Im Jungenkurs dürfen wir mehr als in der Schule“), Problemlöser, wahlweise Anwalt oder Richter. Manche benötigen einfach nur ein offenes Ohr und Verständnis für ihre Probleme.

Dies erfordert eine **professionelle und reflektierte Haltung** des Jungenarbeiters, was bedeutet, bewusst und situationsbezogen zwischen verschiedenen Rollen(aspekten) wechseln zu können, ohne dabei an Authentizität zu verlieren. Väterliches zeigen, auch einmal in die Rolle des Kumpels zu wechseln, ohne dabei jedoch gleich sein zu wollen, ist legitim.

Da der Jungenarbeiter seine Vorstellungen vom „Mann-Sein“ durch seine Vorbildfunktion automatisch weitergibt und transportiert, muss er nicht nur sein bewusstes Handeln, sondern auch seine persönliche Haltung zum „Mann-Sein“ stets kritisch hinterfragen.

Manchmal gibt es Situationen, bei der eine gute Portion **Humor** mehr hilft als jede reflektierte Professionalität. Humor kann deeskalierend wirken und gemeinsam lachen stärkt auch das Gemeinschaftsgefühl. Ein humorloser Jungenarbeiter hat es sicherlich schwerer, erfolgreich arbeiten können.

Anhang

- A Eine exemplarische erste Gruppenstunde**
- B Komplette Gruppenstunden**
- C Weitere erprobte Methoden**

A Eine exemplarische erste Gruppenstunde

Man sollte sich Zeit für die Kennenlernspiele nehmen, allerdings auch nicht zu viel. Das erste Treffen sollte zum größeren Teil daraus bestehen, aber nicht komplett. Es sollte auch noch Platz für ein Bewegungsspiel oder Ähnliches bleiben, um den Jungs nicht den falschen Eindruck vom weiteren Verlauf der Treffen zu vermitteln. Auch Befürchtungen und Wünsche der Jungs sollten im ersten Treffen besprochen werden.

Hier muss man die richtige Balance finden, um die Jungs nicht zu überfordern. Ihre tiefsten Geheimnisse müssen sie selbstverständlich nicht preisgeben. Der Jungenarbeiter sollte hier mit gutem Beispiel vorangehen und auch ehrliche Dinge über sich erzählen.

Nachfolgend wird hier die erste von ca. zwanzig geplanten Einheiten eines Schulhalbjahres beschrieben.

Begrüßung/Einführung:

Was tut die Leitung?	• Begrüßt die Kinder. • Erläutert das Projekt und beantwortet gegebenenfalls Fragen.
Was tun die Kinder?	• Folgen den Ausführungen. • Bringen eigene Ideen zur Gestaltung des Projekts ein und stellen gegebenenfalls Fragen
Durchführung • Methoden • Material • Ort • Dauer	• Sitzkreis auf dem Boden • Bewegungsraum • 10 Minuten

Klopapiergeschichten:

Was tut die Leitung?	• Teilt die Rolle Klopapier aus. • Erklärt die Spielregeln. • Beantwortet gegebenenfalls Fragen.
Was tun die Kinder?	• Folgen den Ausführungen und stellen gegebenenfalls Fragen. • Reißen so viel Blatt Klopapier ab wie sie möchten, ohne das Spiel vorher erklärt bekommen zu haben. • Erzählen pro genommenen Blatt etwas über sich.
Durchführung • Methoden • Material • Ort • Dauer	• Sitzkreis auf dem Boden • Eine Rolle Klopapier • Bewegungsraum • Je nach Gruppengröße 10 - 20 Minuten

Murmelspiel:

Was tut die Leitung?	• Erklärt die Spielregeln. • Beantwortet gegebenenfalls Fragen. • Teilt die Murmeln aus.
Was tun die Kinder?	• Folgen den Ausführungen und stellen gegebenenfalls Fragen. • Nehmen je zehn Murmeln. • Nennen in zwei Durchgängen je eine positive und eine negative Eigenschaft, die sie sich selbst zuschreiben würden. • Geben eine Murmel an andere ab, dessen Eigenschaft sie teilen.
Durchführung • Methoden • Material • Ort • Dauer	• Stuhlkreis • Pro Kind 3 bis 5 Murmeln • Bewegungsraum • 15 Minuten

Vier-Ecken-Spiel:

Was tut die Leitung?	• Erklärt die Spielregeln. • Beantwortet gegebenenfalls Fragen.
Was tun die Kinder?	• Folgen den Ausführungen und stellen gegebenenfalls Fragen. • Ordnen sich den auf den Karten beschriebenen Themenbereichen und Begriffen zu. • Erklären kurz, warum sie sich den jeweiligen Themen/Begriffen zugeordnet haben.
Durchführung • Methoden • Material • Ort • Dauer	• Stuhlkreis • Begriffskarten zu verschiedenen Themenbereichen • Bewegungsraum • 20 Minuten

Reflexion:

Was tut die Leitung?	• Übernimmt die Rolle des Moderators. • Gibt den Teilnehmern eine Rückmeldung. • Fragt nach den Eindrücken der Teilnehmer.
Was tun die Kinder?	• Geben eine Rückmeldung über die Gruppenstunde. • Reflektieren ihr Verhalten. • Sprechen über positive oder negative Situationen.
Durchführung • Methoden • Material • Ort • Dauer	• Sitzkreis auf dem Boden • Bewegungsraum • 15 Minuten

B Komplette Gruppenstunden

- **Schlag den/die Betreuer**
- **Angeberwettkampf**

Für komplette Gruppenstunden werden verschiedene Spielideen in ein Rahmenkonzept gefasst.

Ähnlich „Schlag den Raab“ heißt eines unserer Spiele **„Schlag den/die Betreuer“**. Es ist eine Folge von wettbewerbsorientierten Spielen, die hintereinander jeweils 1:1 gespielt werden. Unsere Quelle:

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/schlag-den-xxx.html>

Die Jungengruppe wählt den Spieler aus ihren Reihen aus, der das Spiel am besten beherrscht und bestimmt den Betreuer, gegen den er antreten will. Für jedes Spiel gibt es Punkte, die in der Wertigkeit ansteigen.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erspielen. Beide treten dann im entsprechenden Spiel gegeneinander an und die Gruppe soll ihren Spieler anfeuern. Der Gewinner des Spiels bekommt die Punkte, die auf dem Punktezettel notiert werden.

Für das erste Spiel gibt es einen Punkt, für jedes weitere immer einen Punkt mehr. Fünf Spiele sollten zu einer Einheit zusammengefasst werden. Danach empfiehlt sich eine kurze Pause für Reflexion und Lösungsstrategien einzulegen.

Zu beobachten ist, dass die Jungen untereinander sehr gut einschätzen können, wer für welches Spiel mit seinen individuellen Fähigkeiten am besten geeignet ist.

Schlag den Betreuer ist ein Spiel, das für alle Altersgruppen geeignet ist und nach unsere Erfahrung immer ankommt. Welcher Junge möchte nicht einmal besser sein als sein Betreuer. Die Spiele sollten jedoch vorab auf die Durchführbarkeit überprüft werden wie, z.B. Räumlichkeiten, evtl. Gefahrenpotential etc. Für die jüngeren Teilnehmer sollten einige Spiele altersgerecht heruntergebrochen werden.

Wir empfehlen eine Teilnehmerzahl zwischen 6 und 8 Jungen. Das erforderliche Material richtet sich nach den ausgewählten Spielen.

Der **Angeberwettkampf** ist ein Spiel für zwei Mannschaften mit einem Spielleiter. Auch hier werden wettbewerbsorientierte Spiele hintereinander jeweils 1:1 gespielt. Der Spielleiter stellt eine Aufgabe. Jede Mannschaft wählt daraufhin einen geeigneten Spieler. Der Spielleiter gibt den Spielern nun vier Schwierigkeitsgrade vor. Jede Möglichkeit ist je nach Schwierigkeit mit einer bestimmten Punktzahl versehen. Jeder Spieler muss nun, bevor er die Aufgabe angeht, angeben, welchen Punktwert er zu erreichen glaubt.

- Erreicht er seinen Schätzwert, bekommt er die Punktzahl, die dafür bestimmt war.
- Erreicht er ihn nicht, bekommt er gar keine Punkte.
- Schafft er mehr, als er angegeben hatte, bekommt er trotzdem nur die Punktzahl für seinen Schätzwert.
- Variante: Statt mit Punkten kann auch mit Süßigkeiten (z.B. Smarties) gespielt werden.

Das Spiel funktioniert gut, wenn die Gruppe nicht zu groß ist und alle Kinder die Chance haben, am Spiel teilzunehmen. Meist entwickeln alle Teilnehmer großen Ehrgeiz für ihre Gruppe die Punkte zu holen. Die Spiele sollten daher so ausgewählt werden, dass verschiedene Kompetenzen abgerufen werden, so dass jeder aus der Gruppe eine reelle Chance hat für den Wettkampf nominiert zu werden.

Das Spiel ist für alle Altersgruppen geeignet. Wir empfehlen es für eine Gruppe von acht bis zehn Jungen. Das erforderliche Material richtet sich nach den ausgewählten Spielen. Es gibt viele Spiele, die mit wenig Material auskommen. Spiele für einen Angeberwettkampf sind z. B.:

Wie viele Klopapierrollen kannst Du aufstellen, ohne dass der Turm umfällt?			
40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
4	8	12	16

Wie lange brauchst Du, um einen Faden einzufädeln?			
40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
50 s	30 s	20 s	10 s

Wie weit kannst Du eine Waage durch Drücken mit den Händen zum Ausschlag bringen?			
40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
5 kg	10 kg	20 kg	40 kg

Wie weit fliegt ein von Dir gefalteter Papierflieger? (2 Versuche)			
40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
3 m	5 m	7 m	9 m

Wie lange kannst du mit Hilfestellung oder an der Wand im Handstand stehen?			
40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
30 s	60 s	90 s	120 s

Wie lange brauchst Du, um 3 Butterkekse zu essen und anschließend zu pfeifen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
60 s	40 s	20 s	10 s

Zeit schätzen: Wie genau schätzt Du zwei Minuten ab?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
20 s	15 s	10 s	5 s

Wie lange kannst Du ununterbrochen reden ohne einmal Äh oder Ähnliches zu sagen?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
15 s	30 s	60 s	120 s

Wie lange kannst Du ein Buch mit ausgestrecktem Arm halten?

40 Punkte	60 Punkte	80 Punkte	100 Punkte
80 s	160 s	240 s	600 s



C Weitere erprobte Methoden

- Online – ein Spiel mit Körperkontakt
- Schwebende Jungfrau – ein Spiel mit Körperkontakt
- Herz ist Trumpf – ein Spiel mit Körperkontakt

- Der Zerrkreis – ein Kampfspiel
- Eidechsenkampf – ein Kampfspiel

- Der wandernde Tennisball – ein Kooperationsspiel
- Der Lavastrom – ein Kooperationsspiel mit Körperkontakt
- Handknoten – ein Kooperationsspiel mit Körperkontakt

- Evolution – ein Bewegungsspiel
- Astronautentraining – ein Bewegungsspiel
- Krankentransport – ein Bewegungsspiel
- Agentenspiel – ein Bewegungsspiel
- Bierdeckelspiel – ein Bewegungsspiel
- Blinder Dirigent – ein Bewegungsspiel

Online – ein Spiel mit Körperkontakt

- Empfohlene Teilnehmerzahl: 6 - 20
- Material: 1 Seil auf dem alle Teilnehmer stehen können.
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Die Teilnehmer sollen sich wortlos auf dem Seil stehend sortieren. Dazu wird das Seil auf den Boden zu einer geraden Linie gezogen. Die Teilnehmer können sich zunächst willkürlich vor der Linie aufstellen. Es wird empfohlen, das Seil immer ein klein wenig kürzer zu halten als Teilnehmer bequem darauf Platz finden können.

Vor Spielbeginn wird ein Freiwilliger gesucht, der als Beobachter fungieren soll. Seine Aufgaben sind: die Überwachung und Einhaltung der Regeln und die spätere Reflexion der Übung (Feedback an die Gruppe).

Jetzt bekommen die Teilnehmer die Aufgabe sich mit beiden Füßen auf das Seil zu stellen. Hierbei kann es ein wenig eng werden, dieser Umstand ist gewünscht. Wenn jeder Teilnehmer seinen Platz auf dem Seil gefunden hat, wird der Gruppe die eigentliche Aufgabe des Spieles erklärt. Die Teilnehmer müssen sich nun entweder nach Alter (im zweiten Spiel dann z.B. nach Körpergröße) auf dem Seil sortieren. Hierbei muss jeweils immer ein Fuß auf dem Seil bleiben. Die Teilnehmer dürfen nur über Augenkontakt miteinander kommunizieren und so ihre richtige Position auf dem Seil finden.

Nach der endgültigen Ausrichtung der Teilnehmer wird vom Beobachter das Ergebnis auf Richtigkeit überprüft. Er gibt der Gruppe ein Feedback über das, was ihm während des Spieles aufgefallen ist.

Erfahrungen:

Je weniger Raum auf dem Seil ist, umso interessanter und intensiver gestaltet sich das Spiel. Bei älteren Jungen kann es passieren, dass Jungen ihre Teilnahme verweigern. Auf Nachfrage heißt es dann schon mal: „Ich fasse doch keinen Jungen an“. Einige haben ein Problem mit der körperlichen Nähe und gleichgeschlechtlichen Berührungen. Bei jüngeren Teilnehmern ist die ablehnende Haltung zu dieser Methode nicht festzustellen.

Notizen

[illegible]

Schwebende Jungfrau – ein Spiel mit Körperkontakt

- Empfohlene Teilnehmerzahl: 8 - 14
- Kein Material erforderlich
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Als erstes wird ein Freiwilliger gesucht. Der Freiwillige wird gebeten, sich flach mit dem Rücken auf den Boden zu legen. Dieser wird nun gefragt, wem aus der Runde er seinen Kopf anvertrauen möchte. Dieser Teilnehmer positioniert sich hinter dem Freiwilligen und hält mit seinen Händen den Hinterkopf des Jungen fest. Die restlichen Teilnehmer verteilen sich um ihn herum. Ihre Aufgabe ist es, den Freiwilligen jeweils mit nur einer Hand auf ungefähr einen halben Meter hochzuheben und diesen 10 Sekunden auf dieser Höhe schweben zu lassen. Zu diesem Zweck müssen die Hände unter den Körper des Jungen geschoben werden. Nach Ablauf der 10 Sekunden wird er langsam wieder auf den Boden abgesetzt.

Vor Beginn der Übung müssen die Teilnehmer eine Strategie entwickeln um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen und um Verletzungen des Freiwilligen zu vermeiden. Wahlweise kann auch ein Beobachter eingesetzt werden, der anschließend das Vorgehen mit der Gruppe reflektiert.

Erfahrungen:

Der Einstieg ins Spiel ist häufig schwierig. Wie bei der Methode Online verweigern ab einem gewissen Alter einige der Jungen ihre Teilnahme.

Sobald sich der Erste auf das Schweben eingelassen hat, führt das schnell dazu, dass alle anderen mit Begeisterung mitmachen und die Erfahrung des Schwebens auch machen möchten. Diese Übung erfordert ein vertrauensvolles und verantwortungsbewusstes Verhalten aller Teilnehmer.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Herz ist Trumpf – ein Spiel mit Körperkontakt

- Empfohlene Teilnehmer: 6 - 10
- Material: 1 Kartenspiel, Stühle
- Eher für jüngere Teilnehmer geeignet

Anleitung:

Die Jungen sitzen im Stuhlkreis. Jeder erhält eine zufällige Karte. Damit wird die Zugehörigkeit zu den vier Farbe Herz, Pik, Karo oder Kreuz festgelegt. Die Karten werden wieder eingesammelt und jeder merkt sich seine Farbe. Die Karten werden gemischt. Die oberste Karte wird durch den Kursleiter aufgedeckt und die Farbe genannt (Herz, Pik etc.). Alle Jungen, die zu der Farbe gehören, rücken nun einen Platz nach rechts. Ist der Stuhl besetzt, setzen sie sich auf den Schoß des anderen Jungen. (Es können also dem Spielverlauf nach auch zwei, drei, vier oder mehr aufeinander sitzen). Wer einen Mitspieler auf dem Schoß hat, ist blockiert und kann nicht selber weiter rücken. Die nächste Karte wird aufgedeckt und alle Spieler gleicher Farbe die nicht blockiert sind, rücken einen Stuhl nach rechts. Gewonnen hat der Erste, der wieder auf dem eigenen Platz angekommen ist.

Erfahrungen:

Dieses körpernahe Spiel beinhaltet Aspekte eines Wettkampfs und wird von den Jungen in der Regel schnell angenommen. Der Spaßfaktor ist hoch.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Der Zerrkreis – ein Kampfspiel

- Teilnehmer. 7 - 10
- Material: Seil oder Klebeband
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Alle, bis auf ein Kind, fassen sich an den Handgelenken und bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Die Kinder im Kreis versuchen das in der Mitte stehende Kind auf eine bestimmte Markierung – z. B. einen aufgeklebten Kreis – zu zerren. Je besser die Kinder beim „Zerrkreis“ zusammenarbeiten, desto schwieriger wird es für das Kind im Inneren, die Markierung nicht zu betreten. Gerät das innen stehende Kind mit einem Fuß in den Kreis, so hat der „Zerrkreis“ gewonnen und ein anderes Kind geht in die Mitte.

Variation: Je nach Schwierigkeitsgrad oder Gruppengröße kann man die Markierung größer oder kleiner gestalten.

Erfahrungen:

Bei dieser Methode kann es heiß hergehen, daher unbedingt Regeln festlegen um Verletzungen zu vermeiden. Wird immer gerne gespielt. Es bietet sich an, die schwächeren Teilnehmer in den Zerrkreis zu integrieren und die stärkeren jeweils in der Mitte zu Positionieren. Auch hier werden wenn möglich zwei Beobachter zur Reflexion der Einhaltung der Regeln eingesetzt.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Eidechsenkampf – ein Kampfspiel

- Empfohlene Teilnehmer: 2-16
- Material: Matte oder weicher Boden
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Zwei Kinder treten Kopf an Kopf in einer Liegestützstellung gegeneinander an. Beide versuchen, möglichst oft die Hände des Gegners zu berühren, ohne selbst viele Treffer einzustecken.

Variante: Beide versuchen, die Arme des Gegenübers wegzuziehen, dabei sollte man darauf hinweisen, dass das Ziehen nur in Höhe der Handgelenke erlaubt ist.

Erfahrungen:

Wird immer gerne gespielt. Vorab, wie bei jedem Kampfspiel, unbedingt Regeln festlegen um Verletzungen zu vermeiden. Jeder Kämpfer wählt sich einen Berater zur individuellen Reflexion. Dieses Spiel bringt, wie alle Kampfspiele, eine Menge Spaß für die Jungen.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Der wandernde Tennisball – ein Kooperationsspiel

- Empfohlene Teilnehmer: beliebig viele
- Material: ein Tennisball
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Die Teilnehmer bekommen die Aufgabe folgendermaßen gestellt: "Dieser Tennisball muss innerhalb von X Sekunden (so viele wie TN - bei 10 TN also 10 Sekunden) durch alle Hände gegangen sein. Dazu hat die Gruppe eine Beratungszeit von 1 Minute.

Nach erfolgreicher Absolvierung wird die Zeit halbiert, dann noch einmal verkleinert, immer weiter, bis zum Schluss nur eine Sekunde Zeit bleibt, damit der Ball durch alle Hände gegangen ist.

Die Lösung: Jeder formt seine Hände mit Daumen und Zeigefingern zu einer Art "Kreis", dann halten alle diese Kreise untereinander, und einer lässt den Ball hindurch fallen.

Erfahrungen:

Auf die Lösung kommen die Teilnehmer meist erst sehr spät, weil sie automatisch denken, man müsse den Ball weitergeben – aber die Aufgabe ist ja nur, dass er „durch alle Hände gehen muss“ – wie das geschieht, ist egal.

Schafft die Gruppe eine vorgegebene Zeit nicht, hat sie wieder 1 Minute Bedenkzeit und muss es noch einmal versuchen.

Wichtig ist hinterher eine Reflexion über die Gruppendynamik: Wie hast Du Dich gefühlt? Wer hat sich durchgesetzt? Wie seid ihr zur Lösung gekommen?

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Der Lavastrom – ein Kooperationsspiel mit Körperkontakt

- Empfohlene Teilnehmer: 6-15
- Material: je 2 Teppichfliesen weniger als Teilnehmer
- Altersgruppe: ab 8 Jahre

Anleitung:

Der Spielleiter steckt eine Strecke ab, die die Teilnehmer überwinden müssen. Hierzu erzählt er eine Geschichte: Nach langer Wanderung durch den Dschungel haben die Teilnehmer endlich einen Weg aus der Wildnis gefunden. Das einzige, was sie noch von der Zivilisation trennt, ist ein Lavastrom. Diesen Lavastrom gilt es zu überwinden. In ihrer Ausrüstung haben sie einige hitzebeständige Spezialplatten (Teppichfliesen), die sie vor dem Versinken im Lavastrom schützen. Die Teilnehmer bauen einen Weg, auf dem sie alle laufen müssen. Die Herausforderung dabei ist, dass die Teilnehmer immer Kontakt zu einer Teppichfliese haben müssen. Wenn sie eine Teppichfliese nicht mehr berühren, wird sie weggespült und ist somit verloren. Wer den Lavastrom berührt, verliert ein Bein, wer im Lavastrom steht stirbt und scheidet so aus dem Spiel aus.

Variante: Unter den Teilnehmern gibt es welche, die durch die lange Dschungelexpedition blind geworden sind, oder nur noch ein Bein haben. Die „Gesunden“ müssen nun auch noch auf einen Verletzten aufpassen und ihn über den Lavastrom schleusen.

Erfahrungen:

Dieses sehr gruppendynamische Spiel scheitert zu Beginn immer. Sobald der Erste sicheres Land sieht, hüpft er hinüber. Die anderen haben das Nachsehen, denn damit ist eine Teppichfliese weg. Bis die Gruppe eine Strategie entwickelt, sollte die Strecke erst einmal nicht zu lang sein.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Handknoten – ein Kooperationsspiel mit Körperkontakt

- Anzahl: mindestens 15 Teilnehmer
- Kein Material erforderlich
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Die Teilnehmer stehen in einem weiten Kreis, die Hände nach vorn gestreckt. Auf ein Zeichen schließen alle die Augen und bewegen sich zum Kreismittelpunkt.

Jeder versucht, zwei fremde Hände zu finden (weiter mit geschlossenen Augen). Wenn es geschafft ist, werden die Augen wieder geöffnet.

Die Gruppe versucht, den entstandenen Knoten ohne Loslassen der Hände wieder in einen Kreis zu verwandeln.

Erfahrungen:

Die Auflösung zum Kreis ist nicht garantiert. Meist findet die Gruppe dann eine Lösung außerhalb der Spielregel. Dann wird auch schon mal losgelassen, damit sich der Erfolg einstellt.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Evolution – ein Bewegungsspiel

- Anzahl: ab 10
- Kein Material erforderlich
- Altersgruppe: ab 8 Jahre

Anleitung:

Basis ist das Spiel „Stein, Schere, Papier“ oder Faust, zwei gespreizte Finger, flache Hand, wobei Stein über Schere, Schere über Papier, Papier über Stein gewinnt.

Das Spiel „Evolution“ sieht fünf Entwicklungsstadien vor. Alle Beteiligten bewegen sich nach Gewinn oder Verlieren aufwärts oder abwärts in den Entwicklungsstadien. Wer die fünfte Stufe erreicht hat, darf sich entspannen. In einem festgelegten Spielfeld beginnen alle mit dem ersten Entwicklungsstadium und versuchen, das fünfte Stadium zu erreichen. Die fünf Entwicklungsstadien sind: Das Ei, das Huhn, der Grisly, der kriegerische Mensch und der Weise.

Das Ei: Hier formen alle Beteiligten mit den Händen ein Dreieck über dem Kopf, gehen in die Hocke und eiern herum. Sobald sich zwei Eier berühren, spielen sie das Spiel „Stein, Schere, Papier“. Der Gewinner steigt auf und wird ein Huhn, der Verlierer bleibt ein Ei.

Das Huhn: Man bleibt in der Hocke und formt mit angewinkelten Armen schlagende Flügel, dabei ertönt ein lockeres Gackern. Sobald sich zwei Hühner berühren, spielen die beiden „Stein, Schere, Papier“. Wer gewinnt steigt auf und wird Grisly, wer verliert, wird wieder zum Ei.

Der Grisly: Schon fast aufrecht stapft der Grisly brüllend durch die Gegend, bis auch er einen Partner findet. Spiel mit analogen Konsequenzen wie vorhin. Wer verliert, wird wieder ein Huhn und gackert, wer gewinnt wird kriegerischer Mensch.

Der kriegerische Mensch: Er geht säbelrasselnd durch die Gegend, indem er sein Schwert links und rechts schwingt und das zischende Geräusch nachahmt, bis auch er einen Artgenossen findet. Spiel mit analogen Konsequenzen wie vorhin. Der Verlierer wird wieder ein Grisly, der Gewinner zum Weisen.

Der Weise: Wir bleiben beim Menschen, doch diesmal bedacht und gereift. Der Weise kraut sich den Bart und betrachtet das übrige Geschehen. Hier erübrigt sich das Spiel, weil ... wo soll die Evolution dann noch hinführen?

Erfahrungen:

Das Spiel ist extrem lustig. Die Rollen können nach Belieben erweitert werden. Der Kreativität in der Art der Fortbewegung und bei den Geräuschen sind keine Grenzen gesetzt. Zum Schluss bleibt immer ein Spieler pro Stufe übrig.

Notizen

Astronautentraining – ein Bewegungsspiel

- Teilnehmer 2-10
- Material: eine Flasche
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Es wird eine Flasche auf den Boden gestellt. Der Spieler muss einen Finger auf den Flaschenkopf legen und in dieser Stellung 10-mal um die Flasche laufen. Anschließend muss er ca. 30 Meter zu einem Ziel laufen. Bei diesem Spiel ist darauf zu achten, dass sich niemand verletzt, denn der Gleichgewichtssinn ist erheblich beeinträchtigt.

Alternative: Das Spiel kann auch als Staffelspiel funktionieren. Sobald ein Gruppenmitglied das Ziel erreicht, darf das nächste Gruppenmitglied starten.

Erfahrungen:

Hier muss es nicht unbedingt eine Bewertung geben. Es ist schon eine Herausforderung für die Jungen, möglichst gerade und schnell ins Ziel zu laufen. Manchen geht der Orientierungssinn komplett verloren. Sie laufen dann schon mal in die verkehrte Richtung oder gegen irgendein Hindernis. Als Spielfläche sollte ein weicher Untergrund zur Verfügung stehen. Eine große, freie Wiesenfläche ist ideal.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Krankentransport – ein Bewegungsspiel

- Anzahl: mind. 10-30
- Kein Material erforderlich
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Am besten eignet sich eine größere Rasenfläche für dieses Spiel. Hier wird ein Spielfeld abgesteckt. Zudem wird eine Stelle festgelegt, die das Krankenhaus markiert (z. B. eine Bank). Die Affen laufen im Spielfeld frei herum und versuchen von den Fängern nicht berührt zu werden. Gelingt einem Affen dies nicht, muss er sich setzen oder hocken und warten bis ihn zwei andere Affen ins Krankenhaus transportieren.

Dies geschieht, indem sie sich an je eine Seite des „kranken Affen“ stellen, dieser seine Arme um sie legt (ein Tragen wird nur angedeutet) und sie so gemeinsam das Krankenhaus erreichen. Wichtig ist, dass ein Affe nur zu zweit transportiert werden kann, nicht alleine oder von mehr als zweien.

Ein solcher Transport darf von den Fängern nicht abgeschlagen werden. Nach Erreichen des Krankenhauses können die Affen (auch der jetzt genesene) wieder herumlaufen.

Erfahrungen:

Dieses Bewegungsspiel ist sehr intensiv. Alle sind ständig beschäftigt. Nach 5 bis 10 Minuten sind meist alle k.o. Während des Spiels können die Rollen neu verteilt werden. Die Zahl der Fänger sollte je nach Dynamik und Gruppe festgelegt werden. Ein guter Fänger hält schnell 10 Affen in Bewegung. Bei größeren Gruppen, darf es auch schon mal ein Fängerteam sein.

Agentenspiel – ein Bewegungsspiel

- Anzahl: mind. 10-30
- Material: Ball
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Man bildet zwei gleichgroße Mannschaften, die jede für sich geheim einen Agenten bestimmt. Eine Mittellinie trennt die Mannschaften und ihren Aktionsradius voneinander.

Mit einem Ball versuchen abwechselnd die Mannschaften den gegnerischen Agenten durch Abwerfen ausfindig zu machen. Dabei ist Fangen des Balles erlaubt und gilt nicht als abgeworfen.

Wird der Agent getroffen, muss dieser sich zu erkennen geben und die andere Mannschaft hat gewonnen.

Das Treffen anderer Gegner hat keine Auswirkung auf das Spiel, sondern dient nur zur Eingrenzung der „Verdächtigen“.

Erfahrungen:

Die Geheimhaltung ihres Agenten fällt den Jüngeren schwer. Sie schützen gerne ihren Agenten direkt, was der anderen Mannschaft natürlich nicht verborgen bleibt.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Bierdeckelspiel – ein Bewegungsspiel

- Anzahl: mind. 10-20
- Material: Bierdeckel
- Für alle Altersgruppen geeignet

Anleitung:

Zwei gleich große Mannschaften werden gebildet. In der Mitte des Raumes wird eine Linie gezogen, z.B. mit einer Schnur. Es werden gleichmäßig viele Bierdeckel rechts und links der Linie auf dem Boden verteilt.

Die Kinder haben jetzt die Aufgabe, im Sitzen die Bierdeckel auf die gegnerische Seite zu bringen. Sie dürfen aber immer nur einen Deckel schubsen, also über den Boden schliddern, schnipsen oder ähnliches. Nicht werfen!

Nach einer festgelegten Zeit wird gestoppt und die Bierdeckel auf jeder Seite gezählt. Die Mannschaft mit weniger Bierdeckeln hat gewonnen.

Erfahrungen:

Dieses Spiel bietet viele Variationsmöglichkeiten. Statt Bierdeckel können auch zerknüllte Zeitungsseiten benutzt werden, die ins gegnerische Feld gepustet werden müssen. Zur Erhöhung des Schwierigkeitsgrades können dazu Strohhalme eingesetzt werden.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Blinder Samurai – ein Bewegungsspiel

- Anzahl: mind. 10-20
- Material: Schal / Augenbinde
- Altersgruppe: ab 8

Anleitung:

Es wird ein Sitzkreis gebildet. Zu Beginn wird der „Blinde Samurai“ bestimmt. Ihm werden die Augen verbunden und er wird in die Kreismitte gestellt (evtl. noch ein paar Mal um seine eigenen Achse drehen oder es wechseln alle die Plätze).

Der „Blinde Samurai“ nennt nun zwei Namen. Diese beiden Jungen müssen nun möglichst geräuschlos die Plätze tauschen. Der Blinde Samurai versucht dabei, zumindest einen der beiden zu orten und zu berühren. Gelingt ihm das, wird der Erwischte neuer Samurai.

Erfahrungen:

Eine gute Geschichte motiviert zur Teilnahme

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]

Gefördert durch

