Aktionsspiel: Gewalt ist mehr als Du denkst – Schau genau hin!

Spielziel:

Sensibilisierung und Auseinandersetzung mit dem Thema Gewalt, einschließlich der Formen von "sexualisierter Gewalt". Die Spielübungen dienen dazu, in der Reflexion des gesamten Spiels Parallelen zur realen Lebenswelt der Mitspielenden zu finden.
Die gesamte Spielaktion zum Thema kann als Einstieg in eine weiterführende vertiefende Arbeit zu einzelnen Themenbereichen genutzt werden.
Die Teilnehmenden setzen sich in vier Stationen mit folgenden Themen auseinander:

Nähe und Distanz: Welcher Abstand fühlt sich sicher an?
Schutz in der digitalen Welt: Gefahren und Risiken
Umgang mit ungewöhnlichen Situationen: Was macht mir gute und was macht nicht gute Gefühle
Hilfsmöglichkeiten: Hier kann mir geholfen werden

Zielgruppe:
Jugendliche ab 14 Jahren
In der beschriebenen Spielform kann die Spielaktion mit 16 bis 28 Mitspielenden durchgeführt werden.
Das Spiel kann auch mit einer kleineren Gruppe gespielt werden (bis 16 Mitspielende). Alle Themen werden dann mit den Teilnehmenden in einem Raum nacheinander gespielt. Empfehlenswert wäre, dass in diesem Fall mindestens 2 Spielleiter*innen zur Verfügung stehen.

Spielleitung:
Die Durchführung benötigt in dieser Form mindestens 5 Spielleiter*innen.
Je eine Person für jede Spielstation (ideal wäre 2 Personen)
Eine Person für die Spielkoordination (Wechsel alle 25 Minuten in eine andere Station; Unterstützung bei auftretenden Fragen)

Spieldauer (incl. Pause und Reflexion):

ca. 3 Stunden
Die Spielzeit gliedert sich in folgende Phasen:
20 Minuten: Spieleinführung; Aufteilung der Gruppen und Klärung von offenen Fragen
100 Minuten: 25 Minuten Spielzeit in jeder Spielstation
15 Minuten Pause
Abschluss: Reflexion der Spieleinheiten
Hier geht es in erster Linie noch einmal darum, erlebte Besonderheiten in den Spielstationen herauszuarbeiten.
Welche Übungen habe ich als besonders wertvoll für mich erlebt?
Habe ich durch die Übungen neue Erfahrungen gemacht?
Was nehme ich mit?
Worüber möchte ich weiter nachdenken?
Was ist mir jetzt klarer geworden?
Die Auswertung sollte auf dem Hintergrund der erlebten Spielatmosphäre und den besonderen Beobachtungen der Spielleitung, sowie der Rückmeldung der Mitspielenden stattfinden.

Spielaktionsräume:
4 Spielstationen in verschiedenen Räumen; einen Raum für den Spielbeginn mit Stuhlkreis für den Beginn und das Ende (Reflexionsrunde).
Die Räumlichkeiten sollten entsprechend der Spielaufgaben vorbereitet werden (siehe: Beschreibung Spielstationen
In den verschiedenen Stationen (siehe auch Spielstruktur) werden Übungen durchgeführt, die mit realen Lebens- und Alltagssituationen verglichen werden können. Dies ermöglicht einen hohen Praxisbezug und fördert das Verständnis der Teilnehmenden für die Anwendung im täglichen Leben.

Spielbeginn und Koordination des Spielgeschehens:
Spielbeginn im Stuhlkreis; Einführung ins Spiel (siehe: Spielgeschichte)

Aufteilung in Kleingruppen:
4x 4-8 Mitspielende pro Kleingruppe (16 – 32 Mitspielende)

Spielleiter*innen in den Spielstationen:
Die Spielstationen werden jeweils von 1-2 Spielleiter*innen pro Spielstation besetzt (bei 6-8 Teilnehmende pro Station)
Die Spielleiter*innen bleiben in den Spielstationen und wechseln nicht mit den Mitspielenden.
Sie empfangen immer wieder die nächsten Kleingruppe

Spielende:
Nach vier Spielrunden ist die Spielaktion beendet.
Er gibt eine 15-minütige Pause für alle.
Anschließend findet eine Reflexion statt.

Spielvorbereitung/Spielbeginn:
Die Teilnehmer setzen sich in einem Kreis auf die bereitgestellten Stühle. Auf jedem Stuhl befindet sich eine kleine Kopie eines Gefahren- oder Warnzeichens (z.B. „giftige Stoffe“ oder „leicht entzündlich“). Diese Zeichen werden später zur Einteilung in Kleingruppen verwendet.
Die Teilnehmer werden herzlich willkommen geheißen und begrüßt.

Spielgeschichte:
Als Einführung und zur Auflockerung der Spielatmosphäre kann die Spielleitung einleitend eine fiktive Spielgeschichte erzählen.
Dabei kann es nützlich sein in eine Rolle zu schlüpfen, um den spielerischen Aufforderungscharakter zu verstärken. Hier ein Beispiel:

Haben Sie sich schon einmal gefragt, was Gewalt für Sie persönlich bedeutet? Wir wollen gemeinsam auf „Spurensuche“ gehen, um eine persönliche Definition zu finden.
Gewalt hat viele Facetten. Es gibt bekannte Gefahrenhinweissymbole, die verschiedene Arten von Gefahren und ihre Auswirkungen darstellen. Im zwischenmenschlichen Bereich zeigt sich Gewalt oft als körperliche, psychische oder sexualisierte Gewalt.
Es ist wichtig, sich selbst zu schützen und achtsam mit den eigenen Gefühlen umzugehen.
Häufige Fragen sind:

- *Wie verhalte ich mich richtig, wenn ich ein ungutes Gefühl habe?*

- *Wie grenze ich mich mit einem klaren „NEIN“ ab?*
- *Wann erkenne ich, dass eine Situation eskaliert?*
- *War das gerade Gewalt?*
- *Wo beginnt für mich Gewalt?*
- *War es wirklich nur ein Spaß?*
- *Was macht mich wütend?*
- *In welchen Situationen fühle ich mich unwohl und was kann ich tun?*

In einer interaktiven Veranstaltung werden wir diese Fragen beantworten. Ziel ist es, Ihnen zu helfen, Entscheidungen selbstbewusst und sicher zu treffen, um ihre Bedürfnisse nach Schutz, Privatsphäre, Zugehörigkeit und Anerkennung zu stärken und einzufordern.
Hier einmal ein spielerisches Beispiel (das Spiel wird von der Spielleitung erklärt und angeleitet):

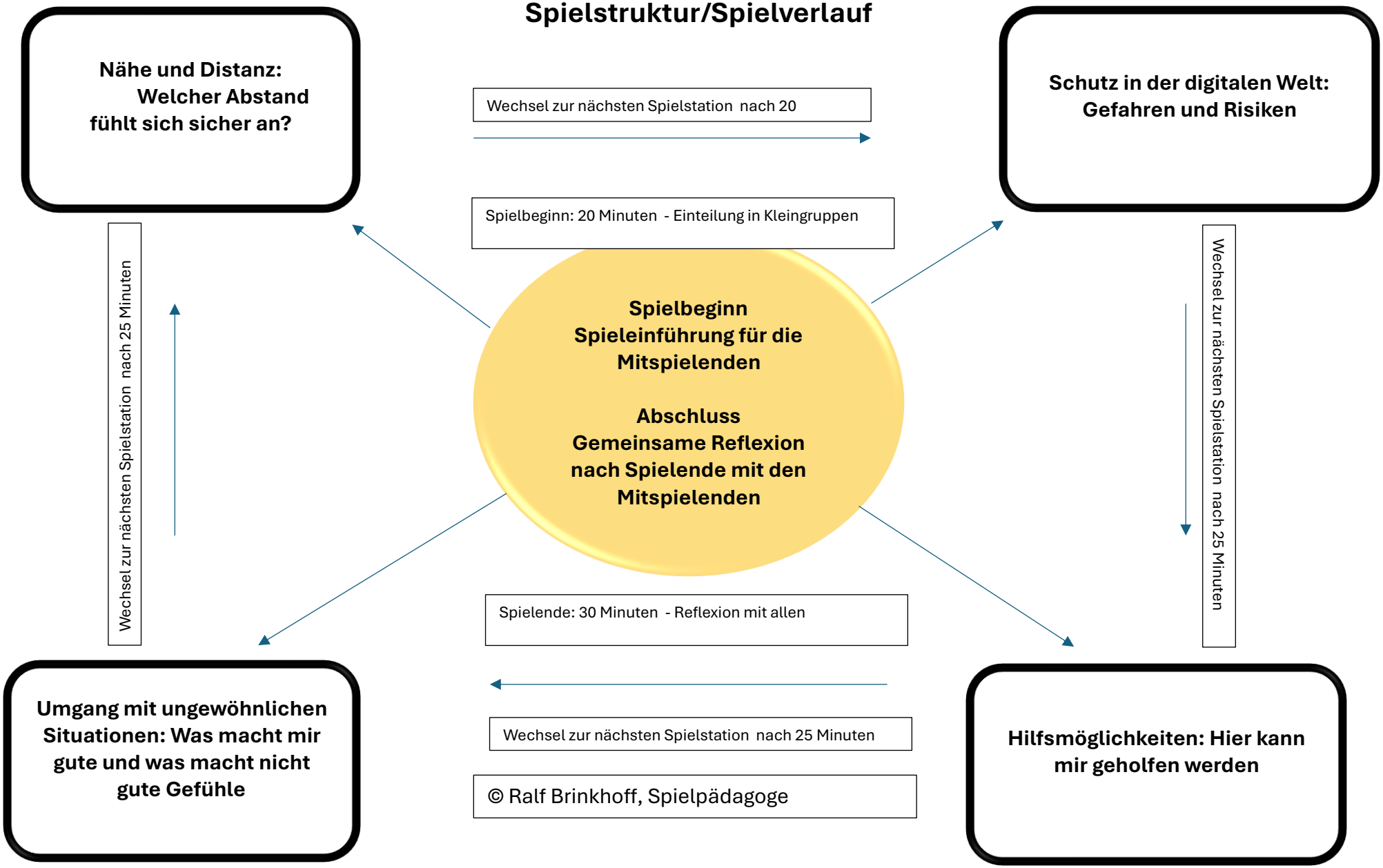
Spiel: Ich heiße ….. und ich kann besonders gut……..
Ziel: Stärkung des Selbstbewusstseins, sicheres Auftreten; eine eigene Kompetenz benennen. Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung beginnt, tritt einen Schritt vor und sagt: Ich heiße(nennt ihren Vornamen) und ich kann besonders gut(z.B. zeichnen). Tritt dann wieder einen Schritt zurück und im Uhrzeigersinn geht es mit der nächsten Person weiter, bis alle sich vorgestellt haben.

Im Anschluss der Einführung und Einstimmung auf den weiteren Spielverlauf werden die Mitspielenden in Kleingruppen aufgeteilt. Das geschieht durch die ausgeteilten „Gefahrenbilder“. Gleiche Bilder suchen sich und bilden eine Kleingruppen. Es werden insgesamt 4 Kleingruppen gebildet, die dann jeweils nach Anweisung eine Spielstation aufsuchen

Ralf Brinkhoff
32584 Löhne
Dipl. Sozialarbeiter
Spiel- und Theaterpädagoge
Lehrtrainer der Gewalt Akademie Villigst
Deeskalationstrainer
Tel.: 05732/82102
Fax:05732/82102
Mobil: 01719527478
Ralf Brinkhoff - Spiel- und Theaterpädagoge, Deeskalationstrainer (spielpaedagoge.de)



Spielstruktur/Spielverlauf



© Ralf Brinkhoff, Spielpädagoge

Spielstation:
Was ist, wenn etwas komisch ist? – Was macht gute oder nicht gute Gefühle
Wichtiger Spieltipp:
Die Spielleitung muss nicht beide Übungen machen. Sollte nach einer Übung weiterer Gesprächsbedarf bestehen, kann der gemeinsame Austausch wichtiger sein als eine zweite spielerische Übung.

Spielbeginn mit einer kurzen Einleitung
Die Mitspielenden werden begrüßt und setzen sich in einen Stuhlkreis.
Stellen Sie sich einmal vor, Sie befinden sich an einem Ort mit Menschen und Sie kennen niemanden persönlich von diesen Menschen.
Beispiel: in einer neuen Schulklasse, auf dem Bahnsteig, bei einer Schulung, die Sie besuchen, in der Fahrschule…….
Was machen Sie zuerst, wenn Sie diesen Raum/Ort betreten?
Die Antworten werden angehört. Wenn die Antwort kommt: „Ich schaue mir die Leute an," dann wird diese Antwort als Anlass genommen, um mit der Übung zu starten
(sollte diese Antwort nicht kommen, weist die Spielleitung auf die Möglichkeit hin).

1. **Spiel: M(ein) erster Eindruck**

Aufgabe:
Gehen Sie umher und betrachten Sie sich gegenseitig von oben bis unten. Merken Sie sich wichtige Details der anderen Personen. Ich stelle eine Frage. Stellen Sie sich schnell neben die Person, auf die die Aussage zutrifft. Dann wird geschaut und aufgelöst. Wiederholen Sie dies für mehrere Fragen.
Fragenbeispiele:

- Wer hat die größte Uhr am Handgelenk?
- Wer trägt den meisten Schmuck sichtbar am Körper?
- Wer ist die größte Person?
- Wer hat große Füße?
- Wer hat kleine Füße?
- Wer hat dunkle Haare?

Im Anschluss reflektieren die Teilnehmenden über ihre Empfindungen und Eindrücke:

- Worauf haben Sie geachtet?
- Wie haben Sie die Mitspielenden beobachtet?
- Welche Merkmale sind Ihnen aufgefallen?
- Wie fühlten Sie sich, als alle/viele neben Ihnen standen?

Bezug zur Realität:

- Wie verschaffen Sie sich in realen Situationen einen ersten Eindruck über Menschen?
- Welche Kriterien gehören zu Ihrem Urteil „sympathisch" oder unsympathisch?

2. **Spiel: (Meine) heimliche Verfolgung**

Die Mitspielenden bekommen die Aufgabe sich im Kreis aufzustellen. Alle schauen sich gegenseitig an und nehmen sich wahr.
Auf ein „Achtung“ der Spielleitung gehen alle kreuz und quer durch den Raum. Auf ein „Verfolgung“ suchen sich alle heimlich eine Person, die sie nun „auf Schritt und Tritt“ (unbemerkt) verfolgen sollen. Es kann durchaus vorkommen, dass eine Person von mehreren Personen ausgesucht und verfolgt wird.
Dabei ist es wichtig, dass alle Mitspielenden den Raum großzügig nutzen.
Die Spielleitung beendet das Spiel nach eigenem Ermessen.
Tipp: 2-mal wiederholen, mit geänderter Aufgabenstellung:

a) ein Geräusch während der Verfolgung machen
b) den Vornamen der verfolgten Person stetig nennen

Im Anschluss reflektieren die Teilnehmenden über ihre Empfindungen und Eindrücke:

- Gab es Kriterien, nach denen Sie sich eine Person ausgesucht haben?
- Gab es Personen, die das Gefühl hatten, von mehreren Personen verfolgt zu werden?
- Konnten Sie sich der Verfolgung entziehen?
- Wie haben Sie die „Verfolgung“ gemerkt?

Bezug zur Realität:

- Hatten Sie schon einmal das Gefühl, verfolgt zu werden?
- Welche Orte meiden Sie, wenn Sie allein unterwegs sind?
- Gibt es einen „siebten Sinn“, um Gefahr zu spüren?

Zusätzliche Auswertungsfragen im Anschluss der Übungen (1+2):
Gute und schlechte Gefühle beim ersten Eindruck eines Menschen
Wie beeinflusst meine erste Wahrnehmung meine positiven Gefühle?
Beispiele:

- Freundlichkeit
- Selbstvertrauen.
- Organisation und Struktur signalisiert.
- Offenheit und Kommunikationsfreude

Wie beeinflusst meine erste Wahrnehmung meine negativen Gefühle?

- Unfreundlichkeit
- Selbstzweifel
- Organisiertheit
- Zurückhaltung und Kommunikationshemmung

Auswertungsfragen: Übung 2
Welche Situationen/Menschen erzeugen bei mir ein unwohles/ängstliches Gefühl aus?

Wie schütze ich mich davor?
Beispiele:

- Strategien und Techniken entwickeln?
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Unterstützung durch vertraue Personen
- Auf die Signale des Körpers achten
- Klare Grenzen setzen und NEIN sagen

Spielstation: Nähe und Distanz
Wichtiger Spieltipp:
Die Spielleitung muss nicht beide Übungen machen. Sollte nach einer Übung weiterer Gesprächsbedarf bestehen, kann der gemeinsame Austausch wichtiger sein als eine zweite spielerische Übung.
Spielbeginn mit einer kurzen Einleitung

Nähe und Distanz sind zentrale Aspekte zwischenmenschlicher Beziehungen.
Es gibt 4 Distanzzonen, die mit Abstandsregeln ungefähr so beschrieben werden können:

a) Intime Distanzzone bis 40 cm
b) Persönliche Distanzzone 40cm – 1,50 m
c) Soziale Distanzzone 1,50m – 4,50 m
d) Öffentliche Distanzzone mehr als 4,50m

Jeder Mensch hat ein individuelles Bedürfnis, das richtige Maß an Nähe und Distanz zu finden, um sich wohlzufühlen.
Sich näher zu kommen, bedeutet nicht nur physische Nähe, sondern auch emotionale Nähe, die durch Vertrauen, Verständnis und gemeinsame Erlebnisse entsteht.
Distanz hingegen kann Raum für persönliche Freiheit, Selbstreflexion und Individualität schaffen.
Finden Sie das richtige Gleichgewicht in der jeweiligen Situation und den beteiligten Personen.

Spiel: menschliche Nähe und Distanz – das richtige Maß
Die Mitspielenden finden sich zu zweit oder zu dritt zusammen
Die Spielleitung nennt eine Situation und eine Person/Gruppe).
Die Mitspielenden entscheiden sich für eine **Wunsch – Distanzzone oder entsprechend reale Distanzzone**, die sie in der entsprechenden Situation eingehen würden. Dabei spielt eine Person die entsprechend genannte Person und die anderen stellen sich entsprechend dazu.
Mit einem Zollstock wird die angedeutete Entfernung gemessen und anschließend (im offenen Gespräch)begründet

Situation	**Person**
Im Zug	eine fremde Frau
Im Zug	ein fremder Mann
Schule	Eine Klassenkameradin
Schule	Ein Klassenkamerad
Auf dem Bahnsteig	2 angetrunkene Fußballfans
Im Schwimmbecken (Frei-/Hallenbad)	Ein älterer Mann
Im Schwimmbecken (Frei-Hallenbad)	Ein junges Mädchen
Auf dem Gehweg	Eine jugendliche Person
Bei einer familiären Geburtstagsfeier	die eigenen Eltern
Auf einer Party	Eine bekannte Person aus der Vergangenheit
Weitere Situationen können benannt werden	Weitere Personen/Gruppen können benannt werden

Tipp: Es ist wichtig, dass die Mitspielenden ihre Entscheidungen im Kontext der spezifischen Situation reflektieren und erklären, warum sie diesen Abstand gewählt haben. Dies fördert das Verständnis für soziale Interaktionen und die Wahrnehmungen anderer.

Weitere Auswertungsfragen, die zum Schluss für eine Gesprächsrunde genutzt werden können:
Gibt es beispielhafte Situationen aus dem persönlichen Bereich, die nicht benannt wurden?
Wer gehört für mich zu meiner intimen Zone?
Wer gehört für mich zu meiner persönlichen Zone?
Wer gehört für mich zu meiner sozialen Zone?
Wer gehört für mich zu meiner öffentlichen Zone?

Spiel2: Achtung (Lügen)Alarm!
Wer kennt es nicht, in manchen Situationen misstrauisch zu sein und nicht alles zu glauben, was erzählt wird. Wer kennt es nicht das bekannte Sprichwort „da will mir doch jemanden einen Bären aufbinden (Bedeutung: Jemanden absichtlich anlügen und hoffen, dass die Lüge nicht durchschaut wird).
Wieviel Einfühlungsvermögen haben Sie, um nicht „in diese Falle“ zu tappen?

Die Mitspielenden sitzen im Kreis und bekommen einen Stift und ein Blatt Papier.
Sie werden aufgefordert drei persönliche Aussagen von sich aufzuschreiben, von denen eine Aussage eine Lüge ist.
Beispiel:

1. Ich gehe für mein Leben gern ins Kino.
2. Ich esse jeden Morgen ein hart gekochtes Ei zum Frühstück.
3. Ich schreibe Gedichte

Haben alle drei Aussagen aufgeschrieben, gehen alle im Raum umher, treffen sich zu zweit und tauschen ihre Blätter, Nun bestimmt jede Person, welches die Lüge sein könnte mit einem Haken dahinter. Ohne es aufzulösen, werden die Blätter zurückgegeben und es finden sich neue Paare.
Das Spiel wird fortgesetzt, solange alle mit allen getauscht haben oder wenn die
das Spiel beendet.
Anschließend wird im Stuhlkreis von jeder Person die meistgeschätzte Lüge benannt und offengelegt, ob es stimmt oder nicht. Bei einer Fehleinschätzung wird die „wahre“ Lüge genannt.

Mögliche Auswertung:
Reflexion über Vertrauen und Ehrlichkeit
Woran erkenne ich eine Lüge?
Worauf kann ich vertrauen
Kann das Erkennen einer Lüge ein Zeichen dafür sein, wie gut man die andere Person kennt? und welche subtilen Hinweise oder Verhaltensweisen einem vertraut sind. Es ist wie diese Kann die Fähigkeit, Wahrheit von Unwahrheit zu unterscheiden, das Potenzial bieten, zwischenmenschliche Beziehungen zu vertiefen und zu stärken.
Welche besondere Sensibilität braucht es für nonverbale Signale, um eine Lüge zu erkennen?

Spielstation: Schutz in der digitalen Welt?
Wichtiger Spieltipp:
Die Spielleitung muss nicht beide Übungen machen. Sollte nach einer Übung weiterer Gesprächsbedarf bestehen, kann der gemeinsame Austausch wichtiger sein als eine zweite spielerische Übung.
Spielbeginn mit einer kurzen Einleitung

Regeln sind ein wichtiges Instrument, um im Leben eine Orientierung zu haben. Sie dienen u.a. dazu, dass wir achtsam miteinander umgehen und vor Gefahren geschützt werden. Sie geben Orientierung und Sicherheit.
In der digitalen Welt bestehen verschiedene Risiken, insbesondere für Kinder und Jugendliche. Unser Expertenteam wurde beauftragt, die folgende Frage zu beantworten: „Welche Regeln sollten, beachtet werden, wenn es um Empfehlungen in der digitalen Welt geht, insbesondere in Bezug auf Chats, das Internet und soziale Netzwerke?“

Spiel: (persönliche) Regelkarten

Die Mitspielenden teilen sich in Zweier oder Dreiergruppen (Expertenteams) auf. Sie bekommen je 10 Blanco- Karten, auf denen sie jeweils eine wichtige (empfehlenswerte) Regel im Umgang mit dem Internet und den sozialen Netzwerken aufschreiben.
Die Beachtung dieser Regeln dient dazu sich selbst und die persönlichen Daten besser zu schützen.
Eine sichere und positive Nutzung der digitalen Welt wird dadurch gefördert.

Das ist für uns eine wichtige Regel	Das ist für uns eine wichtige Regel

Die Kleingruppen benennen max. 10 Regeln und tauschen sich anschließend in der Gesamtgruppe über die Ergebnisse aus.
Jede Gruppe liest ihre Regeln vor und legt sie einzeln aus. Doppelt genannte werden angelegt und so bekommen die Teilnehmenden anschließend eine Übersicht davon, welche verantwortungsvollen Regeln/Empfehlungen am meisten Gewicht bekommen haben.

Zum Abschluss können die Empfehlungen durch die Spielleitung durch folgende Aussagen ergänzt werden, falls sie nicht genannt wurden:

- Schütze persönliche Informationen: Teile keine sensiblen Daten wie Adressen, Telefonnummern oder Passwörter öffentlich.
-

Das gilt insbesondere dann, wenn Du im Verlauf eines Chats zunehmend ein mulmiges Gefühl bekommst, weil Du die Person nicht kennst.

- Schütze deine Konten. Nutze komplexe Passwörter und ändere sie in Abständen, um die Sicherheit deiner Konten zu gewährleisten.

- Welche Passwörter wären nicht gut? Gibt es ein Beispiel für ein gutes Passwort?

- Sei misstrauisch bei unbekannten Kontakten: Achte bei Freundschaftsanfragen oder Nachrichten darauf, ob du die Person kennst

- Was sind Phishing-Mails und wie kannst Du sie erkennen? Klicke nicht auf verdächtige Links in E-Mails und gib keine vertraulichen Informationen von dir preis.

- Antiviren-Software und Firewalls: Halte deine Geräte mit entsprechenden Sicherheitsprogrammen auf dem neuesten Stand.

- Überprüfe deine Einstellungen über deine Privatsphäre und passe sie auf sozialen Medien und anderen Plattformen an.

- Achte auf Cybermobbing und unangemessene Inhalte. Du solltest sie mitteilen, wenn dir so etwas passiert.

- Gehe verantwortungsvoll mit deiner Zeit, die du online bist, um. Du solltest es vermeiden, zu viel Zeit online zu verbringen.
  Hast Du dich schon mal gefragt, wie viel Zeit du online am Tag verbringst?

Tipp:
Bei Bedarf sollten für diese Spielstation wichtige Informationen in Form eines Infozettels ausgegeben werden.

Spielstation: Wo kann ich Hilfe erhalten?
Spielbeginn mit einer kurzen Einleitung

In herausfordernden und bedrohlichen Situationen ist es wichtig zu wissen, wo ich mir Unterstützung holen kann. Es gibt verschiedene Stellen und Organisationen, die Hilfe anbieten:
Kennen Sie derartige Stellen?

- Polizei: Bei akuten Bedrohungen oder Gewaltsituationen sollte die Polizei kontaktiert werden. Sie ist rund um die Uhr erreichbar und kann unmittelbar eingreifen.
- Beratungsstellen: Es gibt spezialisierte Beratungsstellen für Opfer von Gewalt, die sowohl telefonisch, online als auch persönlich Hilfe leisten können.
- Notrufnummern: Neben der Polizei gibt es weitere Notrufnummern
- Freund*innen und Familie: Oftmals ist das persönliche Umfeld eine wichtige erste Anlaufstelle. Freund*innen und Familie können emotionalen Beistand leisten und dabei helfen, professionelle Unterstützung zu finden.

Spiel: Wer kann helfen? - Unser Rat für dich!
Die Mitspielenden sitzen in Gruppen zu dritt oder viert zusammen. Es gibt einen leeren Stuhl, der gut sichtbar ist. Eine Person aus der ersten Gruppe setzt sich auf diesen Stuhl, zieht eine Karte und liest eine fiktive Situation vor, in der sie Hilfe benötigt. Die Gruppen beraten sich und wählen aus ihren Hilfskarten maximal zwei Empfehlungen aus. Danach lesen alle Gruppen ihre Auswahl vor und die hilfesuchende Person entscheidet, welche Empfehlung sie annimmt, und begründet kurz ihre Wahl.
Im Anschluss geht es im Uhrzeigersinn weiter:

a) Stuhl neu besetzen
b) Situation vorlesen
c) Hilfsangebot (e) auswählen
d) Empfehlung benennen und kurz begründen

(fiktive) Situationen, in denen Hilfe benötigt wird:

Es werden Gerüchte über mich „in die Welt“ gesetzt	Ich wurde bedrängt und angefasst
Ich habe Nachrichten bekommen, die mitteilen, dass ich etwas gewonnen hätte. Ich soll meine Daten mitteilen.	Ich bekomme Nachrichten, in denen ich ständig beleidigt werde.
Ich finde ein Foto von mir im Netz mit dem Hinweis: Für 5,00€ bin ich dein Freund/deine Freundin	Ich wurde gezwungen Dinge zu tun, die ich nicht will.
Im Chat wurde ich bedrängt ein Nacktfoto von mir zu senden.	Ich wurde unter Druck gesetzt und sollte mir pornografische Handlungen anschauen

Ich habe den Eindruck, dass ich von einer bestimmten Person seit Tagen beobachtet werde.	Mein/e Ex erzählt Lügen über mich

Hilfsangebote zur Auswahl (je einen Satz Karten an die Kleingruppen verteilen)

Verursachende Person ansprechen	**Hilfe bei einer einer vertrauen Person suchen**
weggehen/ignorieren	**Öffentlich darüber reden**
Sich rächen	**Zur Polizei gehen**
Beratungsstelle aufsuchen Krisentelefon nutzen	**Hilfsangebote im Internet suchen**

Auswertung der Spieleinheit:
Erfahrungsgemäß kommt es bereits während der Spielaufgabe zu einem intensiven Austausch unter den Teilnehmenden. Die angesprochenen Aussagen werden üblicherweise auch in der realen Lebenswelt wiedergefunden oder können als Anregung dienen, vergleichbare persönliche Erfahrungen zu schildern und angenommene Hilfsangebote zu erläutern.
zusätzliche Reflexionseinheit
Eine weitere Auswertung wäre die Möglichkeit, die Fragestellung zu formulieren:
Welche Voraussetzungen braucht es, damit ich Hilfsangebote von vertrauten Personen oder Familienangehörigen annehmen und von meinen erlebten Situationen erzählen kann?

- Emotionale Sicherheit (Wie kann ich mich als hilfesuchende Person sicher fühlen?)
- Empathie und Verständnis (bei vertrauen Personen und Familienangehörigen)
- Kommunikationsfähigkeit (Bedürfnisse und Wünsche klären bei der Hilfe)
- Aktives Zuhören (die Worte der Hilfesuchenden verstehen . Rückfragen und bestätigen der Informationen)

- Vertraute Atmosphäre
- Vermeidung von Verurteilungen
- Ermutigung und Unterstützung

Abschluss
Zum Abschluss treffen sich alle Gruppen wieder in der großen Spielrunde und unter Anleitung der Spielleitung findet eine zusammenfassen Auswertung statt.
Welche Übungen habe ich als besonders wertvoll für mich erlebt?
Habe ich durch die Übungen neue Erfahrungen gemacht?
Was nehme ich mit?
Worüber möchte ich weiter nachdenken?
Was ist mir jetzt klarer geworden?
Die Auswertung sollte auf dem Hintergrund der erlebten Spielatmosphäre und den besonderen Beobachtungen der Spielleitung, sowie der Rückmeldung der Mitspielenden stattfinden.

Ralf Brinkhoff
32584 Löhne

Dipl. Sozialarbeiter
Spielpädagoge
Lehrtrainer der Gewalt Akademie Villigst
Deeskalationstrainer

Tel.: 05732/82102
Fax:05732/82102
Mobil: 01719527478

www.spielpaedagoge.de



Ralf Brinkhoff, Spielpädagoge, im Mai 2025