

Gruppendruck-Rollenspiel: Die pünktliche Clique



Kurzbeschreibung

Rollenspiel: Eine Clique muss vor einem Konzertsaal auf ein zu spät kommendes Cliquenmitglied warten. Die Reaktionen der Clique reichen von aggressiv bis gleichgültig. Im Anschluss diskutiert die Gruppe über „Gruppendruck“.

Themen

Pubertät, Grenzen setzen

Methode

Rollenspiel

Alter

ab 13 Jahren

Zielgruppe

gemischtgeschlechtlich

Zeit

45 Minuten

Gruppengröße

ab 10 Personen

Setting

geschlossene Gruppe

Ziele

- Sich mit Gruppendruck auseinandersetzen
- Sich Konfliktsituationen stellen
- Möglichkeiten und Grenzen des eigenen Durchsetzungsvermögens erfahren
- Unterschiedlichen Standpunkte und Verhaltensweisen kennen lernen

Ablauf

Für das Rollenspiel benötigen Sie 7 bis maximal 9 Freiwillige aus der Gruppe: 3 Freiwillige für das zu spät kommende Cliquenmitglied und 4 bis 6 Freiwillige für die wartende Clique. Die restlichen Gruppenmitglieder haben als Zuschauer die Aufgabe, das Spielgeschehen aufmerksam zu verfolgen.

Bitten Sie die Gruppe, sich folgende Situation vorzustellen: Eine Clique steht vor dem Eingang eines ausverkauften Konzerts und wartet auf das letzte Cliquenmitglied, das die Karten für alle hat. Das Konzert beginnt jeden Moment.

Die Personen, die sich für die Rolle des zu spät kommenden Cliquenmitglieds gemeldet haben, müssen nun den Raum verlassen. Ohne dass die zuschauenden Jugendlichen und die „Zu spät kommenden Cliquenmitglieder“ es hören können, geben Sie „der Clique“ drei Spielsequenzen als Spielanweisung. Die Clique soll:

- das erste zu spät kommende Cliquesmitglied beschimpfen
- das zweite ignorieren
- das dritte begrüßen, als wäre nichts passiert.

Bitten Sie nun das erste zu spät kommende Cliquesmitglied herein. Das Rollenspiel beginnt. Wenn die Schimpftirade abflacht, brechen Sie die Szene ab. Die/der Beschimpfte setzt sich zu den Zuschauenden.

Danach wird das zweite Mitglied in den Raum gebeten. Die Clique reagiert entsprechend der zweiten Anweisung. Brechen Sie die Szene ab, wenn die Spielsituation sich erschöpft hat, das „ignorierte Mitglied“ der Clique Tendenzen zeigt, den Raum wieder zu verlassen, oder ein Mitglied der Clique der/dem Verspäteten, entgegen der Abmachung, doch Aufmerksamkeit schenkt. Das ignorierte Cliquesmitglied setzt sich zu den Zuschauenden.

Dann folgt der Auftritt des letzten Cliquesmitglieds. Auch diese Szene beenden Sie nach einiger Zeit. Bitten Sie nun alle Beteiligten, ihre Rollen aufzugeben, indem Sie die Rolle durch Bewegungen abschütteln.

Danach beginnt die Auswertungsphase. Fragen Sie zuerst die Freiwilligen, die die zu spät Kommenden gespielt haben: Wie fühlt ihr euch jetzt? Richten Sie dieselbe Frage danach an die Mitglieder der Clique. Besprechen Sie im Anschluss die erste Szene, wobei das beschimpfte Mitglied sich zuerst äußern darf. Dann kommen die Mitglieder der Clique zu Wort. Zum Schluss bringen die zuschauenden Gruppenmitglieder ihre Beobachtungen ein. Werten Sie nach dem gleichen Schema die zweite und dritte Spielsequenz aus. Fragen Sie zum Abschluss der Reflexion die Akteurinnen/die Akteure noch einmal nach ihrer Befindlichkeit.

Hinweise/Erfahrungen

Es kann vorkommen, dass die Reaktionen der Clique bei den „zu spät kommenden Cliquesmitgliedern“ starke Gefühle auslösen. Beobachten Sie daher das Spielgeschehen genau, insbesondere die Reaktionen der 3 Freiwilligen, die das zu spät kommende Cliquesmitglied spielen. Brechen Sie die Szene gegebenenfalls ab. Wenn nötig, fangen Sie die Gefühle der Spielenden auf, bevor Sie die nächste Spielszene starten.

Für den Fall, dass die Gruppengröße nur für die Clique und die 3 Freiwilligen ausreicht, können Sie auf die Gruppe der Zuschauer verzichten. Die Zuschauergruppe ist für die Übung nicht unbedingt erforderlich.

Reflexion

Folgende Fragen können Ihnen dabei helfen, ein reflektierendes Gespräch in Gang zu bringen:

Fragen für die Auswertung der ersten Spielsequenz (zu spät kommendes Cliquesmitglied wird beschimpft):

Fragen an das beschimpfte Mitglied:

- Wie hast du dich in der Situation gefühlt?
- Was hast du der „Schimpferei“ entgegen gesetzt, bzw. wie hast du reagiert?
- Hast du dich unter Druck gesetzt gefühlt? Wenn ja: Wie bist du damit umgegangen?

Fragen an die „schimpfende“ Clique:

- Was für ein Gefühl war es, als Gruppe auf einen einzelnen „loszugehen“?
- Habt ihr in eurer Rolle in der Gruppe vielleicht Dinge gesagt und getan, die ihr als Einzelperson in

der Rolle nicht gemacht hätten?

Frage an die Zuschauenden (bleibt in allen Spielsequenzen gleich):

- Habt ihr erkannt, wer der Cliquen-Anführer bzw. die Cliquen-Anführerin war? Wenn ja: Woran habt ihr das erkannt?

Fragen für die Auswertung der zweiten Spielsequenz (zu spät kommendes Gruppenmitglied wird ignoriert):

Fragen an das ignorierte Mitglied:

- Wie war es von der ganzen Gruppe ignoriert zu werden? Wie hast du dich gefühlt?
- Wie hast du reagiert?
- Hast du dich unter Druck gesetzt gefühlt? Wenn ja: Wie bist du damit umgegangen?

Fragen an die „ignorierende“ Clique:

- Was für ein Gefühl war es, als Gruppe einen einzelnen wie Luft zu behandeln?
- Habt ihr euch in der Gruppe in eurer Rolle vielleicht auf eine Art und Weise verhalten, wie ihr es in eurer Rolle als Einzelperson nicht getan hätten?

Fragen für die Auswertung der dritten Spielsequenz (zu spät kommendes Mitglied wird begrüßt, als wäre nichts passiert):

Fragen an das zu spät kommende Mitglied:

- Wie hast du dich gefühlt?
- Hast du dich unter Druck gesetzt gefühlt? Wenn ja: Wie bist du damit umgegangen?

Fragen an die Clique:

- Wie habt ihr euch in der Gruppe gefühlt?
- Was für ein Gefühl war es, so zu tun, als wäre nichts passiert?
- War die Reaktion passend für euch?

Abschlussfrage an alle Gruppenmitglieder:

- Welche Möglichkeiten hätte die Gruppe gehabt, ihrem Ärger gegenüber dem zu spät kommenden Cliquenmitglied auszudrücken, ohne das Gruppenmitglied unter Druck zu setzen?
- Habt ihr schon mal Gruppendruck erlebt? Wie seid ihr damit umgegangen?
- Wie könnt ihr euch als Teil einer Gruppe verhalten, wenn ihr merkt, dass jemand unter Druck gesetzt wird?