





---

**Dokumentation zum  
Bundesmodellprojekt  
„WertICH groß“**

---

## Impressum

Verantwortlich gemäß der gesetzlichen Bestimmungen: Hans Wolf Freiherr von Schleinitz, CJD Vorstand

## Herausgeber

CJD Nord im Christlichen Jugenddorfwerk Deutschlands gemeinnütziger e. V. (CJD)

Geschäftsstelle CJD Nord  
Siegfried-Marcus-Straße 45  
17192 Waren (Müritz)  
fon: 03991 67 32-0  
fax: 03991 67 32 15  
cjd-nord@cjd.de

Sitz des Vereins:  
Berlin, Vereinsregister Berlin Nr. 30118 B

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer:  
USt-Id: DE 145555904

CJD-19-11-1426-4

## Gestaltung/Layout

NORD DESIGN Waren GbR

## Fotos

CJD Nord

## Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>12</b>
<b>1. Überblick: Bundesmodellprojekt „WertICH groß“</b>	<b>13</b>
Zielgruppen	13
Projektregion und Ausgangslage	14
Zielstellung	15
Aktuelle Rahmenbedingungen	16
Inhaltlicher Leitfaden: „Mein Leben, meine Werte, unsere Demokratie“	16
<b>2. Umsetzung des Modellprojekts</b>	<b>19</b>
Einstieg und Kennenlernen in der Gruppe	19
Vermittlung von Grundlagen zum Thema	19
Projekttag: Einführung und Werteverständnis	20
Ebene: Familie und Werte	23
Projekttag: Familie und Werte	24
Ebene: Freundschaft und Werte	27
Projekttag: Freundschaft und Werte	27
Ebene: Soziale Gruppen und Werte	30
Projekttag: Gruppen und demokratische Werte	31
Ebene: Werte in Gesellschaft und Demokratie	34
Projekttag: Respekt, Gerechtigkeit und Chancengleichheit	35
Projekttag: Mit Vorurteilen umgehen	39
Projekttag: Vom Vorurteil zu Diskriminierung und Zivilcourage	42
<b>3. Erfahrungen und Handlungsempfehlungen zum Modellprojekt</b>	<b>47</b>
Regelmäßige Workshops in der Unterrichtszeit	47
Unregelmäßige Projekttagge in der Unterrichtszeit	49
Regelmäßige Workshops außerhalb der Unterrichtszeit	50
Gesprächsabende in Jugendeinrichtungen ohne feste Gruppe	51
Inhaltlicher und zeitlicher Rahmen des Projekts	51
Fazit: Erfahrungen und Empfehlungen	52
Empfehlungen über die Projektarbeit hinaus	55

<b>Methoden-Sammlung</b>	<b>56</b>	<b>Methoden zum Wert VIELFALT</b>	<b>83</b>
<b>4. Methoden für die Gruppenentwicklung</b>	<b>57</b>	<b>Methoden zum Thema VORURTEIL</b>	<b>84</b>
<b>Methoden zum Kennenlernen</b>	<b>57</b>	<b>Methoden zu den Werten WERTSCHÄTZUNG und ZIVILCOURAGE</b>	<b>86</b>
<b>Wachmacher: Übungen für Bewegung und Energie</b>	<b>59</b>	<b>Spezielle Übungsmaterialien</b>	<b>87</b>
<b>Methoden zur Gruppeneinteilung</b>	<b>63</b>		
<b>Methoden zum Feedback</b>	<b>64</b>		
<b>Methoden zur allgemeinen Verwendung</b>	<b>67</b>		
<b>Übungen für einen guten Abschluss</b>	<b>67</b>		
<b>5. Methoden zu den Einzelthemen</b>	<b>69</b>		
<b>Methoden zum Thema FAMILIE</b>	<b>69</b>		
<b>Methoden zum Thema FREUNDSCHAFT</b>	<b>71</b>		
<b>Methoden um Werte, Werte, Werte</b>	<b>72</b>		
<b>Methoden zum Thema CHANCENGLEICHHEIT, GLEICHHEIT und GERECHTIGKEIT</b>	<b>75</b>		
<b>Methoden zum Thema DISKRIMINIERUNG</b>	<b>78</b>		
<b>Methoden zum Thema RESPEKT</b>	<b>79</b>		
<b>Methoden zu Teamgeist und Umgang miteinander</b>	<b>81</b>		







## Vorwort

Liebe\*r Leser\*in,

die Broschüre, die Sie in den Händen halten, ist die Dokumentation eines Modellprojekts aus der Sicht der Projektmitarbeitenden. Wir freuen uns, dass Sie an unseren Erfahrungen und Empfehlungen interessiert sind.

Das Bundesmodellprojekt „WertICH groß“ haben wir in einer sehr ländlichen Region in Mecklenburg-Vorpommern durchgeführt. Die Projektregion hat eine negative Bekanntheit weit über ihre Grenzen hinaus. Wird in der Presse von völkischen Milieus berichtet, werden häufig Orte aus der Region als Beispiele für völkische Lebensweisen und Netzwerke benannt. Neben diesen Netzwerken existiert eine etablierte rechte Szene aus Autonomen Nationalisten und Kameradschaften. Rechtes Gedankengut hatte in immer mehr Köpfe der hiesigen Bevölkerung Eingang gefunden, schon bevor Menschen aus Kriegsgebieten verstärkt Zuflucht suchten in Europa, Deutschland und auch in der Projektregion. Die Aufnahme von Menschen aus kriegs- bzw. krisenbelasteten Ländern in den Jahren 2015 und 2016 löste bei vielen Einheimischen nicht nur Unsicherheit und Ängste aus. Bei der Landtagswahl in Mecklenburg-Vorpommern am 4. September 2016 schaffte die Alternative für Deutschland aus dem Stand nicht nur den Einzug in den Landtag, sondern wurde mit 20,8 % der abgegebenen Stimmen auch zweitstärkste Partei. In einigen Teilen der Projektregion lagen die Werte sogar bei über 30 %.

Die Zusammenarbeit mit den Kindern und Jugendlichen aus eben dieser Region war spannend, aber mitunter auch besorgniserregend. Es war erschreckend, wie tief die Abneigung gegen Menschen aus anderen Ländern und mit anderen Religionen bei so jungen Menschen schon ist. Umso wichtiger sind Projekte wie „WertICH groß“, die zum einen diejenigen jungen Menschen stärken sollen, die offen und demokratisch denken und handeln, und die zum anderen im besten Fall die jungen Menschen zum Nachdenken anregen, die es eben nicht tun.

Die Erfahrungen, die wir in unserer Arbeit gemacht und in dieser Broschüre beschrieben haben, lassen sich natürlich nicht eins zu eins auf andere Regionen übertragen. Wir hoffen dennoch, dass Sie diese und die beschriebenen Konzepte und Übungen für sich nutzen können. Das würde uns sehr freuen.

## 1. Überblick: Bundesmodellprojekt „WertICH groß“

Das Bundesmodellprojekt „WertICH groß“ ordnet sich in das Themenfeld „Rechtsextreme Orientierungen und Handlungen“ des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ ein. In einem Projektzeitraum von rund 5 Jahren sollten adäquate präventive pädagogische Ansätze entwickelt und erprobt werden zur Identitätsbildung und Werteerziehung im Umgang mit jungen Menschen in ländlich geprägten, konfliktbelasteten Sozialräumen Mecklenburg-Vorpommerns, die im Begriff sind, sich vor dem Hintergrund rechtsextremer Agitation und Rekrutierung zu radikalisieren.

Das Projekt begann am 1. April 2015 und endet am 31. Dezember 2019. Es wurde gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben“ und von der Europäischen Union mit Mitteln aus dem Europäischen Sozialfonds MV 2014–2020.

### Zielgruppen

„WertICH groß“ nimmt junge Menschen in den Übergängen von der Kindheit zur Jugend und von Grund- zu weiterführenden Schulen in den Fokus, die im Begriff sind, sich hinsichtlich rechtsextremer Wert- und Weltvorstellungen zu radikalisieren. Die in der Lebenswelt dieser jungen Menschen (bewusst oder unbewusst) wirkungsmächtigen Erwachsenen sollen mit dem Vorhaben ebenfalls erreicht und unterstützt werden, darunter: pädagogische Fachkräfte (insbesondere Lehrer\*innen und

in der Jugendhilfe Tätige), Eltern und andere Familienangehörige sowie signifikante Andere und Multiplikator\*innen.

Kinder und Jugendliche erleben in frühen Jahren mehrere Übergänge, die sie und ihr Leben wesentlich prägen. In der Regel kommen die Kinder mit dem ersten Lebensjahr in eine Kindertageseinrichtung oder zu einer Tagespflegeperson. Dieser Übergang bedeutet für viele die erste Trennung von den Eltern (vorrangig von der Mutter, die meist das erste Lebensjahr mit dem Kind gemeinsam verbringt). Sie müssen sich in der Kinderkrippe oder bei der Tagespflegeperson mit gleichaltrigen Kindern auseinandersetzen, sich an gegebene Abläufe und Regeln anpassen und stehen nicht mehr im alleinigen Fokus der Personensorgeberechtigten. Bereits zwei Jahre später steht ein erneuter Übergang bevor. Von der Kinderkrippe bzw. der Tagespflegeperson wechseln die Kinder altersgerecht in den Kindergarten und damit von einem relativ kleinen Betreuungsschlüssel (eine Fachkraft auf durchschnittlich sechs unter Dreijährige) auf einen deutlich höheren Betreuungsschlüssel (eine Fachkraft auf durchschnittlich 16 Kinder vom 3. Lebensjahr bis zum Eintritt in die Schule).

Den nächsten und sehr gravierenden Übergang erleben die Kinder mit der Aufnahme in die Grundschule und dem Beginn der Schulpflicht. Mit einer Abschiedsfeier vom „einfach Kind sein“ in der Kindertagesstätte und einer Einschulungsfeier wird den Kindern die Wichtigkeit dieses Überganges bewusst

gemacht. Nachdem sie im Kindergarten „die Großen“ waren und gerade im Vorschuljahr diese Stellung oft durch die Erzieher\*innen und gezielte Veranstaltungen auch zugesprochen bekamen, sind sie mit Eintritt in die Schule wieder „die Kleinen“.

Mit dem Ende der 4. Klasse der Grundschule steht in Mecklenburg-Vorpommern der nächste Übergang bevor. Die Kinder wechseln in der Phase der Präpubertät von der Grundschule in die Orientierungsstufe (Klasse 5 und 6 – längeres gemeinsames Lernen) und damit häufig in eine andere Schule. Die Schüler\*innen, die sich nun im Normalfall vier Jahre an einen Ablauf, an Lehrer\*innen, geltende Regeln und Bestimmungen gewöhnt haben, müssen erneut mit Veränderungen umgehen. In einem Alter, in dem Kinder durch körperliche Veränderungen mehr oder weniger an Unsicherheit, Selbstzweifeln und/oder Scham leiden, müssen sie Gewohntes hinter sich lassen und sich im schulischen Kontext neu orientieren. In der Orientierungsstufe erhöht sich für die Schüler\*innen der Stundenumfang, die Anzahl der Unterrichtsfächer und damit auch der Lernumfang. Gerade für leistungsschwächere Schüler\*innen bedeutet dies, dass die freie Zeit am Nachmittag geringer ausfällt.

Am Ende dieser beiden Schuljahre wird die Schullaufbahneempfehlung ausgesprochen und der Wechsel auf ein Gymnasium oder auf die Regionale Schule (häufig verbunden mit dem Verbleib im Schulgebäude) steht bevor. Schaut man auf die pubertären Veränderungen in diesem Alter, zeigen sich gerade in diesem Übergang bei den jungen Men-

schen Identitätsprobleme. Hin und her gerissen zwischen Selbstzweifeln und Allmachtsgefühlen wird im schulischen Kontext der zukünftige Weg bestimmt. Die Gleichaltrigen/Peers nehmen zunehmend die Vertrauensstellung ein, die ehemals die Eltern innehatten, und bestimmen oft den Verhaltenscodex. Der Einfluss der Eltern nimmt dementsprechend ab und Einflüsse von außen – positive wie negative – formen den jungen Menschen.

Von den Übergängen im schulischen Kontext ausgeschlossen sind die Schüler\*innen der Förderschulen, da sie in der Regel ohne Unterbrechungen dieselbe Schule besuchen. Dennoch durchleben sie ebenso wie Gleichaltrige die Entwicklungsschritte zum Erwachsenwerden.

### Projektregion und Ausgangslage

Das Projektgebiet, in dem die Zielgruppen erreicht werden sollen, umfasst Ämter und Gemeinden (Teterow, Krakow am See, Malchin) in zwei Landkreisen (Mecklenburgische Seenplatte und Landkreis Rostock) in Mecklenburg-Vorpommern. Diese Regionen sind als Wirkungsbereiche rechtsextremer Akteur\*innen (Parteimitglieder, Kameradschaftsmitglieder, Autonome Nationalisten, sog. völkische Milieus) bekannt und konfliktbelastet. Über Familien-, Kinder- und Dorffeste versuchen Angehörige der Szene sich als „Kümmerer“ vor Ort zu etablieren und zielgerichtet Lücken zu besetzen, wo staatliche oder zivilgesellschaftliche Angebote fehlen oder verloren gegangen sind. Gezielt

werden schon Kinder über Musik, Ferienfahrten oder andere Freizeitangebote angesprochen.

Der thematische Schwerpunkt lag im Projektzeitraum auf den Herausforderungen beim Umgang mit und der Unterbringung von Asylbewerber\*innen – zentral in „Gemeinschaftsunterkünften“ (u. a. in Güstrow) wie auch dezentral. So existiert(e) eine Facebook-Seite „Teterow wehrt sich“ (fast 600 Gefällt-mir-Angaben), die gegen eine vermeintlich geplante Gemeinschaftsunterkunft im Ort und allgemein gegen Geflüchtete und „Ausländer“ Stimmung macht und mit PEGIDA (und deren Ablegern MVGIDA und ROGIDA) sympathisiert. Gerade von Autonomen Nationalisten und der Kameradschaftsszene geht ein wachsendes Gewaltpotenzial aus; Auseinandersetzungen mit demokratischen Kräften in der Bevölkerung und die Einschüchterung von engagierten Einzelpersonen sind zu verzeichnen. Insbesondere bei Dorffesten, Tanzveranstaltungen, kulturellen Ereignissen oder anderen öffentlichen Veranstaltungen in der Region werden durch die rechtsextreme autonome Kameradschaftsszene massiv Bedrohungsszenarien aufgebaut und in Einzelfällen öffentlich bekannte Personen des demokratischen Spektrums angegriffen.

Kinder und Jugendliche, die in diesen Sozialräumen aufwachsen, sind dem Einfluss rechtsextremer Wertvorstellungen und Welterklärung ausgesetzt – dies gilt insbesondere für Kinder aus Familien, die unter der Bezeichnung „völkische Milieus“ zusammengefasst werden. Über vermeintlich ehrenamtli-

ches Engagement in Elternvereinen und Vereinsstrukturen wird die Wirkungsmacht in den Sozialräumen noch ausgebaut.

### Zielstellung

Das Bundesmodellprojekt verfolgt das Ziel, die oben beschriebenen Übergänge von der Grund- zur weiterführenden Schule (Orientierungsstufe) und von der Orientierungsstufe (Klasse 6) bis in die 8. Klasse (Förderschule, Regionale Schule oder Gymnasium) zusätzlich pädagogisch zu begleiten. Die im Projekt gebildeten Gruppen sollen zu einer festen Konstante in der sich verändernden Lebenswelt entwickelt werden. Die Pädagog\*innen, die im Projekt tätig sind, arbeiten wertneutral mit den Kindern, zeigen ihnen unterschiedliche Lebensmodelle, –welten und -identitäten auf und stärken die Kinder in ihrer Werte- und Identitätsfindung.

In den Städten der Modellregion soll in der Durchführungsphase A jeweils eine Gruppe gebildet werden, die von der 4. Klasse über den Übergang in die 5. Klasse hinweg bis in Klasse 6 begleitet wird. Der Zugang zu den Kindern soll über die örtlichen Grundschulen geschaffen werden. In Form von Projekttagen sollen die Kinder das Projekt und die Projektmitarbeitenden kennenlernen und das Interesse an den Projekthinhalten soll geweckt werden. Mit dem gleichen Vorgehen sollen in der Durchführungsphase B die Kontakte zu Schüler\*innen der 6. Jahrgangsstufe geknüpft werden. Beide Gruppen sollen nach Möglichkeit in gleicher Besetzung drei Jahre begleitet werden. Die Grup-



pen sollen den Kindern Halt und Festigkeit geben und die regelmäßigen Kontakte in Form von Workshops sollen in der unterrichtsfreien Zeit stattfinden.

### Aktuelle Rahmenbedingungen

Die Absicht, die Veranstaltungen außerschulisch durchzuführen, konnte in vielen Fällen nicht umgesetzt werden. Zu sehr konkurriert das Projekt mit anderen außerschulischen Angeboten, mit notwendiger Lernzeit und mit freier ungeplanter Freizeit. Hinzu kommt die mangelnde Mobilität der Zielgruppe. Einige Schulen der Projektregion werden von Schüler\*innen aus ca. 70 Orten besucht. Die Busse in die Wohnorte der Schüler\*innen fahren in der Regel direkt im Anschluss an die letzte Schulstunde. In einige Orte fahren danach keine späteren Busse mehr. Die Kinder und Jugendlichen haben somit keine Gelegenheit, ohne die Unterstützung der Eltern nach Hause zu kommen.

Die Schulen bzw. Schulleitungen zeigen sich jedoch interessiert am Projekt und haben zum einen Stunden in der regulären Unterrichtszeit zur Verfügung gestellt und zum anderen Projektangebote angeboten, um unsere Themen gemeinsam mit den Schüler\*innen zu bearbeiten. In Interviews und anderen Gesprächen mit Leiter\*innen von Jugendeinrichtungen in der Projektregion kam zum Ausdruck, dass es aus ihren Erfahrungen heraus schwer ist, Kinder und Jugendliche über einen so langen Zeitraum von drei Jahren außerschulisch an ein Projekt zu binden. Mit Ausnahme einer Einrichtung sahen sie

für das Projekt als außerschulisches Angebot keine Chance. Daher wurden die Möglichkeiten, mit den Kindern und Jugendlichen in der Schule zu arbeiten, gern angenommen. Das Projektteam hat jedoch weiter versucht, die Angebote außerschulisch zu installieren, war darin aber leider nicht erfolgreich.

Im Projektteam arbeiten **zwei Projektmitarbeitende**. In der Regel führen beide die Veranstaltungen mit den Kindern durch, damit diese auch zu beiden Vertrauen aufbauen können. Dem Projektteam ist bewusst, dass Sympathien unterschiedlich verteilt werden können. Dieser Tatsache wird so Rechnung getragen. Das Projektteam arbeitet wertschätzend und respektvoll miteinander und versucht so, als Vorbild für die Teilnehmenden zu agieren.

Die Arbeit mit den Kindern ist ergebnisoffen, allparteilich und prozessorientiert. Jedes Kind wird in seiner Individualität wahr- und angenommen.

### Inhaltlicher Leitfaden: „Mein Leben, meine Werte, unsere Demokratie“

Als Projektteam haben wir einen Leitfaden für die inhaltliche Arbeit entwickelt, in dem wir vom Nahen zum Fernen, vom Bekannten zum Unbekannten vorgegangen sind.

Die ersten Fragen, die sich stellen, bevor das Projektteam mit der Zusammenarbeit mit den Kindern und Jugendlichen beginnt, sind:

- Wo fangen wir an und wo wollen wir hin?
- Was sind Werte?

Demokratische Werte erleben Kinder und Jugendliche jeden Tag, ohne dass sie diese so bezeichnen. Aus diesem Grund ist es wichtig, erst einmal den Begriff „Werte“ zu definieren.

Eine Definition, die für Kinder und Jugendliche verständlich ist, ist die folgende:

**Werte sind gute Eigenschaften, die wichtig und nötig sind, damit Menschen gut miteinander leben können.**

Aber auch diese Definition wird für viele Kinder und Jugendliche noch sehr abstrakt sein. Darum setzt das Projektteam bewusst bei Beziehungen von Menschen an, die den meisten Kindern und Jugendlichen bekannt sind.

### 1. Familie und Werte

Der überwiegende Teil der Kinder und Jugendlichen, mit denen das Projektteam arbeitet, wächst in einer Familie auf. Es sollte den Teilnehmenden nicht schwerfallen, „gute Eigenschaften [zu benennen], die wichtig und nötig sind, damit Menschen (in einer Familie) gut miteinander leben können.“

- 1.1 Welche Werte sind in einer Familie wichtig?
- 1.2 Welche nicht materiellen Wünsche haben Kinder an ihre Eltern und umgekehrt?

1.3 Wer gehört mit zur Familie?

1.4 Wie sieht eine Familie aus? (u. a. wird hier das Thema Vielfalt mit behandelt)

1.5 Familie und Werte im Wandel (Themen wie Rollen- und Geschlechterverständnisse im Lauf der Zeit, Änderung der Bedeutung einzelner Werte)

### 2. Freundschaft und Werte

Nach der Familie ist die Freundschaft ebenfalls bei den allermeisten unserer Teilnehmenden als wichtige Beziehungsform bekannt. In diesem Themenblock sollen folgende Fragen behandelt werden:

- 2.1 Welche Werte sind in einer Freundschaft wichtig?
- 2.2 Was unterscheidet Familie und Freundschaft?
- 2.3 Wie viele Freund\*innen kannst du haben?
- 2.4 Was kann eine Freundschaft zerstören?
- 2.5 Würdest du für deinen besten Freund/deine beste Freundin alles tun?
- 2.6 Sind soziale Medien dazu geeignet, neue Freund\*innen kennenzulernen?
- 2.7 ...

### 3. Schulklasse/Schule/Verein und Werte

Während die Menschen in eine Familie hineingeboren werden und sich ihre Freund\*innen aussuchen können, ist die Schule ein Ort, an dem Menschen aufeinandertreffen, die unterschiedliche soziale Hintergründe haben. In der Regel können sich die Kinder nicht aussuchen, wer mit ihnen den Klassenraum teilt und welche Lehrer\*innen den Unterricht erteilen. Auch in Vereinen treffen Menschen aufeinander, die vielleicht nur ein Interesse miteinander teilen.

- 3.1** Was unterscheidet Familie, Freundschaft und Schule voneinander im Hinblick auf Freiwilligkeit, Spaß, Regeln, Konsequenzen? Welche Werte sind wo besonders wichtig? Welche sind wo gar nicht wichtig?
- 3.2** Welche Rollen üben die Teilnehmenden aus? Und welche Werte sind in den einzelnen Beziehungen wichtig?
- 3.3** Welche Unterscheidungen gibt es in Bezug auf Wertschätzung und Respekt?

### 4. Gesellschaft und (demokratische) Werte

Die Werte, die in den vorangegangenen Beziehungsformen besprochen wurden, werden auf die gesellschaftliche Ebene gehoben.

- 4.1** In welcher Gesellschaft möchte ich leben?
- 4.2** Was ist Vielfalt? Und wie sähe es aus, wenn es sie nicht gäbe?
- 4.3** Was ist Respekt und was ist respektlos? Und wovon ist Respekt (un)abhängig?
- 4.4** Haben in unserer Gesellschaft alle Menschen die gleichen Chancen?
- 4.5** Was ist eigentlich Gerechtigkeit?
- 4.6** Habe ich die Macht, die Welt zu verändern?
- 4.7** Was sind Vorurteile und wie entstehen sie? Warum hat jeder Mensch Vorurteile? Können Vorurteile abgeschafft werden?
- 4.8** Was ist Diskriminierung? Warum entstehen aus Vorurteilen diskriminierende Haltungen und Handlungen?
- 4.9** Was ist Sexismus, Homophobie und Rassismus?
- 4.10** Was ist Zivilcourage? Wie kann jede\*r zivilcouragiert handeln?
- 4.11** Wie werden demokratische Werte im Alltag gelebt und wie können sie und warum müssen sie verteidigt werden?

## 2. Umsetzung des Modellprojekts

### Einstieg und Kennenlernen in der Gruppe

Die ersten Workshops werden dafür genutzt, dass sich die Projektmitarbeitenden und die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen miteinander vertraut machen. In Kennenlernübungen werden erste Fragen beantwortet und die Projektmitarbeitenden erfahren, was für die Teilnehmenden wichtig ist. Ebenso haben auch die Kinder und Jugendlichen die Möglichkeit, ihre Neugier in Bezug auf die Projektmitarbeitenden zum Ausdruck zu bringen. Allerdings gibt es eine wichtige Regel, die für alle Anwesenden gilt: Wenn etwas für die\*den Befragte\*n zu intim ist bzw. er\*sie über bestimmte Dinge nicht reden möchte, muss er\*sie das nicht tun. In der Kennenlernphase wird der Grundstein für ein vertrauensvolles Miteinander gelegt, der dazu beitragen soll, die Kinder zu öffnen und sie dazu zu befähigen, ihre Wünsche, Bedürfnisse und Meinungen zu äußern und dafür einzustehen.

In der ersten Phase des Miteinander-Arbeitens soll außerdem die Form der Zusammenarbeit geklärt werden. Die Kinder und Jugendlichen erarbeiten sich eigene Regeln, von denen sie annehmen, dass sie sich daran halten können.



### Vermittlung von Grundlagen zum Thema

Der Begriff „Werte“ ist in der Sprache der Kinder und Jugendlichen ein wenig bis gar nicht benutztes Wort. Ebenso ist anzunehmen, dass Kinder und Jugendliche Begriffe wie Akzeptanz, Toleranz, Vielfalt, Respekt u. a. zwar häufiger benutzen, aber deren Bedeutung nicht genau kennen.

Eine „Werteabfrage“ lässt die Projektmitarbeitenden erkennen, was die Kinder und Jugendlichen schon wissen und was nicht. So wird danach gefragt, was der Begriff „Werte“ bedeutet, welche Funktion Werte haben und welche Werte den Kindern und Jugendlichen am wichtigsten sind. Jede Gruppe erarbeitet sich eine eigene Wertedefinition, die als Grundlage für die Weiterarbeit und für ein gemeinsames Verständnis genutzt wird.

In weiteren Plenumsgesprächen wird diskutiert, warum Werte wichtig sind. Es soll ein Verständnis dafür entstehen, dass Werte ein gutes Miteinander ermöglichen, dass auf ihrer Grundlage Regeln formuliert und sogar Gesetze entwickelt worden sind.

**Im Folgenden finden Sie den Ablauf des dazugehörigen Projekttages als Anregung für Ihre Arbeit.**

## Projekttag: Einführung und Wertverständnis

### Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler (SuS) lernen die Projektmitarbeitenden (PMA) kennen.
- Die Schülerinnen und Schüler haben sich Regeln für den heutigen und alle weiteren Projektstage gegeben.
- Die Schülerinnen und Schüler wissen, was mit dem Begriff „Werte“ gemeint ist.
- Die Schülerinnen und Schüler erleben in einer Teamübung verschiedene Werte in einer praktischen Situation.

## Verlaufsplan – Projekttag: Einführung und Wertverständnis

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen sich kurz vor und erläutern (ebenfalls kurz) noch einmal die Inhalte des Projektes PMA stellen den Ablauf des Tages vor  Namenschilder werden an die SuS ausgehändigt	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:45	Warm-up Ziel: Gruppe wahrnehmen, Aufmerksamkeit, Rücksichtnahme	Wer ist wo?	Bewegungsspiel	-
08:55	Workshopregeln Ziel: Die SuS erarbeiten sich Umgangsregeln, an die sich alle Anwesenden während der gemeinsamen Projektstage halten.	Die SuS schreiben auf Moderationskarten Umgangsregeln, die ihnen wichtig sind. Diese werden im Plenum diskutiert. Die Umgangsregeln, die für alle gleichermaßen wichtig sind, werden angepinnt, damit sie für alle im Projekttagverlauf sichtbar sind.	Plenum	FC, Stifte, Modikarten
09:05	Wer – Wie – Was – WERTE Ziel: Die PMA erfahren, welches Wissen/welche Kenntnisse die SuS bereits haben.	Wissensabfrage zum Thema „Werte“. Die PMA teilen zu jeder Frage andersfarbige Karten aus. Folgende Fragen werden gestellt: - Was verstehst du unter dem Begriff „Werte“? - Warum sind Werte für dich wichtig? - Welche drei Werte sind für dich besonders wichtig? - Was ist dir besonders wichtig? - Was bedeutet der Begriff „wertvoll“ für dich?	Einzelarbeit im Kreis	genügend Stifte, Modikarten
09:35	Pause	Während der Pause werten die PMA die Antworten aus und versuchen, die häufigsten Antworten herauszufiltern (für später).	-	-

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
09:50	Gemeinsames Lesen	SuS bekommen Zeit, um die Antworten der anderen zu lesen. Auswertung: Welche Frage(n) findet ihr leicht zu beantworten? Welche Frage(n) findet ihr schwer zu beantworten?	Stuhlkreis, Plenum	keine
10:00	Definition WERTE	Die SuS versuchen, anhand des Geschriebenen und Gelesenen eine Definition für den Begriff zu finden. Auf der Grundlage dieser Definition wird in den nächsten Projekttagen der Begriff „Werte“ verstanden. Eine PMA notiert die Gedanken der SuS auf ein Flipchart.	Plenum	Flipchart, Stift
10:15	TEAMAUFGABE Ziel: Die SuS erleben, wie sie in einer Gruppe miteinander umgehen.	Reißender Fluss inklusive Auswertung	Gruppenarbeit	Teppichfliesen, Seile
11:15	Pause			
11:45	Bewegungsspiel	Ballwege	Spiel	Ball
11:55	Themencloud Ziel: Themen für die nächsten Projektstage sind definiert.	Anhand der Wissensabfrage zum Thema „Werte“ werden die Themen für die nächsten Projektstage bestimmt. Die häufigsten Antworten auf die Frage „Was ist dir besonders wichtig?“ werden als Themen (immer im Zusammenhang mit Werten) vorgeschlagen.	Plenum	-
12:05	Tagesauswertung	Feedback-Fadenkreuz	-	Punkte
12:25	Abschied/ Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame Abklatschen soll als Ritual das Ende des Projektstages markieren.	-	-
12:35	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins		

## Ebene: Familie und Werte

### Arbeit auf unterschiedlichen Ebenen Familie und Werte

„Mein Leben, meine Werte, unsere Demokratie“ ist der Leitfaden vom Nahen zum Fernen, den das Projektteam für die Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen entwickelt hat und der als Grundlage für die Arbeit im Projekt dient. Um den übergeordneten Wertebegriff und die zugehörigen Wertebegriffe und deren Bedeutung mit den Kindern und Jugendlichen zu bearbeiten wird dort angefangen, wo die Grundlage der Wertebildung gelegt wird – in der Familie. Diese Beziehungsform ist den Kindern bekannt und vertraut. Ebenfalls vertraut ist ihnen der Freundschaftsbereich. Beides sind Nahbereiche für die Teilnehmenden – die Mikroebene. Danach setzt sich das Projekt mit Beziehungsformen in der Schule und anderen regelmäßigen Gruppen wie Vereinen auseinander – der Mesoebene. Das Werteverständnis, das in diesen Bereichen erlangt wurde, soll im nächsten Schritt auf die Gesellschaft übertragen werden – die Makroebene. Die gemeinsame Zeit in den drei Jahren des Projekts ermöglicht es, die Themen so kleinteilig zu behandeln, um am Ende Wirkung zu erzielen. Einmalige Projektveranstaltungen beziehen sich z. B. lediglich auf Diskriminierung oder Vorurteile oder Rassismus oder Vielfalt. „WertICH groß“ kann langzeitpädagogisch Wissen vermitteln, das bei den wichtigen gesellschaftlichen/demokratischen Werten und Themen zum Tragen kommt und von den Schüler\*innen eingesetzt werden kann.

Für den Themenbereich Familie wird noch einmal deutlich gesagt, dass es den Teilnehmenden freisteht, über ihre Familien zu sprechen. Dennoch ist die Beziehungsform „Familie“ allen bekannt, sodass allgemein mitgesprochen und mitgedacht werden kann. Die Familienkonstellationen, in denen die Teilnehmenden leben, sind durchaus unterschiedlich. Deshalb sollen Familienmodelle gebaut/konstruiert werden, von denen sich die Kinder und Jugendlichen vorstellen können, dass es solche Modelle gibt. Das Spektrum soll von Mutter-Vater-Kind(er)-Familien über Einelternfamilien bis hin zu Pflege- und Adoptivfamilien, Patchwork- und Regenbogenfamilien beschrieben werden. Die Teilnehmenden können dabei ihre eigene Familienkonstellation vorstellen oder eine gedachte zusammensetzen. Das Ziel dieses Blocks soll sein, Verständnis dafür zu erlangen, dass alle Konstellationen völlig normal sind. Dass jeder Lebens- und Familienentwurf für die jeweiligen Entwerfenden genauso gut und richtig ist und von außen nicht infrage gestellt bzw. abgelehnt werden darf. Der Wert VIELFALT soll hier u. a. das erste Mal besprochen werden. Fragestellungen wie: „Wer gehört für euch zur Familie?“ und „Welche Werte verbindet ihr mit Familie?“ können Grundlage für eine Wertediskussion darstellen. Unterstützt werden kann diese Diskussion, wenn die Teilnehmenden sich darüber Gedanken machen sollen, welche nicht materiellen Wünsche sie an ihre Familienmitglieder

haben, und umgekehrt, welche Streitthemen in Familien vorkommen und ob sie Vorbilder in ihren Familien haben und wenn ja, warum. Im Alltag haben die Kinder und Jugendlichen solche Fragen nicht im Fokus. Sich einmal die Zeit zu nehmen und zu überlegen, welche Wünsche sie an ihre Familienmitglieder formulieren möchten und welche diese wiederum an sie haben, bietet Gelegenheit zur Selbstreflexion. Bei der Planung wird davon ausgegangen, dass gemeinsame Zeit, weniger Streit, mehr Unterstützung, mehr Anerkennung und mehr Aufmerksamkeit als Antworten infrage kommen. Sich selbst wertgeschätzt und geachtet zu fühlen, stärkt das eigene Selbstwertgefühl – das eigene ICH. Nur wer ein positiv gestärktes Selbstbild hat, kann andere (fremde) Menschen akzeptieren. Wer sich selbst nicht respektiert und geachtet fühlt, dem fällt es auch schwerer, andere zu respektieren und zu achten. Und genau dieser Grundstein zu einem positiv gestärkten ICH wird in der Familie gelegt. Am Beispiel der Familie kann zudem gut erklärt werden, wie sich Gesellschaft und Werte im Laufe der Zeit verändert haben. In einem Diskurs zum Wandel der Werte seit den 1950er-Jahren, als es eine strikte Rollenteilung in der Familie gab, als der Wert RESPEKT nicht als „wertschätzend und achtsam“ sondern mit „angstgebietend“ definiert wurde, kann gut ersichtlich werden, was sich allein in den letzten 60 bis 70 Jahren verändert hat. (Siehe dazu die Methode/Übung „Familie und Werte im Wandel“ im Abschnitt 5.)

### Projekttag: Familie und Werte

#### Ziele

- Die SuS sind in der Lage, bestimmte Werte zu benennen.
- Die SuS wissen, welche Werte in der Familie wichtig und gewünscht sind.
- Die SuS sind in der Lage, das Besprochene auf die gesellschaftliche Ebene zu transponieren.



### Verlaufsplan – Projekttag: Familie und Werte

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag  Namenschilder zwischendurch verteilen	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:45	Warm-up	Familien-ALL DIE	Bewegungsspiel	-
09:00	Einteilung in Gruppen	4 Gruppen à 5 TN - Familie Meier	-	Karten mit Familiennamen
09:05	FAMILIEN-Allerlei Ziel: Die SuS setzen sich mit dem Thema „Familie“ auseinander. Das Thema „Werte“ wird mitgedacht.	Die SuS bearbeiten in Kleingruppen das Thema „Familie und Werte“	Kleingruppen	Aufgabenblätter, FC-Blätter, Familienkarten, Stifte
09:35	Auswertung	Die SuS stellen ihre Arbeiten vor	Plenum	-
09:50	Pause			
10:00	Familie und Werte im Wandel Ziel: Die SuS haben ein Verständnis dafür, dass sich Werte im Laufe der Zeit verändern. WerteWANDEL statt WerteVERLUST.	Die SuS bekommen Aussagen aus drei verschiedenen Zeiten ausgehändigt und sollen diese zuordnen. Gemeinsam wird über die Zuordnungen gesprochen. Im zweiten Teil werden verschiedene Werte genannt bzw. gezeigt. Die SuS diskutieren, wann welche Werte wichtig bzw. wichtiger waren (z. B. Sittsamkeit, Häuslichkeit, Individualität...).	Großgruppenarbeit	Jahreszahlen, Aussagen

Zeit/ Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
10:30	Familienmodelle – alles normal? Ziel: Akzeptanz von unterschiedlichen Lebensvorstellungen/ von Vielfalt	Die SuS legen anhand von vorgegebenen Begriffen Familienmodelle, die sie kennen oder die ihnen möglich erscheinen.	Plenum	Familienmitgliederbegriffe
10:50	Pause			
11:15	Familien-Werte-Kran und Auswertung. Ziel: Die SuS wissen, welche Werte in der Familie wichtig sind.	Jede Person überlegt für sich, welche vier Werte für sie/ihn in der Familie am wichtigsten sind und schreibt diese auf. Dann arbeiten sie paarweise zusammen und verständigen sich wieder auf vier Werte ... Am Ende bleiben zwei Gruppen übrig, die sich gemeinsam auf 5-6 Werte verständigen sollen. Diese werden auf die Bauklötze geschrieben und die Bauklötze werden mit dem Teamkran gestapelt.	Einzel-, Paar-, Klein- und Großgruppenarbeit Teamaufgabe	Teamkran
12:15	Tagesauswertung mit Textmarkern	Säulen-Feedback	-	Textmarker
12:35	Abschied/ Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame Abklatschen soll als Ritual das Ende des Projekttagges markieren.	-	-
12:40	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins		

## Ebene: Freundschaft und Werte

Der Unterschied zwischen Familie und Freundschaft liegt in der Regel darin, dass die Menschen sich ihre Freund\*innen selbst aussuchen. Das bekannte Sprichwort „Familie kann man sich nicht aussuchen – Freunde schon“ unterstützt diese Regel. Die Teilnehmenden sollen im Vergleich zur Beziehungsform Familie die Werte erkennen und benennen, die ihnen in einer Freundschaft wichtig sind. Was ist der Unterschied zwischen Familie und Freundeskreis und wie schätzen sie sich selber als Freund\*in ein.

Fragestellungen sollen den Teilnehmenden bei den Überlegungen behilflich sein, z. B.:

- Was macht eine gute Freundschaft aus?
- Wie viele beste Freund\*innen kann man haben?
- Was kann eine Freundschaft kaputt machen?
- Würde ich für meine\*n beste\*n Freund\*in alles tun – sogar etwas Verbotenes?

Diesen Block sollen die Teilnehmenden dazu nutzen, über ihr Verhalten nachzudenken und zu reflektieren.

Im Unterschied zur Familie, in der in der Regel von Beginn an eine sehr intime und innige Beziehung zwischen den Familienmitgliedern besteht, werden in einer Freundschaft die Umgangsattribute erst aufgebaut. Es gibt kein inniges

Verhältnis von Beginn an. Gegenseitiges Verständnis, Vertrauen, gegenseitige Verlässlichkeit und Akzeptanz wachsen mit der Zeit und werden vertieft. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe, im Speziellen zu einem Freundeskreis, wird für Kinder und Jugendliche mit zunehmendem Alter wichtiger, auch in Bezug auf die Ablösung vom Elternhaus, die zum Erwachsenwerden gehört. In einer Freundschaft werden Werte noch einmal anders (aus)ge- bzw. erlebt. Wie welche Werte umgesetzt werden, trägt dazu bei, wie sich der junge Mensch entwickelt.

Freund\*innen werden meistens danach ausgesucht, ob sie sich im selben Umfeld aufhalten, ähnliche Interessen und Hobbys haben oder ob sie in einer ähnlichen finanziellen Situation aufwachsen und ein ähnliches Werteverständnis haben. Das heißt, es müssen grundlegende und wichtige Gemeinsamkeiten vorhanden sein.

### Projekttag: Freundschaft und Werte

#### Ziele

- Die SuS sind in der Lage, bestimmte Werte zu benennen.
- Die SuS wissen, welche Werte in einer Freundschaft wichtig und gewünscht sind.
- Die SuS sind in der Lage, mithilfe der Standpunktformel gut zu argumentieren.
- Die SuS sind in der Lage, das Besprochene auf die gesellschaftliche Ebene zu transponieren.



## Verlaufsplan – Projekttag: Freundschaft und Werte

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:45	Warm-up	Freundliches Ähm	Bewegungsspiel	-
09:00	Einstieg ins Thema	10 Positionierungsfragen zum Thema Freundschaft	-	JA- und NEIn-Vorlagen, Fragen
09:15	Gruppeneinteilung	Zitate zum Thema Freundschaft werden aus Puzzlestücken zusammengesetzt: ein Zitat = eine Gruppe.	-	Zitate in Puzzleteilen
09:20	Was ist Freundschaft? Ziel: Die SuS setzen sich mit diesem Thema auseinander und wissen, was in einer Freundschaft wichtig ist.	Die Gruppen setzen sich an einzelne Arbeitstische und diskutieren die Fragen, die von den PMA gestellt werden. Die fünf Fragen werden einzeln gestellt und sollen sofort beantwortet werden. Danach kommt die nächste Frage zum Diskutieren in der Gruppe. <b>1.</b> Welche Werte verbindet ihr mit Freundschaft bzw. welche guten Eigenschaften soll ein guter Freund/eine gute Freundin haben? <b>2.</b> Was unterscheidet die Beziehungsformen Familie und Freundschaft? <b>3.</b> Wie viele Freund*innen kann man haben? Sind soziale Netzwerke (z. B. Facebook) hilfreich, um Freund*innen zu finden? <b>4.</b> Würdet ihr für euren besten Freund/eure beste Freundin alles tun, sogar etwas Verbotenes? <b>5.</b> Und ihr? Was macht euch zu einem guten Freund/einer guten Freundin?	Kleingruppen	Flipchartbögen, Stifte

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
09:50	Auswertung	Die Kleingruppen stellen ihre Ergebnisse vor.	Plenum	-
10:15	Pause			
10:30	Standpunktformel	Anhand des Themas sollen die SuS lernen, demokratisch zu argumentieren. Dazu wird zuerst die Standpunktformel erklärt.	Plenum	vorbereitetes Flipchart
10:50	Debatte Ziel: SuS sind in der Lage, ihre Meinungen gut zu erläutern.	Thema: Freund*innen braucht doch kein Mensch! Im Vorfeld werden Freiwillige (ca. 10 SuS) gesucht, die sich an der Debatte beteiligen möchten. (Das Thema ist zu dem Zeitpunkt noch unbekannt.) Die 10 SuS teilen sich in zwei Gruppen – die eine Gruppe wird die Pro-, die andere die Contra-Gruppe. Beide Gruppen bekommen das Thema und haben Zeit, sich Argumente dafür oder dagegen zu überlegen. Der Rest der Gruppe bekommt vorrangig die Aufgabe, zuzuhören. Am Ende sollen sie entscheiden, welche Argumente ihnen am besten gefallen haben.	Großgruppenarbeit	-
11:40	Pause		-	-
11:55	Teamübung	Lochplane	-	-
12:20	Feedback	SMS an einen Freund/eine Freundin Die Teilnehmenden sollen in Form einer SMS folgende Frage beantworten: Hey, wie war dein heutiger Projekttag? 160 Zeichen maximal.	-	karierte Blätter, Stifte
12:30	Abschied/Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame Abklatschen soll als Ritual das Ende des Projekttagess markieren.	-	-
12:40	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins		

## Ebene: Soziale Gruppen und Werte

In einer Gruppe, hier im Speziellen in einer Klasse, lernen Kinder miteinander, die aus verschiedenen Familiensituationen und -konstellationen und sozialen Milieus kommen, einen unterschiedlichen Wertebegriff aufweisen und unterschiedliche finanzielle Möglichkeiten mitbringen.

Hier lernen die Kinder und Jugendlichen, sich mit Menschen auseinanderzusetzen, die sie nicht lieben (Familie) bzw. gernhaben (Freundeskreis). Das Gelernte aus Familie und Freundeskreis kommt hier zum Tragen. Wenn im Zuhause der Kinder und Jugendlichen demokratische Werte vorgelebt und gelebt werden, sollten die Kinder und Jugendlichen keine Probleme damit haben, diese Werte auch Fremden gegenüber zu leben und sich in fremde Gruppen gut einzubringen. Kinder und Jugendliche, die es bisher nicht gelernt haben, sich mit (fremden) Menschen wertorientiert auseinanderzusetzen, werden in der Schule womöglich Probleme bekommen.

In der Schule werden im Gegensatz zur Familie und zum Freundeskreis das Zusammenleben und das gemeinsame Lernen durch Schulordnungen und Klassenregeln reglementiert. Den Schüler\*innen sind die Regeln und die Konsequenzen bei Nichteinhaltung bekannt. Die Konsequenzen bei Nichteinhaltung der Schulordnung und der Klassenregeln reichen bis in das familiäre Zusammenleben hinein. Zudem unterliegen einige Werte in der Schule einem Benotungssystem. In den Kopf-

noten wird benotet, wie WERTE im Schulalltag gelebt werden. Lehrkräfte bedienen sich hierfür eines Kriterienkatalogs, ohne dabei das Erleben und Vorleben von Werten in der Familie mit zu betrachten. Das kann sich gerade bei Kindern und Jugendlichen als schwierig erweisen, die zu Hause nicht mit demokratischen Werten und Umgangsformen groß werden. Dennoch können diese Noten auch als Motivation für ein Umdenken angesehen werden. In Mecklenburg-Vorpommern werden in Schulhalbjahres- und -endjahreszeugnissen die Werte Fleiß, Zuverlässigkeit, Teamfähigkeit und Umgangsformen mit Noten versehen. Damit wird das eigene Werteverständnis bzw. Leben von Werten der Kinder und Jugendlichen einer Einschätzung unterzogen, die gerade in den höheren Jahrgangsstufen bedeutend für eine Ausbildung und damit für ihre Zukunft sein kann.

Abschließend könnte man hier die Frage aufwerfen, ob bei einigen Schüler\*innen das Leben von demokratischen Werten nicht aus der eigenen Intention heraus erfolgt, sondern aus Angst vor Sanktionen.

Das Projekt möchte mit seiner Arbeit positive Impulse setzen und die Teilnehmenden dazu anregen, ihr Verhalten zu überdenken und gegebenenfalls positiv zu verändern hin zu einer demokratisch handelnden Person. Und das nicht aus einem Sanktionsdenken heraus, sondern aus eigener Motivation.

### Projekttag: Gruppen und demokratische Werte

#### Ziele

- SuS können Werte benennen und einordnen.
- SuS kennen die Bedeutung der Werte.
- Die SuS machen sich Gedanken darüber, wie es mit der Chancengleichheit in Deutschland und in der ganzen Welt aussieht.
- Die SuS erarbeiten Ideen, mit denen die Welt ein bisschen gerechter gestaltet werden kann.



## Verlaufsplan – Projekttag: Gruppen & demokratische Werte

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag Rückblick auf die SMS-Auswertung	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:40	Warm-up	Ballwege mit mehreren Bällen	Bewegungsspiel	Bälle
08:50	Erinnerungsdomino Ziel: Die PMA wissen, was den SuS bisher in Erinnerung geblieben ist.	Jede Person bekommt zwei Karten mit vier Plätzen. Darauf können die SuS ein Thema, eine Übung, eine Diskussionsrunde, eine Gruppenarbeit oder was immer ihnen am meisten in Erinnerung geblieben ist, aufschreiben.	-	Stifte, vorber. Modikarten (Aussehen in Anlehnung an Dominosteine), vorbereitete Wabekarte
09:10	Einstieg ins Thema	Kennt ihr noch eure Definition für den WERTE-Begriff? Die PMA zeigen das „Werteplakat“, das im Einführungsprojekttag entstanden ist.	-	Werteplakat
09:20	Gruppeneinteilung	nach Zufallsprinzip: farbige Punkte aus einem Säckchen ziehen	-	Punkte
09:30	In welcher Gesellschaft möchtet ihr leben? – Teil 1	Vorbereitung der WERTE-Versteigerung	Kleingruppen	„Biete“-Schilder, WIG-Taler, Werte-Katalog, Fineliner, Hammer
09:50	Pause			
10:10	In welcher Gesellschaft möchtet ihr leben? – Teil 2	Einweisung und Durchführung der WERTE-Versteigerung	Großgruppe	

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
10:45	In welcher Gesellschaft möchtet ihr leben? – Teil 3	Gruppeninterne Auswertung der WERTE-Versteigerung anhand der folgenden Fragen: Hattet ihr eine Strategie? Wenn ja: Ist diese aufgegangen? Habt ihr alle Werte bekommen, die ihr wolltet? Haben euch in Versteigerung Werte gefehlt? Aufgabe: Stellt der Gruppe eure Gesellschaft vor, wenn nur die Werte gelten, die ihr ersteigert habt.	Kleingruppe	Arbeitsblätter, Stifte
11:00	In welcher Gesellschaft möchtet ihr leben? – Teil 4	Vorstellung der Ergebnisse der WERTE-Versteigerung Die Kleingruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Alle SuS entscheiden, in welcher Gesellschaft sie leben möchten. Die PMA können (wenn nötig) anschließend noch allgemeine Fragen stellen.	Plenum	-
11:30	Pause			
11:45	X-mal Respekt/Respektlos Ziel: Die PMA wissen, was sich die SuS unter dem häufig benutzten Begriff „Respekt“ vorstellen.	Die SuS schreiben auf unterschiedlich farbige Karten, was für sie Respekt ist und was für sie respektlos ist.	-	Karten in zwei verschiedenen Farben, Stifte
12:00	Teamübung	Pipeline	-	Pipeline
12:20	Feedback		-	Feedbackbogen
12:30	Abschied/Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame Abklatschen soll als Ritual das Ende des Projekttag markieren.	-	-
12:40	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins	-	-

## Ebene: Werte und Gesellschaft und Demokratie

In dieser Einheit werden die Werte noch gezielter auf das gesellschaftliche Zusammenleben übertragen. Die Kinder und Jugendlichen sollen Demokratie (und damit verbunden die demokratischen Werte) nicht nur als Herrschaftsform begreifen, sondern als Gesellschafts- und vor allen Dingen als Lebensform. Sie begreifen demokratische Werte als Grundvoraussetzung für ein gutes Miteinander in allen Gruppen und Phasen des Lebens.

Werten, die bisher genannt und gesammelt wurden, wird noch einmal mehr Aufmerksamkeit geschenkt. Die Kinder und Jugendlichen sollen sich die Werte selbst definieren und ihre Wichtigkeit im Zusammenleben erkennen und in den gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang übertragen. Hier sollen u. a. ganz intensiv die Werte Vielfalt, Respekt, Akzeptanz, Toleranz, Gleichheit, Gerechtigkeit bearbeitet werden. Ebenso kommt hier den Themen Rassismus, Andersartigkeit, Fremdsein und der aktuellen gesellschaftlichen Situation besondere Bedeutung zu. Fragen können als Denkanstöße dienen, z. B.:

- Was wäre Deutschland ohne andere Kulturen?
- Wie leer wären die Supermarkregale, wenn es nur Produkte aus Deutschland gäbe?
- Wie bereichern Menschen aus der ganzen Welt unser Zusammenleben in Deutschland?

- Wie sieht meine Zukunft aus?
- Wie und in welcher Gesellschaft möchte ich leben?

Wichtig ist hier auch das große Thema Vorurteile:

- Wie entstehen Vorurteile?
- Wie lange überleben Vorurteile?
- Wann gehört ein Vorurteil in die Tonne?
- Wie lautet mein großes Vorurteil?

Im Ergebnis wird den SuS bewusst, dass alle Menschen und somit auch Kinder und Jugendliche Vorurteile haben und dass diese durchaus erst einmal nützlich sein können, um eine gewisse Ordnung im Kopf zu schaffen. Die Teilnehmenden erarbeiten, dass Vorurteile oft vorschnell getroffene Urteile sind, die entweder von anderen unreflektiert übernommen bzw. durch eigenes Erleben auf andere Personen und Gruppen übertragen werden. Die SuS sollen dazu befähigt werden, Meinungen und (Vor-)Urteile anderer und ihre eigenen regelmäßig zu hinterfragen und ggf. zu ändern.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist Zivilcourage. Was bedeutet der Begriff und wie couragiert sind die Teilnehmenden?

Mit diesem Abschlussblock bringt das Projekt den Konzepttitel und den Leitfaden „Mein Leben, meine Werte, unsere Demokratie“ zum Abschluss.

Das Projekt möchte Kinder und Jugendliche darin stärken, demokratiegefährdendes Verhalten zu erkennen, abzulehnen und sich aktiv dagegen zu wehren. Es möchte Kinder und Jugendliche, die in demokratiegefährdenden Strukturen aufwachsen, anregen, sich ein eigenes positives Bild von Demokratie als Lebens- und Gesellschaftsform anzueignen und bisher Erlebtes und Erlerntes zu hinterfragen. Das Projekt möchte dabei unterstützen, dass Kinder und Jugendliche zu demokratisch denkenden und handelnden Menschen heranwachsen.

### Projekttag: Respekt, Gerechtigkeit und Chancengleichheit

#### Ziele

- Die SuS setzen sich bewusst mit den demokratischen Werten Respekt, Gerechtigkeit, Chancengleichheit auseinander.
- Die SuS wissen, was Gerechtigkeit bedeutet.
- SuS können ausdrücken, wie die Gesellschaft „aussehen“ soll, in der sie leben möchten und welche Werte dafür wichtig sind.



## Verlaufsplan – Projekttag: Respekt, Gerechtigkeit, ...

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:35	Warm-up	Rhythmischer Stuhlkreis	Bewegungsspiel	-
08:45	Einstieg ins Thema	Rückblick auf das Ende des letzten Projekttages „Was bedeutet für euch Respekt?“ Respekt ist mehr als Höflichkeit. Achtsamkeit, Wertschätzung, Hilfsbereitschaft, Akzeptanz gehören ebenso dazu. Respekt ist ein großer Wert, in dem sich viele Werte vereinen.	-	Respektplakate vom letzten Projekttag
08:50	Was hat das mit Respekt zu tun?	Die SuS ziehen jeweils eine Modikarte, auf der ein Wert steht. Jede*r Einzelne soll erklären, ob und was der Wert mit RESPEKT zu tun hat. Jede*r soll sich bewusst an diesen Wert als Umgangsform halten.	-	Runde Modikarten mit Werten
09:10	Wovon ist Respekt abhängig?	Unter den Stühlen der SuS sind jeweils eine Frage und zwei Antwortmöglichkeiten befestigt. Die SuS lesen nach Aufforderung der PMA die Fragen für sich und entscheiden sich für eine Antwort. Danach wird in der Gruppe ausgewertet.	erst Einzelarbeit, dann Plenum	Fragen + JA + NEIN

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
09:30	Gleichheit, Gerechtigkeit, Chancengleichheit Ziel: Die SuS wissen, dass Gerechtigkeit nicht bedeutet, dass alle gleich viel bekommen, sondern dass jede*r das bekommt, was er*sie braucht, um die gleichen Chancen zu haben.	Ist das gerecht? Die PMA stellt Fragen und TNI können mit JA oder NEIN antworten. Anhand von Bildern auf FC-Plakaten wird mit den SuS noch einmal über die drei Werte gesprochen. Die SuS sollen anhand der Bilder darüber diskutieren, was sie als gerecht empfinden bzw. ob alle die gleichen Chancen haben, eine bestimmte Aufgabe zu erledigen.	-	Fragen + JA + NEIN  Plakate Schule der Tiere, Pizza, Mauer
09:50	Pause	Raum einräumen für Schicksalslotterie		
10:10	Schicksalslotterie Ziel: Die SuS erkennen, dass nicht alle Kinder in Deutschland und der Welt die gleichen Chancen haben.	Was wäre, wenn ihr morgen in einer anderen Identität aufwacht? Wie wären eure Chancen auf bestimmte Sachen? Wie würde sich euer Leben verändern? In der Anzahl der Fragen sind Stühle im Raum voreinander aufgestellt. Ein PMA führt die Gruppe in die Übung ein: Stellt euch vor, die Schicksale einzelner Menschen dieser Welt werden an verschiedenen Tagen neu vergeben. Und heute seid ihr dran. Ihr dürft heute an der Schicksalslotterie teilnehmen und euch ein neues Leben ziehen. Ihr wisst allerdings nicht, wie lange ihr dieses Leben führt, das heißt, ihr wisst nicht, wann ihr wieder an den Lotterietopf treten dürft, um ein anderes Leben zu ziehen. Danach ziehen alle SuS ein Los und haben etwas Zeit, sich in ihre neue Rolle einzufühlen. Bei Fragen können gern die PMA angesprochen werden. Dann stellen sich alle SuS in eine Reihe an den hintersten Stuhl. Eine PMA erklärt, dass jetzt Fragen vorgelesen werden und jede*r SuS, die*der eine Frage mit JA beantworten kann, einen Stuhl nach vorn geht.	Großgruppe	Lose, Schicksale, Fragen

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
10:45	Auswertung	Schaut euch an, wo ihr steht. – Wer konnte weiter gehen als ihr und wer konnte weniger vorgehen? – Wie fühlt ihr euch an eurem Platz, was denkt ihr über die anderen? – Welche Frage hat besondere Empfindungen ausgelöst? – Wäre dein Leben ganz anders als dein jetziges? – Würde es sich positiv oder negativ verändern? – Was brauchst du oder erwartest du von anderen, was du vorher nicht erwartet hast? – Wie reagiert die Gesellschaft auf dich? – Hast du mehr oder weniger Macht, in der Gesellschaft etwas zu verändern?	–	–
11:15	Pause			
11:35	Teamaufgabe	Respektteppich	Gruppenübung	Modi-Karten vom Anfang, auf denen die Werte stehen; Teppichfliesen, auf deren Unterseite ebenfalls die Werte stehen; max. 5 Blanko-Teppichfliesen
12:05	Feedback	Feedbackfragen	–	Modikarten, Stifte
12:35	Abschied/Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame Abklatschen soll als Ritual das Ende des Projekttagess markieren.	–	–
12:40	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins	–	–

## Projekttag: Mit Vorurteilen umgehen

### Ziele

- Die SuS setzen sich bewusst mit dem Thema Vorurteile auseinander.
- Die SuS können Vorurteile erkennen, hinterfragen und widerlegen.

## Verlaufsplan – Projekttag: Mit Vorurteilen umgehen

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	–	–
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:35	Einstieg in das Thema: Auf den ersten Blick Ziel: SuS erkennen, dass sie sich auf den ersten Blick ein Urteil bilden, ohne eine Situation zu hinterfragen.	Kulturelle Brille (Albatros-Kultur) Es werden zwei Freiwillige gesucht, die sich bereit erklären, der Gruppe ein Rollenspiel vorzuführen. Am besten gelingt dieses Rollenspiel, wenn sich ein Junge und ein Mädchen bereit erklären. – Welche Empfindungen hattet ihr beim Vorspielen? – Was habt ihr beobachtet/gesehen? – Wie würdet ihr die Kultur beschreiben? – Wie würdet ihr das Verhältnis der Geschlechter beschreiben? Danach wird der Text zur Albatros-Kultur vorgelesen. Anschließend werden die Ideen der SuS vor und nach dem Vorlesen verglichen.	Rollenspiel	Anweisungen für Junge und Mädchen, Erdnüsse und Geschichte



Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:50	Vorurteile: Urteile, die vor einer hinreichenden Prüfung gefällt werden. Sie sind oft verallgemeinernd, ungenau und meist abwertend. Vorurteile werden als endgültig hingenommen, nicht bzw. selten hinterfragt und revidiert und leiten das Handeln bzw. das Denken.	Was sind Vorurteile? – Definition Wie entstehen Vorurteile? Jeder Mensch hat Vorurteile, die zum Teil auch gut sind für die Orientierung. Kritisch wird es nur dann, wenn ein Mensch nicht bereit ist, diese zu korrigieren, obwohl er*sie es besser weiß.  1. eigene Erfahrungen, Erlebnisse, die verallgemeinert werden 2. Schilderungen von anderen oder vom Hörensagen, die als allgemeingültig angenommen werden  Gibt es auch Vorteile von Vorurteilen?	-	Definition A3
09:00	Mein größtes (ein großes) Vorurteil	Die SuS schreiben ihr größtes Vorurteil auf und die PMA sammeln diese ein, mit dem Vermerk, später noch einmal darauf zurückzukommen. Die Vorurteile sollen anonym auf eine Modikarte geschrieben werden.	-	Stifte, Modikarten
09:10	Schublade auf – Schublade zu Ziel: Auseinandersetzung mit Vorurteilen (aus dem Buch „Kompetent für Demokratie“)	Die SuS werden gebeten, sich zu den jeweils benannten Personengruppen zu positionieren und in die „Schublade“ zu stellen, wenn sie sich der Gruppe zugehörig fühlen. Die Personen außerhalb der Schublade dürfen nun alles sagen, was sie mit dieser Personengruppe verbinden. Die Personen in der Schublade werden gebeten, den Prozess nicht zu kommentieren. Beispiele für die Personengruppen: - alle, die gern zocken - alle, die gern lesen - alle Fußballfans - alle, die gern und regelmäßig Sport treiben - alle Mädchen - alle Jungen - alle Jugendlichen - alle Erwachsenen - alle Brillenträger*innen	-	Stift, Karten zum Notieren der Vorurteile

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
		Die Assoziationen werden an die Tafel bzw. auf Modikarten geschrieben. Danach werden die Vorurteile besprochen und diejenigen, auf die das Vorurteil zutrifft, melden sich.  Auswertung: - Wie ging es der Gruppe mit den Assoziationen? - Wie geht es jeder*jedem Einzelnen mit den Assoziationen? - War es unangenehm, in eine „Schublade“ gesteckt zu werden? - Was sagen solche „Schubladen“ über die Menschen darin aus? - Was kann zu einem Problem werden, wenn man andere Menschen in eine „Schublade“ steckt, oder was kann hilfreich hierbei sein? - Traf die entsprechende Beschreibung auf alle Personen in der „Schublade“ zu? - Was verbindet die „Schubladen-Gruppe“ mit den restlichen Teilnehmer*innen?	-	
10:00	Pause	PMA nutzen die Zeit zum Lesen der Vorurteile und Aufbau der nächsten Übung	-	-
10:20	„Weiße können nicht rappen“ –Das Positionierungsspiel gegen Vorurteile und Klischees	Bevor mit dem Positionierungsspiel begonnen wird, werden mit den SuS folgende Begriffe definiert: Klischee, Diskriminierung, Rassismus, Sexismus, Homophobie	Großgruppe	Positionierungsspiel von „Gesicht zeigen!“, Definitionen der Begriffe auf A3
11:10	Pause			

## Verlaufsplan – Projekttag: Vom Vorurteil zur Diskriminierung und Zivilcourage

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
11:35	Vorurteile in die Tonne Ziel: Die SuS hinterfragen und überdenken ihre Vorurteile vom Anfang und schmeißen sie ggf. in die Tonne.	Gemeinsam werden die eigenen Vorurteile vom Beginn gelesen. Es wird gemeinsam versucht, die Vorurteile zu kategorisieren (z. B. arm-reich, Mann-Frau, Nationalität, Ausländer). Im Anschluss wird jedes Vorurteil auf seine Gültigkeit geprüft und wenn es leicht widerlegt werden kann, wird es in die Tonne geworfen. Abschlussfragen: Wann verliert ein Vorurteil seine Gültigkeit? Kann es eine Gesellschaft ohne Vorurteile geben?	Plenum	Vorurteile vom Anfang und ein Behälter/eine Tonne
12:15	Feedback	Fünf-Finger-Feedback	-	Vorlagen, Kugelschreiber
12:35	Abschied/Abklatschen	Die PMA bedanken sich bei den SuS für die gute Mitarbeit und für die interessanten Ergebnisse. Das gemeinsame „Abklatschen“ soll als Ritual das Ende des Projekttagessiegeles.	-	-
12:30	Verabschiedung	Bekanntgabe des nächsten Termins		

### Projekttag: Vom Vorurteil zur Diskriminierung und Zivilcourage

#### Ziele

- Die SuS wissen, was Diskriminierung ist.
- Die SuS wissen, was Zivilcourage ist.
- Die SuS wissen, dass Vorurteile Haltungen und Handlungen leiten.
- Die SuS wissen, wie sie Diskriminierung entgegenreten können.
- Die SuS wissen, dass Sprache diskriminierend sein kann.

Zeit/Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
08:00	Ankunft der PMA in den Räumlichkeiten	Vorbereitung durch die PMA: - Willkommensatmosphäre schaffen - Stuhlkreis aufbauen - Kreismitte gestalten und Material in die Kreismitte legen - Verpflegung für die SuS anrichten	-	-
08:30	Begrüßung	Begrüßung der SuS PMA stellen den Ablauf des Tages vor Workshopregeln Rückblick auf den letzten Projekttag	Plenum	vorbereitetes Flipchart bzw. Karten
08:35	Warm-Up	Ein letztes Ähm ...	-	-
08:50	Rückblick auf drei Jahre "WertICH groß"	Die letzten Projekttage werden noch einmal ins Gedächtnis gerufen. Danach werden die FC für alle sichtbar an die Wand gepinnt.	Plenum	FC mit den Abläufen der letzten Projekttage
09:00	Einteilung in Gruppen	Die SuS dürfen sich aus einer Tüte einen Bonbon nehmen. Gleiche Geschmacksrichtung bedeutet dieselbe Gruppe.	-	Bonbons in Anzahl der TN
09:05	Vom Vorurteil zur Diskriminierung Ziel: SuS verstehen, dass Vorurteile zu diskriminierenden Haltungen und Verhalten führen.	Die SuS erhalten in Kleingruppen Situationsbeschreibungen. Anhand vorgegebener Beispiele sollen sie herausfinden/überlegen: - Wo findet Diskriminierung statt? - Welche Vorurteile könnten dieser Handlung vorausgehen? - Welche Argumente findet ihr gegen diese Handlung/Haltung?	Kleingruppen	Aufgabenblätter, Stifte
09:25	Präsentation/Auswertung	Die einzelnen Gruppen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.	Plenum	-
	Jogginghosenverbot an Schulen Ziel: Die SuS können Vorurteile erkennen und reflektieren.	Die PMA benennen ein Thema, das zur Zeit der Durchführung der Projekttage in den Medien sehr aktuell ist: Jogginghosenverbot an Schule. Die PMA fragen die SuS, was sie davon halten. - Ist dieses Verbot auch Diskriminierung der Jogginghosen-träger*innen? - Welche Vorurteile könnten diesem Verbot zugrunde liegen?	Plenum	Zeitungsausschnitte zu diesem Thema

Zeit/ Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
09:45	Pause			
10:00	Diskriminierende Sprache IST DOCH NUR SPASS Ziel: SuS erkennen, dass Sprache wertet und diskriminieren kann.	Nicht nur Handeln/Verhalten kann diskriminierend sein, auch die Sprache kann Menschen diskriminieren. Die SuS bekommen Wörter vorgelegt und sollen (jeweils zu zweit) überlegen, ob das Wort diskriminierend ist oder nicht. Danach sollen sie Wörter für die gleiche Personengruppe finden, die nicht negativ sind. Anpinnen auf Modiwand. Im Anschluss wird gemeinsam überlegt, ob es noch mehr Wörter im alltäglichen Sprachgebrauch gibt, die diskriminierend sind.	Plenum oder paarweise	Wörter und leere Blätter, Stifte
10:30	Zivilcourage Wie heißt das nochmal, wenn ... Ziel: Die SuS wissen, wie sie gegen Diskriminierung vorgehen können.	Es gibt da so ein Wort, andere sagen, es ist auch ein demokratischer Wert. Dieser Wert beschreibt, dass Menschen sich stark machen für die Interessen anderer, für andere Menschen eintreten und ihnen helfen. Wisst ihr, wie dieser Begriff lautet?  Was bedeutet Zivilcourage?  Die Regeln der Zivilcourage ... - Erkenne die Notsituation! - Bleib ruhig! - Übernimm Verantwortung! - Hol dir Hilfe! - Halte zu dem Opfer! - Verunsichere die Täter*innen! - Begib dich nicht in Gefahr! - Hab keine Angst vor weiteren Schritten! - Handeln statt wegschauen!	-	vorbereitetes Flipchart mit den Regeln der Zivilcourage
	Fridays for Future	In diesem Zusammenhang werden die Demonstrationen „Fridays for Future“ genannt. Auch hier setzen sich junge Menschen für ihr eigenes, aber auch für das Wohl der Gesellschaft ein. Die PMA stellt folgende Fragen:		Zeitungsausschnitte zu diesem Thema

Zeit/ Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
		- Wer von euch hat an einer solchen Demonstration teilgenommen?- Wer von denen, die an einer solchen Demonstration teilgenommen hat, hat sich vorher oder im Anschluss mit den Themen Klima- und Umweltschutz auseinandergesetzt? - Wer von denen, die an einer solchen Demonstration teilgenommen haben, wäre auch hingegangen, wenn diese am Nachmittag oder am Wochenende stattgefunden hätte?		
11:00	Was kann ich tun?	Den SuS werden Situationsbeschreibungen vorgelesen und sie sollen überlegen, wie in den einzelnen Situationen zivilcouragiertes Handeln aussieht.	-	Situationskarten von „Gesicht zeigen!“ Was ist Zivilcourage?
11:15	Pause			
11:30	Teamübung	Die SuS gehen in ihre Gruppen vom Anfang zurück und sollen sich nun entscheiden, welche Gruppe beginnt und welche endet. Die erste Gruppe transportiert einen Ball von einer Pylone zur nächsten, die zweite Gruppe übernimmt und transportiert den Ball eine Pylone weiter. Danach übernimmt die dritte Gruppe. In die Halterung wird ein Stift eingebaut und die Gruppe schreibt mit dem Teamstift das Wort „DEMOKRATIE“ auf einen FC-Bogen. Die vierte Gruppe übernimmt und schreibt mit dem Teamstift „IST WERTVOLL“ auf einen anderen FC-Bogen.	-	Pylonen, Ball, Teamstift, FC

Zeit/ Dauer	Phase/Teilziele	Inhalt	Methode	Material/Medien
12:00	Feedback Five-Minute-Paper	Die SuS bekommen ein leeres Blatt und schreiben auf eine Seite, – was ihnen gut gefallen hat, – was sie mitnehmen, – was ihnen wichtig erscheint. Auf die Rückseite schreiben sie, – was ihnen nicht gefallen hat, – was sie nicht berührt hat. In diesem Fall sollte es sich auf den aktuellen Projekttag und auf die gemeinsamen drei Jahre beziehen.	–	Feedbackvorlagen und Stifte
12:15	Gute Worte mit auf den Weg	Die PMA verabschieden sich nach drei gemeinsamen Jahren von den SuS, bedanken sich für die interessanten Veranstaltungen und wünschen ihnen alles Gute für die Zukunft.	–	vorbereitetes Flipchart
12:30	Abklatschen			
12:40	Tschüss!			

### 3. Erfahrungen und Handlungsempfehlungen zum Modellprojekt

Im Folgenden möchte das Projektteam versuchen, die Erfahrungen mit den Veranstaltungssettings zu formulieren. Jede Veranstaltungsform hat nach Meinung der Projektmitarbeitenden Vor- und Nachteile, aber dennoch waren die meisten gut geeignet, um das Projekt und seine Inhalte umzusetzen. Zudem waren zum Teil Rahmenbedingungen zu berücksichtigen, an denen das Projektteam nichts ändern konnte.

#### Regelmäßige Workshops in der Unterrichtszeit

##### Vorteile

- Regelmäßig (meist zweiwöchentlich) stattfindende Workshops ermöglichen einen langfristigen und intensiven Vertrauensaufbau.
- Kinder nehmen Projektmitarbeitende als Kontakt- und Vertrauenspersonen wahr.
- Regelmäßigkeit erhöht die Identifikation mit dem Projekt.
- Projekt und Projektmitarbeitende werden zu einem festen Bestandteil des Schulalltags der Schüler\*innen, wobei die Projektmitarbeitenden nicht als Teil des Lehrpersonals wahrgenommen werden.

- Projektmitarbeitende können mit den Inhalten der Workshops gezielter an der Lebenssituation und an den Bedarfen der Schüler\*innen ansetzen.
- Kurzfristige Problemlagen bzw. aktuelle Vorfälle können direkt angesprochen und gemeinsam bearbeitet werden. Es kann vergleichsweise schnell auf Unvorhergesehenes reagiert werden.
- Die Regelmäßigkeit bietet mehr Zeit, in der dann auch mehr Themen bzw. einzelne Themen ausführlicher behandelt werden können.
- Die Schüler\*innen kennen sich bereits und der Klassenverband stellt eine relativ gefestigte Gruppe dar. Eine Klasse ist ein Zusammenschluss von vielen unterschiedlichen Individuen, der nicht auf Freiwilligkeit und Sympathien beruht. Respektvoller Umgang in Verbindung mit anderen Werten kann in solch einem Setting gut bearbeitet werden.

## Nachteile

- Für Workshops mit einer Dauer von 1 bis 1,5 Zeitstunden ist es nicht möglich bzw. sinnvoll, die gemeinsame Arbeit räumlich auszulagern. An einigen Schulen stehen für diese Workshops große Räume bzw. eine Schulaula zur Verfügung. In den meisten Schulen finden die Workshops allerdings beengt in den Klassenräumen statt. Dort erweist es sich häufig als schwierig, im Stuhlkreis zu arbeiten.
- Vor und nach den Workshops findet meist regulärer Unterricht statt.
- Die begrenzte Zeit ist für komplexe Aufgaben (z.B. Teamaufgaben, bei denen die Kinder Werte erleben) ungünstig, die Zeit für Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung bzw. Auswertung benötigten.
- Wichtige Themen können selten „am Stück“ behandelt werden, häufig muss im Thema unterbrochen werden, sodass Rückblick bzw. Nachlese im darauffolgenden Workshop nötig sind.
- Ein Einsatz von Fremdreferent\*innen gestaltet sich schwierig. Die begrenzte Workshopzeit rechtfertigt zumeist nicht die langen Anfahrtswege zum Schulstandort.
- Eine gewisse Projektmüdigkeit kann sich einstellen.

## Erfahrungen und Empfehlungen

Über drei Jahre regelmäßig in diesem Setting mit Schüler\*innen zu arbeiten, erwies sich als sinnvoll. Die Projektarbeit wurde als Ergänzung zum Philosophie-, Religions- oder Sozialkundeunterricht positiv wahrgenommen. Die Verlagerung in den Vormittagsbereich garantiert in den meisten Fällen, dass die Schüler\*innen aktiv am Projekt und den Aufgaben, Übungen und Diskussionen teilnehmen können, da sie noch aufnahmefähiger sind als im Nachmittagsbereich. Da die Mitarbeit und die Aussagen im Projekt nicht bewertet werden (generell nicht in Form von Äußerungen der Projektmitarbeitenden, aber auch nicht mit Schulnoten), fällt es den Schüler\*innen leichter, offen über ein demokratisches Miteinander zu diskutieren. Es entsteht eine fühlbare Bindung zwischen den Schüler\*innen und den Projektmitarbeitenden, die über Schul- und Klassenwechsel hinaus Bestand hat.

Die regelmäßige Begleitung der Schüler\*innen im Bereich der Werte- und Identitätsbildung wird als sehr empfehlenswert empfunden. Am besten geeignet ist hier eine Kontakt- und Vertrauensperson, die nicht zum Lehrpersonal der Schule gehört und die Schüler\*innen somit auch nicht in einem anderen Fach benotet. So haben die Schüler\*innen das Gefühl, dass sie frei reden können und dass ihre Meinung wichtig ist. Schüler\*innen haben häufig bereits einen sogenannten Stempel aufgedrückt bekommen, den es schwer ist, loszuwerden. Sind die Kontaktpersonen im

Projekt schulexterne Personen, können die Schüler\*innen neue, vorurteilsfreie Kontakte aufbauen.

Auch im Übergang von der einen zur anderen Schule ist eine vertraute Begleitperson von Bedeutung. Vielleicht kann hier überlegt werden, dass z.B. Schulsozialarbeiter\*innen der Grund- und weiterführenden Schulen enger zusammenarbeiten. Schulsozialarbeiter\*innen der weiterführenden Schulen könnten mit den demnächst zu ihnen kommenden Schüler\*innen Kontakt aufnehmen, gemeinsame Projekte, Nachmittage etc. gestalten und so eine vertraute Konstante im Übergang für die Schüler\*innen im Schulwechsel darstellen.

## Unregelmäßige Projekttage in der Unterrichtszeit

Die unregelmäßigen Projekttage, die mit Schulen vereinbart worden sind, finden dreimal im Verlauf eines Schuljahres statt.

## Vorteile

- Viel mehr Zeit „am Stück“ ermöglicht die Bearbeitung komplexer Themenbausteine und Teamaufgaben.
- Es besteht die Möglichkeit, Referent\*innen aus einem pädagogischen Spezialgebiet zur Unterstützung hinzuzuziehen.
- Da die Schüler\*innen an diesem Tag keinen Unterricht haben, können Projekttage räumlich gut ausgelagert werden. Räumliche

Trennung von der Schule, größere Räumlichkeiten, ein großzügiges Außengelände und keine Unterbrechung durch die Schulklingel ermöglichen den Projektmitarbeitenden und den Schüler\*innen das Arbeiten nach einem anderen Rhythmus.

## Nachteile

- Der unregelmäßige Kontakt zu den Schüler\*innen hemmt einen Beziehungs- und Vertrauensaufbau und eine Identifikation mit dem Projekt, macht beides aber nicht unmöglich.
- Projekttag werden umfassender geplant und da ein regelmäßiger Kontakt nicht stattfindet, können die Projektmitarbeitenden nicht gezielt auf aktuelle Bedarfe eingehen.
- Spontane Abweichungen von der Tagesplanung sind auch hier möglich. Werden jedoch geplante Inhalte nicht bearbeitet, gestaltet sich die Weiterarbeit daran durch die relativ lange Zeit bis zum nächsten Projekttag schwierig.

## Erfahrungen und Empfehlungen

Für beide Settings (Workshops und Projekttag) innerhalb der Unterrichtszeit gilt, dass Lehrer\*innen die Themen des Projekts als wertvolle Ergänzung zu den Inhalten der Unterrichtsfächer Philosophie und Religion empfinden. Da alle Kinder einer Klasse erreicht werden, wirken sich die Inhalte und Methoden des Projekts positiv auf das Klassenklima aus.

## Regelmäßige Workshops außerhalb der Unterrichtszeit

### Vorteile

- Kinder und Jugendliche nehmen freiwillig in der unterrichtsfreien Zeit an dem Projekt teil.
- Teilnehmende kommen, weil sie sich in erster Linie von den Themen angesprochen fühlen.
- Die Teilnehmenden kommen in der Regel gern und freuen sich auf die gemeinsamen Veranstaltungen.
- Sie erleben die Projektmitarbeitenden nicht als Ergänzung zum Lehrpersonal, sondern als Kontakt- und Vertrauenspersonen, denen auch Geheimnisse und Sorgen anvertraut werden können.
- Die Themen der Workshops orientieren sich in erster Linie an den Wünschen und Vorstellungen der Teilnehmenden. Das ist auch die Grundlage für die Workshops und Projekttage innerhalb der Unterrichtszeit, wobei unterrichtsergänzend die Arbeitsform eine andere ist.
- Anderen wird es (in Zusammenhang mit konkurrierenden Nachmittagsangeboten wie Sportverein, Musikschule) zu viel und sie verlassen das Projekt, obwohl es ihnen gefallen hat.
- Die individuelle Freizeitgestaltung der Interessierten erschwert eine gemeinsame Terminfindung.
- Der Spaßfaktor steht stärker im Vordergrund und die Herangehensweise an schwierige Themen muss eine andere sein als in der unterrichtsergänzenden Form.
- Es werden nur Kinder erreicht, die grundlegendes Interesse an den Themen haben. Kinder aus Familien, in denen demokratische Werte nicht gelebt werden, nehmen in der Regel nicht teil.
- Da die Nachmittagsveranstaltungen am Schulstandort stattfinden, können nur bedingt Schüler\*innen teilnehmen, die nicht am Schulstandort wohnen. Grund ist das mangelnde Mobilitätsangebot im ländlichen Raum.
- Die Gestaltung der Übergänge erwies sich in freiwilligen Gruppen als höchst schwierig. Durch die Zunahme von Stunden, Fächern und vom Lernaufwand in der 5. Klasse fehlt es den Schüler\*innen im Nachmittagsbereich an Freizeit. Den Sportverein, in dem sie schon viele Jahre trainieren, oder die Musikschule, in der sie

### Nachteile

- Da die Teilnahme auf Freiwilligkeit beruht, sind nicht alle Teilnehmenden regelmäßig dabei.
- Einige verlieren nach ein paar Veranstaltungen das Interesse und kommen gar nicht mehr.

ein Instrument erlernen, werden sie (allein weil es ein bereits bezahltes Angebot ist) nicht aufgeben. Projektveranstaltungen, die erst seit Kurzem laufen, lassen sich da leichter aus dem Tagesplan streichen. Und sagt erst einmal der Freund oder die Freundin ab, bleiben auch andere Teilnehmende den Workshops fern.

- Der Übergang von der 6. in die 7. Klasse gestaltet sich ähnlich schwierig. Wer aus der Orientierungsstufe auf ein Gymnasium wechselt, muss neben der Zunahme von Stunden, Fächern und Lernaufwand auch häufig längere Wege zur Schule und zurück in Kauf nehmen. Erschwerend kommt hinzu, dass die Schüler\*innen aus einer Gruppe mit unter die Möglichkeit haben, mindestens vier verschiedene weiterführende Schulen zu besuchen und ein gemeinsamer Termin am Nachmittag sehr schwer zu finden ist.

### Gesprächsabende in Jugendeinrichtungen ohne feste Gruppe

Im Rahmen des Projekts sind weiter (lose) Gesprächsabende in Jugendeinrichtungen angedacht. Diese werden in die Planung der Jugendeinrichtung mit aufgenommen und sind frei für alle Kinder und Jugendlichen, also nicht gebunden an das Alter und damit nicht gebunden an unsere Hauptzielgruppe. Diese Gesprächsabende finden nicht

regelmäßig, sondern in längeren zeitlichen Abständen statt. So haben die Projektmitarbeitenden eine Vergleichsgruppe in einem zwanglosen Setting. Mit einem vorbereiteten Gesprächsfaden moderieren die Projektmitarbeitenden den Abend und ein gemeinsames Kochen internationaler Gerichte rundet ihn ab.

### Inhaltlicher und zeitlicher Rahmen des Projekts

Die ersten Workshops sollen für ein intensives Kennenlernen von Kindern und Projektmitarbeitenden genutzt werden. Gemeinsamkeiten und Einmaligkeiten der Teilnehmenden sollen erfasst werden, damit die Gruppe sich als Einheit mit Gemeinsamkeiten versteht, aber jedes Kind auch durch seine\*ihre Einmaligkeiten zu etwas Besonderem in der Gruppe wird.

Das Thema WERTE beginnt mit einer erarbeiteten Kartenabfrage, in der die Schüler\*innen ihr Wissen zu dem Thema anonym aufschreiben. Mithilfe der Moderation durch die Projektmitarbeitenden erarbeitet die Gruppe eine Definition des Begriffes „Werte“ mit ihren eigenen Worten und genau so, dass sie ihn auch verstehen. Gleichzeitig sollen sie in der Kartenabfrage aufschreiben, was ihnen besonders wichtig ist und welche Werte ihnen am wichtigsten sind. Es ist davon auszugehen, dass FAMILIE (mit Aufzählung einzelner Familienmitglieder) und FREUNDSCHAFT (und verwandte Begriffe wie Freunde, Freundin, Freund) am häufigsten genannt werden. Mit dem Ansatz „vom Nahen zum Fernen“ soll



herausgearbeitet werden, wo und wann welche Werte wichtig sind. Angefangen in der Familie und dem Freundeskreis über die Struktur eines Klassenverbandes und eines Vereines bis hin zu den Werten, die für das Zusammenleben von unterschiedlichen Individuen in der Heimatstadt/dem Heimatort, in Deutschland und der Welt wichtig sind.

Junge Menschen in ihrer Persönlichkeit und Identität zu stärken und ihnen ein gutes Werteverständnis zu vermitteln, ist eine wichtige Aufgabe der erwachsenen Generation. Kinder und Jugendliche, die heute aufwachsen, erleben Ereignisse und Geschehnisse, die durchaus (Zukunfts-)Ängste verursachen können. Aus ganz verschiedenen Gründen sind viele Eltern nicht mehr in der Lage, ihren Kindern ein gutes Vorbild zu sein. Deshalb sind Projekte wie „WertICH groß“ notwendig, die vorurteilsfrei und allparteilich mit den Kindern und Jugendlichen arbeiten, ihnen die Aufmerksamkeit geben, die sie von ihren Eltern im hektischen Alltag nicht bekommen. Die Inhalte und Themen von „WertICH groß“ können Kinder und Jugendliche stärken, können ihnen helfen, zu demokratischen Bürger\*innen zu werden und sie stärken gegenüber undemokratischen und rassistischen Einflüssen.

Dennoch bleibt die Frage, ob ein Zeitrahmen von drei Jahren nicht zu lang ist. In den Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen sind drei Jahre eine fast unüberschaubar und unvorstellbar lange Zeit. Die wenigsten freiwillig Teilnehmenden haben kontinuierlich drei Jahre am Projekt teilgenommen.

### **Fazit: Erfahrungen und Empfehlungen**

Im Sommer 2018 sind die ersten Gruppen nach drei Jahren verabschiedet worden. Das Projektteam hat versucht, diesen Abschied würdevoll und wertvoll zu gestalten. Mit einer Gruppe fand eine Abschlussfahrt mit einer Übernachtung statt. Wichtige Themen sind noch einmal gesetzt worden und die Sechstklässler\*innen wurden gebeten, in einer Abschlussrunde das Projekt und dessen Verlauf zu bewerten. Die Schüler\*innen hoben hervor, dass es einen offenen und vertrauensvollen Umgang mit den Projektmitarbeitenden gab, dass ihnen interessiert zugehört worden ist und sie sich ernstgenommen fühlten. Sie mochten die Methoden und Übungen zu den Themen, fanden aber einzelne Themen auch eher langweilig.

Das Projekt „WertICH groß“ lebt vom Mitmachen und Mitdenken.

Schüler\*innen, die sich darauf nicht einlassen können oder wollen, waren dem Projekt gegenüber nicht nur positiv eingestellt. Besonders in der zweiten Hälfte der drei Jahre, als ganz konkret demokratisches Miteinander, Demokratie als Lebensform, Vorurteile, Vielfalt, Rassismus und Diskriminierung thematisiert wurden, nahmen sich einige zurück beim Äußern ihrer Meinungen. Zu bewusst ist ihnen wahrscheinlich, was mit den Projekthaltungen und der Haltung der Projektmitarbeitenden konform geht und was nicht. Das bedauerte das Projektteam, da Diskussionen durch unterschiedliche Meinungen erst stattfinden können. So wurden demo-

kratiekritische und demokratiefeindliche Aussagen von Schüler\*innen nicht (bewusst) gewertet, sondern hinterfragt und andere Meinungen bzw. Argumente und Fakten zum Nachdenken dagegengesetzt.

Die Gruppen, die von der 4. bis zur 6. Klasse begleitet werden, nahmen die Projektmitarbeitenden als offener, interessierter und zugänglicher wahr. Sie sprechen zum Teil offen aus, dass sie bestimmte Äußerungen bei den Eltern gehört haben: „Mein Papa hat gesagt, die Flüchtlinge bringen den Krieg mit nach Deutschland“ (weiblich, 5. Klasse) oder „Meine Mama sagt, wer obdachlos ist, ist selber daran schuld, vor denen muss man keinen Respekt haben“ (weiblich, 5. Klasse). Dennoch wurden solche Ansichten im Laufe der Diskussionen zum Thema Respekt von den Schüler\*innen selbst überdacht und nachgefragt.

Die Gruppen, die von der 6. bis zur 8. Klasse begleitet werden, sind insgesamt kritischer dem Projekt gegenüber eingestellt. Teilweise bereits verfestigte demokratiefeindliche Ansichten werden offen kommuniziert, ein Anhören von anderen Meinungen – auch von Gleichaltrigen – wird vereinzelt bewusst abgelehnt. Fakten, die die eigene Ansicht/das eigene Vorurteil widerlegen können, werden nicht gehört, nicht angenommen. Die Mühe, das eigene Vorurteil, die eigene Meinung, die eigene Ideologie zu überdenken, wird nicht aufgewendet, das Einlassen auf Diskussionen unterbleibt. Einzelne Schüler\*innen verweigern dann auch die Mitarbeit. Verfestigte Meinungen und Ideolo-

gien sind bei den älteren Teilnehmenden verstärkt zu beobachten. Diese werden, wie beschrieben, auch nicht verdeckt gehalten. Die Teilnehmenden vermitteln zum Teil, stolz auf ihre Ansichten, auf die Zugehörigkeit zu einer „Szene“ zu sein, die ausländer- und menschenfeindliche Ideologien nach außen kommuniziert und vertritt. Schaut man weiter in die Biografien der jungen Menschen hinein, ist festzustellen, dass teilweise regional bekannte Personen, die der regionalen Reichsbürgerszene angehören, zum Freundes- bzw. Bekanntenkreis (u. a. auf Facebook) zählen.

Andere Teilnehmende dieser Klassenstufe sind äußerlich nicht erkennbar als einer demokratiefeindlichen Szene zugehörig. In den Diskussionen zu den Themen Chancengleichheit, Vorurteile, Rassismus, Diskriminierung fallen dann unterschwellig entsprechende Kommentare. Auf Nachfragen erzählen sie von einzelnen ungunstigen Erlebnissen mit (vermeintlich) geflüchteten Menschen oder sie beziehen sich auf die Berichte in Fernsehen und Radio, in denen gefühlt täglich schlechte Nachrichten im Zusammenhang mit Geflüchteten oder anderen nicht deutschen Menschen zu hören sind.

Natürlich und zum Glück sind nicht alle Teilnehmenden derselben ausländer- und menschenfeindlichen Meinung. Und zum Glück ist es wohl die Mehrheit in den Klassenräumen nicht. Dennoch fehlt ein Aufschrei in den Räumen, es fehlt ein Sich-stark-Machen der Gleichaltrigen, die demokratie- und menschenfreundlich gesinnt sind. Denn so lange das ausbleibt, wird nur das Negative und Laute

gehört und das Klima wird vergiftet. Wenn es den Menschen nicht gut geht, werden Schuldige gesucht. In den Augen vieler älterer Teilnehmender sind es tatsächlich die geflüchteten Menschen, die an vielem schuld sind. Wird in der Diskussion die Frage gestellt: „Was hat sich in deinem Leben seit 2015 verändert?“, lautet die Antwort: „Ja, aber“...“. Gleiche Schuldzuweisungen gibt es auch gegen Menschen, die Arbeitslosengeld II (Hartz IV) beziehen. Sie alle leben gemeinsam „auf unsere Kosten“ und „wollen nicht arbeiten gehen“. Spannend wird es dann, wenn die Eltern einzelner Teilnehmender Arbeitslosengeld II beziehen, dann sind nämlich nur „die Ausländer\*innen“ schuld. Sie „bekommen vom Staat das ganze Geld, können sich vielmehr leisten und nehmen uns die Arbeit weg“.

Die Projektstage sind thematisch abgeschlossene, aber dennoch aufeinander aufbauende Veranstaltungen. Insgesamt wurden in zwei Regionalen Schulen in der Projektregion 9 solcher Projektstage durchgeführt. Mit den letzten Projekttagen hat das Projektteam das gute Gefühl, dem roten Faden bis zum Ende gefolgt zu sein. Die Teilnehmenden wissen, was Vorurteile sind und wie sie diese widerlegen können. Die Teilnehmenden wissen, was Diskriminierung ist, wo überall Diskriminierung stattfindet und was häufig hinter diskriminierendem Verhalten steht. Und sie wissen, dass der Mut, der nötig ist, um sich gegen Diskriminierung zu stellen, Zivilcourage heißt.

Zeitnah zu den letzten Projekttagen bestimmten u. a. zwei Themen die Diskus-

sionen und Zeitungen, die die Teilnehmenden durchaus persönlich betreffen, auch wenn sie auf gesellschaftlicher Ebene diskutiert werden:

Zum einen war es das Thema „Verbot von Jogginghosen an Schulen“. In vielen Foren wurde von Diskriminierung gesprochen. Den Jogginghosen-träger\*innen wurden Eigenschaften zugeschrieben, sie wurden vorverurteilt. Auch wenn es gesellschaftlich weitaus wichtigere Probleme im Bereich der Diskriminierung gibt, war dieses Thema dicht an den jungen Teilnehmenden, sie haben eine Meinung dazu, die sie auch verteidigen. In diesem Fall konnten die Teilnehmenden gut erleben, wie Vorurteile Handlungen und Haltungen beeinflussen und leiten.

Als zweites Thema, das viel präsenter in der Presse ist, kam „Fridays for Future“ hinzu. Dieses Thema kann gut zu dem Komplex „Zivilcourage“ diskutiert werden. Die PMA haben in die Gruppe gefragt, wie viele der Anwesenden schon an einer dieser Demos teilgenommen haben. In jeder Gruppe meldeten sich zwischen drei und fünf Lernende. Bei der nächsten Frage der PMA: „Wie viele von euch wären auch auf diese Demo gegangen, wenn sie an einem Samstagvormittag stattgefunden hätte?“, gingen alle Arme wieder nach unten. Und bei der Frage: „Wer von euch hat sich vor oder nach der Demo mit dem Thema Klimaschutz befasst?“, blieben die Arme leider unten.

Das Motiv der Fragen war es nicht, die Schüler\*innen vorzuführen, sondern an diesem Beispiel auch Zivilcourage zu er-

klären. Natürlich ist es gut, wichtig und richtig, wenn sich die jungen Menschen für ihre Interessen und die Zukunft ihrer und künftiger Generationen einsetzen. Der Grundgedanke der FFF-Demonstrationen soll hier nicht in Abrede gestellt werden. Aber Zivilcourage heißt auch, sich für Dinge zu engagieren, auch wenn es nicht bequem ist.

Im Mai 2019 fanden in Mecklenburg-Vorpommern die Kommunal- und Europawahlen statt. Schon zu Beginn der Arbeit mit den Gruppen ab Klasse 6 ist dem Projektteam aufgefallen, dass in den meisten Klassen überalterte Schüler\*innen sind. Diese sind zum Teil so viel älter (2 bis 3 Jahre), dass sie an einzelnen der Wahlen hätten teilnehmen können. Als die PMA darauf verwiesen, stellten die meisten sofort klar, dass sie nicht an den Wahlen interessiert sind und auch nicht wählen gehen. Dem Projektteam ist da eine Schiefelage im Lehrplan aufgefallen: Die Themen Demokratie und damit verbunden auch die Wahlen werden erst in höheren Jahrgangsstufen behandelt. Da Überalterung kein Einzelfall in den Gruppen war, wäre es nach Meinung des Projektteams durchaus sinnvoll, solche Themen früher zu behandeln, damit die Schüler\*innen sich Wissen, das sie im Elternhaus nicht erlangen, aneignen können. Kommunalwahlen, bei denen die Stadt- und Gemeindevertretungen, die Bürgermeister\*innen und die Kreistage gewählt werden, waren den meisten Schüler\*innen kein Begriff. Sinngemäß sagte ein 16-Jähriger: ‚Was habe ich von den Kommunalwahlen? Die können mein Leben auch nicht verändern, haben mit mir nichts zu tun.‘

Dass dort aber „Politik am Wohnort“ betrieben wird, wollte er nicht verstehen. Aus diesem Grund ist ein Überdenken der Lehr- und Lerninhalte im Sozialkundeunterricht wichtig.

### Empfehlungen über die Projektarbeit hinaus

Nach regelmäßigen Teamsitzungen, trägerinternen Diskussionen und Gesprächen mit externen Fachkräften lassen sich die folgenden Empfehlungen formulieren.

#### Rahmenbedingungen

1. Der Beginn der Radikalisierungsprävention in der 4. Klasse ist mit Blick auf andere Projekte in diesem Themenbereich sehr früh gewählt, dennoch ist ein Beginn viel früher vonnöten:
  - Demokratieerziehung muss bereits in der Kita beginnen.
  - Demokratieerziehung muss die Kinder in allen Einrichtungen begleiten.
  - Partizipation von Kindern und Jugendlichen muss Alltag werden.
2. Lehrpläne müssen überarbeitet bzw. angepasst werden:
  - Allgemeinwissen in den Bereichen Geschichte, Gesellschaft, Demokratie und Politik muss früher als im Lehrplan verankert altersgerecht vermittelt werden.

3. Projekte zu den Themen Demokratieerziehung und Radikalisierungsprävention dürfen keine Einmalveranstaltungen sein.

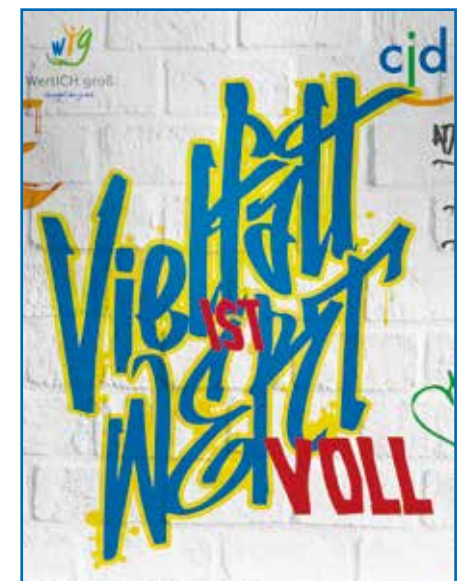
#### Schule und Lehrpersonal

4. Bezugspersonen sollten den Schulwechsel begleiten:
  - Gerade der Übergang von der 4. Klasse in die 5. Klasse ist häufig mit einem Schulwechsel verbunden, vertraute Personen (z. B. Schulsozialarbeiter\*innen) können den Übergang erleichtern.
5. Haltung zeigen, aber dabei authentisch sein:
  - Kinder und junge Menschen benötigen ein authentisches Gegenüber, auch wenn sie mit der Person nicht einer Meinung sind.
6. Andere Meinungen aushalten:
  - Kinder und Jugendliche brauchen die Auseinandersetzung. Viele Teilnehmende haben bestätigt, dass gerade die Diskussionen sie zum Nachdenken angeregt haben.

## Methoden-Sammlung

In diesem Teil ist eine Auswahl der eingesetzten Methoden genauer beschrieben. Weitere dazugehörige Unterlagen wie Arbeitsblätter, Kopiervorlagen etc. finden Sie auf dem Stick.

Viele der nachfolgenden Spiele und Übungen sind aus der eigenen Praxis bekannt oder wurden selbst in einer Weiterbildung gespielt, sodass eine Angabe einer Quelle bei manchen Spielen schwierig ist.



## 4. Methoden für die Gruppenentwicklung

### Methoden zum Kennenlernen

#### Das schnellste Namensspiel der Welt

Die Gruppe schreibt so schnell wie möglich alle Namen auf ein Kreppband und klebt sich die Abschnitte als Namensschild an. Dabei wird die Zeit gestoppt. Die Gruppe sollte vorher ihre Vorgehensweise besprechen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 gespielt.

#### Fünf Fakten – ein Lüge – Kurzsteckbrief

*(Quelle: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Hrsg.) (2002): Peer Education – Ein Handbuch für die Praxis. Köln. Siehe „Lügen-Portrait“)*

Die Schüler\*innen schreiben auf eine Moderationskarte fünf Fakten auf und eine Lüge. Beim Vorlesen soll die Gruppe erraten, welches die Lüge ist.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 gespielt.

#### Gemeinsamkeiten und Einmaligkeiten

Die Gruppe wird in Kleingruppen geteilt. Auf einer Vorlage (siehe Stick) sollen die Gruppenmitglieder Gemeinsamkeiten und Einmaligkeiten herausfinden. Dabei sollen Eigenschaften oder andere Dinge gefunden werden, die für

alle Gruppenmitglieder zutreffen, und Eigenschaften oder andere Dinge, die nur für ein Gruppenmitglied passen. In der anschließenden Ergebnisvorstellung sollen die anderen Gruppen erraten, auf wen die Einmaligkeit zutrifft. Als Abschluss überlegt die gesamte Gruppe, was alle in der Gruppe gemeinsam haben und was jedes Gruppenmitglied ganz für sich allein hat.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 und 6 gespielt.

#### Ich packe meinen Koffer mal anders

Alle Schüler\*innen sitzen im Stuhlkreis. Eine Person beginnt und sagt:

**Variante 1:** „Ich heiße ... (sagt den eigenen Namen) und ich mache gern ... (führt eine Bewegung/Tätigkeit vor, vielleicht mit demselben Anfangsbuchstaben wie der Vorname).“ Im Uhrzeigersinn geht es weiter. Die nächste Person sagt: „Du heißt ... (wiederholt den Namen des\*r Vorgänger\*in) und du machst gerne ... (wiederholt die Bewegung).“ Danach stellt die Person sich selbst nach diesem Prinzip vor. So geht es reihum weiter.

**Variante 2:** „Ich heiße ... (sagt den eigenen Namen) und ich packe in den Koffer ... (einen Gegenstand, der den gleichen Anfangsbuchstaben hat wie der Vorname).“ Die nächste Person sagt: „Im Koffer liegt schon ... von ... (alle Gegenstände und Vornamen der

Vorangegangenen werden aufgezählt). Ich heiße ... und packe ... dazu.“

#### Steigerungstufen:

leicht: Name und Tätigkeit bzw. Gegenstand;  
mittel: Name und Tätigkeit bzw. Gegenstand beginnen mit gleichem Anfangsbuchstaben;  
schwierig: Name und Tätigkeit bzw. Gegenstand werden mit einer Bewegung ergänzt.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 und 6 gespielt.

#### Kennenlernen durch Kartenabfrage

*(Quelle: Idee und einige Fragen aus <https://a-zselbstgemacht.de/tl/Kennenlernen.htm> [Stand: 11.07.2019])*

Die Schüler\*innen ziehen aus einem Stapel eine Karte heraus und beantworten die gezogene Frage. Jede\*r gibt so etwas von sich preis. Weil keine Frage doppelt vorkommt, kann niemand eine Antwort wiederholen. Wer sich zu einer Frage nicht äußern möchte, muss nur den Mut haben, das zu sagen.

*Karten siehe Druckvorlage auf dem Stick.*

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 und 6 gespielt.

#### Namenskreuzgitter

Alle Gruppenmitglieder tragen ihren Vornamen in ein Gitter ein. Dabei werden die Buchstaben der bereits ein-

getragenen Namen genutzt. Am Ende entsteht ein Geflecht aus allen Namen, niemand steht allein.

**Variante:** Bei kleinen Gruppen können auch Hobbys oder Eigenschaften für jedes Mitglied eingebaut werden.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 6 gespielt.

#### Wie gut kenne ich die anderen schon bzw. noch?

Die Gruppe wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, von jedem Gruppenmitglied folgende Dinge aufzuschreiben: Name – Lieblingsfach – eine persönliche Stärke – wichtigster Wert – Lieblingsmusik – etwas, von dem du denkst, dass die andere Gruppe das nicht weiß. Danach werden die Angaben ausgetauscht und die jeweils andere Gruppe soll jeder Person die richtigen Antworten zuordnen. Danach wird verglichen und es werden Punkte verteilt.

*(Anmerkung: Die einzelnen Informationen werden auf verschiedenfarbige Moderationskarten geschrieben.)*

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 7 gespielt.

## Wachmacher: Übungen für Bewegung und Energie

### Ähm ...

Alle Schüler\*innen sitzen in einem Stuhlkreis. Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Die Person, deren rechter Stuhl frei ist, nennt den Namen einer anderen Person aus dem Stuhlkreis. Die genannte Person wechselt nun auf den freien Platz. Nun ist ein anderer Platz frei. Die Person, deren rechter Platz nun frei ist, ruft wieder einen Namen und so weiter. Währenddessen bemüht sich die Person aus der Mitte, auf den freien Platz zu kommen. Dabei gilt: Die Person in der Mitte hat so lange Zeit, bis ein Name genannt wurde, dann ist der Platz für die genannte Person reserviert. Zögert die Person beim Nennen, hat die Person aus der Mitte die Chance, sich auf den freien Platz zu setzen. Dann geht die Person in die Mitte, der nicht rechtzeitig ein Name eingefallen ist.

### ALL DIE-Spiel

Es wird ein Stuhlkreis gebildet, in dem es einen Stuhl weniger gibt als Mitspielende. Diese Person ohne Stuhl stellt sich in die Kreismitte. Das Ziel ist es nun, einen Stuhl zu erobern. Dazu stellt sie eine Frage, die wie folgt beginnt: „Alle die ... (z.B. die gern Schokolade essen)“, wechseln den Platz! Nun stehen alle diejenigen auf, die diese Frage positiv beantworten und suchen sich einen neuen Platz. Die Person, die keinen Stuhl findet, ist die nächste fragende Mittelperson. Weitere Fragebeispiele: ... die gern bis spät Fernsehen schauen, ... die gern

Achterbahn fahren, ... die gern ins Kino gehen. Die Mitspielenden erleben dabei Gemeinsamkeiten.

**Varianten:** Die Fragen können auf ein spezielles Thema beschränkt werden. Zum Beispiel zum Thema Familie: Alle die, die einen großen Bruder haben, ... die mit den Eltern streiten, ... die einen eigenen Fernseher haben. Zum Thema Rollen: ... die ältere Geschwister haben, ... die ....

### Au ja!

*(Quelle: Klee, Oliver (02.10.2006): Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß. <https://www.spielereader.org/spielereader.pdf>)*

Alle Mitspielenden stehen im Kreis. Eine Person beginnt und sagt: „Wir machen jetzt alle ...“, wobei sie eine Bewegung vorführt. Alle anderen rufen: „Au ja! Au ja!“ und wiederholen die Bewegung. So geht es reihum.

**Beispiele:** „Wir machen jetzt alle eine Grimasse“ – „Wir klopfen uns alle auf den eigenen Bauch.“ oder „Wir küssen uns alle auf die linke Schulter.“

Das Spiel ist beendet, wenn die Spielleitung sagt: „Wir setzen uns jetzt alle wieder hin und fangen mit dem Thema an.“ Alle anderen antworten mit: „Au ja! Au ja!“

## Gleichklang klatschen

*(Quelle: Klee, Oliver (02.10.2006): Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß. Darin: „Wanderndes Klatschen“. <https://www.spielereader.org/spielereader.pdf>)*

Alle stellen sich in einen Kreis. Eine Person beginnt, indem sie sich zu einer Nachbarperson dreht, Blickkontakt aufbaut und dann klatschen beide gleichzeitig in die Hände. Dann dreht sich der Nebenmann oder die Nebenfrau und gibt in gleicher Weise den Klatscher weiter. Das Ziel ist es, einen gemeinsamen Rhythmus zu finden. Gesteigert werden kann die Übung, indem mehrere Klatscher in die Runde geschickt werden.

## Kissenrennen

Benötigt werden zwei kleine Kissen (am besten in verschiedenen Farben) oder Ähnliches. Die Gruppe steht im Kreis und es wird zu zweit (1-2-1-2 usw.) abgezählt. Die Einsen bilden ein Team und die Zweien. Aus jedem Team erhält nun eine Person ein Kissen. Die beiden Kissenhalter stehen sich direkt gegenüber. Nachdem die „Kissenwanderung“ festgelegt wurde, erfolgt das Startsignal. Die Kissen werden nun über die\*den direkte\*n Nachbar\*in an das nächste Teammitglied weitergegeben. Ziel des Spiels ist es, das gegnerische Kissen einzuholen. Das gegnerische Kissen darf in der Aufregung nicht blockiert werden.

## Stuhltanz mal etwas anders

*(Quelle: Bärsch, Tim (2009): 97 Übungen für die Arbeit mit Gruppen. Darin: Reise nach Jerusalem mal etwas anders. <http://www.baer-sch.de/download/uebungen.pdf>)*

Stühle werden wie beim Stuhltanz in zwei Reihen, Rücken an Rücken aufgestellt. Die Schüler\*innen gehen, tanzen, hüpfen im Kreis um die Stühle herum. Wenn die Musik stoppt, setzt sich, legt sich oder stellt sich jede Person auf einen Stuhl. Dabei ist es egal, ob sich 1, 2 oder mehrere Personen auf einem Stuhl befinden. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen. Ziel des Spiels ist es, dass alle in der Gruppe auf den übrigen Stühlen Platz finden und die Gruppe gemeinsam dieses Ziel erreicht. Das Spiel ist aus, sobald eine Person nicht mehr auf den übrig gebliebenen Stühlen gehalten werden kann.

## Was mache ich morgens nach dem Aufstehen zum Wachwerden

Die Schüler\*innen nennen reihum eine Aktion, die er oder sie morgens machen, und führt eine passende Bewegung dazu aus. Die anderen machen diese Bewegung nach!

## WER ist WO?

Die Schüler\*innen bewegen sich im Raum. Beim Stopp-Ruf bleiben alle stehen und schließen die Augen. Nun wird der Name eines\*einer Mitspielenden genannt. Die Klasse soll mit geschlos-



senen Augen auf die genannte Person zeigen (die keinen Laut von sich geben darf). Dann öffnen alle die Augen und kontrollieren, ob sie in die richtige Richtung zeigen. Die Schüler\*innen sollen ihre Wahrnehmung und Aufmerksamkeit in den gesamten Raum lenken. Tipp: Es können Schüler\*innen genommen werden, die im Schulalltag eher untergehen und nicht im Mittelpunkt stehen.

### Rhythmischer Stuhlkreis

Alle Personen stellen sich hinter die Stühle des Stuhlkreises mit der rechten Seite zum Stuhl. Die Stühle werden mit der rechten Hand angekippt und in Balance gehalten. Nach einem vereinbarten Kommando bewegt sich jede Person einen Schritt nach vorn, lässt den eigenen Stuhl los und greift nach dem nächsten. Ziel ist es, einen gemeinsamen Rhythmus zu finden und keine Stühle fallen zu lassen. Diese Übung ist auch mit Riesenmikadostäben durchführbar.

### WENN – DANN

Alle Schüler\*innen sitzen im Kreis, der einen Stuhl mehr hat, als Personen da sind. Ein\*e Schüler\*in beginnt den Satz zu sagen: „Wenn ich ...“ und rutscht auf den freien Platz, die nächste Person setzt fort und nennt dabei ein Gefühl „... wütend bin ...“ und rutscht weiter, die dritte Person sagt: „... dann ...“ und rutscht weiter und die letzte Person vollendet den Satz. Und dann startet alles wieder von vorn.

### Ballwege

Alle Mitspielenden stehen im Kreis. Eine Person wirft einen Ball zu einer anderen, diese wiederum zur nächsten usw. Dabei merkt sich jede Person, von wem sie den Ball bekommen und zu wem sie ihn geworfen hat. Am Ende erhält die erste Person den Ball zurück und alle hatten den Ball einmal in den Händen. Nun ist der sogenannte „Ballweg“ festgelegt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten weiterzuspielen:

**Variante 1:** Die Zeit des „Ballweges“ stoppen. Wie lange braucht der Ball vom Anfang bis zum Ende, ohne fallen gelassen zu werden? Geht es in einer weiteren Runde noch schneller?

**Variante 2:** Ein oder mehrere Bälle werden dazugegeben (ohne Zeitnahme).

Diese Übung ist auch in einer losen Aufstellung ohne Kreisbildung umsetzbar.

### Bodenklatschen oder Schenkelklopfen

Die Schüler\*innen sitzen auf den Unterschenkeln im Kreis und stützen sich mit den Handflächen auf den Boden. Dabei überkreuzen die linke Hand die rechte Hand des\*der linken Nachbar\*in und die rechte Hand die linke Hand des\*der rechten Nachbar\*in. Eine Person beginnt mit einer Hand auf den Boden zu klatschen und gibt diesen Impuls reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wenn jemand zweimal auf den Boden klatscht,

wird die Richtung gewechselt. Wer außerhalb der Reihenfolge klopft oder gar nicht, scheidet aus.

Ähnlich funktioniert es auch beim Schenkelklopfen. Dabei sitzen die Schüler\*innen im Stuhlkreis und legen die Hände auf die Oberschenkel des\*der rechten und linken Nachbar\*in.

### Fliegender Teppich

Die gesamte Gruppe steht auf einem Tuch (oder einer Plane). Die Größe wird so gewählt, dass alle eng darauf Platz haben. Die Aufgabe lautet: Dreht das Tuch um, ohne dass jemand das Tuch verlässt. Die Geschichte darum ist: Alle befinden sich auf einem fliegenden Teppich und die Steuerung ist auf der Unterseite. Das ist eine schwierige Übung, bis der Dreh gefunden ist.

Falls die Gruppe nicht auf eine Umsetzungsidee kommt, hier die Lösung: Das Tuch wird an einer Seite angehoben und über die Kante gedreht. Auf den überstehenden Zipfel kann sich die erste Person stellen. Der Zipfel wird nach und nach vergrößert, bis das komplette Tuch umgedreht ist.

### Kotzendes Känguru

Eine Person steht in der Kreismitte. Das Ziel der Mittelperson ist es, wieder in den Kreis zu kommen, indem sie auf eine Person zeigt. Die anvisierte Person und die jeweils links und rechts stehende Person sollen eine Figur darstellen. Die Figuren wurden im Vorfeld abge-

sprochen. Wer unkonzentriert ist, muss die Person in der Mitte ablösen. Folgende Figuren sind möglich:

- Das kotzende Känguru: Die mittlere Person bildet mit den Armen einen Kreis vor dem Bauch, die beiden anderen ahmen ein Spucken nach.
- Der Toaster: Die beiden äußeren Personen drehen sich zur mittleren Person und strecken die Arme nach vorn. Die mittlere Person hüpft wie ein fertiges Toast aus dem Toaster.
- Der Mixer: Die mittlere Person streckt beide Arme nach links und rechts aus. Die beiden anderen drehen sich unter den Handflächen wie bei einem Mixer.
- Der Elefant: Die mittlere Person formt die Arme zum Elefantenrüssel, die beiden anderen deuten die Ohren an.
- Die Ente: Die mittlere Person formt mit den Händen den Entenschnabel, die beiden anderen Personen gehen in die Hocke, nehmen die Hände auf den Rücken und watscheln wie die Enten.

### Zip-Zap-Zoom

Alle Schüler\*innen stehen bequem im Kreis und müssen so schnell wie möglich ein „Zip“, ein „Zap“ oder ein „Zoom“ weitergeben. Die Gruppe soll einen gemeinsamen, schnellen und kraftvollen Rhythmus finden. Beim Empfangen und Weitergeben sollen sich die entsprechenden Nachbarn\*innen einander direkt zuwenden, das heißt sich aus der Hüfte drehen und Blickkontakt halten. Ein „Zip“ wird immer an den\*die linke\*n Nachbar\*in weitergegeben, ein „Zap“ wird an den\*die rechte\*n Nachbar\*in weitergegeben. Wenn eine Person ein „Zip“ bekommt, kann sie dieses entweder nach links weitergeben oder sie gibt direkt ein „Zap“ zurück. Am besten startet man mit einer reinen „Zip“-Runde. Das Tempo wird gesteigert, bis alle Mitmachenden wach sind. Damit während der Übung die Teilnehmenden am anderen Ende des Kreises nicht einschlafen, gibt es als dritte Option noch das „Zoom“. Damit wird die Aktion an eine beliebige Stelle des Kreises per Fingerzeig gegeben, wo es anschließend weitergeht.

### Menschenmemory

Die Gruppe teilt sich in Zweierteams. Ein Team verlässt den Raum. Die anderen Paare überlegen sich einen gemeinsamen Begriff, eine Bewegung, einen Laut oder Ähnliches und verteilen sich im Raum. Das draußen stehende Paar kommt nun wieder herein und muss nach den Regeln des Memory-Spiels Paare finden. Dazu werden die im Raum stehenden Personen angetippt, die dann ihren Begriff sagen.

Dieses Spiel kann gut für verschiedene Themen (siehe auch Thema Familie) abgewandelt werden.

### „Ist was?“-Runde

Das ist eine Anfangsrunde, in der jede\*r Einzelne\*r kurz was zu seinem\*ihrem Gemütszustand oder anderes sagen darf.

### Methoden zur Gruppeneinteilung

Die Methoden der Gruppeneinteilung wurden durchgeführt, um zufällig gemischte Gruppen zu erhalten.

### Gruppeneinteilung „Familie Meier“

Es werden Lose vorbereitet in der Anzahl, wie Gruppen und Gruppenmitglieder gewünscht sind. Dabei ist die gleiche Schreibweise von Meier eine Gruppe. Weitere Schreibweisen: Maier, Meyer, Mayer, Mair, Meir.

### Gruppeneinteilung „farbiger Punkt“

Es werden farbige Punkte aus einem Säckchen gezogen, gleiche Farben bilden eine Gruppe. Durch die Anzahl der Farben wird die Anzahl der Gruppen bestimmt.

### Gruppeneinteilung „Los“

Es sind Lose mit verschiedenen Markierungen in einem Säckchen, gleiche Markierungen bilden eine gemeinsame Gruppe.

### Gruppeneinteilung „Puzzle“

Verschiedene Bilder werden in Puzzle-Teile geschnitten. Die Anzahl der Teile bestimmt die Gruppengröße. Die gezogenen Teile finden sich dann zum passenden Bild zusammen und sind eine Gruppe.

### Gruppeneinteilung „Zitate“

Zitate werden in Teile zerschnitten. Die Anzahl der Teile bestimmt die Gruppengröße. Die gezogenen Teile finden sich dann zum vollständigen Zitat zusammen.

Tipp: Die Zitate passen zum Thema, das besprochen werden soll.

### Gruppeneinteilung „Errechnet eure Gruppe“

Auf Losen stehen einfache Rechenaufgaben. Gleiche Ergebnisse bilden eine Gruppe.

### Gruppeneinteilung „Bonbon“

Aus einer Tüte werden Bonbons gezogen. Gleiche Geschmacksrichtungen bilden eine Gruppe.

### Methoden zum Feedback

#### Feedback-Fadenkreuz

Die Schüler\*innen markieren auf einem vorbereiteten Fadenkreuz ihr Feedback. Die Antworten sind nach „sehr gut/gut/ja“, „geht/ging so/war o.k.“ und „schlecht/kein“ abgestuft. Je dichter am Zentrum, desto besser ist die Bewertung. Am äußeren Rand der Quadranten stehen vorbereitete Fragen, die durch eine Markierung im Fadenkreuz beantwortet werden.

#### Feedback mit Satzergänzungen

Den Schüler\*innen werden Satzanfänge vorgegeben, die sie ergänzen. Zum Beispiel:

- Besonders gut gefallen hat mir ...
- Am besten in Erinnerung geblieben ist mir folgende Übung/folgende Aufgabe: ...
- Am wenigsten gefallen hat mir ...





### Feedback „5-Finger-Feedback“

In eine Vorlage von einer Hand (auf dem Stick zu finden) werden in die entsprechenden Finger die Antworten geschrieben. Ein Beispiel für Fragen könnte sein:

- Daumen: Das hat mir gut gefallen.
- Zeigefinger: Darauf achte ich jetzt mehr.
- Mittelfinger: Das hat mir nicht gefallen.
- Ringfinger: Das nehme ich mit.
- Kleiner Finger: Das Thema ist mir zu kurz gekommen.

### Feedback mit Bewertung

Es werden Fragen gestellt, die auf einer Skala von 1 bis 6 nach dem Schulnotenprinzip bewertet werden sollen. Folgende Fragen sollen bewertet werden:

- Wie hast du dich heute in den Projekttag eingebracht?
- Wie hat dir die Zusammenarbeit in der Gruppe gefallen?
- Wie hat dir die Methodenauswahl in Bezug auf das Thema gefallen?
- Fühlst du dich in der Lage, dir und anderen zu erklären, was WERTE sind?
- Wie geht es dir jetzt?
- Abschließend kann „Was ich gern noch loswerden möchte: ...“ frei ergänzt werden.



### Feedback - Die sechs „Ws“

Die Schüler\*innen schreiben auf verschiedenfarbige Moderationskarten die Antworten auf die gestellten Fragen:

- Was hast du dazu beigetragen, dass der Projekttag gelingt?
- Welches Feedback gibst du deiner Klasse für den Tag?
- Was war heute dein Aha-Erlebnis?
- Was hat dir heute nicht gefallen?
- Wie hat dir der Projekttag insgesamt gefallen?
- Welches Thema wünschst du dir für den letzten gemeinsamen Projekttag?

### Feedback „Five-Minute-Paper“

Die Schüler\*innen haben fünf Minuten Zeit, auf einer Vorlage die 2 folgenden Fragen zu beantworten:

- Was hat dir gefallen?
- Was erscheint dir wichtig?
- Was nimmst du für dich mit?
- Was möchtest du uns Positives zum heutigen Projekttag/Workshop oder zu allen Projekttagen/Workshops rückmelden?
- Was hat dir nicht gefallen?
- Was hättest du dir vielleicht noch gewünscht?

### Smiley-Feedback

Die Schüler\*innen erhalten 3 verschiedene Smileys: 😊 😐 😞. Sie sollen mit einem Smiley ihre Bewertung für den Tag (Projekttag oder auch Workshop) abgeben.

### SMS-Feedback

Die Schüler\*innen beantworten in Form einer SMS die eine Frage: Hey, wie war dein heutiger Projekttag? Dazu erhalten sie eine Vorlage mit 160 Kästchen (auf dem Stick enthalten) – ein Kästchen ist für einen Buchstaben oder ein Zeichen

### Säulen-Feedback

In vorgezeichneten Säulen stehen Fragen, auf die Schüler\*innen mit farbigen Kreuzen antworten, die eine zugeordnete Bedeutung haben.

- Wie hat dir der Tag gefallen?
- Waren die Aufgaben vom Schwierigkeitsgrad angemessen?
- Wurde das Thema „Familie und Werte“ ausreichend behandelt?
- Kannst du jetzt etwas mit dem Begriff „Werte“ anfangen?

**Alle Feedbacks wurden anonym erhoben.**

## Methoden zur allgemeinen Verwendung

Diese Methoden lassen sich für mehrere Situationen nutzen bzw. abwandeln.

### Flaschendrehen

Die Schüler\*innen sitzen im Kreis. Eine Person dreht die Flasche. Auf wen der Flaschenhals zeigt, beginnt eine Frage zu beantworten oder die Gedanken zu einer Situation zu erklären.

**Vorteil:** Die Gruppenleitung braucht nicht zu bestimmen, wer als Nächste\*r an der Reihe ist, und es entsteht keine Stille.

### Dosenwerfen

Es wird ein Dosenwurfspiel benötigt. Auf die Böden der Dosen werden thematische Begriffe oder Fragen geschrieben. Eine Person wirft auf die Dosenpyramide, wählt aus den getroffenen Dosen eine aus und gibt die Antwort. Es ist eine sehr spielerische Methode, die viel Spaß macht.

### Stuhltanz

Im Stuhltanzmodus scheidet immer eine Person aus, die die Frage oder die beschriebene Situation beantworten soll. So kommt irgendwann jede\*r an die Reihe.

## Übungen für einen guten Abschluss

### Lieblingsspilz

*(Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2013): Respekt und Anerkennung. Ein Workshop zu den Begriffen Respekt und Anerkennung und der Frage, was das mit uns zu tun hat. <http://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/verstaerker/164872/respekt-und-erkennung-unter-Die-Module-und-Anlagen:pdf> Warm-up-Methoden [Stand: 10.09.2019])*

Alle Personen suchen sich geheim eine Person aus der Gruppe aus. Diese Person ist ihr oder sein Lieblingsspilz, der nun dreimal umrundet werden muss. Wenn eine Person das geschafft hat, darf sie zu ihrem Platz zurück.

### Abklatschen

Alle Mitspielende stehen im Kreis und zählen zu zweit (1-2-1-2 usw.) ab. Die Einsen und Zweien klatschen über der dazwischen hockenden Person ab. Das erfolgt reihum. Das heißt, die erste Person (1) klatscht mit der dritten (1) die Hände über der zweiten Person (2) zusammen ab. Dabei geht die zweite Person (2) für diesen Moment in die Hocke. Dann klatscht die zweite Person (2) mit der vierten Person die Hände über der dritten Person (1) zusammen. Dabei geht die dritte Person (1) für diesen Moment in die Hocke. Das geht im Kreis so weiter. Wenn der Ablauf für alle klar ist, kann die Richtung gewechselt oder das Tempo erhöht werden.

## Pferderennen

*(Quelle: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) (Hrsg.) (2002): Peer Education“- Ein Handbuch für die Praxis, Köln)*

Die gesamte Gruppe kniet im Kreis. Die Gruppenleitung erzählt die Geschichte: „Wir reiten jetzt dem Workshopende entgegen. Zuerst reiten wir ein bisschen geradeaus (alle sitzen gerade und klatschen auf die Oberschenkel), dann kommt eine Rechtskurve (weiterklatschen und alle lehnen sich nach rechts) und dann eine Linkskurve (weiterklatschen und alle lehnen sich nach links). Oh Vorsicht, nun müssen wir über einen Wassergraben springen (alle machen einen angedeuteten Hechtsprung)! Schaut mal da, da stehen Menschen und jubeln uns zu (alle reißen die Hände hoch und jubeln zurück). Und da hinten sind Kinder, die uns zuwinken (alle heben die Hände hoch und winken). Jetzt reiten wir noch ein kleines Stück geradeaus (wieder gerade sitzen und auf die Oberschenkel klatschen). So, nun sind wir da (alle stehen auf, streichen sich die Oberschenkel glatt). Es war wieder einmal sehr schön mit euch, vielen Dank (alle klatschen).

### Schulterklopfer – als Lob für die ganze Klasse

Die Schüler\*innen stehen im Kreis, die Vorderseite zeigt nach links. Mit den einzelnen Gliedmaßen werden bestimmte Übungen durchgeführt, die alle nachmachen. Zum Ende kommt die allgemeine Ansage, dass alle ihren linken Arm in die Höhe strecken, zur Sei-

te, wieder nach oben und dann auf die linke Schulter des Vordermannes oder der Vorderfrau legen, zweimal klopfen und sagen „gut gemacht“.

### Warmer Rücken

Alle bekommen ein A4-Blatt auf den Rücken geklebt. Die Schüler\*innen sollen sich gegenseitig schöne positive Dinge auf den Rücken schreiben. Was ihnen an der Person gefällt, was sie mögen oder bewundern. So erhält jede Person eine positive Rückmeldung und damit ein positives Gefühl.

## 5. Methoden zu den Einzelthemen

### Methoden zum Thema FAMILIE

#### Familie und Werte im Wandel

Die Schüler\*innen bekommen Aussagen aus drei verschiedenen Zeiten vorgelesen und sollen sie auf einem Zeitstrahl, der auf den Boden gezeichnet ist, den Zeiten (etwa 1950, um 1980, heute) zuordnen.

Die Aussagen lauten:

**(etwa 1950)** Zusammenleben ohne Trauschein nicht vorstellbar | Heirat beim ersten Kind | Babyboom | Vater als Alleinverdiener und Familienoberhaupt | Frau gehört in die Küche und nicht ins Büro | Sex und Verhütung sind Tabuthemen | Vater als Autoritätsperson | körperliche Züchtigung ist gesellschaftlich akzeptiert | Frau als Ehefrau und Mutter | Familie besteht aus Mutter – Vater – Kind | Jungen und Mädchen werden getrennt unterrichtet

**(um 1980)** antiautoritäre Erziehung | Aufklärungsunterricht mit Beginn der Pubertät | persönliche Familienplanung durch Pille möglich | Frauen kämpfen um Emanzipation und Recht auf Schwangerschaftsabbrüche | Aufräumen des Kinderzimmers als Streitthema

**(heute)** Online-Flirtportale | Freizeit mit Smartphone und Computer | Kinder bestimmen bei Familienfragen mit | Kinder gehen ab Kleinkindalter in Betreuungseinrichtungen | viele unterschiedliche Familienmodelle | Fernseher erobern die Kinderzimmer

Im zweiten Teil werden den Schüler\*innen verschiedene Werte gezeigt und sie diskutieren, in welcher Zeit (früher oder heute) welcher Wert wichtig bzw. wichtiger gewesen ist. Die Erkenntnis dieser Übung ist, dass sich Werte im Laufe der Zeit verändern und die Schüler\*innen dafür ein Verständnis bekommen; Werte-WANDEL statt WerteVERLUST.

Die besprochenen Werte lauten:

**(früher)** Tradition | Sittsamkeit | Gehorsam | Autorität | Häuslichkeit | Stetigkeit | Beständigkeit | Idealismus | Konservatismus

**(heute)** Vielfalt | Freiheit | Flexibilität | Unabhängigkeit | Individualität

Alle Aussagen und Werte wurden ausgedruckt und laminiert, damit sie den Schüler\*innen auch visuell gezeigt werden können.

(Anmerkung: Vermeintlich einfache Werte sind den Schüler\*innen nicht bekannt.)

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 und 6 durchgeführt.

### Familienkarten – Was bedeutet Familie

(Quelle: Jacobi, Melanie & Meyer, Dirk (2014): Familie, Liebe, Freundschaft! Inspirationskarten für Jugendarbeit und Schule, München: Don Bosco Medien GmbH)

Die Schüler\*innen erhalten jede\*r oder in Teams Karten aus dem Kartenset. Nach kurzer Bedenkzeit werden die Fragen von den Karten besprochen. Es sind umfangreiche Fragen und Texte, mit denen ein umfangreiches Gespräch angeregt werden kann.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 6 gespielt.

### Familienmodelle

Von den verschiedensten Rollen in Familien werden Karten erstellt und laminiert. Mit den Karten werden zusammen mit den Schüler\*innen Familienmodelle (ausgehend vom Kind) gelegt und besprochen. Dabei werden folgende Fragen beantwortet: Gibt es eine klassische Familie? Wenn ja, wie sieht sie aus? Wenn nein, warum nicht? Kennt ihr verschiedene Familienmodelle? Im Anschluss wird speziell über Ein- elternfamilien, Patchwork-Familien und Regenbogen-Familien gesprochen. Die zu vermittelnde Erkenntnis ist, dass es nicht DIE typische Familie gibt. Jedes Familienmodell ist normal und unterschiedlichste Lebensvorstellungen sind zu akzeptieren.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 6 gespielt.

### Familien-ALL DIE

Das Spiel ist eine Abwandlung des ALL DIE-Spiels (siehe Wachmacher).

Die Aussage der im Kreis stehenden Person ist auf das Thema Familie beschränkt. Als Beispiel: All die, die einen großen Bruder haben, wechseln den Platz. All die, die mit den Eltern streiten, wechseln den Platz. All die, die eine Stiefschwester haben, wechseln den Platz.

In der Klassenstufe 5 und 6 beim Thema Familie eingesetzt.

### Menschenmemory zum Thema Familie

Die Gruppe teilt sich in Zweiertteams. Ein Team verlässt den Raum. Die anderen Paare überlegen sich Begriffe zum Thema Familie und verteilen sich im Raum. Das draußen stehende Paar kommt nun wieder herein und muss nach den Regeln des Memory-Spiels Paare finden. Dazu werden die im Raum stehenden Personen angetippt, die dann ihren Begriff sagen.

## Methoden zum Thema FREUNDSCHAFT

### Positionierungsfragen zum Thema Freundschaft

(Die Fragen sind durch die Inspirationskarten entstanden. Quelle: Jacobi, Melanie & Meyer, Dirk (2014): Familie, Liebe, Freundschaft! Inspirationskarten für Jugendarbeit und Schule, München: Don Bosco Medien GmbH)

Den Schüler\*innen werden nachfolgende Fragen gestellt. Den Antworten entsprechend positionieren sie sich im Raum entweder im vorher markierten Ja-Bereich oder Nein-Bereich. Diese Übung dient zur Einstimmung ins Thema.

#### Fragen:

- Geht dein\*e Freund\*in in deine Klasse?
- Hat dein\*e Freund\*in dasselbe Hobby wie du?
- Bist du mit einem\*r Freund\*in schon seit dem Kindergarten befreundet?
- Hast du eine\*n Freund\*in, die\*der viele Kilometer weit entfernt wohnt?
- „Gegensätze ziehen sich an.“ Stimmt das unter Freund\*innen?
- Mögen deine Eltern deine Freund\*innen?
- Bist du mit einer Person eines anderen Geschlechts befreundet?

- Hast du einen aktiven Facebook-Account?
- Würdest du schon mal von deinem\*r Freund\*in tief enttäuscht?
- Darf es unter Freund\*innen keine Geheimnisse geben?
- Kannst du dir vorstellen, mit einer Person ein Leben lang befreundet zu sein?
- Kann man mit einer Person befreundet sein, die man niemals gesehen hat?

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 7 durchgeführt.

### Wenn Freundschaft ...

Die Schüler\*innen erhalten jeweils ein Arbeitsblatt, das vier Puzzleteile zeigt. In jedes Feld (Puzzleteil) sollen kleine Fantasiebilder nach folgenden Aufträgen gezeichnet werden:

- 1. Teil:** Wenn Freundschaft eine Farbe wäre, ...?
- 2. Teil:** Wenn Freundschaft eine Blume wäre, ...?
- 3. Teil:** Wenn Freundschaft eine Jahreszeit wäre, ...?
- 4. Teil:** Wenn Freundschaft ein Tier wäre, ...?

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 und 5 gemalt.

### „Lisas Geschichte“

Auf einem Flipchart ist die Geschichte visualisiert. Den Schüler\*innen wird die Geschichte von Lisa vorgelesen (Geschichte siehe Stick). Anschließend wird über die Geschichte gesprochen. Das Verhalten aller Personen soll eingeschätzt werden und zusammen überlegen alle, welche Werte bei jeder handelnden Person zum Tragen gekommen sind. Auf dem Plakat der Geschichte werden die Werte zu den Personen eingetragen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 6 besprochen.

### Dosenwerfen zum Thema Freundschaft

Es wird ein Dosenwurfspiel benötigt. Auf die Dosenböden sind Fragen zum Thema Freundschaft geschrieben. Eine Person wirft auf die Dosenpyramide, wählt aus den getroffenen Dosen eine aus und gibt die Antwort auf die entsprechende Frage. Es ist eine sehr spielerische Methode, die vielen Spaß macht.

In der Klassenstufe 4 und 6 zum Thema Freundschaft eingesetzt.

### Menschenmemory zum Thema Freundschaft

Die Gruppe teilt sich in Zweierteams. Ein Team verlässt den Raum. Die anderen Paare überlegen sich Begriffe zum Thema Freundschaft und verteilen sich

im Raum. Das draußen stehende Paar wird wieder hereingebeten und muss nach den Regeln des Memory-Spiels Paare finden. Dazu werden die im Raum stehenden Personen angetippt, die dann ihren Begriff sagen.

In der Klassenstufe 4 und 6 zum Thema Freundschaft eingesetzt.

### Methoden um Werte, Werte, Werte

Von den bekannten Spielen wurden einige für die Thematik angepasst.

#### Werte-Activity

Auf Moderationskarten stehen Werte, die entsprechend erklärt, gezeichnet oder pantomimisch dargestellt werden sollen. Die selbst gestaltete Übung wird nach den Regeln von Activity gespielt. Das ist eine gute Möglichkeit, Werte auf spielerischer Weise zu wiederholen, zu festigen oder erneut zu besprechen.

Diese Übung wurde mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 7 gespielt.

#### Wertememory

(Quelle: Definitionen der Werte von [www.wertesysteme.de](http://www.wertesysteme.de))

Es gibt 2 Kartenstapel. Auf einem Stapel sind die Karten mit den WERTE-Begriffen und auf dem anderen sind Definitionen der Werte. Die Schüler\*innen sollen die Paare finden. Für jüngere Klassen sollte eine vereinfachte Variante erstellt werden.

Diese Übung wurde mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 6 gespielt.

### Werte in unserer Gruppe

Die Schüler\*innen geben einzelnen Klassenkamerad\*innen nach folgenden Fragen Rückmeldung. Dazu erhält jede\*r einen Ball und auf einem Tisch stehen für jede\*n Schüler\*in ein Teller mit deren\*dessen Namen. Jede\*r Schüler\*in beantwortet für sich die Frage und legt den Ball in den entsprechenden Teller:

- Wer ist der\*die Ehrlichste in eurer Gruppe?
- Wer ist der\*die Gerechteste in eurer Gruppe?
- Wem vertraust du ein Geheimnis an?
- Wem kannst du deine Sorgen erzählen?
- Wer ist der\*die Freundlichste in eurer Gruppe?
- Wer ist der\*die Selbstbewussteste in eurer Gruppe?
- Wer ist der\*die Ruhigste in eurer Gruppe?
- Wer ist der\*die Hilfsbereiteste in eurer Gruppe?
- Wer ist der\*die Lustigste in eurer Gruppe?

- Wer hat das größte Durchhaltevermögen?
- Wer ist der\*die Wertschätzendste in eurer Gruppe?
- Wer in eurer Gruppe ist der\*die Respektvollste?

Die Schüler\*innen dürfen sich nicht selbst nennen und sollen gut überlegen, wem sie was „zusprechen.“ Am Ende erfolgt eine gemeinsame Auswertung. „Woran machst du deine Einschätzung fest?“ „Wie fühlst du dich mit deiner Einschätzung?“

Die Übung wurde mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 7 durchgeführt.

### WERTE-Versteigerung

(Quelle: <https://wiki.zum.de/wiki/Werteauktion> [Stand: 19.09.2019])

„In welcher Gesellschaft möchtet ihr leben?“ Diese Frage ist der Leitsatz für die Versteigerung. Als Erstes werden die Schüler\*innen in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält eine Auflistung von 32 Werten. Nach einer Verständnisklärung sollen die Kleingruppen aus der Liste die Werte priorisieren, die für die Gesellschaft stehen, in der sie gern leben möchten. In der anschließenden Versteigerung sollen sie nun versuchen, diese Werte zu erhalten, dabei können ihnen die anderen Gruppen schnell einen Strich durch die Rechnung machen. Deshalb ist es sinnvoll, auch ähnliche Werte auszuwählen. Für die Durchführung erhalten die Gruppen selbst er-

stellte „WIG-Taler“ als Zahlungsmittel und ein Biete-Schild. Dann startet die Versteigerung und wird fortgesetzt, bis alle Werte ersteigert sind bzw. das „Geld“ ausgegeben ist.

Alle Aufgabenblätter sind auf dem Stick hinterlegt.

Diese Übung wurde in der Klassenstufe 6 und 7 durchgeführt.



Werteversteigerung

### „WertICH groß“-Spiel

Das „WertICH groß“-Spiel ist ein eigens kreiertes Spiel, in dem alle bisher besprochenen Themen enthalten sind und abgefragt werden. Die Mitspielenden erhalten eine Spielfigur und würfeln sich über das selbst gemalte Spielfeld (auf einen Flipchart-Bogen gezeichnet). Es gibt Aktionsfelder, auf denen Fragen zu beantworten sind oder Situationen erklärt werden müssen, und freie Felder.

(Fragen siehe Stick)

Gespielt mit Schüler\*innen der Klassenstufe 8.

### Werte im Alltag leben

(Quelle: Einige Fragen sind aus dem „WerteSpiel“ von METALOG training tools und andere sind zusätzlich erarbeitet worden.)

Was wäre wenn? Stell dir vor! Hast du Ideen?

Verschiedene Fragen zum alltäglichen Werteverständnis werden reihum diskutiert. Ziel der Übung ist es, dass sich die Schüler\*innen mit Demokratie und politischen Alltagsfragen auseinandersetzen und sich eine Meinung bilden.

Durchgeführt mit Schüler\*innen der Klassenstufe 8.

### Die Personen/Rollen in mir und deren Werte

In einer Mindmap stellen die Schüler\*innen ihre (sozialen) Rollen dar. Vom eigenen ICH ausgehend sollen die Bereiche Freizeit, Familie und Schule beleuchtet werden. Nach der Auswertung schreiben die Schüler\*innen zu den Rollen die wichtigsten Werte. Sie sollen erkennen, dass in den verschiedenen Beziehungssettings verschiedene Werte wichtig sind.

In Klassenstufe 5 bis 7 erarbeitet.

### Werte-Buchstabenrätsel und Werte-Kreuzworträtsel

(Kreuzworträtsel erstellen unter: <https://www.kreuzwort-raetsel.com/> [Abruf: 19.09.2019])

Das Buchstabenrätsel wurde in kreativer Eigenleistung erstellt (ist auf dem Stick hinterlegt) und das Kreuzworträtsel mithilfe der Internetseite. Die Rätsel sind als Auflockerung zu empfehlen. Erstellen kann man sie direkt auf der Internetseite. Die Schüler\*innen suchen die versteckten Werte in einem Buchstabenrätsel oder tragen die Wertebegriffe, die sie anhand von Definitionen finden, in das Rätselgitter ein.

### Buchstaben-Salate

Die Schüler\*innen legen aus Buchstaben Wörter.

Die Buchstaben ergeben Werte (Aufmerksamkeit, Miteinander, Liebe, Geduld, Hilfsbereitschaft, Vertrauen, Ehrlichkeit, Zuhören, Zuverlässigkeit, Fürsorge, Zusammenhalt) und erklären sie. Tipp: Die Wörter auf verschiedenfarbigem Papier drucken.

In Klassenstufe 5 und 6 genutzt.

### Name und Werte

Jedes Mitglied der Gruppe überlegt sich zu seinem\*ihrem Vornamen einen Wert, beides wird in einem Namens-Wertegitter zusammengefügt. Bei großen Gruppen reicht der Vorname, dann entsteht ein Namensgitter.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 erstellt.

### Methoden zum Thema CHANCENGLEICHHEIT, GLEICHHEIT und GERECHTIGKEIT

#### Schule der Tiere

Auf einem Plakat ist ein Baum zu sehen, auf dem eine Eule sitzt. Diese Eule stellt eine Lehrerin dar. Vor dem Baum sitzen bzw. stehen unterschiedliche Tierkinder, z. B. ein Elefant, ein Maulwurf, ein Vogel, ein Fisch im Glas, ein Affe, ein Wolf...

Die Geschichte, die dazu erzählt wird:

Frau Eule möchte eine ganz besonders gerechte Lehrerin sein. Aus diesem Grund sagt sie zu ihren Tierschüler\*innen: „Damit alles gerecht zugeht, bekommt jede\*r dieselbe Aufgabe und die lautet wie folgt: Alle Tierkinder klettern auf den Baum.“

Nun stellen die PMA die Fragen an die SuS: Ist diese Aufgabenstellung gerecht? Haben alle Tierkinder die gleiche Chance, die Aufgabe zu erfüllen?

Nach einer gewissen Zeit, in der diskutiert werden darf, stellen die PMA eine weitere Frage: Welche Aufgabe wäre gerecht? Bei welcher Aufgabenstellung haben alle Tierkinder die Chance, die Aufgabe zu erfüllen?

Hier ist der Kreativität der SuS keine Grenze gesetzt.

### Pizza

Auf einem Plakat ist eine Pizza zu sehen. Die Geschichte dazu lautet:

Ihr bekommt heute Abend Besuch von drei Gästen. Wie müsst ihr die Pizza teilen, damit alle (du inbegriffen) satt werden.

Natürlich wollen die meisten SuS die Pizza in vier gleich große Stücke teilen. Dann werden die Bilder von den Gästen umgedreht ... eine Maus, eine Katze, ein Elefant.

Ziel: Die SuS erkennen, dass es nicht gerecht ist, wenn alle ein gleich großes Stück von der Pizza bekommen, sondern wenn jeder Gast so viel bekommt, dass er\*sie satt wird.

### Mauer

Auf dem ersten Bild ist nur eine Mauer zu sehen und drei gleich große Holzblöcke. Die Geschichte dazu: Hinter der Mauer läuft ein Fußballspiel. Drei Freunde möchten dieses Spiel gern sehen, haben aber kein Geld für die Eintrittskarten. Die Mauer ist so gebaut, dass die Kinder nicht hinaufklettern können. An der Seite befinden sich die drei Holzblöcke, die genutzt werden können. Die Frage: Wie sollen die Holzblöcke aufgeteilt werden, damit jedes Kind über die Mauer schauen kann? In der Regel wissen die SuS jetzt schon, worauf es ankommt, und die Frage kommt: Wie groß sind die Kinder? Dann wird ein weiteres Bild gezeigt: Es sind drei Kinder zu sehen. Ein Kind ist so groß, dass es ohne

Holzblock über die Mauer schauen kann. Ein Kind ist so groß, dass es einen Holzblock benötigt, um über die Mauer zu schauen, und ein Kind benötigt zwei Holzblöcke, um über die Mauer zu schauen.

Ziel: Die SuS erkennen, dass es nicht gerecht ist, wenn pauschal alle einen Holzblock bekommen, sondern dass es auf die Größe der Kinder ankommt und die Holzblöcke dann gerecht verteilt werden können. Sie erkennen, dass es in diesem Fall gar nicht ungerecht ist, wenn ein Kind keinen Holzblock bekommt.

### Schicksalslotterie

*(angelehnt an die Carpark-Übung aus: Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend e.V. (aej) (Hrsg.) in Kooperation mit Gewalt Akademie Villigst: 101 Projektideen gegen Rechtsextrémismus)*

Die Schüler\*innen werden in die Übung eingeführt: Stellt euch vor, die Schicksale einzelner Menschen dieser Welt werden an verschiedenen Tagen neu vergeben und heute seid ihr dran. Ihr nehmt an der Schicksalslotterie teil und zieht euch eine neue Identität. Keine\*r weiß, wann ihr wieder an den Lotterietopf treten dürft, um ein anderes Leben zu ziehen. Wie würde sich euer Leben verändern?

Im Raum werden Stühle in der Anzahl der Fragen aufgereiht. Die Schüler\*innen lösen aus einem Topf eine Identität und haben kurz Zeit, sich in die neue Rolle einzufühlen und Fragen zu stellen. Dann finden sich alle vor dem



ersten Stuhl ein. Die Fragen werden nacheinander vorgelesen. Die Schüler\*innen überlegen sich, ob sie diese mit der „neuen“ Identität mit Ja oder Nein beantworten. Wenn sie die Frage mit Ja beantworten können, gehen sie einen Stuhl weiter, bei Nein bleiben sie stehen.

Die Identitäten und das Fragenblatt sind als Druckvorlage auf dem Stick zu finden.

Wenn alle Fragen gestellt wurden, erfolgt die Auswertung:

- Schaut euch an, wo ihr steht. Wer konnte weiter gehen als ihr und wer weniger?
- Wie fühlt ihr euch an eurem Platz, was denkt ihr über die anderen?
- Welche Frage hat besondere Empfindungen ausgelöst?
- Wäre dein Leben ganz anders als dein jetziges? Würde es sich positiv oder negativ verändern?
- Was brauchst du oder erwartest du von anderen, was du vorher nicht erwartet hast?
- Wie reagiert die Gesellschaft auf dich?
- Hast du mehr oder weniger Macht, in der Gesellschaft etwas zu verändern?

Anhand dieser Übung erfahren die Schüler\*innen ungleiche Lebensbedin-

gungen und Chancenverteilungen. Sie fördert Empathie; sensibilisiert für die möglichen individuellen Folgen von gesellschaftlicher Zugehörigkeit.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 8 durchgeführt.

### Was ist eigentlich gerecht?

Den Schüler\*innen werden Situationen vorgelesen und sie sollen entscheiden, ob es für sie gerecht oder ungerecht ist. Zur Beantwortung wurden Ja-Nein-Karten genutzt, um ein Gruppenbild zu haben. Die Schüler\*innen erfahren dadurch, dass das Empfinden von Gerechtigkeit bei jedem\*jeder anders ist. Die Fragen sind auf dem beiliegenden Stick zum Ausdrucken gespeichert.

Durchgeführt mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 7.

### Gleichheit

In dieser Übung wird es ausprobiert. Eine freiwillige Person macht etwas vor und alle anderen versuchen es nachzumachen. Wie wäre es, wenn alle gleich wären? Als Nächstes setzen sich alle in einen Kreis und alle sagen nacheinander, was bei allen im Kreis gleich ist. Frage: Hättet ihr gedacht, dass ihr so viele Gemeinsamkeiten habt? In einer nächsten Runde sollen Dinge gefunden werden, die nur die eine Person hat. Frage: Welche Übung war leichter?

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 umgesetzt.

## Methoden zum Thema DISKRIMINIERUNG

### Vom Vorurteil zur Diskriminierung

Mit den Schüler\*innen wird überlegt, was ein Vorurteil und was Diskriminierung ist. Vorurteile sind handlungsleitend, das heißt, dass bestimmte Vorurteile Menschen abwerten und sie über das Verhalten diskriminiert werden.

Zum Beispiel: Ein Firmenchef hat das Vorurteil: „Frauen können kein Auto fahren.“ Aufgrund ihres Geschlechts spricht er Frauen ab, dass sie gut Auto fahren können. Benötigt eine Frau für eine Dienstreise ein Auto, wird er ihr eher ein kleines, altes Auto geben als das neuste aus dem Fuhrpark. Bei einem Mann würde er anders reagieren und damit behandelt er beide ungleich. Er handelt diskriminierend.

Anschließend können alle überlegen, ob es Beispiele in ihrem Lebensumfeld gibt, bei denen Jungen und Mädchen diskriminiert werden.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 8 durchgeführt.

### Diskriminierung

(Quelle: Gesamtfragenkatalog zum Test „Leben in Deutschland“ und zum „Einbürgerungstest“. Die Idee und einige Beispiele sind aus dem Einbürgerungstest. <http://www.bamf.de/SharedDocs/Anlagen/DE/Downloads/Infothek/Integrationskurse/Kurstraeger/Testverfahren/gesamtfragenkatalog-lebenindeutschland.pdf> [Stand: 19.03.2017])

Was ist Diskriminierung? Die Schüler\*innen bekommen in Kleingruppen oder paarweise Situationsbeschreibungen. Anhand vorgegebener Beispiele sollen sie herausfinden, was ein Beispiel für Diskriminierung ist. Ausgehend von der Antwort sollen sie überlegen, welche Vorurteile dieser Handlung vorausgehen können. Als letzte Aufgabe sollen sie überlegen, welche Argumente es gegen diese Handlung/Haltung gibt. Im Anschluss werden die Ergebnisse vorgestellt.

Die Situationen sind als Arbeitsblätter auf dem Stick hinterlegt.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 8 durchgeführt.

### Diskriminierende Sprache – Ist doch nur Spaß!

Nicht nur Handeln und Verhalten können diskriminierend sein, sondern auch die Sprache. Die Schüler\*innen bekommen verschiedene Wörter vorgelegt und sollen entscheiden, ob diese vorurteilsfrei/nicht diskriminierend oder vorurteilsbehaftet/diskriminierend sind oder ob sie sich dazu keine eindeutige Meinung bilden können. Die Schüler\*innen erkennen im besten Fall, dass sich hinter bestimmten Wörtern auch Vorurteile und diskriminierendes Verhalten verstecken. Sie verstehen, dass Sprache Vorurteile und damit Diskriminierung verstärken und somit verletzend sein kann.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 8 durchgeführt.



## Methoden zum Thema RESPEKT

### Flaschendreher RESPEKT

(Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2013): *Respekt und Anerkennung. Ein Workshop zu den Begriffen Respekt und Anerkennung und der Frage, was das mit uns zu tun hat.* <http://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/verstaerker/164872/respekt-und-erkennung> [Stand: 10.09.2019])

Auf Karten stehen Fragen, die die Schüler\*innen beantworten. Die Reihenfolge wird durch das Drehen einer Flasche bestimmt. Die Fragen findet man unter der obigen Internetadresse.

Die Methode des Flaschendrehens ist für mehrere Themen abwandelbar, ebenso wie Dosenwerfen und Stuhlтанz. So kommt automatisch jede\*r an die Reihe, ohne dass eine Person bestimmen muss.

### Menschen, die Respekt verdienen

(Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.) (2013): *Respekt und Anerkennung. Ein Workshop zu den Begriffen Respekt und Anerkennung und der Frage, was das mit uns zu tun hat.* *Respekt-Skala.* <http://www.bpb.de/veranstaltungen/netzwerke/verstaerker/164872/respekt-und-erkennung> [Stand: 22.09.2019])

Die Schüler\*innen erhalten (ggf. auch paarweise) Fotos von prominenten und alltäglichen Personen mit einem kurzen Infotext zu den Menschen und überlegen, ob sie diesen Personen Respekt und Anerkennung zugestehen. Nicht jede Person wird in der Öffentlichkeit

geschätzt, ist manchmal sogar umstritten, dennoch können sie durch Eigenschaften, Stärken, Erfolge oder Engagement für Respekt und Anerkennung stehen. Die Gründe und Ursachen für Respekt werden gesammelt. Als Abschlussrunde sollen die Schüler\*innen überlegen: Warum sollen andere Menschen dich respektieren?

Des Weiteren entscheiden die Schüler\*innen, ob bestimmte Personen mehr Respekt und Anerkennung verdienen und wenn ja, warum? Die Übung soll die Schüler\*innen darüber nachdenken lassen, dass sie unterschiedliche Kriterien ansetzen und wovon sie Respekt abhängig machen.

### Respekt - Was ist das?

Verschiedene Werte werden auf Moderationskarten geschrieben. Die Schüler\*innen ziehen aus dem Stapel jeweils eine Karte und erklären der Gruppe, ob sein\*ihr gezogener Wert mit dem Wert „Respekt“ in Zusammenhang steht. Die Erkenntnis, die vermittelt werden soll, ist, dass Respekt ein wichtiger und komplexer Wert ist, in dem sich viele Werte vereinen.

Diese Werte stehen auf den Karten:

Achtsamkeit | Akzeptanz | Aufmerksamkeit | Ehrlichkeit | Einfühlungsvermögen | Fairness | Freiheit | Freundlichkeit | Geduld | Gerechtigkeit | Hilfsbereitschaft | Höflichkeit | Interesse | Meinungsfreiheit | Menschlichkeit | Mitbestimmung | Mitgefühl | Offenheit | Pünktlichkeit | Rücksichtnahme | Solidarität | Verant-

wortung | Vertrauen – Wertschätzung | Zuverlässigkeit

Als an- oder auch abschließende Übung empfiehlt sich der Respektteppich.

### Respekttagebuch

In einer Vorlage sollen die Schüler\*innen Situationen beschreiben,

- in denen sie respektvoll und nicht respektvoll behandelt worden sind,
- in denen sie respektvoll und nicht respektvoll gehandelt haben,
- in denen sie Situationen zwischen anderen Menschen beobachtet haben.

Diese Aufgabe ist eine Art Hausaufgabe. Am Ende soll eine Art Tagebuch entstehen.

### Respektteppich

(angelehnt an die Übung „Zahlen-Schubs-Puzzle“ aus: Benner, Tilo (2016): *105 Spiele zur Förderung der Soft Skills Kooperation und Teambildung*, 6. Aufl., Hamburg: Persen Verlag)

Für diese Übung werden benötigt: die Moderationskarten aus der Übung „Respekt – Was ist das?“ und Teppichfliesen, auf denen die Werte geschrieben stehen, plus 2 bis 3 leere Fliesen.

Die Teppichfliesen werden verdeckt in der Anzahl der Gruppenmitglieder auf

dem Fußboden verteilt (am besten geordnet in einem rechteckigen Feld). Zwischendrin auch freie Fliesen legen, sie dienen als Ausweichstellen. Die Schüler\*innen ziehen nun jeweils einen Wert und stellen sich auf die verdeckten Teppichstücke. Ein freies Teppichstück wird nun umgedreht. Der aufgedeckte Wert wird laut vorgelesen, die Person mit dem gleichen Wert auf ihrer Karte, soll durch Verschiebungen zu "ihrer" Fliese gebracht werden. Dafür gilt: Die Mitspielenden dürfen sich nur auf den Teppichstücken bewegen. Auf jedem Stück steht nur eine Person. Die Mitspielenden dürfen sich nur vorwärts und seitwärts Fliese für Fliese bewegen. Diagonale Züge sind nicht erlaubt. Steht letztendlich die Person mit dem Kartenwert auf dem gleichen Fliesenwert wird das nächste Teppichstück umgedreht und es beginnt wieder die Verschiebung. Das Ziel ist, alle Personen auf "ihrem" Teppichfliesenwert stehen. Während der einzelnen Züge dürfen sich alle Personen bewegen, auch die, die bereits auf "ihrem" Wert stehen. Tipp: Je mehr leere Teppichstücke, desto einfacher wird es.

### Wovon hängt Respekt ab?

Anhand von Fragekarten und JA-NEIN-Karten entscheiden die Schüler\*innen, wovon Respekt abhängig ist. Sie verstehen, dass Respekt allen Menschen gebührt. Es bietet sich an dieser Stelle an, eine Definition zu erarbeiten.

Die Fragen sind auf dem beiliegenden Stick gespeichert.

## Methoden zu Teamgeist und Umgang miteinander

### Reißender Fluss

(Quelle: <https://www.materialboerse.ejo.de/moorpfad/> [Stand: 22.09.2019])

Mithilfe von Teppichquadraten soll die gesamte Gruppe eine vorher festgelegte Strecke (den reißenden Fluss) überqueren. Es gibt zwei feste Regeln:

1. Auf den Teppichquadraten muss immer ein Fuß einer Person sein! (Sonst wird es vom Fluss mitgerissen; die Spielleitung nimmt das Teppichstück aus dem Spiel.)

2. Kein Fuß darf neben einem Quadrat im „Fluss“ sein! (Die Person muss hinter die Startlinie und von vorn beginnen.)

Die Anzahl der Teppichquadrate ist von Anfang an sehr knapp bemessen. In der Regel verlieren die Mitspielenden im Laufe des Spiels weitere. Andererseits können die Schüler\*innen über die Lösung kleiner Aufgaben Teppichstücke zurückgewinnen, durch z. B. Singen eines Lieds, Würfeln (in drei Würfeln eine Sechs), Gruppenseilspringen, Runterzählen oder Ähnliches. Die Schüler\*innen dürfen sich gegenseitig helfen. In dieser Übung geht es um Achtsamkeit, Rücksichtnahme, Konzentration und Kommunikation.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 und 6 durchgeführt.

### Beleidigungen ohne Worte

Geht Beleidigen auch ohne Worte? Gemeinsam überlegen alle Schüler\*innen,

mit welcher Gestik, Mimik oder Körperhaltung man beleidigen kann. Alle Ideen werden zusammengetragen. Zum Schluss wird über die Sammlung gesprochen.

### Beleidigungen und ihre Wirkung

Die Schüler\*innen erhalten eine blaue und eine orange Moderationskarte. Auf die blaue Karte wird ein Schimpfwort oder eine Beleidigung notiert, die die Person selbst nutzt, und auf die orange Karte wird ein Schimpfwort oder eine Beleidigung geschrieben, mit der die Person schon mal beschimpft wurde. Anschließend folgt ein wertfreies Zusammentragen der Karten und eine Bewertung der schlimmsten Beschimpfung mit Punkten.

Dann bekommt jede\*r eine grüne und eine gelbe Moderationskarte. Auf die grüne Karte notieren sie, warum und wann sie andere beleidigen, auf die gelbe Karte schreiben sie, was es mit ihnen macht, wenn sie beleidigt werden.

Am Ende wird alles wieder wertfrei zusammengetragen. Alle Moderationskarten werden zur Veranschaulichung auf Flipcharts geklebt.

Diese Methode wurde in der Klassenstufe 4 genutzt.

### Stilles Fax

Die Mitspielenden setzen sich hintereinander in eine Reihe. Die letzte Person bekommt eine einfache Zeichnung ge-

zeigt (z. B. mit einer Katze, einer Sonne, einem Baum). Sie zeichnet nun das Bild auf den Rücken der Vorderperson. So geht es weiter bis zur vordersten Person. Diese zeichnet ihre Version auf ein Blatt, die mit dem Ausgangsbild verglichen wird.

**Variante:** Die Gruppe wird in zwei Gruppen eingeteilt, um möglichst vielen Schüler\*innen die Möglichkeit haben, vorne oder hinten zu sitzen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 durchgeführt.

### Stilles Gemälde oder Hund-Baum-Haus

Die Gruppe teilt sich paarweise auf. Jedes Paar erhält ein Blatt und einen Stift, der gemeinsam geführt wird. Ohne zu sprechen soll ein Bild gemalt werden, auf dem ein Haus, ein Baum und ein Hund zu sehen sind.

Feedbackrunde: Hat jedes Paar das Schweigen durchgehalten? War es möglich, gemeinsam zu zeichnen? Wer hat den Stift bei welcher Figur geführt? War ein Wechsel spürbar? Gab es eine Person, die die Führung beim Zeichnen übernommen hat? Wann ist es sinnvoll, jemandem bei einer Aufgabe alle Entscheidungen zu überlassen?

**Variante:** Zeichnen mit geschlossenen Augen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 durchgeführt.

## Methoden zum Wert VIELFALT

### Vielfalt in der Begrüßung

Auf kleinen Zetteln sind verschiedene Begrüßungsrituale aus aller Welt in doppelter Ausführung beschrieben. Die Schüler\*innen ziehen jeweils ein Ritual und suchen anschließend ihren Zwilling. Kennt ihr noch andere Begrüßungsrituale?

Als Einstieg ins Thema Vielfalt für die Klassenstufe 5 und 6.

### Vielfalt in euren Namen

Die Bedeutung und Herkunft der Namen der Gruppenmitglieder werden im Vorfeld recherchiert. Darüber wird den Schüler\*innen veranschaulicht, dass ihre Namen aus verschiedenen Teilen der Welt kommen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 7 durchgeführt.

### So bunt ist Vielfalt

Die Schüler\*innen bekommen jede\*r eine Malvorlage (z. B. ein Krokodil) und Stifte. Das Bild sollen sie nach Herzenslust gestalten und sich nebenbei einen Steckbrief für das Krokodil überlegen. Zum Schluss stellen alle ihre Arbeiten vor und die bunten Bilder werden an einer Wand gesammelt. Den Schüler\*innen wird veranschaulicht, dass trotz gleicher Vorlagen kein Bild dem anderen ähnelt, genau wie bei den Menschen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 und 6 durchgeführt.

## Vielfalt

(angelehnt an die „Welcome-Diversity-Übung“ aus: Arbeitsgemeinschaft der Evangelischen Jugend e.“V. (aej) (Hrsg.) in Kooperation mit Gewalt Akademie Villigst: 101 Projektideen gegen Rechtsextremismus)

Alle stellen sich in einer Reihe auf. Jetzt werden die Fragen vorgelesen. Wer eine Frage mit JA beantwortet, geht einen Schritt vor.

1. Isst du gern Pizza?
2. Hast du schon einmal außerhalb von Deutschland Urlaub gemacht?
3. Hast du im letzten Monat mindestens 1-mal Döner gegessen?
4. Glaubst du, dass Jérôme Boateng ein wichtiger Spieler in unserer Nationalmannschaft ist?
5. Hast du einen Freund/eine Freundin, deren Eltern nicht in Deutschland geboren sind?
6. Hast du beim Fasching schon einmal Polonaise (polnischer Tanz) getanzt?
7. Hast du den Film „Fack ju Göthe“ gesehen?
8. Benutzt du Wörter, die nicht aus der deutschen Sprache stammen?

9. Kennst du eine Person, die im Rollstuhl sitzt?
10. Glaubst du an einen Gott?
11. Hast du dich als Kind mal als Indianer verkleidet?
12. Hast du Verwandte im Ausland?
13. Hast du schon mal griechisch gegessen?

Durch diese Übung wird den Schüler\*innen aufgezeigt, dass z. B. eingewanderte Menschen nicht mehr aus Deutschland wegzudenken sind. Als Vertiefung können anschließend weitere Fragen besprochen werden, z. B.:

- Kennt ihr noch Dinge, die nicht aus Deutschland kommen?
- Was schaut ihr am liebsten im Fernsehen?
- Welche Musik hört ihr?
- Stellt euch vor, in Deutschland gäbe es keine Sachen aus anderen Ländern zu kaufen oder keine Personen aus anderen Ländern würden zu uns ziehen.
- Wie sähe es hier bei uns aus?
- Gibt es Dinge, auf die ihr verzichten könnt?
- Auf welche Dinge könnt ihr gar nicht mehr verzichten?

## Methoden zum Thema VORURTEIL

### Kulturelle Brille (Albatros-Kultur)

(Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung. <http://www.bpb.de/lernen/grafstat/projekt-integration/134613/info-06-01-uebung-die-albatros-kultur> [Stand: 24.09.2019])

Das Rollenspiel ist unter „Albatros-Kultur“ unter der genannten Internetadresse zu finden. Die Schüler\*innen denken während des Vortrags über folgende Fragen nach:

- Welche Empfindungen hattet ihr beim Vorspielen?
- Was habt ihr beobachtet/gesehen?
- Wie würdest ihr die Kultur beschreiben?
- Wie würdet ihr das Verhältnis der Geschlechter beschreiben

Dann wird die Auflösung vorgelesen. Die Schüler\*innen sollen erkennen, dass sie sich auf den ersten Blick ein Urteil bilden, ohne die Situation zu hinterfragen.

Zum Projekttag mit Schüler\*innen der Klassenstufe 8 gespielt.

### Mein größtes Vorurteil

Jede\*r Schüler\*in schreibt sein\*ihr (oder ein) größtes Vorurteil auf eine Moderationskarte. Im Anschluss werden die Vorurteile geclustert (z. B. sozialer Status, Geschlecht, Nationalität). Dann

überlegen alle gemeinsam, ob das Vorurteil Bestand hat oder widerlegt werden kann, sodass es symbolisch in eine Tonne geworfen werden kann. Als Abschlussfragen werden gestellt: Wann verliert ein Vorurteil seine Gültigkeit? Kann es eine Gesellschaft ohne Vorurteile geben?

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 8 besprochen.

### Schublade auf – Schublade zu

(Quelle: Brandes, Susanne; Kutz, Alexander & Nagel, Ludger (Hrsg.): *Kompetent für Demokratie. Impulse für eine vorurteilsbewusste Bildungs- und Beratungsarbeit.* [https://keb-sachsen-anhalt.de/wp-content/uploads/2017/05/Kompetent\\_fuer\\_Demokratie.pdf](https://keb-sachsen-anhalt.de/wp-content/uploads/2017/05/Kompetent_fuer_Demokratie.pdf) [22.09.2019])

Die Schüler\*innen werden gebeten, sich zu den jeweils benannten Personengruppen zu positionieren und in die „Schublade“ (eine gekennzeichnete Fläche) zu stellen, wenn sie sich der Gruppe zugehörig fühlen. Die Personen außerhalb der Schublade dürfen nun alles sagen, was sie mit dieser Personengruppe verbinden. Die Personen in der Schublade werden gebeten, nicht zu kommentieren.

Beispiele für die Personengruppen: alle, die gern zocken; alle, die gern lesen; alle Fußballfans; alle, die gern und regelmäßig Sport treiben; alle Mädchen; alle Jungen; alle Jugendlichen; alle Erwachsenen; alle Brillenträger\*innen.

Die jeweiligen Assoziationen und Vorurteile werden notiert und anschließend

wird besprochen und überprüft, auf wen das Vorurteil zutrifft.

Mögliche Auswertungsfragen:

- Wie ging es der Gruppe mit den Assoziationen?
- Wie geht es den Einzelnen mit den Assoziationen?
- War es unangenehm, in eine „Schublade“ gesteckt zu werden?
- Was sagen solche „Schubladen“ über die Menschen darin aus?
- Was kann zu einem Problem werden, wenn man andere Menschen in eine „Schublade“ steckt? Was kann hilfreich hierbei sein?
- Traf die jeweilige Beschreibung auf alle Personen in der „Schublade“ zu?
- Was verbindet die „Schubladen-Gruppe“ mit den restlichen Teilnehmer\*innen?

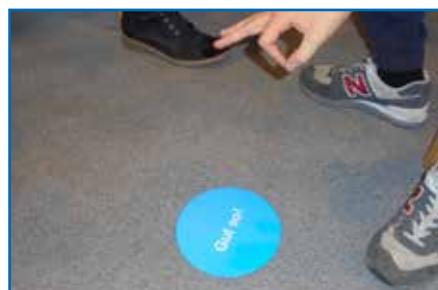
Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 8 durchgeführt.

### „Weiße können nicht rappen“ – Das Positionierungsspiel

*(Quelle: Gesicht zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e."V. (Hrsg.) (2017): „Weiße können nicht rappen“ – Das Positionierungsspiel gegen Vorurteile und Klischees. Weinheim)*

Die Schüler\*innen bilden sich zu 24 Thesen eine Meinung und zeigen ihre eigene Position. Anschließend werden die individuellen Haltungen besprochen und diskutiert. Dabei werden Begriffe wie Vorurteil, Klischee, Rassismus, Diskriminierung, Sexismus und Homophobie geklärt.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 bis 8 durchgeführt.



### Methoden zu den Werten WERTSCHÄTZUNG und ZIVILCOURAGE

#### Wertschätzung I – Fragebogen + Auswertung

In einem Fragebogen (*auf dem Stick als Druckvorlage hinterlegt*) beantworten die Schüler\*innen jede\*r für sich die Fragen:

1. Wie wichtig ist dir Wertschätzung in der Familie, im Freundeskreis und in der Schule/Klasse?
2. Wie sehr fühlst du dich wertgeschätzt in der Familie, im Freundeskreis und in der Schule/Klasse?

Angekreuzt wird auf einer Skala von 1 bis 10, wobei 10 die beste Einstufung ist. Nach der statistischen Auswertung werden die Ergebnisse im Plenum besprochen.

#### Wertschätzung II – Fragebogen + Auswertung

Der zweite Fragebogen (auch auf dem Stick) umfasst folgende Fragen:

1. Was glaubst du, wie wichtig ist den Personen deine Wertschätzung in der Familie, im Freundeskreis und in der Schule/Klasse?
2. Was glaubst du, wie wertschätzt du die Personen in der Familie, im Freundeskreis und in der Schule/Klasse?

Angekreuzt wird wieder auf einer Skala von 1 bis 10. Die statistische Auswertung erfolgt im Plenum.

Im Kreuzvergleich der Fragebögen I und II können Auffälligkeiten/Widersprüche aufgedeckt und erfragt werden.

Die Fragebögen wurden in den Klassenstufen 5 bis 7 genutzt.

#### Zivilcourage – Was kann ich tun?

*(Quelle: Gesicht zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e."V. (Hrsg.) (2017): Was ist Zivilcourage? Weinheim. Die Situationen und Regeln wurden entnommen aus: Das 4-Ecken-Spiel)*

Den Schüler\*innen werden Situationen vorgelesen. Sie sollen überlegen, wie zivilcouragiertes Handeln jeweils aussieht.

Die Regeln für Zivilcourage werden vorher explizit besprochen:

- Erkenne die Notsituation!
- Bleibe ruhig!
- Übernimm Verantwortung!
- Hole dir Hilfe!
- Halte zu dem Opfer!
- Verunsichere die Täter\*innen!
- Begib dich nicht in Gefahr!
- Hab keine Angst vor weiteren Schritten!
- Handeln statt wegschauen!

Diese Form der Übung wurde in der Klassenstufe 8 durchgeführt.

## Was ist Zivilcourage? Das 4-Ecken-Spiel

(Quelle: Gesicht zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V. (Hrsg.) (2017): Was ist Zivilcourage? Weinheim. Darin: Das 4-Ecken-Spiel)

Den Schüler\*innen werden verschiedene Situationen mit vier Handlungsoptionen vorgelesen. Sie entscheiden jeweils für sich, wie sie eher reagieren würden. Anschließend wird über die verschiedenen Ansichten diskutiert.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 bis 8 durchgeführt.

## Wie wollen wir leben?

(Quelle: Gesicht zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland e.V. (Hrsg.) (2017): Wie wollen wir leben? Weinheim. Darin: Standpunkte hinterfragen und diskutieren, Das Ja!-Nein!-Spiel)

Mit Ja!- und Nein!-Karten beantworten die Schüler\*innen gesellschaftsrelevante Fragen. Anschließend können die Standpunkte erklärt werden und zu einer Diskussion anregen.

Mit Schüler\*innen der Klasse 8 gespielt.

## Spezielle Übungsmaterialien

Die in diesem Abschnitt genannten Materialien wurden für das Projekt erworben und in verschiedenen Szenarien eingesetzt.

### Flottes Rohr

(Quelle: METALOG training tools. www.metalog.de)

Mit einem an Bändern befestigten Rohr sollen 3 Bälle in einen Behälter transportiert werden.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 6 und 7 gespielt.

### Pipeline

(Quelle: METALOG training tools. www.metalog.de)

Die Gruppe soll eine Kugel über eine festgelegte Strecke mithilfe von halbierten Kunststoffröhren transportieren. Die Kugel darf dabei nicht mit den Fingern berührt werden und die Halbrohre dürfen bei der Kugelübergabe nur aneinandergehalten werden, nicht übereinander.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 7 gespielt.



## Teamkran (Tower of Power)

(Quelle: METALOG training tools. www.metalog.de)

Die Gruppe stapelt mithilfe des Teamkrans Bauklötze. Dazu greift jede Person ein Ende einer Schnur. So bewegen alle zusammen den in der Mitte hängenden Haken. Die Bauklötze werden von einem abgesteckten Inselbereich in einen anderen Inselbereich transportiert und im letzteren gestapelt.

Folgende Varianten wurden umgesetzt:

**Variante 1:** Es werden 5 Dinge herausgefiltert, die zum Lösen einer Teamaufgabe wichtig sind. Diese Begriffe werden vor dem Stapeln auf die Bauklötze geschrieben.

**Variante 2:** Die Gruppe filtert im Vorfeld 5 Werte heraus, die für sie am wichtigsten in einer Familie sind. Jeder für sich, dann im Zweier-Team, dann Vierer-Team usw. Am Ende entscheiden sich alle für 5 Werte. Diese werden auf die Bausteine des Teamkrans geschrieben und dann gestapelt.

**Variante 3:** Die Gruppe filtert im Vorfeld 5 Werte heraus, die für sie wichtig sind (Vorgehensweise, wie in Variante 2).

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 6 gespielt.

## Labyrinth (Teambalance)

(Quelle: ZIEL Seminarmaterialien für handlungsorientiertes Lernen. www.ziel-tools.de)

Das Spielbrett wird von den Schüler\*innen an den Schnüren in der Schwebelage gehalten, dabei gilt es, eine oder mehrere Kugeln durch das Labyrinth zu bewegen.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 7 gespielt.

## Lochplane (Tricky Tarp)

(Quelle: ZIEL Seminarmaterialien für handlungsorientiertes Lernen. www.ziel-tools.de)

Die Schüler\*innen versuchen die Löcher in der Plane mit einem Ball zu umkreisen, ohne dass der Ball durch ein Loch oder über den Rand fällt. Die Plane wird nur am Rand festgehalten. Für eine erfolgreiche Durchführung bedarf es einer guten Zusammenarbeit und Kommunikation.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 5 bis 7 gespielt.





### Teamstift (Teamschreiber)

(Quelle: ZIEL Seminarmaterialien für handlungsorientiertes Lernen. [www.ziel-tools.de](http://www.ziel-tools.de))

Die Gruppe soll mithilfe des Teamstifts ein vorgegebenes Wort schreiben (Bild malen ist auch möglich). Dazu greift jede\*r ein Ende einer Schnur und hält den in der Mitte hängenden Stift in Balance. Auf einem Tisch liegt ein Flipchartbogen, auf dem geschrieben wird.

Folgende Varianten wurden umgesetzt:

**Variante 1:** Die Gruppe filtert von der Einzelperson bis zur Gruppenentscheidung 3 wichtige Familienwerte kaskadisch heraus. Drei Gruppen werden mit dem Teamstift jeweils einen Wert auf einen FC-Bogen schreiben.

**Variante 2:** Die Gruppe filtert von der Einzelperson bis zur Gruppenentscheidung 2 wichtige Teamwerte kaskadisch heraus, die anschließend mit dem Teamstift auf einen FC-Bogen geschrieben werden.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 8 gespielt (für Viertklässler schwierig).



### Zauberstab

(Quelle: ZIEL Seminarmaterialien für handlungsorientiertes Lernen. [www.ziel-tools.de](http://www.ziel-tools.de))

Die Mitspielenden stellen sich paarweise gegenüber und halten die Zeigefinger in Brusthöhe vor sich. Auf die Zeigefinger wird der Stab gelegt. Die Gruppe hat den Auftrag, den Stab auf den Boden abzulegen. Niemand darf dabei den Kontakt zum Stab verlieren, es darf auch nicht von oben auf den Stab gegriffen werden. Der Schlüssel für ein Gelingen ist eine gute Kommunikation.

Mit Schüler\*innen der Klassenstufe 4 bis 7 gespielt.







---

## Arbeitsmaterialien

*Auf der beiliegenden USB-Card sind Arbeitsblätter  
und Kopiervorlagen einzelner Übungen hinterlegt.*

---

Bundesmodellprojekt „WertICH groß“



ARBEITSMATERIALEN

Das CJD bietet jährlich 155.000 jungen und erwachsenen Menschen Orientierung und Zukunftschancen. Sie werden von 9.500 Hauptamtlichen und vielen ehrenamtlichen Mitarbeitern an über 150 Standorten gefördert, begleitet und ausgebildet. Grundlage ist das christliche Menschenbild mit der Vision "Keiner darf verloren gehen!".



die-chancegeber.de

cjd



WertICH groß

ein projekt des cjd nord

Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



EUROPÄISCHE UNION  
Europäischer Sozialfonds

