

Gruppenübung

Stand März 2015



Freundeskreis



- Ziel:** Auseinandersetzung mit Gruppendruck, Abhängigkeit eigener Gefühle von den Reaktionen in einer Gruppe erkennen
- Dauer:** 30 bis 60 Minuten
- Zielgruppe:** Mädchen und Frauen, Jungen und Männer, geschlechtshomogene oder gemischte Gruppen
- Alter:** ab 14 Jahren
- Anzahl:** 7 – max. 20 Teilnehmer/innen
- Ort:** Im Haus, ausreichend großer Raum mit Vorraum oder 2 Räume
- Materialien:** Schriftliche Rollenanweisung/Situationsbeschreibung für die drei Freiwilligen, die die „Verspäteten“ spielen (Beispiel s.u.).
- Tipps:** Die Leitung des Rollenspiels sollte einige Erfahrung mitbringen und für die Einhaltung der Regeln sorgen (vgl. Grundregeln Rollenspiel). Sie muss die Szenen genau beobachten und bricht sie ab, wenn die Spielsituation beginnt, sich zu erschöpfen. Bei kleineren Gruppen kann die Übung auch ohne Zuschauer/innen durchgeführt werden.

Durchführung:

Die Gesamtgruppe wird wie folgt in 3 Kleingruppen aufgeteilt. Die Gruppenleitung bittet drei Freiwillige, kurz den Raum zu verlassen. Sie sollen drei Personen spielen, die zu spät zu einem Treffen mit ihren Freunden kommen. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt mit ihrer Rollenanweisung (alternativ können sie auch von einer zweiten Leitung eingewiesen werden). Von der übrigen Gruppe werden 4 – 6 Teilnehmer/innen gebeten, eine Kleingruppe zu bilden, den Freundeskreis spielt. Alle anderen Teilnehmer/innen sind Beobachter/innen/innen, die das Geschehen aufmerksam verfolgen sollen.

Unter Ausschluss der Zuschauer/innen wird die Kleingruppe, die die „Wartenden“ spielt, in die zu spielende Situation eingeführt (Anweisung s.u.). Anschließend sollen sie einen Anführer wählen. Dann werden sie gebeten, mit den drei „zu spät kommenden Freunden“ (die von den draußen wartenden Freiwilligen dargestellt werden) nacheinander je eine Szene spielen:

- Das erste Mitglied wird von den anderen beschimpft, als es zu spät zum Treffen kommt
- das zweite wird nicht beachtet,
- das dritte wird ganz normal begrüßt, als wäre nichts passiert.

Die Zuschauer/innen setzen sich in einen Halbkreis, die Freunde stehen in der Mitte. Die Gruppenleitung bittet nun den ersten Freiwilligen herein. Das Rollenspiel beginnt. Wenn die Szene einige Zeit gespielt wurde (ca. 3 – 5 Minuten), bricht die Gruppenleitung die Szene ab. Die/der „Beschimpfte“ setzt sich zu den Zuschauer/innen.

Das zweite Mitglied wird in den Raum gebeten, und die „Freunde“ reagieren entsprechend der zweiten Anweisung mit Desinteresse. Die Szene wird wieder nach einigen Minuten von der Gruppenleitung abgebrochen (z.B. wenn das „ignorierte Mitglied“ Tendenzen zeigt, den Raum wieder zu verlassen oder aber ein Mitglied der Clique dem zu spät Kommenden, entgegen der Abmachung, doch Aufmerksamkeit schenkt). Die/der „Ignorierte“ setzt sich ebenfalls zu den Zuschauer/innen. Dann wird die dritte Person herein geholt. Auch diese Szene wird durch die Gruppenleitung beendet, wenn das Geschehen abflacht. Die Gruppenleitung bittet alle Beteiligten, aus ihren Rollen zu treten.

Auswertung:

In der Auswertungsphase werden zuerst die drei „Verspäteten“ gefragt, wie sie sich jetzt fühlen. Dann wird dieselbe Frage an die „Wartenden“ gerichtet. Im Anschluss wird die erste Szene besprochen, wobei das beschimpfte Mitglied sich zuerst äußern darf. Dann kommen die Mitglieder des Freundeskreises zu Wort. Zum Schluss bringen die Zuschauer/innen ihre Beobachtungen ein. Nach dem gleichen Schema wird die zweite und dritte Spielsequenz ausgewertet. Abschließend werden die Spieler/innen noch einmal nach ihrer Befindlichkeit befragt. Als Frage an die Zuschauer/innen kann es sehr interessant sein, ob und woran Sie den/die Anführer/in der Gruppe erkannt haben.

Rollenanweisungen für die „Verspäteten“:

Stell Dir vor, Du gehörst zu einem Freundeskreis/einer Clique, in der es einige wichtige Regeln gibt. Dazu gehört auch, dass alle Mitglieder pünktlich zu Verabredungen kommen. Besonders der/die Anführer/in der Gruppe reagiert sehr sauer, wenn jemand sich verspätet.

Für heute habt Ihr Euch verabredet, um gemeinsam zu einem ausverkauften Konzert zugehen. Du hast Dich verspätet, die ganze Gruppe ist schon da und alle mussten vor dem Eingang auf Dich warten, weil Du die Eintrittskarten hast. Nun kommst Du dort an.

Du hast jetzt 3 Minuten Zeit um Dir zu überlegen, wie Du Deinen Freunden die Verspätung erklärst.

Für die „Wartenden“:

Stellt Euch vor, Ihr seid ein Freundeskreis/eineClique, in der es einige wichtige Regeln gibt. Dazu gehört auch, dass alle Mitglieder pünktlich zu Verabredungen kommen. Besonders Eure Anführer/in legt großen Wert auf Pünktlichkeit und reagiert sauer, wenn jemand gegen die Regeln verstößt. Bitte wählt eine/n Anführer/in unter Euch aus. Die aktuelle Situation ist folgende:

Für heute habt Ihr Euch verabredet, um gemeinsam zu einem ausverkauften Konzert zugehen. Nun kommt ausgerechnet das Gruppenmitglied, das die Karten für alle hat, zu spät zum Treffen.

Bitte spielt diese Szene drei Mal unterschiedlich: In der ersten Szene schimpft Ihr das verspätete Gruppenmitglied aus und zeigt deutlich, dass Ihr Euch ärgert und dass Ihr wütend seid. In der zweiten Szene ignoriert ihr das verspätete Gruppenmitglied, Ihr beachtet es nicht bzw. zeigt ihm die kalte Schulter. Im dritten Durchgang begrüßt Ihr Eure/n Freund/in freundlich, erkundigt Euch nach seinem Befinden und behandelt ihn/sie so, als ob nichts geschehen wäre.