



von der praxis für die praxis projekte in der jungearbeit in nordrhein-westfalen

**Eine Arbeitshilfe der
Landesarbeitsgemeinschaft
Jungearbeit in NW e.V.**

lag
jungearbeit
Landesarbeitsgemeinschaft Jungearbeit
in Nordrhein-Westfalen e.V.

Impressum

Herausgeber

Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V.

Texte

Christoph Blomberg,
Christof Sievers

Redaktion

Dirk Achterwinter, Christoph Blomberg, Alexander Mavroudis,
Reinhold Munding, Christof Sievers

Gestaltung

BENDERWERBUNG

Auflage 1000

Bezugsanschrift

LAG Jungenarbeit NW, Fritz-Henßler-Haus,
Geschwister-Scholl-Str. 33-37, 44135 Dortmund,
Telefon: 0231/53421-74 , Telefax: 0231/53421-75;
E-Mail: info@jungenarbeiter.de

Kostenbeitrag: 5 €

Dortmund, Dezember 2003

von der praxis für die praxis

projekte in der jungearbeit in nordrhein-westfalen

Eine Arbeitshilfe
der Landesarbeitsgemeinschaft
Jungenarbeit in NW e. V.

2003

inhalt

Einleitung	3
1. Die Befragungsaktion	
1.1 Die Entwicklung des Fragebogens	6
1.2 Versand und Rücklauf der Fragebögen	7
1.3 Auswertung und Präsentation	8
2. Projektdarstellung	9
2.1 Jungen	10–21
2.2 Sexualität, Liebe, Partnerschaft	22–25
2.3 Selbstbehauptung und Konflikttraining	26–35
2.4 Sport und Jungen	36–38
3. Methoden	39
3.1 Kennenlernen und Warming-up	40–49
3.2 Kraft, Stärke und Geschicklichkeit	50–54
3.3 Vertrauen	55–56
3.4 Kooperation	57–62
3.5 Risiko, Angst und Grenzen	63–64
3.6 Gefühl und Körper	65–66
3.7 Gruppenbildung und Identität	67–73
3.8 Sexualität	74–79
3.9 Selbstbehauptung und Gewalt	80–82
Anhang	
(A) Projekte- und Trägerverzeichnis	83–85
(B) Methodensammlungen	86
(C) Der Fragebogen	87–95
(D) Infos zur LAG Jungenarbeit	96–97
(E) Selbstdarstellung der Fachstelle	98



einleitung

Die Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in Nordrhein-Westfalen e. V. (LAG Jungenarbeit), am 16.11.1998 gegründet, will die geschlechtsbezogene Jungenarbeit systematisch vernetzen, fördern und qualifizieren. Dieser Intention folgend hat im Jahr 2000 die Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“ der LAG Jungenarbeit eine erste Praxisbefragung durchgeführt, dessen Ergebnis in der „Landkarte Jungenarbeit in NRW“ veröffentlicht wurde. Sie präsentiert u. a. 88 Anbieterporträts mit Angaben zu Struktur- und Angebotsprofil. Diese Landkarte wird fortlaufend überarbeitet und soll in regelmäßigen Abständen neu aufgelegt werden.

Das Ziel der nun stattgefundenen zweiten Befragung ist es, Praxisberichte zu sammeln und in einer Arbeitshilfe zu dokumentieren, um Praktikern vor Ort die Durchführung von Projekten in der Jungenarbeit zu erleichtern. Durch Förderung des Wissenstransfers sollen unterschiedliche Ansätze, Anregungen „von der Praxis für die Praxis“, aber auch klare Umsetzungsmöglichkeiten und -arten aufgezeigt werden. Von der eintägigen Standardveranstaltung, dem regelmäßigen Angebot bis zum aufwendigen Projekt über längere Zeiträume sind verschiedene Veranstaltungen dargestellt.

Aufgebaut ist die Dokumentation wie folgt:

Zunächst wird in Kapitel 1 beschrieben, wie die Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“ methodisch bei der Befragung vorgegangen ist. Die an der Dokumentation beteiligten Personen und Institutionen mit ihren jeweiligen Projekten werden in Kapitel 2 vorgestellt. Ausgewählte Methoden aus deren Praxis werden in Kapitel 3 dokumentiert. Im Anhang befindet sich das Projektverzeichnis, in dem alle Beteiligten detaillierter aufgeführt werden. Zudem gibt es hier ein Verzeichnis mit Methodensammlungen, den Fragebogen sowie Informationen zur Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit NRW e.V.

Wir möchten allen denen danken, die dazu beigetragen haben, dass diese Publikation heute vorliegt. Das sind auf der einen Seite die Mitglieder der Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“, Christoph Blomberg (Fachstelle Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit NRW, Dortmund), Dirk Achterwinter (freiberuflicher Jungenarbeiter, Bielefeld), Alexander Mavroudis (KÄÄLS e. V., Köln), Reinhold Munding (Beratungsstelle neuLand, Bochum) und Christof Sievers (Drogenberatung Westvest, Marl), die über die Monate hinweg, teils freigestellt durch ihre Träger, teils ehrenamtlich bzw. auf Honorarbasis, die Befragungsaktion entwickelt, durchgeführt und ausgewertet haben.

Auf der anderen Seite sind es die vielen Fachkollegen und Fachkolleginnen, die sich die Zeit genommen und den Fragebogen ausgefüllt haben und/oder an andere weitergeleitet haben – und ohne die diese reichhaltige Dokumentation praktischer Jungenarbeit nicht hätte veröffentlicht werden können.

Wir hoffen, dass die Praxisdokumentation all denen eine Hilfe und Anregung ist, die Projekte für Jungen anbieten. Wir würden uns über Rückmeldungen, Leseerfahrungen, Ergänzungen, kritische Anmerkungen freuen.

Der Vorstand der
LAG Jungenarbeit

1. die befragungsaktion

Mit dieser standardisierten Befragung über die Projekte und den Methodeneinsatz wollte die Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“:

1. einen Überblick über Anbieter von konkreten Projekten in der Jungenarbeit geben,
2. eine Darstellung der vielfältigen Zugangsmöglichkeiten zu den verschiedenen Zielgruppen in der Jungenarbeit in unterschiedlichen institutionellen Zusammenhängen verfassen,
3. möglichst konkrete, zu erfüllende Anforderungen an das jeweilige Projekt aufzeigen,
4. einen detaillierten Überblick über jedes einzelne Projekt geben,
5. durch die Darstellung mindestens eines Themenbausteins dieses Projekt für den Leser erfahrbar machen,
6. die Vielfältigkeit des Methodeneinsatzes aufzeigen und verdeutlichen und
7. zur Weiterentwicklung auf den unterschiedlichen Ebenen der Jungenarbeit beitragen.

Ziel dieser Dokumentation sollte sein, nicht nur die Ansätze, Projekte und Methoden nachvollziehbar darzustellen, sondern auch die Erkenntnisse und Erfahrungen, die aus dem durchgeführten Projekt gewonnen wurden, wider zu geben.

1.1 Die Entwicklung des Fragebogens

In der Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“ entstand nach der erfolgreichen ersten Befragungsaktion („Landkarte Jungenarbeit in NW“) das Bedürfnis, tiefer in die Praxis zu gehen. Erste Überlegungen gingen in die Richtung, die Projekte, die im Rahmen des Landesinitiativprogramms „Selbstbehauptung und Konflikttraining für Mädchen und Jungen an Schulen“ durchgeführt wurden, gezielt zu befragen und zu dokumentieren. Dies hätte aber bedeutet, dass nur ein Praxisfeld (hier: Schule) erhoben worden wäre und sich eventuell wenige Jungenarbeiter beteiligt hätten. So entschied sich die Arbeitsgruppe, Projekte von Jungenarbeit generell abzufragen, ohne Einschränkung in Bezug auf den institutionellen Ort ihrer Anwendung.

Anknüpfend an den Fragebogen zur Erstellung der „Landkarte Jungenarbeit NW“ und unter Zuhilfenahme von Praxis-Dokumentationen eigener Projekte der Arbeitsgruppenmitglieder wurde ein neuer Fragebogen entwickelt. Dieser sollte ein möglichst großes Spektrum an Erkenntnisinteresse befriedigen, so z.B. die Wünsche, thematische und methodische Vielfalt aufzuzeigen, Übertragbarkeit auf die jeweilige eigene berufliche Praxis zu ermöglichen, notwendige Hintergründe zu den einzelnen Projekten zu vermitteln und dabei noch praktisch einfach handhabbar zu sein. So entstand letztlich ein stark standardisierter Fragebogen, allerdings auch mit der Möglichkeit zu ‚freier‘ Kommentierung.

Die Arbeitsgruppe diskutierte in diesem Prozess auch kritisch mögliche Schwächen dieses Fragebogens, namentlich das Problem, Jungen- und damit Beziehungsarbeit in eine standardisierte Form zu passen, sowie das Problem, durch ein sehr detailliertes Abfragen des Ausfüllenden einen großen Arbeitsaufwand zuzumuten.

Dagegen jedoch standen unübersehbare Vorteile dieses Verfahrens: So konnte bei aller Arbeitsintensität doch der Auswertungsaufwand in Grenzen gehalten werden. Insbesondere aber ermöglichte die Konzeption des Fragebogens eine übersichtliche, strukturierte Dokumentationsform. Die Rücklaufquote und letztendlich das Ergebnis, die vorliegende Dokumentation, haben die Arbeitsgruppe in ihrem Vorgehen bestätigt.

Der Fragebogen bestand aus drei Teilen:

1. Im **Teil A** wurden allgemeine Daten zu dem Veranstalter des Projektes erfragt.
2. Im **Teil B** ging es um Rahmendaten des Projektes selbst. Hier wurde nach dem Arbeitsfeld, der Zielgruppe, dem Zeitumfang etc. gefragt.
3. Der **Teil C** hatte, neben Zielen, Inhalten und Themen, einen allgemeinen Bericht und eine Darstellung des Projektes zum Inhalt. Darüber hinaus sollten ein kleinerer Teil des Projektes, ein sogenannter Themenbaustein sowie eine Methode, die in diesem Projekt zum Einsatz kam, exemplarisch dargestellt werden.

Der Fragebogen enthielt

1. vorgegebene Antwortkategorien,
2. Platz für eigene Formulierungen und Stichwörter sowie
3. offene Fragen, um Raum für Erfahrungsberichte und Stellungnahmen der Befragten zu lassen.

Am Ende des Fragebogens wurde darauf hingewiesen, dass mit der Beantwortung kein Anspruch auf Veröffentlichung verbunden sei und dass es die Möglichkeit gebe, entsprechend gekennzeichnete Stellen von der Veröffentlichung auszuschließen.

Den Fragebogen mit allen hier genannten Teilen haben wir im Anhang dokumentiert.

1.2 Versand und Rücklauf der Fragebögen

Der Fragebogen wurde über den Adressverteiler der Fachstelle Jungenarbeit in NRW verschickt. Zum Zeitpunkt der Verschickung enthielt er ca. 600 Adressen, größtenteils aus dem Bereich NRW. Angeschrieben wurden Einzelpersonen ebenso wie Institutionen, Arbeitskreise, landesweite Träger u.ä.. Darüber hinaus wurde auf der Homepage der LAG Jungenarbeit auf den Fragebogen hingewiesen und dieser zum Downloaden bereitgestellt. Schließlich veröffentlichte auch die Zeitschrift „Switchboard“ (bundesweite Zeitschrift für Jungen und Männerarbeit) das Anschreiben zum Fragebogen mit Adressangabe und Homepage-Verweis.

Definitiv verschickt wurden also ca. 600 Bögen. Darin nicht erfasst sind die vor Ort (z.B. in Facharbeitskreisen) kopierten Exemplare sowie die über das Internet bezogenen Fragebögen. Eingegangen sind bei der LAG Fachstelle schließlich 23 ausgefüllte Bögen.

1.3 Die Auswertung

Die Anzahl und die Qualität der zurückgesandten Fragebögen ergaben genügend Datenmaterial für die geplante Dokumentation der Jungenprojekte.

Das bei der Praxisbefragung „Landkarte Jungenarbeit in NRW“ durchgeführte Verfahren des intersubjektiven Konsens wurde von den Mitgliedern der Arbeitsgruppe Praxisdokumentation aufgrund der guten Erfahrung auch bei dieser Auswertung angewendet. Hierzu wurden alle Fragebögen gemeinsam studiert und Einigkeit darüber erzielt, wer nicht in dieser Dokumentation aufgeführt wird und welche gemeinsamen Kriterien dieser Entscheidung zugrunde liegen.

Dahingehend wurden Projekte ausgeschlossen,

- die nicht das Minimum der zu dokumentierenden Kriterien erfüllten:
 - Aussagen über das Angebot,
 - allgemeine Aussagen über Ziele, Inhalte und Methoden,
 - einen Überblick über das gesamte Angebot in Kurzberichtsform,
 - Kurzdarstellung eines exemplarischen Themenbausteines und
 - die nachvollziehbare Darstellung einer Methode, die in diesem Baustein eingesetzt wurde,
- die nicht aufgeführt werden wollten, da Verbands- und andere Interessen dagegen sprachen, und sich dies erst nach dem Versand des Fragebogens herausstellte,
- die ethisch von der Arbeitsgruppe nicht vertreten werden konnten, da die beschriebene Praxis nicht dem Leitbild von Jungenarbeit der Landesarbeitsgemeinschaft entsprach,
- die ein Beratungsangebot dokumentiert haben.

Von den 23 zurückgesandten Fragebögen wurden 20 Projekte in diese Dokumentation übernommen.

2. projektdarstellung

In diesem Kapitel werden die Projekte vorgestellt, und zwar so, wie sich die Fachkräfte und Träger aus verschiedenen Arbeitsfeldern der Jugendhilfe und dem Bereich Schule in den Fragebögen selbst dargestellt haben. Es werden hierbei nur ausgewählte Ergebnisse und Erfahrungen präsentiert.

Die Auflistung aller in der Dokumentation enthaltener Projekte ist nach Themenbereichen gegliedert. Diese Gliederung soll Struktur in die zugesandten Berichte bringen. Allerdings sind viele Projekte themenübergreifend und manch eines aus der einen ist kaum von einem aus der anderen Kategorie zu unterscheiden. Die Gliederung soll daher auch nur Anhaltspunkte für den gezielt Suchenden geben. Auf jedem Fall sollte er immer auch die anderen Bereiche ansehen, um für sein spezielles Vorhaben Anregungen zu finden.

Die Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“ bezieht sich bei dieser Veröffentlichung auf die formulierten Aussagen der Jungenarbeiter. Über faktische Qualität der eingegangenen Praxisberichte geben die hier dokumentierten Projekte keine Auskunft; hierzu hätte es entsprechender Untersuchungsverfahren vor Ort bedurft, die aber nicht leistbar waren.

Diese Dokumentation soll eine Praxishilfe sein. Ausgegangen wird von Erfahrungen auf diesem pädagogischen Feld. Von einer unreflektierten Übernahme der Projektverläufe und der hierin dargestellten Methoden muss gleichwohl ausdrücklich abgeraten werden. Gerade diese Befragungsaktion zeigt,

- wie unterschiedlich sich jeder einzelne Jungenarbeiter in der Arbeit mit Jungen einbringt,
- wie sehr die Projekte von dem Jungenarbeiter selbst leben und
- wie mitgebrachtes Wissen (Zusatzqualifikationen, Trägeranbindungen, Erfahrungsgrad, der Besuch von Fortbildungen und Fachtagungen, Arbeitskreise) in die Projekte einfließt.

Darüber hinaus hat die Praxisgruppe durch den Fragebogen ein Raster, wie man Projekte dokumentieren kann, vorgegeben. Die Praxis, dass heißt die Beziehung zu den Jungen, lässt sich aber nur schwer in vorgegebene Raster pressen; die Folge ist zwangsläufig, dass Praxis hier nur ausschnitthaft nachgezeichnet wird.

Beschrieben werden unter

- 2.1 Projekte, die sich allgemein, ohne einen , z. B. durch finanzielle Förderung vorgegebenen Auftrag an **Jungen** wenden,
- 2.2 Projekte, die Themen aus dem Bereich **Liebe und Sexualität** beinhalten,
- 2.3 Projekte, die **Gewalt, Selbstbehauptung und Konflikttraining** thematisieren und
- 2.4 Projekte, aus dem Bereich des **Sports**, die sich an Jungen wenden.

Sortiert sind die Projektdokumentationen nach Alter der Zielgruppe. Ein Projekt, das mit allen Altersgruppen schon durchgeführt wurde, steht als Allroundprojekt am Anfang.



2.1 Jungen

in den katakomben

von Barad-Dur
ein gruppendynamisches Fantasy-Abenteuerspiel
Michael Michels

Dieses Jungenprojekt wurde mit Jungen aller Altersstufen in Schulen, Ausbildungsklassen, Bildungsstätten und im Freien durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Pädagogen und einem Übungsleiter des DSB (Deutschen Sportbundes) innerhalb unterschiedlicher Zeiträume und unterschiedlicher Zeiträume ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über den Landesjugendplan, mit kommunalen Mitteln, über das Initiativprogramm des Landes „Selbstbehauptung und Konfliktlösung für Mädchen und Jungen an Schulen“, Fördervereine und Sponsoren sowie mit Honoraren und Teilnehmergebühren finanziert.

Ziele waren:

- Förderung von Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl,
- Förderung von Konflikt- und Kooperationsfähigkeit,
- Förderung der positiven Geschlechtsidentität,
- Förderung der erfolgreichen Lebensbewältigung,
- Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen.

Themenbaustein	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Fantasy-Abenteuerspiel	<ul style="list-style-type: none">■ Begrüßung■ Regeln und Ziel des Spiels (Hero-Quest)■ Erschaffung des eigenen Charakters■ Abenteurerausgangssituation: <p>Mehrere jugendliche Abenteurer unterschiedlicher Herkunft und mit verschiedenen Fähigkeiten treffen aufeinander.</p> <p>Ihre Aufgabe besteht darin, in eine mächtige Festung einzudringen, das Verließ zu finden, und ihren Mentor zu befreien.</p> <p>Hierbei müssen sie sich Angriffen von Orks, Trollen und mächtigen Magiern erwehren, heimtückische Fallen überwinden und Rätsel entschlüsseln.</p> <p>Glücklicherweise gibt es jedoch auch verborgene Schätze wie Heiltränke, magische Gegenstände, alte Schriften und Waffen zu finden.</p> <p>Die Gruppe kann nur gewinnen, wenn sie diese gemeinsam und im Sinne der Gemeinschaft einsetzt. Entscheidungen über den richtigen Weg, die Verteilung der Schätze und das weitere Vorgehen müssen immer wieder neu getroffen werden.</p> <ul style="list-style-type: none">■ Reflexion nach jeder Sitzung: Was wurde gut gelöst? Was wurde falsch gemacht? Wie haben sich die einzelnen Spieler in der Gruppe gefühlt? Hat jemand in der Entscheidungsfindung dominiert?	Mind. 4 Einheiten à 2-3 Std.

heldenreise

Psychologische Beratungsstelle des DW. Münster e.V.
Thomas Spiegelhauer, Bernhard Heimbrot

Dieses Projekt innerhalb der erzieherischen Hilfen wurde mit 6- bis 12-jährigen Jungen in einem Gemeinde- bzw. Stadtteilzentrum durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Pädagogen und einem Heilpädagogen über 8 Monate mit bis zu zweistündigen Einheiten ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über Landesmittel, kommunale Mittel und Kirchenkreismittel finanziert.

Ziele waren:

- in der Gruppe Erfahrungen von Geborgenheit, Solidarität und Stärkung zu ermöglichen,
- Jungen Zugang zu ihren Gefühlen, Ideen und Gedanken zu ermöglichen und
- gewaltfreie Umgangsmöglichkeiten und Konfliktlösungsstrategien zu erproben

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen, Gruppenfindung und Gruppenorientierung	<ul style="list-style-type: none">■ Bewegungs- und Kontaktspiele■ Übungen zum Austoben und Kräfte messen■ Kampfrituale nach vorgegebenen Regeln■ Paarinterview über Helden und Vorbilder (Videoaufnahme)	o. A.
themenorientierte Aktionen	<ul style="list-style-type: none">■ Bau von „Helm-Masken“ mittels Gipsbinden, bei denen in Partnerarbeit Gipshelme selber ausgestaltet wurden■ inszenierte Standbilder mit den Gipshelmen in Verbindung mit einer Fotoaktion	o. A.
weitere gemeinsame Aktionen	<ul style="list-style-type: none">■ Fußballspiele inklusive Vorbereitung, das Spiel und die Spielkritik■ zweitägige Kanutour auf der Weser■ Abschlusspicknick nach dem 27. Treffen	o. A.



die jungengruppe

Familienberatung der Christlichen Sozialhilfe
 Christoph Bachmann, Hans-Jürgen Lücking

Das Kooperationsprojekt zwischen einer Erziehungsberatungsstelle und den Horten der Christlichen Sozialhilfe wurde mit 6- bis 12-jährigen Jungen in einer Familienberatungsstelle durchgeführt. Dieses Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Pädagogen und einem Diplom-Heilpädagogen über neun Monaten in bis zu zweistündigen Einheiten ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über kommunale und bezirksdienstliche Mittel finanziert.

Ziele waren:

- kulturelle Integration von Migrantenkindern,
- Vermittlung von Geschicklichkeit unter Nutzung vorhandener Ressourcen und Interessen der Jungen,
- Beteiligung der Eltern an den Entwicklungsprozessen der Jungen,
- Stärkung von Selbst- und Fremdwahrnehmung und eigenverantwortlicher Lebensperspektive,
- Weiterentwicklung von Inhalten und Methoden auch unter Mitwirkung der bisher beteiligten Jungen aus den bisher durchgeführten Jungengruppen,
- Einüben gewaltfreier Konfliktlösungsstrategien,
- Orientierungshilfe hinsichtlich der Entwicklung der eigenen Geschlechtsidentität,
- Verknüpfung der Ressourcen von Familienberatung und Hort durch intensive Kooperation.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Planungsphase: Bedarfsanalyse, Zielbestimmung Elternarbeit mit dem Schwerpunkt: Übernahme kontinuierlicher Verantwortung	■ Gespräche mit der Hortleitung und -mitarbeiterinnen, informelle Vorgespräche mit den „Kandidaten“, Erstgespräche mit den Erziehungsberechtigten, Entwicklung von jeweils individueller Zielbestimmung	o. A.
Durchführungsphase: Kennenlernen und Gruppenbildung, Integrationsprobleme, Rückzugstendenzen, Scham, Affektkontrolle, Sprachvermögen, verbale und körperliche Ausdrucksfähigkeit, männliche Identität bei/in Sprache, Motorik, Arbeit, Freizeit, Sozialverhalten, Mut und Angst, Stärken und Schwächen, „männliches“ Helfen und sich helfen lassen, Selbstreflexion und Humor	■ lösungs- und ressourcenorientierte Gesprächsführung, ■ interne Diskussion mit Hilfe der Methode der leitenden Zielvereinbarung (Zieldurchdringungsbaum) ■ heilpädagogische Arbeitsmittel und Medien, ■ Strukturierung durch gemeinsam entwickelte Regeln und Rituale (Einführungsrunde, „Sparringsrunde“, Beteiligungsphase), ■ die Küche als Gastronomiebetrieb, ■ der Werkraum als „Baustelle“, bei dem schrittweise die Jungen an die Arbeit an Maschinen herangeführt werden, ■ sportliche und erlebnispädagogische Elemente, ■ themenbezogene Rollenspiele und Körpererfahrungsübungen, ■ Konflikttrainingseinheiten mit Einübung alternativen, gewaltfreien Verhalten, ■ Elterngespräche nach Bedarf, ■ eine Unternehmung bzw. Ausflug, ■ begleitende Gespräche mit dem Hort, ■ Krisengespräche, Fallbesprechungen	o. A.
Auswertungsphase	■ Auswertungsgespräche ■ Zielreflexion mit dem Hort, Kindern und Eltern, gegebenenfalls als Eingabe ins Team	o. A.

Kinder- und Jugendzentrum FrEsch Norbert Dörper

Ein Kooperationsprojekt von Jugendarbeit und Schule durchgeführt mit 9- bis 11-jährigen Jungen in einem Jugendzentrum. Dieses Jungenprojekt wurde von Diplom-Sozialarbeiter/-pädagoginnen und einem Studenten der Sozialarbeit über drei Tage ganztägig ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über den Landesjugendplan finanziert.

Ziele waren:

- soziales Lernen fördern
(Verantwortung, Konfliktverhalten, Eigenreflexion Frustrationstoleranz)
- Selbstbewusstsein aufbauen bzw. stärken,
- Einlassen auf und ausprobieren von neuen Angeboten,
- Förderung der eigenen Kreativität,
- Vertrauen schaffen,
- Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechtlichkeit,
- männliche Sexualität aus der Tabuzone holen,
- Kontakt von Jungen untereinander anbieten und
- Umgang mit Kränkungen erlernen.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Begrüßung ■ Abmachung für den Kurs treffen ■ Kennenlern-Spiele ■ Collage Leitbilder <p>Welche Eigenschaften möchte ich gerne übernehmen? Welche Anteile davon sehe ich bei mir und bei anderen? - Hierbei werden die Eigenschaften auf Karten notiert und jeder Teilnehmer ordnet einem anderen Teilnehmer eine Karte zu. Diese werden auf die Brust geklebt und mit einer Polaroid abgelichtet.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Theaterspiel, wobei aus dem Theater herausgespielt wird: Was ein Vater sein soll? Welcher Vater kann das alles? Kann ich meinem Vater dabei helfen? 	o. A.
Freundschaft/ Gefühle	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bewegungsspiel „Kettenfangen“ ■ Ende <p>Begrüßung</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Freundschaft, wobei per Kartenabfrage oder auf einem Plakat gesammelt wird, was wichtig für eine Freundschaft ist ■ Bewegungsspiel ■ „Vertrauensübung“ ■ „Wettermassage“, bei der zu einer Geschichte jemand anderes massiert wird ■ Nähe-Distanz-Übung ■ „Samurai“ ■ „Gefühlsburg“ 	o. A.

Gewalt

- „Gefühlszwillinge“
- Abschlussrunde
- Ende
- Begrüßung
- Gewaltdefinition mittels „Gewalttreppe“, bei der Situationen (z. B. „Junge kneift Mädchen in den Po“) einzeln vorgelesen werden und die Gruppe diese bewerten und in eine Hierarchie von „wenig Gewalt“ bis „viel Gewalt“ bringen muss
- „Sumoringen“ mit den Auswertungsfragen:
War das Gewalt? Gibt es auch erlaubte Gewalt?
- Spiel, entweder „stille Massagepost“ oder „Frisbee“
- „Streitmauer“
- „Ja und Nein“
- „Bewegungsspiel“
- „Parkbankspiel“
- Noch einmal auf die Eigenschaften vom 1. Tag eingehen (Polaroid)
- Auswertung mit Klebepunkten auf Zielscheibe
- Ende

o. A.



männer werden als kind schon auf mann geeicht...

Caritasverband für die Dekanate Ahaus und Vreden
Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche und Eltern
Dieter Hohmann

Das Jungenprojekt wurde mit 11- bis 13-jährigen Jungen in der Beratungsstelle durchgeführt. Dieses Projekt wurde von einem Diplom-Sozialpädagogen über 14 Gruppenstunden zu 1,5 Stunden sowie eine Tagesveranstaltung ausgeführt. Die gesamte Konzeption mit einer umfassenden Darstellung kann gegen einen Kostenbeitrag von 10.- € in der Beratungsstelle bestellt werden.

Ziele waren:

- Stärkung des Selbstwertgefühls und die Entwicklung von Selbstsicherheit,
- Förderung der Kommunikationsfähigkeit und Kooperationsbereitschaft,
- Reflexion der eigenen Persönlichkeit und individuellen Biografie sowie Unterstützung bei der männlichen Identitätsfindung,
- Auseinandersetzung mit erlernten Verhaltensmustern und Entwicklung sowie Erprobung alternativer Handlungs- und Problemlösungsstrategien,
- Sensibilisierung für Stärken, Schwächen und Grenzen in der eigenen Persönlichkeit sowie bei anderen Menschen,
- Gespür für eigene Ängste und Gefühle und die Fähigkeit, diese auch verbalisieren und zeigen zu können,
- Befähigung zu partnerschaftlichen Umgang mit und Wertschätzung von Gleichaltrigen
- Bewusste Wahrnehmung der Perspektive des anderen Geschlechts und Vermittlung eines von Wertschätzung geprägten Frauenbildes sowie
- Empfindsamkeit für den eigenen Körper.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Lauter kleine Helden auf dem Weg zur „boy-group“	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vorstellung der Inhalte und Ablauf der Jungengruppe und Einführung der „Sprechmaus“ ■ Blitzlicht und „Who is who“ (Vorstellungsrunde) ■ „Jungenmosaik“, bei dem Gegenstände von jedem einzelnen dem Jungedasein zugeordnet bzw. aussortiert werden. ■ Steckbrief mit Foto ■ Bewegungsübung „Alle die...“, bei der jeder Junge, auf dem eine der laut gesagten Eigenschaften und Einstellungen zutrifft, aufstehen und sich einen neuen Platz suchen muss. ■ Die 10 Gebote der Jungengruppe werden erarbeitet. ■ Bewegungsübung „Blinzeln“, bei der ein Junge einen anderen durch Zublinzeln zu sich holen kann. ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
Aus dem Chaos in den Vertrag	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und das Gute am Jungen-Dasein ■ „Chaos-Spiel“, bei dem Zahlen und Begriffe gefunden und Aufgaben erledigt werden müssen. ■ Vertrag zur Jungengruppe über die beim ersten Treffen vereinbarten Regeln. ■ Gruppenfoto in einer möglichst originellen Weise ■ „Schuhhockey“, bei dem mit einem Schuh und einem Tennisball Hockey gespielt wird. 	1,5 Std.

Kleine Helden, große Duelle	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht ■ Blitzlicht und Gewalterlebnis ■ „Sockenraub-Duelle“: Hier soll ein Socken vom anderen geraubt werden, ohne den eigenen zu verlieren. Das alles gewaltfrei. ■ „Boxduelle“, die mit Boxhandschuhen sowie nach vereinbarten Regeln ausgekämpft werden. 	1,5 Std.
Männer als „Jäger und Sammler“ (Waldspaziergang)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht ■ Blitzlicht und ein Abenteuer ■ „Baum erklimmen“: Der eigene Name bzw. der Gruppenname soll mit Kreide möglichst hoch an einem Baum aufgeschrieben werden. ■ „Ballons mit Überraschungen“, wobei die Jungen sich Ballons mit überraschender Füllung zuwerfen sollen. ■ „Wäscheklammern-Jagd“: Drei Wäscheklammern sollen verteidigt werden, während man versucht dem anderen diese wegzunehmen. ■ Schatzsuche, bei der die Pausenverpflegung in einem Gelände versteckt wurde. ■ „Luftballonjagd“: Ein aufgeblasener Luftballon soll ganz bleiben, während man gleichzeitig versucht, die anderen Ballons zu zerstören. ■ „Kraftakt“: Ein Junge soll versuchen aufzustehen, während die anderen ihn mit jeweils zwei Finger herunter drücken. ■ Jungen-Duelle (s.o.) 	1,5 Std.
Hund, Katze, Maus...	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht ■ Blitzlicht und meine Familie ■ Montagsmaler zu den Bereichen Jungen, Männer, Männlichkeit ■ Burgspiel, bei dem ein Junge aus einem von den anderen gebildeten Kreis hinauskommen muss. ■ Jungen-Duelle (s. o.) 	1,5 Std.
Jungen wollen hoch hinaus	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht ■ Blitzlicht und Klettererlebnis ■ Achterknoten, bei dem die Jungen nach einer Vorlage diesen Knoten üben und ihren Vätern beibringen müssen. ■ Klettern auf Zeit, wobei die Jungen gegeneinander antreten. ■ Sicherung und Seile: Jeweils zwei Jungen müssen sich beim Klettern gegenseitig absichern. ■ „Seiltänzer“, bei dem die Jungen, ohne den Boden zu berühren, durch die Halle klettern müssen. ■ Jungen-Duelle (s. o.) 	1,5 Std.
Mutproben – Mut proben	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht ■ Blitzlicht und Vaters Achterknoten ■ Paarübung: „Blind führen“ ■ „Blinder Parcours“: Hierbei wird aus den Materialien einer Turnhalle ein Parcours gebildet, der blind durchlaufen werden muss. ■ Schokoladenwettessen, bei dem von dem, der eine sechs würfelt, Schokolade gegessen werden kann. ■ Jungen-Duelle (s. o.) ■ Blitzlicht 	1,5 Std.

Starke Kerle - kleine Schwächen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und eigene Schwächen ■ Info-Spiel, bei dem Fragen beantwortet werden müssen. ■ Jungen ertasten, wobei ein Junge die anderen blind ertasten und erraten muss. ■ Jungen-Duelle (s. o.) ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
boys & girls – Zicken & Rabauken	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und Veränderung ■ Brainstorming „boys & girls“: Hier werden unter den Rubriken „Was Mädchen an Jungen nervt/toll finden?“ und „Was Jungen an Mädchen nervt/toll finden?“ Begriffe und Aussagen gesammelt und besprochen. ■ Sexwörterrätsel, bei dem Lösungen in einem Kreuzwörterrätsel gefunden werden müssen. ■ Entspannung im Luftbett, bei dem ein Junge auf ein mit Luftballons gefülltes Bett gelegt werden soll, ohne dass die Luftballons platzen. ■ Jungen-Duelle (s. o.) ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
Pubertätata	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und Aufklärung ■ Brainstorming, bei dem zu ausgelegten Gegenständen von jedem Jungen Begriffe aufgeschrieben und besprochen werden. ■ Verhütungsmittelallerlei mit einen Verhütungsmittelkoffer ■ Jungen ertasten (s. o.) ■ Jungen-Duelle (s. o.) ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
Dr. Sommer und sein Team	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und Sexualität ■ Dr. Sommer und sein Team: Im Stile des Dr. Sommer-Teams sollen Briefe beantwortet werden. ■ Bewegungsübung „Atom-Spiel“, bei dem immer wieder Jungen sich zu einer bestimmten Anzahl zusammenfinden müssen und die übrig gebliebenen ausscheiden. ■ Jungen-Duelle (s. o.) ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
Volltreffer	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und mein Vater ■ Schnupperkurs Bogenschießen ■ Blitzlicht 	1,5 Std.
Wenn der Vater mit dem Sohne...	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vorstellungsrunde ■ Foto der Väter aus ihrer Jugend ■ Bericht aus der Jungengruppe an die Väter ■ Achterknoten - hier zeigen die Väter, was sie von ihren Söhnen gelernt haben. ■ Vorbereitung Vater-Sohn-Tag ■ Vater-Sohn-Foto, wobei ein Foto von beiden zusammen gemacht wird. ■ Adressenliste 	1,5 Std.

Einer für alle – alle für einen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und Vertrauen ■ It's a boy – Fotolotto: Hier soll jeder, ohne miteinander zu reden, ein Foto eines der Jungen zusammenpuzzeln. ■ „Taumelnde Nabe“, bei der ein Kreis gebildet wird und ein Junge, der in der Mitte steht, sich langsam fallen lässt, die anderen ihn auffangen und langsam weiter geben. ■ Abschluss der Jungen-Duelle (s. o.) 	1,5 Std.
Heldenreise	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und Wunschprogramm ■ Treffen ■ Hoch - höher - am Höchsten: Klettern für Anfänger und Fortgeschrittene ■ Wer sich nicht wehrt, landet am Herd - Kochen ■ Kleine und große Helden - Spiel, Spaß und Spannung (Jungengruppenmosaik, Schuhhockey etc.) ■ Vatertag - der Film ■ Blitzlicht 	10 Std.
Niemand geht „mann“ so ganz	<ul style="list-style-type: none"> ■ Blitzlicht und „Vater-Sohn-Tag“ ■ Reflexion der Jungengruppe per Fragebogen ■ Abschluss der Jungengruppe, bei dem ein Brief des Gruppenleiters, der Steckbrief der ersten Stunde und ein Geschenk an jeden Jungen verteilt wird. ■ Wunschprogramm ■ Blitzlicht ■ Abschlussritual 	1,5 Std.

stars, loser, faker und andere medienhelden

Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit in Westfalen (BK)
Renato Liermann

Dieses Kooperationsprojekt von Jugendverband und Schule wurde mit 12-jährigen Jungen in einer Bildungsstätte durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von Lehrern und Diplom-Pädagogen über drei Tage ganztägig ausgeführt, wobei in der unten angeführten Darstellung ein Workshop genauer dargestellt und Bausteine wie Team, Mahlzeiten, Abendangebote ausgelassen wurden. Die Veranstaltung wurde über den Landesjugendplan, Teilnehmerbeiträge und andere schulische Mittel finanziert.

Ziele waren:

- Auseinandersetzung mit geschlechtsspezifischen Rollenerwartungen,
- Förderung der Fremd- und Selbstwahrnehmung,
- Gestaltung von Ansätzen zu einem individuell lebbareren Leitbild (Erkennen eigener Möglichkeiten, Abgrenzung von überfordernden, sexistischen Männlichkeitsentwürfen),
- kritische Auseinandersetzung mit dem Starkult in den Massenmedien,
- Förderung des sozialverantwortlichen Handelns,
- Förderung der Partizipation und der Teilnahme an demokratischen Entscheidungsprozessen und
- Förderung der Weiterarbeit.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Gruppenfindung und -orientierung	<ul style="list-style-type: none"> ■ Begrüßung, Kennenlernen, Erkundung des Hauses ■ Ablauf, Rahmenzeiten und Regeln ■ Einstieg mittels Aktionsspiele (Obst und Gemüse, Eisscholle) 	1 – 1,5 Std.
themenorientierte Einstiegsaktionen, Vorstellung der Workshops (z. B. Videofilm, Collagen, Stehgreiftheater etc.)	<ul style="list-style-type: none"> ■ thematische Orientierung durch Vier-Ecken-Spiel oder Meinungsbarometer ■ Aktionen bei denen die Workshopthemen spielerisch kennen gelernt werden ■ Absprache weiterer Regeln 	1 – 1,5 Std.
themenorientierte Einstiegsaktionen in Kleingruppen bis zu 10 Teilnehmern (M(k)ein Vorbild: Stars und Loser in den Medien)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Heldenfoto, bei dem jeder sein „Heldenfoto“ vorstellt und seine persönliche Beziehung zu ihm erläutert ■ mit dem Helden-Barometer werden wichtige Eigenschaften dieser Helden deutlich ■ Partnerübungen zur Selbst- und Fremdwahrnehmung 	1 – 1,5 Std.
Warming-Up	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gruppenaktionen wie Zerr- und Schubsspiele 	0,5 Std.

Kleingruppenarbeit, (Selbst-) Portraits mit der digitalen Kamera	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kleingruppen von 2 - 4 Jungen entwickeln Entwürfe zur Selbstdarstellung als Popstar und als Loser ■ Umsetzung der Entwürfe (Aufnahmeort, Schminke, Outfit etc.) mittels Probeschnappschüssen und selbstständige Portraitaufnahmen ■ Inputs durch kritische Auseinandersetzung mit der Selbst- und Fremdwahrnehmung, Rolle der Medien, Leitbilder, Medienangebote, Kniffe, darstellerische Mittel, Inszenierung ■ Reflexion der eigenen erstellten Bilder 	2 - 2,5 Std.
Kleingruppenarbeit – Erprobung alternativer Selbstinszenierungen und -entwürfe	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kleingruppen von 2 - 4 Jungen entwickeln Entwürfe ■ Umsetzung der Entwürfe ■ Gruppenfoto am Lieblingsort ■ Reflexion der erstellten Bilder unter Berücksichtigung der Leitfragen der ersten Photoinszenierungen 	2 - 2,5 Std.
Warming-Up Kleingruppenarbeit und Plenum	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gruppenaktionen wie z. B. Bungee, Fliegen lassen ■ Vorbereitung auf die Präsentationen in dem Plenum ■ Präsentation in der Kleingruppe ■ Reflexion des Workshops in der Kleingruppe ■ gegenseitiges Ausstellen von Urkunden, in denen stichwortartig besondere Stärken und angenehme Eigenschaften der anderen Jungen aufgeschrieben werden ■ Plenum: Vorstellung der Ergebnisse der Workshops ■ Abschluss: Indianerrat, bei dem jeder eine abschließende Bewertung erhalten kann 	0,5 Std. 2 - 2,5 Std.



jungenförderung

Gemeinschaftshauptschule Velbert-Neviges
Herr Schröder

Dieses Kooperationsprojekt von Jugendzentrum und Schule wurde mit 13- bis 15-jährigen Jungen in der Schule, im Jugendzentrum und an anderen Orten durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von Lehrern und Diplom-Sozialpädagogen über ein Jahr mit unterschiedlichen Zeitumfängen ausgeführt.

Ziele waren:

- Gruppenfindung,
- Öffnung des einzelnen Gruppenmitgliedes,
- Wahrnehmung der eigenen Person,
- Als Gruppe fühlen,
- Aggression und Möglichkeiten des Umgangs damit,
- Was ist männlich?

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Wir lernen uns kennen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fragebögen ■ Gesprächskreise ■ Gruppenspiele ■ Fußballspiel ■ Sich führen lassen ■ Erstellen von Identitätskarten, wobei jeder Junge für sich eine Karte entwickelt, die er allen Gruppenmitgliedern zur Verfügung stellt ■ Jungen kommunizieren anhand der Identitätskarten miteinander (SMS) ■ Wir führen Partner blind durch Räume, im Freien oder im Gebäude ■ Wir lassen uns fallen und werden von anderen aufgefangen 	10 Std.
Wir spielen gemeinsam	<ul style="list-style-type: none"> ■ Olympiade ■ Rallye in der Stadt ■ Kampf um Burg Neviges 	6 Std.
Knobelaufgaben aus Quarks & Co, Probleme in der Kleingruppe lösen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fallschirme basteln ■ Nagelbretter ■ Türme (z.B. aus Bierdeckel) und Brücken bauen 	6 Std.
Sich darstellen – sich selber kennen lernen	<ul style="list-style-type: none"> ■ mit Einwegkameras sich darstellen ■ Collage der Bilder ■ Analyse der Bilder 	6 Std.
Wir haben Spaß Ich bin ein Junge	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fahrradtour ■ Anmache von Mädchen (Spiel) ■ Videospiele (Kennenlernen) ■ Der erste Kuss 	10 Std.

2.2 Sexualität, Liebe, Partnerschaft

sexualpädagogik/ AIDS-prävention

pro familia Gütersloh, Jörg Lechthoff

Dieses Kooperationsprojekt von Schule und Beratungsstelle wurde mit Jungen ab 6 Jahren in Schulen, Jugendzentren sowie der eigenen Beratungsstelle durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter/-pädagoge über zwei Projektstage in bis zu vierstündigen Einheiten ausgeführt. Die Veranstaltung wurde finanziert über kommunale Fördermittel und Landesmittel.

Ziele waren:

- wohlwollende Unterstützung in der Bewältigung der Widersprüchlichkeiten von traditioneller und moderner Männlichkeit in ihrer Lebensrealität,
- Beratung und Information zur Verhütung, Schwangerschaft, Geschlechtsverkehr (Faktenvermittlung),
- Lernen angemessener Kommunikation über Sexualität, aber auch Verbalisierung eigener Wünsche und Ängste.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen, Sexualität und Sprache, AIDS, Geschlechterrollen (in der Schule)	<ul style="list-style-type: none">■ Vorstellungsrunde■ Warming-Up zum Thema Sexualität und Sprache: Obstsalat, wobei dieses Kinderspiel mit Begriffen aus dem Bereich der Sexualität gespielt wird.■ kurze Vorstellung der Arbeitsschwerpunkte der pro familia■ Sprache: Hier werden von den Jungen fünf Begriffe zum Thema auf einem Zettel aufgeschrieben und in der Gruppe nach den Kriterien „würde ich gegenüber Mädchen, Jungen oder Erwachsenen verwenden“ ausgewertet.■ Warming-Up■ „Schweizer Bildchen“ zum Thema AIDS: Hierbei werden Karteikarten mit möglichen Ansteckungswegen (z. B. Spritzentausch, Zungenkuss etc.) in „gefährlich“, „ungefährlich“ oder „weiß nicht“ geordnet und besprochen.■ „Fragen an das andere Geschlecht“ – Die Jungen haben hierbei die Gelegenheit, Fragen an die Mädchen zu sammeln. Diese werden dann in der Gruppe diskutiert und im gemeinsamen Plenum beantwortet.■ Aufwärmenspiel■ Verhütungskoffer, bei dem alle Verhütungsmittel angesehen und besprochen werden.■ Film: Sex - eine Gebrauchsanweisung für Jugendliche■ Das „Erste Mal“ – hierbei werden Geschichten zum „Ersten Mal“ vorgelesen und auf einer Wandzeitung Ängste, Unsicherheiten, Wünsche und Erwartungen notiert und in der Klasse vorgestellt.■ Aufwärmenspiel■ Die Liebeszielscheibe, bei der Eigenschaften für die Partnerwahl notiert werden und nach Wichtigkeit zugeordnet werden.■ Auswertung, Rückmeldefragebogen	bis zu 4 Std.
Verhütung, das „Erste Mal“, Partnerschaft (in der Beratungsstelle)		

sexualpädagogik für jungen

Familienberatungsstelle
Beratung bei Schwangerschaftsproblemen und Familienplanung
Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Leverkusen e.V.
Herr Elwert

Dieses Projekt wurde mit Jungen im Alter ab 6 Jahren in der Beratungsstelle durchgeführt. Dieses eintägige Projekt wurde von einem Diplom-Psychologen in bis zu zwei Stunden ausgeführt.

Ziele waren:

- alle Themenbereiche der Sexualität

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Vorstellung der Arbeitsweise, Regelabsprache, offene Themensammlung, gemeinsames Gespräch/Diskussion	<ul style="list-style-type: none">■ Kurze Vorstellung der Einrichtung und des Tätigkeitsfeldes sowie der Teilnehmer (Name, Alter)■ Regeln werden vorgestellt (Schweigepflicht, Toleranz, Respekt)■ offene, non direktive Sammlung von Themen und Fragen■ offene Gesprächsrunde Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	90 Min.

kreative unterbrechung – angebote für schulen

Katholisches Jugendförderwerk Neuss e.V.
Michael Rick

Dieses Kooperationsprojekt wurde mit Jungen im Alter ab 13 Jahren in Schulen durchgeführt. Dieses Projektes wurde von einem Dipl. Pädagogen in bis zu vier Stunden in bis zu mehrtägigen Veranstaltungen ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über Honorare, Teilnehmerbeiträge und kirchliche Mittel finanziert.

Ziele waren:

- Sexualität, Liebe, Partnerschaft
- geschlechtsspezifische Rollenerwartungen gegenüber dem anderen Geschlecht,
- Informations- und Wissensvermittlung

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Besuch in der Schulklasse	<ul style="list-style-type: none"> ■ Abfrage von Themenwünschen ■ Einigungsprozess ■ Schriftliche Abfrage der Gedanken zur Frage: Wie kommt es, dass die Zahl der minderjährigen Schwangeren in den letzten fünf Jahren um das dreifache gestiegen ist? 	45 Min.
Kennen lernen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vorstellungsrunde mit Namen und Geste ■ Marktplatz: Alle gehen durch den Raum und erhalten immer wieder Aufgaben (z. B. Hände schütteln, in die Augen sehen...) ■ Stuhlwelle, bei der ein Stuhl von jemandem ergattert werden muss. 	45 Min.
Absprachen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Formulierung von Wünschen und Ängsten für einen Tag ■ Regelabsprachen 	20 Min.
Themenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> ■ Flaschen drehen mit vorgegebenen Fragen zu Sexualität und Schwangerschaft ■ diverse Kommunikationsübungen zum Thema „Partnerschaft kann gelingen, wenn man miteinander redet“ ■ Arbeit in geschlechtshomogenen Gruppen zum Thema Geschlechtsrollen, Verhütung ■ Vorstellung der Ergebnisse vom anderen Geschlecht 	45 Min.

sexualpädagogik

Drogenberatung Westvest
Christof Sievers

Dieses Projekt wurde mit Jungen im Alter ab 13 Jahren sowohl in Jugendzentren als auch in Schulen durchgeführt. Dieses eintägige Projekt wurde von einem Dipl.-Sozialarbeiter in bis zu vier Stunden ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über kommunale Mittel und Landesmittel finanziert.

Ziele waren:

- Kommunikationsförderung,
- Informations- und Wissensvermittlung,
- Austausch von Erfahrungen, Meinungen und Ansichten

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen und Einstieg	<ul style="list-style-type: none">■ Begrüßung, Kennenlernen■ organisatorischer Rahmen und Regeln■ Vorstellungsrunde und Sexualalphabet	20 Min.
Sexualität – thematischer Einstieg	<ul style="list-style-type: none">■ Sexplosiv - das Spiel „Outburst“, nur mit sexuellen Aufgaben und Wörtern■ Jungenampel	60 Min.
Werte und Normen	<ul style="list-style-type: none">■ Ja/Nein-Seiten – mittels strittiger Behauptungen zum Thema Sexualität und Partnerschaft werden Meinungen deutlich, über Gefühle gesprochen und andere Sexualitäten kennen gelernt	30 Min.
Sexlife – Rund um das Thema Sexualität	<ul style="list-style-type: none">■ Abfrage nach Themenvorschlägen und Fragen, wobei die Themen und Fragen auf einen Zettel notiert und im weiteren Verlauf besprochen bzw. beantwortet werden■ Penisgeschichten – körperliche Ausstattung und Liebesleben	45 Min.
Verhütung unter besonderer Berücksichtigung des Kondoms	<ul style="list-style-type: none">■ Verhütungsmittelkoffer	45 Min.
Auswertung	<ul style="list-style-type: none">■ Blitzlicht mittels der Fragestellung „Was war besonders gut?“ und „Was war besonders schlecht?“	15 Min.

2.3 Selbstbehauptung und Konflikttraining

reflektierte jugenarbeit

Freie Praxis Dirk Achterwinter

Dieses Projekt wurde mit Jungen ab 6 Jahren in allen Bereichen durchgeführt. Dieses Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter mit einer Zusatzausbildung als Sexualpädagoge und Gestalt-Therapeut zusammen mit einem weiteren Jungenarbeiter innerhalb unterschiedlicher Zeitrahmen ausgeführt.

Die Veranstaltungen wurden aus unterschiedlichen Quellen (kommunale Förderung, Honorare, Teilnehmerbeiträge, Initiativprogramm an Schulen) finanziert.

Ziele sind:

- Konfliktlösungsstrategien
- Schulung der Selbstwahrnehmung,
- Umgang mit Wut, Angst und Gefühlen,
- mein Platz in der Gruppe und
- Unsicherheiten gegenüber anderen.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Einstieg, Kennenlernen, Wünsche und Situation der Gruppe, Hintergründe des Projektes	■ Kreisgespräch bei dem der Referent sich vorstellt, Fragen beantwortet werden und die Machtfrage geklärt wird	ca. 60 Min.
Vertiefung des Einstiegs: Welche Themen können möglich sein?	■ Vier-Ecken-Spiel in dem Themen der Jungenarbeit auf Karten in vier Ecken verteilt werden und die Jungen sich der jeweiligen Ecke/dem jeweiligen Thema zuordnen	ca. 90 Min.
Klärung der Regeln der Zusammenarbeit, Einstieg ins „Kämpfen“	■ Kreisgespräch: Welchen Umgang pflegen wir hier miteinander? Welche Themen sind möglich? ■ Vorstellung der Regeln des „fairen Kampfes“ (Battakas)	ca. 30 Min.
Fairer Kampf mit den Battakas	■ Partnerbildung nach Kriterien des Vertrauens ■ „Fairer Kampf“ pro 2er-Team ■ Reflexion des Kampfes durch Gruppe, Trainer, Paar nach der Leitfrage: Wie bin ich? Wie kämpfe ich?	ca. 90 Min. bis 2 Std.
Umgang mit meiner Wut	■ Schlagkissen und Baseballschläger Beschreibung der Hintergründe der eigenen Wut und des Umgangs damit	ca. 90 Min.
Fester Stand im Leben	■ Wie stehe ich im Leben z.B. wenn ich Wut habe	ca. 20 Min.

anti-gewalt-training

Theodor Brocks

Dieses Projekt wurde mit Jungen ab 6 Jahren in Schulen und bei Freien Trägern durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter innerhalb unterschiedlicher Zeitrahmen ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über den Landesjugendplan, kommunale Förderung, Honorare und dem Initiativprogramm an Schulen finanziert.

Ziele waren:

- Förderung sozialer Fähigkeiten und
- Unterstützung bei der individuellen Lebensbewältigung

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Einstieg, Kennenlernen, Wünsche und Erwartungen, Gruppenregeln	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vier-Ecken-Interview, Regeln für die Zusammenarbeit, Erwartungen Wünsche ■ Namensspiel ■ Partnerinterview ■ Drängeln – Kraft- und Geschicklichkeitsübung bei der andere aus einen Viereck gedrängt werden müssen oder man selber gedrängt wird 	je nach Zeitrahmen
Vertrauen und Kooperation	<ul style="list-style-type: none"> ■ Flussüberquerung oder „die Mauer“ ■ Vertrauenswiege zu dritt ■ Fallen lassen – zu zweit ■ Vertrauenskreis ■ Roboter mit geschlossenen Augen ■ Entknoten ■ Offene Hände ■ Ein Bild gemeinsam malen 	je nach Zeitrahmen
Konflikt- und Teamtraining	<ul style="list-style-type: none"> ■ Positionierung zu strittigen Behauptungen auf einer Skala von 1 – 10: Was muss/ darf ein Junge in Konfliktsituationen tun? ■ Klasse Stimmung – Klassenstimmung ■ Außenseiterspiel, wobei ein Junge von den anderen ignoriert wird ■ Grenzen – Sammeln, was einem zu dem Begriff einfällt ■ Ja/Nein-Übung – Partnerübung bei der beide an etwas denken, was sie unbedingt erreichen wollen, der eine sagt immer Ja, der andere immer Nein ■ Anschlussübung – Spielen mit den Möglichkeiten (Mimik, Gestik etc.) ■ Wie viel Raum brauche ich? – Grenzen werden mit Schnüren absteckt, später der Raum, der zur Verfügung steht weiter verkleinert 	je nach Zeitrahmen
Umgang mit Aggression	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mein Name – Umgang mit Spitznamen ■ Kampfspiele – Hahnenkampf ■ Battakas ■ Einsatz der Stimme ■ Verhalten in Bedrohungssituationen ■ Etwas Positives über den Anderen sagen ■ Kritik äußern 	je nach Zeitrahmen
Stärke	<ul style="list-style-type: none"> ■ Der Ort, an dem ich am liebsten bin 	je nach Zeitrahmen
Abschied	<ul style="list-style-type: none"> ■ Auswertung 	je nach Zeitrahmen

eigensinn macht sinn

Familien- und Lebensberatungsstelle, Beratung bei Schwangerschaftsproblemen und Familienplanung

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Leverkusen e. V.

Norbert Dörper

Dieses Kooperationsprojekt von Schule und Jugendhilfe wurde mit Jungen von 6 bis 12 Jahren in Schulen durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter/-pädagogen über drei Tage innerhalb von jeweils vier Stunden ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über Fördermittel der Bethe-Stiftung finanziert.

Ziele waren:

- eigene Bedürfnisse wahrnehmen, zu ihnen stehen und sie unter Berücksichtigung und Wertschätzung der Persönlichkeit und Interessen anderer umzusetzen,
- Sensibilisierung für alltägliche Gewalt mit der eigenen passiven und aktiven Betroffenheit,
- Erweiterung ihrer Möglichkeiten auf veränderte Situationen und Konflikte zu reagieren,
- sich für eine Handlungsweise zu entscheiden und die Verantwortung zu übernehmen,
- Angebot eines Identifikationsmuster „Mann“ und
- Erweiterung des Selbstbewusstseins, sich selber mit seinen Stärken und Schwächen kennen lernen.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Idole & Leitbilder	<ul style="list-style-type: none"> ■ Begrüßung, ■ Abmachungen für den Kurs festlegen, ■ Kennenlernspiele, Warming-Ups: Vorstellungsrunde mit Adjektiven und gleichen Anfangsbuchstaben, „Sortieren“ auf einer Bank nach Alter, Größe etc. und dem Namenratespiel „Vorhang auf“ ■ Collage über Leitbilder von Stars ■ Theaterspiel/Rollenspiel bei dem die Jungen vorgegebene Situationen vorspielen und eine eigene Wunschlösung kreieren ■ Bewegungsspiel „Kettenfangen“ ■ Abschlussrunde per „Blitzlicht“ 	3,5 Std.
Freundschaft und Gefühle	<ul style="list-style-type: none"> ■ Begrüßung ■ Freundschaft - per Brainstormingverfahren werden Begriffe gesammelt ■ Vertrauensübungen „Sandsack“, „Siam-Rücken“, „Blindenspaziergang“ und „Waage“ ■ „Wettermassage“ (auch „Pizza-“ oder „Igelmassage“) ■ Nähe-Distanz-Übung, bei dieser Paarübung geht ein Junge auf den anderen zu bis dieser laut „Stopp“ sagt. ■ Sinnesübung „Samurai“: Ein Junge muss den anderen fangen, wobei beide blind sind. ■ „Gefühlsburg“, bei der zwei Jungen einen Schlüssel zu einer Burg mittels Berührungen finden müssen ■ „Gefühlszwilling“ – Gruppenübung bei der sich immer zwei Jungen finden müssen, wobei der eine pantomimisch ein Gefühl darstellt und der andere ein bestimmtes Gefühl suchen muss ■ Abschlussrunde per „Blitzlicht“ 	3,5 Std.

Gewalt

- Begrüßung
- Gewaltdefinition mittels „Gewalttreppe“
- Kampfspiele „Sumoringen“
- Spiel „Massagepost“ oder „Frisbee“
- Streitmauer
- „Ja und Nein“
- Bewegungsspiel
„Schildkröten umdrehen“ oder „Atlantisspiel“
- Parkbankspiel
- Reflexion und Auswertung

3,5 Std.



in jedem jungen steckt ein mann!

Caritasverband Tecklenburger Land e.V.
Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche
Peter Schwack

Dieses Projekt wurde mit Klienten der Beratungsstelle im Alter von 9 bis 13 Jahren in einer Erziehungsberatungsstelle durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter über 10 Wochen à 2 Stunden ausgeführt.

Ziele waren:

- Bewusstmachung eigener Ressourcen,
- Stärkung des Selbstbewusstseins,
- Sensibilisierung für eigene Verhaltensmuster, für Stärken und Schwächen, Förderung der Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit,
- partnerschaftlicher Umgang unter Gleichaltrigen,
- Erfahren und Erwerben von neuen, gewaltfreien Konfliktlösungsstrategien und
- Kennenlernen von Alternativen zu vermeintlichen Vorbildern und Rollenmustern.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen, Wünsche und Erwartungen, Gruppenregeln	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kurze Einführung in die Jungengruppe ■ Partnerinterview anhand eines Fragebogens ■ „Das Klammernspiel“ ■ Was will ich? Was will ich nicht? Sammlung auf Bögen, die an der Flipchart ausgewertet werden ■ Fangeübung: Drachenschwanz fangen ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	2 Std.
Kennenlernen, Vertrag	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ Steckbrief in einer Partnerübung mittels eines Körperumrisses und eines Polaroidfotos ■ Vertragsabschluss ■ „Aufstellungen“ – kleine kooperative Übung ■ Spiel – Fußball mit Softball ■ Abschlussrunde – Blitzlicht 	2 Std.
Gruppe	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ Gruppenbilder mittels eines großen Blattes auf dem ein Bild gemalt wird, das nach zehn Minuten von jemand anderem weitergemalt wird. ■ kooperative Übung – „Haialarm“ ■ „Klammernspiel“ ■ Abschlussrunde – Blitzlicht 	2 Std.
miteinander – gegeneinander, Individualität und Kompromissbereitschaft	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Koffer packen“ – Welche Gegenstände nimmt die Gruppe auf einer einsamen Insel mit? ■ „Zimmer-Stuhl-Fußball“ ■ Partnerübungen – „Schubkarren“ oder „Wiege“ ■ Abschlussrunde – Blitzlicht 	2 Std.

<p>Ich bin stark – Sich miteinander messen, Gespür für Kräfte entwickeln, an feste Absprachen halten, nicht nur Kraft ist entscheidend</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Schlägertypen“ – Spiel mit Schaumstoffschlägern, wobei der eine den anderen von einer Linie kippen muss ■ „Gordischer Knoten“ – gemeinsame Problemlösung ■ Samurai, wobei zwei Jungen sich nur auf das Gehör verlassend fangen müssen. ■ Spiel, selbst ausgewählt ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	<p>2 Std.</p>
<p>Handlungsalternativen – Lösungsstrategien für bestehende Konflikte erlernen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Der Konflikt – die Lösung“: Anhand einer Konfliktsituation übernehmen die Jungen unterschiedliche Rollen. Dies wird mit einer Videokamera aufgezeichnet und später besprochen. ■ Spiel, selbst ausgewählt ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	<p>2 Std.</p>
<p>Gefühle – unterschiedliche Gefühle, insbesondere Angst</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Gefühle raten“ – pantomimisches Spiel, das die anderen erraten müssen ■ „Sesam öffne Dich“ – Ein Junge muss den „Schlüssel“ (eine Berührung) zu einer Zauberburg (der Jungenkreis) durch Ausprobieren herausfinden. ■ „Angst und Horror“ – Arbeit mit einem Angst- und Horrorfragebogen ■ Spiel, selbst ausgewählt ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	<p>2 Std.</p>
<p>Vorbilder – Väter? Wer dient als Vorbild? Sind Väter es? Wünsche an den Vater.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Das Vorbild“ – aus Ton wird ein Vorbild modelliert und später mit seinen Stärken und Schwächen vorgestellt ■ „Haltet das Feld frei“ – Kooperationsübung bei der eigene Deckel und Bierdeckel der anderen in das gegnerische Feld zurückgeworfen werden müssen. ■ „Der Vater“ – ein Vatersteckbrief wird bearbeitet und gegenseitig vorgestellt ■ Spiel, selbst ausgewählt ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	<p>2 Std.</p>
<p>Vertrauen – aufeinander einlassen, gegenseitig Vertrauen entgegen bringen, Verlässlichkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ „Wettermassage“ – Partnermassage ■ „Ballbewegung“ – Einzel- und Paarübungen ■ „Roboterspiel“ – Paarübung, bei der ein Junge nur durch kurze Berührungen geführt wird ■ Spiel, selbst ausgewählt ■ „Pendel“ – Kreisübung, bei der jemand aufgefangen wird ■ Infos und Absprachen wegen des Abschieds ■ Abschlussrunde - Blitzlicht 	<p>2 Std.</p>
<p>Abschied – was Jungen Spaß macht, gemütliches Essen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einstieg – Blitzlicht ■ Wie war es – Auswertung ■ Essen und Spiel 	<p>2 Std.</p>

die neuen ritter

Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche in Coesfeld, Dülmen, Lüdinghausen

M. Pastor

Dieses Projekt wurde im Rahmen der Erzieherischen Hilfen mit in der Jugendhilfe auffälligen Jungen im Alter von 10 – 12 Jahren in einer Erziehungsberatungsstelle durchgeführt. Dieses Jungenprojekt wurde von zwei Diplom-Psychologen über 8 Monate mit Einheiten à 1,5 Stunden ausgeführt. Die Veranstaltung wurde durch kommunale Mittel finanziert.

Ziele waren:

- Jungen in ihrer Entwicklung zu selbstbewussten und verantwortlichen jungen Männern zu unterstützen,
- Förderung einer an kulturübergreifenden Werten orientierten männlichen Identitätsentwicklung und
- ein reflektiertes Rollenverständnis von „Mann werden“ und „Mann sein“,

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
<p>Probesitzungen</p> <p>1. Phase: eigene Schwächen und Stärken, Auseinandersetzung mit eigenen Selbstbildern in der Gruppe und die Entwicklung einer Lebensleitlinie</p> <p>2. Phase: Auseinandersetzung mit aggressiven Impulsen und deren angemessener Kontrolle</p> <p>3. Phase: Auseinandersetzung mit Ängsten, Verletzlichkeit und berechtigtem Bedürfnis nach Schutz</p> <p>Abschluss</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Diagnosephase ■ Entscheidung über verbindliche Aufnahme ■ Eröffnung der Knappenrunde - Berichte über bedeutende Ereignisse oder Erlebnisse in der letzten Woche, Nachträge und Überlegungen ■ Übungen in ritterliche Fertigkeiten – u.a. Arbeit am eigenen Wappen (Schild aus Holz in Originalgröße) ■ Abschlussrunde mit gemeinsamen Rittertrunk (Mineralwasser) - Aufnehmen besonderer Ereignisse der heutigen Einheit, Rückmeldung über den Verlauf der Sitzung ■ Eröffnung der Knappenrunde - Berichte über bedeutende Ereignisse oder Erlebnisse in der letzten Woche, Nachträge und Überlegungen ■ Übungen in ritterliche Fertigkeiten - Arbeit mit dem Schwert (langer Stock als Langschwert) durch Einüben eines rituellen Schwertkampfes ■ Abschlussrunde mit gemeinsamen Rittertrunk (Mineralwasser) - Aufnehmen besonderer Ereignisse der heutigen Einheit, Rückmeldung über den Verlauf der Sitzung ■ Eröffnung der Knappenrunde - Berichte über bedeutende Ereignisse oder Erlebnisse in der letzten Woche, Nachträge und Überlegungen ■ Übungen in ritterliche Fertigkeiten – Arbeit am eigenem Helm ■ Abschlussrunde mit gemeinsamen Rittertrunk (Mineralwasser) - Aufnehmen besonderer Ereignisse der heutigen Einheit, Rückmeldung über den Verlauf der Sitzung ■ Ritterschlag ■ gemeinsame Rittermahl 	<p>3 x 1,5 Std.</p> <p>12 x 1,5 Std.</p> <p>12 x 1,5 Std.</p> <p>7 x 1,5 Std.</p>

konflikt- und verhaltens- training für jungen

Fröbelschule – städt. Förderschule
Gerhard Schenk

Dieses Schulprojekt wurde mit Jungen von 13 - 16 Jahren durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter/-pädagoge, einem Lehrer und einem Zivildienstleistenden über 1,5 Jahre mit Einheiten von bis zu zwei Stunden, aber auch teilweise mit Einheiten die über vier Stunden dauerten, ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über das Initiativprogramm an Schulen finanziert.

Ziele waren:

- eigene Persönlichkeitsbilder entwickeln und das Rollenverständnis erweitern,
- Selbstwertgefühle erhöhen,
- Stärken und Potenziale erkennen,
- eigene und fremde Grenzen wahrnehmen und akzeptieren,
- Förderung der Kommunikations-, Konflikt- und Kooperationsfähigkeit,
- Umgang mit den eigenen Gefühlen, mit Aggression, Konkurrenz und Solidarität,
- Freundschaft, Vertrauen, Selbstvertrauen und Verantwortung sowie
- Kreativität.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen, Kontakt, Planung	<ul style="list-style-type: none"> ■ Beziehungsnetz ■ Ziele der Gruppe, Regeln, persönliche Interessen (Was mache ich mit anderen Jungen?) ■ „Besucher-Spiel“, ■ Aktionen und Angebote der Leitung ■ „Sitz-Fußball“ ■ „Balltransport“ 	3 x 2 Std.
Kooperation I	<ul style="list-style-type: none"> ■ „Wald- und Wiesen-Fahrradrallye“, bei der eine abenteuerliche Wegstrecke durchquert, mittels Kompass der Weg gefunden, unterschiedliche kooperative Übungen (Krankentransport, Hütte, Wassertransport, Balkenwippe) gelöst und ein Schatz aufgespürt werden muss. 	0,5 Tag
„Sich stark fühlen“: persönliche Stärken und Problem- verhalten	<ul style="list-style-type: none"> ■ Partnerarbeit an Stationen in Verbindung mit Bewegungsaufgaben (z. B. Körbe werfen, Boxsack treffen, Tore schießen...) ■ Reflexion in der Jungengruppe ■ Thematisierung von Sucht, Aggression, Bedrohen 	3 x 2 Std.
„Geregelte Aggression“	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fußball ■ Boxen (Bayer 04 Leverkusen) 	2 x 2 Std. +1 Nach- mittag
Aggression als Kontaktverhalten und Abgrenzung	<ul style="list-style-type: none"> ■ Faires Kämpfen 	2 x 2 Std. und immer wieder
Leitbilder	<ul style="list-style-type: none"> ■ Gespräch mit Stefan Beinlich (Fußballspieler bei Bayer 04 Leverkusen) mit Vor- und Nachbereitung 	3 x 2 Std.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kooperation II: Gruppengefühl	<ul style="list-style-type: none"> ■ Schatzsuche ■ Schwimmbad ■ Kochen ■ Fotografieren 	1 Tag
Abschied von Co-Leiter	<ul style="list-style-type: none"> ■ Abschiedsposter 	2 Std.
Kennenlernen (neuer Co-Leiter und Gruppe), Gruppengefühl	<ul style="list-style-type: none"> ■ „Namenball“ ■ Personen raten/Steckbrief ■ Gruppenregeln ■ Einführung der „Freien Zeit“ (selbstgeregelter Gruppenphase) 	2 Std.
Planung und Kommunikation in der Gruppe, „sich Bälle zu werfen“	<ul style="list-style-type: none"> ■ aktuelle Interessen, Themen der Gruppe ■ Aktionen (Angebote der Leitung) ■ „Basketball-Kooperation“ 	2 x 2 Std.
Aggression als Vitalität, Umgang mit dem Körper, Achtsamkeit, Vertrauen	<ul style="list-style-type: none"> ■ capsieva ■ Stockkampf 	1 Nach- mittag 2 Std.
„Was ist Gewalt?“	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hip-Hop/Rap - Erarbeiten eines eigenen Textes 	2 x 2 Std.
Umgang mit Drogen	<ul style="list-style-type: none"> ■ Weiterarbeit an den Text 	2 Std.
Selbstwertgefühl und Durchhaltevermögen, Akzeptanz und Individualität in der Gruppe	<ul style="list-style-type: none"> ■ CD-Aufnahmen ■ Breakdance 	3 x 2 Std.
Vertrauen, Selbstvertrauen, Angst	<ul style="list-style-type: none"> ■ „Vertrauenspendel“ ■ „Hochziehen“ (mit Seil und Klettergurt) 	2 Std. + 1 Nach- mittag
Umgang/ Erfahrungen/ Phantasien zu Drogen & Gewalt, Rollenverhalten, Kreativität	<ul style="list-style-type: none"> ■ Videoaufnahmen von Szenen zum Text des Raps 	4 x 2 Std. + 1 Vor- mittag
Bearbeiten konkreter Konfliktsituationen, Gewalt (de) eskalation	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einzelgespräche ■ Gespräche in der Gruppe ■ Arbeit mit Symbolen („Eskalationsstufen“, „Aggressionsleiter“, „Ampel-Selbstregulation“) 	3 x 1 Std. und be- gleitend
Vertrauen, persönliche Stärken, Kooperation versus Angst	<ul style="list-style-type: none"> ■ „Blindenführung“ ■ „Blindschleichen“ ■ „Höhlenwanderung im Dunkeln“ 	2 x 2 Std. + 1 Tag
Leistung und Bestätigung	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aufnahme und Schnitt des Videoclips mit professioneller Unterstützung ■ Teilnahme am kommunalen Video-Wettbewerb 	3 x 0,5 Tag
Rückblick Abschied	<ul style="list-style-type: none"> ■ Interview durch Fernseherteam und Lokalradio ■ Abschiedsfest mit gemeinsamen Kochen 	2 x 1 Std. 1 Abend

ich bin cool

Städt. Jugendzentrum „Libber“ und Hauptschule Alte Geer
Piet Wortmann, Gerald Meischein, Ulli Hückelheim

Dieses Kooperationsprojekt von Schule und Jugendzentrum wurde mit Jungen von 14 bis 17 Jahren einer Hauptschule durchgeführt. Das Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter/-pädagogen und einem Lehrer über sechs Monate mit bis zu zweistündigen Einheiten ausgeführt. Die Veranstaltung wurde über das Initiativprogramm für Schulen finanziert.

Ziele waren:

- Körperwahrnehmung,
- geschlechtsspezifische Rollenerwartungen,
- Kooperation und Strategien zur Konfliktbewältigung,
- Selbst- und Fremdwahrnehmung

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Kennenlernen, Selbst- und Fremdwahrnehmung	■ geleitete Videovorstellung, bei der die Jungen einzeln vor die Kamera treten und vorgegebene Fragen (Wer bin ich? Familie, Hobbys? Was will ich werden? Mein schönstes Erlebnis? u. a.) beantworten.	4 Std.
Gruppendynamik	■ gruppenspezifische Übungen (Tic Toc, Decke falten, Roboter, Pendel, Vertrauensfall)	6 Std.
Bewegung und Spiel	■ Sportangebote für Jungen	6 Std.
	■ selbstständige Entwicklung von Jungen für Jungen	8 Std.
Körperwahrnehmung	■ Fragekarten	6 Std.
	■ Wandtafeln	
	■ Karten	



2.4 Sport und Jungen

taekwon-do für väter & söhne

Kinder- und Jugendtreff Bürgerschaftshaus e. V., Wolfgang Monheimius

Das Projekt in der Jugendarbeit wurde mit Jungen im Alter von 6 bis 18 Jahren in einem Jugendzentrum durchgeführt. Dieses Jungenprojekt wurde von einem Diplom-Sozialarbeiter/-pädagogen mit speziellen Kenntnissen in Taekwon-Do (III. DAN-ITF-D Taekwon-Do) an drei Tagen in der Woche bis zu zwei Stunden ausgeführt. Dieses Projekt läuft insgesamt seit ca. fünf Jahren. Die Veranstaltung wurde über den Landesjugendplan und Teilnehmerbeiträge finanziert.

Offizielle Ziele des Taekwon-Do:

- Höflichkeit
- Integrität (soziale Fairness/Rechtschaffenheit)
- Selbstdisziplin
- Durchhaltevermögen (Ziele schrittweise erreichen)
- Unbezwinglichkeit (Frustrationstoleranz, Mut)

Diese Ziele soll der Taekwon-Do-Schüler über die körperliche Arbeit im Rahmen einer ganzheitlichen Ausbildung verwirklichen. Die Inhalte sind in einem Ausbildungsplan festgelegt. Bei Prüfungen soll die Entwicklung und das praktische Können dargestellt werden.

In der pädagogischen Jungenarbeit ist es möglich, stärker die Entwicklung der Persönlichkeit neben den kampfsportlichen Aspekten in den Vordergrund zu rücken.

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer
Erstes Treffen, Vorstellung des Angebotes	<ul style="list-style-type: none"> ■ Vorstellung der Angebotes Taekwon-Do mit seiner speziellen Konzeption. ■ verbindlicher Vertragsabschluss über Regeln im Angebot und außerhalb der Einrichtung 	15 - 20 Min.
Aufwärmtraining mit Elementen von Meditation/ Körperwahrnehmung	<ul style="list-style-type: none"> ■ Basisprogramm Kreislauf (Seilspringen/ Beinschwünge) ■ Herzwahrnehmung (Ruheübung 3 Minuten Sitzstille) ■ Stretching für alle Körperregionen 	20 Min.
Einfache Partnerübungen aus Hosinsul (Selbstverteidigung)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sanfte Befreiungen aus Klammergriffen, Umarmungen, Würgegriffen. <p>Bei den Übungen wird ständig der Partner gewechselt. Es darf bei komischen Zwischenfällen auch gelacht werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Die Übungen werden nachbesprochen. 	20 Min.
Spezielle Grundtechniken des Taekwon-Do Tul (Formen-techniken)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Stellungen, Atmung, Hand- und Fußtechniken. <p>Einführungen der einfachen Techniken. Bedeutung der Formen: Sport, Ästhetik, Ausdrucksmittel der Person</p>	15 Min.
Pratzen- und Sandsacktraining (Einführung)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einüben von einfachen Hand- und Fußtechniken. Der Partner hält jeweils die Pratze 	5 Min.
Einführung in kampfvorbereitende Übungen (Matsogi)	<ul style="list-style-type: none"> ■ Einfache Kampfvorübung, bei der der Partner nicht getroffen oder verletzt werden darf. Trotzdem muss die Übung mit vollem Ernst ausgeübt werden 	5 Min.
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> ■ Abschlussmeditation 	5 Min.

sportliche erlebnis- woche für jungen

Sportjugend NRW

Robert Gerloff, Roland Grabs, Markus Kringe, Michael Meurer, Thomas Steets

Das Kooperationsprojekt eines Jugendverbands wurde mit 9- bis 13-jährigen Jungen in einem Jugendferiendorf durchgeführt. Dieses Jungenprojekt wurde von sechs Teamern und zwei jugendlichen Gruppenhelfern über fünf Tage ganztägig ausgeführt, wobei in der unten angeführten Darstellung Bausteine wie Elternarbeit, Mahlzeiten und organisatorische Tagespunkte ausgelassen wurden.

Ziele waren:

- Verantwortung für sich selbst und gegenüber anderen übernehmen,
- Rücksichtnahme und Abstimmung mit anderen,
- Wahrnehmen und Akzeptieren der eigenen und der fremden Grenzen,
- Stärkung der Verbalisierungskompetenz, Förderung der Wahrnehmung, des Ausdrucks von positiven und negativen Gefühlen sowie des Selbstvertrauens und
- Erweiterung der Identitätsbildung.

Themen- bausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer	
1. Tag: Ankunft, Kennen- lernen, Bewegungs- angebote	■ Ankunft, Aufteilung der Hütten etc.	3 Std.	
	■ Hüttenkonferenz, wobei Probleme im Umgang miteinander angesprochen und Vereinbarungen getroffen werden konnten,	1,5 Std.	
	■ Kennenlernen der Gesamtgruppe durch Bewegungs- und Sportspiele in der Halle	1 Std.	
	■ Geländespiel „Adlerjagd“, bei dem die Adler versuchen ihre Eier zu einem gemeinsamen Sammelplatz zu bringen, während einige Jäger die Nester plündern wollen.	2 Std.	
	■ Bewegungsangebote in der Halle: Badminton, Fußball sowie spielen und toben in dem Schwimmbad	1,5 Std.	
	■ Gute-Nacht-Geschichte I aus dem Buch „Berts gesammelte Katastrophen“	0,5 Std.	
	2. Tag: Staffelspiele, Vertrauens- spiele, Iden- titätsbildung Nacht- geländespiel	■ Staffelspiele, bei denen fünf Gruppen fünf Aufgaben zu erledigen haben, aber die Gruppenzusammensetzung immer wieder neu erfolgt, oder Spiele mit und ohne Reden („Atomspiel“, „Der meist Gehasste und sein bester Freund“, „Hilfe“, „Luftballontransport“, Sumpfkrokodilspiel“, „Piratenschiff“) in der Halle	1,5 Std.
		■ Spiele und Toben im Schwimmbad oder Streetbasketball	1 Std.
		■ Vertrauensspiele (u. a. Blind führen, Mattensandwich, Vertrauensfall) sowie Spiele mit dem Gleichgewicht, bei dem ein sich immer wieder verändernder Geräteparcours durchlaufen wurde.	1,5 Std.
		■ Blaue Stunde - selbstorganisierter Freiraum	1,5 Std.
■ Identitätsbildung:		1 Std.	
	1. Junge, Junge: Gesprächsrunde, Körperumrisse mit Stärken und Schwächen, Auswertung		
	2. Freundschaft		
	3. Wer bin ich? Postkartenmethode, Steckbrief, Din A-3 Bild über sich selbst, Krabbelsack mit Dingen aus dem Jungenleben, Abschlussübung „Mäuschen sag mal Piep“		

3. Tag: Bewegungsspiele, Geländespiele, Identitätsbildung, Filmnacht	■ Hüttenkonferenz	0,5 Std.
	■ Nachtgeländespiel „Leuchtturm“, bei dem zwei Teams jeweils ein „Lebenslicht“ haben, dass durch die gegnerische Gruppe ausgepustet werden muss oder Duschspiele im Schwimmbad	1,5 Std.
	■ Gute-Nacht-Geschichte II	
	■ Spiele und Toben im Schwimmbad, Aquafitness oder Ultimate Frisbee	0,5 Std. 1,5 Std.
	■ Geländespiel „Grenzer und Schmuggler“: Waren und Knöpfe müssen zwischen zwei Grenzen hin und her gebracht werden, wobei Polizisten und Zöllner ihren Teil abhaben wollen.	1,5 Std.
	■ Identitätsbildung:	
	1. Hip Hop: Rhythmuschulung, kleinere Choreographien, schwierigere Tanzschritte, Choreographie	1,5 Std.
	2. Theater spielen: Blitzlichtrunde „Begegnung mit dem Theater“, „Ich bin Du und Du bist Ich“, wo ein Jungen auf Basis eines Paarinterviews den anderen vorspielt, bei der „Marionette“ führte ein Junge den anderen an imaginären Schnüren, „Denkmal“, bei dem ein Jungenpärchen mit verbundenen Augen ein anderes Pärchen ertasten und die Haltung nachstellen muss, „Fernseher“, bei dem ein Junge auf Knopfdruck Fernsehsendungen vorspielen muss, „Lustig, traurig, fein, schweinish...“, wo zu einem Thema bestimmte Stimmungen improvisiert werden, bei „Psst“ sollten Tiere, Berufe, Prominente geraten werden, „Hahahaha“ (Witze auf der Bühne erzählen)	
	3. Ringen und Raufen: Laufspiele, Paarübungen, Pushing hands aus dem Tai Chi, Ball erobern, Klammeraffe, Rüberziehen, Rücken an Rücken, Schildkrötenspiel	
	■ Blaue Stunde	
■ Teamwork an den Seilen sowie Baseball	1 Std.	
■ Hüttenkonferenz	1 Std.	
■ kleine Filmnacht „Billy Elliot - I will dance“ mit anschließender Gesprächsrunde	0,5 Std. 1,5 Std.	
■ Gute-Nacht-Geschichte III		
■ Spiele und Toben im Schwimmbad oder Ultimate Frisbee	0,5 Std.	
■ Spielmobil – erproben alter und neuer Spielgeräte	1,5 Std.	
■ Identitätsbildung:	1 Std.	
1. „Let’s talk about sex“: „Sexualitäts-Montags-Maler“, bei dem Begriffe gemalt und von der Gruppe erraten werden sollen, Kondomgebrauch, „Offene Fragerunde“ und Vorlesen aus dem Comic „Sven und Dieter“	1,5 Std.	
2. „Wenn ich drei Wünsche frei hätte...“: „Gedankenreise“ von der Vergangenheit in die Zukunft durch Leitfragen, drei Wünsche in Einzelarbeit aufschreiben oder zeichnen, Vorstellung der Ergebnisse		
■ Blaue Stunde		
■ „Fairness Fußballturnier“, wobei jede Mannschaft gegen jede spielt aber neben dem Sieg bzw. Unentschieden auch die Fairness punktet, sowie Spiele spielen	1 Std. 2 Std.	
■ kleine Hüttenkonferenz		
■ Gesamtauswertung, Urkundenverleihung	0,5 Std.	
■ Gute-Nacht-Geschichte IV	1 Std.	
■ Reinigung, Abnahme, Abholung	0,5 Std. 3,5 Std.	
4. Tag: Bewegungsspiele, Identitätsbildung und Gesamtauswertung		
5. Tag: Abschluss		

3. methoden

Die folgende Methodensammlung beinhaltet die in Kapitel 2 in den Projektbeschreibungen aufgeführten Methoden. Diese Beschreibungen sind meistens Kurzzusammenfassungen von Methoden, die einem reichhaltigen Repertoire der Jungenarbeiter entstammen. Sie sind von den Praktikern genannt worden, ohne dass uns die exakte Urheberschaft bekannt wäre. Bei einigen Übungen konnten Literaturhinweise gefunden werden, diese sind bei den Übungen aufgeführt. Sollten hierbei in irgendeiner Weise die Urheberschaft bzw. die Rechte Dritter verletzt worden sein, bittet die Arbeitsgruppe Praxisdokumentation um Kontaktaufnahme.

Es ist immer ein Problem, Methoden unreflektiert in die eigene Arbeit zu übernehmen, da nach unserer Auffassung der Jungenarbeiter jederzeit garantieren können muss, dass die Jungen sich fachlich (Fach- und Methodikkompetenz) und menschlich (psychische Stabilität, soziales Engagement, Einfluss, Einfühlungsvermögen) auf ihn verlassen können. Er sollte immer einen Überblick über mögliche Fehlerquellen und Gefahrenpotentiale haben. Die Kurzdarstellung der Methoden sind kein Ersatz für eine umfassende Literaturrecherche und Reflexion des passenden methodischen Vorgehens in der jeweils eigenen Arbeit mit Jungen. Häufig erhält man nur durch das Studium verschiedener Quellen einen genauen Einblick über den Umgang mit Jungen, Grundkenntnisse in dem jeweiligen pädagogischen Bereich, Hindernisse, Schwierigkeiten, verletzungsträchtige Besonderheiten, Schutzmaßnahmen, Verhaltensmöglichkeiten und Einsatz der Mittel. Im Verzeichnis der Methodensammlungen im Anhang sind deshalb weiterführende Bücher aufgeführt.

Der gelungene Einsatz der Methoden lebt von dem Fachmann, der sie anwendet. Deshalb, und um ein tiefergehendes Verständnis über unterschiedliche Dimensionen einer Übung zu erlangen, hält es die Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“ für unabdingbar, Fortbildungen zu den Themen „Jungenarbeit“ und „Methoden in der Jungenarbeit“ bzw. zu dem spezifischen Themengebiet (Sexualität, Selbstbehauptung, Gewalt) zu besuchen, um sich intensiver mit Männlichkeit, Jungesein etc. auseinander zu setzen, aber auch um die unterschiedlichen Methoden selbst zu erleben. Jede Übung sollte, bevor sie eingesetzt wird, vom Pädagogen selber erfahren werden.

Auf eine Altersangabe und eine Gruppengröße wurde bei der Methodendarstellung verzichtet, da davon auszugehen ist, dass jeder Jungenarbeiter weiß, welche Methode für welches Alter und welche Größe angemessen ist. Die Zeitangaben sind nur ungefähre Größen, da jede Gruppe anders mit einer Übung verfährt.

Deshalb sind die hier aufgeführten Methoden v. a. als Anregungen von Jungenarbeitern für praxiserfahrene Kollegen zu verstehen. Das anschließenden Kapitel ist nach folgenden Themenbausteinen unterteilt:

1. Kennenlernen und Warming-Up
2. Kraft, Stärke und Geschicklichkeit
3. Vertrauen
4. Kooperation
5. Risiko, Angst und Grenzen
6. Gefühl & Körper
7. Gruppe und Identität
8. Liebe und Sexualität
9. Selbstbehauptung und Gewalt

Zu jedem Themenbaustein gibt es, nach allgemeinen Hinweisen zu Ziel, Material und Dauer, in der Regel mehrere Kurzbeschreibungen von Methoden, die hier jeweils angewendet werden können.

3.1 Kennenlernen und Warming-up

namen und kennenlernen

Ziel: Kennenlernen	Material: 1, 2, 3.) kein 4.) ein Bettlaken	Dauer: 10 – 20 Min.
------------------------------	---	-------------------------------

1. Name & Eigenschaft

Nach dem Prinzip „Kofferpacken“ fängt der erste in der Runde an, eine Eigenschaft mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamen zu sagen und seinen Vornamen danach zu nennen, z.B. „bäriger Bernd“. Der nächste wiederholt die zwei Worte und fügt seine Kombination hinzu. Der nächste wiederholt das Gesagte und fügt wiederum seine Kreation dazu.

2. Name nennt Namen

Ebenfalls nach dem Kofferpack-Prinzip fängt der erste in der Runde an, einen Drei-Wort-Satz mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens zu sagen, z.B. Nils nagt Nüsse. Der nächste wiederholt den Satz und fügt einen Satz mit seinem Anfangsbuchstaben an. Der nächste wiederholt das Gesagte und fügt wiederum seine Kreation hinzu.

Der Gruppenleiter kann sich an den Schluss setzen, so dass er sich alle Namen merken kann.

3. Name und Bewegung

Die Gruppe steht im Kreis. Jeder stellt sich laut seinen Namen sagend mit einer selbstgewählten Bewegung der ganzen Gruppe vor. Alle wiederholen seinen Namen und die Bewegung. Das Spiel dauert so lange, bis alle an der Reihe gewesen sind.

Variante

Frei nach dem Spiel Kofferpacken, müssen alle Namen gemerkt und in der richtigen Reihenfolge mit den Namen und Bewegungen aufgesagt und nachgemacht werden.

4. Vorhang auf

Die Gruppe teilt sich in zwei Kleingruppen auf. Die Gruppen setzen sich in einer Reihe hintereinander gegenüber. In der Mitte wird ein Laken gehalten. Bei „drei“ wird das Laken fallengelassen und die beiden ersten Gegenübersitzenden müssen nun möglichst schnell den Namen des Gegenübers nennen. Der Erste holt für sein Team einen Punkt.



fangübungen

Ziel: Körperkontakt Spaß haben Körperliches Abreagieren	Material: für 1, 2, 3, 4, 5) viel Platz 2.) ein Tuch	Dauer: 10 - 20 Min
---	---	------------------------------

1. Kettenfangen

Ein freiwilliger Teilnehmer aus der Gruppe fängt an, jemanden aus der auseinanderlaufenden Menge zu fangen. Fängt er einen Mitspieler, so fangen sie zu zweit ... bis die Kette schließlich so lang ist, dass die restlichen Teilnehmer eingekreist werden können. Nur die zwei Enden der Kette dürfen jemanden fangen, die anderen können aber einen Teilnehmer solange „festhalten“.

Erfahrungen:

Es kann sein, dass die Fänger nicht gleich eine wirkungsvolle Fangstrategie entwickeln und bald erschöpft sind. Früher oder später allerdings finden sie eine Lösung. Eine wichtige Erfahrung ist die notwendige Anpassung an die Geschwindigkeit und Kondition der Langsamsten in der Gruppe. Dies muss sich nicht zwangsläufig nachteilig auswirken, sondern kann durch „Technik“ der Gruppe wieder ausgeglichen werden.

2. Drachenschwanzfangen

Die Gruppe wird geteilt. Die einzelnen Gruppen bilden eine Polonaise. Der Letzte erhält jeweils ein Tuch, das er sich in die Hose steckt, so dass mindestens 20 cm hinausschauen. Die beiden Gruppen haben nun die Aufgabe, sich gegenseitig den Drachenschwanz zu klauen. Hierbei darf die Gruppe nicht auseinanderreißen.

Variante:

Diese Übung geht auch nur mit einer Gruppe. Der Erste muss versuchen, das Tuch des Letzten in der Polonaise zu bekommen.

3. Hilfe

Bei diesem Fangspiel kann der Gejagte bei Gefahr in Verzug um Hilfe rufen. Reicht ihm ein Mitspieler seine Hand, genießen beide für diesen Moment Schutz gegenüber dem Fänger.

4. Paarfangen

Ein Teilnehmer ist der Fänger. Die anderen Jungen bilden Paare und halten sich an der Hand fest. Ein Teilnehmer sollte hierbei übrigbleiben - eventuell als Leiter mitspielen. Die Paare sind solange sicher, bis der Einzelne eine Hand eines Paares nimmt. Dann wird derjenige auf der anderen Seite zu jemandem, der gefangen werden kann.

Variante

Der Junge am Ende der Dreierkette wird automatisch zum Fänger und der Fänger wieder zu jemandem, der sich ein Paar sucht.

spots in movement

Ziel:

Aufwärmen
Kontaktaufnahme
Spaß haben

Material:

Musik

Dauer:

10 – 20 Min.

Die Teilnehmer bewegen sich durch den Raum und bekommen, immer wenn die Musik unterbrochen wird, eine Aufgabe, z. B.

1. Bewegungsimpulse

- möglichst viele Hände schütteln,
- schnell alle vier Wände berühren,
- zu zweit auf einem Sessel stehen,
- zum nächsten Lied verkehrt gehen,
- sich in die Mitte des Raumes stellen,
- auf allen vieren von einer Seite des Raumes zur anderen laufen,
- alle anderen Mitspieler ganz vorsichtig am linken Ohrfläppchen ziehen,
- auf den Rücken legen und ganz ruhig liegen bleiben, bis die Musik wieder anfängt,
- nur auf einem Bein hüpfen...

2. Atom-Spiel

Wenn die Musik stoppt, nennt der Gruppenleiter eine Zahl und die Jungen müssen sich in dieser Anzahl zu einem Kreis zusammenschließen. Die Jungen, die keinen Kreis in der genannten Größe mehr gefunden haben, scheiden aus. Dann wird wieder Musik eingespielt und das Spiel geht in dieser Form weiter, bis zum Schluss nur noch zwei Jungen auf der Spielfläche sind.

3. Aufgaben

Die Jungen finden sich in einer Gruppe zusammen und müssen Aufgaben lösen:

- von eurer Gruppe dürfen nur zwei Hände und vier Füße auf dem Boden sein.
- Sortiert Euch nach Eurer Körpergröße.

3. Gleich & gleich

Suche jemanden

- mit der gleichen Augenfarbe,
- mit der gleichen Sockenfarbe,
- mit dem gleichen Lieblingsessen,
- mit dem gleichen Sternzeichen,
- mit der gleichen Unterhosenfarbe.

ballübungen

Ziel: Spaß haben körperliches Abreagieren	Material: 1.) Fußballle, Augenbinden, Tennisbälle 2.) Tennisball, 2 „Tore“ 3.) Stühle, zwei Tische und ein Tennisball 4.) ein Ball 5.) mehrere Tennisbälle	Dauer: ca. 20 Min.
--	--	------------------------------

1. Ballbewegung

Die Jungen ziehen die Schuhe aus. Jeder erhält einen Ball.
Es werden nacheinander folgende Übungen gemacht

- der Ball wird langsam am Fuß geführt,
- möglichst schnell mit dem Ball laufen,
- dribbeln,
- auf den Ball stellen und
- mit verbundenen Augen laufen.

Danach kann als Paarübung mit dem Ball der Rücken eines anderen Jungen massiert werden.

2. Schuhhockey

Die Jungen werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jeder Junge muss nun einen Schuh ausziehen und ihn in die Hand nehmen. Jede Mannschaft versucht nun mitsamt des Schuhs, der in der Hand gehalten werden muss, einen Tennisball in das gegnerische Tor zu befördern.

3. Zimmer-Stuhl-Fußball

Zwei Stuhlreihen werden gegenüber aufgestellt. Dazwischen werden am Rand Tische auf die Seite gelegt, deren Oberfläche die seitliche Begrenzung darstellt.

Ein Tor fällt, wenn man mit einem Tennisball unter die Stühle durchschießt.

4. Der meist Gehasste und sein bester Freund

Die Gruppe steht im Kreis und versucht den in der Mitte stehenden Jungen abzuwerfen. Dieser wird durch den Körper seines besten Freundes geschützt.

5. Bälle zuwerfen

Die Gruppe bildet ein Kreis. Ein Tennisball wird von einem Mitglied zum gegenüberliegenden Mitglied geworfen. Dieser wirft den Ball wieder weiter zu demjenigen, der links von dem ersten Werfer steht. Dieser schmeißt den Ball zu dem, der links von dem zweiten Werfer steht usw.. Nach und nach können in einem geregelten Abstand neue Tennisbälle mit in den Kreis gegeben werden.

Auswertung:

Wie viele Bälle können gleichzeitig in der Gruppe gefangen und geworfen werden?

stühle tauschen

Ziel:

Auflockerung
Einstieg und Kennenlernen
Spaß haben
Körperliches Abreagieren

Material:

Stuhlkreis

Dauer:

10 - 15 Min.

1. Alle die...

Die Gruppe sitzt auf Stühlen im Kreis, ein Junge steht in der Mitte. Der Gruppenleiter sagt laut den Satz „Alle die...“ und eine Einstellung, eine Eigenschaft, ein Ereignis etc.. Jeder Junge, auf den dieser Satz zutrifft, muss nun aufstehen und sich einen neuen Platz suchen, wobei der Junge in der Mitte auch versuchen soll, auf einem Stuhl Platz zu nehmen. Nach einer Reihe von Aufforderungen kann der Junge in der Mitte sich selbst Eigenschaften etc. ausdenken. Beispielhaft kann folgendes gesagt werden:

- gerne Pizza essen.
- später nicht heiraten wollen.
- gerne älter wären als sie sind.

2. Obstsalat

Die Mitspieler (bis auf einen) setzen sich auf die Stühle und erhalten nacheinander eine Obstsorte, die sie sich merken müssen. Der Mitspieler, der in der Mitte steht, muss nun versuchen, sich einen Stuhl zu ergattern. Er ruft den Namen einer Gruppe, z.B. „Banane“, worauf alle Bananen aufstehen und die Plätze tauschen müssen. Nun kann er sich auf einen der Plätze setzen. Der in der Mitte Verbliebene muss weitermachen.

Ruft der Mitspieler in der Mitte „Obstsalat“, müssen alle Obstsorten die Plätze tauschen.

Variante: Sexrennen

Als Warming-up zur Einheit Sexualität kann man natürlich auch sich drei Sexwörter nennen lassen und diese verteilen. Bei Gruppensex müssen dann alle aufstehen.

3. Zublinzeln

Die Hälfte der Gruppe sitzt auf Stühlen, die andere steht hinter einem Sitzenden. Ein Stehender hat vor sich einen freien Stuhl. Der, der keinen Partner hat, fängt an, sich im Kreis umzusehen und jemandem zuzublinzeln. Der Zugeblinzelte versucht jetzt schnell aufzustehen und zum Blinzelnenden rüberzulaufen. Derjenige, der hinter dem Zugeblinzelten sitzt versucht den Partnerwechsel zu verhindern, er kann hierfür die Hände hinter dem Rücken hervortun.

Es ist darauf zu achten, dass z.B. ein Strangulieren oder an den Haaren ziehen verhindert wird und dass die Kleidung nicht zu arg in Beanspruchung genommen wird.

Luftballonübungen

Ziel: Auflockerung Spaß haben Körperliches Abreagieren	Material: Luftballons 2.) Wasser, Sand, Bonbons etc.	Dauer: 10 - 15 Min.
--	---	-------------------------------

1. Luftballonjagd

Jeder Junge erhält einen Luftballon, den er aufblasen und verknoten muss. Diesen Luftballon soll er nun unter seinen Pullover stecken.

Die Jungen bekommen den Auftrag, möglichst viele Luftballons der anderen Jungen zum Platzen zu bringen, den eigenen Ballon jedoch verschont zu lassen.

2. Ballons mit Überraschungen

In mit Luft gefüllten Luftballons werden Ballons mit anderen Inhalten (Wasser, Sand, Bonbons...) gefüllt. Die Jungen bilden einen Kreis und müssen sich die Ballons möglichst so zuwerfen, dass sie nicht platzen. Falls sie jedoch platzen, erhalten die Jungen deren Inhalt.

3. Luftballontransport

Zwei Gruppen treten gegeneinander an und müssen versuchen ihren Luftballon auf die andere Hallenseite zu transportieren, indem sie ihn nacheinander nach vorne schlagen.

Wer den Luftballon berührt, setzt sich auf den Hallenboden. Erst wenn alle Mannschaftsmitglieder sitzen, darf ein beliebiger anderer Mitspieler die nächste Schlagabfolge eröffnen.

In der zweiten Runde kann der Luftballon mit einem anderen ausgetauscht werden, der eine „Wasserbombe“ enthält, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.



theaterübungen

Ziel:

Ausdruck,
Kennenlernen,
Körperkontakt,
Spaß haben

Material:

1.) Karteikarten und zwei Stifte
2 - 7.) kein

Dauer:

10 - 30 Min.

1. Psst

Es werden 2 gleich große Gruppen gebildet. Diese sammeln Begriffe aus den Bereichen Tiere, Berufe, Prominente, so dass die andere Gruppe diese nicht mitbekommt. Nacheinander müssen die Begriffe von einem aus der anderen Gruppe vorgespielt werden. Punkte gibt es nur, wenn die eigene Gruppe diesen errät.

2. Marionette

Die Gruppe bildet Paare. Ein Junge ist eine Marionette und liegt auf dem Boden. Der andere ist ein Marionettenspieler, er kann seine Marionette an imaginären Schnüren an den Gelenken bewegen. Nach einigen Minuten wechseln die Rollen.

3. Denkmal

Die Gruppe bildet Paare. Ein Pärchen hat die Augen verbunden. Das andere Pärchen stellt ein Denkmal dar. Die Blinden müssen nun versuchen durch Abtasten des anderen Pärchens deren Denkmal-Stellung mit den eigenen Körpern nachzubilden.

4. Ich bin Du und Du bist Ich

Die Gruppe bildet Paare. Die Paare sollen Informationen austauschen, die etwas über die eigene Persönlichkeit aussagen. Hiernach spielt reihum jeder seinen Partner auf der Bühne (zwei Tische) vor.

5. Fernseher

Die Gruppe bildet Paare. Der eine Partner hat eine Fernbedienung in der Hand und schaltet durch das Fernsehprogramm. Der andere hat die Aufgabe, immer wenn umgeschaltet wird, sofort eine andere Sendung darzustellen.

6. Lustig, traurig, fein, schweinish...

Anhand einer allgemein bekannten Situation oder eines Themas (Weihnachtsbescherung bei Mutter, Vater, Kind) wird von drei Schauspielern improvisiert. Anfangs erfolgt dies noch ganz normal, jedoch, wenn „Stop“ gesagt wurde, konnte eine andere Stimmung bestimmt werden, die ab nun in der gleichen Szene vorherrschen sollte (z. B. lustig, traurig, fein, schweinish).

7. Hahahaha

Jeder Junge hat hier die Gelegenheit, auf der Bühne einen Witz zu erzählen.

weitere ü bungen

Ziel: Kennenlernen	Material: 1., 2.) kein 3.) Wäscheklammern 4.) Overheadprojektor, Folienstift, Folie, Lappen, Begriffe	Dauer: 10 - 30 Min.
------------------------------	--	-------------------------------

1. Samurai

Zwei Jungen stehen sich gegenüber, die Gruppe steht im großen Kreis um sie herum. Die beiden Jungen tragen Augenbinden und wurden mehrfach gedreht, so dass sie sich nicht mehr orientieren können. Sie haben nun die Aufgabe, den anderen zu berühren. Hierbei müssen sie sich ausschließlich auf ihren Hörsinn verlassen.

2. Rücken an Rücken

Bei dieser Übung sollen die Jungen sich in Paaren zusammensetzen. Sie setzen sich Rücken an Rücken auf dem Boden. Die Arme werden mit denen des Hintermannes verschränkt (Um Verletzungen zu vermeiden, kann das Verschränken auch weg gelassen werden). Sie haben nun die Aufgabe, gemeinsam gleichzeitig aufzustehen und sich wieder hinzusetzen.

Variante:

Diese Übung kann in Vierergruppen und in der gesamten Gruppe zusätzlich gemacht werden.

3. Wäscheklammern-Jagd

Jeder Junge bekommt drei Wäscheklammern, die er an seiner Kleidung, sichtbar für die anderen Jungen befestigen muss. Dann erhält jeder Junge die Aufgabe, den anderen Jungen möglichst viele Wäscheklammern abzujagen, seine eigenen aber zu behalten.

Variante:

Die drei Klammern müssen an die Kleidung eines anderen Jungen angebracht werden, ohne diese selbst an die Anziehsachen zu bekommen.

4. Montagsmaler

Die Jungen erhalten abwechselnd drei Begriffe, die mit Jungen, Männern, Männlichkeit zu tun haben. Sie müssen diese auf einen Overheadprojektor versuchen zu malen, während die anderen Jungen sie zu erraten haben.

Variante:

Beim „Sexualitäts-Montagsmaler“ werden Begriffe aus dem Bereich Sexualität vorgegeben, die dann erraten werden müssen.

(vertieftes) kennenlernen

Ziel: Kennenlernen	Material: 1.) ein Fragebogen pro Junge 2.) Sofortbildkamera, Steckbriefe, Stifte, Klebstoff 3.) Packpapier, Polaroidkamera, Steckbriefe 4.) je ein Foto von den Jungen	Dauer: 10 - 30 Min.
------------------------------	---	-------------------------------

1. Partnerinterview

Die Gruppe bildet Paare. Sie erhalten nun einen Fragebogen, den sie sich von dem anderen Jungen beantworten lassen müssen. Anschließend stellt jeder Junge seinen interviewten Partner vor.

Interviewfragen können der Name, das Alter, der Wohnort, die Geschwister, die Schule, die Länge, der Lieblingsfilm, das -spiel, der -sport, das -buch, die -farbe, das -essen, die -musik, Hobbies, Augenfarbe, Sternzeichen, besondere Fertigkeit- oder Fähigkeiten, der größte Wunsch, das Lieblingsurlandsland etc. sein.

Variante:

Die Paare haben nun die Aufgabe, über den jeweiligen Partner drei Dinge zu erfahren, die ihn genauer beschreiben.

2. Steckbrief mit Foto (1)

Alle Jungen werden mit einer Kamera fotografiert und das Foto auf einen Steckbrief aufgeklebt und an die Wand gehängt.

Nun bekommen die Jungen drei Fragen, die sie sich von den anderen Jungen beantworten lassen und auf die jeweiligen Steckbriefe schreiben müssen.

3. Steckbrief mit Foto (2)

Die Jungen bilden Paare. Sie erhalten eine Rolle Packpapier und malen darauf die Umrisse des jeweils anderen Jungen ab. Anschließend malen sich die Jungen selber aus. Es werden Polaroidfotos gemacht, die gemeinsam mit einem Steckbrief auf die Packpapierrolle geklebt werden. Die Körperumrisse werden danach aufgehängt.

4. It's a boy - Fotolotto

Die Jungen sitzen im Kreis, in der Mitte liegen jeweils in 10 Teile zerschnittene Fotos von den Teilnehmern. Nun wird jedem Jungen ein Name zugelost, von dem er ein Foto zusammensetzen muss. Die Jungen nehmen sich reihum ein Teil aus der Mitte, von dem sie annehmen, dass es zu seinem Foto gehört. Sollte jemand entdecken, dass er ein falsches Teil genommen hat, darf er es dann, wenn er wieder an der Reihe ist, gegen ein anderes Teil eintauschen, in der Runde jedoch kein Neues nehmen. Anschließend werden die Fotos auf ein Blatt zusammengeklebt und dem Jungen übergeben, der auf dem Foto ist. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden und es dürfen auch keine Hinweise oder Tipps gegeben werden.

einstiegsübungen

Ziel: Einstieg in ein Thema, 3.) Erwartungen und Regeln, Werte und Normen, Entschei- dungen und Argumente, unter- schiedliche Haltungen und Einstellungen verdeutlichen	Material: 1.) Postkarten 2.) Wäscheleine (als Knäuel) 3.) ein Sack, unterschiedliche Gegenstände zu einem Thema 4.) vorgefertigte Karteikarten	Dauer: 15 - 30 Min.
--	--	-------------------------------

1. Postkartenmethode

Diese Einstiegsübung kann zu unterschiedlichen Themen eingesetzt werden. Auf dem Boden liegen Postkarten zu einem bestimmten Thema. Jeder Junge soll sich eine aussuchen. Wenn jeder Junge eine Karte gewählt hat, soll er kurz darstellen, was ihn bewogen hat, diese zu nehmen.

2. Beziehungsnetz

Die Jungen sitzen im Kreis auf dem Boden und werfen sich kreuz und quer ein Knäuel zu. Dabei nennen sie den Namen des Fängers und halten jeweils das bei ihnen gelandete Band mit einer Hand fest. Es entsteht somit ein Netz. Wenn das Knäuel zu Ende ist, halten die Teilnehmer ihre Ecke mit beiden Händen. Nun soll die Gruppe gemeinsam aufstehen, indem sie sich über das Netz gemeinsam stabilisiert und das Band in Spannung halten.

Erfahrungen:

Die Grundform wird gerne angenommen. Sie macht die Gruppe spürbar. Eine gute Übertragung auf die Gruppenziele ist hierdurch möglich.

3. Krabbelsack

In einem Sack befinden sich unterschiedliche Dinge zu einem Thema. Jeder Junge hat nun die Aufgabe, in den Sack hineinzugreifen und einen Gegenstand hinauszuziehen. Hiernach soll er kurz seine Assoziation zu diesem Gegenstand in Verbindung mit dem Thema äußern. Danach ist der nächste Junge dran.

4. Vier-Ecken-Spiel

Die Gruppe soll sich auf eine bestimmte Frage hin einer der vier Ecken eines Raumes zuordnen, in denen jeweils ein Begriff ausliegt. Beispiel: Von meiner Zukunft verspreche ich mir... Die Begriffe „viel Geld“, „gute Freunde“, „eine Familie“ und „tollen Job“ stehen jeweils in einer der vier Ecken zur Auswahl.

Der Spielleiter sammelt anschließend Argumente für die jeweilige Haltung der Gruppe oder vielleicht sogar der Einzelperson.

Die persönliche Einstellung eines jeden einzelnen sollte respektiert werden. Die Meinungen dürfen nicht von den anderen kommentiert werden.

Variante:

Die Jungen sollen sich die vier Antwortmöglichkeiten anschauen und dort hingehen, woüber sie sich mit anderen Jungen unterhalten wollen. Nach zehn Minuten erfolgt die zweite Runde.

3.2 Kraft, Stärke und Geschicklichkeit

durchsetzungsübungen

Ziel: Abbau von Berührungängsten, Förderung von Solidarität und Kooperation, Erprobung der eigenen Durchsetzungsfähigkeit, Grenzen erkennen und akzeptieren	Material: 1.) kein; eventuell einen Schatz (Tesakrepp o.ä.) 2.) kein 3.) Tesakrepp 4.) Stuhl	Dauer: 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

1. Edelstein schützen, Festung stürmen

Bis auf einen Jungen stellen sich alle eng aneinander mit dem Rücken nach innen in einem Kreis auf und haken sich unter.

Einer versucht nun in den Kreis einzudringen, während die anderen dies verhindern sollen.

Dabei darf von keiner der Parteien geschlagen, getreten und gekratzt werden, nur durch „wegschieben“ und „schubsen“ ist die Aufgabe zu bewältigen.

Variante:

In die Mitte des Kreises wird nun ein „Schatz“ (z. B. eine Tesakrepprolle, ein verknotetes Tuch etc.) gelegt. Die im Kreis stehenden Spieler haben die Aufgabe den „Schatz“ zu beschützen, d. h. sie müssen verhindern, dass er von den beiden sich außerhalb des Kreises befindenden Spielern erbeutet wird. Diese wiederum müssen versuchen in den Kreis einzudringen, um an den „Schatz“ zu gelangen.

Den Spielern der Kreisgruppe ist es verboten, sich auf den „Schatz“ zu stellen.

2. Burgspiel, Aus der Festung brechen

Alle Jungen bilden einen Kreis und fassen sich an die Schultern.

Ein Junge steht in der Mitte und muss versuchen, den Kreis zu verlassen, während die anderen Jungen ihn daran hindern werden.

3. Drängeln

Bei dieser Kraft- und Geschicklichkeitsübung wird ein Viereck mit Tesakrepp abgeklebt. Sechs Jungen setzen sich Rücken an Rücken in dieses Viereck. Die Hände sind am Körper angelegt. Sie haben nun die Aufgabe, sich gegenseitig aus dem Viereck zu drängeln, wobei sich auch mehrere zusammenschließen können.

Der Po darf hierbei nicht den Boden verlassen.

4. Stuhl erobern

Die Gruppe bildet Paare. Jeweils ein Paar erhält einen Stuhl, auf dem sich einer hinsetzt. Der andere muss nun zwei/drei Möglichkeiten finden, den Stuhl ohne Gewaltanwendung zu bekommen.

Im Anschluss daran erfolgt eine Vorführung der Möglichkeiten.



kraft- und geschicklichkeitsübungen

Ziel: eigene Stärken und Schwächen erkennen, Hierarchien in einer Gruppe erkennen, Dampf ablassen, abreagieren	Material: 2, 3, 4.) ein Kreis durch Kreide malen oder ein Seil legen 4) ein starkes Seil oder Stock (ca. 1 m lang) 5.) weicher Boden (Sand, Gras oder Matten)	Dauer: ca. 15 Min.
--	---	------------------------------

1. Krafttakt

Der Junge, der sich stark genug für einen Krafttakt mit den anderen Jungen fühlt, legt sich auf dem Boden. Die anderen Jungen legen nun jeweils zwei Finger auf diesen Jungen. Nun muss dieser versuchen aufzustehen, während die anderen Jungen ihn daran hindern, in dem sie hinunterdrücken.

2. Hahnenkampf

Zwei Teilnehmer stehen sich im Kreis gegenüber, wobei sie auf einem Bein stehen und die Arme verschränken.

Es wird so lange gerempelt, bis einer das Gleichgewicht verliert, auch das zweite Bein auf dem Boden stellt, die Arme auseinander nimmt oder aus dem Kreis geschubst wird.

3. Kreiskönig

Mit dem Band einen Kreis legen, der so groß ist, dass alle Teilnehmer sich darin hinsetzen können. Aufgabe ist es, sich gegenseitig aus dem Kreis zu drängen. Nicht erlaubt ist es, mit den Händen oder Füßen zu schubsen, nur mit dem ganzen Körper zu drücken und zu schieben ist gestattet. Wer mit beiden Füßen aus dem Kreis kommt, muss ganz raus. Er darf nun von außen versuchen, jemanden aus dem Kreis zu ziehen, ohne dabei in den Kreis zu treten. Wer als letzter im Kreis bleibt, ist der Kreiskönig.

4. David und Goliath

Zwei Teilnehmer, wobei einer innerhalb des Kreises und der andere außerhalb stehen, fassen jeder ein Ende des Stockes. Der eine versucht nun den anderen aus dem Kreis herauszuziehen.

5. Burgmauer, Menschliche Pyramide

Die Jungen bauen eine Menschenpyramide stehend oder auf den Knien hockend. Es darf bei einer knienden Pyramide nicht im Hohlkreuz sondern nur auf dem Becken des anderen gekniet werden.

duelle

Ziel: eigene Stärken und Schwächen erkennen, Hierarchien in einer Gruppe erkennen, Dampf ablassen, abreagieren	Material: 1.) Matte als Kampffläche 2.) 2 Schaumstoffschläger, Kreppband 3.) Boxhandschuhe, Matte als Kampffläche 4.) 4 Matten aus der Turnhalle	Dauer: 15 – 30 Min.
--	---	-------------------------------

1. Sockenraub-Duelle

Bei einem Sockenraub-Duell gehen jeweils zwei Jungen ohne Schuhe auf eine große Matte. Sie haben die Aufgabe, dem anderen den Socken auszuziehen und den eigenen Socken gleichzeitig zu verteidigen.

Da die Duelle jedoch ohne Gewalt ablaufen sollen und keinem Jungen etwas geschehen soll, was er nicht möchte, werden vorab Regeln abgesprochen.

Ein Junge, der Lust hat, zu beginnen, fordert einen anderen Jungen zu einem Duell heraus. Wenn dieser das Duell annimmt, gehen diese Jungen auf die Matte.

Die übrigen Jungen sitzen um die Matte herum, während einer dieser Jungen Schiedsrichter wird und auf die Einhaltung der vereinbarten Regeln achtet.

2. Schlägertypen

Zwei Jungen stehen sich auf einer zuvor markierten Linie mit Schaumstoffschlägern gegenüber. Das Ziel ist es, den anderen dazu zu bringen, von der Linie zu kippen, sodass beide Füße nicht mehr die Linie berühren. Die Jungen wechseln sich ab. Kurze Auswertung, wie es war zu schlagen und geschlagen zu werden.

3. Box-Duelle

Bei einem Box-Duell bekommen jeweils zwei Jungen Boxhandschuhe, begeben sich auf eine große Matte und liefern sich für 3 Minuten ein Box-Duell.

Da die Duelle jedoch ohne Gewalt ablaufen sollen und keinem Jungen etwas geschieht, was er nicht möchte, werden vorab Regeln abgesprochen.

Ein Junge, der Lust hat zu beginnen, fordert einen anderen Jungen zu einem Duell heraus. Wenn dieser das Duell annimmt, gehen diese Jungen auf die Matte. Die übrigen Jungen sitzen um die Matte herum, während einer dieser Jungen Schiedsrichter wird und auf die Einhaltung der vereinbarten Regeln achtet.

4. Ringen

Ringen bietet die Möglichkeit, sich auszuagieren und seine Grenzen zu erfahren.

Grundlage sind gemeinsame Regeln und die Freiwilligkeit.

Es geht immer nur derjenige auf die Matte, der auch wirklich will.

Wenn jeder mindestens einmal auf der Matte war, werden beim nächsten Kampf Blätter mit kurzen Informationen hochgehalten. Diese werden nach dem Kampf abgefragt.

Hierdurch soll der Tunnelblick beim Kampf (etwaige Helfer oder ähnliches werden nicht gesehen) thematisiert werden.

Erfahrungen:

Die Jungen lieben diese Übungen und sind hochkonzentriert. Theorie und Praxis lassen sich gut erzahlen.

sparringsrunde

Ziel: Förderung der Konzentrationsfähigkeit, Gesprächsbereitschaft, Regeln, Hilfsbereitschaft, Teamfähigkeit	Material: Battakas, Stoppuhr, 2 Handtücher, etwas Kreppklebeband	Dauer: 15 Min.
--	--	--------------------------

Voraussetzungen:

Eine sorgfältige Einstimmung der Jungengruppe bezüglich der Themen Regeln, Vertrauen und Verantwortung ist Voraussetzung.

Die Regeln und Absprachen müssen klar und deutlich vermittelt werden (z. B. Genitalien und Kopf sowie ein am Boden Liegender sind tabu).

Es kann jederzeit ohne Begründung „Stopp“ gesagt werden. Dann bewegt sich keiner der Kontrahenten mehr.

Teamer dürfen keine eigene Angst vor Kraft, Dynamik und Kontakt haben.

Teamer müssen in der Lage sein Grenzen zu setzen und eine Aktion sofort zu stoppen.

Vorbereitungen:

Eine freie Spielecke von 3 x 4 m wird mit Klebeband markiert. Es werden die Trainerecke abgeklebt.

Anleitung:

Über 3 Runden à 1 Minute wird gegeneinander mit Battakas gekämpft. Zwischen den Runden ist jeweils eine Pause von 30 Sekunden.

Die beiden sollen sich darauf einigen, wer Trainer, Spieler, Zeitnehmer und Schiedsrichter ist.

Die Leiter weisen den Schiedsrichter in die Regeln ein.

In den Kampfpausen pflegen die Trainer ihre Kämpfer mit Handtüchern, Getränken, Salben etc. und bauen ihn taktisch und moralisch mit aufmunternden Worten wieder auf.

Ein Betreuer kann auch einmal Kämpfer oder Trainer sein.

Auswertung:

Wer hat sich wie verhalten? Bei wem konnten die Ziele erreicht werden?

Erfahrungen:

In der Regel können sich die Jungs nach der Sparringsrunde besser konzentrieren, sind fairer, gelassener, ruhiger und gesprächsbereiter. Diese Einheit sollte nur durchgeführt werden, wenn sie ausdrücklich erwünscht ist.

Dieser Übung sollte nicht durchgeführt werden, wenn es nicht ausdrücklich erwünscht ist.

fairer kampf pro 2er-team

Ziel:

Einschätzen der eigenen Kraft, Umgang mit anderen, Gefühle wahrnehmen, Angst, Selbstreflexion

Material:

Battakas (aber auch Holzschwerter, Schlagwaffen aus Holz, Kunststoff, Plastik), eventuell Baseballschläger und Kissen

Dauer:

15 - 30 Min.

Voraussetzungen:

Eine sorgfältige Einstimmung der Jungengruppe bezüglich der Themen Regeln, Vertrauen und Verantwortung ist Voraussetzung.

Die Regeln und Absprachen müssen klar und deutlich vermittelt werden (z. B. Genitalien und Kopf sowie ein am Boden Liegender sind tabu.).

Es kann jederzeit ohne Begründung „Stopp“ gesagt werden. Dann bewegt sich keiner der Kontrahenten mehr.

Der Teamer muss diese Übungen vorher einmal selbst erlebt haben. Er darf keine eigene Angst vor Kraft, Dynamik und Kontakt haben.

Darüber hinaus muss er in der Lage sein, Grenzen zu setzen und eine Aktion sofort zu stoppen.

Die Jungen sollen sich einen Partner suchen, zu dem sie Vertrauen haben. Sie sollen sich gegenüber aufstellen und sich gegenseitig in die Augen blicken. Sie sollen sich reinigen und sagen: „Ich wünsche einen fairen Kampf.“

Nach dem Kampf sollen sich die Jungen voreinander verneigen und Blickkontakt aufnehmen. Sie sollen sich für den fairen Kampf bei dem anderen bedanken.

Variante:

Diese Übung kann mit unterschiedlichen Arten von Schwertern durchgeführt werden. Hierdurch erhält je nach Art des Kampfmittels der Kampf eine ganz andere Dynamik.

Auswertung:

Wie war das Vertrauen zu deinem Partner, hattest du überhaupt Vertrauen?

Wie hast du dich gefühlt? Hat es Spaß gemacht? Hattest du Angst?

Was hast du über dich gelernt?

Erfahrungen:

Diese Übung wird sehr gut von den Jungen angenommen. Sie hat einen sehr hohen Anforderungscharakter. Bisher, seit fünf Jahren, nur positive Erfahrungen.

3.3 Vertrauen

vertrauensübungen

Thema: Vertrauen entwickeln, Körpererfahrung, einlassen können, führen und folgen, Angst und Grenzen erleben	Material: 1, 2, 3) keine 4.) Tisch o. ä.	Dauer: ca. 45 min
--	---	-----------------------------

1. Roboter

Die Jungen sind Roboter und gehen mit den dementsprechenden Geräuschen durch den Raum. Nach und nach wird entweder die Spielfläche verkleinert und/oder das Schrittempo erhöht, wobei kein Zusammenstoß passieren darf.

Varianten:

1. Alle dürfen sich nur in einem rechten Winkel bewegen.
2. Alle Roboter haben einen Programmierer, der durch das Tippen auf dem Kopf den Roboter startet, durch das Tippen auf einer Schulter oder durch Drehung des Roboterkopfes dessen Richtung bestimmt und durch das Kommando „Stopp“ ihn wieder zum Stillstand bringt. Auch hier kann das Tempo erhöht werden. Zudem kann der Roboter durch eine Augenbinde blind gemacht werden.

Erfahrungen:

Es gibt unterschiedliche Erfahrungen mit dieser Übung. Einige Paare lassen sich sehr gut ein, andere sehr schlecht. Dies kann dann aber sehr gut thematisiert werden.

2. Vertrauenspendel (1)

Jeweils drei Jungen stellen sich zusammen. Zwei stehen sich gegenüber. Der Dritte stellt sich nun in die Mitte, schließt, wenn möglich, die Augen und baut eine Körperspannung auf.

Einer der Gegenüberstehenden berührt nun langsam die Schultern des Mittigen und schiebt ihn zur gegenüberliegenden Seite. Der Gegenüberstehende nimmt den Mittigen entgegen, indem er die Arme ausstreckt und leicht zu sich hin nachgibt. Der Abstand kann hierbei vergrößert werden.

3. Taumelnde Nabe, Vertrauenspendel (2)

Eine größere Anzahl von Gruppenmitgliedern bildet einen geschlossenen Kreis, in dem sich alle Schulter an Schulter kreisförmig aufstellen. Eine Person stellt sich in die Mitte und läßt sich durch pendelnde, kiselnde Bewegungen vor-, rück- und seitwärts auf diese Teilnehmer fallen. Diese müssen wiederum das agierende Gruppenmitglied vorsichtig aufnehmen und in eine andere Richtung weitergeben. Das Pendel stellt sich dazu mit geschlossenen Füßen, Arme und Hände am Körper locker haltend, Beine angespannt in die Mitte des Kreises.

4. Vertrauensfall

Die Gruppenmitglieder bilden im Reißverschlussverfahren eine „Handauffangkette“, die ca. 2 m mindestens betragen sollte. Das agierende Gruppenmitglied stellt sich rückwärts auf einen Hallenbock und läßt sich ohne Anwinkeln der Beine bzw. Anziehen der Knie auf den Reißverschluß rückwärts fallen. Es kann sich ein weiteres Gruppenmitglied unter den Reißverschluß legen, während ein anderer fällt.

Anmerkung: Nur mit mehreren Jungen (ca. 10) möglich.

blindenübungen

Ziel: Vertrauen, behutsamer Umgang, Aktivität, Macht und Passivität, Ausgeliefert sein, Einfühlungsvermögen	Material: Augenbinden und ausreichend Platz 3, 4.) alle erdenklichen Materialien, Tische, Stühle	Dauer: 15 - 45 Min.
---	---	-------------------------------

1. Partnersuche

Die Gruppe bildet Paare und stellt sich in einer Reihe an eine Turnhallenwand. Ein Teil der Gruppe wird nun die Augen verbunden. Sie hat nun die Aufgabe, geradeaus bis zur nächsten Wand zu laufen und wieder zurück. Der Partner muß am Ende wieder gefunden werden.

2. Blindenführung

Die Gruppe bildet Paare, unter der Voraussetzung, dass sie sich gegenseitig vertrauen können.

Einem wird jeweils durch eine Augenbinde die Sicht genommen.

Der andere hat nun die Aufgabe den anderen erst mit zwei Händen, dann nur noch mit einer Hand und als dritte Aufgabe nur noch mit einem Geräusch zu führen.

3. Blinden- und Geräteparcours

Die Gruppe bildet Paare, wobei einer mittels einer Augenbinde blind gemacht wird. Der Blinde wird mit zwei Händen durch ein Parcours, der aus den Materialien einer Turnhalle aufgebaut wird und folgende Spannungselemente beinhalten kann:

Auf dem Boden - über dem Boden, schmal - breit, stabil - wackelig, geschlossene Augen - offene Augen, führen - geführt werden, allein - zu zweit - in der Gruppe.

Am Ende des Parcours liegen zwei Weichbodenmatten übereinander. Der Geführte soll über die Weichbodenmatte gehen und dann springen. Hilfestellungen an beiden Seiten sind sinnvoll. Danach erfolgt der Wechsel.

Der Geräteparcours kann während des Ausprobierens immer wieder umgebaut werden, um bei Partner- und Führungswechsel immer wieder neue Herausforderungen vorzufinden, die nicht vorher visuell erfasst werden können.

Variante:

Dreier- oder Vierergruppen, wobei der erste die Augen offen hat und die anderen blind geführt werden.

4. Dschungelreise

Die "Dschungelreise" ist ein Blindenparcours, bei dem ein langes Seil durch einen möglichst abwechslungsreichen Raum gespannt oder gelegt wird.

Nachdem eine zum Thema passende Geschichte erzählt wurde, gehen die Spieler zu zweit mit verbundenen Augen am Seil entlang. Hierbei sind sie durch ein 1 m langes Seil aneinandergebunden. Die Zeitabstände sollten dabei möglichst so groß sein, dass die darauffolgenden Paare nicht die anderen einholen.

An schwierigeren Stellen sollte jemand stehen, der aber nur notfalls helfend eingreift. Ebenso sollte jemand am Ende des Parcours stehen, um die Dschungelreisenden dort zu empfangen.

3.4 Kooperation

stühle-übungen

Thema: Kooperation und Gruppenarbeit, Problemlösungskompetenz, Kommunikation untereinander fördern, gemeinsam etwas erleben	Material: 1.) eine Turnbank oder pro Teilnehmer ein Stuhl 2.) Musik, für jeden Teilnehmer ein Stuhl	Dauer: 15 - 30 Min.
---	--	-------------------------------

1. Sortieren oder Aufstellen

Je nach Teilnehmerzahl werden genügend Turnbänke mit der dünnen Seite nach oben oder Stühle hingestellt. Die Spieler sollen sich alle auf diesen Bänken oder Stühlen verteilen. Sie haben nun die Aufgabe, sich innerhalb von fünf Minuten in alphabetischer Reihenfolge zu ordnen, wobei der erste Buchstabe des Vornamens verwendet wird. Der erste Vorname, der am nächsten oder mit A beginnt, steht ganz links und der letzte Buchstabe ganz rechts. Hierbei dürfen die Bank bzw. die Stühle nicht verlassen werden.

Weitere Aufgaben können Sortierungen nach dem Alter, der Länge, nach Anzahl der Familienmitglieder, nach Alter aller Familienmitglieder, nach ihrem Geburtsdatum etc. sein.

Variante: Die Übung kann zusätzlich dadurch erschwert werden, dass nicht gesprochen werden darf oder alle blind sind.

2. Haialarm oder die Reise nach Jerusalem, verkehrt

Die Stühle (ein Stuhl weniger als Teilnehmer) werden im Raum in zwei Reihen aufgestellt.

Die Jungen bewegen sich nun im Raum oder um die beiden Stuhlreihen herum. Wird das Wort „Haialarm“ gerufen oder wenn die Musik stoppt, haben die Teilnehmer die Aufgabe sich auf den Stühlen hinzusetzen oder zu stellen, so dass jeder einen Platz findet. Nach jedem Haialarm oder Musikstop wird wieder ein Stuhl entfernt, so dass die Aufgabe immer schwerer für die Gruppe wird.

Erfahrungen:

Bei dieser Übung kann man erstaunliche Gruppenprozesse beobachten. Viel Gruppendynamik.

kooperative übungen I

Thema: Kooperation und Gruppenarbeit, Problemlösungskompetenz, Kommunikation untereinander fördern, gemeinsam etwas erleben, Abbau von Berührungsängsten, Förderung der körperlichen Geschicklichkeit	Material: 1.) viele Zeitungsbögen aneinander kleben 2.) eine Decke 3.) zwei hohe Kästen, vier Taue, eventuell Augenbinden	Dauer: 30 Min.
---	---	--------------------------

1. Eisscholle

Alle Jungen sind Pinguine und stehen dicht gedrängt auf einer Eisscholle (aus Zeitungspapier). Diese Eisscholle befindet sich auf ihrem Weg in Richtung Süden. Je wärmer es wird, umso mehr verkleinert sich die Eisscholle. Hierbei werden Zeitungspapierstreifen vom Spielleiter abgerissen. Die Pinguine müssen immer wieder Platz auf der Eisscholle finden. Die Übung endet, wenn die Gruppe droht unterzugehen.

2. Teppich falten

Alle Akteure stellen sich auf die Decke. Sie sollen diese unter ihren Füßen halbieren bzw. umschlagen, ohne dass jemand den Boden berührt (jemanden auf die Schulter zu nehmen ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt).

Variation:

Die Gruppe hat die Aufgabe, die Leistungsfähigkeit der eigenen Gruppe vorher einzuschätzen. Wie oft kann die Decke gefaltet werden und somit immer wieder halbiert werden? Sie haben nur einen Versuch und wie vorher darf niemand den Boden berühren.

Reflexion:

Waren sich alle über das gemeinsame Vorgehen klar, bevor die Decke betreten wurde?

Wie lief die Kommunikation in Platzverhältnissen ab, die man sonst nur aus überfüllten Fahrstühlen her kennt?

Wie verlief die Risikoabwägung bei der vorherigen Einschätzung ab? (Hop oder Top-Strategie oder die „Keine-Experimente-Strategie“)

3. Piratenschiff

Alle Jungen stellen sich auf zwei hohe Kästen und versuchen, mittels vier Tauen mit der ganzen Gruppe auf eine entfernte Bank zu schwingen.

Variante:

Einige aus der Gruppe haben verbundene Augen.



kooperative übungen II

Thema: Gruppenarbeit, Problemlösung, Kommunikation untereinander, Geschicklichkeit, gemeinsam etwas erleben	Material: 1.) kein 2.) 20 Bierdeckel, Kreppband 3.) Bierdeckel 4.) Papier, 2 Scheren, Klebstoff, 1 Tacker 5.) Schwimmbecken mit Luftballons gefüllt	Dauer: 15 – 30 Min.
---	---	-------------------------------

1. Gordischer Knoten

Alle stehen im Kreis, an den Händen gefasst. An einer Stelle ist der Kreis offen: Diese beiden Mitspieler verknoten nun die anderen, indem sie die „Schlange“ anführen. Ist die Gruppe verknotet, geben sich die beiden Verknoter die Hand. Anschließend ist es Aufgabe der Gruppe, diesen Knoten zu lösen. Die einzige Vorgabe lautet, nicht die Hände des Nachbarn loszulassen.

2. Haltet das Feld frei

Bei dieser Kooperationsübung teilen sich die Jungen in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe erhält 10 Bierdeckel. Anschließend wird der Raum durch eine Linie (Kreppband) geteilt. Jede Gruppe soll versuchen, die Bierdeckel in die andere Hälfte zu werfen und sein eigenes Feld frei zu halten.

3. Sumpfkrokodilspiel

Die Mannschaften müssen vollständig eine bestimmte Zone in der Halle durchqueren. Als Hilfsmittel steht nur eine bestimmte Anzahl von Bierdeckeln zur Verfügung. Ist ein Bierdeckel nicht mit einem Fuß belegt, kann dieser von dem Sumpfkrokodil weggeschnappt werden.

4. Brückenbau

Die Gruppe erhält Papier, 2 Scheren, Klebstoff und einen 1 Tacker.

Die Jungen sollen nun damit eine stabile Brücke zwischen zwei Stühlen bauen.

Erfahrungen:

Bei diesen Übungen werden die Positionen in der Gruppe klarer und Kooperation sichtbar.

5. Entspannung im Luftbett

Einer der Jungen legt sich auf eine Matte. Er schließt die Augen und versucht sich zu entspannen. Dann wird er von den anderen Jungen in ein mit Luftballons gefülltes Schwimmbecken so vorsichtig gelegt, dass möglichst kein Ballon platzt.

geländespiele

Ziel: Zusammenarbeit, Spaß haben, Körperliches Abreagieren	Material: 1.) Luftballons, eventuell ein Seil 2.) Bohnen, Mandeln und Knöpfe 3.) zwei Kerzen, Lebensbändchen	Dauer: 60 – 120 Min.
--	--	--------------------------------

1. Adlerjagd

Bei der Adlerjagd verstecken alle Mitspieler Nester mit Adlereiern (kleine Luftballons) irgendwo auf dem Gelände. Bei Spielstart versuchen einige Jäger Nester aufzustöbern, während die Adler ihre Eier einzeln zu einem gemeinsamen Sammelplatz in Sicherheit bringen. Den Adlern darf kein Ei weggenommen werden, das sie gerade transportieren, nur die Nester dürfen ausgeräubert werden.

Die Jäger müssen sichtbar gekennzeichnet und das zugelassene Gelände eindeutig abgesteckt sein.

2. Grenzer und Schmuggler

Hierbei geht es darum, Bohnen und Mandeln zu kaufen und auf der anderen Seite des Spiels mit Gewinn wieder zu verkaufen. Dabei werden beide Teams durch Zöllner und Polizisten gestört, die den abgeschlagenen Schmugglern Geldstücke bzw. Waren abverlangen. Zwei Zonen sind in einem großen Abstand voneinander markiert, in der eine Händler sitzt, bei dem die eine Mannschaft Bohnen für einen Knopf kauft und die andere Mandeln für zwei Knöpfe verkauft. Die Spieler müssen versuchen, die Distanz zwischen den beiden Zonen zu überwinden ohne von einem Zöllner oder Polizisten gefangen (berührt) zu werden. Dem Zöllner muss ein Knopf und dem Polizisten eine Ware übergeben werden. Das Geld und die Waren müssen in den ausgegebenen Filmdöschen aufbewahrt werden. Am Ende wird das gesamte Geld einer Mannschaft ausgezählt und so der Gewinner ermittelt.

3. Leuchtturm (nachts)

Beide Teams haben ein kleines Lager, in dem eine brennende Kerze steht. Ziel jeder Gruppe ist es, das gegnerische „Lebenslicht“ möglichst oft auszublase. Alle Mitspieler haben ein „Lebensbändchen“, das ihnen von gegnerischen Spielern durch Abschlagen abgenommen werden kann. Kommt es zu einem Zusammentreffen zweier gegnerischer Spieler, gewinnt der Junge, der als erstes den anderen abgeschlagen hat – im Zweifel wird „ausgeschnuckt“. Wer sein Bändchen verliert, kann sich im eigenen Lager ein Neues holen.

Erfahrungen:

Bei der Auswahl des Geländes muss bedacht werden, dass es nachts dunkler und somit das Risiko größer ist, Unerwartetem zu begegnen. Hat ein Teilnehmer massive Angst im Dunkeln und traut sich nicht mitzuspielen, kann er als Leuchtturmwächter eingesetzt werden.

wald- und wiesen- fahrradrallye

Ziel: Kooperation, Kommunikation- und Konfliktfähigkeit, persönliche Stärken und Grenzen, Förderung des Vertrauens zueinander, Verantwortung	Material: Karte, Kompass, Klebestift, Seil, Schnur, drei Bandschlingen, Balken (ca. 3 m), Schatzkarte, 2 Eimer, alles für Verpflegung, Wasser, Garkocher, Topf, Plastikplane, Zelt, Isomatten, Luftpumpe, Reparaturset für Fahrräder, „unsinniges Material“	Dauer: 60 – 120 Min.
--	---	--------------------------------

Vorbereitungen: Geländeerkundung, Deponieren des Schatzes und der Balken

1. die Materialauswahl:

Die Gruppe wählt aus dem ausgebreiteten Material aus, was sie mitnimmt und regelt, wer was mitnimmt. Notwendiges Material nimmt die Leitung mit.

2. Orientierungskarte und Kompass:

Jeder Teilnehmer erhält den Ausschnitt einer Karte. Er übernimmt für seinen Abschnitt die „wegweisende Verantwortung“, darf sich aber beraten und helfen lassen.

An einer Kreuzung muss mit Hilfe des Kompass die Richtung gefunden werden.

3. Kooperation, Schatzsuche

a. Abenteuer:

Durchqueren einer abenteuerlichen Wegstrecke (z.B. hügelige Cross-Strecke) mit dem Fahrrad.

b. Krankentransport:

Eine Person wird für bewegungsunfähig erklärt. Die Aufgabe der Gruppe ist es, diese Person durch einen vom Spielleiter aufgebauten Hindernisparcours zu tragen. Die kranke Person darf dabei auf keinen Fall die Hindernisse oder den Boden berühren.

c. Hütte:

Die Gruppe hat die Aufgabe eine Unterkunft zu bauen, die alle beherbergen kann und einen Schutz vor Regen bietet. Zum Schluss erfolgt der Wassertest.

d. Schatzsuche:

Die Gruppe erhält eine Schatzkarte. Nachdem der Schatz gefunden wurde, soll er aufgeteilt werden.

e. Wassertransport:

Die Gruppe soll Wasser innerhalb einer vorgegebenen Zeit und Mindestmenge von einem Eimer in den anderen bringen.

f. Balkenwippe

Der Balken wird mit Hilfe der Bandschlingen an einem Ast befestigt. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, sich für einige Sekunden an den Balken zu hängen, ohne dass die Füße den Boden berühren.

Auswertungsfragen:

Wie und an welcher Stelle habe ich mitgemacht? Wann und wie habe ich mich zurückgezogen? Wie gut haben wir als Gruppe zusammengearbeitet? Welche Position(-en) habe ich in der Gruppe eingenommen?

Erfahrungen:

Je nachdem, wann dieser Baustein in dem Gruppenprozess eingebaut wird, bietet er Hinweise und Anstöße für die weiteren Ziele der Gruppe oder dient der Festigung der Gruppe.

spielekette

Ziel: Kooperation, Kommunikation, Problemlösungskompetenz, Erfahrung persönlicher Stärken und Grenzen, Förderung des Vertrauens zueinander, Verantwortung	Material: 1.) Seil, Flatterband, mehrere Äste, Bretter, eventuell Augenbinden 2.) ein Helm, ein 15 Meter langes Kletterseil, eine Augenbinde, ein Seil o.ä. als Insel, einen Schatz 3.) zwei Pfosten, einige Ösen und kürzere Schnüre sowie 70 m Seil oder Paketschnur	Dauer: 60 – 120 Min.
---	--	--------------------------------

1. Gefangenenlager

Ein Seil wird in einer Höhe von ca. 90 cm gespannt. Dieses Band stellt den Zaun eines Gefangenenlagers dar. Die Gruppe hat die Aufgabe, aus dem Lager zu fliehen.

Hierbei dürfen sie alle Hilfsmittel benutzen die jenseits ihrer Grenze sind (Bretter, kleine Balken etc.)

Berührt ein Teilnehmer das Seil, müssen alle Teilnehmer wieder auf die Startseite.

Je nach Größe, Geschicklichkeit der Gruppe und Schwierigkeitsgrad kann das Seil etwas höher oder niedriger gespannt werden.

Wichtig ist, dass die Mitspieler auf keinen Fall über den Draht springen dürfen.

2. Nebel-, Säuresee oder Die Nebel von Avalon

Mit einem Seil wird ein Kreis von ca. 8 Metern vor einen Baum gelegt. In der Mitte des Kreises liegt ein kleinerer Kreis (Durchmesser 1,5 m). In dem kleinen Kreis wird ein Schatz deponiert.

Vor einem Baum befindet sich ein Sumpfgebiet, in dessen Mitte eine kleine Insel liegt. Auf der Insel liegt ein Schatz, der von der Gruppe geborgen werden soll.

Die Bergung des Schatzes ist aber sehr schwierig, weil die Gruppen nur über wenig Material verfügt. Außerdem steigen aus dem Sumpf giftige Nebelschwaden auf, die alle Menschen blind machen, die sich über dem Sumpf befinden.

Material und Mitspieler, die dabei den Sumpfboden berühren, können nur gerettet werden, wenn sich die ganze Gruppe am Baum versammelt.

3. Spinnwebennetz

Zwischen zwei Bäume (Abstand voneinander zwei bis drei Meter) werden drei Schnüre stramm gespannt, die eine in Bodenhöhe, die zweite in 0,6 m Höhe und die dritte in ca. 1,2 m Höhe. Zwischen diesen Schnüren werden mit Bändern senkrecht Öffnungen gespannt, so viele wie die Gruppe Teilnehmer hat.

Das Problem besteht darin, die gesamte Gruppe durch dieses Netz zu transportieren, ohne es zu berühren. Hierbei darf jede Öffnung nur von einer Person benutzt werden.

Die Strafe bei Netzberührung sollte an die Fähigkeiten der Gruppe angepasst werden.

Auswertung der Übungen:

Was waren die unterschiedlichen Rollen der Teilnehmer in der Gruppe?

Wessen Vorschläge sind von der Gruppe umgesetzt worden und wessen Vorschläge wurden nicht beachtet?

Wie wurde miteinander geredet?

3.5 Risiko, Angst und Grenzen

verschiedene Übungen

Ziel:	Material:	Dauer:
1.) Angst und Grenzen erleben, Helfen und helfen lassen	1.) Wand oder Baum, Kreide oder Tesakrepp	15 - 45 Min.
2.) Angst und Grenzen erleben, Spaß haben	2 - 5.) zwei dicke Turnmatten 6.) Turnhallenmaterialien	

1. Wolkenkratzer oder Baum erklimmen

Die Jungen haben die Aufgabe, an einer Wand oder auf einem Baum möglichst hoch einen Tesakreppstreifen anzubringen oder bei der Übung „Baum erklimmen“ mit Kreide ihren Namen (erst einzeln, dann die Gruppe) aufzuschreiben.

2. Sandwich (1)

Ein Freiwilliger legt sich mit dem Rücken auf eine Hallenmatte. Gesicht und Füße müssen seitwärts gewendet sein. Eine Hand ragt über den Mattenrand hinaus. Die zweite Weichbodenmatte wird auf ihn gelegt. Jetzt sollen fünf andere über ihn hinweggehen. Falls die Situation zu unangenehm wird, soll der Freiwillige mit der Hand winken. Dann ist sofort stopp.

3. Sandwich (2)

Ein Freiwilliger legt sich wie in „Sandwich (1)“ auf eine Hallenmatte. Die anderen Gruppenmitglieder heben eine Weichbodenmatte über diese Person und lassen sie auf ein Kommando fallen.

4. Doppelsandwich

Wie vorher beschrieben, nur dass sich ein weiteres Gruppenmitglied auf die obere Matte legt und mitsamt der Matte auf jemanden fallengelassen wird.

5. Matte, hochkant

Eine Weichbodenmatte wird hochkant vor eine andere liegende gestellt. Hierbei muss sie von zwei Jungen festgehalten werden. Ein Freiwilliger legt sich wie in „Sandwich (1)“ auf die andere drauf. Ein anderer Junge kann nun mit Anlauf gegen die hochkantgestellte Matte rennen und gegenspringen.

6. Blinder Parcours

Aus den Materialien in der Turnhalle (Bänke, etc.) wird von den Jungen ein Parcours quer durch die Halle gebaut, der es ermöglicht, die Halle zu durchqueren, ohne den Boden zu berühren.

Dann kann sich jeder Junge „sehend“ mit dem Parcours vertraut machen.

Anschließend werden den Jungen nacheinander die Augen verbunden und sie müssen diesen blind überqueren. Sie können sich dazu entscheiden, dieses ohne Hilfestellung zu versuchen, aber auch einen Jungen aussuchen, der sie entweder an der Hand führt oder Anweisungen gibt.

angst und grenzen

Ziel: 1.) Auseinandersetzung mit Angst 2.) mit Grenzen des Nachbarn und den eigenen Grenzen auseinandersetzen Je enger der Raum, desto eher entstehen Kontakte, aber auch Konflikte	Material: 1.) Fragebögen, Stifte, größerer Fragebogen 2.) kein 3.) eine Kiste mit Schnüren, Wolle, Tauen, Draht und Stricken aus verschiedenen Materialien, in verschiedenen Farben, von dünner Wolle über Geschenkband und Abschleppseil bis zum Draht	Dauer: 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

1. Angst und Horror

Jeder Junge erhält einen Angst- und Horrorfragebogen und füllt ihn für sich aus.

Anschließend werden die Ergebnisse jedes einzelnen vorgetragen und auf einem vergrößerten Fragebogen zusammengetragen und per Strichliste ausgewertet.

2. Nähe-Distanz-Übung

Bei dieser Paarübung bildet die Gruppe zwei Reihen, die sich gegenüber stellen sollen. Ein Junge geht nun auf den anderen zu, bis dieser das Gefühl hat, dass diese Nähe ihm reicht. Dann soll er laut „Stopp“ sagen. Danach wird gewechselt.

3. Grenzen mit Schnüren

Jeder Junge hat die Möglichkeit, sich eine oder mehrere Schnüre auszusuchen und sich im Gruppenraum einen Raum zu schaffen, indem er sich wohlfühlen kann. Die Schnur sollte die Grenze darstellen.

Auswertungsfragen:

Wieso und womit wählst du diese feste Grenze?

Was drückt das Material aus?

Wie viel Raum brauchst du für dich?

Wie fühlst du dich innerhalb deiner Grenzen?

Wie reagierst du auf Grenzberührungen oder sogar Grenzüberschreitungen?

Variante:

Die Jungen werden gebeten, nur noch die Hälfte des Raumes zu nutzen, um dort ein zweites Mal ihre Grenzen zu ziehen. Jeder hat wieder freie Materialwahl.

Auswertungsfragen:

Wie verhältst du dich, wenn du deine Grenzen enger ziehen musst als du eigentlich willst?

Fühlst du dich wohl innerhalb deiner neuen Grenze?

Was hat sich in deiner Wahrnehmung verändert?

3.6 Gefühl & Körper gefühle

Ziel: Gefühle erfahren, ausdrücken und erkennen, Kontakt und Nähe schaffen	Material: 1., 4.) kein 2.) Gefühlskarten, Polaroidkamera, Wandzeitung 3.) Gefühlskarten (Suche... und Spiele...	Dauer: 15 - 30 Min.
---	---	-------------------------------

1. Gefühlsburg

Die Gruppe bildet einen Kreis, wobei zwei Jungen den Raum verlassen müssen. Die Gruppe überlegt sich zusammen ein gemeinsames Zeichen, durch das die Burg erobert werden kann. Zeichen können sein: Über den Ellebogen streicheln, am Mittelfinger der linken Hand ziehen u.ä., wobei der Po und der Genitalbereich Tabuzonen sind. Alle, die sich im Raum befinden, haben dasselbe Zeichen und stellen sich im Kreis mit dem Rücken nach außen hin. Die beiden Fehlenden können nun hineinkommen und an dem Kreis das Zeichen suchen. Finden sie das vereinbarte Zeichen, gilt die gesamte Burg (der Kreis) als erobert.

Variante

Die Gruppe bildet Paare. Ein Partner geht außerhalb des Raumes. Der andere Partner überlegt sich zusammen mit den anderen ein gemeinsames Zeichen, auf das hin die Burg erobert werden kann.

2. Gefühle raten

Jeder Junge zieht eine der 20 Gefühlskarten und versucht die jeweilige Abbildung pantomimisch darzustellen. Davon wird ein Polaroidfoto für die Wandzeitung gemacht.

Die anderen Jungen müssen erraten, welches Gefühl gerade dargestellt wird.

3. Gefühlszwilling

Bei dieser Gruppenübung steht die Gruppe im Kreis. Es werden nun zwei Zettelarten verteilt. Auf jedem Zettel steht immer ein Gefühl, jedoch ist jedes Gefühl zweimal vertreten. Auf der einen Zettelart steht immer ein Gefühl und „...ohne Worte darstellen“, auf der anderen ist „Suche folgendes Gefühl...“.

Auf ein Startzeichen hin fängt der eine Teil der Gruppe an, pantomimisch ein Gefühl darzustellen, während der andere ein bestimmtes Gefühl suchen muss.

Falls jemand sich sicher ist, seinen Gefühlszwilling gefunden zu haben, sagt er laut „Ja“.

Wenn alle meinen, ihren Partner herausgefunden zu haben, gibt es die Auflösung.

4. Jungen ertasten

Die Jungen sitzen im Kreis und einer der Jungen steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Er muss nun versuchen, die anderen Jungen durch Ertasten zu erkennen. Wenn er alle Jungen ertastet hat, ist der nächste an der Reihe.



massage

Ziel: Wohlbefinden, Kontakt, Berührung, sich etwas Gutes tun, Entspannung, Austausch von Zärtlichkeiten	Material: ein zur Entspannung einladender Raum, Kassettenrecorder mit Musik, 1.) kein 2 - 3.) Massageöl, Igelbälle etc. weiche Unterlagen 4.) Pinsel und Bodypaintingfarben	Dauer: ca. 20 Min.
---	--	------------------------------

Anmerkung:

Bei Massageübungen ist zu beachten, dass nicht auf der Wirbelsäule massiert wird. Ob die Jungen ihre T-Shirts anbehalten, mit nacktem Oberkörper und/oder mit Massageöl massiert werden wollen, hängt stark von den eigenen Erfahrungen und von der Gruppensituation ab. Es sollte kein Massagezwang bestehen und jederzeit sollte „Stopp“ gesagt werden können.

1. Waschstrasse

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen gegenüber auf. Die zwei Reihen stellen eine Auto- waschanlage da. Vorne sind die Walzen, in der Mitte sind Wasseranlagen und hinten wird trocken gefönt.

Ein Freiwilliger kann nun seinen Wagentyp bestimmen, ob er sehr dreckig oder noch fabriken ist. Danach geht er durch die Waschstraße. Manchmal werden nur die Felgen geputzt, manchmal ist eine Vollwäsche nötig und manchmal wollen die Autos auch nur eine Waschstraße von innen sehen, aber nicht gewaschen (berührt) werden.

2. Pizza backen

Die Gruppe bildet Paare. Ein Teil legt sich auf dem Bauch hin, während der andere Teil sich neben den Rücken des Liegenden setzt. Der Rücken des Liegenden ist das Pizzablech, auf dem nun von dem Sitzenden/Pizzabäcker die Pizza zubereitet wird.

Erst die Zutaten des Teigs auf dem Blech geben, dann vermengen, kneten und ausrollen.

Die Anweisungen werden durch den Pizzabäcker mit den Händen auf dem Rücken nachgespielt. Dann kommt der Belag und später wird die Pizza in den Ofen, d.h. in die Mitte geschoben, und bei 250 Grad erhitzt. Hinterher kann natürlich die Pizza geschnitten und von allen gegessen werden.

3. Wettermassage

Die Jungen finden sich zu zweit zusammen. Ein Junge setzt sich hin, der andere kniet dahinter. Dann wird eine Geschichte erzählt, in der sehr unterschiedliches Wetter vorkommt. Die Jungen reagieren darauf, indem sie unter Anleitung ihre Hände einsetzen (z.B. Regen = Klopfen mit den Fingerkuppen).

4. Body Painting

Der Körper eines anderen Jungen wird mit einem Pinsel und Bodypaintingfarben gestaltet. Es können Bauch, Rücken, Gesicht, Arme oder Beine bemalt werden. Damit der direkte Körperkontakt vermieden wird, sollten die Farben mit einem Pinsel auf dem Körper des Partners aufgetragen werden. So kann beispielsweise das Trikot der Lieblingsmannschaft gemalt werden.

Wer möchte, kann sich auch noch mit einer Polaroidkamera fotografieren lassen.

3.7 Gruppe und Identität

gruppe

Ziel: Regeln erstellen, Gruppenerlebnisse schaffen, sich mit den anderen ausein- andersetzen	Material: 1.) Papier, Stifte, Wandzeitung 2. - 3.) Packpapier, Stifte 4.) Spielplan, Figuren, Würfel, Auf- gaben, Nummernzettel, Material für Aufgaben beim Chaos-Spiel	Dauer: 15 - 45 Min.
---	---	-------------------------------

1. Was will ich, was nicht?

Jeder Junge erhält zwei Bögen Papier. Auf den einen schreibt er, was er gerne in der Gruppe machen möchte, auf den anderen Bogen, was er absolut nicht will.

Anschließend faltet er die Zettel zu einer Schwalbe, Papierflugzeug o.ä. zusammen und lässt sie fliegen.

Die Ergebnisse werden an der Flip-Chart gesammelt.

2. Die zehn Gebote der Jungengruppe

Die Gruppe erstellt einen Vertrag zur Teilnahme an der Jungengruppe, in dem die Regeln für die Jungengruppe festgelegt und von den Gruppenmitgliedern und dem Gruppenleiter unterschrieben werden.

Jeder Junge, dem eine Regel einfällt, die ihm wichtig ist, kann diese benennen. Diese werden in übergeordnete Leitsätze für die Jungengruppe formuliert und in zweifacher Ausführung erstellt. Die eine Ausführung ist für den Jungen, die andere wird von allen unterschrieben und für alle sichtbar im Gruppenraum aufgehängt.

Danach kann ein zusätzliches Gruppenfoto erstellt werden (z.B. möglichst originell).

3. Gruppenbild

Alle Jungen erhalten ein gemeinsames großes Blatt Papier und verteilen sich darum.

Ihre Aufgabe ist es, ein beliebiges Bild zu malen.

Nach jeweils zehn Minuten wechseln die Jungen ihre Plätze und malen an ihrem neuen Platz weiter.

4. Chaos-Spiel

Die Jungen werden durch ein Los in Zweiergruppen eingeteilt. Auf einem Spielbrett sind Felder von 1 bis 60 aufgezeichnet. Dazu passend sind im gesamten Raum Zettel mit den Zahlen von 1 bis 60 und jeweils einem Begriff verteilt. Nun beginnt ein Team zu würfeln und muss den entsprechenden Zettel mit der Zahl suchen und mit dem Begriff zurück zum Spielleiter kommen. Dort bekommen sie eine Aufgabe, die sie zu erledigen haben, um dann weiterwürfeln zu können. Das Spiel ist beendet, wenn alle Teams das Ziel erreicht haben. Beispielhafte Aufgaben sind:

Bringt die Taschenlampe zum Leuchten und baut sie wieder auseinander.

Nennt drei Eigenschaften, die bei Mädchen anders sind als bei Jungen.

einstieg

Ziel: Einstieg in die Gruppenarbeit/Jungenarbeit, Kommunikation 3.) Selbst- und Fremdwahrnehmung	Material: 1.) Inliner, BRAVO, Gameboy, Fußball, Stofftier... 2.) ein roter und ein blauer Würfel, Spielplan, Fragen 3.) zwei Linien mit Tesakrepp, Kernaussagen und Urteile über richtige Jungen bzw. Männer	Dauer: 15 - 35 Min. 4.) 1,5 Std.
---	--	---

1. Jungenmosaik

In der Mitte der Runde liegen eine Reihe von Gegenständen, die etwas mit den Jungen und Männern zu tun haben könnten (Inliner, BRAVO, Gameboy etc.)

Jeder Junge benennt nun einen Gegenstand, der für ihn unbedingt zum Jungedasein dazugehört, einen weiteren Gegenstand, der für ihn nicht dazugehört, sowie einen, der für ihn auf jeden Fall dazugehört, aber in dieser Runde fehlt.

2. Info-Spiel

Auf einem Spielplan mit Feldern von 1 bis 6 liegen Fragen zu unterschiedlichen Bereichen der Jungen. Einer der Jungen beginnt mit einem roten und einem blauen Würfel zu würfeln. Der Wurf des blauen Würfels bestimmt reihum den Jungen, der eine Frage bekommt, der Wurf des roten Würfels bestimmt das Feld, von dem der Junge eine Frage nimmt. Nachdem der Junge die Frage beantwortet hat, ist er mit dem Würfeln an der Reihe.

Beispielhafte Fragen sind:

Welchen großen Traum würdest Du gerne Dir in Deinem Leben erfüllen?

Findest Du es besser Geschwister zu haben oder Einzelkind zu sein?

Beschreibe, wie ein idealer Tag für Dich aussieht.

Wovor hast Du Angst?

3. Selbst- und Fremdwahrnehmung

Die Gruppe steht aufgereiht auf einer Seite des Raumes. Die Kernaussagen werden vom Gruppenleiter vorgelesen, wobei die Jungen, die dieser Aussage nicht zustimmen, auf der Seite stehen bleiben, während die Jungen die mit ihr übereinstimmen, die Seite wechseln. Dort verharren sie eine Minute lang und sehen sich während dieser Zeit kommentarlos an.

wesentliches

Ziel: Kommunikation, Konzentration auf mir wichtige Dinge, Auseinandersetzung mit sich und anderen	Material: 1.) Liste mit Gegenständen, Stifte 2.) Karteikarten, Zielscheibe, Stifte, Tesakrepp 3.) kein	Dauer: 15 - 35 Min. 3.) 11/2 Std.
--	--	--

1. Koffer packen

Die Gruppe soll auf eine einsame Insel verbannt werden und darf aus einer Liste von 20 Gegenständen nur zehn mitnehmen. Mögliche Gegenstände können ein Handy, ein Verbandskasten, ein Messer etc. sein.

Zunächst guckt jeder für sich die Liste an und markiert 10 Gegenstände. Anschließend tun sich die Jungen zu zweit bzw. zu dritt zusammen und erstellen eine gemeinsame Liste.

Zum Schluss müssen sich alle Gruppen argumentativ austauschen, um eine einheitliche Liste der Gegenstände zu erstellen.

2. Freundschaft

Per Brainstormingverfahren werden Begriffe auf Karteikarten gesammelt zum Thema: ‚Was ist wichtig für eine Freundschaft?‘ Danach suchen sich die Jungen die Dinge/Eigenschaften heraus, die ihnen bei der Freundschaft am wichtigsten sind und ordnen sie auf einer Zielscheibe an, wobei im Mittelpunkt das von der Gruppe als für eine Freundschaft am Wichtigsten erachtete, in dem äußeren Bereich die als eher unwichtig erachteten Eigenschaften gelegt oder geklebt werden sollen.

3. Wenn ich drei Wünsche frei hätte...

Bei dieser Gedankenreise gehen die Jungen innerhalb von drei Phasen von der Vergangenheit in die Zukunft.

In der ersten Phase gilt es ein Gefühl von Zeit zu entwickeln. Die Jungen sollen in die Lage versetzt werden, über ein Ereignis zu erzählen, welches so weit wie möglich in der Vergangenheit liegt. Neben der Aufgabe, von diesem Ereignis zu erzählen, gilt es v.a., die Zeitspanne zu verdeutlichen.

In der nächsten Phase geht die Gedankenreise von der nahen in die ferne Zukunft, von greifbaren, geplanten Aktivitäten bis zu fiktiven Situationen. Beispielhafte Fragen können sein:

Was machst du in den nächsten Sommerferien?

Wo möchtest du in 20 Jahren schon mal gewesen sein?

In der letzten Phase sollen die Jungen drei Wünsche für sich formulieren und diese in Einzelarbeit aufschreiben oder zeichnerisch darstellen.

Abschließend kann jeder Junge seine Wünsche vorstellen.

helden

Ziel: Auseinandersetzung mit Vor- und Leitbildern, Männlichkeit und eigenen Zielen	Material: 1.) Foto eines Idols, Klebeband, Flip-Chart, Karteikarten, Stifte 2.) Tesakrepp, Zettel mit Punkten von -5 bis +5 3.) Zeitschriften, Packpapier, Klebeband, Stifte, Polaroid	Dauer: 15 - 35 Min. 3.) 45 Min.
--	--	--

1. Heldenfoto

Die Jungen haben die Aufgabe, ein Foto eines möglichen Vorbilds, eine besonders beliebten Stars (Fußballer, Skater, TV-Moderatoren etc.) mitzubringen.

Jeder stellt sein mitgebrachtes Heldenfoto aus seiner persönlichen Sicht vor und erläutert seine persönliche Beziehung zu ihm. Dabei soll der emotionale Bezug und das persönliche Interesse an dem dargestellten Vorbild deutlich werden. Die Aussagen dürfen nicht von den anderen kommentiert werden.

In einer zweiten Runde können dann die einzelnen Vorbilder von allen besprochen werden. Der Leiter präsentiert sein Vorbild ebenfalls, kann auch eines aus seiner eigenen Jugend nehmen.

Die betonten Eigenschaften und Vorbilder werden hierbei vom Gruppenleiter auf Karteikarten notiert. Nach den Gesprächen ordnen die Jungen die Eigenschaften entweder als Stärken oder Schwächen auf einer entsprechend aufgeteilten Wandzeitung ein.

Variante:

Die Jungen sollen die Eigenschaften einem selbstgezeichneten Körperumriss zuordnen und sich dabei überlegen, welche Eigenschaften oder Werte wann den Umgang mit anderen, die Lösung von Problemen, die Abgrenzung gegenüber Überforderungen usw. begünstigen. Handlungsorientierte Eigenschaften können beispielsweise einem entsprechendem Körperteil (Hand = Handlung) zugeordnet und auf dem Umriss gelegt werden.

2. Helden-Barometer

Auf einer langen Linie sind Punkte von -5 bis +5 notiert. Die Jungen ordnen erst die Stichworte zu männlichen Stärken und Schwächen entlang dieser Skala entsprechend ihrer Einschätzung ein.

Anschließend haben sie die Aufgabe, sich einer für sie besonders wichtigen Eigenschaft zuzuordnen und ihre Entscheidung kurz zu begründen.

3. Collage Leitbilder

Mit Hilfe von Ausschnitten, Titeln und Bildern aus Zeitschriften werden Plakate erstellt, die Auskunft geben über Vor- und Leitbilder.

Hiernach findet eine Sammlung von Eigenschaften unter der Fragestellung „welche Eigenschaften möchte ich gerne übernehmen?“ statt. Die Eigenschaften werden auf Karteikarten notiert.

Im nächsten Schritt wird eine dieser Eigenschaften von jedem einem anderen zugeordnet und mit Tesakrepp auf dessen Brust geklebt. Zum Schluss wird der Junge mitsamt der zugeordneten Eigenschaften mit einer Polaroid abgelichtet.

vater und andere vorbilder

Ziel: Auseinandersetzung mit Vor- und Leitbildern, Männlichkeit und eigenen Zielen	Material: 1.) Vatersteckbrief, Packpapier, Stifte 2.) kein 3.) Unterlagen, Ton 4.) Packpapier, Stifte	Dauer: 30 Min. 4.) 1,5 Std.
--	--	--

1. Der Vater

Jeder Junge erhält einen Vatersteckbrief, den er ausfüllt. Dieser Steckbrief enthält allgemeine Fragen (z. B. Beruf, Hobbys), Fragen zu Stärken und Schwächen des Vaters sowie Wünsche an den Vater.

Die Jungen stellen den Steckbrief vor und die Ergebnisse werden zusammengetragen.

2. Rollenspiel

Die Jungen spielen eine vorgegebene Situation, in der ihr Vater vorkommt. Sie setzen ihre Erwartungen an den Vater und ihre eigenen Wünsche im Rollenspiel um. Die Situationen sind z. B.:

schlechte Zeugnisnote - Verständnis haben

Fußball spielen - sich Zeit nehmen

Computer abgestürzt - ehrlich sein, Schwächen eingestehen

3. Das Vorbild

Jeder Junge erhält einen Klumpen Ton und hat die Aufgabe, sein Vorbild zu modellieren. Anschließend stellt er es der Gruppe vor. Dabei sollte der Junge von Stärken und Schwächen seines Vorbildes berichten.

4. Junge, Junge: meine Stärken, meine Schwächen

Die Einstiegsfrage ist:

Welchen Mann finde ich toll, wenn ich an Sport, Film und Fernsehen denke?

Was macht ihn so toll?

Hat er Schwächen?

Anschließend findet ein Austausch über folgende Fragen statt:

Was finde ich toll/schwach an Männern in meinem Umfeld?

Was finde ich an meinen Freunden toll/schwach?

Nach dem Austausch über andere wird der Focus auf sich selbst gerichtet. Jeder malt zwei Körperumrisse auf ein Plakat. In den einen soll er seine Stärken und Fähigkeiten notieren oder zeichnen, in den anderen sollte er seine Schwächen eintragen.

Hiernach kann jeder Junge den anderen über seine eigenen Gedanken so viel mitteilen, wie er will.

Auswertung:

Warum fällt es so schwer über seine eigenen Schwächen zu sprechen?

stars und loser

Ziel: Selbst- und Fremdwahrnehmung, kritischer Umgang mit Medien, männliche Leitbilder	Material: 1. - 3.) Polaroidkamera oder Digitalkamera mit AV-Anschluss plus Fernseher und Anschlusskabel, Kleidung, Schminke, Requisiten	Dauer: 1,5 Std.
--	---	---------------------------

1. Fotoaktion

In Kleingruppen von 2 bis 4 Jungen entwickeln die Jungen konkrete Vorschläge zur Selbstdarstellung als Popstar und Loser, die in der Gruppe vorgestellt und besprochen werden.

Danach suchen sie sich einen Aufnahmeort, verkleiden und schminken sich und machen nach einer ersten Einweisung und einigen Probeschnappschüssen von ihrer Gruppe dann selbstständig Porträtfotos.

Die einzelnen Phasen werden mit Gesprächen begleitet, in denen Aspekte der Selbst- und Fremdwahrnehmung behutsam angesprochen und auf die Rolle der Medien, die dort gezeigten männlichen Leitbilder aber auch auf inszenatorische Kniffe eingegangen wird. Hierzu werden auch Reklamefotos aus Jugendzeitschriften hinzugezogen.

Zum Abschluss sieht man sich erste Fotoergebnisse auf dem Monitor an und überlegt, was und warum ein Foto gelungen ist.

2. Alternative Fotoaktion

Es werden alternative Selbstinszenierungen und -entwürfe in der Gesamtgruppe assoziiert. Vorbereitungen werden hinsichtlich einer Umsetzung dieser Inszenierung unter Berücksichtigung des Lieblingsortes der Jungen und der Stärken des jeweiligen Jungen getroffen.

In Kleingruppen werden diese Umsetzung für jeden einzelnen Jungen konkreter geplant und die Planungen selbstbestimmt durchgeführt. Jeder steht vor und hinter der Kamera.

Einzelne Fotos können dann ausgedruckt und auf Fotokarton aufgezogen oder als Powerpoint-Präsentation weiterverarbeitet werden.

3. Mein Lieblingsort

Zum Abschluss werden die Jungen gebeten, sich an ihren Lieblingsorten als Clique, Gruppe abwechselnd gegenseitig zu fotografieren. Die eigenwillige Selbstdarstellung der Jungen dient dann auch dazu, Unterschiede und Abgrenzungen von männlichen Stereotypen in den Medien usw. zu verdeutlichen

Danach werden im Plenum die einzelnen Fotoserien ausgewertet. Konnten gute Gefühle dargestellt werden? Bei welchen Aufnahmen besteht ein Unwohlsein?

Erfahrungen:

Die Aktion wird von den Jungen mit Begeisterung durchgeführt und bringt überwiegend sehr lebendige Fotos der Cliquen zustande, auf die immer wieder zurückgegriffen werden kann.

in den katakomben von barad-dur

Ziel: Förderung von Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl, Konflikt- und Kooperationsfähigkeit, der positiven Geschlechtsidentität, der erfolgreichen Lebensbewältigung, sozialer und emotionaler Kompetenzen.	Material: Brettspiel „Hero-Quest“, Regeln, Spielplan und Figuren	Dauer: ab 4 Std.
---	--	----------------------------

Der Spielleiter erklärt die Regeln und Ziel des Spiels (Hero-Quest) und hilft bei der Erschaffung des eigenen Charakters. Hiernach wird folgende Abenteurerausgangssituation erklärt:

„Mehrere jugendliche Abenteurer unterschiedlicher Herkunft und mit verschiedenen Fähigkeiten treffen in einer mystischen Welt aufeinander. Von einem weisen Seher erfahren sie, dass ihr Lehrer und Mentor in den Katakomben von Barad-Dur gefangen gehalten wird.

Ihre Aufgabe besteht darin, in die mächtige Feste einzudringen, das Verließ zu finden und ihren Mentor zu befreien.

Hierbei müssen sie sich Angriffen von Orks, Trollen und mächtigen Magiern erwehren, heimtückische Fallen überwinden und Rätsel entschlüsseln.

Glücklicherweise gibt es jedoch auch verborgene Schätze wie Heilränke, magische Gegenstände, alte Schriften und Waffen zu finden.

Die Gruppe kann nur gewinnen, wenn sie diese gemeinsam und im Sinne der Gemeinschaft einsetzt.

Entscheidungen über den richtigen Weg, die Verteilung der Schätze und das weitere Vorgehen müssen immer wieder neu getroffen werden.“

Reflexion nach jeder Sitzung:

- Was wurde gut gelöst?
- Was wurde falsch gemacht?
- Wie haben sich die einzelnen Spieler in der Gruppe gefühlt?
- Fühlten sie sich ernst genommen?
- Hat jemand in der Entscheidungsfindung dominiert?
- Was kann man beim nächsten Mal besser machen?

Erfahrungen:

Seit etwa drei Jahren ist dieses Spiel ein Angebot für Kinder und Jugendliche im offenen Jugendbereich des Kölner Bürgerzentrums „Alte Feuerwache“. Bisher ist noch kein einziger Termin ausgefallen. Die Teilnehmerzahl liegt zwischen drei bis sechs Mitspielern. Zudem wurde dieses Spiel auch bei einer Fortbildung des Arbeitskreises „Praktische Jungenarbeit Köln“ gespielt, wobei sich der Spielverlauf durch eine hohe emotionale Beteiligung auszeichnete.

3.8 Sexualität

sexualität und sprache

Ziel: Einstieg in das Thema, Kommunikationsförderung	Material: 1.) kein 2.) Zettel und Stifte, außerdem eine Mädchengruppe zum Austausch 3.) Karten mit dem zu erratenden Begriff und fünf darunter aufgelisteten Wörter, die diesen umschreiben 4.) Tageslichtfolie, Tageslichtprojektor oder große Blätter Papier, Stifte	Dauer: 15 - 35 Min.
---	---	-------------------------------

1. Sexalphabet

Alle sitzen im Kreis. Einer fängt an seinen Vornamen, sein aktuelles Alter und einen Begriff aus dem Bereich der Sexualität mit A zu nennen. Der nächste dann mit B usw.. Alle Wörter, ob versaut oder biologisch, wissenschaftlich ... sind erlaubt.

Variante:

Als Wettstreit auf Zeit kann man diese Übung auch aufziehen. Jeder hat zehn Sekunden Zeit ein Wort zu sagen, derjenige der als letztes übrig bleibt, erhält ein Kondom. Wortneuschöpfungen sind natürlich nicht erlaubt. Sollte ein Spieler keinen Begriff wissen, ist der nächste mit dem Buchstaben dran.

2. Sexualität und Sprache

Hier werden von den Jungen- und Mädchengruppen fünf Begriffe, die ihm/ihr zum Thema Sexualität einfallen, auf einem Zettel aufgeschrieben und in den jeweiligen Gruppen nach den Kriterien „würde ich gegenüber Mädchen, Jungen oder Erwachsenen verwenden“ geordnet.

Zudem werden Begriffe gesammelt, die andere verletzen können.

Es folgt eine Präsentation und Auswertung in der Gesamtgruppe.

3. Sex-Tabu

Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen aufgeteilt. Ein Freiwilliger aus einer Gruppe fängt an. Dieser hat nun die Aufgabe, seiner Mannschaft möglichst viele Begriffe innerhalb einer Minute so zu erklären, dass sie diese erraten kann. Er erhält hierzu eine Karte auf der ein Begriff aus dem Bereich der Sexualität (z. B. Schamlippen) steht. Unter diesem Begriff sind fünf zusätzliche Wörter aufgelistet (z. B. Frau, Mund, unten, Vagina, Haare). Alle auf der Karteikarte befindlichen Wörter und Teilwörter dürfen bei der Erklärung nicht genannt werden.

Für jeden Begriff, der erraten wurde, erhält die Gruppe einen Punkt.

Nach der Minute ist die zweite Gruppe dran. Gewonnen hat die Gruppe, die eine bestimmte Punktzahl als erstes erreicht hat.

4. Sex-Montagsmaler

Es werden zwei Gruppen gebildet, die gegeneinander antreten. Einer aus der Gruppe kommt zum Tageslichtprojektor und erhält dort nacheinander Begriffe aus dem Bereich der Sexualität, die er zu zeichnen hat. Er hat eine Minute Zeit so viele Begriffe zu zeichnen, wie seine eigene Gruppe erraten kann. Die Punkte werden für jede Gruppe zusammengezählt.

einstiegsübungen

Ziel: Förderung der Kommunikation, Einstieg in das Thema, Eruiierung des Wissenstandes, Wissensvermittlung	Material: 1.) Zettel mit Aufgabe und zehn Begriffen zu dieser Aufgabe, Stoppuhr 2.) Aufklärungsmaterialien, Zettelblock und Stifte, Pinnwand und Nadeln 3.) Kreuzworträtsel zum Thema Sexualität auf Tageslichtfolie, Tageslichtprojektor 4.) Fragebogen pro Junge	Dauer: 5 - 35 Min.
--	---	------------------------------

1. Sexplosiv

Das Spiel „Outburst“ stand für diese Methode Pate. Auf einem Blatt sind zehn Begriffe oder kurze Sätze zu einer sexuellen Frage gesammelt.

Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen getrennt; diese spielen im Wettstreit gegeneinander. Eine Aufgabe ist immer nur von einer Gruppe zu beantworten. Hierzu hat sie eine Minute Zeit. Beispielhafte Aufgaben sind:

Andere Wörter für Penis.

Wörter die mit Sex... beginnen.

Gibt es im Sexshop zu kaufen.

Punkte gibt es nur für die Wörter, die auch auf dem Blatt verzeichnet sind.

Wenn eine Gruppe 15 Punkte erreicht hat, hat sie gewonnen.

2. Sexualität

In der Mitte der Runde liegen unterschiedliche Aufklärungsmaterialien. Jeder Junge bekommt darüber hinaus einen Zettelblock und soll auf jeden Zettel einen Begriff schreiben, der ihm zum Thema „Sexualität“ einfällt. Anschließend werden diese Begriffe an eine Pinnwand angebracht. Jungen, die Verständnisfragen zu einzelnen Begriffen haben, können diese nun stellen und möglichst von den Jungen beantworten lassen, die die Begriffe geschrieben haben.

3. Sexworträtsel

Als Einstiegsübung müssen die Jungen nacheinander Lösungen in einem Kreuzworträtsel finden. Dieses Rätsel besteht ausschließlich aus Fragen aus dem Themenbereich Sexualität, z. B. anderes Wort für Penis - Pimmel, eine Veränderung in der Pubertät, die man hören kann, - Stimmbruch u.ä..

4. Fragebogen für die Kleingruppenarbeit

Die Jungen erhalten einen Bogen „Das kleine Sexquiz für Jungen“. Auf diesem Bogen sind 5 Fragen zum Thema Sexualität aufgelistet. Zu jeder Frage gibt es jeweils vier Antwortmöglichkeiten (Multiple-Choice). Zunächst sollen von jedem Jungen diese Fragen in Einzelarbeit beantwortet werden.

Im Anschluss an diese Einzelarbeit werden die Fragen in der Gruppe besprochen und beantwortet.

wissensbereiche

Ziel: Wissensvermittlung, Sexualaufklärung	Material: 1.) Knete, Packpapier, Eddings 2.) Verhütungsmittelkoffer 3.) Kondome, Broschüren, Gebrauchsanweisungen 4.) Abbildungen, die unterschiedliche mögliche Ansteckungswege mit HiV verdeutlichen	Dauer: 30 - 60 Min.
---	--	-------------------------------

1. Geschlechtsorgane formen

Das Packpapier wird auf dem Fußboden oder auf zusammengestellten Tischen ausgebreitet. Die Jungen erhalten Knete, die sie nach vorgegebenen Größen und Arten zu formen haben.

Diese Knetelemente werden im nächsten Schritt zu einem männlichen oder weiblichen Geschlechtsorgan zusammengefügt. Hierbei kann das Packpapier als Unterleib (aufzeichnen) umgestaltet werden.

2. Verhütungsmittelallerlei

Es steht ein Verhütungsmittelkoffer zur Verfügung, wobei sich jeder Junge ein Verhütungsmittel aus dem Koffer nehmen kann. Dann bekommt jeder Junge kurz Gelegenheit, sich mit dem Material zu dem Verhütungsmittel zu beschäftigen. Anschließend stellt jeder Junge den Gebrauch, Risiken etc. dieses Verhütungsmittels der Gruppe vor.

3. Kondomanwendung

Die Jungen erhalten jeweils eine Gebrauchsanweisung und ein Kondom. In Kleingruppen soll die Anweisung gelesen werden. Wer möchte kann dann mit Hilfe eines Holzpenis die Kondomanwendung üben.

Variante:

Mit einer Augenbinde wird dem Anwender die Sicht genommen und er soll das Kondom blind benutzen.

4. „Schweizer Bildchen“ zum Thema AIDS

Die Jungen haben in Kleingruppen die Aufgabe, Karteikarten mit möglichen Ansteckungswegen (z. B. Spritzentausch, Zungenkuss, Analverkehr etc.) in ‚gefährlich‘, ‚ungefährlich‘ oder ‚weiß nicht‘ zu ordnen.

Im Anschluss stellt jede Gruppe ihre Ergebnisse dar. In diesem Rahmen werden dann grundlegende Informationen über AIDS vermittelt.

allerlei

Ziel:

Informationen und Meinungen rund um die Sexualität

Material:

- 1.) drei verschiedenfarbene Frage-, Meinungs- und Aktionskarten
- 2.) fiktive Dr. Sommer-Briefe
- 3.) mehrere Zettel pro Junge, Stifte, Schuhkarton als Briefkasten

Dauer:

30 - 60 Min.

1. Jungenampel

Alle sitzen im Kreis. In der Mitte werden drei verschiedene Kartenstapel angeordnet.

Der erste Kartenstapel ist grün. Er beinhaltet Fragen, Behauptungen oder Meinungen zu denen man Stellung nehmen soll.

Im zweiten, gelben Stapel sind Wissensfragen zu beantworten. Der dritte Kartenstapel ist rot und in ihm sind Aufgaben, die der Junge ausführen muss, der eine Karte zieht.

Jeder Junge kann frei wählen, aus welchem Bereich er eine Frage beantworten möchte.

Bei den ersten beiden Kartenstapeln liest er die Meinung oder die Wissensfrage laut vor und beantwortet sie, bevor die anderen ihre Meinung oder ihr Wissen darlegen können.

Der dritte Kartenstapel sollte von dem Spielleiter verwaltet werden, da hier einige Aufgaben der Erklärung bedürfen. Darüber hinaus sind hier sowohl schwierige, als auch leichte Aufgaben enthalten. Es empfiehlt sich, mit leichteren Aufgaben anzufangen.

Beispielhafte Karten sind:

Was zeichnet einen tollen Vater aus?

Wie lang ist im Durchschnitt der steifer Penis eines ausgewachsenen Mannes?

Stelle pantomimisch, ohne Worte, den Begriff „vögeln“ dar:

2. Dr. Sommer und sein Team

Jeder Junge erhält einen fiktiven Brief an das Dr. Sommer-Team. Nachdem die Jungen sich ihren Brief mit den Fragen des Jungen durchgelesen haben, sollen sie sich in die Rolle des Dr. Sommer-Teams versetzen. Dann stellen die Jungen reihum ihre Briefe vor und versuchen sie zu beantworten. Dabei können die anderen Jungen ergänzen oder auch zusätzliche Fragen stellen.

3. Sex-Briefkasten (anonymisiert)

Die Jungen haben hier die Möglichkeit, ihre Fragen zu stellen, indem sie auf einem Zettel eine Frage notieren und diesen in einen als Briefkasten hergerichteten Schuhkarton werfen.

Danach werden alle Fragen, eventuell nach Themengebiete sortiert, beantwortet.

Wichtig ist, dass wirklich jeder anonym bleibt, niemand alles über Sexualität weiß, alle Fragen ernsthaft beantwortet werden und es keine dummen Fragen gibt.

Erfahrungen:

Diese Übung ist nur in einem gut aufgewärmten Setting möglich. Es gibt viele Fragen zum Thema sexuelle Kompetenz (Was finden Mädchen geil? u.a.) und männliche Normalität (Wie oft? Wie lang? Ab wann? u.a.).



das andere geschlecht

Ziel: Informationen und Meinungen rund um die Sexualität	Material: 1.) Pinnwand, Plakat, Stifte 2.) Wandzeitung (Zielscheibe), Stift 3.) Karteikarten, Stift 4.) Zettel, Stifte, Wandzeitung 5.) Geschichte zum ersten Mal, Wandzeitung und Stifte	Dauer: 30 - 60 Min.
--	---	-------------------------------

Voraussetzungen:

Die Übungen 1 bis 4 sind nur mit einer Mädchengruppe durchzuführen.

1. boys & girls

An der Pinnwand hängen zwei Plakate, jeweils mit der Überschrift „Was Mädchen an Jungen nervt“ und „Was Jungen an Mädchen nervt“. Meinungen hierzu werden gesammelt. Anschließend wird die Frage beantwortet, was Mädchen an Jungen und umgekehrt besonders toll finden. Im anschließenden Gespräch wird geklärt, ob es sich dabei um Einzelmeinungen handelt oder ob viele/alle Jungen darüber so denken.

2. Die Liebeszielscheibe

In der Gruppe wird eine Wandzeitung in Form einer Zielscheibe erstellt. Im innersten Kreis sollen Dinge notiert werden, die bei meiner Partnerin unverzichtbar sind. Ganz außen werden Dinge oder Eigenschaften notiert, die nett wären, aber nicht entscheidend für die Partnerwahl sind. Die Zielscheibe kann einer Mädchengruppe vorgestellt und mit ihnen ausgewertet werden.

3. Meine Traumpartnerin

In Kleingruppen beschäftigen sich die Teilnehmer mit der Aufgabe: Benennt Eigenschaften Eurer Traumpartnerin und zwar mindestens drei in den Bereichen Äußeres, Charakter, Sonstiges/Beruf/Hobbys etc..

Die genannten Eigenschaften werden auf einem Plakat notiert und das Plakat mit der Mädchengruppe ausgetauscht. Danach erfolgt eine Auswertung in der Gesamtgruppe.

Auswertungsfragen:

Welche Eigenschaften waren lästig, verständlich oder ärgerlich?

Wie gelingt es, über unterschiedliche Vorstellungen miteinander zu reden?

4. Fragen an das andere Geschlecht

Die Jungen haben die Gelegenheit Fragen zu sammeln, die man dem anderen Geschlecht immer einmal stellen wollte. Die Fragen werden mit einer Mädchengruppe ausgetauscht und dort in der Gruppe diskutiert

Zum Abschluss werden die Fragen im gemeinsamen Plenum beantwortet und besprochen.

5. Das „Erste Mal“

Als Einstieg wird eine Geschichte zum „Ersten Mal“ vorgelesen. Dann wird auf einer Wandzeitung gesammelt, welche Ängste bzw. Unsicherheiten und welche Wünsche und Erwartungen bestehen.

einstellungen und perspektivwechsel

Ziel: 1.) Auseinandersetzung mit Normen und Werten im Bereich der Sexualität 2.) Sensibilisierung für homosexuelle Lebensweisen	Material: 1.) zwei Zettel mit Ja- und Nein-Beschriftung oder Tafelseiten und Kreide 2.) kein	Dauer: 30 - 45 Min.
--	---	-------------------------------

1. Ja-Nein-Seiten

Bei dieser Übung sollen sich die Teilnehmer entscheiden. Es wird jeweils eine Behauptung vorgelesen. Die Teilnehmer sollen sich nun einer Ja- oder Nein-Seite zuordnen.

Die Gründe und Argumente für diese Entscheidung werden von jeder Seite gesammelt. Eine Diskussion soll nicht stattfinden, sondern die unterschiedlichen Meinungen sollen für sich stehen bleiben. Eventuell kann bei einigen Fragen die Mitte eröffnet werden, aber hierdurch sollen die Antworten nicht verwaschen werden („Muss jeder für sich entscheiden“ o. ä.). Behauptungen können sein:

Kann man in zwei Menschen gleichzeitig verliebt sein.

Die Eltern sind in ihrer Liebesbeziehung für mich Vorbild.

2. Überraschungsbiographie

Es wird eine künstliche Person entworfen, indem das Geschlecht, das Alter, der Name der Person von der Jungengruppe bestimmt wird. Was sie/er beruflich macht, wird auch benannt. Zudem wird das Verhältnis zu den Eltern, den Freunden und den Freundinnen bestimmt. Darüber hinaus sind alle Fragen, die seine/ihre Persönlichkeit bestimmen können erlaubt (Freizeitverhalten, Persönlichkeit...)

Alle Fragen werden entweder vom Teamer oder von der Jungengruppe beantwortet.

Nach 10 - 15 Minuten, wenn eine Person richtig entworfen ist, wird vom Teamer eingebracht, dass er/sie schwul oder lesbisch ist bzw. die Person verliebt sich in den besten Freund oder die beste Freundin.

Auswertungsfragen:

Wie geht es ihm/ihr jetzt?

Verändert sich sein/ihr Verhältnis zu den Eltern, Freunden?

Wem vertraut er sich an?

Erfahrungen:

Es ist eine gute Methode um schwules/lesbisches Leben zu thematisieren. Ein gewisser eigener Wissens-Fundus über homosexuelles Leben ist Voraussetzung.

Manchmal muss man die Jungen bremsen, um keine Soap-Opera zu gestalten.

3.9 Selbstbehauptung und Gewalt

abgrenzungsübungen

Ziel: Beobachtung eigenen Kommunikationsverhaltens, Kommunikationsförderung	Material: 1.- 3.) kein 4.) Stuhlreihe oder Bank, eventuell Videorecorder	Dauer: 15 - 45 Min.
---	---	-------------------------------

1. Sag es

Bei dieser Partnerübung denken sich beide etwas aus, was sie unbedingt erreichen wollen. Sie stellen sich gegenüber auf und einigen sich darauf, wer von beiden „Ja“ sagt und welcher „Nein“. Jeder hat nun die Aufgabe, dem anderen ca. fünf Minuten lang immer sein Wort zu sagen. Danach werden die Wörter getauscht.

2. Mit dem ganzen Körper

Die Gruppe bildet Paare, die sich im Raum verteilen. Folgende Anweisung wird gegeben: Dein Gegenüber kommt auf dich zu und bedroht dich. Wie kannst du dich wehren oder schützen? Probiere verschiedene Körperhaltungen aus, achte auf deine Stimme, Mimik, Gestik und deinen Blick.

Versuche eine Haltung zu finden, die dein „Nein“ am Besten zum Ausdruck bringt.

Vermeide jeden Körperausdruck, der deinem Gegenüber die Schwelle zur Gewalt erleichtert, also provoziere ihn nicht. Aber vermeide auch jeden Ausdruck von Unterwürfigkeit. Finde einen starken Ausdruck jenseits von einer Täter- oder Opferrolle.

3. Gruppenübung

Die Jungen stellen sich in einen Kreis mit dem Abstand einer Armeslänge. Ein Junge fängt an, wendet sich zur rechts neben sich stehenden Person und sagt energisch „Ja“, wobei er eine entsprechende Geste nach rechts mit dem ausgestreckten Unterarm macht. Dieser Angesprochene gibt das Wort mit der dementsprechenden Geste nach rechts im Kreis weiter an den nächsten Jungen. So gehen Wort und Geste in schnellem Tempo im Kreis herum.

Die Richtung kann im Kreis nur verändert werden, wenn ein Junge „Nein“ sagt und eine klare Handbewegung und Körperhaltung zu dem Jungen, der ihn angesprochen hat, hinmacht. So wird die Richtung beliebig oft und plötzlich verändert.

Auswertungsfragen:

Fällt es dir leichter Ja oder Nein zu sagen?

Wie leicht oder schwer fällt es dir eindeutig zu sein?

Was ist einfacher: Durchzulassen oder die Richtung zu wechseln? Aktiv oder passiv zu sein?

4. Parkbankspiel

Die Ausgangssituation ist, dass ein Junge auf eine Bank sitzt und das Leben genießt. Ein zweiter soll den Störer spielen und überlegen, wie er ihn aus der Ruhe bringen kann.

Aufgabe des genießenden Jungen ist bei diesem Rollenspiel, sich durch ein klares „Nein“ abzugrenzen. Der Störer übernimmt danach die Rolle des Genießenden und ein neuer Störer kann seinen Part ausführen.

konflikte

Ziel: Gefühle des Ausgegrenzten deutlich machen, unbekannte Seiten kennen lernen, Selbstansprüche, aber auch Klischees deutlich machen, Erfahrung der Solidarisierung	Material: 1.) kein 2.) Band oder Tesakrepp 3.) Aussagenkarten, Karten mit Zahlen von +10 bis -10 4.) vorgegebene Konfliktsituationen, Videoausrüstung, Stifte, Papier, Sachen zum Verkleiden	Dauer: 15 - 70 Min.
---	---	-------------------------------

1. Außenseiterspiel

Ein selbstbewusster Junge verlässt den Raum. Die anderen werden beauftragt, eine möglichst normale Schulhofsituation darzustellen. Darüber hinaus werden sie angewiesen, den Jungen, wenn er wieder hinein kommt und zu ihnen stößt, zu ignorieren. Eine Steigerung ist je nach Situation möglich.

2. Streitmauer

Die Jungengruppe bildet zwei Reihen, die sich gegenüber stehen. Zwischen diesen Reihen wird mit einem Band oder einem Tesakrepp eine Grenze gezogen, die nicht übertreten werden darf. Nun hat die erste Gruppe die Möglichkeit, die andere Gruppe 15 bis 30 Sekunden zu beschimpfen. Die andere Gruppe darf hierauf in keiner Art und Weise reagieren. Danach wird gewechselt.

3. Jungen und Konflikte

Eine Skala von +10 bis -10 wird auf dem Boden gelegt. Die Jungen haben nun die Aufgabe, sich zu Aussagen, was ein Junge in Konfliktsituationen tun muss/darf, auf dieser Skala zu positionieren.

Aussagen können sein:

Ein richtiger Junge scheut keine Konflikte.

Ein richtiger Junge verspürt keine Schmerzen.

Ein richtiger Junge kann sich wehren und durchsetzen.

Danach werden die Gründe für die jeweils eingenommene Haltung gegenübergestellt und diskutiert.

4. Der Konflikt – die Lösung

Den Jungen wird eine Konfliktsituation vorgetragen, in der so viele Personen beteiligt sind, wie Jungen an der Gruppe teilnehmen. Anschließend wird jeder Junge eine am Konflikt beteiligte Person spielen. Diese Szene wird per Video aufgenommen.

Danach soll jeder Junge für sich eine mögliche Lösung des Konflikts aus seiner Rolle aufschreiben. Auch diese unterschiedlichen Lösungsansätze werden gespielt und auf Video aufgenommen. Anschließend werden die einzelnen Szenen auf Video noch einmal angeschaut.

Die Jungen beschreiben kurz, wie es ihnen in der jeweiligen Rolle ergangen ist.

gewalt

Ziel:

Definition von Gewalt, physische, psychische Gewalt deutlich machen,

Material:

- 1.) Karteikarten mit Begriffen zum Thema Gewalt, zwei Schilder mit der Aufschrift „Gewalt“ und „keine Gewalt“
- 2.) Situationen auf Zettel

Dauer:

30 - 45 Min.

1. Was ist Gewalt?

Die Karteikarten werden verdeckt in die Mitte gelegt. An der Tafel oder der Wand werden zwei Schilder aufgehängt. Eines trägt die Aufschrift „Gewalt“, das andere „keine Gewalt“.

Der Reihe nach werden die Karten von den Gruppenmitgliedern aufgedeckt und vorgelesen. Beispielhafte Karten können sein „Klaps auf dem Po“, „schlecht über jemanden reden“, „aus dem Klassenraum geworfen werden“, „rauchen“ etc..

Nun wird diskutiert, ob der Begriff zu Gewalt gehört oder nicht. Danach werden sie unter „Gewalt“ oder „keine Gewalt“ aufgehängt.

Darüber hinaus kann gefragt werden, was denn schlimmer ist, um so eine Hierarchie der Gewalt zu erstellen. Alle können nun sehen, was zum Thema Gewalt gehört und wo Gewalt anfängt.

2. Gewalttreppe

Auf Seiten werden Situationen aufgeschrieben. Die Situationen können sein:

Junge kneift Mädchen in den Po, ein Junge wird von einem anderen beleidigt etc..

Die Gruppe soll jede einzelne Situation besprechen, bewerten und in eine Reihenfolge bringen, die von „wenig Gewalt“ bis „viel Gewalt“ geht.

projektverzeichnis

Jungen

In den Katakomben von Barad-Dur

Michael Michels Telefon: 0221 - 554509
Landmannstr. 15 E-Mail: m.michels@netcologne.de
50825 Köln

Heldenreise

Psychologische Beratungsstelle des DW Münster e.V.
Thomas Spiegelhauer,
Bernhard Heimbrod Telefon: 0251 - 42877
Hörsterstr. 29 Telefax: 0251 - 45854
48143 Münster E-Mail: psychberatung@diakonie-muenster.de

Die Jungengruppe

Familienberatung der Christlichen Sozialhilfe
Christoph Bachmann,
Hans-Jürgen Lücking Telefon: 0221 - 9645231
Knauffstr. 14 Telefax: 0221 - 9645232
51063 Köln E-Mail: psychberatung@diakonie-muenster.de

Cool Ey

Kinder- und Jugendzentrum FrEsch
Norbert Dörper Telefon: 02202 - 85665
Am Schild 33 Telefax: 02202 - 254789
51467 Bergisch Gladbach Email: info@fresch.net

Männer werden als Kind schon auf Mann geeicht...

Caritasverband für die Dekanate Ahaus und Vreden
Beratungsstelle für Kinder, Jugendliche und Eltern
Dieter Homann Telefon: 02561 - 42910
Wüllener Str. 80 Telefax: 02561 - 429179
48683 Ahaus E-Mail: d.homann@caritas-familienservice.de
Website: www.caritas-familienservice.de

Stars, Loser, Faker und andere Medienhelden

Evangelische Schülerinnen- und Schülerarbeit in Westfalen (BK)
Renato Liermann Telefon: 02334 - 96100
Ergster Weg 59 Telefax: 02334 - 961049
58093 Hagen E-Mail: info@esw-berchum.de
Website: www.esw-berchum.de

Jungenförderung

Gemeinschaftshauptschule Velbert-Nevigis
Herr Schröder Telefon: 02053 - 923270
42553 Velbert Telefax: 02053 - 923272

Sexualität, Liebe, Partnerschaft

Sexualpädagogik/AIDS-Prävention

pro familia Gütersloh

Jörg Lechthoff

Roonstr. 2

33330 Gütersloh

Telefon: 05241 - 20505

Telefax: 02541 - 20970

E-Mail: guetersloh@profamilia.de

Website: www.profamilia.de

Sexualpädagogik für Jungen

Familienberatungsstelle

Beratung bei Schwangerschaftsproblemen und Familienplanung

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Leverkusen e.V.

Herr Elwert

Schillerstr. 4

51379 Leverkusen

Telefon: 02171 - 27529

Telefax: 02171 - 44099

E-Mail: mail@awo-beratungsstelle-lev.de

Website: www.awo-beratungsstelle-lev.de

Kreative Unterbrechung – Angebote für Schulen

Katholisches Jugendförderwerk Neuss e.V.

Michael Rick

Münsterplatz 16

41460 Neuss

Telefon: 02131 - 272365

Telefax: 02131 - 275977

E-Mail: michael.rick@kja-neuss.de

Sexualpädagogik

Drogenberatung Westvest

Christof Sievers

Zeppelinstr. 3

45768 Marl

Telefon: 02365 - 17464

Telefax: 02365 - 16492

E-Mail: sievers.drogenberatung.marl@gmx.de

Anti-Gewalt-Arbeit, Selbstbehauptung und Konfliktraining

Reflektierte Jungenarbeit

Freie Praxis Dirk Achterwinter

Am Rottmannshof 30

33619 Bielefeld

Telefon: 0521 - 2608742

Telefax: 0521 - 2608743

E-Mail: dirk.achterwinter@t-online.de

Anti-Gewalt-Training

Theodor Brocks

Idastr. 12

51069 Köln

Telefon: 0221 - 683325

Telefax: 0221 - 6803137

E-Mail: th.brocks@t-online.de

Eigensinn macht Sinn

Familien- und Lebensberatungsstelle, Beratung bei Schwangerschaftsproblemen und Familienplanung

Arbeiterwohlfahrt Kreisverband Lev. e. V.

Norbert Dörper

Schillerstr. 4

51379 Leverkusen-Opladen

Telefon: 02171 - 27529

E-Mail: mail@awo-beratungsstelle-lev.de

Website: www.awo-beratungsstelle-lev.de

In jedem Jungen steckt ein Mann!

Caritasverband Tecklenburger Land e.V.

Beratungsstelle für Eltern, Kinder und Jugendliche

Peter Schwack

Klosterstr. 19

49477 Ibbenbüren

Telefon: 05451 - 500223

Telefax: 05451 - 500210

Website: www.caritas-ibbenbüren.de



methodensammlungen

Arbeitsgruppe SOS - Rassismus NRW: Spiele, Impulse und Übungen zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugendarbeit, Schule und Bildungsarbeit. Schwerte 1996.

Arbeitsgruppe Soziale Arbeit Interaktiv: ich bin ich – Materialien zur Konsumpädagogik. CD-ROM

Baer u.a.: Remscheider Spielekartei – 24 thematische Spieleketten mit über 200 Spielen zum sozialen Lernen. Münster.

Baer (Hrsg.): 666 Spiele - für jede Gruppe - für alle Situationen. Seelze 1994.

Böhnke: Abenteuer- und Erlebnissport - Ein Handbuch für Schule, Verein und Jugendsozialarbeit. Münster 2000.

FATZ: Bewußte Berufs- und Lebensplanung mit Jungen. Recklinghausen 1997.

Fluegelmann, Tempeck: New Games - die neuen Spiele. Band 1& 2. Mühlheim 1976 und 1991.

Gilsdorf, Kistner: Kooperative Abenteuerspiele – Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Seelze-Velber, 1995.

Heckmair: Konstruktiv lernen – Projekte und Szenarien für erlebnisintensive Seminare und Workshops. Weinheim, Basel.

IPTS: Sexualpädagogik, AIDS-Prävention – mit Methoden des Lebendigen Lernens. Kiel 1995.

Krabel: Müssen Jungen aggressiv sein? Praxismappe für die Arbeit mit Jungen. Mühlheim: Verlag an der Ruhr 1998

Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen: Halbe Hemden, Ganze Kerle – Jungenarbeit als Gewaltprävention. Hannover 1997/98.

Reiners: Praktische Erlebnispädagogik – Neue Sammlung motivierender Interaktionsspiele. Augsburg 2003.

Remscheider Spielekartei: 24 thematische Spieleketten mit über 200 Spielen zum sozialen Lernen/ U. Baer, Münster: Ökotopia 1995

Sielert, Keil: Sexualpädagogische Materialien für die Jugendarbeit in Freizeit und Schule. Weinheim, Basel, 1993.

Staeck (Hrg.): Die Fundgrube zur Sexualerziehung. 2002 S. 67 f.

Trödel, Kasper: Erlebnispädagogik – Chancen und Risiken als Methode in der Jungenarbeit, <http://www.lwl.org/LWL/Jugend/Landesjugendamt>

Valtl: Sexualpädagogik in der Schule – Didaktische Analysen und Materialien für die Praxis. Weinheim und Basel, 1998.

Arbeitsgruppe „Praxisdokumentation“

in der Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V.

Fragebogen zur Dokumentation von Projekten und Methoden in der Jungenarbeit

Stichpunkte zum Anschreiben:

Im Jahr 2000 hat die LAG Jungenarbeit eine erste Praxisbefragung durchgeführt, um zu erfahren, wer wo in NRW Jungenarbeit macht. Das Ergebnis wurde in der „Landkarte Jungenarbeit in NRW“ veröffentlicht; präsentiert werden u. a. 88 Anbieterporträts mit Angaben zu Struktur- und Angebotsprofil.

Das Ziel der nun stattfindenden zweiten Befragung ist es, Praxisberichte zu sammeln und in einer Arbeitshilfe zu dokumentieren, um Praktikern vor Ort die Durchführung von Projekten in der Jungenarbeit zu erleichtern. Inzwischen gibt es zwar eine Menge theoretisch-konzeptionelles Wissen über geschlechtsbezogene pädagogische Arbeit; es fehlt aber noch an Praxis und an Veröffentlichungen aus der Praxis, die dokumentieren, wie Jungenarbeit funktionieren kann.

Durch Förderung des Wissenstransfers sollen deshalb unterschiedliche Ansätze, Anregungen für die Praxis, aber auch klare Umsetzungsmöglichkeiten und -arten aufgezeigt werden. Es besteht kein Zwang zur Genialität. Von der eintägigen Standardveranstaltung, dem regelmäßigen Angebot bis zum aufwendigen Projekt über längere Zeiträume können verschiedene Veranstaltungen dargestellt werden. Man kann ein Projekt oder auch mehrere dokumentieren (dies dann bitte deutlich hervorheben, am besten benutzt man für jedes Projekt einen eigenen Fragebogen). – Natürlich können auch eigene Informationsschriften/Flyer etc. beigelegt werden.

Der Fragebogen beinhaltet zum einen vorgegebene Antwortmöglichkeiten (teilweise sind Mehrfachnennungen möglich), zum anderen offene Fragen, die Freiräume lassen für Berichte über die geleistete Arbeit. Deshalb ist mit einem Zeitaufwand von ca. 45 Minuten zu rechnen.

Dieser Zeitaufwand rechnet sich aber nicht nur, weil dokumentierte Praxis anderen Fachmännern hilft. Auch für die eigene Arbeit erlaubt der Fragebogen, Erreichtes festzuhalten und zu präsentieren und so Klarheit über Ziele und Erfolge zu bekommen.

Bei Interesse senden wir den Fragebogen gerne per E-Mail/auf Diskette zu.

Wir bitten darum, den Fragebogen auch an andere Fachkollegen/Träger weiter zu leiten, von denen man weiß, dass sie Jungenarbeit machen.

Für Rückfragen zum Fragebogen steht Christoph Blomberg von der Fachstelle für Jungenarbeit der Landesarbeitsgemeinschaft zur Verfügung (Telefon ...).

A Über den Veranstalter

1. Name der Einrichtung und Träger oder – bei Freiberuflern – der Fachkraft:

2. Anschrift: _____

3. Ort: _____

4. Telefon: _____

5. Telefax: _____

6. E-Mail: _____

7. Website: _____

8. Ansprechpartner für das Jungenprojekt: _____

B Über das Projekt

9. Projektname: _____

10. In welchem Bereich wurde das Projekt verwirklicht:

- Jugendarbeit Schule Jugendverbandsarbeit Jugendsozialarbeit
 Erzieherische Hilfen Jugendbildung Jugendkultur-/Jugendmedienarbeit
 Berufliche (Aus-)Bildung Kooperationsprojekt von Jugendhilfe und Schule
 Hort andere: _____

10. Zeitliche Rahmen des gesamten Projektes:

- eintägig zweitägig dreitägig eine Woche
 Veranstaltungsreihe über _____ Wochen/Monate

11. Zeitumfang pro Projekttag:

- bis eine Stunde bis zwei Stunden bis drei Stunden
 bis vier Stunden über vier Stunden

12. Wo fand das Projekt statt?

- Schule Jugendzentrum Bildungsstätte
 anderer Ort: _____

13. Zielgruppe des Projektes:

- Schulklasse Ausbildungsklasse Freizeitbereich
 andere: _____

14. Alter der Jungen:

- unter 6 Jahre 6 bis 12 Jahre 13 bis 15 Jahre
 16 bis 18 Jahre über 18 Jahre

15. Wie viele Jungen nehmen an dem Projekt teil?

- bis 5 bis 10 bis 15 bis 20 über 20

Und nun zu Ihrem/Deinem Projekt (bitte die Seite kopieren, wenn die vorgesehenen Felder für die Themenbausteine nicht ausreichen):

Themenbausteine	Eingesetzte Methoden/Aktivitäten	Dauer

24. b) Ein exemplarischer Themenbaustein des Projektes

Bei 24 a) wurden die einzelnen Themenbausteine aufgelistet, aus denen das Projekt besteht. Hier nun interessiert der genaue **Aufbau eines Themenbausteins**, der für das Projekt von besonderer Bedeutung ist und/oder besonders gut für die Jungenarbeit geeignet ist (z. B. eine dreistündige Einheit zum Thema „Grenzen“, eine Tageseinheit zu „Selbstbehauptung“). Bei Interesse können auch mehrere Themenbausteine dokumentiert werden (die Seite dann einfach als Kopiervorlage nutzen).

Name des Themenbausteins: _____

Geeignet für folgende Ziele: _____

Geeignet für die Arbeit mit:

Jungen gemischten Gruppen Multiplikatoren

im Alter: alle Altersstufen bis 6 6 bis 12

ab 12 ab 18 andere Altersangabe: _____

Ideale Gruppengröße: _____

Idealer Durchführungsort:

normaler Arbeits-/Seminarraum Outdoor Bewegungsraum/Sporthalle

anderer Ort: _____

Notwendige Materialien/Medien: _____

Notwendige Vorbereitungen: _____

Anleitung zur Arbeit mit den eingesetzten Methoden: _____

Leitfragen für die Auswertung: _____

Erfahrungen: _____

Sonstige Hinweise: _____

24. c) Anleitung für eine Methode

Die Dokumentation soll Kollegen helfen, neue Wege in der Arbeit mit Jungen zu gehen. Deshalb wollen wir erprobte Methoden sammeln. Das folgende Schema dient als Orientierung (bitte auch ausfüllen, wenn die Methode aus einem Materialband stammt, dann mit Literaturhinweis). Natürlich können mehrere Methoden dokumentiert werden (die Seite als Kopiervorlage benutzen); hilfreich sind zudem Hinweise zu Veröffentlichungen mit für die praktische Jungenarbeit geeigneten Methoden.

Titel/Name der Methode: _____

Ggf. Literaturhinweis: _____

Geeignet für folgende Themen und Ziele: _____

Geeignet für die Arbeit mit:

Jungen gemischten Gruppen Multiplikatoren

im Alter: alle Altersstufen bis 6 6 bis 12

ab 12 ab 18 andere Altersangabe: _____

Ideale Gruppengröße: _____

Idealer Durchführungsort:

normaler Arbeits-/Seminarraum Outdoor Bewegungsraum/Sporthalle

anderer Ort: _____

Zeit/Dauer: _____

Notwendige Materialien/Medien: _____

Notwendige Vorbereitungen: _____

Spielanleitung: _____

Varianten: _____

Leitfragen für die Auswertung: _____

Erfahrungen: _____

Sonstige Hinweise: _____

Erklärung:

- I. Ich bin/Wir sind damit einverstanden, dass alle von uns nicht entsprechend markierten Angaben von der Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V. veröffentlicht werden können.
- II. Ich bin/Wir sind weiterhin damit einverstanden, dass unsere Angebote, soweit nicht als „zu anonymisieren“ (also markiert) gekennzeichnet, bei Anfragen von an Jungenarbeit interessierten Stellen durch die Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V. weitergegeben werden können.
- III. Mir ist/Uns ist bekannt, dass mit dem Ausfüllen des Fragebogens kein Anspruch auf Veröffentlichung verknüpft ist. Die Entscheidung über Auswahl und Präsentation der Daten trifft, stellvertretend für die Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in NW e. V., die AG „Praxisdokumentation“ (Kriterien sind u. a. Doppelungen bei Methoden/Themen, exemplarischer Charakter einzelner Berichte, Übertragbarkeit).
- IV. Die Urheberrechte und sonstigen Rechte an den vorgestellten Angeboten verbleiben gleichwohl bei den Autor/Innen bzw. Trägern.

Ort, Datum: _____ Unterschrift: _____

**Fragebogen bitte zurückschicken an:
AG „Praxisdokumentation“ in der LAG Jungenarbeit in NW
c/o Fachstelle für Jungenarbeit in NW,**

landesarbeitsgemeinschaft jugenarbeit in nordrhein-westfalen e.V.

Konzepte und Praxis geschlechtsbezogener pädagogischer und sozialer Arbeit von Männern mit Jungen und jungen Männern (kurz: Jungenarbeit) gibt es in Nordrhein-Westfalen – und im deutschsprachigen Raum überhaupt – seit Anfang der 80er Jahre. Seitdem findet eine langsame, aber stetige quantitative und qualitative Weiterentwicklung in vielen Praxisfeldern, Einrichtungen, Initiativgruppen und Verbänden statt. Seit 1991 fordert das Kinder- und Jugendhilfegesetz (KJHG) in § 9 Abs. 3, „die unterschiedlichen Lebenslagen von Mädchen und Jungen zu berücksichtigen, Benachteiligungen abzubauen und die Gleichberechtigung von Mädchen und Jungen zu fördern“ – ein klarer Auftrag auch an Jungenarbeit.

1997 haben engagierte Fachkräfte in Düsseldorf einen landesweiten Facharbeitskreis ins Leben gerufen und damit begonnen, die Interessen von Jungen(-arbeit) im politischen Raum zu vertreten und an den Beratungen zum neuen Landesjugendplan mitzuwirken – in dem dann 1999 Jungenarbeit erstmals als Querschnittsaufgabe mit eigener Förderposition verankert wurde.

Aus dem Düsseldorfer Facharbeitskreis ist im November 1998 die „Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in Nordrhein-Westfalen e.V.“ (kurz: LAG Jungenarbeit) hervorgegangen.

Seit dem 1. 8. 2002 ist die LAG Jungenarbeit Träger der Fachstelle Jungenarbeit NRW.

Finanziert wird die Fachstelle mit Mitteln des Ministeriums für Schule, Jugend, und Kinder des Landes NRW.

Positionen

Geschlechtsbezogene Pädagogik ist keine Methode, sondern eine Haltung und Sichtweise, die in geschlechtshomogenen wie geschlechtsgemischten Handlungsfeldern wirksam wird. Das soziale Geschlecht wird als zentrale Kategorie in den Blick genommen; Männlichkeit wird nicht als naturhaft gegeben und unveränderlich verstanden, sondern als kulturell konstruiert und in stetiger Entwicklung befindlich.

Jungenarbeit als Bestandteil geschlechtsbezogener Pädagogik bedeutet die fachkundige Begegnung erwachsener Männer mit Jungen, eine Unterstützung bei der Mannwerdung.

Ziel ist es insbesondere, Jungen und junge Männer in ihrer Individualität wahrzunehmen und als entwicklungsfähige Persönlichkeiten wertzuschätzen, durch aktive Partizipation in pädagogische und soziale Prozesse einzubeziehen, in ihrer Entwicklung zu emotional lebendigen, sozialverantwortlichen und selbstreflexiven Persönlichkeiten zu unterstützen.

Jungenarbeit trägt so auch zur Gleichberechtigung der Geschlechter bei.

Eine notwendige Bedingung qualifizierter Jungenarbeit ist die Selbstreflexion der Jungearbeiter hinsichtlich ihrer eigenen Mannwerdung und Männlichkeit, ihrer Beziehungen und Einstellungen zum eigenen Geschlecht sowie zu Mädchen und Frauen.

Aufgaben

Die LAG Jungenarbeit fördert und unterstützt geschlechtsbezogene Arbeit mit Jungen und trägt bei zur flächendeckenden Anerkennung und Praxis von Jungenarbeit als Querschnittsaufgabe der Kinder- und Jugendhilfe. Aufgaben und Angebote sind insbesondere

■ die Information von Praxis:

Wissenswertes rund um Jungenarbeit wird kontinuierlich aufbereitet und ist „rund um die Uhr“ auf unserer Website www.jungenarbeiter.de abrufbar.

■ die Dokumentation von Praxis:

Wo gibt es bereits Jungenarbeit(-er) in Nordrhein-Westfalen, was bieten sie an? Das zeigt unsere Dokumentation „Landkarte Jungenarbeit in NW“.

■ die Vernetzung von Praxis:

Die LAG Jungenarbeit ist Kontaktstelle für Fachmänner, Initiativgruppen, Vereine, kleine und große Verbände, Facharbeitskreise.

■ die fachliche Begleitung von Praxis:

Kontinuierliche Beratungsleistungen der LAG-Männer werden ergänzt durch Arbeitshilfen wie die „Orientierungshilfe zu den Qualitäten in der Jungenarbeit“.

■ die Qualifizierung von Praxis:

Die LAG wirkt mit bei Fachveranstaltungen zur Weiterentwicklung geschlechtsbezogener Praxis – und initiiert Fortbildungsangebote für den Einstieg in die Jungenarbeit.

■ die Interessenvertretung gegenüber Administration und Politik:

Die LAG Jungenarbeit ist im landespolitischen Raum aktiv für die Anerkennung und Förderung von Jungenarbeit; zugleich stehen wir Politik, Ministerien, Ämtern als Ansprechpartner zur Verfügung.

Die Weiterentwicklung und Verankerung von Jungenarbeit als Querschnittsaufgabe der Kinder- und Jugendhilfe bedarf der kontinuierlichen, systematischen Begleitung durch einen aktiven, lebendigen und anerkannten Fachverband.

Als Mitglied in der LAG Jungenarbeit kann man eigene Interessen einbringen und aktiv

- Einfluss auf die LAG-Aktivitäten nehmen – etwa bei der Entwicklung von Standards, dem Ausbau der Angebote;
- wird das Engagement für Jungenarbeit im eigenen Team und/oder beim Träger gestärkt;
- sitzt man „an der Quelle“ zu Wissen und Informationen rund um Jungenarbeit;
- kann man Kontaktvermittlung oder Beratung zur Projektförderung/ -durchführung abrufen;
- findet man bei den Fachtreffen der LAG kollegialen Austausch;
- kann man eigene Angebote bekannt machen.

Die LAG Jungenarbeit als das Fachorgan für Jungenarbeit verfolgt die kontinuierliche Vernetzung von Trägern und Fachmännern.

Mitglied werden können natürliche Personen (Fachmänner), Personengruppen (Facharbeitskreise) sowie juristische Personen (Initiativgruppen, Vereine, Verbände etc.).

Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit in Nordrhein-Westfalen e.V.
Anerkannter landesweiter Träger der freien Jugendhilfe
c/o Fritz-Henßler-Haus, Geschwister-Scholl-Str. 33-37, 44135 Dortmund
Tel.: 0231/5342174; Fax: 0231-5342175
E-Mail: info@jungenarbeiter.de
Im Internet: www.jungenarbeiter.de

Aufgaben der Fachstelle Jungenarbeit NRW sind:

Koordination / Vernetzung

Wer macht Jungenarbeit in NRW? Wo gibt es Ansprechpartner? Welche (landesweiten) Veranstaltungen gibt es? Gibt es Spezialisten für bestimmte Themen / Methoden / Projekte? An wen kann ich mich wenden, wenn ich eine Frage habe, ein Thema bearbeiten möchte, einen Referenten suche, eine Fortbildung benötige...?

Zur Beantwortung dieser und anderer Fragen dient die Fachstelle als Informationsbeschaffer und – verteiler, als erste Kontaktadresse für Fragen jeglicher Art.

Fachberatung / Öffentlichkeitsarbeit

Was ist Jungenarbeit? Warum macht man das? Seit wann gibt es Jungenarbeit? Welche theoretischen Begründungen und praktischen Konzepte, welche aktuellen Entwicklungen gibt es? Was bedeutet Jungenarbeit als Querschnittsaufgabe für die gesamte Jugendarbeit? Wie initiiere ich einen Jungenarbeitskreis?

Eine ebenfalls zentrale Aufgabe besteht darin, Jungenarbeit als pädagogisches Qualitätsmerkmal einer breiten Fach - Öffentlichkeit zugänglich zu machen, sowie Hilfen bei der Initiierung von Jungenarbeit zu geben. Dies geschieht durch direkte Beratung, Mitarbeit an und Durchführung von Fortbildungen, Referententätigkeit, Internetpräsenz, Publikationstätigkeit.

Inhaltliche Weiterentwicklung

„Man kann nicht zweimal im selben Fluss baden“ – die Zeiten ändern sich, und wir in ihnen: Es gilt stets zu überprüfen, ob Konzepte fortgeschrieben, Theorien erweitert, Ansätze fallengelassen oder wieder stärker betont werden müssen. Und ob einmal gewonnene Erkenntnisse über die Lebensphase Jugend dem Selbstverständnis männlicher Jugendlicher wie auch den gesellschaftlichen Veränderungen entsprechen.

In dieser Hinsicht ist die Fachstelle auch ein Motor der pädagogischen Forschung und Auseinandersetzung – durch Initiierung von Fachtagungen, durch inhaltliche Beiträge, durch Verknüpfung von Wissenschaft und Praxis.

Wer und Wo?

Geschäftsführender Bildungsreferent ist Dr. Christoph Blomberg.

Adresse: Fachstelle LAG Jungenarbeit NRW

c/o Fritz-Henßler-Haus

Geschwister-Scholl-Str. 33-37

44135 Dortmund

Fon 0231-5342174

Fax 0231-5342175

Mail: info@jungenarbeiter.de

