



„Aufkleber“

ZIELE

- Erfahren, wie das Verhalten gegenüber anderen Menschen dadurch geprägt ist, welche Eigenschaften man bei ihnen annimmt,
- erfahren, wie es ist, eine Rolle zugewiesen zu bekommen und in einer Weise behandelt zu werden, die man kurzfristig selbst nicht beeinflussen kann,
- einen Einstieg in die Diskussion über Funktion und Wirkung von Feindbildern ermöglichen.
-

ZEIT 30 Minuten.

GRUPPE Seminargruppe

RAUM Seminarraum

MATERIAL beschriftete Aufkleber (herstellbar aus Kreppklebeband und dicken Stiften).

ABLAUF:

Allen Teilnehmenden wird ein Aufkleber auf die Stirn geklebt, dessen Aufschrift sie selbst nicht kennen. Auf den Aufklebern steht jeweils eine Persönlichkeitsbeschreibung wie:

- Präsident eines wichtigen Sportbundes
- Läuferin, kann nicht deutsch sprechen
- arroganter Zeugwart
- reicher Nationalspieler
- Putzhilfe
- amerikanischer Schiedsrichter
- sympathische Schwimmerin
- Außenseiterin im Verein
- arbeitsloser Sportfotograf
- Rollstuhlfahrerin, Schachprofi
- türkische Judoka,
- Mannschaftskapitän
- russischer Kampfsportler

Die Teilnehmenden laufen durch den Raum und bekommen bestimmte Aufgaben gestellt, z.B.:

- Begrüßt euch bitte!
- Unterhaltet euch über das Wetter!
- Stellt euch in zwei Enden des Raumes in Gruppen an eine „Bushaltestelle“!
- Verabschiedet euch!
- Unterhaltet euch über die für den nächsten Monat geplanten Europameisterschaften (oder ein anderes Thema X – muss ein für die Gruppe relevantes Thema sein, zu dem alle Redeinteresse haben)!

Nach mehreren solchen kurzen Begegnungen setzen sich die Teilnehmer/-innen in eine Runde und überlegen, was jeweils auf ihrem Aufkleber gestanden haben könnte. Danach nehmen alle ihre Aufkleber ab, schütteln sich kurz aus und verlassen ihre Rollen.



AUSWERTUNG

- Wie habe ich mich gefühlt? Wie war das für mich? (Bei jemand mit einer „schwachen“ Rolle anfangen.)
- Wie hat sich mein Verhalten in der Rolle geändert?
- Wie hat sich das Verhalten der anderen geändert?
- Wie haben die Rollen die Dynamik des Gruppenverhaltens beeinflusst? (Wurden Schwache immer schwächer und Starke immer stärker? Etc.)
- Welche Funktion haben Vorurteile und Feindbilder in den gespielten Situationen?