

Don't Make Love: Umgangsformen in Beziehungen



Bild: Screenshot aus dem Spiel „Don't Make Love“; Rechte: Maggese

Themenbereiche	Mediennutzung
Dauer	70-90 Minuten
Anmerkungen	Diese Methode wird hier für den Einsatz in der außerschulischen Jugendarbeit beschrieben. Sie kann jedoch auch für den Schulkontext adaptiert werden, zum Beispiel für den Englisch- oder Ethikunterricht. Entsprechende Vorschläge finden Sie in den Ablaufvarianten.
Sozialform	Einzelarbeit, Plenum
Methodenziel	Sensibilisierung, Reflexion
Ziel	Diese Methode soll für Umgangsformen in Beziehungen und ihre möglichen Folgen sensibilisieren sowie zur Reflexion des eigenen Verhaltens anregen.
Zielgruppe	Kinder, Jugendliche
Praxisfeld	OKJA, Beratungsstellen, Offener Ganzttag, Schule
Pädagogische Besonderheit	Gender
Kontakt	 SPIELRAUM Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Technology Arts Sciences TH Köln
	Spielraum - Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur Institut für Medienforschung und Medienpädagogik Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften TH Köln - Ubierring 48 - 50678 Köln
Ansprechperson	 Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (CC BY-SA) verwendet werden. Informationen zur CC -Lizenz: http://de.creativecommons.org

Ablauf: Variante 1 – Spiel und Diskussion im Plenum

Anmerkung	Die Methode ist sowohl für gemischtgeschlechtliche als auch für reine Jungen*- oder Mädchen*gruppen geeignet. Die Gruppen sollten jedoch nicht mehr als 8 Teilnehmende umfassen, damit ein reibungsloser Ablauf vor allem während der Anspielphase im Plenum gewährleistet ist.
Dauer	70-90 Minuten
Material / Technik	PC/Laptop (Windows), Lautsprecher, ggf. Beamer, Pinnwand, Stifte und Papier
Anmerkung	„Don't Make Love“ muss ggf. vorab erworben und installiert werden.
Systemanforderungen (Minimum)	Betriebssystem: Windows, Arbeitsspeicher: 2 GB RAM, Festplattenspeicher: 500 MB, Prozessor: Intel Core i3 2100,
Ziel	Diskussion und Reflexion von Beziehungsverhalten
ca. 20-30 Minuten	<p>Die Teilnehmenden (max. 8) spielen zunächst im Plenum und entscheiden in einer moderierten Runde, wie sie das Gespräch führen und auf Aussagen des Computers reagieren wollen. Eine Person ist für die Texteingabe zuständig.</p> <p><i>Wichtig: Der_ die Moderator_in muss in dieser Phase gegebenenfalls vom Englischen ins Deutsche und zurückübersetzen.</i></p>
ca. 15 Minuten	Nach der Anspielphase halten die Teilnehmenden zunächst in Einzelarbeit schriftlich fest, was ihnen in einer Beziehung wichtig ist (z.B. gegenseitiges Verständnis, Humor, Vertrauen, etc.), danach werden die Ergebnisse von dem_ der Moderator_in gesammelt und geclustert.
ca. 20 Minuten	<p>Im Anschluss spricht die Gruppe über ihre Vorstellungen und gleicht diese mit der Anspielphase ab: Inwieweit wichen die Spielentscheidungen des Plenums von den persönlichen Beziehungserwartungen der Teilnehmenden ab? Welche Konsequenzen folgten im Spiel daraus (z.B. Verärgerung, Trennung, etc.)? Mit welchen realen Konsequenzen auf entsprechendes Verhalten wäre zu rechnen?</p> <p>In einer kleinen, intimen Runde können die TN ggf. auch von eigenen Beziehungserfahrungen berichten. Danach kann eine erneute Spielphase folgen, in der die Teilnehmenden versuchen, ihre Vorschläge für eine gute Beziehung zu berücksichtigen.</p>
ca. 5-10 Minuten	<p>Zum Abschluss sollte der_ die Moderierende den Teilnehmenden einige Hinweise zu Respekt, Einfühlungsvermögen und anderen wichtigen Faktoren in einer Beziehung mit auf den Weg geben oder diese gemeinsam mit der Gruppe erarbeiten. Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der_ die Andere hat auch Gefühle. Versucht, darauf Rücksicht zu nehmen. - Versetzt euch nach Möglichkeit immer in die Position des_ der Anderen: Wie würdet ihr euch an seiner_ ihrer Stelle fühlen? Würdet ihr vielleicht ähnlich handeln und reagieren? - Die Bedürfnisse des_ der Anderen sind ebenso wichtig wie eure eigenen.

Ablauf: Variante 2 – Spiel und Diskussion im Plenum (Schule)

Anmerkung	Der Ablauf ist mit Variante 1 weitestgehend identisch, allerdings finden sämtliche Diskussionen auf Englisch statt.
-----------	---

Dauer	70-90 Minuten
Unterrichtsfach	Englisch
Material / Technik	PC/Laptop (Windows), Lautsprecher, ggf. Beamer, Pinnwand, Stifte und Papier
Anmerkung	„Don't Make Love“ muss ggf. vorher erworben und installiert werden
Ziel	Diskussion und Reflexion von Beziehungsverhalten

ca. 20-30 Minuten	Die Teilnehmenden spielen zunächst im Plenum und entscheiden in einer moderierten Runde, wie sie das Gespräch führen und auf Aussagen des Computers reagieren wollen. Eine Person ist für die Texteingabe zuständig.
ca. 15 Minuten	Nach der Anspielphase halten die Teilnehmenden zunächst in Einzelarbeit schriftlich fest, was ihnen in einer Beziehung wichtig ist (z.B. gegenseitiges Verständnis, Humor, Vertrauen, etc.), danach werden die Ergebnisse von dem_ der Moderator_in gesammelt und geclustert.
ca. 20 Minuten	Im Anschluss spricht die Gruppe über ihre Vorstellungen und gleicht diese mit der Anspielphase ab: Inwieweit wichen die Spielentscheidungen des Plenums von den persönlichen Beziehungserwartungen der Teilnehmenden ab? Welche Konsequenzen folgten im Spiel daraus (z.B. Verärgerung, Trennung, etc.)? Mit welchen realen Konsequenzen auf entsprechendes Verhalten wäre zu rechnen? In einer kleinen, intimen Runde können die TN ggf. auch von eigenen Beziehungserfahrungen berichten. Danach kann eine erneute Spielphase folgen, in der die Teilnehmenden versuchen, ihre Vorschläge für eine gute Beziehung zu berücksichtigen.
ca. 5-10 Minuten	Zum Abschluss sollte der_ die Moderierende den Teilnehmenden einige Hinweise zu Respekt, Einfühlungsvermögen und anderen wichtigen Faktoren in einer Beziehung mit auf den Weg geben oder diese gemeinsam mit der Gruppe erarbeiten. Beispiele: - Der_ die Andere hat auch Gefühle. Versucht, darauf Rücksicht zu nehmen. - Versetzt euch nach Möglichkeit immer in die Position des_ der Anderen: Wie würdet ihr euch an ihrer_ seiner Stelle fühlen? Würdet ihr vielleicht ähnlich handeln und reagieren? - Die Bedürfnisse des_ der Anderen sind ebenso wichtig wie eure eigenen.

Ablauf: Variante 3 – Rollenspiel

Anmerkung	Auch diese Variante kann für den Englischunterricht adaptiert werden.
Dauer	70-90 Minuten
Material / Technik	PC/Laptop (Windows), Lautsprecher, Beamer, Pinnwand, Stifte und Papier, ggf. Masken/Kostüme
Anmerkung	„Don't Make Love“ muss ggf. vorher erworben und installiert werden
Ziel	Diskussion und Reflexion von Beziehungsverhalten
ca. 10 Minuten	Diese Einheit beginnt mit einer kürzeren Anspielphase, in deren Rahmen „Don't Make Love“ von den Moderierenden bzw. der Gruppenleitung vorgestellt und -gespielt wird. Die Teilnehmenden schauen und hören zu. Alternativ kann bei dieser Variante auch nur der Trailer zum Spiel gezeigt und besprochen werden.
ca. 15 Minuten	Zwei Teilnehmende nehmen anschließend die Rolle der männlichen bzw. weiblichen Gottesanbeterin ein und stellen den offenen Dialog im Rahmen eines Rollenspiels nach – sie versetzen sich also in das vom Spiel vorgegebene Szenario, testen aus, wie sie sich in dieser Situation verhalten würden, und reagieren spontan auf die Aussagen des Gegenübers. Hier bietet es sich an, dass sowohl Jungen* als auch Mädchen* beide Positionen einmal austesten, um zu lernen, sich in die jeweilige Situation hineinzusetzen. Für die Rollenzuweisung können simple Rollenkarten genutzt werden, die die Teilnehmenden blind ziehen und auf denen knapp beschrieben ist, was die jeweilige Figur auszeichnet. Entsprechende Muster liegen den Materialien bei.
ca. 20 Minuten	Vorab gebastelte „Kostüme“ (z.B. Masken) können beim Rollenspiel helfen und die Einheit sinnvoll um eine handwerkliche Komponente erweitern. Eine Masken-Druckvorlage finden Sie ebenfalls in den Materialien. Nach jeder Runde ziehen die beiden Spielenden ein Fazit ihres Verhaltens. Sie sprechen mit der Gruppe darüber, was gut war und was womöglich nicht so gut gelaufen ist (z.B. sich gegenseitig ins Wort fallen, keine Rücksicht auf die Bedürfnisse des_der Anderen nehmen, beleidigend werden) und überlegen sich, was sie anders bzw. besser machen könnten. <i>Wichtig: Die Gruppenleitung betont an dieser Stelle, dass nicht die schauspielerische Leistung der Teilnehmenden kritisiert werden soll, sondern nur eine inhaltliche Analyse stattfindet, und legt ggf. zusätzliche Feedbackregeln fest.</i>
ca. 5-10 Minuten	Im Anschluss versucht sich das nächste Zweierteam an der Übung und gibt bzw. erhält ebenfalls Feedback. Nach zwei oder drei Runden folgt der Abschluss der Einheit mit einer Gruppendiskussion, in der folgende Fragen thematisiert werden können: - Wie war es für euch, diese Szene nachzuspielen? - Hat sich eure Einstellung zu den beiden Positionen im Laufe der Einheit geändert?

	<p>- Was waren die wichtigsten Kriterien für einen gelungenen Dialog? (Die Antworten werden während der Diskussion von der Gruppenleitung in Form von Stichworten auf Moderationskarten notiert und geclustert.)</p> <p>Auch hier sollten den Teilnehmenden die in Variante 1 genannten, abschließenden Hinweise mitgegeben oder diese in der Gruppe erarbeitet werden.</p>
Empfehlungen für Feedbackregeln	<ul style="list-style-type: none"> - Ich-Botschaften verwenden, nicht verallgemeinern (z.B. „ich finde, dass man an dieser Stelle etwas verbessern könnte“ anstatt „das muss noch verbessert werden“) - konstruktiv kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen, anstatt etwas nur schlechztureden - sich kurz fassen, das Feedback schnell auf den Punkt bringen - anderen zuhören und sie immer ausreden lassen
Anmerkung	Das Sternchen (*) hinter den Geschlechtsbezeichnungen bedeutet, dass auch Kinder adressiert werden, deren Geschlecht von dem abweicht, welches ihnen bei der Geburt zugewiesen wurde.

Allgemeine Anmerkung	<p>Die hier vorgestellte Methode kann selbstverständlich an andere Zielgruppen und Praxisfelder angepasst werden. Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht. Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autor*innenangaben (Name, Institution und Kontakt etc.) aufgenommen werden.</p> <p>Ergebnisse einer durchgeführten Fragebogenaktion können gerne nach Rücksprache über digitale-spielewelten.de einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden.</p> <p>Kontakt: info@digitale-spielewelten.de</p>
----------------------	---

Platz für eigene Notizen: