

Soziales Lernen

Ich und du

Übungen für die ganze Klasse

THEMEN

Werte - Regeln - Grenzen

Konflikt und Konsens

Zivilcourage und Körpersprache

Vorurteile und Außenseiter

Fehler eingestehen

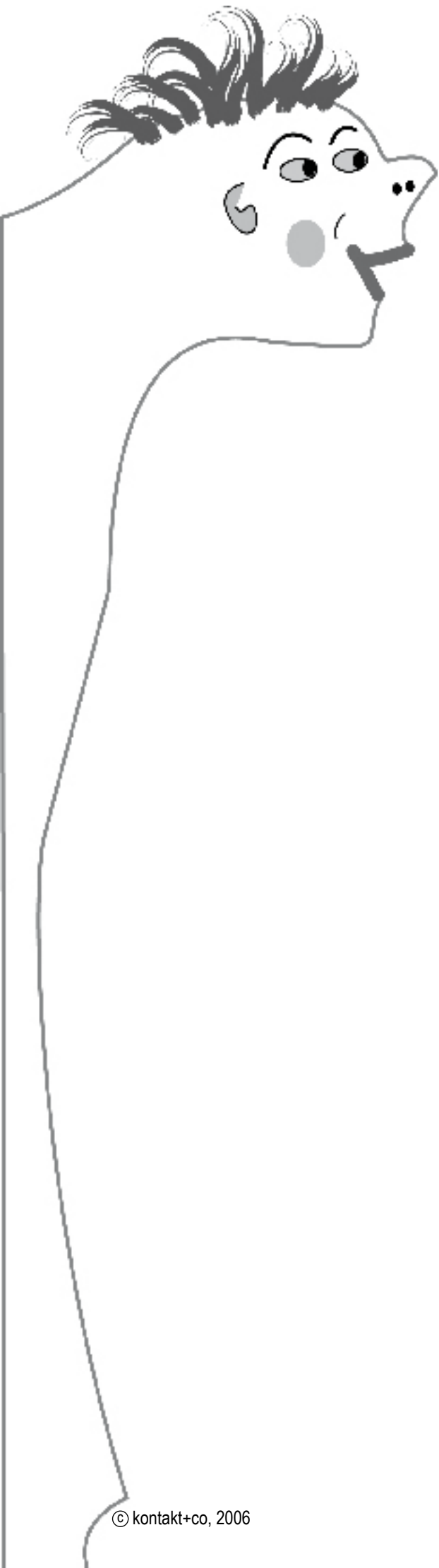
Das Herstellen von Kontakten, das Aufeinander Zugehen, das Aufrechterhalten von Beziehungen und das Austragen von Konflikten sind Fertigkeiten, die nicht alle Schüler/Innen gleichermaßen beherrschen. Um ein konstruktives Zusammenleben und Arbeiten als Klasse/ Gruppe zu ermöglichen, müssen alle Mitglieder der Gruppe die Grundregeln des miteinander Umgehens kennen, verstehen und akzeptieren.

Damit Sie als Lehrer/in für diese Herausforderung möglichst gut gerüstet sind, finden Sie in diesem Teil der Toolbox einige Vorschläge.

Soziales Lernen

Die Übungen im Überblick

 1	Werte- Regeln- Grenzen	2
	o Mein Vorbild und ich	3
	o Mein „Heiligtum“	4
	o Was ist Glück?	5
 2	Konflikt und Konsens	6
	o Rollenspiele	7
 3	Zivilkourage und Körpersprache	12
	o Sich einmischen oder wegschauen	14
	o Körpersprache	14
	o Paar-Übung zur Körpersprache	15
	o Kongruenz-Übung	15
 4:	Vorurteile und Außenseiter	16
	o Rollenspiele	17
 5	Fehler eingestehen	20
	o Übung	21



Soziales Lernen

1 | Werte - Regeln- Grenzen

Mein Vorbild und ich

Ziel: Die Auseinandersetzung mit dem Vorbild soll die eigenen Qualitäten und die des Vorbildes deutlich machen und gleichzeitig vor Einengung der Persönlichkeitsentwicklung durch Vorbilder schützen

Mein „Heiligtum“

Ziel: Über das Vorstellen der „Heiligtümer“ wird ein tiefergehendes Kennenlernen der Mitschüler möglich. Es erleichtert das Sprechen über persönliche Befindlichkeiten.

Was ist Glück?

Ziel: Die Bedeutungsvielfalt von Glück herausarbeiten



Mein Vorbild und ich

Ziel:

Die Auseinandersetzung mit dem Vorbild soll die eigenen Qualitäten und die des Vorbildes deutlich machen und gleichzeitig vor Einengung der Persönlichkeitsentwicklung durch Vorbilder schützen

Verlauf der UE:

An die SchülerInnen wird das Arbeitsblatt (Kopiervorlage) ausgeteilt mit dem Auftrag, in den linken Mengenkreis seine eigenen Fähigkeiten, Schwächen, auch Aussehen usw. einzutragen, in den rechten Mengenkreis entsprechend die des Vorbildes.

Dann wird in die Schnittmenge das Übereinstimmende übertragen. Schließlich soll mit einer Farbe das markiert werden, was am Verhalten, Aussehen,...des Vorbildes besonders bewundernswert ist bzw. worin man dem Vorbild nacheifert.

In einem weiteren Schritt sollen die SchülerInnen ihr Arbeitsblatt einem Mitschüler erläutern und sich mit ihm/ihr auch über deren Arbeitsergebnis austauschen.

Falls jemand kein Vorbild hat, so füllt er nur seinen Mengenkreis mit seinen Fähigkeiten und auch Schwächen aus und schreibt in die Schnittmenge, was er/sie (davon) für vorbildlich hält.

Mein „Heiligtum“

Persönliche Requisiten
verkörpern Werte

Ziel:

Über das Vorstellen der „Heiligtümer“ wird ein tiefergehendes Kennenlernen der Mitschüler möglich. Es erleichtert das Sprechen über persönliche Befindlichkeiten.

Hintergrund:

„Was ist mein Leben? Eine Antwort auf diese Frage heißt: Mein Leben sind die Wege, die ich gegangen bin, die ich gehe und gehen werde. Wege, das sind Umwege, Irrwege, Wüstenwege, Aufstiege, Abstiege. Wege, das ist Woher und Wohin. Weg, das ist gehen mit dir, mit anderen, mit Freunden und mit Fremden. Zeige mir deine Wege, dann lerne ich dich kennen.“ (Hemmerle; in: Heiliges unterwegs, 1993)

Man unterscheidet „Heiligtümer“ der Erinnerung (z.B. ein Urlaubsmitbringsel, Fotos,...), der Beziehung (Briefe, ein Geschenk,...) und Heiligtümer, in denen Ziele, Ideale, Werte zum Ausdruck kommen (z.B. Tischtennisschläger als Symbol eines ersten Erfolges), Heiligtümer der Autonomie (z.B. die abgetragenen Turnschuhe) oder der Selbstverwirklichung (das Malzeug oder ein selbstgemaltes Bild).

Die Vorstellung persönlich wertvoller Dinge kann helfen, die Sprachlosigkeit über eigene Befindlichkeiten zu überwinden.

Verlauf der UE:

Kleingruppen:

Die Schüler/innen bringen ihre Gegenstände mit und erzählen in Kleingruppen deren Geschichte. Sie überlegen, warum ihnen diese Gegenstände wichtig sind und versuchen Gemeinsamkeiten herauszufinden:

- ◆ Der Gegenstand ist eng mit meinem persönlichen Leben verbunden.
- ◆ Er erzählt etwas darüber, was mir im Leben wichtig ist.
- ◆ Er erinnert mich an einen Menschen den ich gern habe.
- ◆ Er erinnert mich an ein Ereignis, das wichtig für mich war.
- ◆ Seine Bedeutung für mich geht über das Materielle hinaus.

Plenum:

Im Plenum wird zusammen gefasst, wie einfach/schwer es war, über sein persönliches „Heiligtum“ zu sprechen, wie man die Reaktion der Mitschüler erlebt hat und ob das Wissen um die persönlichen Heiligtümer der anderen Schüler/innen zum besseren Verständnis der anderen beigetragen hat.



Was ist Glück?

Ziel:

Die Bedeutungsvielfalt von Glück herausarbeiten

Hintergrund:

Erziehung zur Glücksfähigkeit bedeutet, die Voraussetzungen zu einer vertieften Kenntnis der eigenen Gefühle mitzugeben. Das Streben nach Wohlbefinden ist um so besser vor Irrwegen geschützt, je besser die eigenen Sehnsüchte erkannt und zur Grundlage sinnvoller Verwirklichungsstrategien gemacht werden können.

Verlauf der UE:


Die Schüler/innen werden aufgefordert, ganz spontan (5 Minuten Zeit) aufzuschreiben, was Glück für sie bedeutet. Die beschriebenen Blätter werden eingesammelt, vermischt auf dem Boden aufgelegt und schließlich gemeinsam geordnet (Welche Kategorien lassen sich finden?).

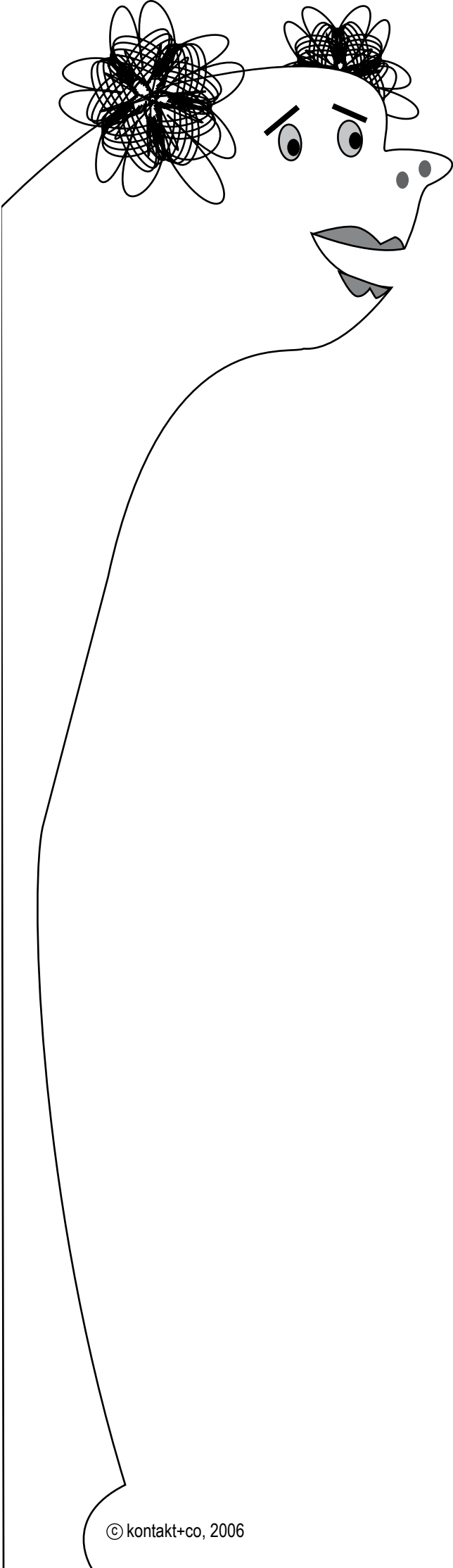
Leitfragen

zu einer anschließenden Diskussion:

- ♦ Warum fallen die Antworten so unterschiedlich aus?
- ♦ Was sagen sie über eure Wünsche und Bedürfnisse aus?
- ♦ Würdet ihr Glück eher als Augenblicksereignis oder als Dauerzustand bezeichnen? Vergleicht dazu eure Beispiele.

Quelle: Heiner Barz „Was Jugendlichen heilig ist!“, Sozia Verlag, 1999





Soziales Lernen

Konflikt und Konsens

Rollenspiele

Ziel: Konflikte als Chance zur Weiterentwicklung sehen lernen



Thema

Konflikt als Chance

Ziel:

Konflikte als Chance zur Weiterentwicklung sehen lernen

Ausgangslage:

Konflikte spielen in unserem Alltag eine wichtige Rolle. Ob ein Konflikt gut oder schlecht ist, hängt weniger von seiner Ursache ab, als von der Art, wie wir damit umgehen. Wenn wir nach seiner Lösung ein befriedigendes Gefühl haben, wurde er wohl gut gelöst.

1. Einzelarbeit/ Arbeitsblatt:
(Konflikt als Chance)**2. Austausch dazu in Kleingruppen:**

Wählt ein Beispiel aus, in dem eure Meinungen weit auseinander gehen, und eines, bei dem ihr euch weitgehend einig seid. Diskutiert beide Situationen.

Vergleicht anschließend die beiden Gespräche und überlegt:

- o Was war beide Male gleich?
- o Worin haben sie sich unterschieden?
- o Bei welchem fühltest du dich wohler? Warum?

Schritte zum Konsens

Rollenspiel

Ein Konsens ist dann erreicht, wenn verschiedene Erwartungen, Forderungen, Meinungen unter einen Hut gebracht werden konnten. Das Schwierige daran ist, einerseits die eigene Position überzeugend einzubringen, andererseits bereit zu sein, sich auf andere einzulassen. In einem Rollenspiel soll das Suchen nach einem Konsens erlebt und eingeübt werden („Konsenskonferenz“).

Ausgangslage:

In einer Gruppe/ Familie werden Ferienpläne geschmiedet. Die Vorstellung der einzelnen Gruppenmitglieder ist sehr unterschiedlich, doch der Wunsch, zwei Wochen gemeinsame Ferien zu verbringen ist groß. In einer Konsenskonferenz soll eine Lösung gefunden werden, die schließlich für alle akzeptabel ist.

1. Vorbereitung des Rollenspiels:

a) Die Klasse wird in sechs gleich große Gruppen geteilt, fünf Gruppen bekommen je eine „Rollenspielkarte“ zugeteilt, die sechste Gruppe sind die Beobachter.

b) Die Gruppen mit den verschiedenen Rollen lesen sich ihre „Ausgangslage“ durch und versuchen sich in ihre Position zu versetzen. Gemeinsam suchen die Mitglieder der jeweiligen Gruppen möglichst viele Argumente für die anschließende Diskussion.

c) Die Beobachtergruppe vertieft sich ebenfalls in ihre Aufgabe (siehe „Karte Beobachter/innen“) und bespricht, worauf sie während des Rollenspiels besonders achten will.

2. Durchführung Konsenskonferenz (Ablauf/Schritte siehe Folie):

3. Auswertung des Rollenspiels:

Die Gruppe der BeobachterInnen (in unerfahrenen Gruppen ev. auch die Lehrperson) übernimmt die Leitung.

a) Die BeobachterInnen berichten vorerst nur, auf welche Kriterien sie besonders geachtet haben (siehe ihre Rollenspielkarte).

b) Aus jeder Rollengruppe wird eine Person zum/zur Sprecher/in gewählt. Diese Person bewertet nun aus ihrer (Rollen-)Sicht den gefundenen Konsens (ist es eine „gute“ / „win-win“-Lösung?)

c) Nun berichten die BeobachterInnen, was sie festgestellt und gesehen haben.

d) Eventuell muss eine neue Konferenz einberufen werden, um eine bessere Lösung zu suchen.

Ablauf der Konsenskonferenz: die Schritte

1. Problem oder Fragestellung

Zu Beginn wird das gemeinsame Problem oder die Fragestellung nochmals beschrieben. Sind alle bereit, nach Lösungen zu suchen?

2. Ängste und Bedürfnisse

Welche Ängste und Bedürfnisse haben die einzelnen Personen? Jede Person (Rolle) legt nacheinander ihre Sichtweise zur Situation dar.

3. Lösungsvorschläge

Lösungsvorschläge werden gesammelt und diskutiert. Jede Person beurteilt die Vorschläge nach den eigenen Kriterien und teilt mit, warum sie mit der Lösung zufrieden/ nicht ganz zufrieden ist. Wichtig ist es, eigene Bedürfnisse nicht ganz zu vernachlässigen, genauso aber auch Kompromisse einzugehen.

4. Win-win- Lösung und Konsens

Gibt es eine Lösung, die allen gewisse Vorteile bringt, eine win-win-Lösung? Es wird so lange verhandelt, bis dies der Fall ist.

5. Erste Schritte

Die Lösung wird festgehalten und die konkreten Schritte in Angriff genommen.

Rollenspielkarten zu „Schritte zum Konsens“

Karte Beobachter/innen - Aufgabe:

Die Konsenskonferenz so genau wie möglich beobachten, zum Beispiel:

- Wurde respektvoll miteinander umgegangen? Kamen alle zum Zug?
- Welche Schwierigkeiten ergaben sich bei der Lösungssuche? Warum?
- Wie wurde die gemeinsame Lösung gefunden?
- Wer machte Zugeständnisse? Wer blieb hartnäckig? Weshalb?
- Was lief gut, was weniger gut?

Tipp: Macht euch aus, wer welchen Teilnehmer besonders ins Auge fasst! Versucht genau zu beschreiben, was ihr beobachtet habt und mit Beurteilungen zurückhaltend (objektiv) zu sein!

Rollenkarte: Chris, die Nachtschwärmerin

Der Ferienort nach deinem Geschmack sollte so aussehen: Viele Leute zum Kennen lernen, also nicht einsam oder ein abgelegenes Nest. Ausgiebiges Nachtleben, wo Partys gefeiert werden. Gute Restaurants, wo man gut essen kann. Ferien sind schließlich zum Genießen da. Die Anreise sollte nicht zu teuer sein.

Rollenkarte: Paul, der Sportler

Der Ferienort nach deinem Geschmack sollte so aussehen: Sportmöglichkeiten sind wichtig: du möchtest Biken, Skaten, Surfen oder Fußball spielen. Andere Gleichaltrige zum Spaß haben sollten auch da sein- also nicht zu ablegen! Du kannst bei Hitze über 28° nicht richtig Sport treiben, ein Ort eher im Norden wäre also ideal.

Rollenkarte: Lena, die Romantische

Der Ferienort nach deinem Geschmack sollte so aussehen: Möglichkeiten zum Spazieren, am liebsten in den Bergen oder im Hügelland. Viel Natur, die du gerne beobachtest und Gelegenheit, mit Einheimischen (keinen Touristen) ins Gespräch zu kommen. Du suchst einen Ort weg von Rummel, Lärm und Partys.

Rollenkarte: Tom, der Genießer

Der Ferienort nach deinem Geschmack sollte so aussehen: Möglichkeit zum Baden, am liebsten im Meer oder an einem großen See. Viel Sonne! Du hast es gern richtig heiß, um dich dann im Wasser abzukühlen. Du möchtest auf keinen Fall in eine kalte Gegend, aber an einen ruhigen Ort mit nicht allzu vielen Leuten um auch in Ruhe ein Buch lesen zu können.

Rollenkarte: Anna, die Entdeckerin

Der Ferienort nach deinem Geschmack sollte so aussehen: Schöne, alte Gebäude (Kultur) und gute Restaurants mit Spezialitäten zum Ausprobieren. Möglichkeiten zum Shoppen, aber nicht zu große Hitze- das bremst deinen Entdeckergeist! Interessante Leute, mit denen man sich treffen und plaudern kann.

Einzelarbeit

Entscheide dich bei folgenden Behauptungen, wie weit du ihnen zustimmst:

Der Lehrer oder die Lehrerin bestimmt je zwei Schülerinnen und Schüler, um einen Schulausflug vorzubereiten. Dadurch wird die Entscheidung viel schneller möglich, als wenn die ganze Klasse mitreden würde.

überhaupt nicht
0

eher nicht
0

weitgehend
0

voll und ganz
0

Julia und Jakob kommen gut miteinander aus, weil Jakob immer mit allem einverstanden ist, was Julia vorschlägt.

überhaupt nicht
0

eher nicht
0

weitgehend
0

voll und ganz
0

Wer zu spät in die Schule kommt, wird immer gleich bestraft.
Der Grund für die Verspätung spielt keine Rolle.

überhaupt nicht
0

eher nicht
0

weitgehend
0

voll und ganz
0

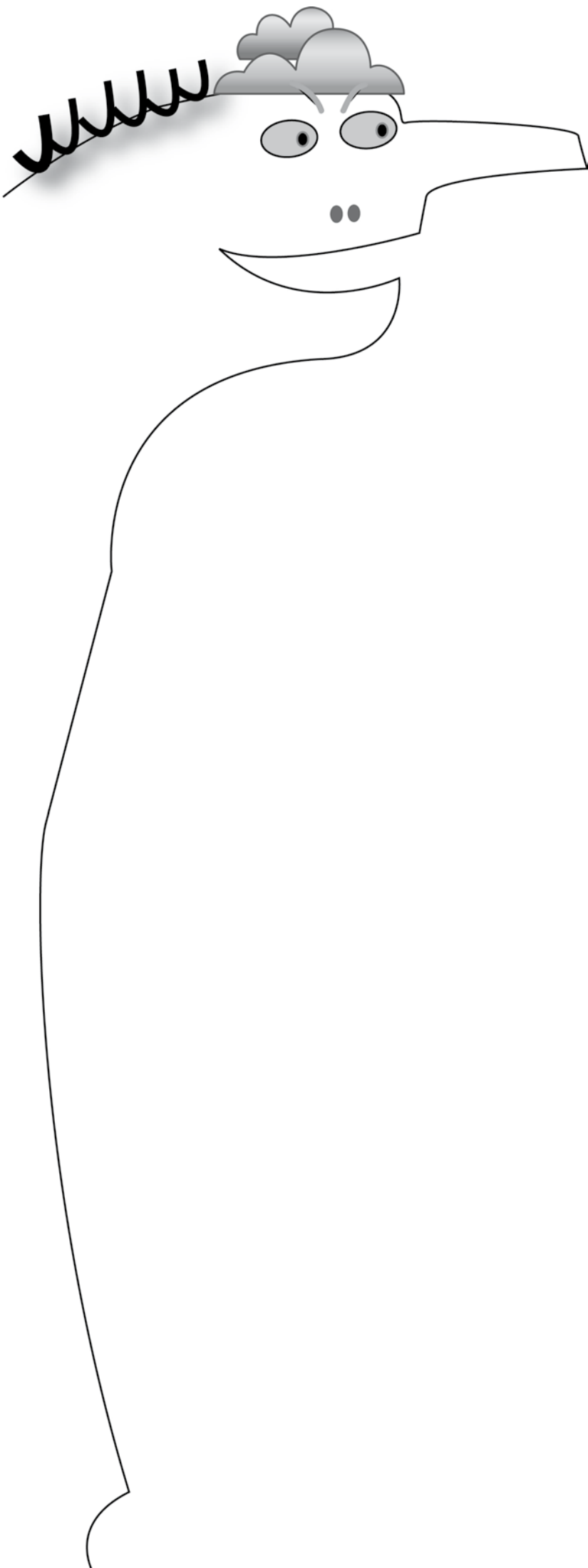
Wenn man den Lösungsweg einer Mathe-Aufgabe nicht sofort erkennt, bringt auch langes Weitertüfteln nichts.

überhaupt nicht
0

eher nicht
0

weitgehend
0

voll und ganz
0



Soziales Lernen

Zivilcourage Körpersprache

Ziel: Erkennen, dass die Körpersprache in Konfliktsituationen großen Einfluss hat



Zivilcourage

Sich einmischen oder wegschauen

Gewaltsituationen spielen sich oft im Dreieck Opfer-Täter-Zuschauer ab. Dabei steht jeder einzelne vor der Entscheidung: Soll ich eingreifen oder nicht, soll ich mich einsetzen oder nicht, soll ich mich wehren oder nicht.

Zuschauer/innen wissen oft nicht, wie sie eingreifen könnten. Weil sie neugierig sind, heizen sie die Situation oft noch unbewusst an. Sie müssen lernen, wie sie eingreifen können, um die Situation zu entschärfen und den Opfern zu helfen, oder wo sie fremde Hilfe holen können.

Opfer wissen oft nicht, wie sie sich verhalten sollen. Fehlendes Selbstvertrauen und unterwürfiges Verhalten lassen sie passiv werden. Dritte müssen sie deshalb schützen und dürfen Opfer nicht alleine lassen. Opfer müssen aber auch lernen, auf sich aufmerksam zu machen, sich wehren zu können und Selbstvertrauen zu entwickeln.

Täter/innen erleben Gewalthandlungen oftmals als starken emotionalen Reiz, die Folgen für sie selbst und andere werden emotional ausgeblendet. Deshalb müssen sie lernen, dass sie die Folgen ihrer Handlung zu tragen haben und dass sie ihre Bedürfnisse nicht auf Kosten von anderen durchsetzen können.

Einstieg:

Die Schüler sammeln verschiedenen Situationen „aus ihrem Alltag“, in denen Gewalt eine Rolle spielt, oder es werden verschiedene Gewaltsituationen vorgegeben (siehe Arbeitsblatt/ Folie).

Entscheidungsaufgabe:

Wähle für dich eine Situation aus, wo du eingreifen würdest und eine Situation, bei der du (wahrscheinlich) wegschauen würdest.

Die Schüler/innen setzen sich in Gruppen zusammen.

a) Sie vergleichen und begründen ihre Entscheidung.

b) Sie einigen sich auf eine Situation (eine selbst erlebte oder eine vorgegebene) und überlegen gemeinsam, wie eingegriffen werden kann, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen.

Plenum:

Die Gruppen spielen/ oder stellen ihre Situationen der Klasse vor.

Körpersprache

Hintergrundinfo:

Wir kommunizieren nicht nur mit unserem Mund, sondern mit dem ganzen Körper: Blicke, Mimik, Körperhaltung und Bewegungen sagen oft mehr als tausend Worte. Manche wirken provozierend, manche versöhnlich. Umso wichtiger ist es, in brenzligen Situationen auch auf die eigene Körpersprache zu achten.

1. Standbild:

Zwei Schüler/innen stellen spontan pantomimisch eine Konfliktsituation dar. Die Klasse erfindet zwei Geschichten dazu: In einer Geschichte soll sich der Konflikt weiter zuspitzen, in der anderen soll er gelöst werden.

2. Rollenspiel:

Die beiden Geschichten werden nun, ausgehend vom exakt gleichen Standbild vorgespielt.

3. Beobachtungsaufgabe für die Klasse:

Die SchülerInnen achten genau auf Mimik und Gestik der Spieler. Zusätzlich kann mit einer Digitalkamera die Körpersprache in den Schlüsselstellen festgehalten werden.

4. Auswertung:

Die beobachteten provozierenden und versöhnlichen Ausdrucksweisen werden nach dem Rollenspiel diskutiert und ev. auf einem Plakat festgehalten. Dieses kann anschließend mit den Fotos ergänzt werden.

Zum Thema dieser Unterrichtseinheit finden Sie auch ein Entscheidungsspiel für die ganze Klasse in der Toolbox!

	Was wirkt versöhnlich?	Was wirkt provozierend?
Mimik (Gesicht, Blick)		
Gestik (Körperhaltung)		
Körperhaltung		



Paar-Übung zur Körpersprache

Die Lehrperson teilt leise jedem Schülerpaar eine Emotion zu, die es pantomimisch darstellen soll (nach einer kurzen Vorbereitung):

- > **Beleidigung**
- > **Lob**
- > **Angriff**
- > **Provokation**
- > **Entschuldigung**
- > **Reue**
- > **Scham**
- > **Beschwichtigung**
- > **Unschuld**
- > **Versöhnung**
- > **Wut**
- > **Angst**
- > **Unterlegenheit**
- > **Sympathie**
- > **Antipathie**

Nach jeder Vorführung schätzen die Mitschüler ein, welches Gefühl dargestellt wurde und woran man das erkannt/nicht erkannt hat.

Kongruenz- Übung

Wenn Körperhaltung und Mimik nicht mit dem Gesagten übereinstimmen, kommt es beim Gegenüber zu einer unvermeidlichen Verunsicherung. Auch das kann an einigen Beispielen ausprobiert werden:

Lade jemanden mit total gelangweiltem Blick zu deinem Geburtstag ein.

Begrüße jemand mit freundlichen Worten aber sehr scharfem Ton.

Sag', dass du traurig und enttäuscht bist mit einem lachenden Gesicht.

Wie fühlt sich das Gegenüber?

Foto-Roman

Wenn die Klasse Spaß an der Beschäftigung mit Körpersprache zeigt, kann ev. auch ein Fotoroman hergestellt werden.

1. Eine einfache Geschichte wird in markante Szenen aufgeteilt
2. und anschließend pantomimisch dargestellt.
3. Die einzelnen Szenen werden mit einer Digitalkamera festgehalten und ausgedruckt.
4. Die Schüler können sich in Gruppen die entsprechenden Sprechblasen dazu ausdenken.



Soziales Lernen

Vorurteile und Außenseiter

Rollenspiele

Ziel: Das Eingestehen von Fehlern als Möglichkeit zur Konfliktbewältigung kennen lernen

Verwickelte Geschichte

Ein Mensch wähnt manchmal ohne Grund,
Der andere sei ein Schweinehund,
und hält für seinen Lebensrest,
an dieser falschen Meinung fest.
Wogegen, gleichfalls unbegründet,
er einen Dritten reizend findet.
Und da kein Gegenteil erwiesen,
zeitlebens ehrt und liebt er diesen.
Der selbe Mensch wird seinerseits,
und das ergibt der Sache Reiz,
durch eines blinden Zufalls Walten,
für einen Schweinehund gehalten,
wie immer er auch darauf zielte,
dass man ihn nicht für einen hielte.
Und einzig jener auf der Welt,
den selber er für einen hält,
hält ihn wiederum für keinen.
Moral: Das Ganze ist zum Weinen.

Eugen Roth



Auswertung im Klassengespräch:

Wie hat die/der Außenseiter/in sich gefühlt, was hat er/sie gedacht?

Wie hat er/sie versucht, Kontakt aufzunehmen?

Hat sich die Art (häufig, selten, aggressiver...) im Lauf des Spiels verändert?

Wie haben die anderen Gruppenmitglieder darauf reagiert?

Wie haben sie sich dabei gefühlt?

Habt ihr eine ähnliche Situation schon einmal erlebt?

6. Individuelle Reflexion:

(Folie/Arbeitsblatt: Außenseiter)

Worauf würdest du verzichten, um in eine für dich interessante Gruppe aufgenommen zu werden?

Worauf würdest du in keinem Fall verzichten (auch mit dem Risiko, nicht da-

7. Abschluss: Was macht eine gute Gruppe aus?

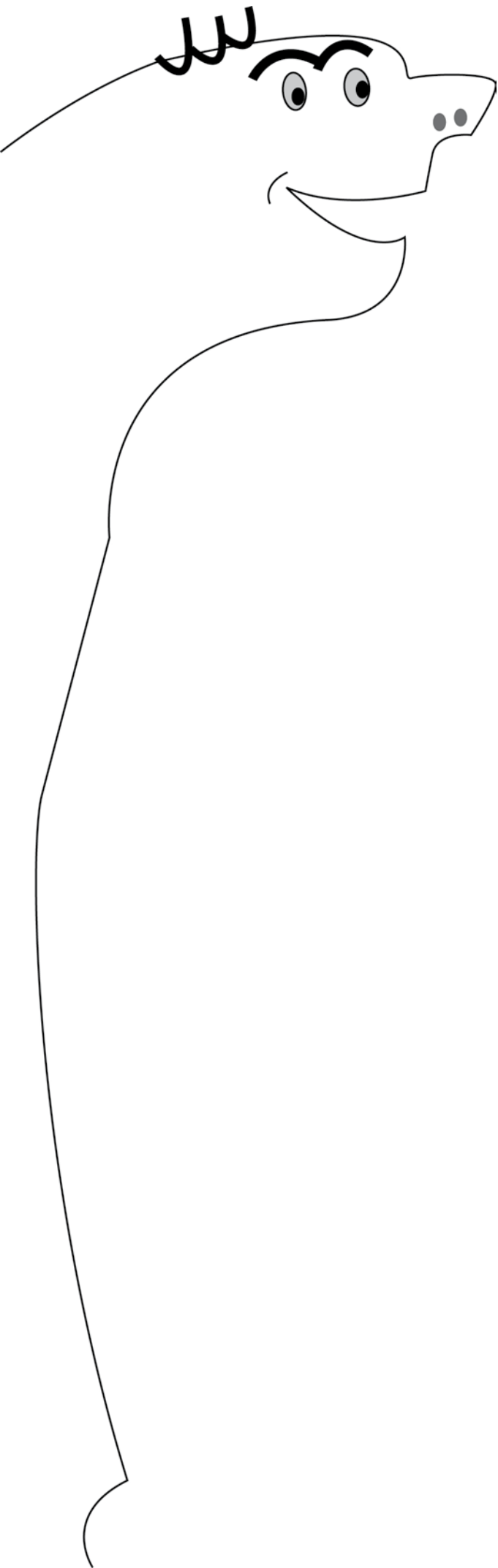
Nach einer Sammlung von verschiedenen Merkmalen (ev. an der Tafel) soll sich die Klasse auf 5 Kernaussagen einigen und ev. auf einem Plakat festhalten:

z.B. Es gibt keine Außenseiter, jeder wird so akzeptiert, wie er/sie ist, jede/r respektiert unterschiedliche Meinungen, jede/r ist offen für neue Ideen,....

Folie/ Arbeitsblatt:

	Verzicht o.k.	Nicht o.k.
Name	0	0
Besitz	0	0
Eigener Kleidungsstil	0	0
Eigene Meinung	0	0
Handy	0	0
Entscheidungsfreiheit	0	0
Alte Freunde	0	0
Eltern	0	0
Kontakt zu anderen	0	0
CD-/Mp3-Player	0	0
Ausgehen	0	0
Berufsziele	0	0
Lieblingsessen	0	0
Meinungsfreiheit	0	0
Computer/Internet	0	0
Glaubensfreiheit	0	0
Ausbildung	0	0
Rauchen	0	0
Hobbys	0	0
Luxus	0	0
Beziehungen	0	0
Dach über dem Kopf	0	0
Eigenes Zimmer	0	0
eigenes Geld	0	0
Bücher, Informationen	0	0
Fernsehen	0	0
Sport	0	0

Quelle: Karin Iten, Roland Lehmann: Konflikte - Konfliktlösungen, Sekundarstufe 1, Klassenmaterial, schulverlag, 2004



Soziales Lernen

Fehler eingestehen

Ziel:

Das Eingestehen von Fehlern als Möglichkeit zur Konfliktbewältigung kennen lernen



Thema

Fehler eingestehen

1. Den Schülern werden drei Zitate als Einstieg präsentiert, die zu einer ersten Auseinandersetzung mit dem Thema Fehler anregen sollten:

Alle Menschen irren, aber nur große Menschen erkennen ihren Irrtum.
(Augustus von Kotzebue)

Durch Fehler wird man klug, darum ist einer nicht genug. (Volksweisheit)

Die Irrtümer des Menschen machen ihn erst liebenswürdig. (Goethe)

2. Fehler machen alle, der Umgang damit ist aber nicht immer leicht.

Die SchülerInnen sollen sich nun in Paargesprächen von einem Fehler erzählen, mit dem sie im Rückblick gut umgegangen sind und von einem, mit deren Bewältigung sie unzufrieden sind. (Jeder entscheidet für sich, was und wie viel er/sie erzählen möchte!)

Leitfragen für das Paargespräch
könnten sein:

- o Welchen Fehler hast du gemacht?
- o Wie hast du reagiert?
- o Wie hast du dich dabei gefühlt?
- o Wie hat euer Gegenüber auf euer Verhalten reagiert?

3. Wir haben alle unsere eigene Art, Fehler einzugestehen. Nicht jeder macht das auf die selbe Art und Weise. Welche Art passt zu dir?

Die Schüler/innen sollen das Zutreffende auf dem **Arbeitsblatt** ankreuzen:

4. Rollenspiel: Ausprobieren, wie es gehen könnte, einen Fehler einzugestehen!

Beispiel:

Ausgangslage: Jan entschuldigt sich bei Peter: „Du, sorry, ich hab deine Hefte nicht absichtlich auf den Boden geworfen. Ich bin nur so schnell nach vorn gerannt und hab unabsichtlich deinen Tisch gerammt. Tut mir Leid!“

Nun verschiedene Varianten der Entschuldigung durchspielen:

„Ist schon in Ordnung. Kann passieren!“
„Jetzt siehst du es endlich ein. Immer machst du alles falsch!“

Eigene Beispiele finden....

Was ist günstig, was kann einen Streit erst recht wieder anheizen? Im Rollenspiel können verschiedene Reaktionsweisen ausprobiert und deren Wirkung in einer anschließenden Diskussion dis-

Einige Gedanken, die bei der Auswertung helfen könnten:

Was macht es manchmal so schwierig, nach einem Streit den ersten Schritt auf den anderen zuzugehen und über den eigenen Schatten zu springen?

- Ist es die Angst vor der Reaktion des anderen?
- Die Angst, die eigene Schwäche zuzugeben?
- Oder die Angst, als Verlierer dazustehen?
- Oder die Unsicherheit, wie man es zeigen soll?
- Oder...?

Wir haben alle unsere eigene Art, Fehler einzugestehen. Nicht jeder macht das auf die selbe Art und Weise. Welche Art passt zu dir?

Kreuze das Zutreffende an:

	passt zu mir	passt nicht zu mir
Einfach sagen: "Tut mir Leid!"	0	0
Einen Brief schreiben	0	0
Dem anderen etwas zuliebe tun	0	0
Telefonieren: „War nicht so gemeint!“	0	0
Auf den Knien bitten: „Vergib mir!“	0	0
Sich rechtfertigen: „Ich wollte doch nur...“	0	0
Eine SMS schreiben: „Sorry!“	0	0
Ein Gedicht schreiben	0	0
Ein passendes Lied abspielen	0	0
Versprechen: „Das geschieht nie mehr!“	0	0
Gefühle zeigen: „Ich schäme mich dafür!“	0	0
Fragen: "Wie kann ich das wieder gutmachen?"	0	0