

## Christof Sievers

Drogenberatung Westvest

Zeppelinstr. 3

45768 Marl

Tel: 02365 – 17464,

Email: [c.sievers@drogenberatung-westvest.de](mailto:c.sievers@drogenberatung-westvest.de)



**Mach 15**  
Methodenbörse

# Mach 15

## Methodenbörse

Mach 15 möchte den Teilnehmern ermöglichen, innerhalb eines Tages aus (k)einer Methode 15 zu machen. Hierbei ist die Beteiligung in Form einer vorher eingereichten Methode erwünscht. Die Methoden werden thematisch und von ihrer Art her für diesen Tag zusammengestellt und/oder mit Methoden des Referenten angereichert. Alle Methoden werden an diesem Tag angespielt und jedem Teilnehmer auf einer CD zur Verfügung gestellt.

Durch die Methodenbörse sollen Sie Ideen und Anregungen für Ihr Projekt, Ihren Unterricht oder andere Veranstaltungen finden. Neue und bewährte Methoden sowie Arbeitstechniken in der Jungenarbeit und ihre Übertragbarkeit auf andere Themen stehen hier im Zentrum. Sie können so direkt von Ihnen in Projekte oder im Unterricht eingesetzt werden.

Technische Voraussetzung für diesen Kurs ist eine funktionierende Emailadresse und die regelmäßige Sichtung der elektronischen Post.

## Referent

Christof Sievers, Drogenberatung Westvest, ist seit über 13 Jahren in der Sexualpädagogik tätig. Er ist Gründungsmitglied der Landesarbeitsgemeinschaft Jungenarbeit e.V. und seit mehreren Jahren im Vorstand der LAG tätig. Nach einer Idee von Meinhard Schreiber, pro familia Recklinghausen, konzipierte er die Jungentrophy, ist Ausdenker und Mitmacher des Starter Kits und arbeitet zudem auch einmal gerne mit Männern und nicht mit Jungs.

# Mach 15 - Methodenbörse

Planung Multiplikatorenfortbildung (10 Teilnehmer, 6 Stunden)

Zeit	Inhalte und Ziele	Methodik
10 Uhr	Einstieg	Vorstellungsrunde mit dem Alter Anrede, Orga etc.
	Kennenlernen, Warming-Up	Zuschreibungen Namensalat Deckenspiel Spots in Movement
	vertieftes Kennenlernen	Wappen
	Kooperation und Körperkontakt	Reise nach Jerusalem (anstatt Fähnchen schnappen)
	Meinungen, Werte und Normen	Seitenspiel Vier-Ecken-Übung
	Einstieg in die Jungenarbeit	Krabbelsack Jungen-Mosaik Info-Spiel
<b>Pause</b>		
	Vertrauen	Bodyguard Pendel
	Vertrauen und Kooperation	Bodyguard (Björns Version)
	Kooperation	Gemeinsam Drüber Bälle in Bewegung
	Einstieg in das Thema Sexualität	Sexrennen
	Körperwissen	Paul
	Liebe und Beziehung	Zur Sexualität gehört... Liebeszielscheibe
16 Uhr	Reflexion und Auswertung	Schlümpfe

# Mach 15 - Methodenbörse

Planung Multiplikatorenfortbildung (6 Teilnehmer, 6 Stunden)

Zeit	Inhalte und Ziele	Methodik
10 Uhr	Einstieg	Vorstellungsrunde mit dem Alter Anrede, Orga etc.
	Kennenlernen, Warming-Up Vorurteile, Wirkung auf andere	Zuschreibungen Rollenspiel
	Wahrnehmung	Schwertmeister
	vertieftes Kennenlernen	Wappen
	Meinungen, Werte und Normen	Vier-Ecken-Übung
<b>Pause</b>		
	Kooperation und Körperkontakt	Minenfeld
	Sexualität und Sprache	Penivagitus Sexrennen
	Liebe und Beziehung	Zur Sexualität gehört... Liebeszielscheibe
	Angst, Macht und Ohnmacht Einstieg in das Thema Gewalt	Darüber laufen Auflauern Wo fängt Gewalt an??
16 Uhr	Reflexion und Auswertung	Schlümpfe

## Zuschreibungen

- Ziele:** - Wahrnehmung des/der anderen,  
- Einschätzung des/der anderen,
- Für:** 8 bis 20 Jungen ab 12 Jahre
- Material:** Tesakrepp, Arbeitsbogen, ggf. Stifte
- Zeit:** 10 bis 15 Minuten
- Spielanleitungen:** Die Jungen erhalten jeweils einen Arbeitsbogen. Dieser wird mit Tesakrepp auf dem Rücken angebracht. Die Jungen haben nun die Aufgabe, einem anderen Jungen bezüglich einer Frage einzuschätzen und die Einschätzung hinten auf dem Rücken auf dem Arbeitsbogen zu schreiben. Derjenige weiß nicht wo und was derjenige geschrieben hat. Sind alle Bögen in allen Kategorien beschrieben, findet ein Austausch in der Großgruppe statt.
- Auswertung:**
- Welche Fragen waren leichter, welche schwerer zu schreiben?
  - Bei wem stimmt die Einschätzung genauestens überein?
  - Bei wem weicht sie eklatant ab?
- Hinweis:** Diese Übung geht nur, wenn sich die Teilnehmer überhaupt nicht oder nur sehr wenig kennen.

## Namensalat

- Ziele:** - Spielerisches gegenseitiges Kennenlernen,
- Für:** 8 bis 20 Jungen aller Altersstufen
- Setting:** Großer Übungsraum
- Material:** kein
- Zeit:** 10 bis 15 Minuten
- Spielanleitungen:** Die Jungen stehen in einem Kreis. Je zwei bilden ein Paar und „tauschen ihren Namen“. Das bedeutet, dass bei dem Paar, das sich aus Hans und Fritz zusammensetzt, der Fritz jetzt Hans heißt und umgekehrt. Ein Teilnehmer steht allein da und ruft einen Namen der Gruppenmitglieder auf. Der Gerufene - der auf seinen neuen Namen reagiert - versucht hinüber zulaufen, der Partner versucht ihn festzuhalten.
- Auswertung:**
- Welche Strategien wurden von den Einzelnen benützt?
  - Hat man sich auf seinen Namen konzentriert und damit aufs Weglaufen?
  - Hat man sich auf den Namen des anderen konzentriert und damit aufs Festhalten? Oder hat man versucht, möglichst viele Namen der anderen kennen zu lernen, damit man, falls man irgendwann allein dasteht, genügend Namen zur Auswahl hat, die man rufen könnte?
  - Wie steht's mit diesen Strategien bei jedem Einzelnen im Alltagsleben?

## Deckenspiel

- Ziele:**
- Einstieg in die Gruppenarbeit/Jungenarbeit,
  - Kommunikation untereinander fördern
  - andere kennenlernen
- Für:** 8 bis 20 Jungen aller Altersstufen
- Alter:** ab 10 Jahren
- Zeit:** 10 bis 15 Minuten
- Material:** Decke
- Spielanleitungen:** Die Gruppe wird in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt und durch eine, von den Teamern dazwischengehaltene Decke, getrennt. Jede Gruppe einigt sich nun auf einen Spieler, der sich direkt mit dem Gesicht zur Decke hinsetzt. Auf "3" wird nun die Decke fallengelassen. Die Spieler (nur die beiden aus jeder Gruppe) sehen sich und müssen nun den Namen des anderen schnellstmöglich nennen. Wer zuerst den richtigen Namen des Gegenübers sagt, darf ihn in die eigene Gruppe nehmen.

## Spots in Movement

- Ziele:**
- Aufwärmen
  - den anderen kennen lernen und wahrnehmen, zum anderen Kontakt aufnehmen
  - Spaß haben, gemeinsam Spaß haben
- Zielgruppe:** Jungen ab 6 Jahren
- Zeit/Dauer:** 10 – 20 Minuten
- Material:** Musik
- Spielanleitung:** Bei diesem „Spots in Movement“ steht die lockere Begegnung mit anderen im Vordergrund. Zur lockeren beschwingter Musik bewegen sich alle im Raum bzw. auf der Spielfläche. In kurzen Abständen unterbricht der Spielleiter die Musik, ruft Bewegungs- oder Kontaktimpulse, alle agieren diesen Impuls aus, dann setzt die Musik wieder ein, und alle bewegen sich wieder. Folgende Aufgaben können nacheinander gestellt werden:
- Suche jemanden
- mit der gleichen Augenfarbe,
  - mit der gleichen Sockenfarbe,
  - mit dem gleichen Lieblingsessen,
  - mit dem gleichen Sternzeichen,
  - mit der gleichen Unterhosenfarbe.

## Fähnchen schnappen

- Ziele:**
- Taktik = Körperkraft vs. Köpfchen,
  - Konzentration,
  - Geduld,
  - Teamkommunikation,
  - Regeln und Grenzen
- Zielgruppe:** Jungen ab 6 Jahren
- Zeit/Dauer:** mindestens 30 Minuten
- Materialien:** ca. 30 Stofffähnchen; großer Raum, Sporthalle
- Spielanleitung:** Bodenmatten gegenüberliegend (Abstand ca. 12 m) in einer Reihe auslegen.  
Es werden zwei Mannschaften gebildet (Trainer zählt ab, oder selber wählen lassen).  
Beide Mannschaften positionieren sich auf den gegenüber ausgelegten Bodenmatten (ca. 12 m Abstand zwischen den beiden Mattenreihen).  
Jeder soll sich schon vorher absprechen, gegen wen er antreten möchte.  
Danach erhält jede Zweiergruppe eine Zahl (z.B. bei 14 Teilnehmern 1-7).  
Nun werden die Spielregeln einmal erklärt:
1. Spielfeldbegrenzung beachten. Wer das Spielfeld übertritt verliert das Fähnchen
  2. Die Nummern werden vom Trainer durcheinander gerufen.
  3. Die angesprochene Zweiergruppe kämpft nun um das Fähnchen. Ziel ist es das Fähnchen für seine Mannschaft zu gewinnen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:
    - a.) Fähnchen als erster Schnappen und so schnell wie möglich auf die eigenen Matten retten.
    - b.) Den Spieler mit dem Fähnchen ticken, bevor er die eigenen Matten erreicht. Seinerseits zurückticken geht nicht.  
Das Fähnchen muss dann „sportlich fair“ an den Gewinner übergeben werden und darf ihm nicht vor die Füß geworfen werden (Fairplay, guter Verlierer, Respekt)
  4. Spieler, die nicht auf der Matte stehen, werden nicht aufgerufen.
  5. Ticken, nicht schubsen, grätschen oder anspringen
  6. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Fähnchen hat braucht nicht beim abbauen der Matten helfen.
- Variante:**
1. Statt der Zahlen können auch Rechenaufgaben gestellt werden, Sätze mit Zahlen zufällig eingeworfen werden (z.B. „Bayern hat am WE 4 Tore geschossen, oder?!“) oder auch angezeigt oder besonders leise gesprochen werden (sehr hilfreich bei besonders lauten Gruppen)
  2. Nach mehreren Durchgängen kann die Gruppenkonstellation verändert werden in dem ein Spieler aus z.B. Gruppe 1 nach hinten rückt (also die Nr. 7 wird). Dadurch verändern sich für alle Spieler die Gegner.

- Auswertung:**
1. Was für Fähigkeiten braucht man für dieses Spiel?
  2. Kommt es immer nur darauf an, der Größte und Stärkste zu sein?
  3. War jeder nur Einzelkämpfer?
  4. Was hat an dem Spiel am meisten Spaß gemacht?
- Erfahrungen:**
- Mit diesem Spiel gelingt es immer wieder, auch besonders „lebhaft“ Gruppen dazu zu bringen, sich zu konzentrieren, zuzuhören und Geduld aufzubringen.
- Es gibt Gruppen, die schnell merken, wie man gewinnen kann, andere prallen auch nach der zehnten Runde noch am Fähnchen zusammen. Hier kann man sehr gut einhaken und reflektieren („gibt es noch andere Möglichkeiten erfolgreich zu sein, ohne schwere Verletzungen und den direkten Zweikampf zu riskieren?“)
- Vor allem aber wird die Kommunikation untereinander gefördert, wenn man z.B. Rechenaufgaben stellt, wenn ein Mitspieler motiviert wird oder wenn er nicht mitbekommen hat, dass er dran ist (verbale Kooperation).
- Mir macht das Spiel immer wieder sehr viel Spaß, da meistens alle Spieler ihre Fähigkeiten einbringen können und Teil des Teams werden.
- Hinweise:**
- Aufpassen muss man bei körperlich stark unterlegenen (z.B. übergewichtigen und gleichzeitig kognitiv weniger schnell reagierenden) Jungs. Hier sollte man auf ähnliche Gegner achten.
- Besteht die Gruppe aus einer ungeraden Teilnehmerzahl, kann ein Junge auch als „Trainer“ fungieren, die Fähnchen halten, Zahlen rufen und Entscheidungen treffen.
- Gleiches gilt für Jungs die verletzt sind oder nicht spielen wollen. In dem Fall findet sich in seiner Gruppe garantiert ein Spieler der zwei Nummern (z.B. 6 + 7) abdeckt.
- Bei Uneinigkeiten sollen die Gruppen sich einigen (z.B. Wiederholung)

## Reise nach Jerusalem (verkehrt)

- Ziele:**
- Kooperation und Verständnis
  - Kontaktaufnahme, Kommunikationsförderung
  - Spaß haben
- Zielgruppe:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit/Dauer:** 10 – 20 Minuten
- Materialien:** für jeden Teilnehmer ein Stuhl, Musik, ggf. ein Schwamm und ein Trockentuch, um die Stuhlflächen wieder zu säubern.
- Spielanleitung:** Die Stühle werden in zwei Reihen aufgestellt. Ein Stuhl wird bevor die Musik einsetzt weggestellt. Solange die Musik läuft, gehen alle Jungen um die Stühle herum. Wenn die Musik stoppt, haben die Teilnehmer die Aufgabe sich auf den Stühlen hinzusetzen oder zu stellen, so dass jede/r einen Platz findet. Nach jedem Musikstopp wird wieder ein Stuhl entfernt, so dass die Aufgabe immer schwerer für die Gruppe wird.
- Erfahrungen:** Bei großen Gruppen kann man auch anfangs zwei Stühle entfernen.

## Alle, die ...

- Ziele:**
- Auflockerung
  - Einstieg und Kennenlernen
  - Erfahrungsaustausch
- Zielgruppe:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit/Dauer:** 10 – 20 Minuten
- Materialien:** für jeden Teilnehmer ein Stuhl
- Spielanleitung:** Die Gruppe setzt sich in einem Stuhlkreis, wobei ein Stuhl zu wenig vorhanden ist. Derjenige, der in der Mitte steht, versucht dadurch einen Stuhl zu ergattern, in dem er alle Teilnehmer auffordert den Platz zu wechseln, die eine Äußerlichkeit gemeinsam haben.  
Dies kann z.B. sein: „Alle die, die Turnschuhe tragen... (müssen aufstehen).“ Alle die, die blaue Augen haben... (müssen aufstehen).“  
Jeder, der dies erfüllt, muss nun aufstehen und den Platz mit jemand anderem tauschen. Gleichzeitig versucht, derjenige einen freigewordenen Platz zu ergattern.  
Es bleibt ein Junge übrig. Dieser wartet bis es wieder ganz ruhig geworden ist und sagt eine neue „Alle, die...“-Variante.

## Jungenmosaik<sup>1</sup>

- Ziele:**
- Einstieg in die Gruppenarbeit/Jungenarbeit,
  - Kommunikation untereinander fördern
  - andere kennenlernen
- Für:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit:** ab 15 Minuten
- Material:** Inliner, BRAVO, Gameboy, Fußball, Stofftier....
- Spielanleitungen:** In der Mitte der Runde liegen eine Reihe von Gegenständen, die etwas mit Jungen und Männern zu tun haben könnten (Inliner, BRAVO, Gameboy et.)  
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.

## Info-Spiel<sup>2</sup>

- Ziele:**
- Einstieg in die Gruppenarbeit/Jungenarbeit,
  - Kommunikation untereinander fördern
  - andere kennenlernen
- Für:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit:** ab 30 Minuten
- Material:** ein roter und ein blauer Würfel, Spielplan, Fragen
- Spielanleitungen:** Auf einem Spielplan mit Feldern von 1 - 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?

---

<sup>1</sup> LAG Jungenarbeit in NRW: Von der Praxis für die Praxis – Projekte in der Jungenarbeit. Dortmund, 2003. S. 68

<sup>2</sup> ebda.

## Vier-Ecken Übung

- Ziele:**
- Spielerisches gegenseitiges Kennenlernen,
  - Einstieg in ein Thema,
  - sammeln von Informationen über die Gruppenmitglieder
  - Werte und Normen
  - unterschiedliche Haltungen und Einstellungen verdeutlichen
- Für:** 8 bis 20 Jungen aller Altersstufen
- Setting:** Großer Übungsraum
- Materialien:** vorgefertigte Karteikarten
- Zeit:** 10 bis 30 Minuten
- Spielanleitungen:** Die Jungen befinden sich zu Beginn dieser Übung in der Mitte des Raumes. Jeder Junge soll sich auf einer bestimmten Frage hin einer der vier Ecken eines Raumes zuordnen, in denen jeweils ein Begriff ausliegt.  
Mögliche Fragen für die Vier Ecken-Übung können sein:

### ***Leben und Zukunft***

#### **1. Meine Zukunft ist...**

schwarz, bunt, rosarot, grau

#### **2. Von meiner Zukunft verspreche ich mir...**

viel Geld, gute Freunde, eine Familie, tollen Job

#### **3. Mein Beruf sollte...**

viel Geld einbringen, abwechslungsreich sein, anspruchsvoll sein, mit netten Kollegen zu tun haben

#### **4. Meine Freunde sollten...**

immer für mich da sein, die gleichen Interessen haben, mich ablenken können, mir weiterhelfen können.

#### **5. Bei meiner Freundin ist mir wichtig, dass sie...**

gut aussieht, möglichst viele Gemeinsamkeiten hat, sehr selbstständig ist, mir viel Freiheit lässt.

#### **6. Was bedeutet für mich Lebensglück/Erfüllung**

für mich soll es rote Rosen regnen, alle Wunder geschehen, viele Abenteuer begegnen, alles im Lot sein.

### ***Sexualität:***

#### **1. Was machst du gerne in deiner Freizeit?**

abhängen, Freunde treffen, telefonieren, Musik hören

#### **2. Was willst du in deiner Zukunft unbedingt haben?**

viel Geld, eine Familie, tolle Freunde, toller Job

#### **3. Welches Wort passt am Besten zu Geschlechtsverkehr machen?**

ficken, poppen, miteinander schlafen, Liebe machen

#### **4. Liebe...**

rechtfertigt alles, gibt es gar nicht, ist das Wichtigste im Leben, ist Voraussetzung für Geschlechtsverkehr.

#### **5. Sexfilme sind...**

informativ, erotisch, langweilig, abstoßend.

#### **6. Kondome sind...**

sicher, cool, eklig, unsicher

#### **7. Bei meiner Freundin ist mir wichtig, dass sie...**

gut aussieht, möglichst viele Gemeinsamkeiten hat, sehr selbstständig ist, mir viel Freiheit lässt.

**8. Was ist dir am Wichtigsten in einer Beziehung?**

Treue, Verständnis, Vertrauen, Romantik

**9. Was ist dir in der Sexualität wichtig?**

Spaß, Lust, Orgasmus, Leidenschaft

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 Gruppe soll sich auf einer bestimmten Frage oder Aussage hin einer der vier Ecken eines Raumes zuordnen, in denen die Karten mit der Aussage „Ja“, „Ja, aber“, „Nein“, „Weiß nicht“ ausliegen.

Beispielhafte Aussagen können sein:

- Kann ein Mensch innerhalb von Sekunden seinen Charakter völlig verändern?
- Ist ein geteilter erster Platz genauso gut wie ein ungeteilter?
- Kann man auch ohne Küssen verliebt sein?
- Wärest du gerne Kandidat in einer Quizshow?
- Sind deine Eltern in ihrer Liebesbeziehung für Dich Vorbild?
- Sag mir welche Musik Du hörst und ich sage dir wer du bist.
- Könntest du Zeitsoldat werden.
- Kondome sind Liebestöter.

**Hinweise und Erfahrungen:**

Alle Jungen sollen sich für eine Ecke entscheiden. Ein Verbleiben in der Mitte ist nicht möglich. Die Gruppenleitung sollte darauf achten, dass die Jugendlichen nicht miteinander sprechen und sich austauschen. Die Meinungen sollen gleichberechtigt nebeneinander stehen.

Eventuell kann man auch noch den Wechsel in eine andere Ecke erlauben.

### **Seitenspiel<sup>3</sup>**

**Ziele:**

- Spielerisches gegenseitiges Kennenlernen,
- Einstieg in ein Thema,
- sammeln von Informationen über die Gruppenmitglieder

**Für:**

8 bis 20 Jungen aller Altersstufen

**Setting:**

Großer Übungsraum

**Materialien:**

zwei Linien mit Tesakrepp, der Zielgruppe entsprechende Fragen (6 bis 8), die im Verlauf der Übung intimer werden und/oder in ein Thema münden, ein Ja- und ein Nein-Schild

**Zeit:**

10 bis 30 Minuten

---

<sup>3</sup> Peer Education -ein Handbuch für die Praxis (BZgA), Köln 2002, S. 48.

- Spielanleitungen:** Die Gruppe steht aufgereiht auf der Nein-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.
- Hinweise und Erfahrungen:** Alle Jungen sollen sich für eine Seite entscheiden. Ein Verbleiben in der Mitte ist nicht möglich. Bei der oben beschriebenen Variante sollte die Gruppenleitung darauf achten, dass die Jugendlichen nicht miteinander sprechen und sich austauschen.  
Bei der MultiplikatorInnenfortbildung beispielsweise hat es sich als günstig erwiesen, den TeilnehmerInnen genügend Zeit einzuräumen, um sich auszutauschen.

### Rollenspiel<sup>4</sup>

- Ziel:**
- Austausch von Meinungen, Vorurteilen über prominente Menschen,
  - Abgleich mit der Wirklichkeit, Brüche in der Biografie bekannter (heldenhafter) Männer kennen lernen.
  - mit Rollenmodellen, Vorurteilen spielen,
  - Spaß haben
- Zeit:** 15 – 20 Minuten
- Material:** ein Tisch, eine Flipchart oder Schultafel (magnetisch), 9 Prominenten-Bilder mit Klebemagneten und 9 Notizen als Bildunterschriften
- Vorbereitung:** 9 schwarz-weiß Bilder von Prominenten werden auf einem Tisch ausgebreitet, die 9 Aussagekarten bzw. Typenbeschreibungen an der Flipchart oder Schultafel angebracht.
- Spielanleitung:** Die Jungengruppe hat ein Rätsel zu lösen. Bei dem suchen neun prominente Menschen (Albert Einstein, David Beckham, Boris Becker, Papst Benedikt XVI, Bill Kaulitz, Joachim Löw, Dieter Bohlen, Atze Schröder und Bruce Willis) eine ihrem Werdegang entsprechende Bildunterschrift. Es stehen neun Bildunterschriften zur Verfügung. Die Gruppe muss diese so verteilen, dass ein für alle Prominenten richtiges Ergebnis hierbei herauskommt. Als mögliche Bild-Unterschriften-Kombinationen gibt es u.a.:
- Albert Einstein ... musste die Schule verlassen.
  - David Beckham ... bezeichnet sich als metrosexuell.
  - Boris Becker ... wurde ungewollt Vater.
  - Papst Benedikt XVI ... wusste mit 16 Jahren schon, was er werden wollte.
  - Atze Schröder .... ist ausgebildeter Tanzlehrer.

---

<sup>4</sup> LAG Jungenarbeit in NRW: Starter Kit – Zukunft für Einsteiger

- Bill Kaulitz ... wird von seinem Stiefvater unterstützt.
- Joachim Löw ... arbeitete mehrere Jahre im Ausland.
- Bruce Willis ... stotterte als Kind.
- Dieter Bohlen ... hat ein Abiturdurchschnitt von 1,3.

### Mein Wappen<sup>5</sup>

- Ziele:**
- die Jungen setzen sich mit sich und ihrer Familie auseinander.
  - die öffnen sich anderen Jungen.
  - die sind stolz darauf, anderen Jungen etwas von der eigenen Person zu präsentieren.
  - alle erfahren Neues übereinander.
- Zielgruppe:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit/Dauer:** 10 – 20 Minuten
- Materialien:** DinA 4- bzw. DinA 3-Seite mit Wappen entsprechend der Jungenanzahl, ggf. Stifte
- Spielanleitung:** Die Jungen gestalten ihr Wappen. Hierzu erhalten sie ein DinA 4-Seite mit einer Wappenvorlage. Sie sollen dann jedes Feld dieses Wappen gestalten.  
Anleitungstext könnte folgender sein:  
*„Über dem Schlossportal eines Königreiches ist ein großes Wappen angebracht, dass anhand von Farben und Symbolen die Familiengeschichte und die Besonderheiten erzählt. Auch du hast eine eigene Geschichte mit Personen und Dingen, die in deinem Leben eine wichtige Rolle spielen, persönliche Interessen (Hobbys) und Fähigkeiten. Versuche ein eigenes Wappen zu entwerfen und zu zeichnen. Wähle Symbole und Farben, die dich beschreiben und über dich erzählen.“*  
Bei der Ausführung der Aufgabe soll auf eine sorgfältige Bearbeitung Wert gelegt werden. In den meisten Fällen ist ein Eingreifen überflüssig, weil überwiegend liebevoll gestaltet wird. Außerordentlich wichtig ist die Präsentation und Besprechung der Wappen.
- Auswertung:** Es kann eine Galerie eröffnet werden, in der die Jugendlichen raten, wer zu welchem Wappen gehört. Möglich ist aber auch eine Vorstellung des Bildes im Plenum.  
Die Aufgabe ist sehr persönlich, daher bitte unbedingt auf Feedbackregeln achten.
- Variante:** Alle Wappen werden an der Wand sehr dicht aufgehängt. Die Jungen schauen sich die Wappen aller an und verbinden dann mit Wollfäden die einzelnen Felder ihres eigenen Wappens mit den Feldern anderer, bei denen sie eine enge Verwandtschaft feststellen können. So ergibt sich ein Netz, in dem Individualität und Gruppenbildungen deutlich werden.  
Feedback – Runde:

<sup>5</sup> vgl. auch REINES, A.: Praktische Erlebnispädagogik. Augsburg 2003, S. 127. FALLER K., KERNTHE W., WRACHMANN M.: Konflikte selber lösen. Mediation für Schule und Jugendarbeit. - Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr, 1996.

Gab es Überraschungen? Wie ist es, die eigenen Vorlieben als Teil eines Kollektivs zu sehen? Hat irgendjemand ein anders Wappen entdeckt, bei dem alle Felder ebenso wie beim eigenen ausgefüllt waren?

## Bodyguard<sup>1</sup>

- Ziele:** - Kooperation und Zusammenarbeit,  
- Vertrauen
- Für:** Jungen ab 14 Jahren
- Zeit:** 10 – 20 Minuten
- Material:** kein
- Spielanleitungen:** Ein Freiwilliger aus der Gruppe ist der VIP (Very Important People). Dieser Vip hat nun die Aufgabe, durch den Raum zu gehen. Die anderen müssen ihn beschützen bzw. auffangen, da er die besondere Angewohnheit hat einfach mitten in der Bewegung zu stoppen und dann steif wie ein Brett umzufallen.

## Pendel<sup>2</sup>

- Ziele:** - Körpererfahrung  
- Förderung der Verantwortungsübernahme,  
- Förderung und Entwicklung des Vertrauens,  
- Förderung und Entwicklung der Zusammenarbeit/ Kooperation
- Für:** Jungen ab 14 Jahren
- Zeit/Dauer:** 10 – 20 Minuten
- Material:** Augenbinde
- Spielanleitung:** TL bilden einen Kreis, die Person in der Mitte schließt die Augen (Augenbinde) und lässt sich steif wie ein Brett fallen. Die in dieser Richtung stehenden TL im Kreis schubsen sie mit nach vorn gestreckten Armen sanft in eine andere Richtung (am Anfang sollte die Fallstrecke sehr gering sein)
- Variante:** Zwei Jungen stellen sich gegenüber auf. Ein Dritter stellt sich zwischen die Beiden, vorsichtig wird der in der Mitte stehende Spieler von den beiden äußeren nach vorne und hinten gekippt und aufgefangen. Wichtig dabei ist, dass der mittlere Spieler seinen Körper unter Spannung hält.
- Hinweise:** Schulter an Schulter, der Kreis sollte einen Durchmesser von 2 Meter nicht überschreiben. Später kann der Radius des Kreises erweitert werden.  
Die in der Mitte stehende Person sollte die Arme vor der Brust verschränken.

---

<sup>1</sup> <http://www.abenteuerprojekt.de/Spiele/index.htm>

<sup>2</sup> vgl. Gilsdorf/Kistner. Kooperative Abenteuerspiele, [http://www.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige\\_einer\\_Methode.html?mid=48](http://www.bpb.de/methodik/J4X0OC,0,0,Anzeige_einer_Methode.html?mid=48)

## Schwertmeister

- Thema:** Konzentration, Geschicklichkeit
- Für:** Jungen ab 6 Jahren
- Zeit/Dauer:** mind. 20 Minuten
- Material:** Wäscheklammern, Seil, Schüssel, Styropor-Schläger, Augenbinde
- Spielanleitung:** Zunächst muss ein Schwertmeister bestimmt werden. Er erhält 10 - 15 Insignien (Wäscheklammern), die an den Kleidungsstücken befestigt werden, und ein Schwert (Styropor-Schläger) zur Verteidigung dieser Insignien. Mithilfe eines Seiles wird ein Kreis von ca. 6 m Durchmesser ausgelegt. Der Schwertmeister setzt eine Augenbinde auf und begibt sich ins Zentrum seines Kreises. Neben ihm wird eine leere Schüssel aufgestellt.
- Die anderen Spieler verteilen sich um die Außengrenzen des Kreises. Lautlos versuchen sie nun, die Insignien des Schwertmeisters zu erobern. Dabei gelten folgende Regeln: Es darf immer nur ein „Dieb“ in dem Kreis agieren. Die Regelung, wer den Kreis betreten darf erfolgt schweigend.
- Glaubt der Schwertmeister einen „Dieb“ heranschleichen zu hören, so kann er versuchen, diesen mit dem Schwert abzuschlagen. Trifft er, so muss sich der „Dieb“ aus dem Kreis zurückziehen und 30 Sekunden abwarten, bis er wieder einen neuen Versuch starten kann. Hatte er bei diesem Versuch bereits eine Klammer erobert, muss er diese in der Schüssel ablegen.
- Gelingt es einem „Dieb“, sich mit einer Klammer aus dem Kreis zu stehlen, so darf er sich diese anheften. Hat ein Dieb auf diese Art und Weise z.B. 4 Insignien erobert, wird er automatisch sofort zum nächsten Schwertmeister. Außerhalb des Kreises darf kein Dieb abgeschlagen werden.
- In der Schüssel abgelegte Klammern können nicht mehr erobert werden. Ist die letzte Klammer erobert oder in der Schüssel abgelegt und es ist bis dahin keinem der „Diebe“ gelungen, den Meister nach obigen Regeln abzulösen, so kann dieser für eine weitere Runde im „Amt“ verbleiben.
- Bei einem Wechsel werden dem neuen Meister zunächst alle im Spiel befindlichen Klammern von den „Dieben“ angesteckt. Jede Runde beginnt also mit gleichen Ausgangsbedingungen.



## Bodyguard (2)

- Ziele:**
- füreinander einstehen,
  - sich beschützt fühlen,
  - Selbsterfahrung – helfen ist ein gutes Gefühl-,
  - gute Freunde – schlechte Freunde,
  - Strategien entwickeln,
  - Spaß haben
- Für:** Jungen ab 6 Jahren
- Zeit/Dauer:** mind. 30 Minuten
- Material:** 1 - 2 Softbälle, eventuell zwei Pratzten
- Spielanleitung:** TL bilden einen Kreis.
1. Gruppe mit acht Personen ist ideal. Ggf. zwei Gruppen bilden (nähere Erläuterung siehe „Erfahrungen“)
  2. Zwei Spieler gehen in die Mitte (nicht unbedingt die Jungs, die ehe schon „dicke“ miteinander sind). Einer zieht die Pratzten an (Bodyguard), der andere (z.B. ein bekannter Rapper, Fußballstar, russischer Oligarch etc.) verschanzt sich hinter seinem Bodyguard.
  3. Die anderen Teilnehmer im Kreis (z.B. Fans, Russenmafia etc.) bekommen zunächst einen Softball und müssen versuchen, den Star zu „berühren“ oder „abzuschießen“, in dem sie ihn mit dem Ball abwerfen.
  4. Nach 2-3 Minuten (oder länger) wird aus dem Bodygard der Star und umgekehrt.
  5. Jeder Treffer wird vom Trainer laut mitgezählt und anschließend aufgeschrieben.
  6. Es werden keine Gewinner ermittelt sondern beim nächsten Durchgang geschaut, ob das jeweilige Team besser geworden ist. Dazu sollen sich die Teams nach jeder Runde besprechen, wie sie ihre Strategie verändern müssen.
- Variante:**
1. Ein zweiter Ball wird in den nächsten Runden ins Spiel gebracht
  2. Ein zweiter Bodyguard kommt hinzu
- Auswertung:**
1. Welche Fähigkeiten braucht man für die einzelnen Rollen (Bodyguard, Opfer, Täter)
  2. Wie fühlt es sich an, dass man jemanden vor sich hat, der sich in den Weg stellt?
  3. Wer sind bei dem Spiel die guten und schlechten Freunde?
- Hinweise:** Wenn die Gruppen zu groß sind, kommt bei dem ein oder anderen schnell Langeweile auf. Das kann natürlich auch gewollt sein. Ich habe gute Erfahrungen damit gemacht, mit den Jungen Abwandlungen des Spiels zu überlegen. Sie haben oft gute Ideen, lernen, dass man Dinge durch Kommunikation und Engagement nach seinen Vorstellungen verändern kann (Zwei Gruppen bilden, längere oder kürzere Spielzeit in der Mitte, Verweildauer nach Abschussquote, Große beschützen die Kleinen etc.).

## Minenfeld

- Ziele:** Konzentration, Kooperation, Strategien entwickeln, Kommunikation, planvolles Handeln
- Material:** pro TN ein kurzes Vierkantholz (10 x 10 x 20 cm), Seil, eventuell Augenbinden
- Dauer:** ab 20 Minuten
- Spielanleitung:** Mit einem Seil wird ein Kreis gelegt, indem alle Gruppenmitglieder Platz haben.  
Kurze Vierkanthölzer werden in ausreichender Anzahl in den Kreis mit der Längsseite auf dem Boden gelegt.  
Die Gruppe soll sich nun auf die Hölzer stellen und sich bewegen, so dass jeder Junge einmal das Holz gewechselt hat.  
Die Gruppe erhält nun die Aufgabe, alle Hölzer aufzurichten und darauf zum Stehen zu kommen. Hierbei darf der Boden nicht berührt werden, da sonst die Minen hochgehen.
- Variante:** Falls ein Teilnehmer mit dem Fuß den Boden berührt, löst er eine Mine aus und erblindet durch einen Splitter. Er muss nun mit verbundenen Augen diese Übung weitermachen.



## Gemeinsam drüber

- Ziele:** - die Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit der Teilnehmer  
- Problemlösungskompetenz
- Für:** Jungen ab 10 Jahren
- Zeit:** Vorbereitungszeit 15 Minuten; Durchführung ½ Stunde
- Material:** Seil, Flatterband, oder Schnur; ein weicher Untergrund empfehlenswert.
- Vorbereitung:** Ein Seil, eine Schnur oder ein Stück Flatterband wird in ca. 90 cm Höhe gespannt. Je nach Größe und Geschicklichkeit der Gruppe kann das Seil etwas höher oder niedriger gespannt werden.
- Spielanleitung:** Alle Jungen stehen auf einer Seite des Seiles. Nun sollen sie nacheinander über das Seil hinweg auf die andere Seite gelangen, ohne dieses zu berühren.
- Variante:** - Höhe des Seiles verändern,  
- immer zwei jungen gleichzeitig rüber
- Reflexion:** Warum haben die ersten Versuche nicht funktioniert?  
Ab welchem Zeitpunkt hat es besser funktioniert?
- Erfahrungen:** Eine sehr chaotische Gruppe kann innerhalb kürzester Zeit zusammenwachsen, bzw. die Tendenz dieser Möglichkeit erkennen!

## Darüber laufen

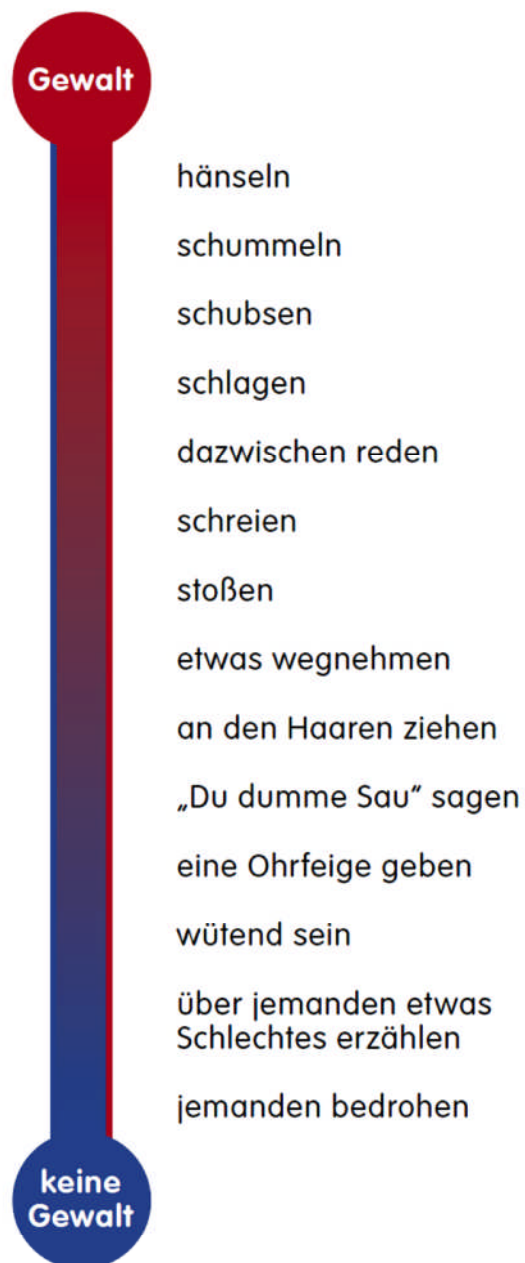
- Ziele:** - Annäherung an das Thema Angst  
- Angst empfinden,  
- Grenzen erleben
- Für:** Jungen ab 10 Jahre
- Zeit:** 10 - 20 Minuten
- Material:** kein
- Spielanleitung:** Bei dieser Übung wird die Gruppe geteilt, wobei die eine Hälfte sich auf dem Boden hinlegt. Die andere Teilnehmerhälfte hat nun die Aufgabe, über die am Boden Liegenden darüber weg zusteigen. Das Tempo wird in zwei weiteren Schritten erhöht. Danach wird gewechselt.
- Variante:** Erst über die Beine, im nächsten Schritt über den Unterkörper, später dann über den Oberkörper bzw. Kopf.
- Hinweis:** Es gilt die Stop-Regel. Wenn ein Teilnehmer laut Stop ruft, werden alle Bewegungen der Teilnehmer erst einmal eingefroren. Nun kann der Teilnehmer erklären, was ihn zum Stop veranlasst hat.
- Auswertung:** Wie habe ich mich gefühlt?  
Was war noch angenehm, was unangenehm?

## Auflauern

- Ziele:** - Wahrnehmung  
- Macht, Ohnmacht erleben  
- Angst haben, Bedrohung erleben und aushalten
- Für:** Jungen ab 10 Jahre
- Zeit:** 10 - 20 Minuten
- Material:** eine PET-Flasche oder eine gekürzte Schwimmnudel o.ä.
- Spielanleitung:** Die Jungen stehen in einem großen Kreis mit dem Rücken zur Mitte. Wer sich traut, kann die Augen schließen.  
In der Mitte steht der Spielleiter mit einer PET-Flasche in der Hand. Er wird mit Beginn dieser Übung versuchen, sich an einen der Jungen von hinten anzuschleichen und mit der Flasche ihm auf dem Kopf zu schlagen.  
Jeder Junge, der glaubt, dass der Spielleiter sich ihm nähert, kann „Stopp“ sagen und hebt die Hand. Hat er richtig gelegen, berührt der Spielleiter ihm kurz an dem Rücken.  
Sollte der Spielleiter es schaffen, sich einem Jungen so zu nähern, dass die Flasche zum Einsatz kommt. So wird sie beim Niedersausen von der noch freien Hand gestoppt und hierdurch ein lautes Geräusch erzeugt.
- Auswertung:** Wie habe ich mich gefühlt?  
Wo habe ich die Angst, wo die Bedrohung gespürt?

## Wo fängt Gewalt an

- Ziele:**
- Was ist alles Gewalt?
  - Gewaltverständnis von Jungen
  - Auseinandersetzung mit psychischer und physischer Gewalt,
  - Austausch über Gewalterfahrungen ermöglichen
- Für:** Jungen ab 10 Jahre
- Zeit:** 30 - 60 Minuten
- Material:** Karteikarten mit unterschiedlichen Gewalttätigkeiten
- Spielanleitung:** Die Jungengruppe erhält mehrere Karteikarten auf denen Gewalttätigkeiten stehen. Sie sollen entscheiden, welche der daraufstehenden Begriffe zum Themenbereich Gewalt gehören und welche nicht, welche Gewalt darstellen und welche nicht. Danach sollen sie die Begriffe oder Umschreibungen, die für sie gewalttätig sind in eine Rangfolge bringen.



## Autoverkehr

- Ziele:** - warming-up  
- Einstieg
- Für:** Jungen aller Alterstufen
- Zeit:** 10-15 min.
- Material:** keine
- Spielanleitung:** Alle sitzen im Kreis. Der Spielleiter steht in der Mitte, ohne Stuhl, fragt nach drei Automarken. Die Gruppe wird nach den drei genannten Marken hin abgezählt. Der Spielleiter fängt an, einen der genannten Begriffe zu nennen, woraufhin die Genannten sofort aufstehen und ihre Plätze tauschen müssen. Der Spielleiter versucht nun einen Platz zu besetzen. Der Spieler ohne Platz stellt sich nun in die Mitte und ruft einen anderen der drei verteilten Begriffe.  
Eine Besonderheit bei diesem Spiel ist der Begriff „Autoverkehr“. Wird dieser Begriff gerufen, müssen alle Spieler aufstehen und die Plätze tauschen. Genauso können die drei vorher genannten Begriffe kombiniert werden, so dass zwei Namensgruppen aufstehen und die Plätze tauschen müssen.
- Variante 1:** Möchte der Spielleiter sofort mit dem Thema "Sexualität" beginnen, kann er drei Begriffe aus dem Bereich „Sexualität“ sammeln. Diese können witzig, gefühlvoll, versaut o. ä. sein. Bei „Geschlechtsverkehr“ müssen dann alle aufstehen.
- Variante 2:** Die Begriffe weibliches und männliches Geschlechtsteil werden verteilt. Derjenige, der in der Mitte steht, sagt ein anderes Wort für weibliches Geschlechtsteil „Busen“ oder „Scheide“, woraufhin alle weiblichen Geschlechtsteile aufstehen und die Plätze tauschen müssen. Bei einem anderen Wort für Geschlechtsverkehr müssen alle aufstehen.

## Penivagitus

- Ziele:** - Auflockerung  
- direkter Zugang zum Bereich Sexualität  
- Sensibilisierung für sexuologische Sprache  
- Kommunikationsförderung  
- Animation zum Ausprobieren von sexuologischen Wörtern  
- Aushandeln der Begriffe, was in welchem Kontext okay ist und was eventuell auf Ablehnung stößt  
- Achtung vor dem anderen, für Nichtverwendung sensibilisieren
- Für:** Jungen ab 10 Jahre
- Zeit:** je nach Ausgestaltung
- Material:** Tafel oder ein großer Zettel  
- Kreide oder schwarze, rote und blaue Stifte
- Spielanleitung:** In der Gruppe soll zu den Begriffen Penis, Vagina, Coitus weitere Begriffe aufgeschrieben werden – alle Wörter sind erlaubt. Nach der Sammlung soll die Gruppe sich entscheiden, ob ein Begriff gut, neutral oder schlecht ist (+, 0, -) und ihre Bewertung hinter dem jeweiligen Wort notieren.  
In der Großgruppe werden die Plakate aufgehängt und mitsamt Bewertung vorgelesen.

- Auswertung:** Wie ist das Verhältnis von positiven und negativen Begriffen?  
Was kann zu den Jungenbegriffen gesagt werden?  
Gibt es eine Jungen- und Mädchensprache, wo gibt es Übereinstimmungen?  
Welche Wörter können in dieser Einheit zu dem Thema Sexualität verwendet werden, ohne dass jemand verletzt wird?  
Welche Wörter hätten Mädchen aufgeschrieben und für gut befunden?
- Erfahrungen:** Es gibt viele Begriffe, die alle ihre Berechtigung haben bzw. einer regional unterschiedlichen Bewertung unterliegen.  
Die Begriffe können von der Gruppenleitung aufgeschrieben werden, da hierdurch die Schüler eine Legitimation erfahren; es darf alles gesagt werden.

### Keksdosenspiel<sup>1</sup>

- Ziele:** - Sensibilisierung;  
- Einstellungen deutlich machen und reflektieren
- Für:** Jungen ab 12 Jahre
- Zeit:** 30 - 60 Minuten
- Materiali:** Keksdose, Fragekarten
- Vorbereitung:** Stuhlkreis, vorherige Klärung der Begriffe – z.B. Homosexualität, Heterosexualität ...
- Spielanleitung:** In der Mitte des Raumes steht eine Keksdose, in der Frage- und/oder „Stell dir vor“-Karten stecken. Einer beginnt, zieht eine Karte und stellt die Frage dem Nachbarn. Rückfragen an die anderen Teilnehmer sind erlaubt und gewünscht.  
Danach macht der Nachbar weiter.  
Ziel ist es ins Gespräch zu kommen. Fragen müssen nicht „abgearbeitet“ werden, sie dienen vielmehr als „Türöffner“.  
Wenn jemand nicht antworten kann, fragt der Moderator in die Runde, was die Anderen denken, bzw. Antworten würden.  
Für Jungengruppen können die Fragen geschlechtsneutral formuliert werden.  
Mögliche Fragen können sein:

- Nenne fünf bekannte homosexuelle Persönlichkeiten...
- Stell Dir vor, Dein bester Freund sagt Dir, er sei schwul – wie würdest Du reagieren?
- Woran erkennst Du Lesben?
- Sollen Homosexuelle heiraten dürfen?
- Wie merkst Du, dass Du verliebt bist?

- Die Fragen beleuchten den Informationsbedarf der Teilnehmer; deutlich werden auch die Einstellungen zu Lesben und Schwulen; kontroverse Diskussionen brauchen eine entsprechende Moderation.
- Erfahrungen:** Diese Methode wird von lesbischen und schwulen TeamerInnen benutzt. Der peer-Ansatz ist hier erforderlich.  
Unterschiedliche Ansichten sollten respektiert werden.  
Methode kann auch das Thema: Männlichkeit, Sucht, Sexualität usw.

<sup>1</sup> SchLAue Kiste ([www.schlau-nrw.de](http://www.schlau-nrw.de)).

sein. Fragen können danach konzipiert werden.

## Paul & Paula

- Ziele:**
- Aufklärung über den Körper und die körperlichen Veränderungen
  - je nach Bedarf auf unterschiedliche Themen (Jungs und Mädchen, Pubertät, schöne und schlechte Berührungen etc.) und Bereiche (Penislänge, Menstruation, Stress mit Eltern etc.) auszurichten
  - Schwierigkeiten und Schönheiten in der Pubertät
  - Möglichkeiten zur Auseinandersetzung schaffen
- Zeit:** ab 30 Minuten
- Alter:** ab 6
- Material:** Packpapier, viele bunte Eddings, ein bis zwei Körperumrisse
- Spielanleitung:** Die Jungen erhalten den Körperumriss namens „Paul“, können eventuell bei mehr Bedarf auch den Körperumriss „Paula“ gestalten. Paul/a werden innerhalb der nächsten halben Stunde um 10 Jahre altern. Gemeinsam wird auf der linken Packpapierhälfte gesammelt, was alles körperlich innerhalb der nächsten zehn Jahre mit Paul/a passiert; auf der rechten Seite, was beide emotional und gesellschaftlich erleben und erfahren könnten.
- Die von den Jungen genannten Begriffe können dann besprochen werden, soweit es die Intimität der Gruppe und die eigenen Grenzen es zu lassen; z.B. 1. Samenerguss bzw. Menstruation
- Nach der Sammlung werden Paul und Paula von den Schülern ausgemalt, d.h. Schambehaarung, Bart, Busen etc. eingezeichnet. Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Besonderheiten in der Entwicklung und im Emotionalen können nun festgestellt werden.
- Anmerkung:** Als Körperumrissvorlagen keine anwesenden Jungen verwenden, da zu viel Spott und Kommentare beim Bemalen und Beschreiben folgen können.
- Als kleine Vorübung kann unten am Rand des Packpapiers eine kurze Einheit zum Thema Sex & Sprache gemacht werden. Hierbei soll sich die Jungengruppe auf zwei Begriffe einigen, die sie für das männliche und das weibliche Geschlechtsorgan sowie für den Geschlechtsverkehr gut finden.
- Mit Paul & Paula kann auch noch weiter gearbeitet werden. Beispielsweise, dass sie füreinander schwärmen, sich kennen lernen, verlieben, über Verhütungsmethoden sprechen, das 1. Mal erleben etc..

## Liebeszielscheibe<sup>2</sup>

- Ziele:**
- Was macht Liebe aus? Was ist mir wichtig?
  - Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Wertvorstellungen
- Für:** Jungen ab 13 Jahre
- Zeit:** 30 - 60 Minuten
- Material:** mehrere Fotokartone mit einer aufgemalten Zielscheibe mit mindestens fünf Kringel, Karteikarten und Stifte
- Spielanleitung:** Es werden Kleingruppen zu je vier bis sechs Personen gebildet.

<sup>2</sup> vgl. Sielert u.a.: Sexualpädagogische Materialien. Weinheim, Basel 1993, S. 203.

Sie erhalten einen großen Plakatkarton, auf dem eine Zielscheibe mit mindestens fünf Ringen aufgemalt werden soll

Danach werden in einem Brainstormingverfahren Begriffe gesammelt, die zum Thema „Liebe“ gehören, auf Karteikarten gesammelt. Nach der Sammlung werden die Begriffe in die Zielscheibe gelegt – das Wichtigste in die Mitte, die Begriffe, die weniger wichtig sind, nach außen.

Die Jugendlichen sollen sich darauf einigen, an welcher Stelle welcher Begriff kommen soll; das Miteinander-Sprechen ist dabei das Wichtigste.

Zum Schluss wird die Zielscheibe den anderen präsentiert.

**Auswertung:**

Was ist euch schwer, was leicht gefallen?

Gibt es so etwas wie eine Gruppensexualität?

## Literaturverzeichnis

**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:** *666 Spiele* - für jede Gruppe, für alle Situationen. Seelze 2001

**Biddulph:** *Jungen* - wie sie glücklich heranwachsen. München 2000.

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

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

**Feierabend/ Gosebrink/ KiENZner:** *AbenteuERPädagogik an der Schule* - Praxishilfe für Schule und Jugendarbeit. Freiburg 1999.

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

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

**Gudjons:** *Spielbuch Interaktionserziehung* - 185 Spiele und Übungen zum Gruppentraining in Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenarbeit. Bad Heilbrunn 1990.

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

**Heckmair/ Michl:** *Erleben und lernen* - Einstieg in die Erlebnispädagogik. Reihardt, München 2004.

**Landesarbeitsgemeinschaft Jugenarbeit in NRW:** *Von der Praxis für die Praxis* – Projekte in der Jugenarbeit. Dortmund, 2003.

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

**Orlick:** *Kooperative Spiele* - Herausforderung ohne Konkurrenz, Weinheim 1982.

**Posselt:** *Spiele, Impulse und Übungen* zur Thematisierung von Gewalt und Rassismus in der Jugenarbeit, Schule und Bildungsarbeit. Schwerte 1996.

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

**Sielert u.a.:** Sexualpädagogische Materialien. Weinheim, Basel 1993.

## Internetadressen

<http://www.abenteuerprojekt.de/Spiele/index.htm>

<http://www.dlrg.de/Informationen/Jugend/Spieledatenbank/>

<http://www.jubi.de/download.htm/Scripterlebnispädagogik.zip>

<http://www.lwl.org/LWL/Jugend/Landesjugendamt>

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html>

<http://www.spielefuerviele.de/katalog/kategorien/index.asp>

<http://www.tu-darmstadt.de/hjd/newgames/liste.html>

Meine Freizeitbeschäftigung ist ....

---

Mein Lieblingsgeruch ist ....

---

Mein Traumberuf ist ....

---

Mit einem Lottogewinn von 1.000.000 Euro würde ich ....  
machen.

---

# Mein Wappen

Meine Familie



Was ich gut kann?



Meine Interessen



Was ich in 10 Jahren machen möchte?



schwarz

bunt

grau

rosarot

viel Geld

guter Beruf

eine Familie

tolle Freunde

viel Geld  
verdienen

abwechslungs-  
reich

anspruchsvoll

nette Kollegen

immer für mich  
da sein

gleiche Inter-  
essen haben

gemeinsam Spaß  
haben

mir  
weiterhelfen

gut  
aussieht

viele  
Gemeinsamkeiten

sehr  
selbstständig

mir viel Freiheit  
geben

rote Rosen  
regnen

Wunder  
geschehen

viele Abenteuer  
begegnen

alles im Lot  
bleiben

Sport

Freunde treffen

telefonieren

Musik hören

viel Geld

guter Beruf

eine Familie

tolle Freunde

ficken

poppen

miteinander  
schlafen

Liebe machen

Treue

Verständnis

Vertrauen

Romantik

Spaß

Lust

Orgasmus

Leidenschaft

gibt es gar  
nicht.

ist das Wichtigste  
im Leben

Voraussetzung für  
Geschlechtsverkehr

dafür würde ich  
alles machen.

informativ

erotisch

langweilig

abstoßend

sicher

cool

eklig

unsicher

Ja

Ja, aber

Nein

Weiß nicht.

spucken

schlagen

Stubenarrest

Fernsehverbot

töten

Ohrfeige von  
den Eltern

anschreien

treten

Klaps auf dem  
Hinten

rausschmeißen

beschimpfen

Grafitti

nicht beachten

kitzeln

Haare ziehen

beißen

kneifen

kratzen

lästern

zickig sein

verpetzen

schlecht über  
einen reden

schmollen

hänseln

ärgern

aufdringlich sein

rauchen

piercen

stören

knuffen

vergewaltigen

grapschen

Wehrpflicht

Schulpflicht

tätowieren

belästigen

dazwischen  
reden

**Ja oder Nein:**

Du hast konkrete Vorstellungen, was du mit 25 Jahren machen wirst.

**Ja oder Nein:**

Könntest du ein Freude-Eierkuchenspray gut gebrauchen?

**Ja oder Nein:**

Kann ein Mensch innerhalb von Sekunden seinen Charakter völlig verändern?

**Ja oder Nein:**

Hättest du gerne einen unsichtbaren Berater?

**Ja oder Nein:**

Ist ein geteilter erster Platz genauso gut wie ein ungeteilter?

**Ja oder Nein:**

Hast du Bauchweh, wenn Du verliebt bist?

**Ja oder Nein:**

Kann man auch ohne Küssen verliebt sein?

**Ja oder Nein:**

Wärest du gerne Kandidat in einer Quizshow?

**Ja oder Nein:**

**Die Hausarbeit sollte in einer  
guten Ehe immer geteilt  
werden.**

**Ja oder Nein:**

**Ist Schulpflicht  
Freiheitsberaubung?**

**Ja oder Nein:**

**Muss man deiner Meinung  
nach ein Leben lang lernen?**

**Ja oder Nein:**

**Jeder Mensch kann alles im  
Leben erreichen.**

**Ja oder Nein:**

**Sollte man seinen Traum  
leben?**

**Ja oder Nein:**

**Sollten deine Eltern dir  
einfach einmal für ein  
Wochenende die Wohnung  
überlassen?**

**Ja oder Nein:**

**Darf man im Notfall fremde  
Briefe öffnen?**

**Ja oder Nein:**

**Sind deine Eltern in ihrer  
Liebesbeziehung für Dich  
Vorbild?**

**Ja oder Nein:**

Dir fallen spontan drei Sachen ein, die du anders als dein Vater machen würdest?

**Ja oder Nein:**

Sag mir welche Musik Du hörst und ich sage dir wer du bist.

**Ja oder Nein:**

Die Familie ist dir wichtiger als deine Freunde.

**Ja oder Nein:**

Könntest du Zeitsoldat werden.

**Ja oder Nein:**

Dein Vater ist dir überhaupt kein Vorbild!

**Ja oder Nein:**

Kannst du dich als Florist vorstellen?

**Ja oder Nein:**

An den Klamotten kann man schon erkennen, ob jemand okay ist.

**Ja oder Nein:**

Im Leben sollen später die Familie eine wichtige Rolle spielen.

**Ja oder Nein:**  
Kondome sind Liebestöter.

**Ja oder Nein:**  
Bei einem Paar sollte der  
Mann immer älter sein als  
die Frau.

**Ja oder Nein:**  
Eifersucht ist ein  
Liebesbeweis.

**Ja oder Nein:**  
Treue ist das Wichtigste in  
einer Beziehung.

**Ja oder Nein:**  
Männer brauchen mehr Sex  
als Frauen.

**Ja oder Nein:**  
Ziel Nummer eins ist viel  
Geld zu verdienen.

**Ja oder Nein:**  
Ich könnte gut Kinder  
erziehen.

**Ja oder Nein:**  
Ich werde später mehr als  
drei Kinder haben.

**Ja oder Nein:**

Der beste Freund sollte  
einen nie kritisieren.

**Ja oder Nein:**

Betrügen, um ein Spiel zu  
gewinnen, ist okay.

**Ja oder Nein:**

Für einen guten Job  
auswandern, warum nicht.

**Ja oder Nein:**

Religion ist für mich wichtig.

**Ja oder Nein:**

Viel Zeit für die Freunde und  
Familie zu haben, ist das  
Wichtigste im Job.

**Ja oder Nein:**

Ein Freund von mir ist  
schwul! Kein Problem.

**Ja oder Nein:**

Gute Arbeitskollegen sind  
wichtiger als das Geld.

**Ja oder Nein:**

**Ja oder Nein:**  
Einen sicheren Arbeitsplatz  
zu haben, ist das wichtigste  
im Job.

**Ja oder Nein:**

Ich kann nur in einem Land leben, in dem ich viele Freiheiten habe.

**Ja oder Nein:**

Mir fällt auf Anhieb ein schöneres Land als Deutschland ein.

**Ja oder Nein:**

Es gibt Länder, da ist das Leben viel, viel lässiger.

**Ja oder Nein:**

Für 1000 .- Euro würdest ich mir eine Glatze schneiden lassen.

**Ja oder Nein:**

Ich glaube an die Liebe meines Lebens.

**Ja oder Nein:**

Ich möchte, dass meine Eltern stolz auf mich sind.

**Ja oder Nein:**

Für eine Liebesbeziehung würde ich wichtige Dinge von mir aufgeben.

**Ja oder Nein:**

Ich habe einen Traumjob.

**Nenne fünf bekannte  
homosexuelle  
Persönlichkeiten...**

**Nenne fünf bekannte  
heterosexuelle  
Persönlichkeiten...**

**Was verstehst Du  
unter „Coming out“?**

**Stell Dir vor, Dein  
besten Freund sagt  
Dir, er sei schwul –  
wie würdest Du  
reagieren?**

**Stell Dir vor, Deine  
beste Freundin sagt  
Dir, sie sei lesbisch –  
wie würdest Du  
reagieren?**

**Du siehst, wie sich  
zwei Männer auf der  
Straße küssen und  
denkst...**

**Du siehst zwei Frauen  
Arm in Arm durch die  
Stadt laufen und  
denkst...**

**Was ist ein rosa  
„Telefon“?**

**Woran erkennst Du Schwule?**

**Woran erkennst Du Lesben?**

**Was glaubst Du: Wie wird jemand heterosexuell?**

**Hast Du schon mal mit Deinen Freund(inn)en oder Geschwistern über Schwul- oder Lesbischsein gesprochen?**

**Stell Dir vor, Du wärst selber lesbisch/schwul – würdest Du mit Deinen Eltern darüber sprechen wollen?**

**Wie viele Menschen kennst Du, von denen Du weißt, dass sie schwul/lesbisch sind?**

**Sollen Homosexuelle heiraten dürfen?**

**Sollten Lehrer(innen) offen zu ihrer Homosexualität stehen?**

**Sollten Homosexuelle  
Kinder adoptieren  
dürfen?**

**Was meinst Du, wie  
Mädchen  
herausfinden, dass  
sie lesbisch sind?**

**Was meinst Du, wie  
Jungen herausfinden,  
dass sie schwul  
sind?**

**Wenn Du selbst  
lesbisch/schwul  
wärest, würdest Du es  
Deinem besten  
Freund (Deiner  
besten Freundin)  
sagen?**

**Würdest Du Deine  
beste Freundin  
(Deinen besten  
Freund) als  
lesbisch/schwul vor  
anderen outen?**

**Stell Dir vor, Du wärest  
schwul/lesbisch.  
Würdest Du das  
öffentlich mit Deinem  
Freund (Deiner  
Freundin) zeigen?**

**Wo ist die nächste  
Beratungsstelle für  
schwule und  
lesbische  
Jugendliche?**

**Nenne drei Länder, in  
denen Homosexuelle  
heiraten dürfen...**

**Findest Du, dass lesbische/schwule Partnerschaften genauso erfüllend sind, wie heterosexuelle Partnerschaften?**

**Was wäre, wenn Dein bester Freund Dir sagt, dass sein Vater schwul ist?**

**Was wäre, wenn Dir Deine beste Freundin sagt, dass ihre Mutter lesbisch ist?**

**Was meinst Du, wie viel Prozent der Weltbevölkerung sind schwul oder lesbisch?**

**Ist ein Junge schwul, wenn er mit seinem Freund in einem Bett übernachtet?**

**Ist ein Mädchen lesbisch, wenn sie mit ihrer Freundin in einem Bett übernachtet?**

**Wo lernen sich Schwule kennen?**

**Wo lernen sich Lesben kennen?**

**Wo ist der nächste  
Buchladen für  
Schwule und  
Lesben?**

**Möchtest Du, dass in  
der Schule mehr über  
Schwul- und  
Lesbischsein geredet  
wird?**

**Was würdest Du tun,  
wenn Dein Bruder Dir  
sagt, dass er schwul  
ist?**

**Was würdest Du tun,  
wenn Deine  
Schwester Dir sagt,  
dass sie lesbisch ist?**

**Stell Dir vor, in  
unserer Gesellschaft  
wäre Homosexualität  
normal und  
Heterosexualität  
unnormal...**

**Wie merkst Du, dass  
Du verliebt bist?**

**Welche typischen  
Berufe haben  
heterosexuelle  
Männer?**

**Welche typischen  
Berufe haben  
heterosexuelle  
Frauen?**

**Welche typischen  
Berufe haben  
lesbische Frauen?**

**Welche typischen  
Berufe haben  
schwule Männer?**