



# BETROFFENHEIT ANERKENNEN | KOMMUNIKATION | REFLEXION | ÜBUNG ERFAHRUNGEN MIT DEM VIDEO-PLANSPIEL „KLAMOTTENKISTE“

**Die Evangelische Trägergruppe hat im Rahmen des Projektes „Alles Glaubenssache?“ in Kooperation mit Planpolitik und mit fachlicher Beratung einzelner Respekt Coaches das Planspiel „Klamottenkiste“ entwickelt.<sup>1</sup> Im Mittelpunkt des Spiels, das sowohl online als auch in Präsenz gespielt werden kann und sich an Jugendliche ab zwölf Jahren richtet, steht ein Konflikt im Klassenchat.**

Das Planspiel ist im Zeitraum der COVID-19-Pandemie entstanden. Dieser Artikel basiert auf den Erfahrungen aus den ersten sechs Durchführungen mit Jugendlichen, die wir im ersten Halbjahr 2021 umsetzen konnten. All diese Workshops waren, bedingt durch die Pandemiebekämpfung, auf unterschiedliche Art und Weise erschwert: Eine Durchführung hat online stattgefunden, andere mit Masken oder mit großem Abstand.

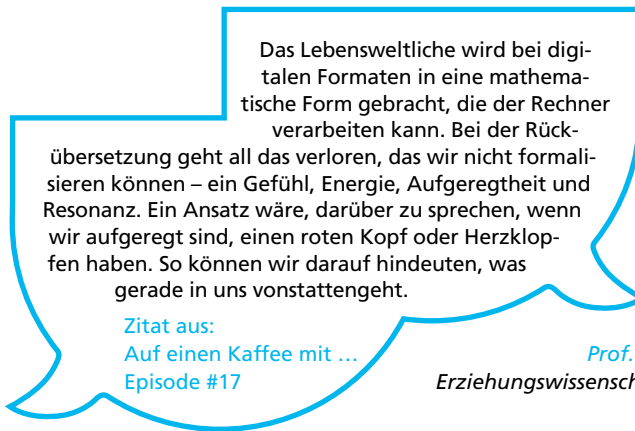
## Worum geht es im Planspiel „Klamottenkiste“?

Jona ist wütend. Mit einer Freundin hat er Klamotten seiner Mutter anprobiert. Ein Foto davon ist ohne seine Zustimmung im Klassenchat gelandet und Mitschüler\*innen haben sich über ihn lustig gemacht. Nun wurde ein Gespräch mit den Beteiligten einberufen. Dabei soll eine Lösung für einen respektvolleren Umgang im Klassenchat gefunden werden.

Mit dem Szenario, vorgestellt in einem kurzen Video, steigen die Teilnehmenden in das Spiel ein. Danach bekommt jede\*r eine Rolle zugeteilt, auf die er\*sie sich mithilfe eines weiteren Videos und eines kurzen Rollenprofils vorbereiten kann. Nachdem sich die Jugendlichen eingearbeitet haben, kommen sie zusammen und versuchen, eine gemeinsame Lösung zu finden.

In den verschiedenen Rollen sind Konflikte, aber auch mögliche Allianzen und Lösungsvorschläge bereits angelegt. Zugleich gibt es viel Spielraum, um die Rolle mit eigenen Schwerpunkten zu gestalten und kreative Vorschläge und Kompromisse einzubringen.

Das Planspiel entwickelt sich jedes Mal anders, denn es lebt davon, wie die Teilnehmenden ihre Rollen spielen und ausfüllen. Es kann sich zum Beispiel wie folgt entwickeln: In dem Gespräch beschreibt der betroffene Schüler Jona zunächst, was passiert ist, und zeigt, wie sehr er verletzt und enttäuscht ist. Er habe gedacht, er habe viele Freunde in der Klasse und sei beliebt. Nie hätte er damit gerechnet, dass ihm so etwas passieren würde. Die Mitschüler\*innen, die das Foto in Umlauf gebracht und weitergeleitet haben, wiegeln zunächst ab. Das sei nicht so gemeint gewesen, Jona verstehe keinen Spaß. Die Schulleitung und der Elternvertreter hingegen machen Druck: Entweder es gibt eine Lösung, oder Handys werden verboten. Die Schulsozialarbeiterin versucht zu vermitteln, der Klassensprecher hat nichts mitbekommen, weil seine Eltern ihm nur wenig Handyzeit erlauben. Schnell sind die Schüler\*innen mitten in einer hitzigen Diskussion um Regeln, das Internet, schulischen und privaten Raum. Die Jugendlichen lehnen die Einmischung der Erwachsenen, die „nichts von den neuen Medien verstehen“, ab. Jona beteiligt sich kaum noch an der Diskussion. Die Gruppe einigt sich schließlich darauf, dass Bilder nur mit Zustimmung der abgebildeten Personen geteilt werden dürfen und dass sich die Jugendlichen noch einmal zusammensetzen und ohne die Erwachsenen eine Lösung finden sollen.



*Prof. Dr. Thomas Damberger  
Erziehungswissenschaftler an der Leuphana  
Universität Lüneburg*

In jeder Gruppe entwickelt sich das Spiel anders und unterschiedliche Konstellationen und Themen entstehen. Insgesamt lässt sich das Planspiel mit Einarbeitung, Spielphase, gemeinsamer Auswertung und kurzen Pausen gut in drei Stunden umsetzen. Die Auswertung ist dabei ebenso wichtig wie das Spiel selbst. Erst hier werden viele Prozesse benannt und damit für alle Anwesenden sichtbar.

### Ist Anerkennung von Betroffenheit eine Voraussetzung für Kompromisse?

Eine Gruppe von Menschen muss einen Kompromiss finden. Aber was benötigen sie dafür eigentlich? Wie kommt man zu Kompromissen, wenn die Sicht auf eine Situation so unterschiedlich ist? Ziel der Auswertung ist, dass es den Jugendlichen gelingt, die Erfahrungen im Planspiel in einem offenen Prozess gemeinsam zu reflektieren und eigene Erkenntnisse daraus zu ziehen. In der Auswertung stellen wir unter anderem folgende Fragen: 1. Wie zufrieden seid ihr mit dem Ergebnis? 2. Wie viel Empathie, wie viel Mitgefühl hat es für Jona gegeben?

Die Antworten und unsere Beobachtung zeigen, dass die Teilnehmenden eher zu einer für sie zufriedenstellenden Lösung kommen, wenn es der Gruppe gelungen ist, Jonas Betroffenheit und

Verletztheit anzuerkennen. Dafür finden unterschiedliche Gruppen ihre eigenen Wege. In einer Gruppe wurde der Vorfall von der Mehrzahl der Teilnehmenden als „Mobbing“ eingestuft und das ausdrücklich auch ohne wiederholte Taten, was von den meisten wissenschaftlichen Definitionen abweicht<sup>2</sup>. Das war ein deutliches Signal der Unterstützung für Jona. In einer anderen Gruppe haben sich mehrere Akteure aktiv bei Jona entschuldigt. Es wurde auch schon eine Entschuldigung von allen als gemeinsame Lösung vorgeschlagen und darüber abgestimmt. Wenn eine Anerkennung von Jonas Verletztheit gelingt, zeigen sich die Teilnehmer\*innen in der Auswertung zufriedener mit dem Prozess und der erreichten Lösungen.

In anderen Runden bleibt der Austausch hingegen auf einer rein sachlichen Ebene und eine Entschuldigung gerät beispielsweise neben der Auseinandersetzung um die Einmischung der Erwachsenen in den Hintergrund. Teilweise weigern sich Teilnehmende in ihren Rollen, sich zu entschuldigen. Auch in solchen Gruppen entstehen manchmal Lösungen, die mehrheitsfähig sind. Doch meist werden Lösungen ohne vorherige Entschuldigung von einzelnen Akteuren nicht mitgetragen.

Möglicherweise halten sich Teilnehmende dann zugunsten eines Ergebnisses oder aus Frust über den Gesprächsverlauf mehr und mehr aus der Diskussion heraus.

In den ersten Durchführungen hat sich gezeigt, dass eine Anerkennung der Betroffenheit von Jona Einfluss auf den Spielverlauf hat. Die Frage nach geäußertem Mitgefühl und Empathie ist daher Teil der anschließenden Auswertung.

### Flexibler Einsatz und beschnittene Kommunikation

Das Planspiel ist in der Pandemie entstanden. Dazu gehört auch, dass die ersten Durchführungen unter ganz unterschiedlichen Bedingungen stattgefunden haben. Alle Einschränkungen, mit denen wir arbeiten mussten, haben die Möglichkeiten der für das Spiel so wichtigen Kommunikation miteinander eingeschränkt, sei es durch Videokonferenzen (mit meist ausgeschalteten Kameras), Masken im Raum oder großen Abstand und schlechter Akustik auf dem Sportplatz. Allen Formaten gemein war, dass ein Teil menschlicher Kommunikation fehlte oder zumindest erheblich erschwert war. Für uns stellt sich die Frage, wie diese Einschränkungen dazu beigetragen haben, dass in einigen Gruppen wenig Empathie gezeigt wurde, und wie wir darauf reagieren können. Das wollen wir weiter

beobachten und eventuell einzelne Rollen stärker dazu auffordern, Jona gegenüber emphatisch aufzutreten. Zugleich hat sich auch gezeigt, dass das Planspiel in all diesen Settings spielbar und damit sehr flexibel einsetzbar ist.

### Gibt es das? Ja, bei den Anderen!

Das Ziel des Spieles, für den Umgang im Chat zu sensibilisieren, ist für die Teilnehmenden transparent. Das wurde in den Reaktionen und Nachfragen der Jugendlichen immer wieder deutlich. Wenn wir in der Auswertung zum Transfer auf die Alltagsrealität der teilnehmenden Jugendlichen zu sprechen kamen, wurde jedoch wiederholt zurückgewiesen, dass ein ähnlicher Vorfall in ihrer eigenen Gruppe vorkommen könnte. Ganz anders sieht es aus, wenn der Kontext nur etwas erweitert wird. Viele können sich vorstellen, dass vergleichbare Konflikte an ihrer Schule vorkommen. Und in der Feedback-Runde wurden wir gefragt, warum wir das Spiel gerade mit dieser Gruppe gespielt haben. Dies signalisierte uns: Das Selbstverständnis der Jugendlichen ist, dass sie sich in Chats benehmen können und ihre eigenen Messenger im Griff haben. Leiser Widerspruch dazu kommt lediglich von Personen, die bereits von Angriffen betroffen waren. So murmelte eine Schülerin, als ihre Nachbarin sagte, so etwas habe sie an ihrer Schule noch nicht erlebt: „Doch, ich schon“. Vermutlich werden solche Erfahrungen oft gar nicht geteilt.

Die Herausforderung ist also weniger, dass Jugendliche Regeln verstehen und gemeinsam erkennen und beschreiben, was problematisch ist, sondern, dass sie das auch auf sich selbst beziehen und ihre eigenen Nachrichten und in Chats geteilten Inhalte darauf hinterfragen. Das Ziel ist demnach von einem „Ja das gibt es – aber nur bei den Anderen“ zu einem „Ich kenne das und ich weiß, dass auch ich darauf achten muss, dass mir das nicht passiert“ zu kommen.

### Verstehen und Anwenden sind zweierlei

Deutlich wird einmal mehr, dass es nicht damit getan ist, dass Jugendliche Regeln formuliert und verstanden haben. Ihre Anwendung muss auch geübt werden. Das Planspiel „Klamottenkiste“ bietet nicht nur Anlass und Raum für Auseinandersetzung mit Themen rund um Chat und Mobbing. Es ist ein Raum zum Üben: diskutieren, gemeinsam Regeln für den Umgang in Chats entwickeln und diese auf ein Szenario anwenden. Und es macht erlebbar, dass ein Konflikt in der jeweiligen Gruppe besprechbar ist. Das Handbuch umfasst einen Workshop, in dem die Jugendlichen anschließend eigene Ideen für einen respektvollen Umgang im Klassenchat entwickeln. Idealerweise gelingt es der Gruppe mit dieser Erfahrung aus dem Planspiel und den Ideen aus dem Workshop besser, einen respektvollen Umgang in den eigenen Chatgruppen zu etablieren und reale Konflikte in der Klasse anzusprechen und zu verhandeln.

1. Jantschek, Ole; Rosenow, Jakob; Schad-Smith, Simone (Hrsg.) (2020): Klamottenkiste – ein Planspiel zu Respekt im Klassenchat. Handbuch zum Planspiel. #etpraxistools Bd. 3.

Das Planspiel wurde in der Reihe #etpraxistools veröffentlicht und steht allen Interessierten kostenlos zur Verfügung. Mehr Infos gibt es unter: <https://www.politische-jugendbildung-et.de/praxistools/klamottenkiste>  
2. Seydl, Christoph (2007): Mobbing im Spannungsverhältnis sozialer Normen. Eine dissonanztheoretische Betrachtung mit Untersuchung. Linz.

*Jakob Rosenow koordiniert das Projekt „Alles Glaubenssache?“ in der Geschäftsstelle der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Simone Schad-Smith ist Studienleiterin für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Loccum und Regionale Fachstelle im Projekt „Alles Glaubenssache?“.*

*Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole (Hg.): Was die Demokratie zusammenhält – Konsens, Kompromiss und Kontroversität in der politischen Jugendbildung. Jahrbuch 2021. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 42-45.  
[www.politische-jugendbildung-et.de](http://www.politische-jugendbildung-et.de)*