

... WEIL ICH STARK BIN

SCHULE, JUGENDGRUPPE



DOMINIKUS SAVIO

Ich bin stark!

Im Alter zwischen 12 und 14 Jahren haben es Jugendliche besonders schwer.

Sie sind auf der Suche nach der eigenen Identität, sie wollen und müssen herausfinden, wer sie selber sind. Die Entwicklung des eigenen ICHs ist dabei stark von verschiedenen Vorbildern abhängig. Das können Jungscharführer/innen, Freunde/Freundinnen, Lehrer/innen, Popstars und Sportler/innen, aber auch negative Helden/Heldinnen des Alltags sein wie Bandenmitglieder, die durch ihr starkes Auftreten, ihre markigen Sprüche und Raufereien die Herrschaft über Schulhöfe und Gemeindebauten übernehmen. Für die Jugendlichen ist es wichtig, ihr ICH zu entdecken, zu formen und zu stärken. Sich gegen schlechte Einflüsse abzugrenzen und von positiven Vorbildern zu lernen. Dominikus Savio besaß viel Ich-Stärke, obwohl er körperlich eher schwach und kränklich war. Trotzdem setzte er sich immer wieder für andere, Schwächere ein.



Die Ich-Stärke der Kinder steht also im Vordergrund. Die folgenden Bausteine für Unterricht und Gruppenstunde sollen dazu beitragen, den Kindern zu helfen, ihre eigenen Stärken zu sehen, zu fördern und einzusetzen. Weil sie entdecken, dass sie stark sind, können sie im Alltag besser zurechtkommen, sich selbst verwirklichen und auf Grund ihrer Stärke sich für andere „stark machen“.

Stoff oder Papier verhängt. Nur in Augenhöhe der Kinder wird ein Sehschlitz in das Tuch geschnitten, der es erlaubt, die Augen eines/einer Mitspielers/Mitspielerin zu sehen. Nun werden einem/einer freiwilligen Mitspieler/in die Augen mit einem Tuch verbunden und einige andere werden gebeten den Raum zu verlassen. Einer/Eine von den Letzteren stellt sich so hinter das Tuch, dass man nur seine/ihre Augen sehen kann. Dem/der Mitspieler/in mit dem Tuch wird das Tuch abgenommen. Er/sie soll nun erraten, wem die Augen gehören.

Ziel des Spieles: Es geht darum zu erkennen, dass wir glauben einander gut zu kennen. Oft ist uns aber nicht einmal bewusst, welche Augenfarbe unser bester Freund/unsere beste Freundin hat.

Variationen: Hände oder Füße erraten

Dazu verstecken sich mehrere Kinder unter einer großen Decke oder einem Schwungtuch und lassen nur ihre bloßen Füße oder Hände hervorschauen. Die anderen versuchen die dazugehörenden Personen zu erraten.

Unsere Lebensbiografie ist nicht immer einfach. Auch schwierige Tage prägen sie. Manchmal wachen wir in der Früh auf und fürchten uns vor dem neuen Tag. Wie wird er ausgehen? Warum gerade ich? Eh klar, das kann nur mir passieren! Was bringt das schon! Werde ich das schaffen? Dieses K.O.-Denken prägt allzu oft unseren Alltag. Wir gehen mit einer negativen Grundhaltung an unsere Aufgaben heran. Unser Denken ist damit blockiert, gelähmt. Lösungen für Probleme werden wir weniger leicht finden. Wir geben zu früh auf, verstecken uns vor der täglichen Aufgabe unsere Talente bestmöglich zu nützen. Die folgende Gruppenarbeit soll dazu dienen, den Spielern/Spielerinnen bewusst zu machen, was sie alles können, über wie viele Kompetenzen sie verfügen, um ihr Leben zu genießen und sinnvoll gestalten zu können.

1 EINSTIEG

Zur Sensibilisierung für das Thema eines der vorgestellten Einstiegsspiele spielen

Augen raten

Die Eingangstür in das Klassenzimmer oder den Gruppenraum wird mit einem lichtundurchlässigen Stück



2 GRUPPENARBEIT: WIE STARK BIN ICH?

Im Raum werden auf dem Boden oder auf den Tischen die von den Kindern mitgebrachten Fotos (oder Namenskärtchen als Ersatz), die auf ein DIN A3-Papier aufgeklebt sind, verteilt. Sanfte Hintergrundmusik wird aufgedreht, die Kinder werden mit Stiften ausgerüstet und gebeten schweigend durch den Raum zu gehen, die Fotos zu betrachten und über die Person nachzudenken. **Folgende Fragen sollen das Nachdenken begleiten:**



- Welche positiven Eigenschaften hat sie?
- Was kann diese Person besonders gut?
- Was tut sie gerne?
- Worauf ist sie stolz?
- Was liebt sie besonders?
- Was hat sie Gutes/Tolles geleistet?
- Wofür ist sie dankbar?
- Was genießt sie am meisten?

Nun sollen die Kinder ihre „Antworten“ stichwortartig zu den Personen dazu schreiben. **Wichtig:** Es dürfen nur **positive** Eigenschaften aufgeschrieben werden! Aufgabe des/der Spielleiters/Spielleiterin ist es, dafür zu sorgen, dass bei **allen** Kindern etwas Positives steht.

Zum Abschluss erhält jeder/jede Spieler/in seine Charakteristik zurück und denkt über folgende Fragen des/der Spielleiters/Spielleiterin nach:

Hast du etwas Neues über dich erfahren?

Bist du dir aller deiner guten Eigenschaften bewusst?

Erkennst du, welche Talente in dir schlummern?

Weißt du, was du schon Tolles geleistet hast?

Erkennst du, wie stark du bist?

Gemeinsam werden die Ergebnisse im Gruppengespräch ausgewertet und mit viel Feingefühl besprochen.

Schließlich geht es darum, dass **jeder/jede** Teilnehmer/in erkennt, wie viele gute Eigenschaften und Talente er/sie schon hat.

Ziel: Die Spieler/innen erkennen, dass manche Eigenschaften, die sie sich selbst als Schwäche oder nicht bemerkenswert ausgelegt hätten, eigentlich auch Stärken ihrer selbst sein können. Sie sollen dazu angeregt werden, über ihre Talente nachzudenken, diese zu nützen und so an der eigenen Ich-Stärke zu arbeiten.

3 ARBEIT MIT DEM EVANGELIUM

Gemeinsam wird der Bibeltext Lk 19, 11-27 gelesen und besprochen. Folgende Fragen können dabei hilfreich sein:

- Welche Aufgabe stellt Jesus seinen Dienern?
- Wer handelt richtig: der, der die Talente aus Angst vergräbt, um sie nicht zu verlieren oder der, der sie einsetzt, um sie zu vermehren?
- Was hat uns Jesus mit auf den Lebensweg gegeben?
- Wie müssen wir daher mit unseren Talenten, Stärken umgehen?
- Welche Verpflichtung erwächst uns daraus für andere?

THEMA: „WARUM LACHEN ALLE?“

1

Rollenspiel:



Aufgabe dieser Einheit ist es, sich mit den eigenen Stärken und Schwächen auseinander zu setzen und so Verständnis für jene der anderen zu entwickeln. Die Teilnehmer/innen lernen, dass jede Schwäche auch eine starke Seite haben kann, Schwächen also nicht ausschließlich negativ zu beurteilen sind. Darüber hinaus sollen die Kinder erkennen, dass man das Gefühl stark zu sein nicht nur dadurch erreicht, dass man andere demütigt oder herabsetzt.

1. Schritt

Die Kinder erhalten vom/von der Spielleiter/in Rollenkartchen mit der Aufgabe, die darauf skizzierte Szene in einem kurzen Rollenspiel einzuüben und vorzuspielen. Das Spiel endet zunächst jeweils dort, wo einer/eine der Spieler/innen so sehr ausgelacht, gehänselt oder mit Worten gequält wird, dass der/die Betroffene, wäre die Lage ernst, den Raum verlassen würde, weil er/sie die Situation nicht mehr ertragen könnte.

Szenenbilder:

1. Szene: Ein/e Lehrer/in macht sich über ein Kind lustig, stellt es bloß, weil es zu wenig gelernt hat.
2. Szene: Ein/e Mitschüler/in schafft es einfach nicht, die Taue im Turnsaal hinaufzuklettern. Seine/ihre Staffel verliert daher den Wettbewerb.
3. Szene: Es soll Völkerball gespielt werden. Niemand will Karli wählen, weil er nicht gut schießen kann. Er bleibt als Letzter stehen.
4. Szene: Einige Klassenkameraden treffen sich vor der Schule und rauchen gemeinsam. Du möchtest dazugehören, willst aber nicht rauchen. Sie lachen dich aus und schicken dich weg.
5. Szene: Du möchtest Mitglied in „der“ Klassenbande werden. Du sollst als Mutprobe im neben der Schule liegenden Supermarkt Kaugummi für alle stehlen.

Anschließend wird jeder/jede Spieler/in gebeten von seinen/ihren Gefühlen zu erzählen, die er/sie während des Vorspielens gehabt hat. Folgende Fragen könnte der/die Spielleiter/in stellen:



- Wie wolltest du reagieren, als man dich ausgelacht hat? Schreien, weinen, wild darauf losschimpfen, ... Wie fühlt sich das an, „stark zu sein“, „auf jeden Fall Recht zu haben“, „unverletzlich zu sein“?
- Was ist das für ein Gefühl, daneben zu stehen und zu wissen, dass man helfen sollte, etwas sagen sollte, eingreifen sollte, ... aber es nicht wagt, weil man Angst hat, selbst ausgelacht zu werden?
- Warum werden die Kinder ausgelacht? Welche Gründe dafür gibt es (Rache, den Wunsch selbst besser zu sein, ...).

Ziel: Der/die Spieler/innen sollen erkennen, dass es für uns alle wichtig zu sein scheint, stark sein zu können, irgendwo besser als andere zu sein, etwas besonders gut zu können, um so Anerkennung zu erlangen. Die Frage ist nur: Können wir das nur dadurch erreichen, dass wir anderen wehtun, sie beleidigen und klein machen?

2. Schritt

Alle Gruppen erhalten nun die Aufgabe, ihr Spiel dort wieder aufzunehmen, wo sie aufgehört haben, und eine positive Lösung für ihren Konflikt zu finden.

Ziel: Es soll sich herausstellen, dass die „Schwächen der anderen“ manchmal auch positive Seiten haben können. So könnte der/die Spieler/in, der/die ausgelacht wird, weil er/sie nicht raucht, einen andern/andere Mitspieler/in durch sein/ihr Verhalten dazu animieren, auch die Szene zu verlassen und so einzugestehen, dass er/sie eigentlich Rauchen auch „blöd“ findet.

3. Schritt

In einer Abschlussrunde nennt nun jeder/jede Spieler/in eine Stärke, die er/sie gerne hätte, und erklärt den anderen, weshalb.

Zum Beispiel: „Ich wäre gerne so klug wie unser Klassenbeste, dann hätte ich nie Angst davor, aus Versehen eine falsche Antwort zu geben.“

Dann überlegen alle gemeinsam, wie man sich gegenseitig Stärken „borgen“ könnte. Beispiel: Der Klassenbeste könnte für eine Stundenwiederholung mit einem schwächeren Kind lernen. Eine Mädchengruppe könnte Modeberatung anbieten usw.

Die Stunde endet damit, sich zu überlegen, wie jeder seine Stärken zu Gunsten anderer einsetzen könnte. Zumindest ein Vorsatz sollte gefasst werden.

seine Stärken zu Gunsten anderer einsetzen könnte. Zumindest ein Vorsatz sollte gefasst werden.

2 AUSKLANG: SPIEL „DER GORDISCHE KNOTEN“



Alle Spieler/innen stellen sich mit geschlossenen Augen in einem Kreis auf. Auf das Kommando des/der Spielleiters/Spielleiterin laufen alle mit nach vorne gestreckten Armen in die Mitte des Kreises. Jeder/jede Spieler/in schnappt sich zwei Hände. Haben alle eine andere Hand gefunden, werden die Augen wieder aufgemacht. Nun wird gemeinsam versucht den Knoten zu entknoten. Das Ziel ist einen Kreis zu bilden, in dem alle einander an der Hand halten. Als Zeichen dafür: Gemeinsam sind wir stark!

Monika Morgenbesser

WEITERE MATERIALIEN:

Elemente für Kinder-/Gemeinde-/Jugendgottesdienste und pädagogische Materialien für Kinder und Jugendliche unterschiedlichster Altersgruppen gibt es auch im Internet unter www.donbosco.at bzw. können diese bei uns bestellt werden.

DON BOSCO PROJEKTBEISPIELE:

Fördern Sie internationale Don Bosco Kinder- und Jugendprojekte, wie die Aktion „Fußball für Straßenkinder“ mit dem Verkauf von fair produzierten und gehandelten Fußbällen.

Kontakt: Jugend Eine Welt, St. Veit-Gasse 25, 1130 Wien,
Tel: 01/87839-531, Fax: 01/87839-515,
e-mail: info@jugendeinewelt.at
www.jugendeinewelt.at

ANFRAGEN, RÜCKMELDUNGEN:

DON BOSCO Öffentlichkeitsarbeit
St. Veit-Gasse 25, 1130 Wien
Tel: 01/87839-528, e-mail: info@donbosco.at

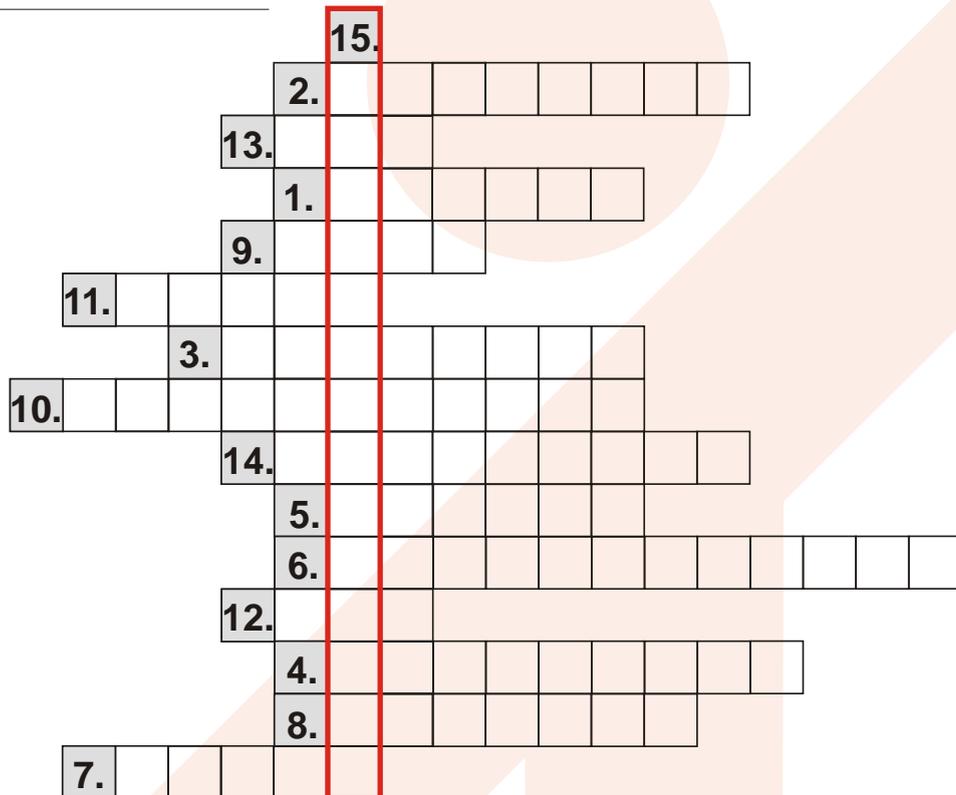


PREISAUSSCHREIBEN

Mach mit!

Dominikus Savio war eine „starke“ Persönlichkeit. Er setzte sich in seinem Leben immer wieder für Kranke und Schwache ein. Wenn ihr mehr über sein Leben wissen wollt, dann besucht folgende Seite im Internet und lest nach: www.donbosco.at
Dann könnt ihr bestimmt das folgende Rätsel lösen.

...WEIL ICH STARK BIN



1. Wie nennt man Männer, die in einem Orden leben?
2. Wie hieß der wichtigste Lehrer von Dominikus?
3. Was wollte Dominikus werden?
4. Einst stritten zwei Schulkollegen des Dominikus so heftig, dass sie gegeneinander mit Steinen antreten wollten. Dominikus gelang es, sie in letzter Minute miteinander zu
5. Was passierte mit Dominikus im März 1857?
6. Was schlichtete Dominikus oft?
7. Wie lautete der Familiennamen von Dominikus?
8. In welchem Land lebte Dominikus?
9. Wie lautet der Name der Ortschaft, in der er geboren wurde?
10. An welcher Krankheit starb er?
11. In welcher Stadt leitete Don Bosco das Jugendhaus?
12. In welchem Monat feiern wir den Gedenktag von Dominikus?
13. Wie nennt man in Italien einen Priester ehrenvoll?
14. Wessen Schutzpatron ist Dominikus?
15. Wie heißt das Lösungswort?

Schickt das Lösungswort per mail an:
info@donbosco.at
oder per Postkarte an
Salesianer Don Boscos
Öffentlichkeitsarbeit
St. Veit-Gasse 25, 1130 Wien

Einsendeschluss ist der 15. Juni 2003

Preis: Alle SchülerInnen jener Klasse, die unter den richtigen Einsendungen gewinnt, erhalten Don Bosco Baseballkappen oder einen Don Bosco Fußball aus fairer Produktion.