

# ... aus der Haut & in die Rolle

## Rollenspiele zur Suchtprävention in der Jugendarbeit

### Jugendarbeit und Suchtprävention

**Jugendarbeit** ist ein guter Platz für Suchtprävention, denn beide haben ähnliche Ziele: Die Jugendlichen auf ihrem Weg zu Erwachsenen, die mit ihrem Leben umgehen können, zu begleiten - ohne bei der Bewältigung von Problemen auf schädliche Mittel oder Verhaltensweisen zurückgreifen zu müssen oder den Problemen auszuweichen.

Du fragst dich vielleicht, warum du jetzt mit deinen Kindern und Jugendlichen auch noch Suchtprävention machen sollst - wo doch deine Kinder/Jugendlichen nicht süchtig sind. - **Suchtvorbeugung** setzt da ein, wo noch keine Probleme zu sehen sind; die in den Rollenspielszenen dargestellten Situationen stellen daher keine Sucht dar, sondern Konflikte im Umgang mit Suchtmitteln/-verhalten, wie sie deine Kinder/Jugendlichen auch erleben können. Die Auseinandersetzung damit, die Reflexion des eigenen Verhaltens und das Ausprobieren neuer Verhaltensweisen kann davor schützen, dass später aus alltäglichen Verhaltensweisen Abhängigkeiten werden.

Noch ein **Tipp**: Kinder/Jugendliche reagieren oft ablehnend, wenn sie etwas über „Sucht“ hören, weil sie von vielen Seiten mit dem Thema bombardiert werden. Es kann daher geschickter sein, die Rollenspiele nicht mit der Bemerkung „Wir machen heute etwas zur Suchtvorbeugung“ einzuleiten, sondern als Thema einfach „Wie reagierst du, wenn ...?“ oder „Hast du das auch schon erlebt?“ zu nennen.

# Ziele

Die Kinder/Jugendlichen haben zu verschiedenen Suchtmitteln/-verhalten

- ihre eigenen Einstellungen überprüft und vertreten;
- fremde Einstellungen und Motivationen kennen gelernt;
- neue Situationen und Verhaltensweisen kennen gelernt und ausprobiert;
- sich Konsequenzen des eigenen Handelns überlegt.

**Alter:** Ca. 10-15 Jahre  
**Anzahl:** Min. 6, max. 20  
**Dauer:** Ca. 90 Minuten  
**Material:** Diese Anleitung; 2 Sessel, Zettel und Stifte

# Rollenspiel ...

- ist für Kinder und Jugendliche eine bekannte und natürliche Situation, die sie selbst oft schaffen und in die sie sich vertiefen (z.B. Vater-Mutter-Kind-Spiele).
- bietet die Möglichkeit, in die Haut einer anderen Person zu schlüpfen, sich selbst in ungewöhnlichen Situationen zu erleben, Neues auszuprobieren, bereits Vorhandenes aufzuzeigen.
- ist eine Spielform, in der Gefühle viel Platz haben können.
- ist Theater, das nicht für eine Aufführung, sondern für die AkteurInnen selbst gespielt wird. Es ist in diesem Sinne ein Theater ohne ZuschauerInnen. Nicht die Aufführung ist das Ziel, sondern das Spielen selbst, die Auseinandersetzung mit der gespielten Situation.

Themen, die die Kinder und Jugendlichen nicht betreffen, werden im Rollenspiel nur sehr schwer zustande kommen. Das Rollenspiel wird entweder nicht ernst genommen, abgebrochen oder zu Gunsten der wahren Interessen der Kinder und Jugendlichen abgeändert. Aber es ist dann ein ideales Übungsfeld, wenn die **eigene Betroffenheit** vorhanden ist.



Der **Spielraum** muss ein sicherer für die Kinder und Jugendlichen sein, damit sie ohne Scheu auch einmal in eine andere Rolle schlüpfen können:

1. *Ein abgeschlossener und ungestörter **Raum**, in den niemand Außenstehender plötzlich hereinplatzen kann.*
2. *Klare **zeitliche Strukturen**, vor allem klare und kurze Spielphasen und genug Zeit, um das Gespielte aufzuarbeiten.*
3. *Eine Spielleitung, die zum einen klar sagt und vertritt, dass alles was gespielt wird in Ordnung ist und seinen Platz hat, und zum anderen möglichst offen und neutral reagiert, um für möglichst viele Äußerungen der Kinder und Jugendlichen Platz zu lassen.*
4. *Alle Jugendlichen sind mehr oder weniger Betroffene bei allen oder einigen dieser Themen, deshalb ist ein **behutsamer Umgang** und eine gewisse Vorsicht wichtig.*
5. **Stopp-Regel:** *Jede/r TeilnehmerIn hat immer die Möglichkeit „Stopp“ zu sagen, wenn sie/er körperlich oder seelisch in Gefahr ist oder den Eindruck hat, dass jemand anderes es ist. Alle Handlungen und Gespräche werden sofort abgebrochen, es wird geschaut, was das ausgelöst hat, eine Lösung dafür gesucht und erst dann – wenn überhaupt – weiterspielt.*

# Spielablauf

1. Spontanes **Spiel** zu einem von der Spielleitung vorgestellten Szenario.
2. **Diskussion** über die Szene.
3. Eventuell nochmaliges **Spielen** der Szene.

## 1. Spiel

Für das Spielen selbst schlagen wir eine Methode nach Robert C. Hawleys **Entscheidungsrollenspiel** vor, die mehr Personen involviert als ein klassisches Rollenspiel und auch klarer macht, dass die Spielenden nicht mit der dargestellten Person ident sind:

Die Charaktere, die in der Szene vorkommen, werden durch jeweils einen Stuhl, auf dem ein Papier mit aufgemaltem Gesicht befestigt ist, symbolisiert. **2-3 Jugendliche** sitzen vor dem Stuhl am Boden und **spielen gemeinsam** diesen Charakter. Es wird vorher nicht abgesprochen, wie die Person reagiert, die zwei oder drei entscheiden sich während des Spiels spontan für den Charakter der jeweiligen Figur. Die anderen Jugendlichen sitzen in einem Kreis um die Spielenden, ebenfalls am Boden.

Alternativ kann natürlich auch die „klassische“ Variante mit einem/r Darsteller/in pro Charakter gewählt werden.

Die Spielleitung macht klar, dass das Rollenspiel **max. 5 Minuten** dauern wird, vielleicht auch schon davor abgebrochen wird. Dann wird die Anfangssituation noch einmal erzählt, und mit den Worten „**Fangt an**“ beginnt das Spiel. Die Jugendlichen, die um die Spielenden sitzen, werden gebeten **aufmerksam zuzuschauen**, jedoch keine Kommentare während des Spiels abzugeben. Alles was gesagt oder gespielt wird ist legitim.

Nach allerspätestens 5 min. wird das Spiel abgebrochen.

*Wenn die Spielenden einmal nicht mehr weiter wissen, kann die Spielleitung die Außensitzenden bitten, einen Satz oder eine Antwort zu formulieren. Auch ein **Rollentausch** ist während des Spiels denkbar, wenn die Situation, das Gespräch festgefahren ist.*

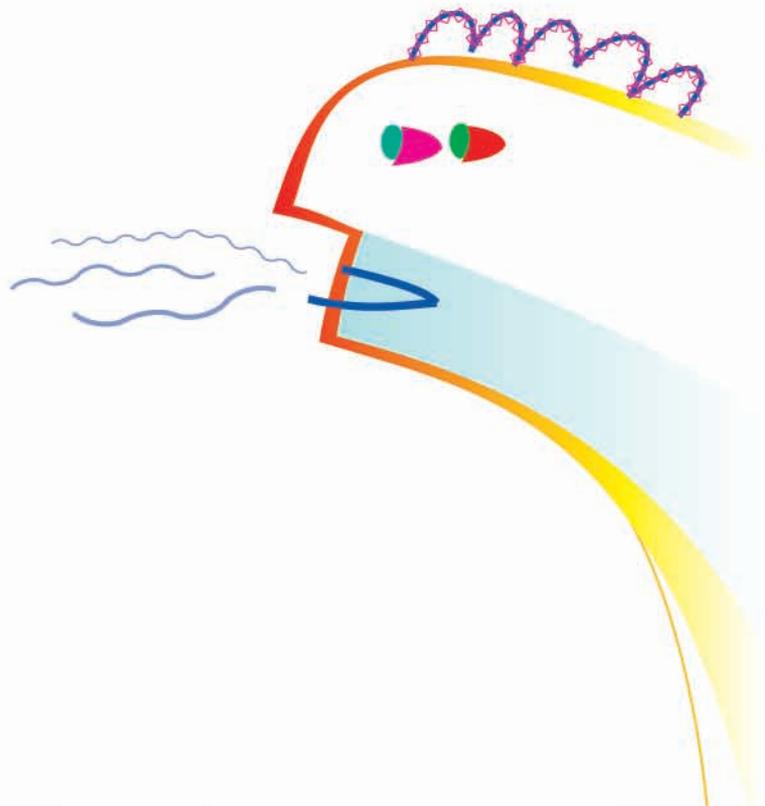
*Eine weitere, wenn auch schon fortgeschrittene Methode, ist das Einführen des **Alter-Ego**: Das Alter-Ego spricht die Botschaften aus, die sich hinter dem vordergründigen Dialog verstecken, die Motivationen, die hinter einer Aussage stehen. Alle Personen im Außenkreis haben die Möglichkeit, wenn sie eine versteckte Botschaft entdecken, diese den anderen mitzuteilen, indem sie sich als Alter-Ego hinter die sprechende Person stellen und die versteckte Botschaft laut sagen. Es gibt verschiedene Stufen von versteckten Botschaften und nicht immer werden alle diese entdeckt haben. Wenn also jemand eine versteckt Botschaft ausspricht, die sonst niemand wahrgenommen hat, so ist diese nicht falsch, vielmehr der Beleg dafür, was alles in einem Gespräch vermittelt wird.*

## 2. Diskussion

In der anschließenden Diskussion hat man nun die Möglichkeit, über die erlebte Situation zu sprechen. Es muss klar sein, dass keiner der Spielenden sich selbst gespielt hat, sondern in der vorgegebenen Rolle war. Eigene Erfahrungen und Assoziationen zur gesehenen Situation sind in der Diskussion erlaubt und erwünscht. Nicht nur das Ergebnis der Szene steht zur Diskussion, sondern vor allem auch der Weg zur Entscheidungsfindung der handelnden Personen.

**Mögliche Fragen sind:**

- *Wie wird diese Szene weitergehen, welche Prognosen für die Zukunft gibt es? Gemeinsames Brainstorming über mögliche Konsequenzen der Handlung.*
- *Wie ist die Art der dargestellten Beziehung? Was für eine Beziehung haben die zwei Charaktere? Wie stehen sie zueinander? Z.B.: Freunde, die sich alles erzählen können, Mutter und Tochter, die viel miteinander reden, sich aber auch nicht alles erzählen, weil sie glauben, die andere versteht sie nicht ...*
- *Wie war die Kommunikation zwischen den beiden? Haben sie eine „versteckte Agenda“, nach der sie handeln, d.h. wollen sie etwas erreichen, das sie aber nicht aussprechen wollen? Warum könnte das sein?*
- *Gibt es Möglichkeiten den Konflikt zu reduzieren, damit eine Lösung möglich ist? Was könnte man tun, damit sich keine der Personen als Verlierer fühlt?*
- *Welche Formen der Kommunikation waren zu beobachten (reden, Gesten, Gesichtszüge, Körperhaltung, ...)? Welchen Einfluss haben diese gehabt?*



Möglicherweise musst du in der Besprechung auch Informationen zu Suchtmitteln/-verhalten geben; überleg' dir das schon vorher und bereite dich darauf vor. - Flyer und anderes Material erhältst du kostenlos bei kontakt+co.

### 3. Nochmaliges Spielen der Szene

Diesmal kann die Szene wieder von den gleichen Kindern oder Jugendlichen gespielt werden oder auch von anderen.

### Szenen

Beschreibung: siehe Einlageblatt

### Literatur

Hawley, Robert C.: Werte spielen eine Rolle - Werterfahrung durch Rollenspiel für Unterricht und Gruppe. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Armand Arnold. München: Pfeiffer. 1979.



## Szenen

- *Namen der Charaktere in den Szenen können und sollen beliebig ausgetauscht werden, vor allem um Namensgleichheit mit den SpielerInnen zu vermeiden.*
- *Auch das Geschlecht der Charaktere kann und soll verändert werden, um die Betroffenheit der Gruppe zu erhöhen.*
- *Versuche eine oder mehrere Szenen auszuwählen, die für deine Jugendlichen passt/passen; und denk dran, dass es nicht drum geht, möglichst viel zu spielen, sondern sich mit wenigen Themen bewusst auseinanderzusetzen.*

**A** Michael ist zum ersten Mal zu einer Party bei seinem neuen Freund Alex eingeladen. Als er bei der Party ankommt, begrüßt ihn Alex freundlich und bietet ihm gleich ein Wodka Bull an. Michael hat vom Hinradeln ziemlichen Durst und hätte eigentlich lieber etwas Antialkoholisches.

**B** Stefan ist der Traumboy von Julia: Er ist cool, sieht super aus und heute Abend treffen sie sich auf einer Party. Stefan steht mit den Worten: „Ich hol zwei Bier.“ auf, um die Getränke zu holen. Julia mag aber keinen Alkohol.

**C** Alex sitzt bei der Aufgabe, ihre Mutter kommt herein und will die Schmutzwäsche holen. Beim Aufheben der Jean fällt eine Packung Zigaretten heraus.

**D** Andrea geht zu einer Party im Nachbarort. Vor der Tür steht eine Gruppe älterer Jugendlicher. Eins der Mädchen kommt auf Andrea zu und sagt: „Da drin ist noch gar nichts los. Da nimm!“, und hält ihr eine Tablette hin.

**E** Gerhard liebt Sim-City. Er spielt gerade, als Manuel an der Tür klingelt und fragt, ob er Fußball spielen kommen will. Am Bildschirm erscheint eine Sturmwarnung, die ganze Stadt ist in Gefahr.

**F** Max ist bei Reini zum Lernen für die Mathe-schularbeit. Sie sind beide schon ziemlich nervös, da schlägt Reini vor, eine Zigarette zu rauchen, um die Nerven ein bisschen zu beruhigen.

**G** Manu ist bei den PfadfinderInnen und im Mai wird es Zeit, sich für das Sommerlager anzumelden. Ihre Mutter will sie anmelden, aber Manu will nicht so recht. Da verpasst sie doch die ganzen Folgen von Emergency Room und sie haben keinen Videorecorder!

**H** Das Schilager in Obergurgl steht vor der Tür: Florian und Michi sprechen darüber, was sie mitnehmen werden. Florian will eine Flasche Wodka einpacken, obwohl sie erst 14 sind, aber Michi ist sich nicht so sicher...

**I** Gerade war die Vorbesprechung für die Schulprojektwoche. Im Jugendgästehaus gibt es leider keinen Handyempfang. Dani will deshalb nicht mitfahren. Ihre Freundin Anna will sie aber unbedingt dabei haben.

**J** Hannes hat gerade zum Klettern angefangen. Heute geht er mit ein paar der älteren Kletterer auf Tour und die bieten ihm nach erfolgreicher Kletterei einen Joint an.

**K** Gabi hat gerade ihre WH geschafft. Das muss gefeiert werden! Ihre Freundin Sandra hat eine Flasche Sekt mitgebracht, aber Gabi trinkt sonst nie was.

**L** Es läutet zur großen Pause. Michi weiß, dass im Mädchenklo geraucht wird, doch heute geht auf einmal die Tür auf und ihre Klassenkameradin Ulli sagt zu ihr: „Komm rein und Rauch eine mit.“ Aber Michi hat ihrer Mama versprochen nicht zu rauchen.

*Die nächsten beiden Szenen sollten nur in reinen Mädchen- oder Burschengruppen bearbeitet werden - bei der Auseinandersetzung mit dem eigenen Körper ist dieser geschützte Raum wichtig.*

**M** Sofies Mutter ist ständig auf Diät. Sofie möchte sich unbedingt den neuen Bikini für den Sommer kaufen. Deshalb isst sie jetzt nur mehr Gemüse. Ihre Mutter findet sie zu dünn und stellt sie zur Rede.

**N** Benni ist begeisterter Marathonläufer und spult täglich allein seine Kilometer herunter. Sein bester Freund Michi steht vor der Tür und will mit ihm in den Park zum Spielen gehen. Doch Benni hat wieder keine Zeit: Die Spitzenplatzierungen bedeuten natürlich auch viel Training ...

