

JUGENDFEUERWEHR ist mehr als Technik und Wettkampf...
Eine Werkmappe für den Jugendfeuerwehralltag



Gefördert durch das



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms



und





JUGENDFEUERWEHR ist mehr als Technik und Wettkampf...

Eine Werkmappe für den Jugendfeuerwehralltag

Jahr: 2010
Auflage: 90 Stück
Herausgeber: Brandenburgisches Institut für Gemeinwesenberatung – demos
Benzstraße 10-12, 14482 Potsdam
Landesjugendfeuerwehrverband Brandenburg e.V. – Geschäftsstelle
Holzmarktstraße 6, 14467 Potsdam
Die elektronischen Versionen können unter www.ljf-bb.de und
www.gemeinwesenberatung-demos.de heruntergeladen werden.
V.i.S.d.P.: Jan Kasiske, Mobiles Beratungsteam,
Regionalbüro Trebbin, Kirchplatz 4, 14959 Trebbin

Die Herausgeber wünschen ausdrücklich eine Vervielfältigung und den vielfachen Gebrauch!

Redaktion: Jan Kasiske
Konzept: Jan Kasiske, Frauke Postel, Dirk Wilking (demos)
Texte: Jan Kasiske, Dr. Rainer Erb

Beratung: Thomas Förster, Sebastian Groba, Jörn-Hendrik Kuinke, Cordula Mittelstädt,
Jeannine Noelte, Knut Paschke, Gerd Rademacher, Andre Ragohs, Andreas Tausche
(Landesjugendfeuerwehr Brandenburg im Landesfeuerwehrverband Brandenburg e. V.)
Susanne Kschenka, Andrea Nienhuisen (demos)

**Lektorat/
Korrektur:** Marianne Gareis, m.gareis@web.de
**Fotos/
Abbildungen:** siehe Bildnachweis unten
Gestaltung: RHEINGrafisch, info@rheingrafisch.de
Druck: PRINT+COPY, Rheinstraße 10A, 14513 Teltow

Bildnachweis:

Archiv der Landesjugendfeuerwehr Brandenburg
Archiv der Kreisjugendfeuerwehr im Landkreis Dahme-Spreewald
Archiv des Landesjugendforums Brandenburg
Lausitzer Rundschau
Märkische Allgemeine Zeitung (MAZ), Lokalredaktion Stadt Brandenburg an der Havel
Märkische Oderzeitung (MOZ)
Dr. Rainer Erb, Technische Universität Berlin, Zentrum für Antisemitismusforschung
Arbeitsstelle Jugendgewalt und Rechtsextremismus
Jan Kasiske, Mobiles Beratungsteam bei demos – Brandenburgisches Institut für Gemeinwesenberatung
Gerd Rademacher, Vorstandsmitglied Landesjugendfeuerwehr Brandenburg
Miriam Schilling, ehemals Mobiles Beratungsteam Tolerantes Brandenburg

INHALT

Einleitung

„Was lange währt...“ Zur Entstehung dieser Werkmappe, zu den Einsatzmöglichkeiten und zu dem Selbstverständnis der Landesjugendfeuerwehr Brandenburg und des Brandenburgischen Instituts für Gemeinwesenberatung liest du hier.

Teil 1: Gefahr erkannt – Gefahr gebannt: Du musst dich entscheiden

Anhand von drei geschilderten Situationen aus dem Leben der LJF-BB in verschiedenen Landesteilen erkennst du, was die Feuerwehren herausfordert. Hier werden dir Handlungsmöglichkeiten vorgestellt wie du Aufgaben anpacken kannst. Dabei geht es nicht um richtiges oder falsches Handeln, sondern um das mutige Treffen von Entscheidungen, die du nach innen und außen vertreten kannst und musst (Jan Kasiske und Dr. Rainer Erb).

Teil 2: Ballons

Hier findest du sechs ausgewählte Aktivitäten, die Jugendwarte mit ihren Gruppen unternommen haben, z.B. kleine Projekte zur Bildung und aktiven Auseinandersetzung mit der Umwelt. Sie sollen uns anregen, selbst kreativ zu werden, quer zu denken und eigene Ideen umzusetzen. Dadurch wollen wir zeigen, dass wir regional verankert sind und helfen können, Jugendlichen eine Perspektive vor Ort zu ermöglichen (Jan Kasiske).

Teil 3: Wasser marsch!

Einsatzpläne und Übungsanleitungen: Wie beginne ich den gemeinsamen Dienst? Wie erleben wir Zusammenhalt? Was nennen wir gerecht? Was macht ein starkes Team aus? Sind Männer und Frauen wirklich anders? Wer darf eigentlich zu „uns“ gehören? Materialien und Übungsanleitungen für die wöchentlichen Dienste werden vorgestellt. Sie sind kleine Bildungsbausteine, die nach Art eines Rezeptbuchs weiterentwickelt und ergänzt werden sollen (Jan Kasiske).

A. „Mit Wissen sicher umgehen“

Wettermassage (1)	3.3
Waschanlage (2)	3.3
Scharaden (3)	3.4
Reden, Spielen, Malen („activity“) (4)	3.4
Der Große Preis (5)	3.5
Köpfe tauschen (6)	3.7
Schlaglichter (7)	3.8
Powerline (8)	3.9
Linienenspiel (9)	3.10
4-Felder-Wissensquiz (10)	3.11
Geschlechtertest (11)	3.12

B. „Von Beginn an Kameradschaft“

Vielfalt Willkommen (12)	3.13
Lobrunde (13)	3.13
Der Alarm schellt für alle, die... (14)	3.14
Eichhörnchenspiel (15)	3.14
Partnerinterviews (16)	3.15
Obstsalat (17)	3.15
Hand aufs Herz (18)	3.16
Lügendetektor (19)	3.16
Weltenbummler (20)	3.17
Soziometrie (21)	3.17
Meteoritenhagel (22)	3.18
Ich packe meinen Koffer (23)	3.18
Heiße Stuhl (24)	3.19
Wirklich „Heiße Stuhl“ (25)	3.19
Sehen und Fühlen (26)	3.20

C. „Titel, Thesen, Temperamente: unsere Werte“

Echt gerecht!? (27)	3.21
Gefühltes Unrecht (28)	3.22
Zauberburg (29)	3.23
Ja-Nein-Spiel (30)	3.23
Blindes Vertrauen (31)	3.24
Schlüsselwacht (32)	3.24
Schwarzfahrer (33)	3.25
Angst- und Mutbarometer (34)	3.26
Literaturempfehlungen	3.32
Einsatzpläne	3.33

D. „Teamgeist + Kameradschaft“

Kissenjagd (35)	3.27
Turmbau (36)	3.27
Mörderspiel (37)	3.28
Ganz stille Post (38)	3.28
Herz der Finsternis (39)	3.29
Anschleichen (40)	3.29
Stuhlwettlauf (41)	3.30
Magisches Dreieck (42)	3.30
Fliegender Zauberstab (43)	3.31
Rondell (44)	3.31
Gordischer Knoten (45)	3.31
Kalenderspiel (46)	3.32

Teil 4: Wissensspeicher

Was ist eigentlich Mut? Warum ist die Modemarke Thor Steinar umstritten? Worauf können wir stolz sein? Wo ist meine Heimat? Wer oder was heißt eigentlich „gender“? Was ist der Unterschied zwischen Freundschaft und Kameradschaft? Begriffe und Symbole (u. a. aus der rechtsextremistischen Szene) sowie Wörter, von denen du immer schon mal wissen wolltest, was sie eigentlich bedeuten, werden hier erläutert. Wie in einer Art Lexikon kannst du vor oder nach dem Dienst nachschlagen, wenn dir etwas auffällt (Dr. Rainer Erb).

Stolz ein Deutscher zu sein	4.1	Kameradschaft	4.10
Ehre	4.2	Treue	4.11
Zum Beispiel: Regeln	4.2	Die Rechtsrockband „Landser“	4.11
„Meine Ehre heißt Treue“	4.3	Thor Steinar	4.11
Heimat	4.3	Zum Beispiel: Strafbar oder nicht?	4.12
Helden und Heldinnen	4.3	Erik und Sons	4.13
Zum Beispiel: Halbe	4.4	Rechtsrock	4.14
Antisemitismus	4.5	Programm und Ideologie des Rechtsextremismus	4.16
Zeichen und Symbole	4.6	Grundgesetz, Verfassung, Demokratie	4.17
Runen	4.6	Gender	4.18
Schwarze Sonne	4.7	Schwulenfeindschaft	4.19
Eisernes Kreuz	4.8	Volk und Nationalismus	4.20
Reichsfahne schwarz-weiß-rot	4.8	Mut, Mutprobe	4.21
Landser-Hefte	4.9		

JUGENDFEUERWEHR ist mehr als Technik und Wettkampf... **Eine Werkmappe für den Jugendfeuerwehrrat**

„Was lange währt...“ Zur Entstehung dieser Werkmappe

Bereits Ende der 90er Jahre nahmen wir als Landesjugendfeuerwehr Brandenburg (LJF-BB) bei den Jugendwartinnen das Bedürfnis wahr, sich nicht nur mit Technik und Einsatz, sondern auch spielerisch mit den sozialen Kompetenzen und der Bildung unserer Kinder und Jugendlichen zu befassen. Die wenigsten von uns sind Pädagoginnen und Pädagogen, doch das, was wir in unseren Jugendfeuerwehrgruppen leisten, ist pädagogische Arbeit.

Wir verrichten sie nach bestem Wissen und Gewissen, mit großem Engagement und unter Einsatz unserer Zeit und individuellen Fähigkeiten. Davon lebt die LJF im Land Brandenburg.

Unsere Feuerwehrdienste erfolgen auf dem Boden der Demokratie und unseres Wertgefüges, das sich uneingeschränkt auf die allgemeinen Menschenrechte bezieht. In diesem Sinne bilden wir uns selbst und geben diese Werte dann an unsere Kinder und Jugendlichen weiter.

Die vorliegende Werkmappe soll uns methodisch und inhaltlich dabei unterstützen.

Die Jugendwartinnen und -warte können diese Werkmappe wie eine Rezeptsammlung immer weiter für sich ergänzen.

Immer wieder wird unser Miteinander durch extremistisches Gedankengut (z.B. in Bezug auf den Nationalsozialismus und Fremdenfeindlichkeit), durch Herabwürdigung anderer oder gewalttätige Auseinandersetzungen auf die Probe gestellt. Ja, auch wir sind anfällig für Intoleranz und Menschenverachtung.

Um dem angemessen begegnen zu können, hat der Landesfeuerwehrverband Brandenburg am 22.11.2007 eine Kooperationsvereinbarung mit der Koordinierungsstelle „Tolerantes Brandenburg“ im Ministerium für Bildung, Jugend und Sport abgeschlossen, der auch wir verpflichtet sind.

Damit es nicht bei diesem politischen Signal und dieser unverzichtbaren Absichtserklärung bleibt, folgten weitere Schritte, u.a. in der LJF-BB.

Ein solcher Schritt ist diese Werkmappe, mit der wir unsere Leitsätze umsetzen und an unsere Basis weitergeben. Dadurch gewinnt jeder und jede. Die Leitsätze werden lebendig:

„Wir stehen für soziales Engagement, Gemeinschaft und Solidarität. (...) Wir beziehen gegen rassistisches und gewalttätiges Verhalten entschlossen und eindeutig Stellung. (...) Wir verstehen uns als Vorbilder für die uns anvertrauten jungen Menschen. Wir leben Zivilcourage und Engagement vor und motivieren zu Demokratie und gesellschaftlicher Verantwortung. Deshalb hat Rechtsextremismus keinen Platz bei uns.“

Die vorliegende Werkmappe gliedert sich in vier Bereiche: die Darstellung von Lernsituationen (Gefahr erkannt – Gefahr gebannt), eine Ideensammlung für den Jugendgruppenalltag (Ballons), einen Übungs- und Methodenteil zum praktischen Arbeiten mit den Jugendlichen (Wassermarsch!) und einen Wissensspeicher (Schlüsselbegriffe), der zum Nachschlagen anregen soll.

Das vorliegende Material geben die Landesjugendfeuerwehr Brandenburg gemeinsam mit dem Brandenburgischen Institut für Gemeinwesenberatung - demos heraus, das uns über seine Mobilien Beratungsteams tatkräftig unterstützt und bei der Fortschreibung und Nutzung berät.

Wir bedanken uns bei allen, die durch ihr Engagement zum Entstehen dieser Werkmappe beigetragen haben.



Knut Paschke
Landesjugendfeuerwehrwart



Cordula Mittelstädt
Fachbereichsleiterin Bildung



Dirk Wilking
Geschäftsführer demos



Teil 1: Gefahr erkannt, Gefahr gebannt: Du musst dich entscheiden...

Die folgenden Beispiele zeigen, dass Jugendwarte und andere Erwachsene in bestimmten Situationen immer wieder herausgefordert sind, zu entscheiden und mögliche Konsequenzen ihrer Entscheidung vorher abzuwägen.

Dabei spielt deine Vorbildfunktion als Jugendwart eine zentrale Rolle. Manchmal ist es schwer, sich mit einem Anliegen bei anderen Erwachsenen durchzusetzen. Doch sind die Kameradinnen und Kameraden aber auch auf deine Aufmerksamkeit angewiesen.

Das Image der „ganzen Truppe“ kann auf dem Spiel stehen.

Die folgenden Beispiele stammen aus dem Leben der Feuerwehr in Brandenburg und sollen keinesfalls den guten Ruf der Feuerwehr schmälern. Sie sollen vielmehr dazu anregen, Eigenverantwortung zu übernehmen. Es geht nicht um richtiges oder falsches Handeln. Vielmehr muss eine Entscheidung getroffen werden, die nach außen hin vertreten wird und den eigenen Standpunkt deutlich macht.

Die Beispiele sind so angelegt, dass verschiedene Möglichkeiten des Handelns aufgezeigt werden. Dir fallen sicher noch mehr Beispiele ein. Und bestimmt kennst du weitere Wege, die du einschlagen kannst. Aber schaue selbst...

Szenario 1: Was bedeutet dieser Leitspruch für uns?

Im Mai 2008 gingen Fotos durch die Presse, die bei einem Wettbewerb der Jugendfeuerwehren in Brandenburg aufgenommen wurden. In der Disziplin „Löschangriff nass“ war eine Mannschaft einheitlich in dunkelblauen Polo-Hemden angetreten. Auf dem Rücken prangte in Frakturschrift der Spruch: „Flink wie Windhunde, zäh wie Leder, hart wie Kruppstahl“. Die Nachfrage bei der Mannschaft ergab, dass sie das Zitat nicht zuordnen konnte und seine Brisanz nicht erkannte. Es handelt sich um einen Spruch, den Adolf Hitler geprägt hatte, der sich so die deutsche Jugend wünschte. Weil aber Fotos in den Medien die härteste Währung sind, geriet die Feuerwehr in Misskredit.

Was haben wir unternommen? Was können wir in so einem Fall tun, um Derartiges zu verhindern?

Beispiel 1

Wenn die Presse nicht wäre, würde doch keinem was auffallen. Der Spruch passt doch eigentlich ganz gut – unabhängig von seinem Ursprung. Ich muss nichts tun.

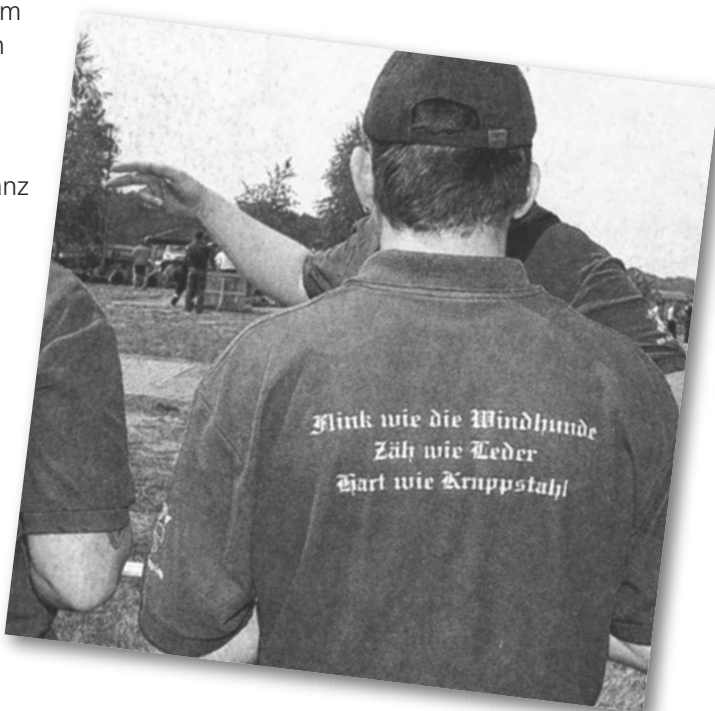
Beispiel 2

Ich weiß eigentlich, dass dieser Spruch nicht ganz sauber ist. Aber: neues Spiel, neues Glück. Dann kommt es eben zum Eklat. So haben wir wenigstens mal die Presse bei uns.

Beispiel 3

Irgendwo habe ich diesen Spruch doch schon mal gehört. Dass wir den auf unseren Mannschaftshemden tragen, kommt mir irgendwie komisch vor.

Ich habe ein ungutes Gefühl, aber da ich nicht dafür verantwortlich bin, sage ich nichts.



Beispiel 4

Ich kenne diesen Spruch bereits, bin mir aber unsicher, was wohl die Anderen denken. Deshalb suche ich erst mal für mich nach dem Zitat, indem ich es im Internet bei „google“, „yahoo“ oder „echo“ eingebe. Dann überlege ich mir, mit wem ich darüber spreche. So fühle ich mich wenigstens sicherer, und wir schauen mal...

Beispiel 5

Wir sind einfach eine gute Truppe. Ich frage gleich mal die anderen, was sie mit dem Spruch verbinden. Mal hören, was meine Kameradinnen und Kameraden so denken.

Beispiel 6

Ich weiß, dass wir so einen Spruch eigentlich nicht bringen können. Vielleicht ist das sogar strafbar. Ich spreche es mal im Leitungsteam an. Mein Vorschlag wäre, diese Hemden für diesen Wettkampf erst mal auszutauschen, bis das geklärt ist. Dann überlegen wir gemeinsam, was wir tun können.

Szenario 2: Sponsorentzuwendungen

Gerade die Jugendfeuerwehren sind auf finanzielle Unterstützung und Sachspenden angewiesen. Ohne Sponsoren käme manche Reise in ein Zeltlager, manche Abschlussfeier nicht zustande. Eine aktive Jugendleitung unterhält Kontakte in der Region, um für ihre Gruppe zusätzliche Mittel einzuwerben, Mittel, die die Ausbildungsroutine verschönern und außeralltäglich machen.

Aber soll man Zuwendungen und Sachspenden von jedem Sponsor annehmen, nach dem Motto: „Geld stinkt nicht“? Einige Eltern nehmen sicher Anstoß, wenn ihre Kinder in der Jugendfeuerwehr in Hemden mit Zigarettenwerbung herumlaufen.

Einer örtlichen Jugendfeuerwehr wurde ein Satz neutraler Trainingsanzüge ohne Parteilogo gespendet. Der lokale DVU-Abgeordnete hatte sich generös gezeigt.

Nun ist die Deutsche Volksunion (DVU) eine rechtsextreme Partei, deren Abgeordnete und Funktionäre sich bürgernah und umgänglich zeigen, deren parteipolitische Ziele aber demokratischen Werten widersprechen. Die DVU hatte in den vergangenen Legislaturperioden zweimal die Fünf-Prozent-Hürde übersprungen und saß in Fraktionsstärke im Potsdamer Landtag. Da sie weder personell noch programmatisch eine politische Alternative darstellte, war ihr neuerlicher Erfolg bei den Landtagswahlen 2009 stark gefährdet. In dieser Situation lag der Gedanke nahe, das gute Image der Feuerwehr für parteipolitische Zwecke zu missbrauchen. Mit diesem Pfund lässt sich bei Wahlen wuchern und mancher Wolf mag der Idee verfallen sein, seine finsternen Absichten hinter der schmucken Feuerwehruniform zu verstecken.

Beispiel 1

Ich sage gar nichts. Mir ist es relativ egal, woher unser Geld kommt. Hauptsache, das Ferienlager ist nicht in Gefahr. Und außerdem: Es weiß doch keiner, wo das Geld herkommt, steht ja nicht drauf.

Beispiel 2

Ich habe nichts gegen die DVU. Die ist ja nicht verboten. Auch andere Parteien könnten sich ruhig mal für uns engagieren. Insofern geht das schon in Ordnung.

Die Parteien haben so viel Geld. Das können die doch gerne auch uns zugutekommen lassen. Aber ich will trotzdem wissen, was die anderen darüber denken.

Beispiel 3

Die Feuerwehr ist parteipolitisch neutral, aber sie ist nicht unpolitisch. Sie ist ihrem Ethos nach demokratisch und hilfreich gegenüber jedermann. Eine Abhängigkeit von einer Partei, die seit Jahrzehnten in Verfassungsschutzberichten genannt wird, ist ein erheblicher Imageschaden. Und Abhängigkeiten entstehen, denn ein Gefallen verpflichtet zu einem „Gegengefallen“.

Ich traue mir zu, das in der Leitungsrunde zu thematisieren.

Beispiel 4

Über die landesweiten Verbandsstrukturen gibt es attraktive Weiterbildungsangebote, in denen es u. a. um thematisch ausgelobte Fördermittel geht. Diese Fördermittel sind speziell auf die Kinder- und Jugendarbeit der Vereine zugeschnitten und dienen dazu, für ein bestimmtes Themenfeld zu sensibilisieren. Dabei geht es eher um die Stärkung der zivilen Kompetenzen (Umgang mit Unterschieden, Fairness, Respekt vor anderen usw.) und nicht um eine vordergründige Politisierung.

Darum will ich mich mal kümmern.

Beispiel 5

Ich bin mir bewusst, dass ich als Vorgesetzte/r oder Übungsleiter/in ein Vorbild, ein „Modell“ bin, das von den Kindern oder Jugendlichen nachgeahmt wird. Ich nutze die Chance, mich in einer solchen Konfliktsituation souverän und konsequent, aber auch tolerant und gerecht zu zeigen und setze meine Autorität dosiert ein. Ich erkläre, warum ich kein Geld von dieser Partei annehmen würde. Vielleicht erinnern sich die jugendlichen Feuerwehrkameraden und -kameradinnen in späteren Konfliktsituationen dann an mich und denken: Er/Sie hätte sich dazu verhalten, hätte widersprochen.

Szenario 3: Pin-up-Fotos im Gerätehaus

Gerätehäuser sind häufig mit Pin-up-Fotos von nackten oder halb nackten Menschen, insbesondere Frauen, dekoriert. Es hängen dort entsprechende Kalender, Autowerbungen oder Comicausschnitte mit markigen Sprüchen.

Manche Jugendwarte würden diese Darstellungen lieber abhängen, da sie vielleicht nicht ganz „jugendfrei“ sind. Schließlich gibt es auch Kinder in der Feuerwehr.

Andere finden das nicht so schlimm, da es in den Medien ja sowieso zur Alltagskultur gehört.

Als die Kinder zur Ausbildung in dem Raum weilten, fiel der Blick eines 8-jährigen auf den Kalender und er bat, das Bild abreißen zu dürfen, da der neue Monat schon begonnen hatte. Außerdem wollte er das Kalenderblatt gerne mitnehmen. Auf die Frage, was er denn damit wolle, antwortete er: „Bei mir zu Hause aufhängen, ist doch ein tolles Mädchen.“

Beispiel 1

Ich finde diese Art von Dekoration selbst ganz hübsch und nicht schlimm, gehört eben zu unserem Alltag. Heutzutage hat doch jeder Internet und muss damit umgehen. Lasst die Bildchen doch hängen.

Beispiel 2

Ich finde diese Nackten nicht besonders erotisch oder hübsch. Mich stört es zwar, aber die anderen finden das wohl okay. Irgendwie bin ich mir unsicher. Vielleicht spreche ich es mal an.

Beispiel 3

Eigentlich ist das eklig. Hier bei der Jugendfeuerwehr kann doch auch mal was anderes laufen als sonst. Ich nehme die Pin-Up-Poster einfach ab und schaue mal, wer sich dann rührt.

Beispiel 4

Wir müssen mal darüber sprechen. Ich weiß ja auch gar nicht, wer die da hingehängt hat. Einer aus meiner Gruppe hat mich erst darauf aufmerksam gemacht. Das ist doch schon ein wenig sexistisch, oder? Wollen wir so was hier bei uns? Was wollen wir denn?



2. Teil: „Ballons“

Die Feuerwehren sind zum Retten, Löschen, Bergen und Schützen da – na klar!

Darüber hinaus sind sie gerade im ländlichen Raum oft die einzige Bezugsgruppe für Kinder und Jugendliche, die heute weite Wege zur Schule haben und dann oftmals nicht einmal dieselbe Einrichtung besuchen.

Die Jugendfeuerwehr ist daher ein wichtiger Treffpunkt, ein Ort, an dem man Anregungen bekommen, sich ausprobieren und Freundinnen und Freunde finden kann.

In diesem Abschnitt vermitteln wir Ideen, was du mit einer solchen Jugendgruppe unternehmen kannst, um zum Beispiel

- die Möglichkeiten deiner Region bezüglich Ausbildung o.ä. zu erkunden
- das Engagement in der Feuerwehr als Pluspunkt für eine Bewerbung zu nutzen
- dich und die Gruppe kulturell oder interkulturell weiterzubilden
- mit den Menschen vor Ort anders in Kontakt zu kommen als im sonstigen Leben
- herauszufinden, welche Ideen zu deiner Gruppe passen und wie du etwas Interessantes entdecken kannst.

Viele Gruppen unternehmen Aktivitäten wie gemeinsame Kinobesuche, Ausflüge zum Schwimmen, Radtouren, Schnipseljagden, Besuche von Vergnügungsparks, Berlinfahrten, Polenreisen etc.

Es tut gut, das Gerätehaus auch einmal zu verlassen. Auf solchen Ausflügen gibt es immer viel zu erzählen und sie sind tolle Freizeitangebote. Doch was können wir außerdem tun, was vielleicht nicht nur den Spaßfaktor bedient und vielleicht auch weniger teuer ist? Denn Ausflüge strapazieren nicht nur die Gruppenkasse, sondern fördern auch die Konsumhaltung: Je besser die Aktion war, umso mehr muss beim nächsten Mal geboten werden.

Die folgenden Beispiele sind als Anregungen zu verstehen; sie können, müssen aber nicht nachgeahmt werden. Je nach Region und Personal gibt es sicher ganz unterschiedliche Möglichkeiten. Unser Anliegen lautet: Quer denken und ausprobieren. Partnerinnen und Partner finden sich oft dann, wenn die Ideen erst einmal ausgesprochen sind.

Erstes Beispiel: Betriebsbesichtigung

Für all diese Aktivitäten nutzen wir die Tatsache, dass wir der Feuerwehr angehören: Denn wenn es in einem Betrieb brennt, löschen wir auch dort.

Und wenn es nicht brennt oder kein Einsatz erforderlich ist, was können wir dann in dem Betrieb tun?

Das Gelände erkunden – für den Fall der Fälle.

Aber auch: die Betriebsstruktur kennen lernen und sich z.B. während einer Führung mit den dort arbeitenden Menschen bekannt machen, um etwas über ihre Arbeitssituation zu erfahren.

Oder ein Gespräch mit der Leitung über mögliche Ausbildungsplätze, Jobs oder Praktika führen.

Vorbereitung:

1. Welche Betriebe gibt es im Umfeld?
2. Kontakt herstellen (vielleicht arbeitet jemand aus der Feuerwehr oder Eltern eines/r Jugendlichen dort)
3. Idee der Besichtigung in der Gruppe vorschlagen
4. Vorbereitung mit der Gruppe: Infos über den Betrieb sammeln (Leute fragen, Internet oder Zeitungen)
5. Fragenkatalog erstellen (z.B.: Haben Sie die Feuerwehr schon einmal gebraucht? Was halten Sie von der Feuerwehr?)

6. Betriebsbesichtigung durchführen

7. Abschlussrunde: Was war neu für mich? Was hat mich überrascht? Was möchte ich noch wissen? Was erwarten eigentlich die Betriebe von uns als Freiwillige Feuerwehr?

Durch eine solche Betriebsbesichtigung erhöhen die Jugendlichen ihr „Regionalwissen“ und erhalten Anregungen über berufliche Perspektiven.

Ein Austausch darüber, was die Einzelnen nach der Schulzeit machen wollen, schweißt eine Gruppe zusammen und regt die Phantasie an.

Zweites Beispiel: „So so“, sprach der alte Oberförster (oder Försterin)

Ein Besuch bei der Försterei.

Auch hier gilt: Bei Waldbränden müssen wir in der Lage sein, fachgerecht zu löschen.

Dafür sind vertiefte Kenntnisse des Ökosystems Wald hilfreich.

Viele Förstereien bieten Erlebnisführungen durch ihren Forst an.

Oft gibt es auch ein Quiz oder es werden Situationen des Feuerwehreinsatzes durchgespielt.

Man könnte auch eine Handy-Rallye durch den Wald machen, bei der die Jugendlichen in zwei Gruppen durch den Forst streifen und Aufnahmen machen. Die erste Gruppe schickt Bilder als Wegweiser für die zweite Gruppe. Oder die Gruppen gehen getrennt und machen Bilder. Anschließend trifft sich dann die gesamte Gruppe, und die jeweils andere muss raten, was aufgenommen wurde (Töne und Fotos). Für richtige Antworten gibt es Punkte. Die Gewinnergruppe darf sich von den anderen etwas wünschen: z.B. einmal keine Reinigung machen zu müssen oder nach Hause getragen zu werden oder ein Eis mit Waldbeeren etc.

Bei der Gelegenheit könntest du auch über Nutzen und Schaden von Handys bzw. den Umgang mit Handys in der Gruppe sprechen (Sucht, Kosten, Möglichkeiten, Grenzen etc.). Komme ich überhaupt noch ohne aus?

Drittes Beispiel: Jüdisches Leben bei uns

In Brandenburg gibt es zahlreiche alte, oft verwilderte jüdische Grabstätten.

Die Idee ist einfach: Die Jugendfeuerwehr könnte durch Befragungen vor Ort herausfinden, ob es ein solches Grab in der Nähe oder sogar im Ort selbst gibt oder ob noch jemand etwas darüber weiß.

Denn nach 1945, dem Ende des Zweiten Weltkriegs, lebten nur noch vereinzelt Menschen jüdischer Abstammung und jüdischen Glaubens in Brandenburg. Dies veränderte sich 1990 mit der „Wende“:

Ein hoffnungsvolles Zeichen wurde unmittelbar nach der "Wende" mit der Gründung der Jüdischen Gemeinde Land Brandenburg in Potsdam am 21. März 1991 gesetzt. Die Zuwanderung

jüdischer Kontingentflüchtlinge aus der ehemaligen Sowjetunion hatte die Neugründung möglich gemacht. Ende 1999 zählte der Landesverband der Jüdischen Gemeinden Brandenburg bereits 660 Mitglieder, die allesamt aus der ehemaligen Sowjetunion zugewandert waren. Und heute?

Ihr könntet euch gemeinsam auf Spurensuche begeben. Im Falle eines Fundes könntet ihr überlegen, die Grabstätte zu pflegen bzw. zunächst in Erinnerung zu rufen.



Das kann über eine Fotoausstellung oder Radiointerviews geschehen.

Im Norden Brandenburgs überlegt eine Jugendfeuerwehr sogar, die Patenschaft für die Grabstätte zu übernehmen und diese in Absprache mit der Gemeinde zu pflegen.

Dabei machen sich die Jugendlichen auf, das Leben der jüdischen Vorfahren in ihrem Ort zu erkunden.

1. Vorschlag in der Gruppe diskutieren
2. Beim nächsten Treffen erste Ergebnisse aus Befragungen von Eltern, Großeltern etc. zusammentragen
3. Besuch beim Pfarrer oder Ortschronistin oder der Jüdischen Gemeinde Stadt Potsdam zwecks Informationsgewinnung
4. Ausflug zum Ort der Grabstätten
5. Fotoaufnahmen
6. Auswertung
7. Präsentation in der Gemeindevertretung

Viertes Beispiel: *Erzählcafé – zum Beispiel: „Brenzliche Geschichten“ bei uns*

Das „Erzählcafé“ ist eine Veranstaltung, in der ein Publikum einem Erzählenden zuhört. Sie verfolgt u. a. das Ziel, Informationen in angenehmer Form über einen Erzählenden zu vermitteln. Ein/e Moderator/in kann von euch verpflichtet werden; das empfiehlt sich insbesondere, wenn es mehrere Gasterzähler/innen sind. Vielleicht kann das auch der Jugendwart oder die Jugendwartin übernehmen. Wie der Name schon sagt, ist es üblich, "bei Kaffee und Kuchen" eine angenehme Atmosphäre zu schaffen, damit sich alle wohl fühlen und lebhaft Gespräche zustande kommen.

Der von euch eingeladene Mensch berichtet aus eigener Erfahrung über Dinge, die ihm persönlich am Herzen liegen, die aber auch für ein Publikum interessant sind. Emotionen sollen dabei nicht verborgen bleiben. Gerade diese Verbindung von Gefühlen und Fakten macht für das Publikum die Attraktivität der Erzählung aus. Das Thema legt ihr in der Gruppe fest, ebenso die einzuladende Person.

Das Publikum hat eine wichtige Funktion: Es befördert das Erzählen durch Fragen und Hinweise, die dem Erzählenden auf Antriebe nicht eingefallen sind. Die Atmosphäre ist weniger formell als vertraut oder sogar familiär, weil es um emotional berührende Inhalte geht.

Erzählcafés funktionieren nicht von alleine. Ihre Durchführung muss sorgsam vorbereitet werden. Die Verantwortung für die verschiedenen organisatorischen Aufgaben sollte von mehreren getragen werden, denn nur so kann ein „Wir“-Gefühl entstehen, ein „Erzählcafé“ zu „unserem“ Erzählcafé werden, für das wir auch bereit sind, etwas zu tun. Auch der Rahmen (thematisch passende Raumdekoration, Besorgung und Anbieten von Getränken und Gebäck) muss gut vorbereitet werden, damit eine ansprechende Atmosphäre entsteht.

Die Dauer der Erzählcafés ist recht unterschiedlich. Bei entsprechender Atmosphäre erzählen Menschen gerne und hören sich auch gerne zu. Ihr solltet daher ungefähr drei Stunden einplanen.



*Erschienen in der Märkischen Allgemeinen Zeitung
(Ausgabe 25. März '05)*

Fünftes Beispiel: Jugendvideoprojekt

Videoprojekte hat es bei der Feuerwehr schon zahlreiche gegeben. Der Aufwand hierbei ist hoch, da neben der Technik auch Gelder für Fahrten und Exkursionen sowie die Hilfe anderer benötigt werden. Wichtig ist, dass ihr die gute Idee für euren Film und den Willen bis zum Schluss durchhaltet. Meist macht ihr eine Einführung in die Technik des Filmens, was sowohl vor als auch hinter der Kamera sehr viel Spaß macht, und eine Einführung in Ton- und Bildschnitt.

Dann überlegt ihr ein „Drehbuch“, denn ihr braucht Bilder. Nichts ist so langatmig, wie ein Interview nach dem anderen zu sehen.

Wenn euer Film fertig ist, ladet ihr groß zum Kino ins Gerätehaus ein. Es macht ebenfalls Spaß zu überlegen, wen ihr einladen und wie ihr die Einladungen aussprechen wollt.

Für ein solches Projekt gibt es erfahrene Kameradinnen und Kameraden in der Jugendfeuerwehr, die wissen, wie man an Gelder kommt, wann dafür der richtige Zeitpunkt ist und welches spannende Themen sein könnten.

Kontakt: Gerd Rademacher: gerdrademacher@hotmail.com

Kameradschaft, Disziplin und Respekt – All das sind Werte!

Mit diesem Thema befasste sich eine Gruppe engagierter Jugendlicher, gebildet aus Mitgliedern des Landesjugendforums Brandenburg und der Jugendfeuerwehr Eisenhüttenstadt.

Mit der Auftaktveranstaltung „Brandenburg, das bist du uns wert“ begann eine Reise durch die Welt der Werte. Es wurden viele Treffen mit allen Mitgliedern organisiert und man setzte sich mit diesem Thema in umfangreichen Gesprächen eingehend auseinander. Unter anderem wurden auch verschiedenste Filmszenen gedreht, welche später in dem immer mehr wachsenden Film eingebaut wurden.

Eine Reihe von Journalisten und Filmdesignern kamen zu uns Jugendlichen und vermittelten uns, wie man Interviews führt, Filme erstellt und schneidet.

Die durch uns erstellten Interviews bei Veranstaltungen wie dem Deutschen Jugendfeuerwehr-Tag 2009 in Amberg/Bayern, aber auch beim Landesjugendlager Brandenburg 2009 in Eisenhüttenstadt bereiteten uns Spaß und gewährten uns einen interessanten Einblick in diese Arbeit. Diese Interviews wurden dann durch uns entsprechend geordnet, archiviert und später Stück für Stück dem Film hinzugefügt.

Aber auch Ausflüge standen für uns auf der Tagesordnung. So zum Beispiel nutzten wir das Workcamp der helfenden Verbände in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück für das Vermitteln von Werten. Es gab einen straffen Terminplan, der unter anderem mehrere Arbeitseinsätze zur Erhaltung der Anlage, aber auch Besuche verschiedener Persönlichkeiten beinhaltete. Als da wären der Besuch der Vizepräsidentin des Bundestages Petra Pau oder des Präsidenten vom Technischen Hilfswerk Albrecht Broemme, der Präsident unseres Landesfeuerwehrverbandes Manfred Gerdes und viele andere Persönlichkeiten der Helfenden Verbände. Aber auch ehemalige Gefangene kamen an diesen Ort zurück und erzählten ihre erlebnisreichen und erschreckenden Geschichten. Man konnte ihnen alle Fragen stellen, welche dann offen und ehrlich, und detailliert beantwortet wurden. Da lief dem Einen oder Anderen schon mal ein kalter Schauer über den Rücken, und manche Träne beim ergreifenden Erzählen der ehemals Inhaftierten ließ sich nicht verbergen, das alles ging natürlich nicht an den Teilnehmern des Workcamps vorbei.

Im November nutzte unsere Wertegruppe noch einmal die Möglichkeit der Teilnahme am JIM-Festival in Potsdam, bei dem alle Filme der Rubrik „Brandenburg, das bist du uns Wert“ aufgeführt wurden, und unsere Projektgruppe dabei den 2. Platz erreichen konnte. Bei diesem Projekt wurden wir aktiv durch Gerd Rademacher begleitet, betreut, gelenkt

und manchmal auch (berechtigt) zurechtgewiesen. Ohne ihn wäre unser Projekt nicht zu dem geworden, was es jetzt ist. Danke, Radi!

Alles in allem haben uns die vielen gemeinsamen Erlebnisse, die Arbeiten an einzelnen Projekten, die umfangreichen Gespräche – einfach dieses MITEINANDER - gegenseitig näher gebracht. Man erkannte die Werte, die wir erarbeiteten, an jedem Einzelnen von uns, wenn es darauf ankam. Es gibt diese Werte also noch, man muß nur genau hinschauen und alle mit einbeziehen. Oder sehe ich das falsch?

22.11.2009 von Bastian Duppel, JF Eisenhüttenstadt (gepostet auf: www.ljf-bb.de)

Filmemacher aus Fredersdorf

Kinder führen Regie und befragen Zeitzeugen vor der Kamera für einen Geschichtsstreifen

Von OLIVER SCHWERS

Fredersdorf. Mit der Kamera in der Hand erforschen Kinder aus Fredersdorf zurzeit die Geschichte ihres Ortes. Gemeinsam mit dem Kreativ Labor Uckermark (klu) setzen sie eine Woche lang Zeitzeugen vor das Objektiv und machen daraus einen Film für die Öffentlichkeit.

Anna Görlich öffnet freudestrahlend das Hoftor, um die vier Kinder einzulassen. Die alte Dame gehört zu denen im Ort, die noch richtige Geschichten erzählen können. Geschichten, die mitunter so unglaublich klingen, aber doch wahr sind. Geschichten aus dem Dorf, von den Vätern und Großmüttern, von kuriosen Begebenheiten, von Krieg und Feuersbrünsten. Genau das wollen Anne, Sebastian, Hannes und Catherine wissen. Auf der Jagd nach der Vergangenheit quetschen sie die Menschen im Dorf aus und nehmen sie dabei vor die Linse. Alles, was gesagt wird, bleibt für die Nachwelt er-

halten. Fredersdorf steht vor der Kamera, die Kinder dahinter.

Eine Woche lang dauern die Dreharbeiten für das ungewöhnliche Projekt. Zwar haben die vier Mädchen und Jungen schon mal Vaters Videokamera in der Hand gehabt, aber eine richtige digitale, die auch fürs Fernsehen taugt, noch nie. Mentor des kleinen Filmteams ist Sebastian Eschenbach vom Kreativ Labor Uckermark.

Er demonstriert an einem mitgebrachten Schnittcomputer im Dorfgemeinschaftshaus, wie die gedrehten Bilder auf beinahe wundersame Weise zueinander kommen. Der Filmemacher gehört zu einem Künstlerprojekt der Uckermark, das Kindern und Jugendlichen über das Mittel der Kreativität die Augen öffnen will, neue Blicke auf die eigene Umgebung zu finden. Kreativität fördert Teamfähigkeit und Selbstbewusstsein, lautet die Devise. „Die Gesellschaft ist in der Verantwortung,

sich der Diskussion mit Jugendlichen zu stellen“, meint Sebastian Eschenbach. Und so bietet „klu“ so genannte Oral History Kurse an. Dabei interviewen Jugendliche die Zeitzeugen ihres Ortes und verstehen so ihre unmittelbare Geschichte.

„Die Schulzeit von damals war für mich das Interessanteste“, sagt Anne. „Und das, was sie uns über den Krieg und die Gefangenen und die Bombenabwürfe erzählt hat.“ Am Tag zuvor musste eine weitere ältere Dame Rede und Antwort stehen.

Doch auch Feuerwehrleute und die jüngere Generation kommen im Film vor. Kern ist die Vergangenheit der Ortsfeuerwehr. Und alles, was damit zu tun hat.

Dass sie ernst genommen werden, spürten sie bereits in den ersten Stunden. Die Kamera schafft es, die Distanz zwischen den Generationen aufzuheben. Allerdings sieht die kleine Digitaltechnik einfacher aus, als sie

ist. Und so lernt das Nachwuchsteam, wie ein Schwenk funktioniert, wie die Kamera ruhig bleibt, was Gegenlicht ist. Einer muss Probe sitzen, die anderen testen, wie das Objektiv reagiert.

Auch bei der Auswahl der Interviewpartner und bei der Aussage ihres Films führen die 13- bis 16-Jährigen Regie. Sebastian Eschenbach führt die Fäden sacht im Hintergrund. Auch für ihn wird es spannend, wenn die Gesprächspartner unbekannte Einzelheiten aus der Dorfgeschichte preisgeben. Oder ins Plattdeutsche verfallen. Das verstehen die vier Jugendlichen vermutlich besser als er, denn in Fredersdorf wurde das Niederdeutsche bis heute bewahrt.

„Wir sind gern bereit, mit anderen Dörfern ähnliche Projekte zu starten“, sagt Sebastian Eschenbach. Der Filmemacher hat sich schon seit langem in die Uckermark verliebt und das Typische von Land und Leuten durch die Linse erkannt. Der Fredersdorf-Film wird am 13. Februar im Ort aufgeführt.

**Jugendprojekt
fördert
Kreativität und
Selbstbewusstsein**

Erschienen in der Märkischen Oderzeitung
(Ausgabe 5. Februar 2004)

*Kleiner und großer Regisseur:
Sebastian Eschenbach zeigt
Sebastian aus Fredersdorf die
Digitalkamera vor dem Einsatz
(Foto O. Schwers)*



Sechstes Beispiel: Workcamp der helfenden Verbände in Ravensbrück

Helfen erlaubt!? – Workcamp der helfenden Verbände in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück

Unter dem Motto „Helfen erlaubt?!“ fand vom 17. bis zum 23. Oktober 2009 in der Mahn- und Gedenkstätte Ravensbrück ein Jugend-Workcamp der helfenden Verbände aus Berlin und Brandenburg statt. Die 37 Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Jugendverbände von Johannitern, Technischem Hilfswerk, Feuerwehr und Rotem Kreuz setzten sich dabei intensiv mit der Geschichte des Ortes auseinander und trafen Überlebende des Frauenkonzentrationslagers Ravensbrück.

Die Jugendlichen halfen durch umfangreiche Arbeitseinsätze, das riesige Gelände des ehemaligen Lagerkomplexes vor dem Verfall zu bewahren und somit die historischen Spuren der Gedenkstätte zu erhalten. Das Projekt wurde in einem Kurzfilm dokumentiert.

(Quelle: <http://www.denkmal-berlin.de>, 31.12.2009)

Auch in diesem Jahr, 2010, wird dieses Workcamp in Ravensbrück stattfinden. Ihr könnt euch als Jugendfeuerwehr anmelden und eine Woche gemeinsam dort verbringen.

Wenn ihr Rat und Hilfe braucht für beispielsweise eine vom Workcamp unabhängige Gedenkstättenfahrt, könnt ihr euch an die Geschäftsstelle oder euer örtliches MBT wenden.



...in der Ruhe liegt die Kraft.

3. Teil: „Wasser marsch!“ Einsatzpläne und Übungsanleitungen

Die folgenden Übungen und Anleitungen eignen sich für den Einsatz in den Gruppen der Kinder- und Jugendfeuerwehr.

Alle Beispiele und Übungen sind für Innenräume gedacht. Im Sommer können einzelne Übungen jedoch auch mal im Freien ausprobiert werden.

Auf den Übungskarten findest du jeweils Angaben über Spieltyp, Ziele, erforderliches Material, Zeitdauer, Gruppengröße und Empfehlungen für den Einsatz der Übung.

Thematisch sind die Übungen in folgende Bereiche gegliedert: **„Mit Wissen sicher umgehen“**, **„Von Beginn an Kameradschaft“**, **„Titel, Thesen, Temperamente: unsere Werte“** und **„Teamgeist + Kameradschaft“**.

Du verfügst somit über Material, das dir mit nur wenig Vorbereitung zu einem interessanten und inhaltsreichen Dienst verhelfen kann.

Manche Übungen können kurzfristig gelesen und sofort durchgeführt werden, andere erfordern mehr Vorbereitungszeit.

Zusätzliches Material zur Werkmappe „Anregungen und Begleitung für den Jugendfeuerwehralltag“ ist in der Regel nicht nötig oder in der Anleitung aufgeführt.

Du findest zwei Beispiele für die Gestaltung eines Dienstes (Einsatzpläne), in denen du siehst, wie du welche Übungen kombinieren kannst. Wichtig ist, dass du selbst ausprobierst und gegebenenfalls umstellst.

Dieser Ordner ist so angelegt, dass du immer wieder neues Material darin abheften kannst, z.B. einen spannenden Zeitungsartikel, den du gelesen hast und mit den Jüngeren besprechen willst, oder eine Übung aus einem anderen Seminar, die dir gefallen hat, oder Flyer etc.

Diese Sammlung soll also wie ein Rezeptbuch benutzt werden. Sie wird ständig fortgeschrieben und durch weitere Anleitungen ergänzt. Dabei ist die Geschäftsstelle der Jugendfeuerwehr auf deine Rückmeldungen angewiesen.

Grundsätzlich gilt für den Einsatz bei der Feuerwehr: Befehl und Gehorsam.

Jede/r hat das zu tun, was die Gruppenleitung ansagt. Warum?

Weil sonst ein zügiger, geordneter und zielorientierter Einsatz nicht möglich wäre.

Aber dieses Prinzip gilt nicht im Leben – oder nur sehr eingeschränkt bzw. situationsbedingt.

Merkmale unseres Zusammenlebens, v. a. auch im Camp, sind deshalb: eigenständig denken, Anregungen geben und erhalten, anderer Meinung sein, widersprechen.

Die Jugendlichen und Kinder lernen spielerisch, über sich und die Gruppe nachzudenken.

Viele Situationen des täglichen Lebens können auf die Situation bei der Feuerwehr übertragen und dort hinterfragt werden.

Wir stellen dir hier insbesondere Gruppenübungen vor, die sowohl den Teamgeist schulen als auch soziale Fähigkeiten fördern sollen – und zwar bei Jungen wie Mädchen.

Manche Übungen sind dir sicherlich schon von Feiern oder Geburtstagen bekannt. Sie sollen dich anregen, dich selbst an weitere zu erinnern oder neue zu erfinden.

Die Auswahl erfolgte nach den Kriterien:

- **„Quadratisch, praktisch, gut“**
- **Spaßfaktor**
- **Inhaltliche Anregungen (siehe Leitsätze)**

Du brauchst dazu oft nicht mehr als max. 2 Stunden Zeit – in Ausnahmefällen und bei besonderem Interesse auch mal mehr, z.B. einen Samstagvormittag –, einen großen Gruppenraum mit Tischen, Stühlen und einem Flipchart oder einer Wandtafel sowie Stifte und buntes Papier.

Weitere Angaben findest du jeweils bei der Beschreibung der Übung.

In diesem Sinne: „Wasser marsch!“

Für das gute Klima – persönlich Rückmeldung geben und nehmen (Feedback-Regeln)

Grundsätzlich gilt für alle Übungen, bei denen eine Auswertung vorgesehen ist, dass du einige Feedback-Regeln kennst:

1. Die persönliche Rückmeldung auf Verhalten sollte immer mit einer positiv zugewandten Haltung geschehen.
2. Es fällt uns leichter zu meckern und jemanden negativ zu kritisieren. Daher muss ich mir vor jeder persönlichen Ansprache zuerst die positiven Eigenschaften und Verhaltensweisen vor Augen führen.
3. Jede/r hat das Recht, ernst genommen und angehört zu werden.
4. Gutes Feedback sollte immer konkret und zeitnah gegeben werden, nie allgemein und auf Charakter oder Persönlichkeitsmerkmale bezogen.
5. Ich formuliere immer Vorschläge oder Ideen zur Verbesserung, nie Vorschriften oder Defizite.
6. Wenn mir eine Veränderung wichtig ist, benenne ich vorab mindestens eine gelungene Aktion des Gegenübers, besser zwei.
7. Beispiel: „Mart, mir ist aufgefallen, dass du heute in eurer Gruppe so energisch und stark die Initiative übernommen hast. Mir gefällt, dass du die anderen so mitziehst. Vielleicht könntest du aber künftig noch mehr auf die beiden Neuen achten und sie gesondert ansprechen oder ihnen klare eigene Aufgaben erteilen.“ Statt: „Mart, immer übergehst du die Neuen und schließt sie aus. Das darfst du so nicht machen. Du kannst das einfach nicht.“
8. Feedback-Nehmen heißt nicht, dass der/diejenige das Gesagte annehmen muss. Er hört es sich vielmehr an und entscheidet dann – insgeheim oder in einer Antwort.

A. „Mit Wissen sicher umgehen“

In diesem Abschnitt findest du einerseits Übungen zur kreativen Wiederholung von Fachbegriffen der Feuerwehr und von Prüfungs- und Allgemeinwissen.

Andererseits findest du Übungen aus dem Themenfeld „Frauen und Männer“

Wettermassage

1

Spieltyp: Massage- und Entspannungsübung

Ziele: Körperkontakt aufnehmen, entspannen

Material: keines

Zeit: 10 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Paare stellen sich hintereinander auf. Eine/r ist Masseur, der/die andere Genießende/r. Später wird gewechselt. Die Hände werden auf die Schultern gelegt und in einem Moment der Stille wird Kontakt aufgenommen. Nun sprichst du: „Ihr liegt am Strand, hört das Rauschen der Wellen, die Sonne scheint auf euren Rücken...“

Sonnenschein: kreisende Bewegungen mit der ganzen flachen Hand auf dem Rücken

Nieselregen: leichtes Trommeln mit den Fingern auf Schultern und Rücken

Fester Regen: Stärkeres Klopfen mit den Fingern oder der Faust

Unwetter: leichtes Bewegen des Oberkörpers mit den Händen an den Schultern

Ferne Sonne: Hände liegen ruhig auf den Schultern und nach einer Weile werden sie über den Kopf gehalten

Empfehlungen: Du kannst dir auch eigene Elemente ausdenken. Hauptsache, es bleibt ruhig und die Genießenden können loslassen und sich entspannen.

Waschanlage

2

Spieltyp: Massage- und Entspannungsübung

Ziele: Körperkontakt in der Gruppe zulassen, entspannen

Material: keines

Zeit: 15 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Die Gruppe stellt sich in zwei Reihen mit kleinem Abstand gegenüber auf. Sie sind die „Waschanlage“. Ein/e KameradIn ist nun ein „Auto“, das durch die „Waschanlage“ fahren darf. Er/Sie geht nun langsam durch das Spalier der „Bürstenreihen“ und lässt sich „reinigen“.

Vorher bestimmt er/sie, was für ein Autotyp einfährt (klein: gebückter Gang, groß: aufrechter Gang) und was für eine Art „Wäsche“ gewünscht wird.

Abbrausen: mit den Fingerspitzen tippeln

Einseifen: mit der ganzen Handfläche reiben

Abschrubben: mit den Handflächen sanft abklatschen

Trocknen: sanfte Berührungen und Pusten

Du kannst dir auch mit allen zusammen eine eigene „Autowäsche“ ausdenken. Wer „sauber“ ist, stellt sich hinten wieder an und wird Teil der Waschanlage, während das nächste „Auto“ einfährt.

Scharaden

3

Spieltyp: Rollenspiele**Ziele:** Begriffe lernen und wiederholen, Mut zum Vorspielen und Sich-zeigen entwickeln**Material:** Wandpapier, je nach Vorgabe kleine Requisiten**Zeit:** ca. 30 Minuten oder länger**Gruppengröße:** mindestens 6 Personen

Du bildest zwei Gruppen durch Abzählen. Jede Gruppe hat 3 Minuten Zeit, sich einen Fantasienamen zu geben. Die Namen werden auf großes Papier geschrieben.

Nun denkt sich jede Gruppe drei Begriffe aus dem Feuerwehrleben aus und bestimmt zwei „Ratende“. Die anderen sind die „Spielenden“. Die „Spielenden“ von Gruppe A bekommen nun den ersten Begriff von Gruppe B gesagt und müssen ihn so spielen, dass die „Ratenden“ ihrer eigenen Gruppe (A) den Begriff herausfinden. Du kannst eine Zeit vorgeben (3 Minuten). Haben sie richtig geraten, bekommen sie einen Punkt, der notiert wird. Dann ist die andere Gruppe an der Reihe.

Wichtig ist, dass die Spielenden nicht sprechen. Dafür kannst du Strafpunkte vergeben.

In der zweiten Runde könnt ihr ein anderes begriffliches Themenfeld bestimmen, z.B. Schule.

Beispiele Schlauchtrupp, Kübelspritze, Kupplungsschlüssel, Zweidornschnalle, Saugkorb, Schlauchhaspel, Standrohr

Empfehlungen: Vorübung machen, z.B. Fangspielen oder Gesten herausfinden wie beim „Beruferaten“ (typische Handbewegung)

Reden, Spielen, Malen („activity“)

4

Spieltyp: Gesellschaftsspiel**Ziele:** Kontakte knüpfen, kreativ werden, Gruppengefühl bilden**Material:** Papier, Stifte, Malutensilien**Zeit:** 60 Minuten**Gruppengröße:** 4 Personen bis beliebig

Bilde zwei Gruppen. Jede Gruppe gibt sich einen Namen, der auf großes Papier geschrieben wird. Jede Gruppe benennt eine/n Akteur/Akteurin pro Runde. Die Gruppen schreiben nun Begriffe aus dem Feuerwehrleben auf (3 Stück). Nun zeigst du dem Akteur/der Akteurin von Gruppe A den ersten Begriff, den er/sie erklären muss, und zwar ohne das Wort oder verwandte Wörter dabei zu verwenden. Die Gruppe muss den Begriff in der vorgegebenen Zeit erraten. Hat sie Erfolg, bekommt sie einen Punkt. Schafft sie es nicht, bekommt Gruppe B den Punkt. Dann ist Gruppe B an der Reihe. Nach drei Runden wechseln die Akteure, und die Gruppen denken sich neue Begriffe aus – eventuell auch zu einem andern Themenbereich, z.B. Schule, Gefühle, Umwelt, Sport.

In der zweiten Runde werden die Begriffe gemalt und in der dritten Runde gespielt (pantomimisch dargestellt).

Empfehlungen: siehe „Scharaden“; keine Namen oder bekannte Persönlichkeiten zulassen

Der große Preis

5

Spieltyp: Talkshow**Ziele:** Wissenserweiterung, Gruppenbildungsprozesse, Wettkampf und Meinungsbildung fördern, Kreativität wecken, für eine Überzeugung kämpfen und einstehen lernen**Material:** 35 Blatt A4-Papier in 5 Farben und weiß; intensive Vorbereitung**Zeit:** 90 Minuten**Gruppengröße:** 6 Personen bis beliebig

Die vorbereiteten Karten (A4-Blätter) werden im Raum auf dem Boden ausgelegt. Bilde zunächst wie beim Quiz „Jeopardy“ Reihen. Dazu legst du waagrecht 5 verschiedenfarbige A4-Blätter aus und beschriftest sie mit den Themenbereichen (Politik, Feuerwehr, Gesellschaft, Schule, Liebe). Senkrecht dazu ordnest du die Punktzahlen an (20, 40, 60, 80, 100), die du auch jeweils auf ein A4-Blatt schreibst.

In dieses imaginäre Quadrat ordnest du anschließend die 25 vorab beschriebenen A4-Blätter ein und legst sie verdeckt hin.

Nun bildest du zwei Gruppen, die gegeneinander antreten. Jede Gruppe gibt sich zuerst einen Fantasienamen. Dann beginnt die erste Gruppe und deckt ein Blatt auf. Sie muss nun ohne Hilfe die Aufgabe oder Fragestellung lösen.

Du bist die Jury, kannst aber die jeweils andere Gruppe fragen, wie sie mit der präsentierten Lösung zufrieden ist. Dann entscheidest du über die zu vergebende Punktzahl. Hat die Gruppe z.B. eine einfache 20-Punkte-Aufgabe gewählt und in der Bewertungsphase einen neuen Aspekt eingebracht oder es wurde von der gegnerischen Gruppe etwas zur Lösung beigetragen, so kannst du je nach deiner Einschätzung bis zu 5 Punkte mehr oder weniger geben.

Die Gruppe legt die bearbeitete Karte nun aufgedeckt an ihren Platz zurück. Jetzt ist die andere Gruppe an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Karten aufgedeckt sind oder ihr eine Verabredung über die letzte Runde getroffen habt.

Vorbereitung: Zu zweit macht die Suche nach Aufgaben mehr Spaß. Im Folgenden findest du Vorschläge, die du beliebig variieren kannst. Schreibe sie jeweils in Druckbuchstaben oder gut leserlicher Schreibschrift auf die A4-Blätter. Am besten nimmst du dafür dicke Filzstifte und 5 verschiedene Farben für die jeweiligen Themen. Diese kannst du ebenfalls selbst festlegen: z.B. Politik, Feuerwehr, Gesellschaft, Schule, Liebe. Pro Thema brauchst du 5 Aufgaben (20, 40, 60, 80, 100 Punkte).

20 Punkte: einfache Wissensfragen**40 Punkte:** schwerere Wissensfragen/Erklärungen**60 Punkte:** die Gruppe muss sich eine Meinung mit Pro und Contra bilden**80 Punkte:** die Gruppe muss eine kleine Aufgabe bewältigen**100 Punkte:** Rollenspiel mit Diskussion (Was haben die sich dabei gedacht? Es wird also im Anschluss quasi das „Drehbuch“ verraten)**Beispiele:****● 20 Punkte**

- **Politik:** Wie heißt der/die Ortsvorsteher/BürgermeisterIn bei uns?
- **Gesellschaft:** Wie viele Bundesländer hat die BRD heute? (16)
- **Feuerwehr:** Wie heißt der Leitspruch der Feuerwehr?
- **Schule:** Ab welchem Alter gibt es Schulpflicht? (ab 5 Jahren)
- **Liebe:** Wie viele Monate dauert in der Regel eine Schwangerschaft?

● 40 Punkte

- **Politik:** Was ist eine Gemeindevertretung und was macht sie?
- **Gesellschaft:** Nennt 3 berühmte deutsche Dichter/Schriftsteller und drei Dichterinnen/Schriftstellerinnen
- **Feuerwehr:** Beschreibt alle Phasen eines Brandeinsatzes.



- **Schule:** Welchen der folgenden Gegenstände dürft ihr auf keinen Fall mit in den Unterricht nehmen:
A: Handy, B: Hakenkreuz, C: Messer, D: CS-Gas?
- **Liebe:** Nennt mindestens drei Verhütungsmittel für Männer.
- **60 Punkte**
- **Politik:** Welche der folgenden Organisationen sind in Deutschland verboten?
A: NPD, B: *Blood and Honour* (2002), C: Türkischer Bund, D: Antifa
- **Gesellschaft:** Wann wurde in Deutschland die Todesstrafe abgeschafft?
A: 1933, B: 1949 (*Grundgesetz*), C: 1956, D: 1987
- **Feuerwehr:** Welche Eigenschaften sollte ein Mitglied der Feuerwehr haben? Haltet diese schriftlich fest.
- **Schule:** Ein schwarzes Mädchen kommt in die Klasse und wird beleidigt. Wie verhaltet ihr euch?
Bitte tragt verschiedene Möglichkeiten vor und begründet.
- **Liebe:** Wie geht ihr mit jemandem um, der sich in der Feuerwehr zu seiner Homosexualität bekennt?
- **80 Punkte**
- **Politik:** Wie häufig finden in Deutschland Wahlen statt (Kommunal- (5)/Landtags- (5)/Bundestags- (4)/Europawahlen (4)) und wie steht ihr zur Direktwahl der Landräte/Landrätinnen? Schreibt eure Antworten auf und stellt Pro und Contra dar.
- **Gesellschaft:** Diskutiert bitte folgende Aussage: Atomstrom ist sauberer Strom (Pro/Contra)
- **Feuerwehr:** Ein vietnamesischer Junge möchte in eure Feuerwehr aufgenommen werden.
Diskutiert Pro und Contra und stellt es dar.
- **Schule:** Führt eine Podiumsdiskussion zum Thema: Die Schulpflicht sollte in Deutschland abgeschafft werden. Verteilt dabei Rollen – Moderator, Pro, Contra – und spielt es vor.
- **Liebe:** Verfasst ein kurzes Liebesgedicht und tragt es vor.
- **100 Punkte**
- **Politik:** Stellt euch vor, ihr solltet in Deutschland drei neue Gesetze erlassen. Welche sind es?
Verkündet sie wie im Bundestag und spielt die jeweiligen Rollen: **Partei A** will eine Sache, **Partei B** geht zum Rednerpult und redet dagegen. Die Abstimmung endet mit Zwischenrufen.
- **Gesellschaft:** Euer Ort im Jahr 2025: Alle Gruppen entwerfen ihre Zukunftsvision auf je einem Papier und stellen sie vor.
- **Schule:** Auf dem Schulhof prügeln und beschimpfen sich eine Schülerin und ein Schüler.
Wie verhaltet ihr euch? Spielt die Situation mit zwei Lösungen durch.
- **Feuerwehr:** Spät am Abend sitzen die ehemaligen Jugendlichen der Feuerwehr zusammen.
Ihr seid alle 25 Jahre älter und trefft euch. Wer seid ihr, wie lebt ihr, was erzählt ihr über damals in der Feuerwehr. Spielt dieses „Klassentreffen“.
- **Liebe:** Stellt euch vor, eure Schwester ist in einen jungen Mann verliebt und will ihn heiraten.
Eure Eltern finden es nicht gut, dass sie diesen Türken heiraten will. Spielt die Situation am Küchentisch, wenn die Schwester nach Hause kommt und freudig verkündet: Turan und ich wollen heiraten.

Empfehlungen: Viel Vorbereitung notwendig, aber macht großen Spaß! Denke gut über die Preise nach. Die Verlierer sollten nicht zu stark benachteiligt werden, denn Ziel der Übung ist nicht in erster Linie, GewinnerInnen zu haben, sondern sich intensiv mit den Themen zu befassen. Vorschlag: Alle gehen Eis essen, die „Gewinnergruppe“ bekommt eine Kugel Nachschlag.

Bei den Rollenspielen ist jede Position und jedes Argument erlaubt. Allerdings gilt für dich als Jury: Bei ausländerfeindlichen, sexistischen und diskriminierenden Haltungen sollten diese in der Gruppe hinterfragt, nicht jedoch gewertet werden. Denn niemand soll stigmatisiert, sondern eher zum Nachdenken angeregt werden und vielleicht spüren, dass es bei der Feuerwehr deutlich andere Positionen und Argumente gibt.

Wenn du willst, kannst du bei einzelnen Feldern einen „Joker“ einbauen, d.h. die Gruppe, die ihn zieht, bekommt alle Punkte. Sie muss sich dann allerdings eine Aufgabe für die andere Gruppe ausdenken. Diese hat die Aufgabe zu erfüllen und kann dadurch ebenfalls ein paar Punkte erlangen, jedoch maximal die Hälfte. Du bleibst Jury.

Köpfe tauschen

6

Spieltyp: Collage

Ziele: Zuschreibungen und Wertungen in Bezug auf Männer und Frauen erkennen und enttarnen, den jeweils eigenen Beitrag dazu erspüren

Material: Modekataloge, Zeitschriften, Papier, Kleber, Scheren, Musik

Zeit: 60-90 Minuten

Gruppengröße: maximal 10 Personen

1. Die Gruppe arbeitet jeweils zu zweit an einem Platz.
2. Die Paare erstellen Collagen zu Frauen- und Männerbildern, indem sie Figuren aus Katalogen ausschneiden und getrennt nach Frauen- und Männerbildern auf einen oder zwei Bogen Papier aufkleben. Dabei soll bei den Abbildungen besonders auf die Mimik, Gestik und Körperhaltung geachtet werden. Die Collage sollte mehrere Beispiele stehender, liegender und sitzender Frauen und Männer umfassen.
3. Die Paare sammeln Beobachtungen und beschriften damit die Bilder: Gibt es Wiederkehrendes in den Darstellungen? Gibt es Gemeinsamkeiten zwischen Männern und Frauen?
4. Die Paare wählen jetzt jeweils eine für ihre Collage „typische“ Frauen- bzw. Männergestalt aus.
5. Sie suchen nun zu diesem Frauenbild einen in Form und Größe passenden Männerkopf aus dem Katalog aus und umgekehrt zum Männerbild den einer Frau. Sie kleben ihn darüber.
6. Mit allen wird bei der Betrachtung der Bilder besprochen:
 - Welche Gefühle lösen diese Bilder aus?
 - Welche Bilder irritieren euch und warum?
 - Welche Ausdrucksformen/Körperhaltungen sind eher nur einem Geschlecht vorbehalten?
 - Welche Ausdrucksformen/Körperhaltungen sind eher für alle akzeptiert?
 - Wo sind wir uns einig und wo nicht?
7. Stellt die Collagen im Gerätehaus aus und sammelt während der nächsten Wochen Reaktionen andere KameradInnen.

Empfehlungen: Du solltest dir vorher selbst Gedanken zu deinem eigenen Männer- und Frauenbild machen. Du kannst dafür den Fragebogen und das Material aus der Übung „Geschlechtertest“ nutzen.

Christiane Kohrs beschreibt diese Methode in: Christine Burbach/Heike Schlottau (Hrsg.), „Abenteuer Fairness“, Göttingen, 2001

Schlaglichter

7

Spieltyp: Kommunikationsspiel

Ziele: Schlagfertigkeit trainieren

Material: Liste mit Behauptungen und Redewendungen, A4-Bögen, Stifte

Zeit: 20 Minuten

Gruppengröße: beliebig

In der ersten Runde stehen alle im Kreis und du in der Mitte. Nun wirfst du jedem/jeder je eine Behauptung oder Redewendung an den Kopf, auf die er/sie direkt reagieren soll, z.B. „Immer bist du der Letzte“ oder „Du lügst dauernd“. Der Ablauf ist sehr schnell. Wenn jemandem nichts einfällt, gehst du sofort zum/zur Nächsten weiter. Das sei nicht schlimm, dir gehe es auch manchmal so, sagst du vorab. Nach mehreren Runden brichst du ab und lässt die Gruppe folgende Fragen beantworten: Wie habe ich mich gefühlt? Konnte ich reagieren? Was hätte ich gerne gesagt?

Für die nächste Runde sammelst du mit der Gruppe Parolen, die diese aus dem Alltag kennt. Du schreibst alle auf A4-Blätter. Bei 10 oder 20 Stück hältst du inne. Nun nimmt sich jede/r einen Zettel. Alle gehen im Raum umher und sagen jeder Person, auf die sie treffen, ihren Satz auf.

Nach 5 Minuten bittest du alle, zusammenzukommen. Ihr wertet aus: Welche Reaktionen habe ich bekommen? Wie habe ich selbst reagiert? Wo haben sich Gespräche entwickelt und was war deren Inhalt? Kurze Diskussion, dann beenden und bedanken.

Liste für die erste Runde

- | | |
|---|--|
| „Du kommst immer zu spät.“ | „Reden ist Silber, Schweigen ist Gold.“ |
| „Deine Frisörin hat wohl Urlaub?!“ | „Wer anderen eine Grube gräbt,...“ |
| „Nicht immer dazwischenreden.“ | „Oh, kau mir doch kein Ohr ab!“ |
| „Du siehst den Wald vor lauter Bäumen nicht.“ | „Du brauchst wohl deinen Schönheitsschlaf?!“ |
| „Deine Zahlen stimmen nicht.“ | „Alter vor Schönheit!“ |
| „Du redest Unsinn.“ | „Die Erste wird die Letzte sein.“ |
| „Komm zur Sache!“ | „Du mit deinem tierischen Ernst.“ |
| „Eigenlob stinkt.“ | „Fang bloß nicht an zu heulen.“ |
| „Wieder verschlafen?!“ | „Erwischt!“ |
| „Zieh Leine!“ | „Bleib mal locker, Alter.“ |
| „Erst die Arbeit, dann das Vergnügen.“ | „Stell dich nicht so an.“ |
| „Was du heute kannst besorgen,...“ | „Aller Anfang ist schwer.“ |
| „Selber fressen macht dick.“ | „Trödel nicht immer so.“ |

Empfehlungen: Diese Übung eignet sich insbesondere als Vorbereitung auf Rollenspiele oder Argumentationsübungen. Im zweiten Teil der Übung solltest du auch deine Meinung einbringen. Auf extreme Parolen und Sprüche solltest du am Schluss etwas mehr Zeit verwenden und evt. eine Gegenposition darlegen.

Powerline

8

Spieltyp: Kennenlernspiel**Ziele:** Unterschiede in der Gruppe wahrnehmen, Außenseiterposition aushalten, mehr voneinander erfahren**Material:** keines, evt. Musik; kurze Vorbereitungszeit**Zeit:** 10-15 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 8 Personen

Du sagst der Gruppe, dass es mitten im Raum eine Trennlinie gibt. Links davon ist der „Ja“-Raum, rechts davon der „Nein“-Raum. Alle laufen nun bei Musik durch den Raum. Wenn du die Musik anhältst, machst du eine Aussage, die jede/r für sich ehrlich mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten soll und sich auf die entsprechende Raumseite stellt.

Nun fragst du die einzelnen nach den Gründen für ihre Zuordnung. Z.B.: Wie viele Geschwister hast du? Wer hat mehr als 2 Geschwister? In welchen Ländern warst du schon?

Nach 10-15 Minuten beendest du die Übung mit einem Dank für die Offenheit und fasst zusammen: Vielfalt wurde deutlich, gelegentlich wurde Position gegen alle bezogen (mutig), Neugier wurde geweckt (Was wir wohl noch so alles nicht voneinander wissen und in Zukunft erfahren werden?).

Liste mit Aussagen:

Ich habe Geschwister.

Ich bin seit mehr als 2 Jahren bei der Feuerwehr.

Ich habe im zweiten Halbjahr Geburtstag.

Ich bin in Brandenburg geboren.

Meine Großeltern kommen nicht aus Deutschland in seinen heutigen Grenzen.

Ich bin FrühaufsteherIn.

Ich bin religiös erzogen.

Ich habe schon mehr als vier Länder bereist.

Ich spreche mehr als zwei Fremdsprachen.

In meinem Bekanntenkreis spricht jemand eine andere Muttersprache als Deutsch.

Ich esse am liebsten deutsche Küche.

Ich mache regelmäßig Sport.

Ich habe schon mal geraucht.

Ich habe eine nicht sichtbare Beeinträchtigung (z.B. Sehschwäche).

Ich feiere gerne Fasching/Fastnacht.

Ich mache gerne Musik/spiele/lerne ein Instrument.

Ich habe schon einen Pokal gewonnen.

Ich möchte mal Jugendgruppenleiter werden.

Empfehlungen: Lass dir Zeit für die Abfragen. Gehe auf Gefühle ein, falls jemand mal alleine auf einer Seite steht. Bei der Frage nach Sprachen kann auch Deutsch als Fremdsprache genannt werden. Verändere die Liste so, wie sie zu eurer Gruppe passt.

Linien spiel

9

Spieltyp: Diskussions- und Kommunikationsübung**Ziele:** andere Meinungen anhören, zu seiner Meinung stehen, sich überzeugen lassen**Material:** keines, evt. Liste mit Meinungen vorbereiten**Zeit:** 20-30 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 6 Personen

An einem Ende des Raumes hängst du einen Zettel mit „Stimme ich zu“ auf und am anderen einen mit „Lehne ich ab“. Dann markierst du die Mitte des Raumes (gedachte Linie).

Du liest nacheinander Zitate oder Aussagen vor. Nach jeder Aussage stellen sich die einzelnen jeweils im Raum auf. Auch die Mitte ist erlaubt. Sehr nah am Rand bedeutet starke Zustimmung/Ablehnung. Ermuntere die Spieler, sich nun Zeit zu nehmen, um den richtigen Standpunkt zu finden. Wenn alle stehen, sagst du noch einmal, dass ihr jetzt die Meinungen hören wollt und die Positionen sich auch nach und nach verändern und die Plätze neu eingenommen werden können.

Du fragst nun zuerst die Extrempositionen, also die weit außen Stehenden, weshalb sie dort stehen. Nach und nach arbeitest du dich zur Mitte vor.

Wenn alle gefragt wurden, fasst du die wesentlichen Argumente zusammen und bittest anschließend darum, dass alle sich wieder im Raum verteilen und bewegen, bevor du die nächste Aussage vorliest.

Nach drei bis maximal fünf Aussagen solltest du die Übung mit einem Dank für die Offenheit o.ä. und vielleicht einer Einschätzung deinerseits beenden.

Liste mit Aussagen:

Handys sollten an der Schule verboten sein.

Ich finde es richtig, dass Männer und Frauen bei gefährlichen Feuerwehreinsätzen zusammen tätig sind.

Mut ist bei Einsätzen wichtiger als Umsicht.

Die NPD sollte verboten werden.

Die Schulpflicht sollte abgeschafft werden.

Alle Feuerwehren sollten die gleiche Ausstattung haben.

Ausländer sollten wählen dürfen (nicht nur bei Kommunalwahlen wie bisher)

Wir führen die Todesstrafe wieder ein (z.B. für Sexualstraftäter)

Einsätze sollte man schon ab 16 Jahren mitmachen dürfen.

Alkohol ist keine Droge.

Vereinbarkeit von Familie und Beruf geht nur meine Mutter an.

Empfehlungen: Halte dich mit deiner Meinung zurück und moderiere die Aufstellung ohne zu werten. Am Schluss darfst du deine Meinung sagen, v. a., wenn du dich auf extreme Positionen beziehen kannst. Bei mehr als 10 Personen müssen nicht jedes Mal alle zu Wort kommen, da die Beiträge sonst sehr lang werden und wenig neue Aspekte hinzukommen. Verändere die Liste der Aussagen so, dass sie zu eurer Gruppe passt. Wähle zu Beginn eine sehr allgemeine Aussage, damit alle zunächst einmal das Prinzip der Übung verstehen.

4-Felder-Wissensquiz

10

Spieltyp: Talkshow**Ziele:** Wissen wiederholen, Dialog anregen, Wettkampf fördern**Material:** evt. Wandpapier/Flipchart**Zeit:** je nach Fragenanzahl 10-15 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Du bist der Talkmaster/die Talkmasterin, die Gruppe sitzt vor dir. Du liest jeweils eine Frage vor und bietest vier mögliche Antworten an (A/B/C/D, ähnlich wie bei „Wer wird Millionär?“). Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt. Per Handzeichen stimmt die Gruppe ab. Entweder merken sich die Einzelnen ihre Punkte oder du schreibst sie auf.

Beispiele:

- In welchem Jahr wurde die erste deutsche Jugendfeuerwehr gegründet?
A: 1612, B: um 1800, C: 1882, D: 1950
- Wie nennt man eine Feuerwehr sonst noch?
A: Spritzengemeinschaft, B: Feuertgemeinschaft, C: Löschgemeinschaft, D: Feuerpolizei
- Was gehört nicht ins Gepäck eines Feuerwehrmannes/einer Feuerwehrfrau?
A: Atemschutzmaske, B: BSO-Funkgerät, C: Motorkettensäge, D: Heißluftföhn
- Wie viele Parteien sitzen im Deutschen Bundestag?
A: 3, B: 4, C: 5, D: 6 (CDU, SPD, CSU, FDP, LINKE, Grüne)
- Wie heißt unser/e BürgermeisterIn/OrtsvorsteherIn?

Empfehlungen: Fragen möglichst gut vorbereiten; Übung eignet sich zur spielerischen Wiederholung von Feuerwehrwissen und zur Vermittlung von Neuem. Es können entweder zwei Kandidatinnen oder Kandidaten gegeneinander antreten oder alle zusammen. Du kannst auch jeder Ecke des Raumes einen Buchstaben (A-D) zuordnen, und die Gruppe stellt sich entsprechend der Antworten auf.

Geschlechtertest

11

Spieltyp: Sensibilisierungsübung, Meinungsbildung**Ziele:** sich Gedanken machen über Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Männern und Frauen, zu einer gerechten Bewertung finden**Material:** Fragebogen**Zeit:** 30 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Du verteilst die Fragebögen. Je zwei Leute füllen ihn gemeinsam aus. Im Anschluss stellt ihr die Ergebnisse vor und überlegt, was wohl gerecht wäre. Bei der letzten Aufgabe des Fragebogens tauscht ihr am Schluss einfach mal die Überschriften: Statt „Jungen sind“, steht dann auf dem Zettel „Mädchen sind“. Wie wirkt das? Es kann dann ein gemeinsames Plakat eurer Gruppe entstehen, das die Überschrift trägt: Wir finden gerecht, wenn...

Empfehlungen: Du solltest dir vorher selbst überlegen, was du über Frauen und Männer und die Grenzen und Möglichkeiten ihrer Beziehungen denkst. Hilfreich ist hierbei, den Fragebogen vorher mit einem Kameraden oder einer Kameradin durchzuspielen. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch der Artikel aus der Süddeutschen Zeitung vom 29.12.2009 oder die Kampagne der Bundesfeuerwehren zum Thema „Frauen bei der Feuerwehr“.

Fragebogen: siehe Rückseite (auch als Kopier-/Scanvorlage nutzbar) 

Fragebogen:

11

Wie viele Personen leben bei dir zu Hause (Männer/Frauen/Jungen/Mädchen)?

Wer macht was im Haushalt? (Tätigkeiten)

Wer ist wie viel Zeit zu Hause?

Welche Berufe üben die Erwachsenen aus?

Welche Berufe haben sie erlernt?

Wer verdient mehr Geld?

Wie viele Männer und Frauen, Jungen und Mädchen sind in deiner Feuerwehr?

Wer hat die Leitung?

Wer hat welche Aufgaben inne?

Wie werden die Veranstaltungen besucht (Männer/Frauen): Zeltlager, Fahrten, Workshops, Wettkämpfe, Feste, Dienste

Schreibt spontan 10 Stars aus dem Fernsehen auf? (Wie viele Männer, wie viele Frauen?)

Welche Menschen aus der Politik kennt ihr?

Ganz allgemein: Was tun Männer und Frauen?

Welche Meinungen kennt ihr über Männer und Frauen: Frauen sind... Männer sind... Jungen sind... , Mädchen sind... , Jungen dürfen... , Mädchen dürfen..., Ich darf...

B. „Von Beginn an Kameradschaft“

In diesem Abschnitt geht es um ein vertieftes Kennenlernen von Vorlieben und Bedürfnissen in der Gruppe, um die Steigerung gegenseitiger Achtung und um das Trainieren von Reaktionen und Wahrnehmungen. Ferner wird gezeigt, wie du einen Dienst beginnen oder neue Kameradinnen und Kameraden einführen kannst.

Vielfalt Willkommen

12

Spieltyp: Kennenlernspiel

Ziele: Vertieftes Kennenlernen, Wertschätzung zeigen und erleben

Material: keines

Zeit: 15 Minuten

Gruppengröße: mindestens 6

Die Gruppe steht im Kreis. Fordere jetzt diejenigen auf, die z.B. im Frühling Geburtstag haben, in die Mitte zu treten: „Wer von uns hat im Frühjahr Geburtstag?“ Die in der Mitte nennen nun ihre Geburtsdaten. Alle übrigen applaudieren. Jetzt folgen nach diesem Prinzip die übrigen Jahreszeiten.

Nun bildet die Gruppe erneut einen Kreis, und du forderst die SpielerInnen mit einem anderen Merkmal auf, in die Mitte zu treten.

Nach den ersten zwei, drei Runden werden die Einzelnen beginnen, selbst Merkmale vorzuschlagen.

Im Anschluss leitest du ein kurzes Gespräch ein:

Wie war es, in die Mitte zu treten – im Mittelpunkt zu stehen – und Applaus zu bekommen, vielleicht für Merkmale, die sonst nicht so eindeutig bewertet werden oder für die man gar nichts kann?

Empfehlungen: Achte darauf, dass alle einmal im Kreis waren. Am Schluss, wenn der Schwung nachlässt, kannst du noch ein bis zwei Runden speziell für diejenigen ausrufen, die sehr wenig im Kreis waren.

Lobrunde

13

Spieltyp: Wertschätzungsübung

Ziele: Lob aussprechen und bekommen, nachspüren

Material: evt. ein Kissen zum Werfen

Zeit: 15 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Reihe nach spricht jeder jedem ein Lob aus, ganz spontan.

Du machst es vor und sagst vorab: „Ein Lob ist kurz und beinhaltet eine positive Eigenschaft oder ein Merkmal des anderen. Wir sprechen uns dabei mit Namen an und beziehen uns auf ganz aktuelle Dinge.“

Also etwa: „Olga, du hast richtig gut mitgeholfen, den Stuhlkreis aufzubauen und bist sehr stark.“ Oder „Max, dein Pullover steht dir verdammt gut.“

Nach der Runde fragst du die Gruppe:

Wie war das? Konntet ihr das Lob gut annehmen?, Fiel es leicht, ein Lob auszusprechen?

Empfehlungen: Besonders großen Spaß macht es, wenn ihr nicht der Reihe nach vorgeht, sondern mit einem Kissenwurf den nächsten bestimmt. Erst das Kissen jemandem zuwerfen, dann den Namen sagen und anschließend das Lob aussprechen

Der Alarm schellt für alle, die...

14

Spieltyp: Kennenlern- und Reaktionsspiel**Ziele:** die unterschiedlichen Persönlichkeiten und Fähigkeiten in der Gruppe wertschätzen lernen**Material:** evt. A4-Papier zum Notieren der Fragen**Zeit:** ca. 15 Minuten**Gruppengröße:** 10 – 30 Personen

Alle sitzen im Stuhlkreis. Eine/r steht in der Mitte und ruft: „Der Alarm schellt für alle, die“ Alle, auf die dieses Merkmal zutrifft, wechseln den Platz. Wer keinen Stuhl ergattert, bleibt in der Mitte und ruft selber aus. Die Merkmale müssen allerdings immer auf die zutreffen, die sie ausrufen.

Im Anschluss fragst Du die Gruppe:

Wo gab es am meisten/wenigsten Wechsel – also Gemeinsamkeiten?

Fiel es allen leicht, sich zu entscheiden?

Habe ich mich mal bewusst falsch entschieden, weil ich etwas nicht mitteilen wollte?

Beispiele zum Beginnen:

Wer von euch hat ein Lieblingsfach in der Schule?

Wer von euch hat schon mal einen Wettbewerb gewonnen?

Wer von euch macht selber Musik?

Wer von euch war schon mal in einer Synagoge?

Wer von euch war schon mal in der Dorfkirche?

Wer von euch verdient sich sein Taschengeld?

Wer von euch hat Geschwister?

Empfehlungen: Achte darauf, dass alle einmal im Kreis waren.

Eichhörnchenspiel

15

Spieltyp: Reaktions- und Spaßspiel**Ziele:** Auf lustige Weise in Kontakt kommen, Reaktionstest, Spannung und Entspannung**Material:** keines**Zeit:** 10 Minuten, nach Belieben**Gruppengröße:** mindestens 10; die Anzahl der Personen muss durch drei teilbar sein plus eine weitere (also z.B. 10, 13, 16)

Die Grundaufstellung erfolgt zu dritt: Zwei stellen sich im Abstand von einem Meter gegenüber auf und legen ihre Hände über dem Kopf zu einer Art Dach zusammen. Sie nennen sich „Linke Haushälfte“ und „Rechte Haushälfte“. Die dritte Person stellt sich als Eichhörnchen hinein. Nun ruft der Förster/die Försterin (überzählige Person) entweder „Linke Haushälfte“, „Rechte Haushälfte“ oder „Eichhörnchen“. Die Betreffenden wechseln die Plätze und suchen sich eine freie Stelle, auch der Förster/die Försterin macht mit. Wird „Wirbelsturm“ gerufen, wechseln alle die Plätze und stellen sich neu auf.

Empfehlungen: Du solltest selbst auch mitmachen.

Partner-Interviews

16

Spieltyp: Kennenlern- und Kommunikationsspiel**Ziele:** Mut haben, vor der Gruppe zu sprechen, Mut haben zuzulassen, dass über mich vor der Gruppe gesprochen wird, Fragetechniken erlernen**Material:** Papier, Stifte, Fragebogen (Leitfaden)**Zeit:** je nach Gruppengröße, pro Paar 6 Minuten**Gruppengröße:** maximal 12 Personen

Bildet Paare. Jedes Paar bekommt von dir zwei Fragebögen. Die beiden haben nun die Aufgabe, sich gegenseitig zu interviewen. Sage vorher an, dass erst einer, dann die andere dran kommt, weil sonst oftmals jeder sein Blatt selbst ausfüllt.

Wenn alle fertig sind, trifft ihr euch und du fragst, wie es gelaufen ist. Nun bilden alle einen Stuhlhalbkreis. Davor steht ein Stuhl. Die Paare treten nacheinander vor. Eine Person setzt sich auf den Stuhl, die andere steht dahinter und stellt sie der Gruppe vor, z.B. „Das ist Annika. Sie spielt am liebsten Fußball und geht in die 8.Klasse.“ Dies geschieht entsprechend der Fragen des Interviewleitfadens.

Leitfaden:

Wie heißt du?

Warum haben deine Eltern dir diesen Namen gegeben? Was bedeutet er?

Wie alt bist du?

In welche Klasse und auf welche Schule gehst du?

Was machst du in deiner Freizeit?

Was schmeckt dir am Besten?

Wie lange bist du schon bei der Feuerwehr?

Welche Vorbilder hast du – Personen, die du bewunderst?

Wohin würdest du gerne mal reisen?

Wie sieht dein Leben in 10 Jahren aus?

Was ist dein größter Traum?

Empfehlungen: Passe den Fragebogen vorher an eure Gruppe an.

Obstsalat

17

Spieltyp: Reaktions- und Spaßspiel**Ziele:** Auf lustige Weise in Kontakt kommen, Reaktionstest, Spannung und Entspannung**Material:** keines**Zeit:** 10 Minuten, nach Belieben**Gruppengröße:** mindestens 6 Personen

Alle sitzen oder stehen im Kreis. Du gehst die Reihe durch und schreibst jedem/r eine Obstsorte zu: Apfel, Pflaume, Birne. Bei 10 oder mehr Kameradinnen und Kameraden fügst du noch eine weitere Obstsorte hinzu: Banane.

Nun stellst du dich in die Mitte und rufst eine Obstsorte aus. Die Spielerinnen und Spieler dieser Sorte tauschen die Plätze. Auch du suchst dir einen frei werdenden Platz. Wer keinen Platz findet, kommt in der Mitte und ruft die nächste Obstsorte aus. Wenn die Person in der Mitte „Obstsalat“ ruft, wechseln alle die Plätze.

Empfehlungen: Du solltest selbst auch mitmachen.

Hand aufs Herz

18

Spieltyp: Kennenlern- und Gruppenübung**Ziele:** gemeinsam kreativ sein, Vertrauen fassen**Material:** Wandpapier, dicke Filzstifte, Fingerfarben**Zeit:** 60 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Du legst in die Mitte des Raumes oder auf einen Tisch, zu dem alle Zugang von allen Seiten haben, ein großes Stück Papier. Je nach Gruppe arbeitest du mit Fingerfarben (dann muss der Tisch oder Raum eine gute Unterlage haben) oder mit Filzern.

Jede Person bekommt einen dicken Filzer in jeweils anderer Farbe. Sie legt ihre Hand auf das Papier und umrandet sie mit dem Stift. Oder sie macht mit Fingerfarbe einen Handabdruck auf dem Poster.

Nun malen oder schreiben alle entsprechend der Vorgaben in die Fingerabdrücke:

Daumen: was ich gut kann

Zeigefinger: wo ich später hin will (beruflich/privat/räumlich)

Mittelfinger: was mir im Leben wichtig ist

Ringfinger: was mich in der Feuerwehr motiviert/mir Spaß macht

Kleiner Finger: wo ich meine Schwächen sehe

Ganze Hand: was mich durchs Leben trägt (z.B. Freundschaften, Hobbies, Familie, etc.).

Zum Schluss guckt ihr euch das Poster gemeinsam an und findet eine Überschrift für eure Gruppe. Dann könnt ihr es aufhängen. Schaut es euch nach einem halben Jahr noch mal an. Ihr werdet staunen, was sich dann alles verändert hat.

Empfehlungen: Wenn ihr mögt, kann bei der Erstellung leise Musik laufen.

Lügendetektor

19

Spieltyp: Kennenlernübung**Ziele:** einmal bewusst lügen, über Gerechtigkeit nachdenken**Material:** pro Person je eine rote und eine grüne Karte**Zeit:** je nach Gruppengröße, pro Person 5 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 4 Personen

Alle sitzen im Kreis. Jede/r erzählt drei Dinge über sich. Z.B. Ich bin in Rußland geboren, ich gehe auf eine Privatschule und habe schon drei Pokale gewonnen. Eines davon ist falsch.

Nach der Runde soll die Gruppe jeweils durch Abstimmen (Heben der roten Karte für Lüge, der grünen für Wahrheit) entscheiden, welches die „Lüge“ war.

Im Anschluss sprichst du mit der Gruppe über:

Welche Gründe gab es für die jeweilige Entscheidung?

Welche Vorurteile über die betreffende Person hatte ich, welche Vorannahmen habe ich getroffen?

Fiel es leicht oder schwer, sich zu entscheiden und die „Lüge“ zu entlarven?

Wovon hing es ab?

Darf man lügen?

Habe ich mich gerecht oder ungerecht beurteilt gefühlt?

Empfehlungen: Gehe sehr sorgsam mit den Äußerungen aller um, denn der Spaß des Lügen Enttarnens widerspricht manchmal dem Ernst der Lüge.

Weltenbummler

20

Spieltyp: Begrüßungsspiel

Ziele: in Kontakt kommen, Rituale aus aller Welt durchführen

Material: CD-Spieler o. ä.

Zeit: ca. 10 Minuten

Gruppengröße: 10 bis 30 Personen

Alle bewegen sich bei leiser Musik durch den Raum. Du beginnst nun diejenigen, denen du begegnest, mit der rechten Hand – westeuropäisch – zu begrüßen. Das machen nun alle so. Nach einer Weile wechselst du das Begrüßungsritual und gibst z.B. allen die linke Hand oder klatscht sie ab. Auch das machen jeweils alle.

- Wir reichen uns die rechten Hände (wie in Westeuropa)
- Wir reichen uns die linken Hände (wie in der verkehrten Welt)
- Wir sagen „Give me five“ und klatschen uns ab (wie in den USA beim Basketball).
- Wir machen den rechten Schulter-Check wie in Kanada beim Eishockey.
- Wir legen die Hände vor der Brust aneinander und machen einen Knicks (Indien).
- Wir legen den rechten Arm an die linke Schulter und verbeugen uns (Japan).
- Wir lüften unsere imaginären Hüte (England).
- Wir reiben kurz unsere Nasen aneinander (wie die Inuit auf Grönland).
- Wir machen ein Luftküsschen links und rechts (Frankreich).
- Wir berühren uns kurz mit dem Po (Land am Po).

Wenn sich die Lust und der Spaß legen, sagst du einfach die letzte Runde an.

Empfehlungen: Nicht zu schnell und hektisch die Begrüßungsrituale wechseln, damit wirklich alle mitmachen. Zeit zum Erfinden von Ritualen lassen: Alles ist erlaubt! Achte aber darauf, dass keine Rituale gefunden werden, die andere diskriminieren, weil sie diese Bewegung beispielsweise nicht ausführen können.

Soziometrie

21

Spieltyp: Kennenlernspiel

Ziele: Kenntnisse voneinander vertiefen

Material: vorbereitete Liste mit Aussagen

Zeit: ca. 15 Minuten

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Du lässt die Gruppe aufstellen und bittest sie beispielsweise, eine Karte eures Dorfes oder Ortsteils im Raum abzubilden: Der Platz, an dem du stehst, ist der derzeitige Treffpunkt (Gerätehaus). Wer wohnt wo im Umfeld?

Danach lässt du die Gruppe sich nach anderen Merkmalen sortieren: z.B. Schuhgröße, Augenfarbe, Alter, Anzahl der Geschwister, Monate bei der Feuerwehr, Geburtsmonate oder Lebensalter der Eltern. Sie stellt sich dabei jeweils auf einer Linie oder in Grüppchen auf.

Zum Schluss bildet ihr noch ein Gruppenbild nach der Frage: wer kennt wen gut/hat mit wem viel zu tun? Um die Kontakte sichtbar zu machen, legen sich die einzelnen die Hände auf die Schultern.

Meteoritenhagel

22

Spieltyp: Namens- und Geschicklichkeitsspiel**Ziele:** Namen erfahren und einüben, Kooperation in der Gruppe üben**Material:** 5-6 Tennis- oder Jonglierbälle**Zeit:** ca. 15 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 6 Personen

Alle stehen im Kreis. Du rufst laut deinen Namen aus und wirfst einem/r beliebigen KameradIn den ersten Ball zu. Diese/r fängt, ruft seinen/ihren eigenen Namen und wirft den Ball weiter, solange bis alle den Ball hatten. Dann kehrt er zu dir zurück.

In der nächsten Runde rufst du einen Namen und wirfst der betreffenden Person den Ball zu, die wiederum einen weiteren Namen ruft und den Ball weiterwirft, bis der Ball wieder bei dir angelangt ist. Nun macht der Ball noch einmal dieselbe Runde, ohne dass Namen gerufen werden. Wenn er bei dir angekommen ist, machst du das Ganze ein weiteres Mal, nur etwas schneller.

Wenn der Ball wieder bei dir ist, wirfst du ihn wieder derselben Person zu. Dann bringst du einen zweiten Ball ins Spiel und schmeißt ihn in die Runde. Die Reihenfolge muss dabei eingehalten werden. Wenn beide Bälle wieder bei dir sind, beginnst du die dritte Runde mit einem dritten Ball und bringst auch den ersten Ball wieder in Umlauf, sobald er bei dir ist. Je nach Gruppengröße können bis zu 6 Bälle ins Spiel gebracht werden.

Empfehlungen: Bei 6 Leuten reichen 2 Bälle, bei Gruppen bis zu 10 Personen kannst du auch drei Bälle einsetzen, darunter ein Tischtennisball. Sage an, dass die Bälle so geworfen werden müssen, dass sie auch gefangen werden können.

Ich packe meinen Koffer – Ich kacke meinen Poffer

23

Spieltyp: Lustiges Namens- und Assoziationsspiel**Ziele:** Aufmerksamkeit füreinander schaffen, Namen lernen, Gedächtnis- und Konzentrationstraining**Material:** keines**Zeit:** 10-20 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 5 Personen

Die Gruppe sitzt oder steht im Kreis. Beim Namensspiel fängt eine Person an und sagt ihren Namen sowie eine Tätigkeit, die mit demselben Anfangsbuchstaben beginnt, z.B. "Ich heiße Luzian und liebe Lollis oder lache gern oder trage Laufschuhe". Die nächste Person im Kreis wiederholt, was Luzian gesagt hat (nicht den Namen) und fährt ebenso fort. Wenn alle dran waren, darfst du selbst noch mal üben, ob du dir alle Namen gemerkt hast. Freiwillige ebenfalls vor!

Wenn sich alle kennen, machst du nach diesem Prinzip mehrere Runden mit Begriffen und Tätigkeiten. Wer bei 40 Begriffen noch nicht stottert, ist Königin/ König.

Verschärfen kannst du dieses Spiel noch, indem die Anfangsbuchstaben von Begriffen vertauscht werden, z.B. "Ich heiße Luzian und bin für Schärmlutz (statt Lärmschutz)"

Blühgirne, statt Glühbirne, Schülkrank, statt Kühlschrank.

Empfehlungen: Wenn die Namen bereits bekannt sind, machst du eine Konzentrations- und Gruppenübung daraus (Assoziationsspiel mit Eigenschaften und Tätigkeiten)

HeiBer Stuhl

24

Spieltyp: Wertschätzungsübung

Ziele: Feedback geben und erhalten, Abnehmen der Meckerbrille, Mut beweisen, indem man sich auf den Heißen Stuhl setzt oder indem man sich der Aufforderung der Gruppe, sich auf den Heißen Stuhl zu setzen, widersetzt.

Material: keines

Zeit: 20 Minuten, je nach Gruppengröße

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Alle sitzen im Stuhlkreis. In der Mitte steht ein freier Stuhl, der Heiße Stuhl. Du erklärst, dass man sich freiwillig auf den Stuhl in die Mitte setzen kann, um Feedback für sein Verhalten und seine Stärken und Schwächen in der Gruppe zu bekommen.

Wartet ab, bis sich die oder der erste auf den Heißen Stuhl setzt. Dann beginnt eine Person aus dem Außenkreis, Feedback zu geben, z.B. „Ich fand gut, dass du mich heute abgeholt hast und mir letzte Woche beim Aufräumen geholfen hast. Vielen Dank.“ Es können noch maximal zwei weitere Personen dem/der KameradIn in der Mitte Rückmeldung geben. Du bittest dann die Person, wieder außen Platz zu nehmen, bedankst dich bei ihr und animierst alle zu einem kurzen Applaus.

Nun kommt die/der nächste KameradIn an die Reihe, sofern es gewünscht wird.

Empfehlungen: Zu Beginn solltest du die Feedback-Regeln einführen und während der Runden immer wieder daran erinnern. Diese Übung kannst du, wenn die Gruppe das Ritual annimmt, ruhig häufiger anbieten. Sie ist gut für das Gruppenklima, z.B. nach einer Einsatzübung. Wichtig ist, dass du dich beim Feedback-Geben zurückhältst. Du kannst dich allerdings auch selbst einmal in die Mitte setzen.

Wirklich „HeiBer Stuhl“

25

Spieltyp: Dialogspiel

Ziele: einmal alle Fragen loswerden, die man immer schon mal stellen wollte, aber nie zu stellen gewagt hat.

Material: keines

Zeit: 20 Minuten, je nach Gruppengröße

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

...wie beim „Heißen Stuhl“

Veränderung: Ein/e Freiwillige/r setzt sich in die Mitte, und die anderen können nun Fragen z.B. aus dem Themenbereich „Liebe, Partnerschaft, Sexualität“ stellen. Der/die Jugendliche in der Mitte versucht, alle Fragen so gut wie möglich zu beantworten. Weiß er/sie einmal nicht weiter, kann er/sie sich helfen lassen. Wird ihm/ihr eine Frage zu persönlich, sagt er/sie „Zu heiß“ und setzt sich wieder in den Außenkreis. Nun kann sich euer Gast oder du selbst auf den Heißen Stuhl setzen. Das bietet den Jugendlichen eine gute Gelegenheit, eine/n Erwachsene/n nach Gefühlen, Ängsten und Träumen zu befragen.

Empfehlungen: Lade dir eine/n erwachsenen Kameraden/Kameradin dazu ein

Sehen und Fühlen

26

Spieltyp: Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsspiel**Ziele:** Tast- und Sehsinn schärfen, Selbstvertrauen aufbauen**Material:** Augenbinde, handliche Gegenstände**Zeit:** 30 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

In der ersten Runde testen wir unsere optische Wahrnehmung. Was prägt sich meinen Augen ein? Alle sitzen oder stehen im Kreis oder um einen Tisch herum. Jemand holt 6-7 Gegenstände aus dem Geräteschrank, die gut auf den Tisch passen. 5 Gegenstände werden in die Mitte gelegt. Nun bittest du jemanden, sich diese Anordnung gut einzuprägen. Nach ca. 1 Minute verlässt sie/er kurz den Raum. Die Übrigen verändern bis zu drei Dinge am Set: Sie verrücken, vertauschen oder verstellen die Gegenstände. Sie/er wird von dir zurück in den Raum gebeten und soll nun sagen, was verändert wurde. Sowohl das Set als auch die Gegenstände können mit der Zeit schwieriger gestaltet werden. Wenn alle, die wollten, einmal draußen waren, folgt die zweite Runde.

Was kann ich ertasten? Stellt euch vor, ihr seid bei einem Einsatz im absoluten Dunkeln. Zunächst übt ihr ohne Zeitdruck: Ein/e Freiwillige/r verbindet sich die Augen. Die anderen bringen aus dem Gerätefundus mehrere Gegenstände. Die „blinde“ Person wird kurz gedreht und bekommt nun etwas in die Hand gereicht. Sie soll sagen, was sie fühlt und den Gegenstand beschreiben, bis sie ihn errät. Dann kommt der/die nächste an die Reihe.

Verschärfen könnt ihr das Set durch eine Zeitvorgabe oder laute Geräusche.

Am Ende setzt ihr euch kurz zusammen und teilt euch eure Erfahrungen mit:

Was ging gut? Was hat gestört? Wie ging es mir „blind“? Wem fiel was leichter/schwerer? Wo braucht ihr untereinander Hilfe von wem?

Empfehlungen: Die Gruppe sollte sich bereits kennen und sowohl untereinander als auch zu dir Vertrauen haben. Die Gegenstände können allesamt aus dem Gerätehaus stammen.

C. „Titel, Thesen, Temperamente: unsere Werte“

In diesem Abschnitt geht es uns um das Mitteilen und die Diskussion von Lebenseinstellungen innerhalb der Gruppe. Gerechtigkeit, Geschlechtergerechtigkeit, Mut, Angst, Widerspruch und Vertrauen sind Eigenschaften und Werte, die für ein gutes Miteinander stehen.

Echt gerecht?!

27

Spieltyp: Übung zur Meinungsbildung

Ziele: Förderung der Meinungsbildung und des demokratischen Gruppenprozesses; Jugendliche sollen lernen, sich gegenseitig anzuhören, die Meinungen anderer nachzuvollziehen, bei der eigenen Meinung zu bleiben und sie zu vertreten

Material: rote und grüne Karten, je eine Karte für zwei KameradInnen

Zeit: 20 Minuten

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Es bilden sich Paare, die sich gegenüber sitzen. Jedes Paar erhält eine rote und eine grüne Karte. Du liest nun einen Satz vor: „Wer zu spät zum Dienst kommt, darf nicht mehr mitmachen.“ Die Paare sollen nun zunächst für sich entscheiden, ob sie das gerecht oder ungerecht finden. Nach ca. drei Minuten sollen sie abstimmen. Rote Karte: ungerecht, grüne Karte: gerecht. Alle Paare sollen nach der Abstimmung jeweils ihre Entscheidungen begründen.

Es folgen bis zu 8 weitere Aussagen – meist endet dann die Konzentration.

Im Anschluss könnt ihr auf einem Wandpapier festhalten, was „gerecht“ und „ungerecht“ für euch heißt und vielleicht die Frage beantworten: Wie wollen wir damit umgehen, wenn sich jemand ungerecht behandelt fühlt?

Dafür können gesondert die dabei empfundenen Gefühle gesammelt und aufgeschrieben werden.

Beispiele für Aussagen zum Vorlesen:

Wer bei der Klassenarbeit abschreibt, bekommt einen Tadel.

Weil ich beim Rauchen erwischt wurde, bekomme ich Stubenarrest.

Mein/e Freund/in spricht nicht mehr mit mir, weil ich angeblich schlecht über sie/ihn geredet habe.

Für das Schmieren eines Hakenkreuzes gibt es Schulverweis und Strafanzeige.

Weil ich einen frauen-/männerfeindlichen Witz erzählt habe, machen mich alle blöd an.

Manche Wehren fahren oft ins Ausland, wir nicht.

Nur die Großen dürfen in der Pause auf den Hof.

Schulspeisung kostet für alle den gleichen Preis.

Die Nachbarwehr hat schon wieder neue Ausstattung bekommen.

Meine Geschwister dürfen länger raus als ich.

Alle Ausländer sollten Deutsch lernen.

Wenn ich bei Rot über die Ampel gehe, zahle ich ein Ordnungsgeld.

Ich muss jeden Tag zur Schule gehen.

Empfehlungen: Halte dich selbst mit deiner Meinung zunächst zurück. Wähle nur Aussagen aus, zu denen du selbst eine Meinung oder auch verschiedene Ansichten äußern könntest.

Gefühltes Unrecht

28

Spieltyp: sehr emotionales Spiel**Ziele:** sich über Gefühle klar werden und sie benennen, sich eine Meinung über Gerechtigkeit bilden**Material:** keines**Zeit:** 30 Minuten**Gruppengröße:** 4 bis 6 Personen

Bildet Paare, die sich gut verstehen sollten. Du kannst die Frage stellen, wer freiwillig mit wem zusammenarbeiten möchte.

Die Paare tauschen sich über erlebtes Unrecht aus und merken sich die dabei empfundenen Gefühle.

Anleitung:

Erinnere dich an eine Situation zu Hause, in der Schule oder bei der Feuerwehr, in der du dich ungerecht behandelt gefühlt hast.

Erzähle sie deinem Gegenüber. Dieser hört nur zu, stellt Nachfragen, wertet jedoch nicht und gibt auch keine Kommentare ab.

Wenn beide sich ihre Geschichten erzählt haben, tragen sie gemeinsam die Gefühle zusammen.

Diese werden dann mit den anderen Paaren gesammelt und aufgeschrieben.

Im Anschluss sucht die Gruppe zu jedem Gefühl ein gegenteiliges, positives Gefühl.

Diese werden in einer anderen Farbe dazugeschrieben.

Nun sprecht ihr darüber, was in eurer Gruppe passieren muss, damit die positiven Gefühle überwiegen und auch gesehen werden.

Z.B.: Ärger – Freude; wenn ich mich ärgere, teile ich dies dem Jugendwart unter vier Augen mit und nehme noch einen Vertrauten dazu; freudige Ereignisse werden besonders hervorgehoben und mit Lob bedacht.

Empfehlungen: Dieser Austausch kann als Alternative zur Übung „Echt gerecht“ angeboten werden, wenn die Gruppe sich gut kennt.

Zauberburg

29

Spieltyp: dynamisches Ratespiel

Ziele: behutsames, umsichtiges Herangehen an eine Aufgabe, sich in der Gruppe abstimmen, mit Frust und Ausschluss umgehen lernen

Material: keines

Zeit: ca. 15 Minuten

Gruppengröße: mindestens 4 Personen

Je nach Gruppengröße verlassen 2-4 Freiwillige den Raum. Die Übrigen sitzen im Kreis auf dem Boden und haken sich unter. Sie bilden eine Art Burg mit dicken, festen Mauern und lassen niemanden rein. Allerdings vereinbaren sie, während die anderen draußen warten, eine Berührung oder Geste, die quasi wie „Sesam öffne dich“ funktioniert, z. B. eine zarte Berührung des kleinen Zehs von jemandem in der Burg oder ein Streichen über die Schläfe, eine sanfte Nackenmassage o. Ä.

Nun rufst du die Anderen herein. Sie beginnen jetzt, alle möglichen Berührungen auszuprobieren. Wer die Zauberberührung findet, darf in die Burg. Die Anderen müssen wieder vor die Tür, und das Spiel fängt von vorn an.

Empfehlungen: Auf den ersten Blick scheint es sich um ein Spiel für Jüngere zu handeln. Aber das ist weit gefehlt! Auch Jugendlichen macht es richtig Spaß, wenn du es gut einführest. Die Gruppe sollte sich schon ganz gut kennen, sonst führt der Frust, nicht die Zauberberührung zu finden, zu schlechten Gefühlen.

Genau das kannst du aber hinterher thematisieren. Die übrig Gebliebenen könnten dann als Erste bei der folgenden Übung „Schlüsselwacht“ mitmachen.

Ja-Nein Spiel

30

Spieltyp: Kommunikationsspiel

Ziele: Widerspruch aushalten und eigene Position beibehalten, mit Frust und Aggression umgehen lernen, Blick für Körpersprache trainieren

Material: keines

Zeit: ca. 15 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Du bittest alle, sich in Paaren zusammenzustellen. Die Paare stellen sich hüftbreit im Abstand von zwei Metern mit hängenden Armen gegenüber auf. Eine/r übernimmt die Ja-Haltung, der/die andere die Nein-Haltung.

Du stoppst die Zeit und gibst in der ersten Runde 3 Minuten. Eine/r beginnt und sagt „Ja“, worauf die/der andere mit „Nein“ antwortet. Der andere sagt wieder „Ja“ usw. Gesten sind in der ersten Runde nicht erlaubt, aber stimmliche Variationen.

Dann beginnt die zweite Runde (4 Minuten). Nun sind auch Gesten erlaubt. In der dritten Runde (5 Minuten) stellen sich alle Spielerinnen und Spieler mit Ja-Haltung gemeinsam denen mit Nein-Haltung gegenüber, und das Spiel beginnt von Neuem.

Wichtig ist eine Auswertung: Wie fühlt sich das an, immer auf Gegenwehr zu stoßen? War eine Steigerung spürbar? Kennt ihr Situationen, in denen ihr euch so gefühlt habt?

Empfehlungen: Bei Eskalationen solltest du eingreifen und unterbrechen. Du solltest gut beobachten und eine Rückmeldung über die Körpersprache geben. Was hast du gesehen? Was wurde ohne Sprache vermittelt?

„Blindes“ Vertrauen

31

Spieltyp: Vertrauensübung**Ziele:** Zusammenhalt stärken, Vertrauen und Verlässlichkeit üben, und zwar in „Vertrauen geben“ und „Vertrauen nehmen“**Material:** Augenbinden, je eine pro Paar**Zeit:** 20 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Zwei tun sich zusammen. Zunächst wird der/die eine „blind“ geführt, nach 5 Minuten der/die andere. Das kann ruhig im Gerätehaus stattfinden. Wichtig: Das Führen erfolgt mit einer Hand, und über ganz feinen Druck werden beispielsweise Stufen oder kleine Hindernisse angedeutet. Auch „vorwärts“ und „rückwärts“ werden über die Hand signalisiert. Dabei wird nicht gesprochen. Es müssen keine großen Strecken zurückgelegt werden. Hat man ein wenig Übung, kann das Führen auch mit dem Zeigefinger geschehen: Zeigefinger an Zeigefinger. Es darf auch über die Schulter geführt werden (Hand auf Schulter legen).

Nach dem Wechsel machst du eine kurze Auswertung: Wie war das? War es leichter zu führen oder geführt zu werden? Ließen sich die Einzelnen führen? Wie war das mit eurem Vertrauen?

Empfehlungen: Achte darauf, dass sich Paare bilden, die sich mögen und keine aktuellen Konflikte miteinander haben. Eine richtig gute Anschlussübung wäre z. B., einen Schlauch gemeinsam „blind“ zusammenzusetzen.

Oder du machst die Übung Blindflug: Die Gruppe bildet eine Schlange (Hände auf die Schultern der Vorderleute). Alle außer der ersten Person haben verbundene Augen. Nun geht es darum, draußen einen Weg zurückzulegen. Und zwar ohne dabei zu sprechen.

Als Vorübung könnt ihr in Paaren das Fallenlassen üben. Eine/r stellt sich im Abstand von einem halben Meter mit dem Rücken zum/r anderen auf und schließt die Augen. Auf ein zwischen den beiden verabredetes Signal lässt sie/er sich fallen und der/die andere fängt ihn/sie an den Schultern auf. Der Abstand kann vergrößert werden. Auf keinen Fall darf die auffangende Person unaufmerksam sein, sonst gibt es einen Unfall!

Schlüsselwacht

32

Spieltyp: Aufmerksamkeitsspiel**Ziele:** Sinne schulen**Material:** ein Schlüsselbund, Augenbinde**Zeit:** ca. 20 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Die Gruppe sitzt im Kreis auf dem Boden. Am Besten zieht ihr die Schuhe aus. Das erhöht die Aufmerksamkeit. Du fragst nach Freiwilligen, die sich als Erste von dir die Augen verbinden lassen. Eine Person beginnt. Sie sitzt in der Mitte. Vor ihr auf dem Boden liegt der Schlüsselbund. Die anderen versuchen nun ganz leise und vorsichtig, den Schlüsselbund zu stibitzen. Jedes Mal, wenn die Person in der Mitte etwas zu hören glaubt oder eine Bewegung spürt, zeigt sie in die entsprechende Richtung und der/die Ertappte muss sofort in der Bewegung innehalten. Nach einer vereinbarten Zeit wechseln die Rollen.

Zum Schluss kannst du noch fragen, was schwerer war: zu stibitzen oder zu wachen.

Empfehlungen: Die Gruppe sollte sich schon gut kennen. Diese Übung eignet sich auch gut zur Gruppenkonzentration. Vorab kannst du auch mal eine Minute Schweigen vereinbaren und die Kameradinnen und Kameraden bitten, dir zu sagen, wann die Minute wohl um ist; allerdings ohne Uhr!

Schwarzfahrer

33

Spieltyp: Kurzspielfilm (1992) von P. Danquart, mit Diskussion

Ziele: Sensibilisierung für Gerechtigkeit mit beiläufiger Thematisierung von Rassismus und Fremdenfeindlichkeit, Kennenlernen von Stereotypen, den Mut haben, die eigene Meinung zu äußern, auch wenn sie vielleicht ein Tabu verletzt

Material: Beamer, Laptop, Boxen

Zeit: Film: 10 Minuten, Gedankenaustausch: 15 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Du zeigst den Kurzfilm. Vorab sagst du lediglich, dass er zum Thema „Was ist eigentlich gerecht?“ passt und du an den Meinungen der anderen interessiert bist.

Nun sammelst du Eindrücke:

Was konntet ihr beobachten?

Wie haben die einzelnen Personen gehandelt?

Was haben sie nicht getan?

Was war gerecht? (Pro und Contra sammeln)

Was hättest du getan?

Es kann sein, dass hier Sprüche zu einzelnen Darstellern kommen. Überlege dir vorher gut, wie du reagieren willst, wenn es sich um rassistische Sprüche handelt.

Wenn ihr Lust habt, könnt ihr die Situation auch selbst mit anderem Ausgang nachspielen.

Empfehlungen: Du solltest den Film unbedingt vorher gesehen haben. Er ist bei Youtube zu bekommen oder auf Anfrage bei der Geschäftsstelle der LJF-BB.

Angst- und Mutbarometer

34

Spieltyp: Erzähl- und Rateübung**Ziele:** sich über Angst und Mut bewusst werden und der Gruppe mitteilen, die Gruppe in Bezug auf Angst, Mut und Verlässlichkeit einschätzen lernen**Material:** keines**Zeit:** je nach Gruppengröße 30 – 60 Minuten**Gruppengröße:** beliebig

Alle stehen im Kreis. Du gibst das Thema „Angst“ oder „Mut“ vor. Dann berichtest du von einer Situation beim Einsatz, wo du richtig „Angst“/„Mut“ hattest. Du beschreibst auch deine körperlichen Symptome und begründest, warum das so war.

Nun bittest du die Gruppe, der Reihe nach den Satz zu vollenden: „Angst/Mut ist für mich...“ Und: „Wenn ich Angst/Mut habe, dann mache ich...“

Danach sollen sich alle erst einmal setzen, und ihr tauscht euch über Gemeinsamkeiten und Überraschungen bei dem jeweils Gehörten aus. Du sorgst dafür, dass vorsichtig nachgefragt wird und Antworten freiwillig gegeben werden.

Nun legst du im Raum eine Linie mit den gedachten Endpunkten „Ganz stark“ und „Ganz gering“ fest. Eine Kameradin oder ein Kamerad berichtet nun von einer Situation, in der sie/er Angst/Mut gehabt hat. Die anderen überlegen anschließend, wo er/sie sich wohl auf der Skala einordnen würde: starke Angst bis geringe Angst. Zuvor markiert die/der Erzählende insgeheim auf einem Zettel ihren Standort.

Die erzählende Person hört in der Diskussion nur zu. Am Ende setzt oder stellt sie sich an die Stelle der Skala, wo sie sich hingestellt hätte. Nun dürfen Fragen gestellt werden, z. B. nach den Gründen und den Gefühlen

Dann bittest du alle, sich ebenfalls auf die Skala zu stellen oder zu setzen, und zwar auf die Stelle, an der sie nach dem Gehörten ihren Platz sehen.

Du kannst nun alle kurz nach ihrem Standort fragen.

Wenn drei oder vier Kameradinnen und Kameraden dran waren, kannst du mit deiner Geschichte vom Anfang den Abschluss machen.

Empfehlungen: Wenn du den entsprechenden Rahmen setzt und die Ernsthaftigkeit des Themas deutlich machst, indem du viel von dir selbst preisgibst, kann dies eine sehr intensive Übung werden, die die Gruppe ziemlich zusammenschweißt.

Im Anschluss kann Musik laufen oder ihr plaudert noch zur Entspannung.

D. „Teamgeist + Kameradschaft“

In diesem Abschnitt geht es um Geschicklichkeit und Kooperation in der Gruppe. Dazu gehören eine gute Kenntnis des eigenen Körpers sowie die Fähigkeit, auf andere zu reagieren und konstruktiv unter Beteiligung aller Aufgaben zu lösen. Es handelt sich also um Übungen, die den Teamgeist stärken und ein Gruppengefühl herstellen sowie die Stärken und Schwächen der Einzelnen integrieren.

Kissenjagd

35

Spieltyp: Koordinationsspiel für Gruppen

Ziele: Geschicklichkeit üben, Wettkampfgeist stärken

Material: zwei Kissen

Zeit: ca. 15 Minuten

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Die Gruppe sitzt im Stuhlkreis. Dann wird bis zwei durchgezählt. Die „Einser“ und die „Zweier“ bilden je ein Team.

Jedes Team versucht nun, ihr Kissen schnellstmöglich durchzureichen. Auf dein Startsignal hin werfen zwei sich im Kreis gegenüber sitzende Teammitglieder ihre Kissen in derselben Richtung (also entweder im Uhrzeiger- oder im Gegenuhrzeigersinn) ihrem jeweils nächsten Teammitglied zu. Fällt ein Kissen zu Boden, muss es die Person, die es zuletzt hatte, wieder aufheben. Abfangen oder Behindern des gegnerischen Kissens ist verboten.

Empfehlungen: Ihr könnt es auch mit zwei verschiedenfarbigen Bällen üben.

Turmbau

36

Spieltyp: Gruppenkooperationsübung

Ziele: das Gemeinschaftserleben und die Zusammenarbeit im Team fördern, Kommunikationsmuster kennen lernen und verbessern

Material: Papier, Schere, Klebstoff, Tesafilm, Zahnstocher

Zeit: ca. 30 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Die Aufgaben besteht darin, mit den vorhandenen Materialien (Papier, Schere, Klebstoff, Tesafilm, Zahnstocher oder auch andere Materialien) in gemeinsamer Arbeit ein Haus zu errichten, das bestimmte Grundvoraussetzungen erfüllen muss (diese sind variabel!). Z. B.: Es muss stabil stehen und sehr hoch sein; es muss stehen und vier Füße haben; es muss stehen und aus nur sechs Bögen Papier gebaut sein o. Ä.

Das Spiel gewonnen hat dann z. B. das Team mit dem höchsten Haus, das am Ende selbständig steht. An Zeit stehen den Teams ca. 20 Minuten zur Verfügung. Deine Aufgabe ist es, zu beobachten, wie die Teams arbeiten. Z. B.: Gibt nur eine/r den Ton an? Wer hat die besten Einfälle? Wer zeigt sich am einsatzfreudigsten? Wer ist Außenseiter? Wer arbeitet nur auf Anweisung gut?

Deine Beobachtungen schilderst du nach dem Wettkampf und der Siegerehrung, nachdem die Teams selbst eine Einschätzung ihrer Zusammenarbeit abgegeben haben. Motivationsfördernd soll sich auswirken, dass die Teams gegeneinander antreten.

Empfehlungen: Je größer der Zeitdruck, um so ausgeprägter treten die Verhaltensmuster bei den einzelnen Teammitgliedern zutage – positive wie negative. Das könntest du im Anschluss noch einmal sagen.

Mörderspiel

37

Spieltyp: Aufmerksamkeitstraining**Ziele:** Spannungen aushalten, Wahrnehmung und Umsicht schulen**Material:** keines**Zeit:** ca. 30 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 8 Personen

Alle stehen mit geschlossenen Augen im Kreis. Du gehst außen herum und bestimmst durch Tippen auf die Schulter eine/n Kamerad/in zum/r Mörder/in. Alle öffnen nun die Augen und versuchen, durch Blickkontakte herauszufinden, wer wohl der/die Mörder/in ist. Diese/r killt, indem er Einzelne anblinzelt. Wer gekillt wurde, sagt: „Ich bin tot.“ Wer meint, ihn/sie entdeckt zu haben, sagt: „Ich habe einen Verdacht“. Hat der/die Zweite einen Verdacht, äußert der/die erste den seinen/ihren. Stimmt dieser mit dem des Zweiten überein, sagst du, ob sie recht haben oder nicht. Stimmen die Verdächtigungen nicht überein, sind die beiden „tot“. Haben sie beide falsch geraten, geht das Spiel weiter. Sind die Verdächtigungen richtig, geht es von vorne los.

Empfehlungen: Du gibst am Ende Rückmeldung, was du beobachtet hast, also wie geschickt die Mörder/innen waren oder wer über große Umsicht bzw. Talent verfügt.

Ganz stille Post

38

Spieltyp: Aufmerksamkeitsspiel**Ziele:** aufeinander achten und sich als Gruppe gut koordinieren, eindeutige Signale geben, Wettkampfsgeist fördern**Material:** eine volle Flasche, eine Münze**Zeit:** ca. 15 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 10 Personen

Die Gruppe sitzt in zwei gleich großen Teams eine/r hinter der/m andere/n in zwei parallelen Stuhlreihen (Längsreihen).

Alle bis auf die jeweils Letzten sehen nach vorn und bilden mit den Händen eine Kette. Vor den Augen der Vordersten steht auf einem Tisch die Flasche. Vor den Augen der beiden Letzten wirfst du eine Münze. Erscheint „Zahl“, müssen sie durch Händedruck ein Signal nach vorn durchgeben. Die jeweils Vordersten greifen beim Eintreffen des Signals nach der Flasche. Das Team, das die Flasche erobert hat, darf einen Stuhl nach vorne durchrücken, d.h., der vormals Erste in der Reihe setzt sich auf den hintersten Platz. Bei fälschlichem Greifen nach der Flasche oder verbotenen Sprechen, darf das jeweils andere Team einen Stuhl vorrücken. Das Team, das als Erstes einmal ganz durchgerückt ist, hat gewonnen.

Empfehlungen: Nach einem Durchlauf machst du eine kurze Pause, bevor dann die von allen geforderte „Revanche“ kommt.

Herz der Finsternis

39

Spieltyp: Aufmerksamkeitsspiel und Schärfung der Sinne

Ziele: spüren, wer um mich ist und wie nah mir jemand ist, die eigene Körperwahrnehmung trainieren

Material: keines

Zeit: ca. 20 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Du lässt die Gruppe Paare bilden. Diese stellen sich an der einen Seite des Raumes auf. An der gegenüberliegenden Seite steht ein Stuhl, mit der Rückenlehne zur Gruppe. Ein/e Kamerad/in beginnt und setzt sich mit dem Rücken zur Gruppe auf den Stuhl. Sie/er schließt die Augen. Der/die Partner/in geht auf ein Signal langsam auf sie/ihn zu. Der/die Sitzende kann „stopp!“ sagen und schätzen, wie weit der/die andere es noch bis zu ihr/ihm hat, jedoch ohne sich umzudrehen oder die Augen zu öffnen. Die übrigen sind sehr still und beobachten das Geschehen. Nach dem ersten „stopp!“ folgt noch ein zweites. Danach darf die/der Betreffende sich umdrehen. Maximal kann der/die Laufende bis zum Stuhl gehen und die Hand bis ca. 30 cm über den Kopf halten. Anschließend wird getauscht, und es kommen weitere Paare an die Reihe.

Wenn alle dran waren, folgt eine kurze Auswertung.

Empfehlungen: Diese Übung ist sehr intensiv. Im Anschluss solltest du eine Pause oder ein Bewegungsspiel machen.

Anschleichen

40

Spieltyp: Gruppenkoordination

Ziele: Teamgeist und Gruppenabstimmung stärken, erkennen, dass Alleingänge wenig helfen

Material: keines

Zeit: ca. 20 Minuten

Gruppengröße: mindestens 4 Personen

Ein/e Kamerad/in steht mit dem Rücken zur Gruppe am anderen Ende des Raumes.

Alle schleichen sich an. Wenn der/diejenige an der Wand sich umdreht, müssen alle in der Bewegung innehalten. Sie/er bestimmt, wer sich noch bewegt hat und schickt diese/n zurück zur Grundlinie. Der Ablauf ähnelt dem Kinderspiel „Ochs am Berge 1,2,3“. Hier gibt es jedoch keine/n Gewinner/in im eigentlichen Sinne, sondern es geht darum, dass die Gruppe durch geschicktes Miteinander gemeinsam eine/n „durchbringt“. Hat jemand die/denjenigen an der Wand berührt, wird gewechselt.

Zum Schluss machst du eine Auswertung: Welche Gruppenstrategien waren erfolgreich und weshalb?

Empfehlungen: Achte bei der Einführung darauf zu erwähnen, dass es nicht um die Frage geht, ob sich jemand bewegt hat oder nicht und deshalb zurückgeschickt wird. Diese Entscheidung muss wie die eines Schiedsrichters akzeptiert werden. Es geht darum, den Raum zu nutzen, sich beispielsweise hintereinander zu bewegen und alle möglichen Wege auszuprobieren, um ans Ziel zu gelangen. Es bleibt immer eine Gruppenleistung!

Stuhlwettlauf

41

Spieltyp: Wettkampf und Kooperationsspiel**Ziele:** schnell gut miteinander kooperieren**Material:** Stühle**Zeit:** ca. 15 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 6 Personen

Die Kameradinnen und Kameraden bilden zwei Teams. Auf einer Seite des Raums sind (senkrecht zur Wand) zwei Stuhlreihen aufgestellt. Die Teams stellen sich auf die Stühle und gehen in Startposition. Vor der/dem jeweils Ersten steht ein leerer Stuhl. Auf dein Startsignal hin rücken alle einen Stuhl vor. Der frei gewordene letzte Stuhl an der Wand wird schnell nach vorne gereicht. Das Ganze wiederholt sich so oft, bis die andere Raumseite erreicht ist. Das Team, das zuerst ankommt, gewinnt.

Empfehlungen: Bei sehr wilden Gruppen kannst du als Alternative auch A 4 Blätter auf dem Boden auslegen. Verzichte aber auch bei sehr aufgeheizter Atmosphäre nicht auf eine kurze Auswertung vor der „Revanche“, weil dann der Trainingseffekt größer ist. Warum hat es bei dem einen Team so gut geklappt?

Magisches Dreieck

42

Spieltyp: Wahrnehmungsspiel**Ziele:** lernen, dass alle miteinander zusammenhängen, geduldig aufeinander warten lernen, Ruhe und Energie der Gruppe spüren**Material:** keines**Zeit:** 15 Minuten**Gruppengröße:** mindestens 10 Personen

Alle stellen sich im Kreis auf. Du bittest die Gruppe, die Augen zu schließen und sich insgeheim jeweils zwei Leute aus der Runde auszuwählen. Alle öffnen die Augen wieder. Nun bittest du sie, mit den beiden Personen insgeheim ein gleichseitiges Dreieck im Raum aufzustellen, ohne zu verraten, mit wem sie das tun. Daraufhin bewegen sich alle so lange, bis die Gruppe stillsteht und alle ihr imaginäres Dreieck gefunden haben. Nun folgt die Auflösung. Du fragst jede/n einzeln, wer zu ihm/ihr gehört.

Wichtig dabei ist, nicht zu sprechen, sondern geduldig abzuwarten, bis alle stillstehen.

Empfehlungen: Zum Schluss kannst du noch mal Meinungen sammeln, wie es von den Einzelnen empfunden wurde und wie sehr ihre Geduld strapaziert wurde.

Fliegender Zauberstab

43

Spieltyp: Gruppenkoordinationsspiel

Ziele: eine Aufgabe gemeinsam meistern, Gruppenerlebnis stärken

Material: ein ca. 3 m langer Stab (z.B. Zeltstange eines Iglus)

Zeit: ca. 10 Minuten

Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Du bittest die Kameradinnen und Kameraden, sich paarweise gegenüberzustellen. In den Korridor hinein legst du den Zauberstab. Nun sollen alle diesen Zauberstab gemeinsam vom Boden aufheben und auf Schulterhöhe halten. Dann sagst du, dass jeder nur einen Finger von jeder Hand unter den Stab legen soll. Wenn der Stab ruhig liegt, bittest du die Gruppe, ihn gemeinsam und ohne zu sprechen wieder auf dem Boden abzulegen.

Von diesem Augenblick an stoppst du die Zeit. Für jedes Reden gibt es 5 Sekunden zusätzlich.

Empfehlungen: Da der Stab anfangs meist hochfliegt statt runter, was alle zunächst in Aufruhr versetzt, solltest du beim ersten Mal etwas toleranter mit den Zeitstrafen sein, aber ermahne zur Stille.

Rondell

44

Spieltyp: Gruppenkoordinationsübung

Ziele: Gruppenerleben fördern, Körpergeschick testen

Material: keines

Zeit: 10 Minuten

Gruppengröße: mindestens 10 Personen

Bitte die Gruppe, einen Kreis zu bilden. Nun sollen sich alle nach links drehen. Dann bittest du sie, sich alle zusammen jeweils auf die Knie des/der Hinteren zu setzen, ohne dass der Kreis instabil wird und alle am Boden liegen.

Von diesem Augenblick an stoppst du die Zeit. Für jedes Reden gibt es 5 Sekunden zusätzlich.

Empfehlungen: Achte darauf, dass die Gruppe beim ersten Mal sehr eng steht und keine Berührungssängste aufkommen.

Gordischer Knoten

45

Spieltyp: Gruppenkoordinationsübung

Ziele: miteinander kooperieren, kreative Lösungen finden

Material: keines

Zeit: 10 Minuten

Gruppengröße: mindestens 8 Personen

Alle bilden zunächst im Stehen einen ganz engen Kreis und treten dann so weit auseinander, wie es die Raumgröße zulässt. Dann gehen alle mit geschlossenen Augen und nach vorn ausgestreckten Armen ganz vorsichtig Richtung Mitte aufeinander zu und suchen mit jeder Hand die einer/s anderen. Die Hand gut festhalten und die Augen öffnen. Die Aufgabe besteht nun darin, dieses Knäuel zu entwirren ohne die jeweiligen Hände loszulassen, sodass einer oder mehrere Kreise entstehen.

Empfehlungen: Diese Übung kann auch gut mit vielen Menschen im Freien durchgeführt werden.

Kalenderspiel

46

Spieltyp: Gruppenkoordinationsspiel

Ziele: Achtsamkeit gegenüber anderen trainieren, Aufmerksamkeit, Energie und Konzentration in der Gruppe spüren und bündeln

Material: keines

Zeit: 20 Minuten

Gruppengröße: beliebig

Die Gruppe sitzt im Kreis, sodass alle sich gut sehen können. Nun sollen sie aus der Gruppe heraus die 12 Monate des Jahres aufrufen. Ein/e Kamerad/in beginnt und sagt laut und deutlich „Januar“. Wer „Februar“ und die weiteren Monate aufruft, ist nicht abgesprochen. Sobald ein Monat von zweien gleichzeitig genannt wird, geht es von vorne los.

Mal sehen, wie weit die Gruppe kommt.

Empfehlungen: Auf den ersten Blick wirkt diese Übung leicht. Aber es muss jede/r einmal dran gewesen sein. Deshalb ist sie eine der schwersten dieser Art. Das kannst du, sobald Frust aufkommt, auch mal sagen und die Gruppe loben.

Literaturempfehlungen

Die Methoden und Übungen sind aus den verschiedensten Unterlagen zusammengestellt und neu aufgeschrieben oder vom Autor erdacht und erprobt worden.

Zum Weiterlesen und Nachschlagen empfehlen wir deshalb:

- Jens Krabel et. al., „Müssen Jungen aggressiv sein?“ Eine Praxismappe für die Arbeit mit Jungen, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr, 2007
- Bildungsteam Berlin-Brandenburg e.V., Tacheles reden! e.V. (Hrsg.), „Woher kommt Judenhass?“ Was kann man dagegen tun? Ein Bildungsprogramm. Materialien, Methoden und Konzepte, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr, 2007
- Kurt Faller/Dr. Wilfried Kerntke/Maria Wackmann (Hrsg.), „Konflikte selber lösen“. Mediation für Schule und Jugendarbeit. Das Streit-Schlichter-Programm, Verlag an der Ruhr, Mülheim an der Ruhr, 2007
- DGB-Bildungswerk Thüringen e.V. (Hrsg.), Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit, Eigenverlag, Erfurt 2003
- Molthagen/Kläerner/Korgel/Pauli/Ziegenhagen (Hrsg.), „Gegen Rechtsextremismus“. Handeln für Demokratie. Ein Handbuch für die praktische Auseinandersetzung mit dem Thema Rechtsextremismus in Schulen und Kommunen, in der Jugendarbeit und in der politischen Bildung, Dietz, Bonn, 2008
- Deutsche Jugendfeuerwehr im Deutschen Feuerwehrverband e.V. (Hrsg.): „Gender Mainstreaming in der Jugendfeuerwehr“. Eine Arbeitshilfe zur Umsetzung von Chancengleichheit von Mädchen und Jungen in der Jugendfeuerwehr, DCM Meckenheim, Meckenheim, 2006
- Michael Cremers/Jens Krabel/Katharina Debus (Hrsg.), „Gender Loops Curriculum“. Unterrichtsmaterial für eine geschlechterbewusste und -gerechte ErzieherInnenausbildung, Hinkelsteindruck Berlin, Berlin 2008
- Pepe Danquart (Buch und Regie), „Schwarzfahrer“, Kurzspielfilm, Trans-Film GmbH, Deutschland, 1992

Vorschlag für einen Dienst, eine Gruppenphase zum Thema „Was heißt hier eigentlich gerecht?“

Insbesondere Kinder und Jugendliche haben ein feines Gespür für faire und unfaire Behandlung und können oft spontan Situationen, die sie selber erlebt haben schildern, in denen sie sich ungerecht oder gerecht oder bevorzugt behandelt gefühlt haben.

Die folgenden Übungen helfen, das eigene Bewusstsein hinsichtlich des Miteinanders in der Gruppe zu schärfen.

In diesem Fall gehen wir davon aus, dass sich alle Anwesenden ganz gut kennen – also nicht das erste oder zweite mal zusammen kommen.

Jede Gruppenphase hat prinzipiell vier Phasen:

1. *Ankommen oder Kennenlernen*
2. *Thematischer Einstieg*
3. *Vertiefung*
4. *Abschluss*

Nach einiger Zeit und Übung kannst du variieren und die Übungen flexibel einsetzen. Es wird auch Gruppenzeiten geben, wo die Stimmung nicht für die Einhaltung dieser Phasen spricht. Dann machst du vielleicht nur ein Spiel oder lieber eine Übung intensiver.

Dementsprechend könntest du folgende Übungen zusammenstellen:

1. *„Obstsalat“*, damit du spielerisch Spaß und Neugier auf den Dienst weckst und alle schon mal mit allen in Kontakt waren und sich heute bewusst erlebt haben.
2. und 3. *„Echt gerecht“* oder *„Gefühltes Unrecht“*. Das sind beides schon recht anspruchsvolle Übungen, wo viel Ausdauer und Konzentration gefordert ist. Dafür bleibt aber im Gerätehaus ein kleines „Produkt“ in Form eines Posters oder einer beschrifteten Wandtafel zurück und regt dadurch auch andere an.
4. Nun wählst du wieder etwas Lustiges mit Bewegung, um die Eindrücke zu verarbeiten: *„Eichhörnchenspiel“* oder *„Kissenjagd“* bieten sich an.

Vorschlag zum Kennenlernen: „Das erste mal bei uns!“

Nach Ferien zum Beispiel stoßen Neue dazu oder kommen andere nicht mehr. Einige waren mit im Workcamp oder Ferienlager, andere nicht. Die Gruppe muss sich neu Finden.

Dafür eignen sich immer leichte Bewegungsspiele und erste Namens- und Kennenlernspiele wie zum Beispiel: *„Ich packe meinen Koffer“*, *„Weltenbummler“* oder *„Powerline“* sowie zur Vertiefung *„Hand aufs Herz“*, *„Vielfalt Willkommen“* oder *„Lügendetektor“*.

Zum Abschluss ein kleines Quiz: *„4-Felder-Wissensspiel“* mit Siegerehrung oder eine Aufstellung: *„Soziometrie“*.

Wichtig ist, dass sich die einzelnen mit Namen kennen und bewusst wahrgenommen haben.



4. Teil: Wissensspeicher (Schlüsselbegriffe)

Ideologiefreudige Reizwörter und Parolen nehmen im rechtsextremen Milieu kein Ende. Deshalb soll von einigen in diesem Text die Rede sein.

Die Rechtsextremisten berufen sich auf höchste politische und weltanschauliche Ansprüche. In Wirklichkeit ist ihr Bestand an weltanschaulichen Doktrinen und theoretischen Lehrsätzen erstaunlich gering. Das wenige Schulungsmaterial bietet außer Verschwörungstheorien, einer tendenziösen Volksgemeinschaftsrhetorik und verbalhornter deutscher Geschichte intellektuell wenig. Die deutsche Geschichte schrumpft zusammen auf die romantisierte germanische Vorzeit und die Glorifizierung der Wehrmacht des Dritten Reichs. Die Zustimmung zu einigen Grundbegriffen und Parolen genügt, um am Treiben der rechtsextremen Szene teilnehmen zu können. Das Bildungselement spielt eine Nebenrolle, das eigentlich Wichtige und Verbindende ist eine bestimmte Praxis. Die rechte Jugendszene wird durch einen Lebensstil zusammengehalten, durch den Jargon, durch Zeichen und Symbole auf Kleidung und Körper (Tattoos), durch die Bewertung von Verhaltensweisen im Alltag („Bratwurst statt Döner“) und durch einen gemeinsamen Geschmack an Musik und frechen, provokanten Texten. Hinzu kommt eine grundsätzliche Gewaltbereitschaft, die sich unter dem Einfluss Gleichaltriger immer wieder in schrecklichen Gewalttaten entlädt (Körperverletzung mittels Fäusten, Stiefeltritten, Baseballkeulen oder Brandstiftung).

In der Selbstdarstellung der Gruppen steht forcierte Männlichkeit im Zentrum. Sie zeichnen sich typischerweise durch Territorialverhalten („Zossen bleibt braun“), allgemeine Fremdenfeindlichkeit und entschiedene Feindseligkeit gegen das „Unmännliche“ aus. Am deutlichsten erscheint die ideologische Prägung durch „Rechtsrock“ und jugendkulturellen Lifestile. Aber von den diffusen Dorfcliquen bestehen fließende Übergänge zu „Kameradschaften“, zu organisierten Neonazis bis hin zu Kontakten zu rechtsextremen Parteien wie NPD und DVU. Die älteren Aktivisten sind ideologisch geschult und argumentationsfähig. Von diesem Kern überzeugungstreuer Kader gehen die Versuche aus, den jugendkulturellen Eigensinn in politischen Protest zu transformieren.

Im folgendem erklären wir einige Begriffe, die umgangssprachlich benutzt werden, im Zusammenhang mit dem Rechtsextremismus jedoch eine andere Bedeutung haben. Im Umkehrschluss heißt das: Nicht jeder, der diese Begriffe benutzt, ist ein Rechtsextremist. Man muss genau hinhören und auf die Situation achten.

Stolz, ein Deutscher zu sein

Warum nicht? Aber auf was genau ist man stolz? Auf Goethe, Schiller und BMW? Aber an diesen deutschen Kulturleistungen hat von uns keiner mitgewirkt. Warum sollten wir uns mit fremden Federn schmücken?

Außerdem stellen Goethe und BMW eine Auswahl aus der deutschen Erfindergeschichte dar. Deutschland hat Personen hervorgebracht und Ereignisse zu verantworten, auf die man nicht stolz sein kann, über die man eher eine tief begründete Abscheu empfindet. Können die einfach unter den Tisch fallen oder hat man die redliche Pflicht, sich offen und umfassend zur eigenen Geschichte ins Verhältnis zu setzen?

Aber man kann stolz auf seine eigene Leistung sein – auf eine gute Mathe-Note, auf eine gelungene Übung, stolz auf die Leistung seiner Mannschaft oder seines Teams beim Rettungseinsatz. Berufsstolz motiviert und zeichnet aus.

Die wenigen Überlegungen zeigen, dass man auf die Frage: „Bist Du stolz, ein Deutscher/eine Deutsche zu sein?“ keine spontane, einfache und naive Antwort geben kann. Wenn man die kritischen Einwände berücksichtigt und die Scham über die Untaten nicht verleugnet, dann kann man, wie andere Nationen auch, mehr oder weniger Stolz auf sein Vaterland sein.

Ehre

Die Ehre eines Menschen ist seine totale Würde, seine Unverletztheit in körperlicher wie geistiger, materieller wie ideeller Hinsicht. Wer Ehre hat, ist heil. Deshalb sprechen wir von Ehrverletzung, wenn jemandem seine Würde oder sein Leumund abgesprochen wird. Dies geschieht häufig durch Beschimpfungen oder mit Schimpfnamen. Dies kann spaßig gemeint sein, kann aber bei den Betroffenen zu einer tiefen Kränkung führen. Verletzungen können die Beziehung zwischen Personen oder in einer Gruppe nachhaltig belasten und heftige Reaktionen auslösen, dann nämlich, wenn der/die Gekränkte zu drastischen Mitteln greift, um seine verletzte Ehre wiederherzustellen. Hinter mancher Feindschaft steckt als Motiv eine Schädigung der Ehre, die sich manchmal, von einem übersehenen nichtigen Anlass herrührend, zu Rachephantasien steigert.

Einige Schimpfnamen zeichnen sich dadurch aus, dass sie das körperliche Erscheinungsbild des Adressaten/der Adressatin schmähen: „Brillenschlange“, „Dickwanst“ oder „Mickerling“. Andere sind sexuell besetzt und beleidigen das Opfer in seinem Intimsten: „Wichser“, „Schwuchtel“, „Nutte“, „Lesbe“, „Tittenmonster“, „Fotze“ sind einige Beispiele, die der Volksmund bereithält. Andere Schimpfwörter wiederum grenzen den/die so Bezeichnete/n aus der Klasse der Mitmenschen aus, sie entmenslichen ihn („menschlicher Abschaum“) – „Zecke“ oder „Assel“ sind niedrige Lebewesen, auf die man keine Rücksicht zu nehmen braucht.

Verglichen mit früheren Jahrhunderten hat Ehre viel von ihrer Bedeutung eingebüßt. Nur selten noch trifft man auf Beschwörungen nationaler Ehre, und unter dem „Feld der Ehre“ figuriert in der Regel nicht mehr das Schlachtfeld, sondern, wenn überhaupt, das Fußballstadion. Vertrauter sind uns Ehrenämter, Ehrenurkunde und der Ehrengast.

Wichtiger ist Folgendes: Angst zu zeigen, ist nicht unehrenhaft. Wer bei einem gefährlichen Einsatz Angst bekommt und diese auch zeigt, ist deshalb nicht nervenschwach oder ein moralisch verwerfliches Individuum. Wer Angst hat, ist weder schwach noch „krank“ noch „weibisch“. Zur Debatte steht nicht, ob Männer grundsätzlich furchtlos sind, sondern was die Auslöser von Angst und Furcht sind und wie man sich darauf vorbereiten und damit umgehen kann (siehe Übung 34 „Angst- und Mutbarometer“ in Teil 3 dieser Werkmappe, Seite 3.26).

Zum Beispiel: Regeln

Deshalb sollte man im Gruppenleben darauf achten, dass Schimpfwörter und Schimpfnamen nicht zum normalen Umgangston werden, denn was als „normal“ angesehen wird, ist nachträglich nur schwer zu problematisieren. Meinungsverschiedenheiten und Konflikte, die im Gruppenalltag immer wieder auftreten, können durch ein sachliches Gespräch geregelt werden.

Stell in deiner Jugendgruppe gemeinsam mit den Jugendlichen entsprechende Regeln auf. Eine Regel kann lauten: Wir ersparen uns in Zukunft sexistische und rassistische Sprüche. Beteilige die Jugendlichen, denn sie wissen am besten Bescheid, welche Schimpfwörter gerade angesagt sind – z.B. „du Vollpfosten“ –, und sie können auch mit einem feinen Gefühl für Gerechtigkeit über die Einhaltung von Regeln und gegebenenfalls Sanktionen bei Regelverletzungen urteilen. Viel wirksamer als Lob oder Tadel ist es, wenn Kindern und Jugendlichen Verantwortung übertragen wird.

Dies ist die wertvollste Form der Anerkennung und Wertschätzung. Die Identifikation mit der Tätigkeit und die Motivation weiterzumachen sind größer, wenn die jungen Menschen altersgerecht an Entscheidungen beteiligt werden und dies auch öffentlich gemacht wird.

„Meine Ehre heißt Treue“

„Meine Ehre heißt Treue“ stand auf der Klinge des „Ehrendolches“ des SS-Mannes. Aber, so verkündete der Reichsführer-SS, Heinrich Himmler, in seiner berüchtigten Posener Rede 1943: „Ehrlich, anständig, treu und kameradschaftlich haben wir zu Angehörigen unseres Blutes zu sein und zu sonst niemandem.“ Demnach hatten nur die Mit-Deutschen Anspruch auf Treue, Ehrlichkeit und Anstand, nicht aber die Mit-Menschen. Oder – so muss man schließen – nur die Deutschen waren Menschen, alle anderen dagegen Untermenschen. Diesen gegenüber hatte man das Recht, vielleicht sogar die Pflicht, unehrlich, untreu und unanständig zu sein. Weil die Ideologie der Nazis zwischen objektiv wertvollen und objektiv wertlosen Menschen unterschied, meinten sie, nur gegenüber den Wertvollen moralische Pflichten zu haben. Dass aber auch das moralische Verhalten gegenüber dem „eigenen Blut“ durch diese Einschränkung seine moralische Qualität verlor, wurde nicht begriffen.

Was auf den ersten Blick als höchst anspruchsvolle Moralität erscheint, ist in Wirklichkeit unmoralisch. Eine Moral, die nur partikular (einen Teil betreffend) gilt, also andere ausnimmt, ist keine Moral. Eine anspruchsvolle Moral ist in einer umfassenden sittlichen Ordnung verankert, sie ist universal (allumfassend) angelegt.

Nach dem oben Gesagten – Würde und Ehre gebührt ausnahmslos jedem Menschen – ist der Spruch „Ehre, wem Ehre gebührt“ unsinnig, weil er den Kreis der Ehrwürdigen vage, aber willkürlich beschränkt. Selbstverständlich gibt es Menschen, die sich asozial oder kriminell verhalten. Aber dadurch sind sie nicht rechtlos und dürfen nicht als Vogelfreie behandelt werden.

Heimat

Wer von seiner Heimat spricht, denkt häufig zuerst an eine vertraute Umgebung, die er kennt und wo man ihn kennt. Das Wohnhaus, die Straße, der gewohnte Weg zur Schule oder zur Arbeit, die Adressen der Freunde und Verwandten, das Café, die Kneipe, der Sportplatz. Im Heimatbegriff bündeln sich ein Orts- und Zeitbezug sowie eine soziale Dimension. Meist ist es der Ort der Kindheit, die Zeit der Prägung und die Bindung an eine Gemeinschaft.

Heimat kann aber auch zur Enge und Einschränkung führen, denn nicht jede Kindheit ist golden, nicht jede Gemeinschaft förderlich und nicht jeder Ort erwidert die Liebe und das Zutrauen, das man ihm entgegenbringt.

Dem Regionalisten verengt sich die Welt auf Heimat, dem Kosmopoliten erweitert sich die Heimat zur Welt. Darin wird die Spannung zwischen der kleinen, partikularistischen (Einzelne betreffenden) Heimat und der weiten Welt mit ihren universalistischen (die ganze Menschheit betreffenden) Werten sichtbar.

Der Volksmund hat eine passende Definition geschaffen: Wo die Liebste wohnt, da ist Heimat.

Helden und Heldinnen

Heldentum ist heute keineswegs populär. Helden und Heldinnen existieren in Büchern und Filmen, aber kaum in der Wirklichkeit. Sehr wohl jedoch werden die „Helden des Alltags“ bedacht. Die Gesellschaft gibt sich weniger heldenhaft, dafür ziviler. Für die Medien sind die heutigen „Helden“ z.B. Polizeibeamte oder Feuerwehrleute, die gefährliche Einsätze meistern, oder Personen, die eine außergewöhnliche Rettungstat vollbringen. Man erinnere sich an den Piloten, der nach einem Vögelschlag über New York seine vollbesetzte Maschine im Hudson River notlandete, sodass alle Passagiere gerettet werden konnten. Seine Heldentat beruhte auf außergewöhnlichem Können und Professionalität. Und nicht etwa auf der Bereitschaft, sich selbst für andere aufzuopfern.

Heldentum ist heute durch Zivilcourage abgelöst worden. Zudem hat sich die strenge Gleichsetzung von Heldentum mit Männlichkeit gelockert. Heute respektiert man viel häufiger auch Heldinnen.

Die Geschlechterstereotype, d.h., das Geschlechtsterrorurteil beginnt sich aufzulösen, die Grenzen dessen, was ein „Mann“ oder eine „Frau“ zu tun und zu lassen hat, weisen eine gewisse Durchlässigkeit auf (Frauen an den Herd, Männer zu den öffentlichen Aufgaben). Heute steht die Frau ihren Mann, und zunehmend werden Frauen an den Brandherd gerufen.

Dennoch: Wer oder was ist ein Held, eine Heldin?

Es macht einen erheblichen sozial-moralischen Unterschied, ob eine Person als Held/in verehrt wird, die ihr Leben für die Angehörigen oder die Gemeinschaft eingesetzt hat (Opfer- oder Samariter-Held/in), oder ob ein Soldat erinnert wird, der getötet hat (der als Kriegsheld den „Heldentod“ für das Vaterland starb). Wieder ein anderer Typ war der sozialistische „Held der Arbeit“.

Der Werdegang eines sozialistischen Helden folgte einem wenig variierten Grundmuster:

Es handelte sich um Menschen gewöhnlicher Herkunft, die der Arbeiterklasse entstammten. Schon in frühester Jugend zeichneten sie sich durch besondere Begabung und Leistungswillen aus. Sie reiften in der Folgezeit unter der Führung der Partei heran, bis eine Herausforderung auftrat, die sie bravourös meisterten. Nach der Tat führten sie ein moralisch sauberes und im sozialistischen Sinne vorbildliches Leben. Die eigentliche Tat, das Handeln eines Einzelnen, welches Nutzen für alle bzw. das Kollektiv der Werktätigen bringen sollte, stand dabei immer unter dem Motto: „Vom Ich zum Wir“.

Der rechtsextreme Heldenkult, der auch in Brandenburg – siehe „Heldengedenken“ in Halbe – mittels Aufmärschen, Bildern und Texten betrieben wird, dient dazu, den Krieg zu verherrlichen.

Zum Beispiel: Halbe

Mit den Toten des Zweiten Weltkrieges wollen sie ihr historisch-mythisches Programm absichern. (Zur Erinnerung: In dem knappen Zeitraum zwischen der Invasion der Alliierten im Juni 1944 bis zur Kapitulation im Mai 1945 verloren noch zweieinhalb Millionen deutsche Soldaten ihr Leben, so viele, wie in den vorangegangenen fünf Kriegsjahren zusammen. Außerdem kamen in den letzten

zwölf Kriegsmonaten noch Hunderttausende von Zivilisten um, und acht Millionen Menschen wurden durch den Luftkrieg obdachlos.) Dazu werden die zahllosen Kriegstoten pauschal zu Helden veredelt, die angeblich ihr Leben für die Nation opferten. Die Frage, ob die Endkämpfe im April 1945 in Brandenburg und Berlin militärisch noch einen Sinn und Zweck hatten, wird mit folgender Wertsetzung übergangen: Gekämpft wurde aus keinem anderen Grunde, als dass es Befehl war. Das Leben überhaupt sei seinem Wesen nach Kampf. Die Größe der Tat liege gerade in ihrer Nutzlosigkeit. Kampf um des Kampfes willen erscheint als höchstes Gut der Kriegerehre.



Halbe im März 2006 – „Heldengedenken“ mit Kränzen und „Reichsfahne“

Die viel verstörendere Frage, weshalb die NS-Führung und die verantwortlichen Militärs trotz ihres Wissens, dass der Krieg längst verloren war, ohne rationale Logik, ohne politischen und strategischen Kalkül, bis zum Untergang von Wehrmacht, Zivilisten und Heimat weiterkämpfte und die rechtzeitige Kapitulation verweigerte, wird nicht gestellt. Mit ihrem Verhalten wollen die Rechtsextremisten die Überwindung aller rationalen Entscheidungen zugunsten der völkisch homogenen (einheitlichen) Volksgemeinschaft propagieren, eine kompromisslose Kampf-, d.h. Opferbereitschaft, Härte und Rücksichtslosigkeit gegen sich und andere, die letztlich auf eine Revanche („Rache“) hinausläuft.

Mit dem Mythos der bis zum Schluss heldenhaft „verteidigenden“ Wehrmacht wird eine Helden-geschichte geschrieben, an die sich nachrückende Generationen mit Stolz erinnern sollen.

Während die demokratische Gesellschaft um die Toten des Krieges und die Opfer der Gewaltherr-schaft trauert, wird die Wehrmacht von den Neonazis für gegenwärtige politische Zwecke miss-braucht – „Ruhm und Ehre der Waffen-SS“ lautet eine ihrer Parolen.

Antisemitismus

Der Begriff Antisemitismus umfasst die vielen Facetten der Judenfeindschaft, die sich im Lauf der Jahrhunderte gebildet haben. Je nach Begründung wird ein rassistischer/biologischer, ein wirt-schaftlicher/sozialer, ein politischer/ideologischer und ein religiöser (christlicher oder islamistischer) Antisemitismus unterschieden. Nach dem Holocaust ist der sekundäre Antisemitismus hinzuge-kommen, der sich an den unbewältigten Fragen nach Schuld, Scham und Verantwortung entzündet.

Antisemitismus ist ein fester Bestandteil rechtsextremer Programmatik, der über sprachliche Dar-stellungen (vor allem mündliche), Bilder und Lieder verbreitet wird. Darin wird ein Bild des „Juden“ gezeichnet, das diesen als umfassende Bedrohung und Unperson darstellt. Die antisemitische Hetze konstruiert das Zerrbild einer Finanz- und Medienmacht, welche die Fäden der Globalisie-rung in Händen hält, die Staaten, insbesondere die USA und Deutschland, für ihre Zwecke instru-mentalisiert, die Deutschen moralisch erpresst und finanziell ausbeutet sowie die Völker kulturell enteignet. (So prangte auf der Titelseite der „Deutsche Stimme“, dem monatlich erscheinenden Parteiorgan der NPD, im August 2008 die Schlagzeile: „Judenstaat Thüringen?“) Die vermeintlich unheimliche und undurchschaubare Macht „der Juden“ zu enttarnen ist die eine Seite dieses Anti-semitismus. Die andere besteht darin, die Juden aus der Gemeinschaft der Staatsbürger, aus der Gemeinschaft der Menschen und damit aus dem Schutz der Menschenrechte auszugrenzen. „Er ist kein Mensch, er ist ein Jude“, heißt es in dem Lied „Kein Mensch“ auf der CD „Herrenrasse“. Das Wort Jude wird damit zum Synonym für den entmenslichten Feind, den zu hassen ein moralisch gerechtfertigtes Gefühl ist. Auch Menschen, die von ihrem Selbstverständnis her nicht rechtsex-trem sind, vertreten solche Meinungen.

Inhaltlich bedeutet die Stilisierung „des Juden“ zum Feind, Aggressionen gegen ihn zuzulassen, die als „Verteidigung“ legitimiert werden. Gegen diese vermeintliche Bedrohung machen die Rechtsextremisten ein Recht auf Notwehr geltend. Sie erzeugen das Gefühl einer existenziellen Be-drohung und reklamieren daraus ein Widerstandsrecht.

Rechtsextreme stilisieren sich stets als Verteidiger, niemals als Angreifer, immer sind sie Reagie-rende, nie Agierende („Hier marschiert der nationale Widerstand“). Damit bringen sie sich subjek-tiv in eine moralisch vorteilhafte Position. Vielleicht ist diese defensive Rhetorik ein Grund dafür, dass die antisemitische Agitation von etlichen Beobachtern überhört oder als wenig aggressiv ba-gatellisiert wird?

Ebenso wie das Judentum und die jüdische Religion wird das Christentum abgelehnt. Judentum und Christentum seien orientalische Wüstenreligionen, die den „arteigenen“ Glauben der Germa-nen verdrängt hätten. Judentum und Christentum (ebenso wie der Islam) verlangten die unbe-dingte Unterwerfung unter einen Gott. Zum Beweis heißt es: Während diese Religionsanhänger sich beim Beten niederwerfen, betet der Germane aufrecht stehend mit zum Himmel ausgebreite-ten Händen. Daher die Parole auf schwarzem T-Shirt: „Odin statt Jesus“.

Zeichen und Symbole

Was ist verboten? Diese Frage wird häufig gestellt.

Das Verbot bestimmter Zeichen wäre die bequemste Lösung, weil dann Polizei und Justiz zuständig wären und man sich nicht mit der Bedeutung und dem politischen Inhalt der Symbole beschäftigen müsste. Aber damit wäre das Problem nicht aus der Welt geschafft. Diebstahl ist auch verboten, und trotzdem kommt es täglich zu Ladendiebstählen. Ein Verbot würde das Problem rechtsextremer Propaganda und Politik nicht lösen. So bleibt es eine Daueraufgabe von Pädagogen, sich mit den Inhalten und Motiven des Rechtsextremismus zu befassen, sich fortzubilden und Schüler, Kinder und Jugendliche über die Absichten und Gefahren des Rechtsextremismus zu belehren, ihnen aber auch kritisch entgegenzutreten, wenn sie entsprechende Äußerungen machen oder diese Zeichen tragen.

Zum Umgang damit kannst du bei Robin Kendon, Mobiles Beratungsteam, nachlesen: www.gemeinwesenberatung-demos.de, Einblicke 3.

Runen

Bei Rechtsextremisten und völkischen Gruppen spielen die germanischen Runen eine große Rolle. Sie werden mystifiziert, ihnen wird eine magische Bedeutung zugeschrieben, sie werden zu uralten und „arteigenen“ Symbolen gemacht. Heute gelten sie als Codes, die als Schmuck getragen werden, als Erkennungszeichen zwischen Gleichgesinnten und dienen als Namen für Bands, Zeitschriften und Gruppierungen.

Zur diesem Runenzauber ist folgendes zu sagen: Runen sind nicht 5000 Jahre alt. Sie entstanden im 2. Jahrhundert v. Chr. und waren bis ins Frühmittelalter in Gebrauch. Die bekannten Futhark Runen (Alphabet, benannt nach der ersten Buchstabenreihe) entstanden erst im 4. Jahrhundert.

Es sind Ritzzeichen, die keine runden Formen kennen. Die Futhark Runen sind relativ junge Schriftzeichen und kein spirituelles Medium. Sie sind auch keine selbständige Erfindungen der Germanen, sondern stammen vielmehr vom südeuropäischen Alphabet ab. Runen sind keine Götter- oder Sonnensymbole, und ihre Überlieferung steht bis heute in keiner Kontinuität. Erst Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts wurden die Runen neu entdeckt. Völkische Autoren unterlegten ihnen einen magischen Sinn, den die verschiedenen „Deuter“ bis in die Gegenwart durchaus uneinheitlich auslegen. Wie für ein 2000 Jahre altes Zeichensystem nicht anders zu erwarten, ist die Überlieferung nicht frei von Widersprüchen.

Daraus speisen sich wild wuchernde Spekulationen. Mit Runen wollte man der degenerierten Moderne entfliehen und zum mystischen Ursprung zurückkehren. Gleichzeitig sollte mit dieser „Rückprojektion“ in eine gloriose Vergangenheit die rassistische und kulturelle Höherwertigkeit der Germanen bewiesen werden.

Mit diesem ideologisch ausgebeuteten Nachleben haben wir es heute zu tun.

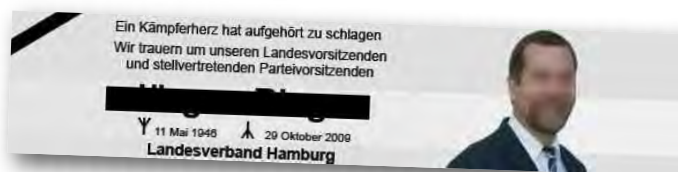
Die bekannte S-Rune steht für Sonne und wurde erst Anfang des 20. Jahrhunderts zu Heil und Sieg umgedeutet. Seither spricht man von der „Sig-Rune“. Die einfache Sig-Rune wurde von der Hitler-Jugend und die doppelte Sig-Rune von der SS (Schutzstaffel) als Organisationsabzeichen verwendet und instrumentalisiert. In ihrer dynamischen Blitzform signalisiert sie Aggressivität und wurde deshalb von der SS planvoll und bewusst eingesetzt.



Das bekannteste Symbol des Nationalsozialismus ist das Hakenkreuz. Es ist keine Rune, auch wenn sich seine Spuren über Zeiten und Kontinente hinweg, vom antiken Griechenland bis hin zur indischen Ornamentik, nachweisen lassen. Als Hitler dieses Symbol zum Parteiemblem machte, war es bereits durch völkische und antisemitische Gruppierungen verbreitet worden. Durch die schwarze Farbgebung in weißem Kreis auf rotem Grund verstärkte er die optische und propagandistische Wirkung. Die Folgen sind bekannt.

Nach dem Schrecken von Weltkrieg und Völkermord gelten diese nationalsozialistischen Symbole weltweit als Unheilszeichen, und ihr öffentlicher Gebrauch ist in Deutschland strafbar.

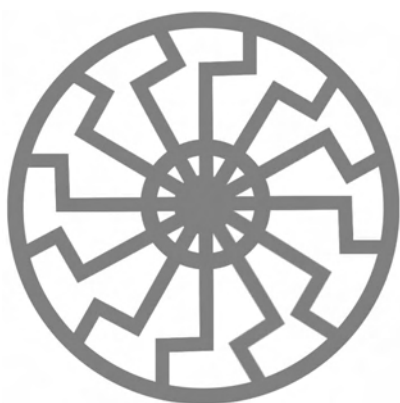
Die sogenannte „Man-Rune“, die für lebendige Kraft steht, wurde zur Lebensrune erklärt. Die Yr-Rune drückt Erdverbundenheit aus und wurde zur Todesrune gemacht. Beide Runen findet man gelegentlich auf Geburts- oder Todesanzeigen



Gebrauch der „Man-Rune“ in einer Todesanzeige

Schwarze Sonne

Die sogenannte „Schwarze Sonne“ und der „Thor-Hammer“ sind ebenfalls keine Runen. Die Schwarze Sonne wird als „Licht des Nordens“ bezeichnet und ist ein Rad mit zwölf gezackten Speichen. Der Hammer („Mjölnir“) ist ein Attribut des germanischen Donner- und Blitzgottes Thor. Der Hammer verbindet die Vorstellung von Gewalttätigkeit mit der Phantasie des Aufbaus von Neuem. Beide Symbole wurden zu Kultsymbolen der Szene entwickelt und werden heutzutage gern auf der Kleidung, als Schmuckstück, Medaillon oder Kettenanhänger getragen. Darüberhinaus gibt es weitere recht skurrile Versuche, den Germanenkitsch gewinnbringend zu vermarkten. Diese Dinge werden überwiegend durch den Internethandel von Rechtsextremisten oder von der NPD (Deutsche Stimme Versand im sächsischen Riesa) vertrieben und sind nicht in der Schmuckboutique in der Fußgängerzone zu erwerben.



Man trägt sie nicht nur aus modischen Gründen, sie wollen uns vielmehr etwas mitteilen. Wenn ein Jugendlicher oder ein Feuerwehrmitglied mit einem solchen Zeichen auftritt, empfiehlt sich eine Nachfrage. Die hauptsächliche Nutzung germanischer Zeichen und Symbole durch Rechtsextremisten dient dem Zweck der Zugehörigkeit und Abgrenzung („Odin statt Jesus“). Man konstruiert sich die eigene Herkunft aus einer langen Ahnenreihe (Abstammung) und signalisiert Wehrhaftigkeit und Kampfbereitschaft, indem man sich als Krieger identifiziert. Germanische Mythen und Helden-sagen dienen der Motivation und mobilisieren zum Kampf gegen Fremde. Nicht zu unterschätzen ist auch die Tatsache, dass der Germanenkult juristisch unproblematischer ist als ein offener Bezug zu nationalsozialistischen Vorbildern.

Eisernes Kreuz

Zu den vielfältigen Kriegs- und Wehrmachtshinterlassenschaften zählt der Orden vom Eisernen Kreuz.

Nach zwei verlorenen Weltkriegen und Millionen gefallener Soldaten tut sich Deutschland schwer mit militärischen Auszeichnungen. Als zivilen Orden stiftete Bundespräsident Theodor Heuss 1951 den Verdienstorden der Bundesrepublik Deutschland, „um Anerkennung und Dank sichtbar zum Ausdruck zu bringen“. In der Bundeswehr gab es keine Tapferkeitsauszeichnungen für Soldaten.



So war lange Zeit die Verwendung des Eisernen Kreuzes auf militaristische Vereine begrenzt, bis unterschiedliche Subkulturen wie Rocker und Punker dieses Zeichen aufgriffen, es auf der Kleidung trugen oder zur Illustration ihrer Publikationen verwendeten. Heute ist die Kriegsauszeichnung des Eisernen Kreuzes am schwarz-weiß-roten Band ein dominantes Symbol des deutschen wie internationalen Rechtsextremismus. Die einschlägigen Versandgeschäfte machen mit Schmuckstücken und Ringen ihr Geschäft. Auf T-Shirts, CD-Covers und zahlreichen Internetseiten ist dieser Orden zu finden.

Reichsfahne schwarz-weiß-rot

Politik hat immer mit Wahrnehmung und Kommunikation zu tun. Daher sind Selbstdarstellungen und Inszenierungen für Parteien nicht nur etwas Äußerliches, sondern ein notwendiges Element ihres politischen Handelns.

Im Rahmen ihres Kulturkampfes tragen Rechtsextremisten und Neonazis auf deutschen Straßen einen Fahnenkrieg gegen die Symbole des demokratischen Staates aus. Sie lehnen die politische Ordnung der Bundesrepublik Deutschland und folglich auch deren staatliche Symbole wie die schwarz-rot-goldene Bundesfahne ab (indem sie z. B. von „schwarz-rot-senf“ sprechen). Dieser Kampf gegen staatliche Symbole im öffentlichen Raum stellt kein Neuland dar, er führt vielmehr die Auseinandersetzung zwischen Republikanern und Anti-Republikanern der Weimarer Republik fort.



„Reichskriegsflagge“ – Kriegsflagge von Norddeutschem Bund und Kaiserreich

Fahnen als Zeichen des Triumphs und der Trauer, der Ehrung und des Protests, der Identifikation und Abgrenzung können vielseitig genutzt werden. Sie sind gut sichtbar. Größe, Farbe und Anzahl (Fahnenmeer) erregen das Interesse der Bildmedien. Fahnen erlauben eine schnelle Orientierung und verlässliche Unterscheidung von Freund und Feind. Bisweilen stiften sie aber auch Verwirrung, wenn Protest und Gegenprotest sich unter einer Farbe, z.B. der schwarzen Fahne, versammeln.

Die Parteifahne der Neonazis mit dem Hakenkreuz ist in der Öffentlichkeit verboten.

Daher suchen sie nach einem Ersatz. In den vergangenen Jahrzehnten wurden verschiedene Fahnen eingesetzt, doch keine davon konnte sich dauerhaft durchsetzen. Mit der Fahne ist ein knallharter Bekenntniszwang verbunden. Die Vielfalt des extremistischen Spektrums erschwert die Entwicklung einer einheitlichen Symbolik. Am Ende einigten sich die Neonazis stillschweigend auf die schwarz-weiß-rote Reichsfahne bzw. die Reichskriegsflagge des autoritären, undemokratischen Machtstaates des Kaiserreichs. Ergänzend führen sie die schwarze Fahne mit sich.

Mit der Reichsfahne wollen sie allerdings kein neues Kaiserreich einfordern, sondern den „Reichsgedanken“ zum Ausdruck bringen. Mit der Reichsidee sind Wunschqualitäten verbunden. Vom neuen „Reich“ erwarten sie die Verwirklichung der „wahren und ethnisch homogenen Volksgemeinschaft“ sowie die Lösung aller Probleme der krisengeschüttelten Gesellschaft (Arbeitslosigkeit, Zuwanderung, Parteienstreit). Historisch ist allerdings mit der Reichsfahne die Welt- und Kolonialpolitik des Deutschen Reichs verbunden, der Rassegedanke und die Bekämpfung der Arbeiterbewegung, deren Farben im Kaiserreich rot bzw. schwarz-rot-gold geblieben waren.

Landser-Hefte

Im Jargon der Soldaten war „Landser“ die umgangssprachliche Bezeichnung für den Mannschaftssoldaten.

Für mehr als einen Kriegsveteranen waren die Kriegsjahre die spannendsten seines Lebens, da darf man sich nichts vormachen. Die bis heute existierende Heftchenliteratur zum Zweiten Weltkrieg beschwört diese aufregenden Erinnerungen. Die Soldaten hatten Außergewöhnliches erlebt, worüber sie den Nachgeborenen berichten konnten. Der angebliche Zeitzeuge verspricht Authentizität. Er schildert die Ereignisse aus der Sicht des Frontsoldaten, der Landserperspektive, war selbst dabei. Die verwirrende Vielfalt der Eindrücke wird abstrahiert und in ein spannendes Erzählraster im Stil von Ratsch-Bumm-Geschichten gebracht: „Drei Panzer preschen vor, zwei bleiben brennend liegen“. In Wirklichkeit handelt es sich bei den Landser-Heftchen nicht um Erinnerungen von Soldaten, sondern um serienmäßig von routinierten, anonymen Autoren verfassten Geschichten. Die Form der Augenzeugenberichterstattung durch wörtliche Rede und innere Monologe oder die Montage von Quellaussagen mit frei erfundenen Passagen helfen, bei naiven Lesern Wahrheitseffekte zu erzielen. Eine reißerische Titelzeichnung eines Gefechts oder eine Kriegsphotografie sollen die Waffengattung und den Kriegsschauplatz verdeutlichen.

Eine Episode oder ein räumlich begrenzter Ausschnitt ist nicht die Gesamtheit des Geschehens. Die unmittelbar Augenzeugenschaft vortäuschende Schreibweise steht im Gegensatz zur analytischen, quellengestützten Darstellung des Historikers. Die Entwicklung des modernen Krieges wird nicht reflektiert: Die riesigen Leichenberge der beiden Weltkriege stiften keinen Sinn, sondern fordern Sinn: Warum mussten so viele Menschen sterben? Darauf bleiben diese Landser-Geschichten die Antwort schuldig.

Vor allem der Russlandfeldzug wird zum literarischen Abenteuer, das wie ein Film abgespult wird.



Fliegergeschichten schildern in blumiger Sprache Technikfaszination und Leidenschaft fürs Fliegen, die durch den Krieg zwar ernster geworden, für die elitären „Fliegerasse“ dennoch ein ritterliches Abenteuer der Luft geblieben ist. Demonstrative Jagdfliegerglückseligkeit überdeckt jeglichen Anflug von Selbstkritik oder Gedanken an den verbrecherischen Charakter des Krieges.

Der Krieg war „kein guter“, aber in der kollektiven Erinnerung soll er kein ganz so schlechter gewesen sein. Folglich verändert sich das Bild des Krieges vom Objekt des Grauens zum Leseerlebnis, das Trauma der Niederlage und die Scham über Megaverbrechen wird in einem Heldenepos des Durchhaltens (durchhalten wofür?) und der kämpferischen Tugenden aufgefangen. Der Krieg bleibt als Unterhaltungsgegenstand erhalten. Flankiert werden diese personalisierten Kriegserlebnisse durch Kriegsfilme.

Vom Bemühen um historische Aufklärung ist nichts zu finden, über den Sinn der Kämpfe wird nicht reflektiert. Zudem wird in dieser Literatur ein männliches Rollenmodell mit zugeschriebenen Eigenschaften verbreitet, das insbesondere für junge Männer attraktiv zu sein scheint: „Kämpfen, Saufen, Sprüche klopfen“. Frauen partizipieren nicht primär an den Werten und Ritualen einer militärischen Gemeinschaft. Diese vermittelt in der Todeszone Sinn und Geborgenheit, hilft beim seelischen und physischen Überleben: Kameradschaft. Die literarisch formulierte Kameradschaft übersetzt das unüberschaubare Getriebe der Feldzüge in eine begreifbare Dimension. Der „Haufen“ der Kameraden wird zum idealisierten Rückzugsraum innerhalb der Zumutungen von Soldatendienst und Krieg. Beschworen wird eine Schicksalsgemeinschaft zum Überleben. Auch in heutiger Zeit lässt sich an das leise gewordene Pathos dieser Gemeinschaft anknüpfen: füreinander eintreten, sich gemeinsam bewähren. Diese Tugenden sind auch im zivilen Leben gefragt. Bei rechtsextremen Cliquen stehen sie allerdings weniger im Vordergrund als vielmehr die „echte“ männerbündische Kameradschaft, die Verfehlungen und Verbrechen stillschweigend deckt. Gespräche mit rechtsorientierten Jugendlichen haben aufgezeigt, dass diese Heftchen vielfach gelesen und dann getauscht werden. Hieraus beziehen die Leser ihre Kenntnisse der Wehrmachtsterminologie („andere Feldpostnummer“ usw.), die sie als Kompetenz in ihrer Szene nutzen. Die Tugendmuster der Schriften – militärische Gewalt als Abenteuer, Mut, Korpsgeist, überhöhte Relevanz des Individuums als „Held“ – sind mit dem rechtsextremen Selbstbild und seinem Wertekanon kompatibel (Dirk Wilking). Auch hier werden männliche Tugenden wie Treue, Unbeugsamkeit, Verleugnung des Ichs beschworen.

Kameradschaft

Kameradschaft bedeutet, dass Menschen zueinanderhalten und füreinander eintreten. Kameradschaft ist bei der Feuerwehr Tradition. Wenn die Feuerwehr von Kameradschaft spricht, dann meint sie feste, auf Vertrauen und Ausbildung basierende, persönliche Bande in einer kleineren Einheit. „Was zählt, ist das Team. Denn im Einsatz müssen alle Hand in Hand arbeiten. Und gegenseitig auf einander aufpassen. Wenn es auf hart auf hart kommt, muss man sich blind auf den anderen verlassen können. Vielleicht ist das der Grund dafür, warum Kollegialität bei uns nicht nur eine hohle Phrase ist.“ („Unser Job? Leben retten!“ Faltblatt der Feuerwehr, Stab Öffentlichkeitsarbeit, 06/2008.)

Davon deutlich zu unterscheiden ist das, was Rechtsextremisten meinen, wenn sie „Kameradschaften“ bilden. Im Kontext der Straßencliquen und Jugendbanden bedeutet Kameradschaft vor allem Kameraderie.

Kameraderie bedeutet, dass untereinander nicht mehr auf die Würde und die Eigenständigkeit des Einzelnen geachtet wird, dafür aber gegenseitige Zugeständnisse gemacht werden. Unter Berufung auf die „Kameradschaft“ gesteht man sich gegenseitig immer mehr Schwächen zu, deckt wechselseitig Verfehlungen, vertuscht gemeinsames Versagen gegenüber Außenstehenden und der Polizei („Deckungskameradschaft“).

Das bewahrt den Schein der Tugend, weil es sich als treues Zusammenhalten und wechselseitiges

Füreinander-Einstehen deuten lässt; der Einzelne misst sich nur am Verhalten der anderen und nicht mehr an objektiven Maßstäben. Auf diese Weise sinkt das gemeinsame moralische Niveau mehr und mehr ab, ohne dass man sich dessen recht bewusst wird. An die Stelle von sachlichen Argumenten treten Konformitätsdruck, Phrasendrescherei und Heuchelei. Solche Verhältnisse herrschen nicht gleichermaßen in allen rechten Cliquen; doch gerade dort, wo Schläger und Agitatoren mit Ganovenmoral das Wort führen, treibt die Kameraderie (anstelle von echter Kameradschaft) ihre Blüten.

Treue

Unbedingte Treue als uneingeschränkter Verfügungsanspruch fordern nur totalitäre Herrscher von ihren Untertanen. Sie selbst fühlen sich meist nicht gebunden. Aber eine Treuebeziehung beruht auf Gegenseitigkeit und ist in intimen Beziehungen in ein ethisches Konzept eingebunden, z.B. das Eheversprechen bei einer Hochzeit.

Im öffentlichen Leben ist Treue gegenüber einer vagen Idee oder Ideologie kein Kavaliersdelikt. Wer es an der gebotenen geistigen Anstrengung fehlen lässt, die Ideologie zu hinterfragen, ist nicht unschuldig, weil etwa seine Treue und sein Gehorsam missbraucht wurden, sondern er macht sich schuldig. Seine Tugend nimmt Schaden: aus Treue wird Starrsinn, aus Kameradschaft Kumpanei, aus Gehorsam blinder Gehorsam. Der Rhetorik der Blindheit zum Trotz – „blinder“ Gehorsam, „blindes“ Vertrauen, „blinde“ Gefolgschaft – wurde von den Nationalsozialisten nicht Blindheit gefordert, sondern widerspruchslöse, auf „Vertrauen“ in den Führer beruhende Unterordnung, die als „freiwillig“ bezeichnet wurde.

Die Rechtsrock Band „Landser“

Eine ziemlich bekannte und beliebte Berliner Rechtsrock-Band nannte sich „Landser“. Die Texte ihrer Lieder, zu gängigen Melodien vorgetragen, waren (und sind?) auf vielen Schulhöfen zu hören. Mit der Namensgebung knüpfte die Band an den Mythos des einfachen Soldaten an, an den „underdog“, den Missachteten, der aber weiß, wie er sich „gegen die da Oben“ zur Wehr setzen kann und mit subversiven Mitteln deren Herrschaft erschüttert. Entsprechend brutal und rassistisch waren die Lieder. Der Kopf der Band und Rädelsführer wurde im Jahr 2004 zu einer mehrjährigen Haftstrafe wegen Bildung einer kriminellen Vereinigung verurteilt. Sein heutiger Status als Vorbild beruht darauf, dass er aus politischer Überzeugungstreue diese Strafe abgesessen und sich als Opfer des Systems inszeniert hat. Gegenwärtig tritt er mit Partyliedern auf, die er augenzwinkernd mit der Botschaft vorträgt: „Ihr wisst schon, was gemeint ist.“ Eine Attraktion für rebellische Jugendliche...

Thor Steinar

Ganz auf die Zielgruppe junger Käufer wurde die Modemarke „Thor Steinar“ ausgerichtet und mit einer gestalterischen Sprache versehen. Mit dem ersten Firmenlogo wurde ein Image definiert, das mit den Sprüchen auf den Kleidungsstücken – Jacken, T-Shirts – noch verstärkt wurde.

So trägt gegenwärtig keine Bekleidungsmarke mehr zum Erscheinungsbild der rechtsextremen Szene bei als Thor Steinar, und keine Marke hat eine so starke und nachhaltige Gegenmobilisierung ausgelöst.

Im Jahr 2003 begann der Aufstieg des Labels zum „Renner“ in der extrem rechten Jugendszene.

In ihren Publikationen sprachen die Werbeschreiberlinge von „patriotischer Kleidung mit nordischer Attitüde“ und empfahlen sie Jungnazis, die Wert auf ihr modisches Outfit legen und dafür auch recht hohe Preise zu bezahlen bereit sind. Wie durchsetzungsfähig diese zielgruppenorientierte Kollektion ist, zeigt sich darin, dass die Marke nicht nur den Nerv der politisierten Jugend trifft, sondern in manchen Gegenden sogar zur inoffiziellen Schüleruniform wurde.

Inhaber der Firma Mediatex GmbH sind Personen aus Zeesen (Brandenburg), die lokale Antifaschisten dem Umfeld der NPD, mit Wurzeln in der Neonazi-Szene, zuordnen. Auch wenn keine verlässlichen Umsatz- und Gewinnzahlen bekannt sind, ist der kommerzielle Erfolg der Marke daran zu erkennen, dass sich der Besitzer eine luxuriöse Familienvilla in Königs Wusterhausen errichten konnte. Mittlerweile soll die Firma allein mit ihrem Online-Vertrieb jährlich einen Umsatz von zwei Millionen Euro erzielen und 40 Mitarbeiter beschäftigen. Aus Kostengründen wird in der Türkei und in China gefertigt und nicht, wie manche Kunden wegen der kleinen eingenähten norwegischen Flagge meinen, in Skandinavien. Für ihre Produkte wirbt die Firma auf ihrer Internetseite und in aufwendig gestalteten Hochglanzkatalogen. Der Vertrieb erfolgt online, über Verkaufspartner in der gesamten Bundesrepublik, in Dänemark und in Tschechien, sowie über eigene Boutiquen in fünf Städten. Mit der Eröffnung eigener Geschäftsräume löst die Firma regelmäßig Konflikte aus, da sich vor Ort Protest regt, der manchen Vermieter zu einer Räumungsklage bewogen hat. Zum Ladenschluss kam es z. B. in Magdeburg, Leipzig, Hamburg und Berlin. Erst nach längerem Rechtsstreit – die Firma Mediatex setzte sich juristisch zur Wehr – wurden die Mietverhältnisse wegen arglistiger Täuschung über das Warenangebot beendet.

Die Herkunft des Namens „Thor Steinar“ ist strittig, da die Firma dazu keinen Kommentar abgibt. In der nordischen Mythologie ist Thor der Gott des Donners. Der Zusatz „Steinar“ bzw. „Division Thor Steinar“ ist nicht geklärt. Während kritische Beobachter eine Anspielung auf den einstigen General der Waffen-SS, Felix Steiner, nur vermuten, besteht in der Szene kein Zweifel darüber. Sie vereindeutigt das Kunstwort zum Namen des Generals.

Zum Beispiel: Strafbar oder nicht?

Von der heiklen Frage der Verwechslungsgefahr mit Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (§ 86 a StGB) war auch das Label „Thor Steinar“ betroffen. Das erste Markenlogo verhielt sich ähnlich doppeldeutig wie der Name. Es erinnerte an die Kombination verschiedener Runen.

In einem Wappenschild auf rotem Grund sollen in Weiß drei Grundformen – die Sig- und die Tyr-Rune sowie die Wolfsangel – zusammengesetzt sein, ergänzt mit zwei Punkten am Fuße der pfeilförmigen Rune.

Kritische Beobachter und Brandenburger Staatsanwälte wollten mit einigem interpretatorischen Scharfsinn die beiden vom Nationalsozialismus benutzten Runen erkannt haben. Jedes Runenzeichen für sich wäre strafbar. Gegen die Firma wurde im Jahr 2004 ermittelt, und Beweise wurden sichergestellt. Laut Beschluss des Landgerichts Potsdam ist das Logo strafbar.

Gegen mehrere hundert Personen, die diese Produkte getragen hatten, wurde Anklage erhoben. Aber das Verbot des alten Logos wurde im September 2005 vom Brandenburger Oberlandesgericht aufgehoben, da keine Verwechslungsgefahr mit verfassungswidrigen Kennzeichen bestünde.



Altes und neues „Thor Steinar“-Wappen

Um sich und ihre Kunden vor Strafverfolgung zu schützen, entwickelte die Firma Anfang 2005 rasch ein neues Logo, das diesmal ein Kreuz (ähnlich einem Andreaskreuz), ergänzt um zwei Punkte, darstellt. Andere Interpreten meinen, im Kreuz die „Gifu“-Rune zu erkennen.

Die Berliner Justiz hatte sich zunächst der Brandenburger höchststrichterlichen Rechtsauffassung nicht angeschlossen. So kam es zu der merkwürdigen Situation, dass ein Reisender mit „Thor Steinar“ unbeanstandet in Potsdam den Zug besteigen konnte, in Berlin beim Aussteigen aber eine Strafverfolgung riskierte. Erst seit der Entscheidung des Berliner Kammergerichts vom Dezember 2006 ist das öffentliche Tragen des ersten Thor-Steinar-Logos keine Straftat mehr.

Das Spiel mit Ambivalenzen hat für ihre Nutzer seinen Reiz. Für die Szene war der Ausgang des Rechtsstreits über drei Gerichtsinstanzen ein moralischer Triumph und für die Firma letztlich kein Verlust. Der Meinungstenor der Szene war: Die „Treue“ zur Marke hat sich gelohnt.

Nach Einschätzung des Verfassungsschutzes Brandenburg ist Thor Steinar „ein identitätsstiftendes Erkennungszeichen“ der Rechtsextremisten geblieben. Kein Aufmarsch der Rechten, bei dem nicht zahlreiche Textilien oder Accessoires dieser Marke zu sehen sind. Der nordisch-germanische Chic ist Außenstehenden nicht unbedingt als Szenebekleidung bekannt. Daher ist weiterhin Aufklärung und Sensibilisierung des Publikums, der Eltern und der Pädagogen notwendig.

Antifaschistischer und zivilgesellschaftlicher Protest haben sich mittlerweile auf Thor Steinar eingeschossen. Ein Modetrend, der sowohl politische wie unpolitische Käufer anspricht, würde ein politisch besetztes Zeichen in andere Subkulturen wie etwa die der Fußballfans und in die „Mitte der Gesellschaft“ tragen, hieß es. Dies führe zur Gewöhnung an dezente Hinweise aus dem rechtsextremen Lager. Daher wird vor Meinungen gewarnt, die Thor Steinar zu einer Jugendmarke unter anderen normalisieren möchten. Kampagnen wie „Thor Steinar stoppen“ klären über die ideologischen Hintergründe auf oder initiieren Boykottaufrufe.

Eine Initiative gegen Rechtsextremismus verurteilt das Label mit der Marke „Storch Heinar“. Andere gehen gegen die Ladengeschäfte vor, indem sie die Hausbesitzer auf die Mieter und deren Kundenschaft aufmerksam machen oder die Schaufenster mit Steinen und Farbbeuteln bewerfen. Die Kampagne zeigt Wirkung, in verschiedenen Städten mussten die Läden bereits wieder schließen und verschiedene Fußballvereine, Landtage und der Bundestag lassen Besucher in Thor-Steinar-Kleidung nicht mehr ein.

Ende 2008 wurde die Firma an einen arabischen Investor verkauft, und im vergangenen Jahr haben Hacker die Kundendatei von Thor Steinar im Internet veröffentlicht. Ob das neue Eigentumsverhältnis und die Blamage, die eigenen Kunden nicht ausreichend vor dem medialen Pranger geschützt zu haben, sich negativ auf die Attraktivität des Labels und den Umsatz auswirken, wird erst die Zukunft zeigen. Jedenfalls wird in Internetforen der rechten Szene zum Boykott der Marke aufgerufen.

Erik and Sons

Andere Hersteller versuchen, vom wirtschaftlichen Erfolg Thor Steinars zu profitieren. So entstand 2007 das Label „Erik and Sons“, das seine Produkte vorrangig über Versandgeschäfte vertreibt, so auch in Zusammenarbeit mit der NPD und ihrem Versand „Deutsche Stimme“.



Das Label verwendet eine Kompassnadel (oder wie manche meinen, eine stilisierte „Naudiz“-Rune) als Logo und gibt seiner recht teuren Kollektion einen betont nordisch kühlen Anstrich. Trotz der Vielfalt der Labels gleicht sich das Angebot an Polo-Hemden, Sweatshirts und Kapuzenjacken. Es bleibt bei der Einheitskleidung für Männer. Wir erleben hier die paradoxe Situation, dass überwiegend Männermode entworfen wird, während doch in der Textilbranche die Damenmode überwiegt.

Ein Konzept überholt sich im Laufe der Jahre, Modetrends und Konsumgewohnheiten ändern sich. Die Weiterentwicklung der Marken folgt dem Rhythmus der Moden von Sommer- zu Winterkollektion und erzählt doch die alte Geschichte immer wieder neu. Die Motive auf den Kleidungsstücken beziehen sich insbesondere auf die nordische Mythologie (Nordland, Viking Company, Walhalla usw.), es wurden jedoch auch Wehrmachtsanspielungen und militante Parolen (z. B. „Hausbesuche“, kombiniert mit Blutflecken) verwendet. Die Zeichen sind subtil und auslegungsbedürftig und nicht immer auf den ersten Blick in ihrem politischen Gehalt zu erkennen. Daher ist die Entwicklung ständig zu beobachten.



Rechtsrock

Musik und Konzerte spielen eine bedeutende Rolle für die rechtsextreme Subkultur. Neben dem Internet stellt die Musik das zentrale Kommunikationsmittel dar. Beim Besuch von Konzerten der einschlägigen Szene-Bands wird das Gemeinschaftsgefühl gestärkt, Kontakte zwischen den verschiedenen regionalen Gruppen werden geknüpft und gestärkt. Häufig werden diese Konzerte konspirativ geplant und durchgeführt. Die gemeinsame Anreise und Teilnahme erleben die jungen Leute als Abenteuerurlaub. Für die Veranstalter und die Bands sind die Konzerte eine Gelegenheit, sich einen Namen in der Szene zu machen. Bedeutsam sind auch die kommerziellen Interessen, vor allem der Szene-Vertriebe, die bei diesen Gelegenheiten ihre CDs und anderen Plunder wie T-Shirts und Schmuck anbieten.

Die Zahl der Bands hat zugenommen, die Stilrichtungen der Musik haben sich im Laufe der Jahre weiterentwickelt und sind vielfältiger geworden. Noch dominiert Hard-Rock oder Hate-Core das Geschehen, doch sind auch andere Musikrichtungen wie Black Metal und vor allem die beliebten Balladen hinzugekommen. Die agitatorischen Texte in deutscher Sprache vermitteln in einfachen Worten die Kernaussagen der Ideologie, sind leicht zu merken und decken ein weites Gefühlsspektrum ab, das von hasserfüllter Aggressivität über Trauer bis hin zu Trost und Hoffnung reicht.

Ein Liedbeispiel mag diese Mischung aus besitzergreifendem Lokalpatriotismus, Stammtischgerede und kampfbetontem Retterwahn demonstrieren.

Dieser ältere Hit aus der Berliner Region ist bis heute beliebt, wird gern gehört und gemeinsam gesungen. Die Band ist bis in die Gegenwart aktiv. Auf den ersten Blick agitiert der Text nicht mit dem Holzhammer, er verbreitet auch keine strafbaren Inhalte. Bei genauerer Lektüre wird aber die Zukunftsvision, mit der auf militante Weise Abhilfe geschaffen werden soll, deutlich.

Der Text spricht den Idealismus und die Handlungsbereitschaft junger Männer an und weist ihnen eine Aufgabe als „Befreier“ zu.

Spreegeschwader: Eisern Berlin, CD 1996

(Die CD wurde im September 2000 als jugendgefährdend indiziert.)

*Berlin, du stehst noch immer in der Schlacht
Gegen eine fremde Übermacht
Berlin, du kämpfst gegen Dummheit und Verrat
Gegen Korruption und Kommunistensaat
Gegen Schwachsinn und Multikultikram
Gegen Unrecht und Spießbürgertran
Doch aus der Dunkelheit, da dringt ein Schein
Es kann für dich wieder Hoffnung sein.*

*Berlin – eisern Berlin
Berlin – eisern Berlin
Berlin – eisern Berlin*

*Dreck und Abschaum, wohin man geht
Und keiner da, der zu dir steht
Stattdessen wird geschwafelt und nichts getan
Eine Stadt im Fieberwahn
Man zerstampft und beschmutzt deinen alten Glanz
Deine Feinde zelebrieren mit Totentanz
Doch aus der Dunkelheit, da dringt ein Schein
Es kann für dich noch Hoffnung sein.*

*Wenn feste Schritte durch die Nacht erschallen
Wenn schwere Stiefel auf deine Straßen knallen
Dann wirst du endlich wieder befreit
Berlin, halte durch, es naht die Zeit
Wir schwören, wir werden immer zu dir stehn
Deine Feinde, die werden untergehn
Denn aus der Dunkelheit, da dringt ein Schein
Wir werden deine Hoffnung sein.*

Berlin wird in einer Schlacht gegen eine fremde Übermacht geschildert, als sei der Krieg nicht bereits sechzig Jahre vorbei. Die historische Interpretation liegt auf der Hand, da unsere politische Sprache wohl Wahl-Kämpfe kennt, aber keine Schlachten gegen fremde Mächte.

Die ersten beiden Strophen klagen in einer Weise Zustände an, wie man es auch an Stammtischen hören kann. Die pauschale Kritik an Unrecht, Dummheit und Korruption, an Dreck und Abschaum mag für manchen zustimmungsfähig sein, während „Kommunistensaat“ ein wenig überholt klingt, als wolle die Band nach dem Zusammenbruch des Kommunismus 1989 ihn noch einmal besiegen. Die kulturell und religiös pluralistische Großstadt ist dem Texter eine unerträgliche Fehlentwicklung, die er nur als „Wahn von Schwachsinnigen“ bezeichnen kann.

Der Refrain „Berlin – eisern Berlin“ greift den Schlachtgesang der Anhänger des Fußballklubs Union Berlin auf. Während diese mit ihrem Ruf ihren Verein unterstützen, erhebt der Sänger gleich den Anspruch auf die ganze Stadt Berlin.

Dreck ist assoziiert mit Reinigung, während Abschaum auf Entmenslichung, auf „menschlichen Abschaum“ anspielt. Beides steht der Sauberkeitsvorstellung des Textes entgegen und soll daher beseitigt werden. Den Verantwortlichen und den Spießbürgern der Stadt wird Desinteresse an ihrer Kommune unterstellt, sie würden nur schwafeln und nichts gegen die angeprangerten Zustände unternehmen.

Erst in der dritten Strophe enthüllt die Band ihre rechtsextreme Position. Schon in naher Zukunft werden in einer Nacht die Straßen unter dem Marschtritt schwerer Stiefel dröhnen und Berlin befreit werden. „Wir“ haben es geschworen, „wir“ haben durchgehalten und deshalb haben wir einen Führungsanspruch und das Recht auf Gewaltanwendung erworben.

Die schweren Stiefel stellen eine Assoziation zur SA, der Sturmabteilung der NSDAP, her, die bereits einmal die Stadt eroberte, die Stiefel gemahnen aber auch an den Fetisch und das Statussymbol der Skinheads (Springerstiefel). Man reiht sich in diese Tradition ein, und was den SA-Männern schon einmal gelungen ist, das können echte Kerle wiederholen.

Das Lied versammelt die Kernaussagen rechtsextremen Denkens: Das Denken in Feindbildern, in Kriegs- und Untergangsmetaphern („Totentanz“). Ein Kollektiv, das von zahlreichen Feinden beschützt und befleckt wurde und sich permanent verteidigen muss, wird erfunden. Dieses Kollektiv wird homogen gedacht, man kann es sogar per „Du“ ansprechen. Die Ablehnung der multikulturellen Gesellschaft steht neben Antikommunismus und antidemokratischen Ressentiments. Parlamente sind Schwatzbuden, in denen nur geschwafelt wird.

Zu Recht wurde der Song als Paradebeispiel für knallharte, juristisch nicht angreifbare „Nazi-Lyrik“ bezeichnet. Um so mehr ist es Aufgabe der politischen Bildung, diesem gesangsweise vorgetragenen Programm kritisch entgegenzutreten.

Der Verfassungsschutz Brandenburg gibt jährlich überarbeitet den Flyer „Feinde der Demokratie. Hassmusiker“ heraus (www.verfassungsschutz-brandenburg.de)

Programm und Ideologie des Rechtsextremismus

Auf die staatlich-ideologische Willkür des Nationalsozialismus antwortet das Grundgesetz mit dem besonderen Schutz der Menschenrechte – jener Rechte, die allen Menschen kraft eigener Würde zustehen. Alle Menschen besitzen die gleichen Grundrechte, unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Religion oder Hautfarbe. Menschen- und Individualrechte bilden das Wertefundament und stellen den unveräußerlichen Kern des Grundgesetzes dar. Dem Staat kommt die verfassungsrechtliche Aufgabe zu, diese Rechte zu schützen und zu achten.

Rechtsextremisten lehnen die fundamentale Gleichheit aller Menschen ab. „Volkstum“ bildet die Grundlage ihres Programms. Das bedeutet, dass nicht mehr jeder Mensch aus sich heraus Würde besitzt, sondern nur, wer zu einem bestimmten Volk gehört, wobei die Rechtsextremisten diese Zugehörigkeit nach ihren Kriterien festlegen wollen. Dies wird mit der Idee der Volksgemeinschaft ausgedrückt, in der eine ethnisch homogene Bevölkerung zu einem Kollektiv mit einheitlichem Willen verschmelzen soll. Dass dabei Individuen und ganze Gruppen ausgeschlossen bleiben und auf dem Weg zur Errichtung der geschlossenen Volksgemeinschaft immer neue Gruppen auszuschießen sind, liegt in der Eskalationsdynamik dieser Idee ebenso begründet wie Rassismus, Willkür und Gewaltmaßnahmen.

Damit missachten Rechtsextremisten fundamentale Werte der Verfassung und lehnen den Anspruch auf gleiche Rechte für alle Menschen und folglich die universellen Freiheits- und Gleichheitsrechte ab. Sie bekämpfen die grundlegenden Elemente der demokratischen Ordnung.

Sie verachten die Gleichheit und loben die Auslese. Mit der Parole „Das System hat keine Fehler, das System ist der Fehler!“ streben sie den revolutionären Umsturz an. Auf einem NPD-Transparent hieß es: „Volk, steh auf! Für die nationale Revolution“.

Das destruktive Potenzial des Rechtsextremismus kommt in der Sprache des politischen Kampfes, in der hohen Affinität (Anziehung) zu Krieg und allem Militärischen zum Ausdruck und begünstigt ein hohes Maß an alltäglicher Gewalt in Konfliktsituationen. Lange, bevor die Rechtsextremen in der Lage sind, den demokratischen Rechtsstaat herauszufordern und zu schwächen, finden fremdenfeindliche Gewalt und antisemitische Attacken statt. Die wiederholten Brandanschläge auf Imbissbuden zeugen davon. Damit sollte ein „Zeichen gesetzt, die Besitzer erniedrigt, alle Ausländer erschreckt und durch Terror aus Brandenburg vertrieben werden“.

Angriffsziele sind auch Demokraten. Das jüngste Beispiel ist die Brandstiftung am „Haus der Demokratie“ in Zossen in der Nacht zum 23. Januar 2010. In dem Gebäude wurde eine Ausstellung über jüdisches Leben in der Region gezeigt. 90 Feuerwehrmänner rückten aus, um den Brand zu bekämpfen. Dabei haben sie nach den Worten des Landrats von Teltow-Fläming „Übermenschliches geleistet“. Der Bau brannte bis auf die Grundmauern nieder. In der Brandnacht hatten sich rechtsextreme Jugendliche vor dem brennenden Gebäude postiert und gegenseitig johlend mit ihren Handys fotografiert. Die Aufnahmen wurden in einschlägigen Internetforen veröffentlicht und bejubelt. Aus dem Kreis dieser Menge konnte die Polizei einen 16-jährigen als Tatverdächtigen ermitteln. Er hat ein Geständnis abgelegt und auch die rechtsextreme Motivation der Brandstiftung eingeräumt. Es war wohl seine „Mutprobe“, um sich Eintritt in die lokale Kameradschaftsszene zu verschaffen (Berliner Zeitung vom 25.1.2010; Tagesspiegel vom 30.1.2010).

Bedenkenswerte Konzepte, etwa zur Regelung der wirtschaftlichen Misere, enthalten die Programme nicht. Ein Beispiel: Die NPD fordert einen Mindestlohn ausschließlich für deutsche Arbeitnehmer. Das fundamentale Gleichheitsrecht – gleicher Lohn für gleiche Arbeit – bleibt damit auf der Strecke. Betriebe, die Migrantinnen und Migranten beschäftigen, sollen zusätzlich besteuert werden. Strafsteuern sollen die Dynamik der Wirtschaft bremsen oder still stellen. Dies sind keine Konzepte zur Lösung der Arbeitsmarktprobleme und Herausforderungen der Globalisierung. Die Rechtsextremisten antworten lediglich mit verstärkter rassistischer Hetze und kontraproduktiven Vorhaben. Sie machen sich die Sorgen der Menschen zunutze, um Ängste zu schüren.

Rechtsextremisten beanspruchen für sich selbst Gleichbehandlung und geben sich nach außen als gesittete und sozial engagierte Biedermänner, als selbstlose Mitglieder einer progressiven Bewegung, die nur das „Gute“ für das eigene Volk will. Die Öffentlichkeit wird mit Rechtsextremisten konfrontiert, die Meinungsfreiheit und Toleranz „für sich“ fordern, die überzeugten Demokraten Intoleranz, gar „Faschismus“ vorwerfen. Damit werden die Tatsachen auf den Kopf gestellt, denn es sind die Extremisten, die die rechtsstaatliche Grundordnung bedrohen. Die Demokraten setzen sich gegen diese Angreifer zur Wehr!

Die inhaltliche politische Auseinandersetzung mit dem gegenwärtigen Rechtsextremismus wird dazu beitragen, dass derartige Verdrehungen ins Leere laufen. Die demokratischen Kräfte im Land haben, wenn auch gezwungenermaßen und zeitlich verzögert, gelernt, dieses politisch-extremistische Phänomen immer besser abzuwehren und seine relative Isolation aufrechtzuerhalten.

Grundgesetz, Verfassung, Demokratie

Das Grundgesetz ist die Verfassung der Bundesrepublik Deutschland. Warum heißt es dann nicht Verfassung? Die Bezeichnung Grundgesetz anstelle des Begriffs Verfassung brachte den vorläufigen und provisorischen Charakter des Organisationsstatus für den Teilstaat Bundesrepublik zum Ausdruck. Nach dem Fall der Mauer und mit der Überwindung der deutschen Teilung wäre die Gelegenheit gegeben gewesen, das Provisorium des Grundgesetzes durch eine vom deutschen Volk legitimierte Verfassung abzulösen. Trotz heftiger Debatten wurde von dieser Möglichkeit nicht Gebrauch gemacht. Die Gründe lagen vor allem darin, dass sich die freie Volkskammerwahl vom März 1990 für einen raschen Beitritt zur Bundesrepublik aussprach. Durch den Beitritt war die deutsche Einheit in freier Selbstbestimmung, von der das Grundgesetz spricht, hergestellt. Das Grundgesetz hatte sich hervorragend bewährt, die Notwendigkeit einer neuen Verfassungsdebatte war nicht gegeben.

Ein Grund für das Scheitern der Weimarer Republik lag in ihrer Verfassung. So wurde beispielsweise der Reichspräsident direkt vom Volk gewählt. Seine demokratische Legitimation führte dazu, dass viele Parlamentarier nicht mehr den unbequemen Kompromiss in einer Mehrparteienkoalition suchten, sondern sich vom Reichspräsidenten umfassende Notstandsvollmachten einräumen ließen (Aussetzung von turnusgemäßen Wahlen, Ausschaltung des Parlaments bei Gesetzgebungsverfahren usw.). Dies führte zu einer enormen Demokratieverdrossenheit, deren Hauptnutznießer Hitler wurde.

Nach einer gescheiterten Demokratie und einer von außen niedergeworfenen totalitären Diktatur zog man aus Weimar die Lehre, dass das Grundgesetz das Parlament stärken sollte und damit den Zwang zur Mehrheitsfindung im Bundestag. Der Bundespräsident wird nicht mehr direkt vom Wähler bestimmt, sondern von der Bundesversammlung gewählt. Er ist in seiner Machtstellung gegenüber dem Reichspräsidenten geschwächt, kann nicht mehr wie Hindenburg als „Ersatzkaiser“ gegen die gewählten Abgeordneten in Stellung gebracht werden.

Forderungen nach der direkten Wahl des Bundespräsidenten laufen nur auf eine Schwächung des Parlaments hinaus, welches aber in einer Demokratie höchstes Repräsentations- und Beschlussorgan sein muss und bei dem auch die politische Verantwortung zu liegen hat. Rechtsextreme Parteien fordern immer wieder die direkte Wahl des Bundespräsidenten durch die Wähler. Die Forderung nach Abwertung des Bundestags ist als ein erster Schritt hin zu einem „Führerstaat“ zu sehen.

Wahlen dienen mehreren Zwecken. Sie sollen den Wählerwillen zum Ausdruck bringen, sie sollen aber auch zu einer stabilen Regierungsbildung führen. Hätten wir im Land zwei Dutzend Parteien, könnte sich der Wählerwille besser differenzieren. Aber die Folge von einer Autofahrer-, Bauern-, Familien- sowie Hausbesitzerpartei, von fünf Regionalparteien, einer linksliberalen, zwei linksradikalen, einer linksextremistischen, einer rechtsextremistischen, einer rechtsradikalen, einer rechtskonservativen Partei und zahlreichen fraktionslosen Einzelabgeordneten wäre die unendliche Erschwerung der Regierungsbildung. Manche Kleinpartei mit ihrem Einzel- und Klientelinteresse würde als Zünglein an der Waage überdurchschnittlich an Einfluss und Macht gewinnen.

Insgesamt betrachtet war in der sechzigjährigen Geschichte der Bundesrepublik das System der großen Volksparteien erfolgreich. Heute erleben wir die Pluralisierung des Parteiensystems. Mittlerweile haben sich auf Bundesebene neben CDU/CSU, SPD und FDP auch die Grünen und die Partei Die Linke fest etabliert.

Wenn von einer echten, einer wahren Demokratie gesprochen und damit die Realität der parlamentarische Demokratie Deutschlands kritisiert wird, kann man nur antworten: An einem idealen Maßstab gemessen ist jede Wirklichkeit schäbig. Das Wunschbild einer perfekten Gesellschaft ist selbst eine totalitäre Idee.

Gender

Der Begriff Gender kommt aus dem englischen und meint das soziale Geschlecht im Gegensatz zum biologischen Geschlecht (Sex). Gender bezeichnet die sozialen Zuschreibungen: wie eine Frau oder ein Mann sein soll. Diese Zuschreibungen sind historisch und gesellschaftlich wandelbar. Dieser Wandel hat sich durch die grundlegende Gleichstellung von Mann und Frau beschleunigt: Gleiches aktives und passives Wahlrecht für Frauen wie für Männer, Studium und Berufsausbildung für Söhne wie für Töchter, gleicher Lohn für gleiche Arbeit. Dass dies immer noch eine Forderung ist, zeigt, wie unvollständig die Gleichstellung der Frau mit dem Mann noch ist. Deshalb sprechen wir hier über Gender-Politik.

Die Förderung von Frauen in der Feuerwehr wird seit Jahren diskutiert, denn mancherorts ist eine Frau in der Feuerwehr noch immer „ein Exot“. Aber Frauen sind in allen gesellschaftlichen Stellungen und Berufen (auch bei der Polizei und Bundeswehr) zu einem selbstverständlich und öffentlich anerkannten Teil geworden. Damit wird ein grundlegender gesellschaftlicher Wandlungsprozess beschleunigt. Traditionelle Rollenbilder von Mann und Frau beginnen sich aufzulösen. Die Einbeziehung von Frauen in gefährliche Berufe wie Militär, Polizei oder Feuerwehr fördert nicht unerheblich die Verabschiedung von einem Frauenbild, wonach die Frau als passive Partnerin, als Hüterin des Hauses und der Kinder schwach, ängstlich und von Natur aus friedfertig ist, sodass der Mann sie draußen schützen muss. Frauen stellen zunehmend unter Beweis, dass sie dieselben Aufgaben wie Männer erfüllen können. Allerdings sehen Männer in tüchtigen, gut ausgebildeten Frauen mehr als nur eine berufliche Konkurrenz bei Jobs und Karrierechancen.

Männer reagieren auf allen Hierarchieebenen mit Widerständen, die teils offen, teils subtil vorgetragen werden. Es stehen nämlich ein komplexes, über Generationen gewachsenes kulturell-politisches Selbstbild und Rollenmodelle auf dem Prüfstand. Wenn Frauen gleichgestellt in allen Berufen und auf allen Führungsebenen integriert werden, geraten gewohnte symbolische Anordnungen in der Geschlechterbeziehung und den Geschlechterhierarchien sowie die damit verbundenen Positionen unter Druck. Das betrifft die soziale Konzeption von Männlichkeit und Weiblichkeit gleichermaßen. Allerdings müssen Feuerwehrfrauen erhebliche Anpassungsleistungen erbringen und alles vermeiden, was den Eindruck erwecken könnte, Frauen würden eine Sonderrolle für sich beanspruchen.

Besonders in traditionell männlich dominierten Berufen wie Polizei oder Feuerwehr führt der Eintritt von Frauen zu einiger Unruhe und zwingt zur Veränderung des manchmal rauen Umgangs.

Männer sollten einmal darauf achten, ob Frauen in ihrer Wehr das tun, was Frauen sonst auch immer machen: Versorgung der Truppe, Kochen, Erste Hilfe, Schreibarbeiten.

Auch in weiblich dominierten Berufsfeldern ist ein spiegelbildlicher Prozess zu beobachten, nämlich dann, wenn zunehmend Männer den Beruf des Krankenpflegers ergreifen und in die Domäne der Krankenschwester eintreten.

112 wird weiblich
Deutschlands Feuerwehren laufen die Männer davon

Sie schneiden Verletzte aus Autoswracks, löschen Brände und leisten Hilfe bei Unwetterschäden: In Deutschland sind mehr als 1,3 Millionen Feuerwehrleute ehrenamtlich oder hauptberuflich im Einsatz. Welch eine beeindruckende Armada das ist, zeigt folgender Vergleich: Die Mitgliederzahlen aller sechs im Bundestag vertretenen Parteien und der Feuerwehren sind fast identisch. Doch seit geraumer Zeit geht die Zahl der aktiven Feuerwehrleute zurück. Jedes Jahr um ein Prozent. Immer weniger junge Männer treten in die Feuerwehr ein. Ein Hauptgrund: Viele Arbeitgeber nehmen es nicht mehr hin, dass ihre Leute ständig ausrucken müssen und dann am Arbeitsplatz fehlen.

Andererseits bringt die Mitgliedschaft in der Feuerwehr besonders auf dem Land Vorteile mit sich. Außer der gesellschaftlichen Anerkennung ergeben sich daraus auch berufliche und geschäftliche Vorteile. Überhaupt bildet die Feuerwehr neben dem Sportverein den wohl wichtigsten vopolitischen Raum. Allein in Bayern gibt es 7700 Freiwillige Feuerwehren mit mehr als 320 000 Aktiven. Kein Lokalpolitiker kann es sich leisten, die Macht der Feuerwehren zu ignorieren. Einer wie der ehemalige CSU-Chef Erwin Huber hat als Mitglied einer Dorf-Feuerwehr sogar alle Leistungsabzeichen abgelegt, die meisten Politiker belassen es aber bei der passiven Mitgliedschaft.

Die Folgen dieser Verzahnung sind in der kommunalen Infrastruktur zu beobachten. In Bayern gibt es Städte mit 12 000 Einwohnern, die zehn Feuerwehren, zehn Feuerwehrhäuser und zehn Mal die Ausstattung an Tragkraftspritzen, Fahrzeugen und Atemgeräten besitzen. Die Volkssänger der *Biermösl Blosn* brachten diese Gemengelage frech auf den Punkt: „Weil die Gemeinde pleite ist, muss man den Haushalt schonen / drum gibt's fürs neue Feuerwehrhaus nur noch lumpige acht Millionen.“

Nun, da den Feuerwehren trotz aller Wohltaten die Männer abhanden kommen, erweist es sich als Glücksfall, dass die Frauen nicht nur am Fußball, sondern auch am Feuerwehrdienst Gefallen finden. Vor 25 Jahren waren Frauen in der Feuerwehr noch fast so exotisch wie Eskimos in der Sahara. Mittlerweile sind bereits 7,5 Prozent der aktiven Feuerwehrleute Frauen, in Niedersachsen ist ihr Anteil in den vergangenen zehn Jahren um 60 Prozent gestiegen. „Das Interesse der Frauen an der Feuerwehr wächst seit 1990 rasant“, bestätigt auch Silvia Darmstädter, die Sprecherin des Deutschen Feuerwehrverbands, der den Eintritt von Frauen kräftig fördert, denn: „Frauen sind teamfähig und belastbar und damit für den Dienst in der Feuerwehr bestens geeignet.“

Momentan ist der Frauenanteil in den alten Bundesländern mit knapp sechs Prozent aber noch deutlich niedriger als in den neuen Bundesländern, wo die Frauenquote bei elf Prozent liegt. In der DDR waren Frauen in der Feuerwehr eine Selbstverständlichkeit. In den Jugendfeuerwehren sind indessen bereits 20 Prozent der Mitglieder Mädchen. Vermutlich gefallen ihnen Werbesprüche wie „Frauen sind Katastrophen ... gewachsen“, die Vorurteile gegen Frauen in der Feuerwehr ironisieren. Auch die ersten Erotikkalender von Feuerwehrfrauen zeigen, dass sich das Selbstverständnis der Feuerwehren rasant verändert. Und endlich dürfen auch die Brandgeschädigten hoffen. Den rustikalen Männer-Leitsatz „Was nicht verzehrt des Feuers Schlund“, das richten wir mit Wasser zugrund“, werden die Feuerwehrfrauen wohl bald über Bord werfen.

Hans Kratzer

Erschienen in der Süddeutschen Zeitung am 29.12.09

Aus einer Kampagne
des Deutschen
Feuerwehrverbandes
(www.frauen-am-zug.de)



Schwulenfeindschaft

Mit Schwulenfeindschaft oder mit schwulenfeindlichen Einstellungen (Homophobie) wird die Ablehnung von Homosexualität bei Männern und Frauen bezeichnet. Homosexuelle Männer und Frauen bezeichnen sich selbst als Schwule und Lesben. Sie wollen damit die Diskussion versachlichen und der negativ gefärbten Wortbedeutung „schwul“ den Wind aus den Segeln nehmen.

Während Phobie eine Vermeidungshaltung ausdrückt (Kontaktvermeidung) sehen sich manche Männer bedroht und versuchen mit diffamierenden (verunglimpfenden) Sprüchen, ja, selbst mit Gewalt die Homosexualität von Schwulen zu bekämpfen. Letztlich verweisen aggressive Äußerungen und Gewalt auf eine Problemlage beim Täter. Der Hetzer projiziert seine Verunsicherung über andere Formen der Sexualität auf den Schwulen und versucht, sein Problem im Akt der Beleidigung zu bewältigen.

Daher ist es notwendig, Verbalattacken oder handgreifliche Praktiken in der eigenen Jugendgruppe abzustellen. Insbesondere männliche Jugendliche, die eben dabei sind, ihre Sexualität zu entdecken und ihre Rolle noch suchen, äußern sich aus Unsicherheit oft drastisch und kränkend. Im Gespräch kann man die zugrunde liegenden Einstellungen bewusst machen, Klischees abbauen und für ein wenig Toleranz werben. Schließlich ist es Privatsache, was jemand in seinem Schlafzimmer treibt.

Volk und Nationalismus

Die politische Sprache unterstellt, das „Volk“ sei eine objektive Gegebenheit. Unter „Volk“ ist jedoch zunächst eine subjektive Vorstellung oder Idee zu verstehen. Erst durch die subjektive Vorstellung von Gemeinsamkeiten bildet sich das Volk als Summe aller Menschen mit derselben Volkszugehörigkeit heraus. Die objektiven Merkmale, auf die sich diese Vorstellung beruft, begründen diese nicht, sondern werden von diesen Ideen erst hervorgebracht.

Spontan denkt man an die gemeinsame Sprache. Aber wir wissen, wir sind nicht mit unserer Sprache geboren, sondern haben sie erlernt, und theoretisch kann jeder Mensch die deutsche Sprache perfekt erlernen. Ähnlich verhält es sich mit dem Konzept der einheitlichen Kultur. Kulturen wandeln sich ständig, selbst wenn es an den politischen und sprachlichen Grenzen schärfere Übergänge geben mag. Kultur in einer pluralistischen Gesellschaft bedeutet: Vieles ist unterschiedlich in einer Gemeinschaft, Vieles ist bei verschiedenen Gemeinschaften gleich.

Ein Beispiel: Ein Fußballfan oder ein Feuerwehrmann wird sich vermutlich mit einem polnischen Fußballfreund oder Feuerwehrmann schneller und besser verstehen als mit einem Berliner Golfer, der den Beruf eines Investmentbankers ausübt.

Nicht die gemeinsame Kultur, nicht die gemeinsame Abstammung machen die Volkszugehörigkeit aus, sondern der Glaube an eine einheitliche Kultur, der Glaube an eine gemeinsame Abstammung. Sie sind Grundlage des Ethnos (Volk).

Die Vaterlandsliebe der Deutschen wurde beispielsweise unter der Parole „Du bist nichts – dein Volk ist alles“ missbraucht. Um diesem inhaltsleeren Nationalismus etwas entgegenzusetzen, entstand der Begriff „Verfassungspatriotismus“. Er gibt dem Patriotismus einen ganz bestimmten Inhalt, indem er die Wertschätzung für die im Grundgesetz festgelegten Rechte, Prinzipien und Werte der demokratischen, rechts- und sozialpolitischen Ordnung zum Ausdruck bringt.

Nationalismus und Patriotismus sind Formen, in denen sich Menschen und Gesellschaften über ihr Zusammenleben verständigen. Sie zeigen zugleich die Beziehungen zwischen den vielen, unterschiedlichen Menschen in Stadt und Land als Moment der Zugehörigkeit, der Verbundenheit und der Solidarität auf. Wer sich national definiert, macht deutlich, zu welcher Gruppe er sich zählt. Andererseits signalisiert er auch, dass er nur dieser Gruppe angehört.

Nationalismus hat eine Wirkung nach innen und nach außen. Nach innen kann Nationalismus integrieren und Verbundenheit symbolisieren. Nach außen grenzt Nationalismus ab, definiert den anderen als nicht zugehörig. Diese ein- und ausschließende Wirkung hat Konsequenzen, wenn sich Nationalismus aggressiv gebärdet, um den anderen auszuschließen. Diese Freund-Feind-Erklärung kann sich auch nach innen richten, wenn der Nationalismus den „wahren“ Deutschen über einschränkende Merkmale definiert – der „echte“ Deutsche hat gedient, legt ein völkisches Bekenntnis ab, ist deutscher Herkunft oder norddeutsch-protestantisch. Derartige ethnisch-nationalistische Engführungen wären für das friedliche Miteinander von Menschen unterschiedlichen Glaubens und unterschiedlicher Herkunft in einer Zuwanderungsgesellschaft wie der unseren eine große Gefahr, ja, eine Katastrophe in einem Europa der offenen Grenzen und der internationalen Verflechtungen. Ein Blick in unsere Geschichte und auf unsere Nachbarn, z.B. auf dem Balkan, lehrt aber, dass der innere Frieden zerbrechlich ist. Ihn zu erhalten, ist die Aufgabe aller Patrioten.

Mut, Mutprobe

Viele Berufe verlangen Mut, aber einen Mut, der das Risiko und die Gefahr kennt, der gelernt hat einzuschätzen, wie weit man gehen kann. Hier verbindet sich Mut mit Professionalität, Selbstkontrolle und Disziplin. Tugenden wie Mut und Beharrlichkeit stehen im Widerstreit mit Emotionen wie Angst und Furcht. Wer Risiken und Gefahren aber ignoriert, der handelt nicht mutig, sondern waghalsig und tollkühn. Weil er mit einer Tat eine Grenze überschreitet, wird man ihn nicht uneingeschränkt anerkennen oder würdigen. Deshalb zählen in gefährvollen Berufen Risikoabwägung und Achtsamkeit mehr als Draufgängertum. Es wird kein Heldentum in Fällen gefordert, die erst durch Nachlässigkeit entstanden sind. Zum Männerbild gehören Adjektive wie aufrecht, treu, mutig. Anders sind die Verhältnisse in mancher Jugendclique, aber nicht nur dort, auch Kleingruppen von Soldaten oder Polizisten kennen Aufnahmezeremonien, in denen die „Neuen“ beweisen müssen, dass sie wirklich mutig sind und dazugehören. Die Gruppe verlangt Mutproben, die oft aus Schikanen, entwürdigenden oder ekelerregenden Ritualen bestehen. Bei der Ausformung der Mutprobe kennt die Phantasie keine Grenzen. Mal heißt es, vor den Augen der Kumpels eine Straftat zu begehen, mal ein rohes Ei zu verschlingen oder ein Gemisch aus Bier, Schnaps und Zigarettenasche in einem Zug hinabzustürzen – all dies hat es schon gegeben.

Hier ist Mut ein Beweis für die Anpassung an die Gruppe, deren vollwertiges Mitglied man werden möchte. Wer sich konform verhält, dem unterstellt man, dass er auch in Zukunft im Sinne der Gruppenordnung funktioniert.

Individueller und sozialer Mut wäre aber, gegen entwürdigende Mutproben zu protestieren, einzuschreiten und derartige Rituale aus dem Dunstkreis des Geheimen und der Komplizenschaft (vgl. Kameraderie) ans Licht der Öffentlichkeit zu bringen.

Bei schwerwiegenden gesundheitsgefährdenden oder gar strafbaren Aufnahme Ritualen kann bereits aus dem bloßen Wissen eine gewisse Schuld erwachsen, wenn der Betreffende – aus Mangel an Kraft, Mut oder falsch verstandener Loyalität – seine Aufsichtspflicht verletzt.

Wir sagen einer Gruppe, die eine Nachtwanderung unternimmt auf der es darum geht, ein Stück des Weges allein zu gehen: Das ist mutig.

Ebenso mutig ist es jedoch, sich gegen den Druck der Gruppe zu stellen und zu sagen: „Ich gehe das Stück nicht allein, weil ich mich noch nicht traue.“



Landesjugendfeuerwehrverband Brandenburg e.V.

– **Geschäftsstelle** – Holzmarktstraße 6, 14467 Potsdam

Tel.: 03 31-3 70 10

Referentin für Jugendarbeit: Jeannine Noelte

www.ljf-bb.de

Email: gst@ljf-bb.de

demos – Institut für Gemeinwesenberatung



Geschäftsstelle Potsdam, Benzstr. 11-12, 14482 Potsdam

Tel.: 03 31-7 40 62 46

Fax: 03 31-7 40 62 47

Leiter: Dirk Wilking

Tel.: 01 73-6 46 88 63

Verwaltung: Angela Kühne

Tel.: 01 73-6 48 95 81

www.gemeinwesenberatung-demos.de

Email: wilking@big-demos.de

Email: geschaeftsstelle@big-demos.de

Regionalbüros der Mobilen Beratungsteams

Regionalbüro Potsdam, Am Kanal 49, 14467 Potsdam

Landkreis Potsdam-Mittelmark, Havelland, kreisfreie Städte Brandenburg und Potsdam

Tel.: 0331-5 05 88 83

Fax: 03 31-5 05 88 84

Email: mbt-potsdam@BIG-demos.de

Frauke Postel

Tel.: 01 73-9 77 29 15

Thomas Weidlich

Tel.: 01 72-9 23 49 95

Regionalbüro Neuruppin, August-Bebel-Str.49, 16816 Neuruppin

Landkreis Prignitz, Ostprignitz-Ruppin, Oberhavel

Tel.: 03391-35 91 89

Fax: 03391-65 93 32

Email: mbt-neuruppin@big-demos.de

Gabriele Schlamann

Tel.: 01 73-6 32 69 19

Nicola Scuteri

Tel.: 01 70-5 43 50 63

Regionalbüro Angermünde, Berliner Str. 77, 16278 Angermünde

Landkreis Barnim und Uckermark

Tel.: 03331-29 99 80

Fax: 03331-29 99 81

Email: mbt-angermünde@big-demos.de

Jürgen Lorenz

Tel.: 01 72-3 96 10 36

Karin Dörre

Tel.: 01 73-8 72 33 64

Regionalbüro Frankfurt (Oder), Wieckestr. 1a, 15230 Frankfurt (Oder)

Landkreis Märkisch-Oderland und Oder-Spree sowie die kreisfreie Stadt Frankfurt/Oder

Post: PF 1344, 15203 Frankfurt (Oder)

Tel.: 03 35-5 00 96 64

Fax: 03 35-5 00 96 65

Email: mbt-ff@big-demos.de

Robin Kendon

Tel.: 01 77-4 11 61 30

Ray Kokoschko

Tel.: 01 72-3 26 22 33

Regionalbüro Cottbus, Friedensplatz 6, 03058 Cottbus-Gallinchen

Landkreis Elbe-Elster, Oberspreewald-Lausitz, Spree-Neisse sowie die kreisfreie Stadt Cottbus

Tel.: 03 55-4 30 24 41

Fax: 03 55-4 99 37 50

Email: mbt-cottbus@big-demos.de

Susanne Kschenka

Tel.: 01 70-5 25 59 91

Anett Müller

Tel.: 01 71-5 35 66 46

Regionalbüro Trebbin, Kirchplatz 4, 14959 Trebbin

Landkreise Teltow-Fläming, Dahme-Spreewald

Tel.: 03 37 31-3 29 09

Fax: 03 37 31-3 29 08

Email: mbt-trebbin@big-demos.de

Andrea Nienhuisen

Tel.: 01 72-6 07 69 14

Jan Kasiske

Tel.: 01 72-6 07 69 13