

Sexuelle Gewalt – Nicht mit mir!

Bernd Drägestein

Institut mannigfaltig München, Deutschland

Teil 1: Praktische Handlungsanleitung und didaktisches Vorgehen

Hintergrund und Schlüsselbegriffe:

Sexualität ist nicht nur mit einer lustvollen und kreativen Energie ausgestattet. Sie besitzt auch Schattenseiten. Körperliche und seelische Grenzverletzungen und – Überschreitungen prägen mitunter auch die Erfahrungswelt von Frauen und Männern, von Mädchen und Jungen. Lange Zeit ging die Gesellschaft und somit auch Präventionsarbeit davon aus, dass Jungen von sexuell orientierten Übergriffen nur sehr gering bedroht waren. Hintergrund hierfür war u.a. die Wahrnehmung und geschlechtsbezogene Vorstellung, dass Jungen sich gegen solche Übergriffe wehren können, denen passiert schon nichts. Andererseits berichteten Jungen als Opfer sexualisierter Gewalt nicht von ihren Erlebnissen, da sie zum einen mutmaßten, es würde ihnen niemand glauben und zum anderen war ihre Scham und Schmach so groß, dass sie ihr Opfererleben als Junge niemanden mitteilten, um nicht als unmännlich (= Versager) dazustehen, da sie sich nicht zur Wehr gesetzt hatten. Ein in sich geschlossenes System, was den Täter und Täterinnen half, ihre Macht gewaltvoll einzusetzen und den Opfern ein aussichtsloses Ohnmachtsgefühl brachte.

Um diesen Kreislauf zu unterbrechen und eine wirkungsvolle Prävention gegen sexuelle Gewalt durchzuführen, bedarf es zielgruppengenaue Bildungsangebote. Auch heutzutage noch erlernen Jungen im Rahmen ihrer Erziehung andere Werte und Normen als Mädchen. Jungen benötigen dementsprechend andere sozial-emotionale Fähigkeiten und Kompetenzen, um sich in bedrohten Situationen möglichst nicht einseitig zu verhalten. Wahrnehmungsschulungen und Selbstreflexion stehen im Zentrum dieser gewaltpräventiven Angebote für Jungen.

Das eingesetzte Medium ist ein Comic. Gerade diese didaktische Wahl ist ausgesprochen für Jungen geeignet und kommt mehrheitlich ihren Leseinteressen nahe. Zum einen lesen Jungen selber gern diese Art von Bildergeschichten, zum anderen hilft diese „Aufbereitung“ den Jungen, sich mit dieser – auch mitunter bedrohlichen – Thematik aus einer gewissen gesunden Distanz auseinanderzusetzen. Der visuelle Lernkanal kommt den Jungen entgegen.

Der aus der praktischen Arbeit mit Mädchen und Jungen entstandene Comic greift in elf Geschichten Erlebnisse einer multikulturellen Kindergruppe auf und zeigt kindliche Widerstandsformen gegen Grenzverletzungen. Dabei weckt der Comic keine falschen Illusionen, die das Machtgefälle zwischen Kindern und Erwachsenen leugnen: Die Jungen und Mädchen werden auch in ihren Ängsten, Schamgefühlen und in ihrer Ratlosigkeit ernst genommen. So ist eine der zentralen Aussagen, dass es richtig und wichtig ist, sich Hilfe zu holen - bei Freunden, aber auch bei Erwachsenen. Die Kinder werden in einer Vielschichtigkeit beschrieben, die traditionelle Geschlechtsrollen-Klischees überwindet. So trifft man auf Mädchen und Jungen, deren Verhalten nicht vom Geschlecht abhängig, sondern eher eine Frage der Persönlichkeit und der Situation ist. Die Inhalte, die auf den ersten Blick hart erscheinen mögen, greifen jedoch lediglich die Erfahrungen vieler Mädchen und Jungen auf. Damit fühlen sich die Kinder, die diesen Comic lesen, ernst genommen und in ihrer Wahrnehmung bestätigt. Dabei werden die kindlichen Protagonisten nicht auf Opfererfahrungen reduziert, sondern auch in ihren lustigen und fröhlichen Erlebnissen gezeigt.

Angrenzende Themenbereiche:

Körper und Gesundheit, Identität, Aggressivität, Kultur und Gesellschaft

Materialien:

- „Lass das – nimm die Finger weg! Ein Comic für Mädchen und Jungen“
- Sitzkissen und evt. Stühle

Dauer:

Die Dauer ist abhängig von der Art des Einsatzes der Comicgeschichten. Das Vorlesen pro Geschichte kann mit ca. 15 Minuten veranschlagt werden. Eine Nachbesprechung und/ oder in einer eigenen Szenerie (z.B. Rollenspiel) weiterzuspielen, müssen einkalkuliert werden und sind abhängig vom Interesse der Jungen.

Gruppengröße:

Maximal 12 Teilnehmer

Alter:

7 bis 11 Jahre

Ziele:

- Vertrauen in die eigenen Gefühle finden;
- Wahrnehmung eigener und fremder Grenzen;
- Ohnmachtserfahrung als ein männliches Wesensmerkmal kennen lernen;
- Wissen zu sexuellem Missbrauch/ sexueller Gewalt;
- Alternative Lösungswege entdecken;
- Mut zum „Nein-Sagen“ stärken, Abgrenzungsstrategien;
- Körpersprache erkennen und nutzen lernen;
- Feedbackkultur unter Jungen üben.

Kurzbeschreibung:

In einer altersgerechter Comicdarstellung werden in der Mehrheit alltägliche Geschichten für Jungen und Mädchen im Grundschulalter dargestellt. Sie geben wirkungsvolle Tipps, wie Kinder sich wehren können, wenn ihnen jemand zu nahe kommt.

Je nach Konzentrationsfähigkeit der Jungengruppe können zwei bis drei Geschichten pro (Vorlese)Einheit vorgetragen und entweder während der laufenden Geschichte und/oder zum Ende reflektiert werden und können mögliche Lösungsideen in Form von Rollenspielen nachgespielt werden.

Zwischen den einzelnen (Vorlese)Einheiten ist es sinnvoll, körperbewegende Übungen/ Spiele einzufügen, um die Konzentration und Lust zum weiteren Zuhören wieder zu finden. Diese Zwischeneinheiten sollten die angesprochene Themenwelt der Comicgeschichten auf der Metaebene weiterführen. D.h., beispielsweise Nein-Sagen üben, Hilfe-Holen Konzepte reflektieren und Körpersprachewahrnehmungen sensibilisieren, um das Gehörte in die individuellen Verhaltenskompetenzen adäquat umzusetzen und zu verankern.



Kurzvorstellung des Comic
„Lass das – nimm die Finger weg“!

Die Mädchen und Jungen aus der Kölner Straße treffen sich nachmittags auf dem Bauspielplatz. Dort bauen sie Buden, denken sich Spiele aus, haben zusammen Spaß und versammeln sich, wenn sie etwas miteinander zu besprechen haben. Dort überlegen sie auch, wie sie sich wehren können, wenn Erwachsene, Jugendliche oder andere Kinder ihre Gefühle verletzen und ihnen Angst machen. Gemeinsam vertreiben sie einen Pimmelzeiger, machen Leo Mut, sich gegen seinen Fußballtrainer zu wehren, wenn der ihn anfassen will, beschweren sich bei den Eltern über die zudringliche Babysitterin und haben eine ganz tolle Idee, wie sie sich gegen eklige Telefonanrufe wehren können.

Lernsetting:

Die Jungen setzen sich in einem Halbkreis auf weiche Sitzunterlagen auf den Boden. Ihnen gegenüber positioniert – am besten auf einem Stuhl – sitzt die/ der VorleserIn (GruppenleiterIn). Da die Comiczeichnungen in einem großen Format gestaltet worden sind, ist es möglich, dass DIN A4 große Comicheft den Jungen während der Vorlesung ständig zu zeigen und ihnen somit die Gelegenheit zu geben, den Fortgang der einzelnen Geschichten nicht nur zu hören, sondern auch visuell mitzuverfolgen. Die/ der VorleserIn sitzt hinter dem Comicheft und kann nun somit die Reaktionen der Jungen bestens erkennen und im Bedarfsfall auch das Heft kurz schließen, um Rückfragen zu erkennen und zu zulassen. Die/ der VorleserIn muss sich im Vorfeld die Geschichten bzw. den dazugehörigen Text im Vorab aneignen, um die Geschichten aus dem Gedächtnis heraus vorzutragen. Auf Grund der Konstruktionen der einzelnen Geschichten ist es auch möglich, sie vor dem offiziellen Ende bewusst zu unterbrechen, das Heft kurz beiseite zu legen und die Jungen zu befragen „Was hättet ihr an Stelle von Leo in dieser Situation gemacht?“. Die Jungen werden angeregt, über weitere Lösungswege nachzudenken und kommen miteinander ins Gespräch.

**Reflexion:**

Während oder spätestens nach Abschluss der einzelnen Comicgeschichten sollten die anwesenden Jungen nach ihren Eindrücken, aber auch möglicherweise nach ihren persönlichen Erfahrungen befragt werden bzw. Gelegenheit erhalten, sich zu äußern. Auch die Geschichten im Rollenspiel weiterzuführen, ist für die Auswertung dienlich.

Variationen:

Es ist möglich, die Comicgeschichten im Rollenspiel weiterzuführen, um zusätzliche Lösungswege zu finden.

Ist die Gruppe bereits bekannt, können einzelne Comicgeschichten mit ihrem Themenzuschnitt separat vorgestellt werden. Hintergrund hierfür könnte sein, dass in der Jungengruppe bestimmte Konflikte (Hierarchie, Außenseiterrollen, etc.) latent vorherrschen, die mit Hilfe der einen oder anderen Comicgeschichte besser zur Sprache (als Verstärker) gebracht werden kann.