

## Der große Preis

### Themen und Ziele

Die Übung zielt darauf ab, dass die Teilnehmer\_innen

- Die inhaltliche Positionen der anderen Jugendlichen in Bezug auf verschiedene Fragen kennen lernen
- Verstehen lernen, dass unterschiedliche Perspektiven auf Fragestellungen ihre Bedeutung haben.

Mit dem *großen Preis* können verschiedene unterschiedliche Themenfelder angerissen werden, die mit unterschiedlichen Dominanzverhältnissen verknüpft sein können. Die Jugendlichen entscheiden in der Übung sehr, welche Themenangebot im Gespräch vertieft werden, da sie darüber entscheiden, wie lang sie z.B. eine Frage diskutieren.

### Zielgruppe

- Jugendliche ab 14 Jahre

### Anwendung und Grenzen

*Gruppengröße:*

- Es sollten nicht mehr als 16 Teilnehmer\_innen sein, da die Aktivitätspausen für die Einzelnen sonst zu lang werden.

*Zeitpunkt zum Einsatz der Methode:*

- *Der große Preis* kann zu Beginn eines Projekts eingesetzt werden, um zum Beispiel Interessen und unterschiedlichen inhaltliche Positionierungen voneinander mitzubekommen. Die Übung ist aber auch geeignet, um Vertiefungen, Kontroversen etc. im Verlauf eines Seminars oder Projekts zu herausarbeiten.

*Voraussetzungen auf Seiten der Trainer\_innen:*

- Es ist in dieser Übung wichtig Antworten nicht zu werten, was nicht heißt, dass inhaltliche Positionen unkommentiert bleiben müssen.

### Rahmenbedingungen

*Zeit:*

- 30 bis 90 Minuten

*Material:*

- Z.B. DIN A4 Zettel mit vorbereiteten Fragen, die mit einer Punktzahl auf der Rückseite an der Wand hängen oder die Power Point Version des Spiels (siehe unten)

*Größe und Anzahl der Räume:*

- Die Kleingruppen sollten mit kleinem Abstand voneinander in einem Halbkreis um eine Pinwand, an der die Fragen stehen, sitzen können.

## Anleitung

### *Einführung/ Hintergrundinformationen*

*Der große Preis* ist ein Spiel, in dem die Teilnehmer\_innen die Aufgabe haben, vorbereitete Fragen zu unterschiedlichen Themenfeldern (z.B. Jungen/Schule/Freundschaft/Gewalt ...) zu beantworten. Je nachdem welche Diskussionen in der Gruppe anstehen sollten die Fragen darauf ausgerichtet sein.

### *Schritt für Schritt Anleitung*

1. *Der Große Preis* besteht aus DIN A 4 Blättern, die auf der einen Seite eine Frage oder Aufgabe enthalten und auf der anderen eine Punktzahl (20, 40, 60, 80, 100). Die Zettel hängen mit der Punktzahl sichtbar in z.B. vier oder fünf Säulen/ Themenfelder an der Wand.
2. *Der Große Preis* wird in Kleingruppen á drei bis sechs Personen gespielt, die zu Beginn zum Beispiel durch ein Losverfahren eingeteilt werden. Sie sollen sich Namen geben. Die Namen werden notiert und die Punktzahlen werden hier notiert. Wenn die Gruppen im Halbkreis sitzen kann das Spiel etwa folgendermaßen erklärt werden:
3. Hinter diesen DIN A4 Zetteln mit den Punktzahlen von 20 bis 100 stehen jeweils Fragen oder Aufgaben, die ihr beantworten bzw. erfüllen müsst, um die Punktzahl zu bekommen. Dabei sind die hohen Punktwerte tendenziell persönlichere oder schwierigere Fragen bzw. Aufgaben (z.B. auch Rollenspiele), die niedrigeren tendenziell einfacher, wobei da unsere Einschätzung nicht immer mit Eurer übereinstimmen muss.

Nacheinander wählt nun jede Gruppe eine Frage aus. Die Themenfelder können sein: Jungen, Mädchen, Freund\_innenschaft, Ich, Schule, Gewalt, Rassismus etc. Eine Auswahl heißt dann beispielsweise Themenfeld „Rassismus“ und die Frage mit 40 Punkten: Rassismus 40. Die gesamte Gruppe beantwortet die jeweilige Frage und wird dazu ermutigt, dabei auch unterschiedliche Meinungen zu äußern. Je nach Ziel, Atmosphäre und Gruppengrößen, kann einerseits die Frage aus dem Stehgreif beantwortet werden und die anderen hören zu. Alternativ diskutieren zunächst alle Gruppen die Frage untereinander, dann beantwortet die Gruppe, die dran ist, die Frage öffentlich und bekommt die Punkte, die anderen dürfen ergänzen. Bei Fragen, die einer Vorbereitung bedürfen (z.B. Rollenspiele etc.), verlässt die Gruppe zur Vorbereitung den Raum oder zieht sich in eine Ecke zurück, während die nächsten ein bis zwei Gruppen dran sind.

Kann die Frage beantwortet werden, erhält die Gruppe die entsprechende Punktzahl. Bei den meisten Fragen handelt es sich nicht um Wissensfragen – in diesem Fall bekommt die Gruppe die Punkte, wenn sie sich in der Wahrnehmung des\_der Pädagog\_in ernsthaft mit der Frage beschäftigt. Danach ist die nächste Gruppe dran. Aktivitäts-Aufgaben mit intensivem Körperkontakt sind auf der Rückseite mit Sternchen markiert. Aufforderung zum guten Umgang mit den eigenen Grenzen an die Jugendlichen: Wenn Ihr merkt, dass eine ausgewählte Frage gar nicht für Euch geht, weil sie zu persönlich ist oder Euch zu nahe geht, dann könnt Ihr eine neue Frage auswählen. Evtl. geben wir dann einer anderen Gruppe die Möglichkeit, die von Euch abgelehnte Frage zu beantworten.

Variante: (Nur möglich, wenn die Gruppen nur 3-4 Personen umfassen und Zeit ist, dass jede Person drankommt.) Nacheinander kann immer reihum je eine Person aus jeder Gruppe einen Punktwert in Kombination mit einem Themenfeld auswählen. Die Gruppe kann sich absprechen. Die fragende Person hat zunächst die Aufgabe, die Frage allein zu beantworten, kann sich aber Unterstützung aus der Gruppe geben lassen. Manche Fragen sind (Guppen-)Aufgaben.

4. Die Themenfelder für Fragen können sein: Gender (oder Jungen, Mädchen), Rassismus, Ich, Gewalt, Bildung, Aktivitäten. Bei der Auswahl der Themen können und sollten Sie die Interessen der Teilnehmer\_innen und die Gruppenatmosphäre bzgl. eines vertrauenswürdigen Umgangs mit persönlichen Informationen berücksichtigen. Aktivitäten mit Körperkontakt sollten auf der Rückseite beispielsweise mit Sternchen markiert sein, damit die Teilnehmenden selbst regulieren können, ob sie Freude an einer solchen Aufgabe hätten oder das als grenzüberschreitend empfänden. Um Retraumatisierungen etc. vorzubeugen, sollten die Teilnehmenden die Möglichkeit haben, Fragen zurückzuweisen.
5. Fragen können z. Beispiel sein:
  - Gewalt
    - Was ist der Unterschied zwischen Gewalt und Aggression? (20 Punkte)
    - Was ist eine der gewalttätigsten Institutionen? (40 Punkte)
    - Joker (60 Punkte)
    - Sind Beleidigungen Gewalt und wenn ja warum? (80 Punkte)
    - Du hörst einen rassistischen Witz, den ein Schüler aus einer anderen Klasse erzählt. Was machst du? (100 Punkte)
  - Jungen:
    - Was hältst du von folgender Aussage: Jungen spielen nicht mit Puppen! Diskutiere die Aussage kurz in deiner Gruppe und mache deinerseits ein Statement. (20 Punkte)
    - Der Mann ist das Oberhaupt der Familie – was denkst du darüber? (40 Punkte)
    - Wovor haben Jungen Angst? (60 Punkte)
    - Möchtest du so wie dein Vater sein, wenn du erwachsen bist? Begründe! (80 Punkte)
    - Dein bester Freund hat Liebeskummer. Bitte spiele kurz, wie du ihn tröstest. (100 Punkte)
  - Aktivitäten:
    - Macht den gordischen Knoten (20 Punkte)
    - Tabu: Zusammengefalteter Extra-Zettel für eine Person aus der Gruppe: Erkläre den Begriff „Wut“, ohne die folgenden Begriffe zu verwenden: sauer, ärgerlich, Ärger, wütend, zornig, Zorn. Allgemeiner Zettel: Die Gruppe hat eine Minute, den beschriebenen Begriff zu erraten, danach raten die anderen mit. Die Gruppe den Begriff errät, erhält die Punkte. (40 Punkte)

- Charade: Zusammengefalteter Extra-Zettel für eine Person aus der Gruppe: Spiele pantomimisch den Begriff „verliebt“. Du darfst dabei nicht sprechen. Allgemeiner Zettel: Die Gruppe hat eine Minute (oder 2), den gespielten Begriff zu erraten, danach dürfen die anderen mitraten. Die Gruppe, die den Begriff errät, erhält die Punkte. (60 Punkte)
- Stellt Euch alle zusammen auf einen Stuhl. (80 Punkte mit \*\*\* auf Rückseite)
- Bildet aus Euch allen ein Monster/eine Maschine. 4 Füße und 5 Hände berühren den Boden, sonst nichts (an Gruppengröße und körperliche Fähigkeiten anpassen). Bewegt Euch so einmal durch den Raum. (100 Punkte mit Sternchen auf der Rückseite)
- Alternativen: Singt zusammen ein Lied. (80 oder 100 Punkte) Denkt Euch zusammen einen Tanz aus. (100 Punkte). Überlegt Euch zusammen einen Sketch zum Thema... (80 oder 100 Punkte). Malt zusammen ein Bild zum Thema... (60, 80 oder 100 Punkte)....

Die Fragen sind weniger auf harte Fakten als vielmehr auf Haltungen und Einstellungen ausgerichtet. Es sind kleine Diskussionen über Einstellungsfragen beabsichtigt. Dies sollte deutlich gemacht werden.

#### Variante

Von „Neue Wege für Jungs“ gibt es unter dem Titel Mannopoli eine Power Point Variante der Übung unter [http://www.neue-wege-fuer-jungs.de/neue\\_wege\\_fuer\\_jungs/onlinespiel\\_mannopoli](http://www.neue-wege-fuer-jungs.de/neue_wege_fuer_jungs/onlinespiel_mannopoli) zu finden

Vorteile:

- Der Arbeitsaufwand ist gering

Nachteile:

- Die Power Point Version führt unserer Erfahrung nach dazu, dass die Teilnehmer\_innen viel schneller zur nächsten Frage weiterklicken wollen. Längere Diskussionen finden deutlich weniger statt als mit der Papiervariante.

#### Kommentare, Erfahrungen, Risiken

Das Spiel berührt viele Fragen und mögliche Konflikte, die in dem Spiel nicht unbedingt tiefgehend bearbeitet werden (können). Wenn im Verlauf des *großen Preises* gravierende Konflikte und Meinungsverschiedenheiten auftauchen, dann sollten diese im Verlauf des Seminar auch nach dem Spiel aufgegriffen ggf. bearbeitet werden. Die Methode eignet sich sowohl am Anfang eines Seminars/einer Einheit, um die Gruppe kennenzulernen und gemeinsam ein Gefühl für die Interessen der TN und thematische Potenziale des Seminars zu entwickeln, um auf diese Grundlage das Programm abzustimmen bzw. anzupassen, als auch im späteren Verlauf, um Themen zusammenzuführen.

#### Quelle

Entwickelt von der HVHS „Alte Molkerei Frille“, Respect/Bremen und Neue Wege für Jungs, weiterentwickelt verschiedene Mitarbeiter\_innen von Dissens – Institut für Bildung und Forschung, u.a. im Rahmen der Projekte *Geschlechterreflektierte Arbeit mit Jungen an der Schule* und *Männlichkeit(en) und Rechtsextremismus*.

