

## AUCH DU KANNST „NEIN“ SAGEN

<b>DAUER:</b> 90 min		GuSp	CaEx	RaRo
<b>ZIEL:</b> Erkenne, wann es an der Zeit ist „Nein“ zu sagen und lass nicht zu, dass dich Handlungen anderer unglücklich machen.	<b>LERNSCHRIFFT:</b> Es gibt Situationen, in denen es schwierig ist unter dem Einfluss anderer die richtige Entscheidung zu treffen.			
<b>MATERIAL:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurze Rollenbeschreibungen für Kleingruppen (3-4 Personen)</li> <li>• Requisiten, die das Einleben in eine Rolle erleichtern</li> </ul>				
<b>DURCHFÜHRUNG:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Für das Rollenspiel bekommt jedeR TeilnehmerIn eine Rollenbeschreibung. Es gibt immer mehrere Personen (2-3) mit einer negativen Rolle, die versuchen ungerechtfertigten Druck auf eine Einzelperson auszuüben. Die TeilnehmerInnen kennen die Rolle der anderen zuvor nicht.</li> <li>2. Es können verschiedene Situationen nachgespielt werden. z.B.:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Freunde versuchen dich zu überzeugen Drogen zu konsumieren.</li> <li>- Freunde möchten, dass du mit ihnen Alkohol trinkst.</li> <li>- Freunde möchten, dass du etwas stiehlest um „dazu zu gehören“.</li> <li>- Dein Freund / deine Freundin möchte unbedingt Sex haben, du nicht.</li> <li>- Deine Freunde möchten jemanden aus der Runde rausekeln (mobben) und wollen sich deiner Mithilfe versichern.</li> <li>- Deine Freunde finden gute Noten in der Schule „uncool“ und wollen, dass deine Leistungen auch nachlassen.</li> </ul> </li> <li>3. Diskutiert, wie es euch in eurer Rolle ergangen ist. Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt? Welche Probleme sind aufgetreten? War es schwer „Nein“ zu sagen, wenn der Druck von anderen groß ist? Wer könnte euch in ähnlichen (realen) Situationen beistehen?</li> </ol>				
<b>ANMERKUNGEN:</b> Ein Rollenspiel ist zur Aufarbeitung komplizierter Fragestellungen geeignet und kann bewirken, dass sich TeilnehmerInnen dem Thema öffnen. Rücksicht auf das Alter der Teilnehmer ist geboten. Abhängig vom Thema auch für GuSp durchführbar. Beendet das Rollenspiel, wenn es zu persönlich wird, vorzeitig. Eignet sich auch für Vorführungen, nachdem das Ziel des Rollenspiels den TeilnehmerInnen bewusst gemacht wurde.				

