



Methoden für die Gruppenstunde – Armut und Klassismus

Gruppenstundenmethoden des DAK Inklusion

Warum das Thema Armut und Klassismus?

Es würden sicherlich viele in der DPSG Aktive einer Aussage wie “Pfadfinden muss man sich leisten können” zustimmen. Denn die Kosten von Lagern, Ausrüstung und Co. sind zwar für viele kein Problem, aber zumindest sichtbar, sie fallen zwischendurch mal auf. Viele Leitende kennen Situationen, in denen für Kinder oder Jugendliche finanzielle Hürden bestanden, um am Stammesleben voll teilhaben zu können - oder haben schon einmal darüber diskutiert, dass die Teilnahme am Jamboree einfach zu teuer ist. Und obwohl Eltern von Gruppenkindern vor allem im Kontext der studierten Mittelschicht arbeiten, gibt es auch hier Ausnahmen: Stämme in Stadtteilen, in denen (Kinder)armut ein bestimmendes Thema ist. Die Mehrheit der DPSG-Mitglieder ist nicht von Armut betroffen, trotzdem ist es ein Thema, das den ganzen Verband was angeht.

Sich mit Klassismus beschäftigen heißt, einen Blick auf die Auswirkungen von Armut und sozialer Ungleichheit zu werfen. Diese sind vielfältig und längst nicht so sichtbar, wie Sachkosten oder Teilnehmendenbeiträge: fehlender Zugang, Scham, Mobbing, geringe Diversität, ausschließende Strukturen, etc. Eine Gruppenkultur, in der Urlaub machen und Fremdwörter kennen genauso selbstverständlich ist, wie Taschengeld und später mal studieren, sorgt für Barrieren und schließt aus. Solche Hürden der Selbstverständlichkeit eines bestimmten Hintergrundes sind deutlich weniger sichtbar als finanzielle Hürden an sich. Zu denken, Armut und die Auswirkungen davon sind egal für viele in der DPSG, ignoriert eine wichtige Sache: Die meisten Betroffenen werden deswegen gar nicht erst Mitglied – oder bleiben es nicht dauerhaft.

In einem gewissen Rahmen können Stämme darauf hinarbeiten, das Pfadfinden bezahlbar zu machen, Armut einfach beenden können wir jedoch nicht. Daher bleibt unabhängig von Unterstützungsmaßnahmen die pädagogische Herausforderung, mit Armut, Ungleichheit und der daraus folgenden Diskriminierung in unseren Gruppen umzugehen. In dieser Arbeitshilfe werden zwei Gruppenstunden mit Methoden zur Thematisierung von Armut, Ungleichheit und Klassismus vorgestellt.



Die Gruppenstundenkonzepte des AK Inklusion

Der AK Inklusion setzt sich nicht nur für diverse Gruppen, in denen alle mitmachen können, ein, sondern auch für politische Bildung im Verband. Die Ziele von politischer Bildung zum Thema Diskriminierung sind u.a. die Sensibilisierung für bestehende Ungleichheiten, das Reflektieren eigener Erfahrungen und Stereotypen, und das Handeln für eine gerechtere Gesellschaft. Dazu gibt es viele Methoden, aber diese zu finden, auszusuchen und in eine Gruppenstunde einzubetten kann viel Aufwand sein für ehrenamtliche Leitende mit begrenztem Zeitbudget.

Deswegen veröffentlichen wir fertige Gruppenstundenkonzepte zu verschiedenen Diskriminierungsformen, die Leitende mit Bock auf politische Bildung direkt mit ihrer Gruppe umsetzen können. Pro Veröffentlichung gibt es ein Thema, das vom AK Inklusion einmal als Gruppenstunde für Kinderstufen (Wös und Juffies) und einmal als Gruppenstunde für Jugendstufen (Pfadis und Rover*innen) aufgearbeitet wurde. Beide kann man auch (ggf. abgewandelt) mit Erwachsenen durchführen. Die fertigen Gruppenstunden sind 90min lang und bestehen aus mehreren Elementen: einem spielerischen Einstieg, einer größeren Methode, einer Diskussion, einem Abschluss(spiel) und Inhalten für die Moderation und Überleitung zwischen den Elementen.

Natürlich können Leitende, deren Gruppenstunden 60min lang sind die Gruppenstundenkonzepte entsprechend anpassen, indem sie etwas kürzen oder weglassen. Außerdem ist es möglich, nur die Hauptmethode des jeweiligen Konzeptes durchzuführen. In den Konzepten sind Spiele enthalten, falls eure Gruppe diese nicht mag oder andere liebt, könnt ihr diese einfach austauschen.





Allgemeine Hinweise

Bildungsmethoden zum Thema Diskriminierung kann man meistens nicht auf einer halben Seite fix erklären - und das ist gut so. Denn es ist ein sensibles Thema, das persönlich und emotional ist und nicht "neutral" angegangen werden kann - persönliche Betroffenheit oder Privilegierung spielen dabei immer eine Rolle. Daher setzen die Methoden in dieser Handreichung nicht nur auf die Wissensvermittlung, sondern immer auch auf die Reflexion – der eigenen Erfahrungen und des eigenen Wissens aber auch z. B. der Gruppenkultur.

Die wichtigsten Punkte, die beachtet werden sollen bei der Durchführung diskriminierungskritischer Bildung:

1. Durchführende Leitende haben ihre eigenen Erfahrungen reflektiert und sind sich dessen bewusst, wo ihre Privilegien liegen und wo sie ggf. selbst Diskriminierungserfahrungen machen. So können sie bewusst wahrnehmen und kommunizieren, aus welcher Perspektive sie anleiten, moderieren, etc.
2. Es wird auf eine respektvolle und konstruktive Kommunikation geachtet. Diese sollte wohlwollend mit Nicht-Wissen oder Fehlern umgehen und zugleich alle Anwesenden vor der Wiederholung von gewaltvollen, diskriminierenden Aussagen, Bildern, etc. schützen.
3. Nicht alle Personen, die von Diskriminierungsformen wie Klassismus, Rassismus, Antisemitismus, Queerfeindlichkeit, Ableismus, etc. betroffen sind gehen damit offen um. Viele Menschen verheimlichen Gruppenzugehörigkeiten, um sich selbst zu schützen. Daher sollte der Raum und die Sprache immer so gestaltet werden, als wären Betroffene anwesend – auch wenn diese ggf. unsichtbar sind.
4. Die Bildungsarbeit gegen Diskriminierung ist persönlich und emotional – deswegen sollte Raum für den Ausdruck und die Verarbeitung von Emotionen gegeben werden, z. B. indem in Reflexionsrunden über diese gesprochen werden kann. Dazu gehört dann auch eine gewisse Vertraulichkeit. Gleichzeitig muss die Auseinandersetzung freiwillig stattfinden – gerade für Betroffene kann es schmerzhaft sein, daher sollte immer klar sein: wer eine Pause braucht, darf sich zurückziehen, oder nur zuschauen.
5. Es sollten grundsätzlich Haltungen und Aussagen der Allgemeingültigkeit vermieden werden. Zum einen sind Generalisierungen selten wahr und das Aushalten von Widersprüchlichkeiten notwendig in der Diskriminierungskritik. Zum anderen sind auch die Diskriminierungserfahrungen von verschiedenen Personen immer unterschiedlich. Denn Gruppenzugehörigkeiten beeinflussen sich gegenseitig und *weiße*, arme Menschen machen z. B. andere Erfahrungen als Schwarze, arme Menschen.

Mit diesen grundlegenden Informationen seid ihr gewappnet, selbst aktiv zu werden.





Gruppenstunde Kinderstufen: Einkaufsspiel

Diese Gruppenstunde ist geeignet für Wölflinge und Jungpfadfinder*innen, idealerweise mit einer Gruppengröße von 6-20 Personen.

Zeit	Aktivität	Material
20min	Einstiegsspiel	
5min	Überleitung	
10min	Einstieg ins Einkaufsspiel	Sortierte Geldscheine
20min	Einkaufsspiel	Einkaufssortiment, Einkaufskorb
20min	Reflexion des Einkaufsspiels	sichtbarer Ablageort für Einkäufe
15min	Abschluss	

Einstiegsspiel “Ich packe meinen Rucksack für’s Lager mit Dingen unter 10€...” (20min)

Das Spiel “ich packe meinen Koffer” ist weitläufig bekannt. In der Abwandlung “ich packe meinen Rucksack fürs Lager mit Dingen unter 10€ dient es als Einstieg in die Gruppenstunde und das Thema Armut und Pfadfinden. Das Ziel des Spiels ist neben dem Ankommen und einem aktiven Einstieg, dass die Kinder ins Nachdenken darüber kommen, wie teuer Ausrüstung zum Pfadfinden sein kann.

Durchführung:

- Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis / Ei / Rechteck. Eine Person beginnt und sagt “ich packe meinen Rucksack mit...” und nennt einen Gegenstand fürs Lager, der vermutlich weniger als 10€ kostet. Zum Beispiel “ich packe meinen Rucksack mit einer Gabel”.
- Dann ist reihum die nächste Person dran und wiederholt “ich packe meinen Rucksack mit einer Gabel und einem Taschenmesser”.
- Nach dem Schema geht das Spiel einmal durch die Runde, bis die letzte Person alles Eingepackte von jeder Person aufzählt, bevor sie etwas Eigenes nennt.
- Achtung: Aufpassen, dass die Teilnehmenden nicht anfangen zu streiten, ob etwas mehr oder weniger als 10€ kostet. Solange der genannte Gegenstand nicht offensichtlich viel teurer ist, sollte er erlaubt sein. Es geht nicht darum die Preise von Dingen genau zu können, sondern eher darum einzuschätzen, ob sie preiswert oder teuer sind.
- Variante: Wenn die Gruppe sich noch nicht gut kennt, kann zusätzlich von jeder Person der Name aufgezählt werden.





Überleitung (5min)

Moderation der Leitenden vom Spiel zum Thema der Gruppenstunde:

- Beim Spiel haben bestimmt einige gemerkt, dass es schwierig ist, so viele Sachen fürs Lager unter 10€ aufzuzählen. Dabei kann bemerkt werden, dass Pfadfinden teuer sein kann, und viele Dinge benötigt werden, die Geld kosten.
- Für manche Familien ist das kein Problem, für andere aber schon. Das ist bestimmt auch bei euch unterschiedlich. Viele Kinder sind arm, auch in Deutschland.
- Wisst ihr, was arm sein bedeutet? Mögliche Antworten der Kinder: wenig Geld haben, kein zuhause haben, sich nichts leisten können, etc.
- Für Kinder verständliche Definition von Armut:

Arm sein heißt, dass ein Mensch oder eine Familie deutlich weniger hat als die meisten Familien rundherum. Wer in Deutschland zum Beispiel sich essen kaufen kann und eine Wohnung hat, aber in dieser Wohnung die ganze Familie ein Zimmer teilt, sich Kleider nur im Secondhandladen besorgen und sich keinen Fernseher leisten kann, ist arm. In vielen anderen Ländern wäre diese Familie aber immer noch reich. Wie Armut aussieht, hängt also auch davon ab, wie es dem Rest des Landes geht.
- Für arme Kinder und Familien läuft manches im Alltag anders. Damit wir uns das besser vorstellen können wollen wir zusammen ein Spiel spielen, wo ihr Familien seid, die gemeinsam einkaufen mit unterschiedlich viel Geld.

Hauptmethode: Einkaufsspiel (50 Min)

Die Methode "Einkaufsspiel" aus der Handreichung [Armut thematisieren](#) der Young Caritas eignet sich für Kinder ab der Wölflingsstufe. Das Hauptziel ist, dass Kinder erfahren, wie es ist mit wenig Geld auskommen zu müssen, und darüber miteinander ins Gespräch kommen.

Material:

- Waren (Spielladenartikel, "echte" Artikel oder ausgedruckte Symbole), Einkaufsladen (oder einfach Regale/Tische) und Einkaufskörbe
- farbiges (blau, grün, braun) und weißes Papier
- farbige und weiße Punkte
- 4 Portemonnaies oder Umschläge

Dieses Einkaufsspiel basiert nicht auf numerischen Einkaufspreisen. Stattdessen sind die Artikel, die Preise und das Geld in verschiedene Farben eingeteilt. Somit müssen die Kinder, auch wenn sie weniger Geld zur Verfügung haben, zuerst ihren Bedarf an Grundnahrungsmittel decken, bevor sie ihr Geld für andere Dinge ausgeben können.





Vorbereitung

Einkaufsladen

- Im Raum wird ein Geschäft aufgebaut mit einem braunen, einem grünen, einem blauen und einem weißen «Regal». Die «Regale» bestehen zum Beispiel aus farbigen Stoffbänden auf dem Boden oder aus markierten Bereichen auf einem großen Tisch.
- Die «Regale» werden mit Spielladenartikel oder Symbolbildern je nach Alter der Kinder bestückt (ggf. 4-fach):
 - Im braunen «Regal» sind die Grundnahrungsmittel (Mehl, Reis, Teigwaren, Kartoffeln, Trockengemüse, Zucker)
 - Im grünen «Regal» sind Frischprodukten (Gemüse, Früchte, Fleisch, Fisch, Eier, Milch, Brot)
 - Im blauen «Regal» sind Hygieneartikel und Waschmittel (Seife, Geschirrspülmittel, WC-Papier)
 - Im weißen «Regal» sind Luxusartikel und Freizeitzubehör (Süßigkeiten, Spielsachen, Stofftiere, Schwimmhose, Fußball, Futter für Haustiere, Musikinstrumente)

Geldscheine

- Es werden 16 braune, 16 grüne, 4 blaue und 39 weiße Geldscheine aus Papier geschnitten.

Preise

Der Preis jedes Artikels wird mit Punkten deklariert:

- Die Artikel im braunen Regal erhalten braune Punkte, jene im grünen Regal grüne, usw.
- Ein Artikel mit 1 Punkt kostet 1 Geldschein. Ein Artikel erhält max. 3 Punkte (entspricht dem Preis von 3 Geldscheinen).
- Benutze Klebepunkte oder zeichne die Punkte auf den Artikel.

Durchführung

Einstieg ins Einkaufspiel:

Es wird ein*e Kassierer*in bestimmt. Anschließend wird die Gruppe in vier «Familien» (A, B, C, D) geteilt. (Hierbei können ggf. Auch Rollen wie Eltern und Kinder verteilt werden). Jede Familie erhält ein Wocheneinkommen in Form der farbigen Geldscheine (z. B. in einem Umschlag oder Portemonnaie). Dieses setzte sich wie folgt zusammen:

- Jede Familie erhält 3 braune, 4 grüne und 1 blauen Geldscheine.
- Zusätzlich erhalten die Einkaufenden folgende Anzahl weiße Geldscheine:
 - Familie A: 1,
 - Familie B: 6,
 - Familie C: 11,
 - Familie D: 21.

Somit hat Familie A 10, B 15, C 20 und Familie D 30 Geldscheine zur Verfügung.





Die farbigen Geldscheine dürfen nur für die jeweiligen Produkte ausgegeben werden. Die weißen Geldscheine können frei für jedes Produkt ausgegeben werden.

Einkaufspiel:

Nun gehen die Familien im Laden einkaufen. Die «Familienmitglieder» dürfen gemeinsam beraten, was sie einkaufen wollen. An der Kasse wird kassiert.

Hinweis: Falls die Waren und Einkaufskörbe nicht 4-fach vorhanden sind, sollten die Familien nacheinander einkaufen. An der Kasse sollten sie dann ihre Einkäufe für die anschließende Präsentation dokumentieren und anschließend wieder in den Laden stellen.

Reflexion

Die Einkäufe werden gegenseitig präsentiert und verglichen, z. B. mit folgenden Reflexionsfragen:

- Was wurde gekauft und worauf musste verzichtet werden?
- Wie war es mit wenig Geld auskommen zu müssen?
- Tauschen hilft auch, Geld zu sparen. Welche Tauschhandel würdet ihr gern ausführen?

Es sollte ein Bezug zu Pfadfinden mit weiteren Reflexionsfragen hergestellt werden, z. B.

- Hier ging es um Lebensmittel. Wie sieht es mit Freizeitbeschäftigungen aus?
- Welche Hobbys kosten etwas, welche kosten nichts?

**Variante*

Als Variante gibt es einen alternativen Durchlauf, wo alle Gruppen nur weiße Geldscheine erhalten. Familie A erhält 10, B 15, C 20 und Familie D 30 weiße Geldscheine.

Reflexionsfragen hierbei könnten sein:

- Haben die Familien anders eingekauft als beim Durchgang mit den farbigen Geldscheinen
- Was war einfacher, was war schwieriger bei diesem Durchgang?





Abschluss: “Mord im Supermarkt” (15min)

“Mord im Supermarkt” ist eine Abwandlung vom bekannten Spiel “Mord in der Disco”. Das Spiel ist ein lockerer Abschluss der Gruppenstunde und nimmt auf das Setting des Supermarkts von vorher Bezug.

Durchführung

- Es gibt 3 Runden. Der*die Detektiv*in geht raus vor die Tür. Der*die Leiter*in macht das Licht aus und die Musik an.
- Alle Einkaufenden bewegen sich zur Musik. Der*die Mörder*in hat sich unter die Einkaufenden gemischt und tanzt normal mit den anderen zu der Musik.
- Nach wenigen Minuten schlägt der*die Mörder*in einer beliebigen Person auf die Schulter. Diese muss laut schreien und sich als Leiche auf den Boden legen. Der*die Leiter*in schaltet dann die Musik ab und das Licht ein.
- Der*die Detektiv*in geht, nachdem der Schrei zu hören war, in den Raum und muss nun unter den Einkaufenden (und dem*der versteckten Mörder*in) erraten, wer gemordet hat.
- Der*die Detektiv*in versucht es zu erraten, indem die lebenden Einkaufenden (und Mörder*in) befragt werden, was sie im Supermarkt getan haben. Jede Person wird zweimal gefragt.
- Die Einkaufenden antworten darauf eine Tätigkeit im Supermarkt, in beiden Runden dieselbe. Nur der*die Mörder*in sagt in der 2. Runde etwas anderes als in der 1. Runde. Das heißt der*die Detektiv*in muss aufpassen!
- Wenn nach 3 Runden der*die Detektiv*in den*die Mörderin nicht entlarven konnte, gewinnt der*die Mörder*in. Ansonsten gewinnt der*die Detektiv*in.





Gruppenstunde Jugendstufen: #unten

Diese Gruppenstunde ist geeignet für Pfadfinder*innen und Rover*innen, idealerweise mit einer Gruppengröße von 8-25 Personen.

Zeit	Aktivität	Material
15min	Einstiegsspiel: Ich packe meinen Rucksack	
5min	Überleitung	
45min	Hauptmethode: #unten	Ausdrucke, Blätter, Stifte
15min	Diskussion	
10min	Abschlusspiel: Mord im Supermarkt und Mini-Reflexion	Musikbox

Einstiegsspiel “Ich packe meinen Rucksack für’s Lager mit Dingen unter 10€...” (15min)

Das Spiel “ich packe meinen Koffer” ist weitläufig bekannt. In der Abwandlung “ich packe meinen Rucksack fürs Lager mit Dingen unter 10€ dient es als Einstieg in die Gruppenstunde und das Thema Armut und Pfadfinden. Das Ziel des Spiels ist neben dem Ankommen und einem aktiven Einstieg, dass die Kinder ins Nachdenken darüber kommen, wie teuer Ausrüstung zum Pfadfinden sein kann.

Durchführung

- Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis / Ei / Rechteck. Eine Person beginnt und sagt “ich packe meinen Rucksack mit...” und nennt einen Gegenstand fürs Lager, der vermutlich weniger als 10€ kostet. Zum Beispiel “ich packe meinen Rucksack mit einer Gabel”.
- Dann ist reihum die nächste Person dran und wiederholt “ich packe meinen Rucksack mit einer Gabel und einem Taschenmesser”.
- Nach dem Schema geht das Spiel einmal durch die Runde, bis die letzte Person alles Eingepackte von jeder Person aufzählt, bevor sie etwas Eigenes nennt.
- Achtung: Aufpassen, dass die Teilnehmenden nicht anfangen zu streiten, ob etwas mehr oder weniger als 10€ kostet. Solange der genannte Gegenstand nicht offensichtlich viel teurer ist, sollte er erlaubt sein. Es geht nicht darum die Preise von Dingen genau zu können, sondern eher darum einzuschätzen, ob sie preiswert oder teuer sind.
- Variante: Wenn die Gruppe sich noch nicht gut kennt, kann zusätzlich von jeder Person der Name aufgezählt werden.





Überleitung (5min)

Moderation der Leitenden vom Einstiegsspiel zum Thema der Gruppenstunde.

- Beim Spiel haben bestimmt einige gemerkt, dass es schwierig ist, so viele Sachen fürs Lager unter 10€ aufzuzählen. Dabei kann bemerkt werden, dass Pfadfinden teuer sein kann, und viele Dinge benötigt werden, die Geld kosten.
- Für manche Familien ist das kein Problem, für andere aber schon. Das ist bestimmt auch innerhalb des Stammes unterschiedlich. Viele Kinder und Familien sind arm, auch in Deutschland.
- Frage in die Runde: "Was denkt ihr, wie definiert ist, wer arm ist?" Mögliche Antworten der Jugendlichen: wenig Geld haben, kein Zuhause haben, sich nichts leisten können, Bürgergeld bekommen, weniger haben als der Durchschnitt, etc.
- Für Jugendliche verständliche Definition von Armut:

Arm sein heißt, dass ein Mensch oder eine Familie deutlich weniger hat als die meisten Familien in Deutschland. In Deutschland gilt als armutsgefährdet, wer 60% oder weniger des durchschnittlichen Einkommens hat. Durch den Vergleich mit allen anderen im Land sieht Armut in Deutschland anders aus als in manchen anderen Ländern, wo der Lebensstandard von einer armen Familie in Deutschland einer von reichen Menschen sein kann. Wie Armut aussieht, hängt also auch davon ab, wie es dem Rest des Landes geht.
- Arm sein hat für Menschen weitreichende Folgen: wer arm ist kann sich womöglich weniger Bildungsangebote leisten, nicht auf Reisen die Welt erkunden, nicht einfach studieren gehen, wird sozial ausgeschlossen, etc. Außerdem sind z. B. Menschen mit Migrationsgeschichte oder behinderte Menschen mehr von Armut bedroht als der Durchschnitt.
- Diese Gruppenstunde gibt einen Einblick in die Lebensrealitäten von Menschen, die arm waren oder immer noch sind. Über kurze Stories von Twitter bekommen wir einen Einblick in die Erfahrungen und damit verbundenen Gefühle.





Hauptmethode (45min)

Die Übung #unten aus der Kurseinheit 2 des Konzepts [Klassismus. Klasse erkennen, Klasse handeln](#) des dvv eignet sich für Jugendliche und junge Erwachsene. Die Methode regt an zur Auseinandersetzung mit und Bewertung von durch Tweets geschilderte Lebensrealitäten. Dabei sollen die Tweets bewertet und eingeordnet werden mit Hinblick auf das Thema Klassismus. Anschließend werden die Analysen präsentiert in einem "Gallery Walk".

Die genutzten Tweets sind aus einer online Kampagne. Hintergründe dazu stehen in diesem [Artikel](#), den die durchführende Person vorher liest, um die Methoden anzuleiten.

Material

- ausgedruckte Tweets, [Methodenkonzept S. 36-40](#)
- Aufgabenblätter für Kleingruppen, [Methodenkonzept S. 41](#)
- Papier und Stifte für Notizen

Ablauf

Einführung, Kleingruppenphase 1 (20min)

Kleingruppenphase 2 (15min)

Abschlussdiskussion (10min)

Durchführung

1. Einführung

- Twitter-Kampagne #unten vorstellen
- Ablauf der Methode vorstellen

2. Kleingruppenphase 1: Erarbeiten (20min)

- Fünf Kleingruppen durch Durchzählen bilden, jede bekommt:
 - 1x Blatt mit Tweets aus der Kampagne (die sind von Gruppe 1-5 nummeriert)
 - 1x Blatt mit Fragen zum Ausfüllen (oder die Fragen auf einem Plakat groß für alle)
- Gemeinsam bearbeiten sie diese Arbeitsaufträge in der Gruppe. Dabei paraphrasieren sie die Hauptaussagen der Tweets, beziehen Stellung zu diesen und setzen sie in Bezug zum Thema Klassismus.

3. Kleingruppenphase 2: Rundgang (15min)

- Anschließend werden die Tweets (mit Abstand zueinander) an den Wänden entlang des Raumes aufgehängt.
- Gruppen werden neu gebildet, so dass es 5 Gruppen sind, in der aus jeder vorherigen KG 1 Person ist. Am leichtesten, wenn in Phase 1 durchgezählt wurde: jetzt statt alle 1er zusammen usw. In jeder Gruppe jede Zahl 1x vertreten
- Dann gehen die Gruppen nacheinander die aufgehängten Tweets ab und es erzählt jeweils die Person aus der Gruppe, die den Tweet bearbeitet hat, von den Ergebnissen.





4. Abschlussdiskussion (10min)

Auswertung im Plenum, mögliche Diskussionsfragen:

- Hast du schonmal ähnliche Erfahrungen gemacht?
- Denkst du, viele Leute in Deutschland machen ähnliche Erfahrungen?
- Was denkst du: Warum ist es für manche einfacher, solche Erfahrungen im Internet zu teilen, als zum Beispiel in der Schule / auf der Arbeit darüber zu sprechen?
- Welche Veränderungen kann es mit sich bringen, wenn Menschen in sozialen Netzwerken ihre Erfahrungen teilen?
- Kennst du andere Hashtags, unter denen Menschen ihre Erfahrungen zu einem bestimmten Thema geteilt haben?
- Hast du selbst schonmal an einer Hashtag-Kampagne teilgenommen? Wenn ja, an welcher? Wenn nein, wieso nicht?

Achtung: sensibel rangehen, da auch angeregt wird von sich persönlich zu erzählen (freiwillig!!), auf positive Rückmeldungen und vertrauensvollen Umgang achten.

Diskussion (15min)

Von der Abschlussdiskussion der Methode #unten kann nahtlos übergegangen werden in eine allgemeinere Diskussion, die die Erkenntnisse der Methode auf den Stammesalltag bezieht. Stellt dafür einfach, wenn alles besprochen wurde, weitere Diskussionsfragen in die Runde, zum Beispiel:

- Glaubt ihr, unser Stamm hat Mitglieder aus unterschiedlichen Schichten? Oder ist es bei allen sehr ähnlich? Wie merkt man das im Alltag? Wenn bei allen ähnlich: woran liegt das wohl?
- In welchen Momenten bedenken wir die Lebensrealität von armen Menschen in unserer Gruppenarbeit?
- Gibt es Stellen, wo wir als Gruppe mehr drauf achten könnten? (z.B. bei der Planung von Fahrten, bei der Gruppenkasse, etc.)

Falls in der Diskussion irgendwelche konkreten Ideen oder Vorhaben zum wieder-aufgreifen besprochen werden, notiert diese für die Zukunft.





Abschluss: “Mord im Supermarkt” und Mini-Reflexion (10min)

“Mord im Supermarkt” ist eine Abwandlung vom bekannten Spiel “Mord in der Disco”. Das Spiel ist ein lockerer Abschluss der Gruppenstunde. Das Setting des Supermarkts nimmt Bezug auf einen Ort, an dem alltäglich Armut und Reichtum sowie soziale Unterschiede sichtbar werden. Vielleicht nennen die Jugendlichen auch Aktivitäten im Supermarkt, die damit zu tun haben. Zum Beispiel “sich über den Preis ärgern”, “etwas Stehlen”, “impulsiv etwas kaufen”, “die Angebote checken”, “an der Kasse etwas zurücklassen”, “Taschengeld für Süßigkeiten ausgeben”, etc.

Durchführung

- Es gibt 3 Runden. Der*die Detektiv*in geht raus vor die Tür. Der*die Leiter*in macht das Licht aus und die Musik an.
- Alle Einkaufenden bewegen sich zur Musik. Der*die Mörder*in hat sich unter die Einkaufenden gemischt und tanzt normal mit den anderen zu der Musik.
- Nach wenigen Minuten schlägt der*die Mörder*in einer beliebigen Person auf die Schulter. Diese muss laut schreien und sich als Leiche auf den Boden legen. Der*die Leiter*in schaltet dann die Musik ab und das Licht ein.
- Der*die Detektiv*in geht, nachdem der Schrei zu hören war, in den Raum und muss nun unter den Einkaufenden (und dem*der versteckten Mörder*in) erraten, wer gemordet hat.
- Der*die Detektiv*in versucht es zu erraten, indem die lebenden Einkaufenden (und Mörder*in) befragt werden, was sie im Supermarkt getan haben. Jede Person wird zweimal gefragt.
- Die Einkaufenden antworten darauf eine Tätigkeit im Supermarkt, in beiden Runden dieselbe. Nur der*die Mörder*in sagt in der 2. Runde etwas anderes als in der 1. Runde. Das heißt der*die Detektiv*in muss aufpassen!
- Wenn nach 3 Runden der*die Detektiv*in den*die Mörderin nicht entlarven konnte, gewinnt der*die Mörder*in. Ansonsten gewinnt der*die Detektiv*in.

Reflexion

Zum Abschluss kann die Gruppe gefragt werden: wie fandet ihr die Gruppenstunde heute? Und je nach Zeit mit dem Daumen gezeigt werden (von Daumen hoch: toll! Bis Daumen runter: kacke!) und dazu etwas gesagt werden. Das ist für die Leitenden hilfreich, gerade wenn eine Gruppenstunde mit einem Thema der politischen Bildung eher ungewöhnlich ist.

Verfasst von Regina Kolb und Lea Winterscheidt, 2024

Kontakt: dak-inklusion@dpsg-koeln.de

