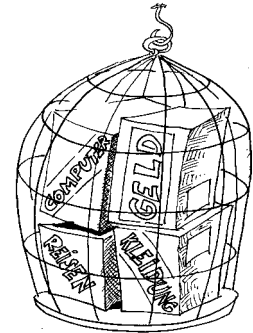


Wer Hurensohn zu mir sagt, der kriegt was auf's Maul Über kommunikative Statusspiele auf der Wippe

Für zahlreiche Kinder und Jugendliche ist das Aufwachsen in unserer Gesellschaft eine wackelige Angelegenheit geworden. Trotz aller Offenheit und liberaler Entwicklung, zeichnen sich die Möglichkeiten Jugendlicher gleichzeitig durch Verknappung aus. Sowohl die angemessene Sicherung einer materiellen Basis, als auch die Entwicklung dauerhafter und belastbarer Beziehungen, sind für viele Kinder und Jugendliche nicht mehr selbstverständlich. Die Verlockungen der modernen Gesellschaft mit ihren erweiterten Informations- und Konsummöglichkeiten prägen den Jugendalltag. Diese Verlockungen können jedoch nur "genossen" werden, wenn Ausgrenzung und Verknappung nicht zu bestimmenden Merkmalen des Lebens werden.

Der Verdrängungswettbewerb in den Bildungsabschlüssen, Arbeitslosigkeit, Konsumzwang, aber auch zerrüttete Familien können Jugendliche schnell an den Rand der Gesellschaft bringen. Für junge Menschen kann die Widersprüchlichkeit zwischen Verheißung und Verknappung tragisch sein. Zwangsläufig wurde

Selbstbehauptung zum zentralen Orientierungsmuster der Identitätsentwicklung vor allem männlicher Jugendlicher.



Eigneten sich junge Menschen früher mehrheitlich Identität über die Zugehörigkeit zu einer Gruppe und deren gemeinsamer Merkmale an, so ist dies heute nicht mehr entscheidend. Nicht mehr Gemeinsamkeit, sondern die Einzigartigkeit in Abgrenzung zu den Anderen ist das Kriterium zur Persönlichkeitsentwicklung. Da Jugendliche für eine längere Zeit von den gesellschaftlich relevanten Bereichen, hier vor allem von der Arbeitswelt, ferngehalten werden, sowie Schule und Medien lediglich ausschnittshafte Wirklichkeitserfahrungen vermitteln, findet der Prozess der Persönlichkeitsfindung vor allem in der peergroup während der Freizeit statt (vgl. R. Münchmeier, 1994). Freizeit ist der zentrale Ort der Wirklichkeit für Jugendliche. Hier müssen sie unter extremen Konkurrenzbedingungen ihren **Status** finden.

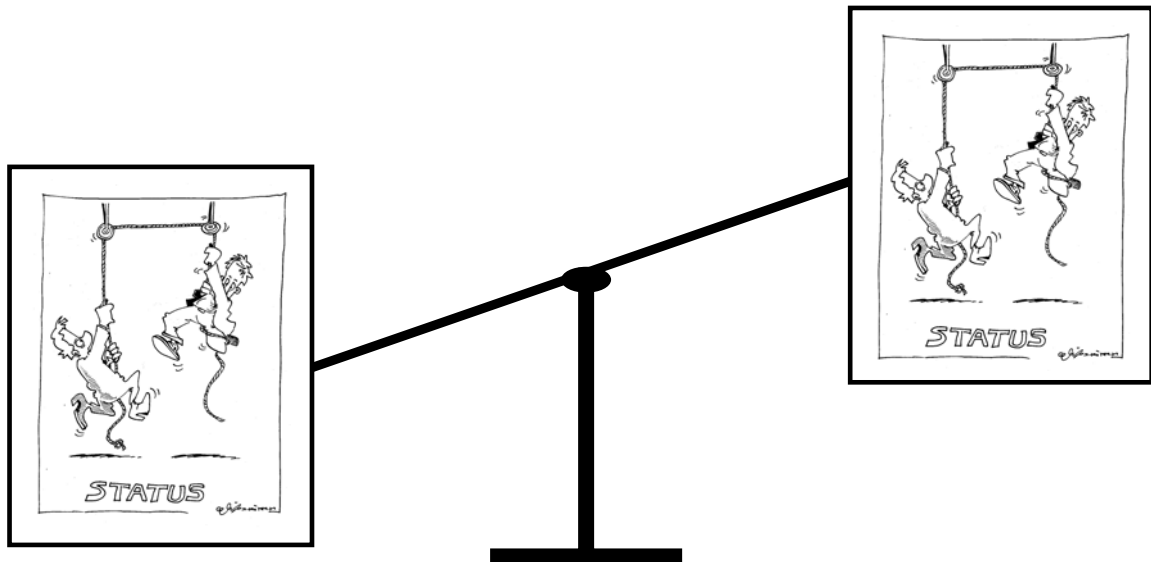
Im Etymologischen Wörterbuch des Deutschen wird Status (lat. status) als Stehen, Stand, Stellung, Geburt und gesellschaftlicher Rang definiert. Status als ein überdauernder, anhaltender Zustand eines Menschen. Ähnlich wie bei Erwachsenen, verbergen sich bei männlichen Jugendlichen dahinter Vorstellungen wie Durchsetzung, Souveränität, Erfolg und Sicherheit.

In unserer konfrontativen Arbeit wird Status nicht mit dem gesellschaftlichen Rang gleichgestellt, sondern unter theater-pädagogischen Gesichtspunkten betrachtet. Status wird situations- und prozessorientiert definiert,

K. Johnstone (vgl. Johnstone 1993) definiert Status aus der Sicht des Schauspiellehrers situations- und prozessorientiert. Er versteht darunter das, was jemand tut und nicht das, was jemand ist. Mit dem Prinzip der Wippe "Ich geh rauf und du gehst runter" beschreibt er meisterhaft das Spiel zwischen Hoch- und Tiefstatus, das alle Menschen, also auch Jugendliche, ständig und überall spielen. Für Johnstone befinden sich alle Menschen permanent auf der Wippe, die ständig zwischen dem Hoch- und Tiefstatus schwankt. Alle

Menschen beherrschen dieses Spiel mehr oder weniger gut. Selbst Könige, Fürsten und Präsidenten spielen es.

Kommunikativer Status



Status-Wippe

Status in der Theaterarbeit beschreibt situativ ein soziales Niveau. Es die Art und Weise, in der wir unseren eigenen Wert zu anderen Menschen in Beziehung setzen. Wir platzieren uns beständig auf einer Werteskala im Verhältnis zu unserer Umgebung. Wir nehmen keinen festen Platz auf der Werteskala ein. Wir wechseln unseren Status und unser Verhalten, je nach Kontext in dem wir uns befinden. Bei einem Einstellungsgespräch ist unser Status ein anderer als bei unseren Freunden in der Stammkneipe.

Beobachten Sie die Staussepiele, wenn sie mit Menschen zusammenkommen.

Versuchen sie festzustellen, wer die höchste soziale Position einnimmt. Wer verhält sich entsprechend einem hohen bzw. einem niedrigen Status? Wer füllt den Raum im Lokal aus und wer fällt auf seinem Stuhl förmlich zusammen? Hoher und niedriger Status sind nicht gleichbedeutend mit sympathisch oder unsympathisch. Sowohl Personen mit hohem als auch solche mit niedrigem Status können freundlich oder unfreundlich sein.

Für jedes Statusextrem gibt es eine Reihe physischer Kennzeichen. Beherrscht man sie, dann kann man, rein körperlich, die ganze Werteskala auf- und abgleiten.

Einige Personen drücken unbewusst immer einen hohen Status aus, andere einen niedrigen. Das wird immer durch den Körper sichtbar, ohne dass man darüber nachdenkt. (vgl. Andersen, 1996).

Unbewusst rechnen wir immer mit Statusunterschieden

Alle verhalten sich anderen Menschen gegenüber entsprechend ihrem Status. Wir signalisieren permanent unseren Platz in der Hierarchie, indem wir anderen gegenüber einen höheren oder niedrigeren Status einnehmen.

Status ist in gleichem Maße etwas, was man anderen Leuten zumisst, wie etwas, was man selbst aufrechterhält. Indem man sich anderen gegenüber untertänig verhält, verleiht man dem anderen einen höheren Status als sich selbst. Gleichzeitig drückt man sich selbst in der Hierarchie hinunter.

Die Triebfeder ist bekannt. Jeder Mensch möchte gut dastehen, anerkannt, erfolgreich sein, und respektiert werden. Ob sich jeder immer und überall daran beteiligen muss, hängt vor allem von der Souveränität und der Selbstsicherheit der Person ab.

Immer wenn Menschen zusammenkommen findet Statuscheck bzw. Statusabgleich statt. Beim Einsteigen in den Omnibus, beim Eintritt in das Wartezimmer beim Arzt und auf dem Bahnsteig zwischen den Reisenden. Patienten im Wartezimmer der Arztpraxis spielen häufig mit ihren Krankheiten Statusspiele. Frau Müller sagt:

"Heute morgen ging es mir mit meinen Gliederschmerzen derartig schlecht, dass ich kaum aus dem Bett kam. Ich habe mir von der Sprechstundenhilfe sofort einen Termin geben lassen und bin sofort hierher."

Frau Meier erwidert darauf:

"Ach wissen Sie, mit meiner Bandscheibe ging's heute überhaupt nicht mehr. Um zum Arzt zu kommen musste ich mir ein Taxi rufen und zu guter letzt kam ich wegen meiner Schmerzen kaum aus dem Wagen raus."

Frau Meier versuchte Frau Müller mit ihrer Krankengeschichte zu übertrumpfen.

Ähnliche Statusspiele werden übrigens alljährlich nach den Sommerferien gespielt. Thema: Urlaub. Zwischen Kollegen im Jugendamt, entwickelte sich kürzlich folgendes Statusspiel: Kollege F. bemerkte, dass er in Oberhausener Schulen z. Z. 3 Coolness-Trainings durchführe und besonders gefordert sei. Kollege G. wiederum berichtete von seinen Coolness- und Anti-Aggressivitäts-Trainings und überhöhte den Status indem er noch von der aktuellen Gruppe der Streitschlichter berichtete, die er betreut.

Handlungs- und situationsorientierte Statusunterschiede sind häufig nur sehr gering und erst bei genauer Beobachtung wahrnehmbar. In der Arztpraxis haben die Privatpatienten einen höheren Status als die Kassenpatienten. Dies kann sichtbar werden durch die Separierung im Warteraum, durch verkürzte Wartezeiten oder genaueste Zeit- bzw. Termineinhaltung durch das Praxispersonal. Vor allem aber wird der höhere Status durch den Patienten in Haltung, Gestik und Mimik offenbar. Die Mehrzahl der Patienten mit tatsächlichem Hochstatus reden nicht viel. Sie sind eher wortkarg, Kleinigkeiten machen den wirklichen Status aus. So entsteht z. B. im Theater Faszination und Spannung eher bei kleinen, kaum wahrnehmbaren Statusunterschieden der Schauspieler.

In diesem Statusspiel ist es allerdings auch möglich, dass sich Menschen mit einem offensichtlich hohen und anerkannten Status tatsächlich im Tiefstatus befinden.

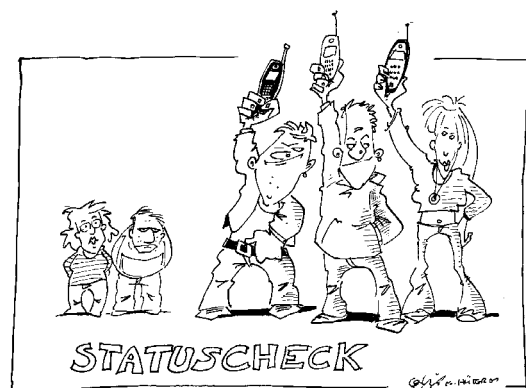
Ein derartiges Statusspiel inszenieren alljährlich beim Wiener Opernball reiche Industrielle. Um den eigenen Status zu erhöhen, 'kauft' man sich für die eigene Loge einen besonderen Stargast ein. Vernünftig denkende Menschen kommen zu dem Ergebnis, dass sich der Industrielle und der Stargast tatsächlich im Tiefstatus befinden und sich eher zum Narren machen. Könige und Adelige umgaben sich mit Zwergen, Hofnarren und Krüppeln um die eigene Größe herauszustellen.

Statusspiele haben oftmals eine gewisse Situationskomik. Zwischen Jugendlichen wird daraus nur selten Komik, weil sie sich ihrer Statusspiele nicht bewusst sind und vor allem, weil sie dringend Hochstatus benötigen.

Kinder und Jugendliche schufen sich in den letzten Jahren Hochstatus, indem sie in die Klasse der Handybesitzer aufstiegen. Das Handy vermittelte den Eindruck von Wichtigkeit und von der Notwendigkeit erreichbar sein zu müssen.

In der Erwachsenenwelt kippt diese Hochstatusbild zur Zeit. Hochstatus hat die Person, die es sich leisten kann, nicht immer und überall per Handy erreichbar sein müssen.

Selbst wenn keine direkte Interaktion stattfindet, fühlen sich junge Leute oftmals in ihrem Status herabgesetzt. Viele Jugendliche lassen sich nur ungern fotografieren weil sie ihren Status nicht outen möchten. Wenn eine Kamera auf eine Person gerichtet wird, besteht die Gefahr, dass der (Tief) Status aufgedeckt wird. Dies gilt für Portraits wie für



Gruppenfotos. Film- und Tonbandaufnahmen entlarven uns. Gestik, Mimik, Stimme wird sichtbar, ohne dass wir in unserem Körper stecken. Aus diesem Grunde sind so viele Fotos gestellt. Der Status gerät dabei nicht in Gefahr.

Ein Jugendlicher aus der Schulklasse erhält auf dem Zeugnis eine gute Note. Einige fühlen sich im eigenen Status herabgesetzt. Sie denken: "Das hat er nur durch schleimen und anbiedern geschafft". Erhält der Jugendliche eine schlechte Note, wird er bemitleidet oder mit Schadenfreude bedacht, womit ebenfalls der eigene Status erhöht wird.

Ein besonders trauriges Statusspiel wurde wochenlang von Oberhausener Jugendlichen nach einem tragischen Unfall gespielt. In der Millenniumsnacht starben 4 junge Leute durch einen Verkehrsunfall. Die >Heerscharen< von Jugendlichen die mit den Verunglückten aufs tiefste befreundet waren und unter der Trauer litten, waren äußerst beeindruckend. Den eigenen Trauerstatus konnte man noch erhöhen, wenn man glaubhaft berichten konnte, in der Unfallnacht am Unfallort gewesen zu sein. Soviel Freundschaften konnte allerdings kein Mensch pflegen.

Das Bedürfnis nach Hochstatus resultiert aus den Lebenserfahrungen der Jungen. Creighton & Kivel haben Tiefstatuserfahrungen von Kindern und Jugendlichen unter dem Stichwort *Adultismus*¹ beschrieben. Eltern, Lehrer und Sozialhelfer beherrschen das Adultismuspiel. Adultismus ist Tiefstatusspiel mit schnellen Erklärungen seitens der Erwachsenen.

- Nie machst Du... oder immer machst Du.
- Aus Dir wird nie etwas."
- Du bist dumm, faul und unverschämt.
- Besser kannst Du es wohl nicht?
- Jetzt nicht, ich habe keine Zeit!
- Wer hat dir das denn beigebracht?
- Wenn das jeder täte, wo kämen wir dahin?
- Du bist noch zu jung, um das zu verstehen!
- Tu endlich was ich sage!
- Warum? - Weil ich es gesagt habe!
- Hör zu wenn ich mit dir rede!
- Na schön, jetzt kriegst du was du verdienst!
- Wie oft habe ich Dir schon gesagt, dass Du...



Wir alle kennen diese Sprüche, sei es, weil wir sie selber gehört haben oder heute selber noch benutzen. Sprüche, die bedeutsame negative Wirkungen auf Kinder und Jugendliche erzielen können und die sie daher nicht hören sollten.

Tiefstatuserfahrungen ziehen sich wie ein roter Faden durch die Lebenswelt vieler Kinder und Jugendliche. Sie wurden zum prägenden Merkmal der Lebensgeschichte. Diese Menschen nehmen wenig Raum ein, egal ob sie sitzen, gehen oder stehen. Sie unterbrechen häufig den Blickkontakt oder meiden ihn sogar. Eine Sonderrolle nehmen hier die männlichen jugendlichen Körperverletzer ein. Sie haben das Tiefstatusspiel scheinbar zu ihren Gunsten verändert. Sie arbeiten jedoch auf der Grundlage einer falschen Hypothese.

Sie befinden sich objektiv betrachtet im Tiefstatus, glauben jedoch subjektiv im Hochstatus zu sein, weil ihnen im Alltag von den verängstigten Mitschülern dies signalisiert wird. Mit Körpersprache und Lautstärke (längerer Blickkontakt, breiter Stand) signalisieren sie plakativ, 'ich bin wer'.

Frauen werden in der Werbung häufig mit Tiefstatusgesten dargestellt. Die Modelle schauen auf Plakaten und in Werbefilmen meistens von unten nach oben. Sie nehmen wenig Raum ein, weil sie die Beine häufig gekreuzt haben. Im Sitzen liegen die Oberschenkel eng aneinander. Der Kopf liegt leicht schief, eine Hand schiebt das Haar hinter das Ohr.

¹ englisch: *adult* - Die Art und Weise wie Erwachsene soziales Wachstum von Kindern und Jugendlichen behindern. In "Die Gewalt stoppen", 1993

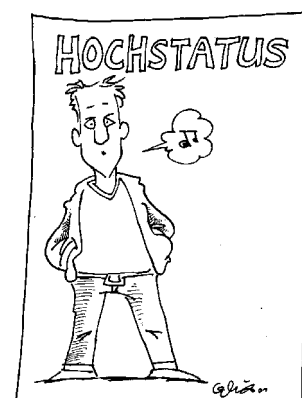
So kann man eine Person mit niedrigem Status spielen (vgl. Andersen, M.M. 1996)

Eine Person mit niedrigem Status macht sich möglichst klein.

- Sie versucht, möglichst wenig Platz zu beanspruchen und kriecht gern in sich zusammen.
- Sie sitzt auf der Stuhlkante und berührt vielleicht den Boden nur mit den Zehen.
- Sie versucht, mit ihrem Körper möglichst wenig Raum einzunehmen.
- Sie will auch nicht zu viel Platz beanspruchen, wenn sie endlich mal das Wort ergreift.
- Sie spricht schnell, um den Leuten nicht die Zeit zu stehlen.
- Sie spricht nicht zu laut, aber laut genug, dass man sich nicht anstrengen braucht, um sie zu hören.
- Vielleicht schiebt sie eine Reihe schneller „oh“´s oder „äh“´s zwischen ihre Worte ein, weil sie sich grundsätzlich unsicher ist über ihren eigenen Wert und um sich zu versichern, dass die Leute mit dem was sie sagt, zufrieden sind.
- Sie benutzt häufig Füllworte wie „ich sag mal“ oder „ein Stückweit“ oder „halt eben“.
- Sie lächelt und verzieht jedes Mal, wenn sie etwas gesagt hat, nervös das Gesicht, um dem was sie gesagt hat, die Spitze zu nehmen. Niemand soll sich verletzt fühlen.
- Sie steht und sitzt wie auf Nadeln, damit sie immer gleich aus dem Weg gehen kann, wenn jemand anders ihren Platz braucht.
- Der andere muss sie gar nicht darauf aufmerksam machen. Die Person mit niedrigem Status hat längst schon damit gerechnet.
- Sie versucht, alle anderen zufrieden zu stellen.
- Eine Person mit niedrigem Status macht viele nervöse Übersprungshandlungen und fummelt die ganze Zeit nervös an sich herum.
- Ihre Augen springen im Raum hin und her.
- Eine Person mit niedrigem Status hält keinen Blickkontakt. Sie schaut jemanden an und schaut gleich darauf wieder weg. Vielleicht schaut sie gleich darauf noch einmal, um die Reaktion des anderen auf sie zu sehen, und schaut dann wieder weg.
- Sie respektiert die Privatsphäre der anderen und schleicht lieber an der Wand entlang, als dass sie jemandem anderen zu nahe kommt.
- Sie entschuldigt sich.
- Sie braucht Mitgefühl. Aber nur so viel, dass sie dadurch nicht stört. Sie will keine Last sein.
- Sie bewegt sich gerne rasch.



Hochstatus zeichnet sich durch eine entspanntere Haltung aus. Diese Menschen bewegen sich weniger und nehmen viel, aber vor allem einen angemessenen Raum in Anspruch. Sie halten den Kopf still während sie sprechen. Menschen mit Hochstatus halten den Blickkontakt ein wenig länger als üblich und werfen niemals einen zweiten Blick zurück.



So kann man eine Person mit hohem Status spielen

(vgl. Andersen M.M. 1996)

- Eine Person mit hohem Status nimmt viel Raum ein.
- Sie macht sich breit, im Raum, in der Zeit und in der Rede.
- Sie findet es selbstverständlich, dass es ganz in Ordnung ist, wenn sie sich so breit macht.
- Sie füllt den Stuhl aus.
- Sie nimmt sich Zeit – sie spricht so lange sie Lust hat.
- Sie nimmt an, dass man ihr gerne zuhört.
- Sie nimmt auch mit ihrem Stimmvolumen viel Platz ein.
- Sie spricht laut, denn sie nimmt an, dass alle daran interessiert sind, sie sprechen zu hören.
- Oder sie spricht ganz leise und fordert, dass alle schweigen, um ihre Worte zu hören.
- Eine Person mit hohem Status hat genügend Zeit und Ruhe.
- Sie fummelt nicht herum und macht keine Übersprungshandlungen.
- Eine Person mit hohem Status hält Blickkontakt. Wenn sie euch anschaut, dann hält sie den Blick und weicht nicht aus, bis sie wohlüberlegt auf etwas anderes schaut.
- Eine Person mit hohem Status, geht wohin sie will und fordert, dass andere ihr aus dem Weg gehen.
- Sie bewegt sich erst dann, wenn sie es will.
- Sie respektiert die „Privatsphäre“ der anderen nicht, sondern geht gern sehr nahe zu ihnen hin.
- Eine Person mit hohem Status gibt Anweisungen und fordert Unterstützung.
- Ihr Selbstvertrauen und ihre Gelassenheit sind nicht zu überbieten.
- Sie bewegt sich gern langsam und wohlüberlegt.

Jungen wollen, wie Erwachsene auch, einen hohen Status möglichst permanent inne haben. Sie wollen geachtet, geehrt und respektiert werden. Ständig im Hochstatus zu sein, ist jedoch in unserem gesellschaftlichen Alltag auf Grund der Rollenvielfalt unmöglich und so lautet die Aufgabe für den Jugendlichen:

- Werde Experte für Statusspiele und spiele im jeweiligen Kontext den richtigen (angemessenen) Status -

Sie müssen lernen mit der Mehrdeutigkeit und der Ambivalenz von Rollen klar zu kommen. Doch genau hier haben gewaltbereite Kinder und Jugendliche ein großes Defizit. Mangels relevanter Hochstatuserfahrungen in ihrem bisherigen Leben, "genehmigen" sie sich ihren Hochstatus in destruktiver Form im Spiel der Wippe, indem sie ihrem Gegenüber öffentlich Tiefstatus zuordnen. "Ich erhöhe meinen Status, indem ich Deinen herunterschraube". Schlimmstenfalls geschieht dies durch die gewalttätige Unterwerfung des Opfers durch den Täter. Das kann aber auch die Verächtlichmachung und Herabwürdigung wegen Äußerlichkeiten (Aussehen, out-fit, Herkunft) sein. Die Beleidigung mittels sexistischer Anmache zwischen Kindern und Jugendlichen ist nichts anderes. Zusätzlich zielt diese Art der Beleidigung, so glauben zumindest die meisten Opfer der Provokation, auch noch auf den Status von Familienmitglieder ab. "Die Ehre der Mutter ist gefährdet". Tatsächlich geht es dem Provokateur um eine Wirkung in Richtung Opfer.

Weil die Jugendlichen sich auf der Wippe befinden, werden diese belastenden und schwierigen Situationen von ihnen als eindimensionale *'Wenn - dann' Konstellation* analysiert.

***"Wer Hurensohn zu mir sagt, der kriegt was auf's Maul".
"Was guckst Du - willst Du was auf die Fresse"?***

Ein 19-jähriger Skinhead konnte in folgender Situation nur eindimensional denken: Ein ausländischer Jugendlicher bellte den braven, friedlichen Hund des Skinheads freundlich an (welche Ketzerei, einen >deutschen Hund< anzubellen). Der Hundehalter wurde aggressiv und es reichte aus, um mit mehreren Personen in eine Schlägerei zu geraten.

Der Status des jungen Mannes wurde durch das imitierte Bellen in Frage gestellt. Seine Reaktion hieß Schlagen.

Je gravierender und anhaltender die Tiefstaterfahrungen Jugendlicher waren, um so schwieriger ist für sie die Auflösung der Eindimensionalität und die Abkehr von den 'Wenn-Dann-Situationen'.

Die härtesten >Statusspiele< werden nach Polsky im Gefängnis oder in Heimen (halboffen), gespielt. Jugendliche in geschlossenen Gruppen orientieren sich z. B. an Rollenbildern wie Führer, Leutnants, Mitmacher, Isolierte, Dyaden, Laufburschen und Sündenböcke. Die jugendlichen Delinquenten verhalten sich in der Gruppe gemäß dieser Rollenbilder. Die Mobilität innerhalb der Sozialordnung wird von vier Faktoren beeinflusst:

- Härte – Ranking - Einschüchterungsgesten - Zum-Sündenbock-machen

Härte ist die ständige Bereitschaft zu physischer Aggression und somit die Grundkomponente für einen möglichen „sozialen Aufstieg“ innerhalb der Gruppe.

Ranking ist eine Form der subtilen Provokation, die den gesamten Alltag durchzieht. Die Jugendlichen sind ständig bemüht, einander zu „ranken“, d. h. sich durch Provokation von in der Sozialordnung unter und neben ihnen Stehenden sich des eigenen Status zu versichern. „Ranking“ ist ein Signal für das ständig spannungsgeladene Umgehen miteinander.

Einschüchterungsgesten haben tendenziell die gleiche Funktion. Die Abklärung und Festschreibung des Status innerhalb der Hierarchie der Gruppe. Ein Gefühl des ständigen Bedroht- und Ausgeliefertseins ist das Ergebnis dieses Verhaltens für viele Jugendliche.

Zum-Sündenbock-machen ist die äußerste Konsequenz dieser Verhaltensweisen. Der Sündenbock ist für gewöhnlich ein kleiner und etwas weicherer Junge, der allein in die Einrichtung kam. Wenn er nicht hart ist, sich im „Ranking“ nicht auskennt und auf Einschüchterungsgesten auch im Status niedrigstehender Jungen angstvoll reagiert, wird er gnadenlos fertiggemacht. Er dient als Aggressionsobjekt für alle übrigen und hat keine Freunde. Es ist äußerst schwer aus dieser Rolle wieder herauszukommen.

In Jugendgruppen und Schulklassen verhindert das Statusspiel auf der Wippe die Zusammenarbeit und schafft ein gestörtes soziales Klima. In manchen Schulklassen drängt



sich zu Beginn eines Coolness-Trainings der Eindruck auf, dass nicht die geringste Hoffnung besteht, die Klasse jemals mit den Grundhaltungen unserer Arbeit (Teamgeist, Lobkultur, Respekt, Humor, Konfrontation) zu infizieren, weil jedes Mitglied der Gruppe den Status des Anderen angreift, und zwar offen und unverhohlen. Manchmal passt das Bild des Haifischbeckens oder der Löwenmeute, die sich um die Beute schlagen.

Fast alle Klassenmitglieder versuchen zwanghaft ihren Status zu erhöhen, indem sie die Technik der Fremderniedrigung einsetzen. Im Ergebnis befinden sich schließlich alle im Tiefstatus.

Statusspiele können Angriff oder Flucht zum Ziel haben

Angriff/Offensive	Flucht/Defensive
<p>Selbsterhöhung Beispiel: Die trauernden Jugendlichen erhöhten ihren Status, indem viele vorgaben, besonders eng mit den verunglückten Jugendlichen befreundet gewesen zu sein.</p>	<p>Selbtherabsetzung Beispiel: Die eigenen Schwächen und Unzulänglichkeiten werden in den Vordergrund gestellt.</p>
<p>Fremdherabsetzung Beispiel: Abwertende Bemerkungen und Äußerungen über eine andere Person. Beleidigungen, Verächtlichmachung bis hin zu Gewalttaten</p>	<p>Fremderhöhung Beispiel: Einer anderen Person werden besondere und bemerkenswerte Fähigkeiten zugeschrieben.</p>

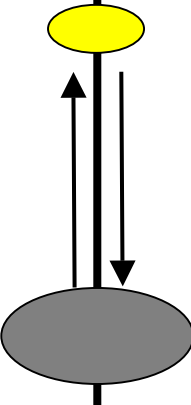
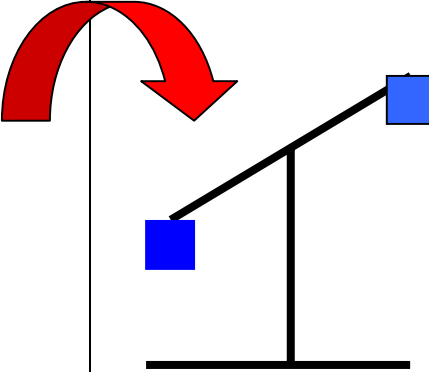
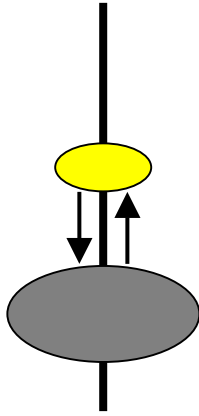
Obwohl die Fremdherabsetzung (dem Anderen einen Tiefstatus zuordnen) nicht grundsätzlich Kampf beabsichtigt, sondern als Ziel die kampflose Unterwerfung (Opferhaltung) verfolgt, führt der einsetzende Eskalationsprozess häufig zum Kampf. Im Gegensatz dazu wird im Prozess der Selbstherabsetzung tendenziell die Opferkonstellation begünstigt, indem einem anderen freiwillig Macht gegeben wird (vgl. Rhode, R., Bongartz, R., Meis, S.: Angriff ist die schlechteste Verteidigung, Seminarkonzept, Basta-Bildung, Wuppertal 2001).



Die Alternative zur Konfrontation, Eskalation und Kampf
DIE WIPPE NICHT BETRETEN

Dazu benötigen Kinder und Jugendliche Authentizität, Klarheit und Eindeutigkeit unter Beibehaltung der Durchsetzungsfähigkeit. Je gravierender und anhaltender die Tiefstaterfahrungen Jugendlicher waren, um so schwieriger ist für sie die Auflösung der Eindimensionalität und die Abkehr von den 'Wenn-Dann-Situationen' und um so schwerer fällt es ihnen, die Statuswippe nicht zu betreten.

Das Statusspiel auf der Wippe unter Gleichen weist eine horizontale Struktur auf.
Mit oder als Führungsperson (Vorgesetzter) entsteht eine vertikale Struktur.

Steile Hierarchie	Statusspiel auf Wippe vgl. Rhode, Bongartz, Meis „Angriff ist die schlechteste Verteidigung“, noch nicht veröffentlichtes Buchmanuskript	Flache Hierarchie
		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Autoritäres Führungsverhalten ➤ Missachtung ➤ Selbsterhöhung ➤ Fremderabsetzung ➤ Abwertung der Geführten ➤ Keine Wertschätzung ➤ Durchsetzung ist geprägt von Missachtung ➤ Großer Abstand auf der Statusachse ➤ Paternalistisches System ➤ Akzeptanz der Führenden durch die Geführten eher gering und auf wackeligen Fundamenten. 	<p>Wer sich als Führungskraft auf die Wippe begibt, hat seine Führungsposition verlassen und befindet sich auf der Ebene der Gleichen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fördert Partizipation ➤ Stärkt Selbstbestimmung und Verantwortung der Geführten ➤ Führung praktiziert Fremderhöhung ➤ Aufwertung der Geführten ➤ Geringer Abstand auf der Statusachse

AA-Trainerinnen und CT-Trainerinnen sind im Umgang mit Kinder und Jugendlichen Führungskräfte.

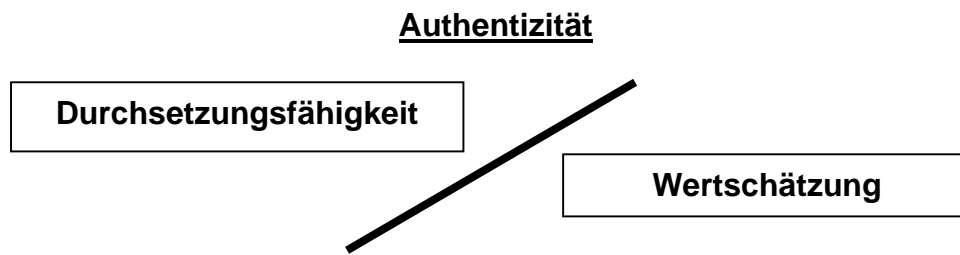
Führung bedeutet Eindeutigkeit und Klarheit

Übungen - Rollenspiel

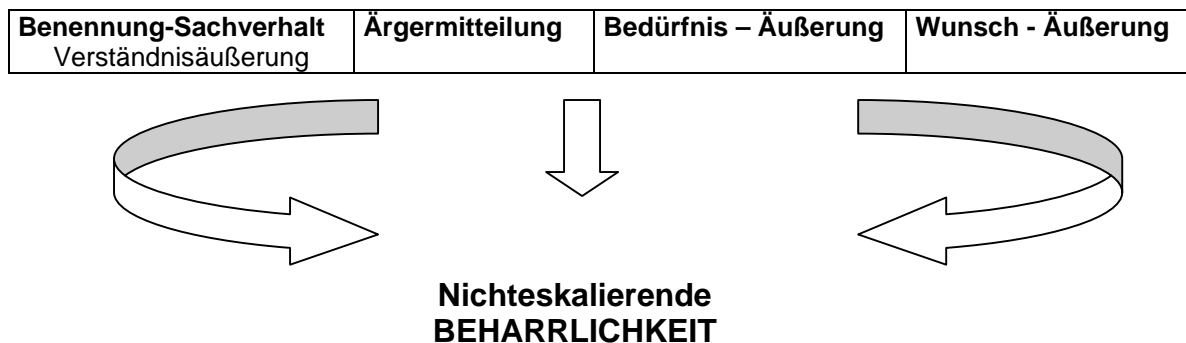
- Lehrer im Kollegium negiert respektlos die Ideen einer jungen Kollegin. Sie sucht das Gespräch zur Klärung, ohne auf die Einladungen zur Wippe einzugehen.
- Der Standmixer - Partner nutzt das Mix-Gerät häufig ohne es zu säubern. Partnerin möchte eigene Interessen (ordnungsgemäße Handhabung und Reinigung) durchsetzen. In der Auseinandersetzung nimmt sie die Einladungen auf die Wippe nicht an.

Betritt nicht die Statuswippe!!

Hierzu wird Authentizität, Klarheit und Eindeutigkeit unter Beibehaltung der Durchsetzungsfähigkeit verlangt, die in eine nichteskalierende Beharrlichkeit mündet.



Es geht in der Auseinandersetzung um die Selbstgewissheit über das eigene Ziel. Die notwendige Stärke ziehen wir aus unserem Bedürfnis.



„Ich möchte nicht beleidigt werden“.
wird zu,
„Ich möchte mit Respekt behandelt werden“
TECHNIK DER KAPUTTEN SCHALLPLATTE

Rollenspiel:

- Schüler wirft Abfall auf den Schulhof – in den Klassenraum.
- Schüler setzt zu Beginn des Unterrichtes die Mütze nicht ab.
- Schüler erhält die Aufforderung zu gehen und weigert sich.

Dabei wird auf DU-Botschaften verzichtet. Es wird die deeskalierende Wirkung von Ich-Sätzen genutzt.

ICH-Sätze haben Vorteile	DU-Sätze haben Nachteile
<p><small>Vgl. Jugert, Rehder, Notz, Petermann, Fit for Life, Juventa, 2001</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie geben eine subjektive Meinung wieder und erzeugen weniger Abwehr und Widerstand • Sie ermöglichen das Benennen eigener Bedürfnisse und Gefühle • Sie ermöglichen die Aufrechterhaltung der Beziehung, weil Wertschätzung mitschwingt 	<ul style="list-style-type: none"> • Der Partner wird negativ charakterisiert! • Sie sind Auslöser von Streit und Beschimpfungen. • Der Adressat fühlt sich kritisiert und verletzt. • Er schaltet auf Abwehr und denkt an Rache. • Du-Botschaften lassen Respekt vor den Bedürfnissen des anderen vermissen.

Beispiele

• Ich fühle mich von deiner lauten Musik	• Sei endlich mal leiser, du bist nicht alleine
--	---

<p>gestört!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meiner Meinung nach hast du nicht so sorgfältig gearbeitet, wie ich das sonst von dir kenne. • Ich fühle mich von dir übergangen, ich möchte mitentscheiden. • Ich fühle mich einsam und würde mich freuen, wenn du mehr Zeit für mich hättest. 	<p>zuhause!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Du hast dir ja mal wieder entsetzlich viel Mühe gegeben. • Warum musst du immer alles alleine entscheiden? • Nie hast du Zeit für mich!
---	---

Wer mehr über diesen Ansatz lernen will, sollte sich zur Jahresmitte das Buch von Rudi Rhode, Bongartz und Meis besorgen. „Angriff ist die schlechteste Verteidigung“.

Literaturangaben:

- Andersen, M.M., 1996**, Theatersport und Improtheater, Impuls/Buschfunk, Planegg
Besemer, Ch. 1993, Mediation, Vermittlung in Konflikten
Boal, A. 1976: Theater der Unterdrückten, Frankfurt a. M
Creighton A. /Kivel, P. 1993: Die Gewalt stoppen, Verlag a. d. Ruhr, Mülheim
Dannenbeck, C. 1990: Was ist Eltern wichtig? Dji bulletin. 90 (16).
Faller, K., Kerntke, W., Wackmann, M. 1996: Konflikte selber lösen, Mediation für Schule und Jugendarbeit: 8 - 13
Hagedorn, O. 1994 Konfliktkosten. Berlin
Johnstone, K. 1993: Improvisation und Theater, Berlin
Johnstone, K. 1996: Theaterspiele, Berlin
Landscheidt, K. 1998: Die Behandlung aggressiver/oppositioneller Kinder: Heft 44 des Landesinstitutes für Schule und Weiterbildung, Soest 1998
Müller, B.1994: Gewaltprävention im und durch Sportunterricht. Konstruktiv handeln Basistexte zur Grundschulausstellung zur Verminderung von Gewaltbereitschaft. Berliner Institut f. Lehrerfort- und Weiterbildung und Schulentwicklung
Münchmeier, R. 1994: Von den Schwierigkeiten des Aufwachsens. Kind, Jugend und Gesellschaft. Zeitschrift für Jugendschutz 94 (4): 117 - 122
Rhode, R., Bongartz, R., Meis,S.: Angriff ist die schlechteste Verteidigung, Seminarkonzept, Basta-Bildung, Wuppertal 2001).
Schneider, P. 1993, Kursbuch Deutsche Jugend - September 1993
Stadt Oberhausen 1997: Dokumentation des Arbeitskreises Jugendorientierung 1992 - 1996
Weidner, J. 1993: Anti-Aggressivitäts-Training für Gewalttäter, Bonn
Weidner, J. 1999 "Alte und neue Herausforderungen der Jugendhilfe" Redemanuskript,
Weidner, J. Kilb, R. Kreft, D.1997: Gewalt im Griff, Bd1. Weinheim/Basel

Zeichnungen: **Michael Hüter, Karikaturist, 1997 - 2000**, Bochum

Der Autor

- Jahrgang 1953
- Ausbildung zum Speditionskaufmann
- 1976 – 1979 Studium der Sozialpädagogik
- Seit 1980 Jugendpfleger der Stadt Oberhausen
- 1994 - 2002 Vorsitzender des Deutschen Kinderschutzbundes Oberhausen e. V.
- 1987 – 1989 Ausbildung zum Supervisor „**Gestalttheoretische Supervision mit Gruppen**“, Leitung: Prof. Dr. W. Hinte, Universität GH Essen
- 1993 – 1995 Ausbildung zum **Anti-Aggressivitäts-Trainer®** beim Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik, ISS Frankfurt a. M. Leitung: Prof. Dr. Jens Weidner, Fachhochschule Hamburg
- Seit dem Sommersemester 1993 Lehrauftrag an der Universität GH Essen, Fachbereich 2, Erziehungswissenschaften/Didaktik und Methodik der Sozialarbeit und Sozialpädagogik
- 1998 - 1999 Zusatzausbildung **Theaterpädagogik** am Kresch-Theater Krefeld
Leitung: Helmut Wenderoth - Regisseur
- Referent und Ausbilder für AAT-Trainer beim Institut für Sozialarbeit und Sozialpädagogik in Frankfurt (ISS-Ffm)
- Mitbegründer des Deutschen Instituts für Konfrontative Pädagogik, Hamburg (IKD)