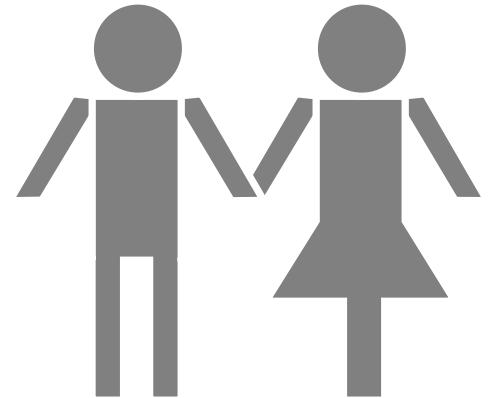


## V. Aggression und Durchsetzung

Ohne auf die einzelnen Aggressionstheorien einzugehen, kann man zwei Arten von Aggression (ad-gredi = an etwas oder jemanden zugehen, herantreten) unterscheiden:

- a) Destruktive Aggression, die durch ein vorwiegend irrationales Moment gekennzeichnet ist. Sie äußert sich meist in nach innen oder außen gerichteter Schädigung oder Zerstörung. Sie hat ihr Zielobjekt verloren. Diese Aggressionsform steht nicht mehr unter Kontrolle des Ichs.
- b) Im Gegensatz dazu steht die konstruktive Aggression, die es dem Individuum ermöglicht, in Bezug auf ein Objekt hin seine Bedürfnisse zu artikulieren und zu realisieren. Diese Form der Aggression meinen wir, wenn bei der Beschreibung der Kategorie dieser Begriff verwendet wird.



Unter Durchsetzung versteht man den Willen und die Fähigkeit, die eigenen Interessen, die u. U. im Gegensatz zu den Interessen anderer stehen, zu vertreten und brauchbare Lösungen zu ihrer Verwirklichung zu suchen.

Die Spiele sind konfliktorientiert konzipiert, d. h. sie dienen dazu,

- a) den Gruppenmitgliedern das Vorhandensein von Konflikten in Gruppe und Gesellschaft deutlich zu machen;
- b) die vorliegenden Verhaltensmuster und Konfliktlösungsmechanismen zu diskutieren;
- c) neue Verhaltensmöglichkeiten zu finden und – vorerst im Spiel – zu realisieren.

Die Identität und das Selbstwertgefühl eines Menschen resultieren aus seinen Möglichkeiten, eigene Bedürfnisse und Interessen zu artikulieren und durchzusetzen. Viele Menschen sind

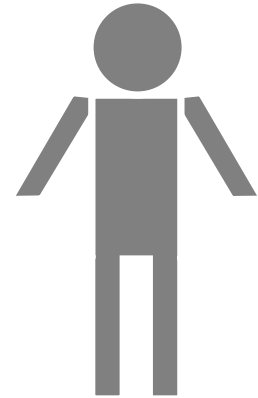
dazu nicht in der Lage, da in unserer Kultur das Streben, eigene Wünsche zu verwirklichen, oft negativ bewertet wird. Dass die Persönlichkeit von

gelernten, anerzogenen und verinnerlichten Normen und Verhaltensweisen abhängig ist, wird hier besonders deutlich. Die Fähigkeit, einem Objekt (einer Person oder Sache) konstruktiv zu begegnen und dabei um eigene Wünsche und Bedürfnisse zu wissen, ist jedoch unbedingt notwendig für die Liebes- und Arbeitsfähigkeit.

In diesen Spielen besteht die Möglichkeit, in Konfrontation mit anderen Gruppenmitgliedern verschiedene Formen der Durchsetzung kennenzulernen oder zu entwickeln:

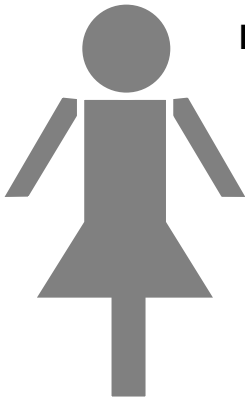
- sich mit Gleichgesinnten zusammensetzen, um so leichter etwas zu erreichen;
- Unlust und Hassgefühle gegenüber Inhalten, Methoden oder anderen Gruppenmitgliedern zuzulassen, zu äußern und gemeinsam nach Ursachen zu fragen.

Diese Fähigkeiten ermöglichen, entweder negative Gefühle abzubauen, mit ihnen zu leben, oder sie zum positiven Antrieb werden zu lassen. Außerdem erfährt der Einzelne, dass Gruppendruck besteht und mit welchen Zwängen er dadurch konfrontiert wird. Erst dieses ermöglicht ihm, Zwängen zu widerstehen und z. B. bei bestimmten Spielen nicht mitzumachen. Weiterhin lernt man, nicht nur eigene Bedürfnisse und Interessen durchzusetzen, sondern diese auch auf ihre Legitimität und Erfüllbarkeit hin von der Gruppe überprüfen zu lassen.



### Grenzen und Gefahren:

Bei der Anwendung dieser Spiele muss allen deutlich werden, dass es notwendig ist, die Fähigkeit zur Durchsetzung eigener Bedürfnisse und Interessen zu lernen. Dies wird dem schwer zu vermitteln sein, der den Satz „Liebe deinen Nächsten wie dich selbst“ nur mit dem Schwergewicht auf dem ersten Teil sieht. Es sollte klar werden, dass man den Nächsten, dessen Persönlichkeit sich ja aus eigenen Interessen und Bedürfnissen zusammensetzt, nicht mehr annehmen und akzeptieren sollte als sich selbst. Denn erst, wenn man in der Lage ist, seine eigenen Bedürfnisse und Interessen zu realisieren, kann man die der anderen erkennen und ver wirklichen helfen. Befinden sich Eigen- und Nächstenliebe nicht im Gleichgewicht, so verliert man den eigenen Standpunkt und ist deshalb auch nicht mehr zur Nächstenliebe fähig, die sich in sozialem Engagement niederschlägt.



### Praktische Tipps:

Werden negative Gefühle in der Gruppe deutlich, so darf das nicht dazu führen, die Spannung in jedem Fall vorschnell abzuschwächen, da Spannung – konstruktiv genutzt – zur Veränderung und Bewältigung der Situation ein Antrieb ist. Wird diese Spannung zu schnell abgebaut und eine harmonistische (aber nicht harmonische!) Gruppensituation geschaffen, so erlischt nicht nur dieser Antrieb, sondern die Möglichkeit bleibt ungenützt, dass der Einzelne lernen kann, seine eigenen Bedürfnisse über längere Zeit gegen Widerstände zu vertreten.



## 50 Klassensprecherwahl

**Gruppengröße:** 6–14

An unserer Schule findet die Wahl zum Klassensprecher statt, für das Amt stehen zwei Bewerber zur Verfügung. Die Bewerber müssen nun eine Wahlrede halten, in der sie nicht, wie üblich, ihre eigenen Vorzüge, sondern die Vorzüge ihres Gegners preisen sollen. Wer am überzeugendsten nachzuweisen versteht, dass eigentlich sein Konkurrent der richtige Schüler für den Posten ist, wird neuer Klassensprecher.

## 51 Immer das Gegenteil 3

**Gruppengröße:** 8–20

Die Spieler bilden zwei gleich große Gruppen, die sich mit dem Rücken zur Wand gegenüberstehen. Die Gruppen versuchen, auf ein Startzeichen hin, die jeweils gegenüberliegende Wand zu erreichen. Dabei sollen sie die andere Gruppe am Erreichen der eigenen Wand hindern.

Spielmöglichkeiten: Spontan, ohne besondere Anweisung – eingehakt.

### **Beobachtungskriterien:**

Wird einzeln oder gemeinsam versucht, die andere Wand zu erreichen und den Gegner am Erreichen der eigenen Wand zu hindern?

### **Gefahren:**

Es empfiehlt sich, Brillen vor dem Spiel abzunehmen sowie spitze und zerbrechliche Gegenstände von der Spielfläche zu entfernen.

## 52 Schieben

**Gruppengröße:** 8–16

**Lernziele:** Lernen, sich über gegenseitige Gefühle klar zu werden, die besonders in Konkurrenz-Situationen entstehen.

Zwei Schüler stehen einander gegenüber, legen ihre Hände mit den Handflächen gegeneinander und verhaken die Finger. Auf ein Zeichen hin versuchen sie, einander von der Stelle zu schieben und zurückzudrängen. Sie können den Kampf zu jedem beliebigen Zeitpunkt abbrechen.

**Beobachtungskriterien:**

- Warum wird der Kampf aufgegeben: aus Erschöpfung, innerer Genugtuung, Unterlegenheitsgefühl, Resignation? Wie fühlt sich der Aufgebende?
- Wie verhält sich der Sieger?

**Gefahren:**

Es muss genügend Platz vorhanden sein. Die Schüler sollten in guter physischer Verfassung sein, da das Spiel anstrengend ist.

## 53 Druck und Gegendruck

**Gruppengröße:** 6–16

**Lernziele:** Lernen, auf Wünsche anderer einzugehen, ohne dabei die eigenen aufzugeben.

Die Klasse geht schweigend im Raum umher. Jeder sucht sich einen Partner, sodass sich schließlich zwei zahlenmäßig gleichstarke Gruppen in zwei Reihen gegenüberstehen. Mit erhobenen Händen (ohne sich zu berühren!) reagiert jedes sich gegenüberstehende Paar auf Druck und Gegendruck durch Vor- und Zurückgehen. Anschließend reagieren die sich gegenüberstehenden Reihen als Gruppe in derselben Weise aufeinander.

**Beobachtungskriterien:**

- Wird Druck mit Gegendruck oder mit Resignation (= wegdrücken lassen) beantwortet?
- Wer fühlt sich als Sieger, wer als Verlierer?

**Gefahren:**

Es muss genügend Platz vorhanden sein. Das Spiel ist recht anstrengend.

## 54 Einer steigt aus

**Spieldauer:** 30–60 Minuten

**Gruppengröße:** 6–20

**Lernziele:** Der Einzelne soll lernen, seine Interessen gegenüber einer in sich geschlossenen Gruppe anzumelden und durchzusetzen.

Alle, bis auf einen Schüler, der in der Mitte steht, bilden eng aneinanderstehend – verhakt – einen Kreis. Der in der Mitte Stehende soll versuchen, herauszukommen.

**Beobachtungskriterien:**

- Wie versucht der Einzelne, aus dem Kreis auszubrechen?
- Setzt er seine Überredungskünste ein, versucht er es mit List oder mit körperlicher Kraft?

**Gefahren:**

Brillen vorher absetzen!

## 55 Menschliche Maschine II

**Gruppengröße:** 8–15

Die Klasse soll eine Maschine darstellen.

Zuerst werden von der Klasse gewählt: Ein Erfinder, der die Idee für die Maschine hat, ein Ingenieur und mehrere Arbeiter, die nach den Anweisungen des Ingenieurs die Maschine aus den übrigen Personen bauen. Dann wird die Maschine in Betrieb genommen, wobei die Spieler ihre Bewegungen mit Geräuschen begleiten und unterstreichen. Dann wird die Maschine von einem Schüler zerstört.

**Beobachtungskriterien:**

- Wer spielt die Rolle des Zerstörers?
- Wie zerstört er die Maschine?
- Wie reagiert die Gruppe auf die Zerstörung: Wehrt sie sich – hält sie zusammen – lässt sie es passiv mit sich geschehen?

**Gefahren:**

Brillen vorher absetzen!