Ü3: Gewalt: Definition und Reflexion

Zeit

ca. 30 Minuten

Material

ausgefüllte Moderationskarten der Teilnehmenden, Vorlage Mindmap „Gewaltdifferenzierung“

Analog: Tafel und Magnete/Klebeband (alternativ: Flipchart)

Digital: mit einem Browser-Tool, z. B. **„Draw Chat“** (Open Source, kollaborativ, ohne Anmeldung). Die Moderation kann eine leere Mindmap anlegen und den Teilnehmenden mit einem Link den Zugang zu dieser Mindmap ermöglichen, sodass diese zusammen daran arbeiten können.

Ziele

- tieferes Verständnis verschiedener Formen und Folgen von Gewalt

Ablauf

1. Die Einheit startet mit der **Auswertung der Beobachtungsaufgabe** zum Film:

- An welcher Stelle im Film ist Gewalt im Spiel?
- Um welche Form von Gewalt handelt es sich?

Die Teilnehmenden können ihre Ideen dazu äußern, die Moderation notiert ggf. schon Aspekte für die gemeinsame Mindmap auf die Tafel/Flipchart. Gegebenenfalls können noch Nachfragen gestellt werden, bspw.: „Wer leidet unter der Gewalt?“

2. Die Teilnehmenden und die Moderation erstellen gemeinsam eine **Mindmap** zur Ausdifferenzierung des Gewaltbegriffs. Dabei geht es nicht mehr nur um den Film, sondern ganz allgemein um Formen, Hintergründe und Folgen von Gewalt. Zu jedem Aspekt werden jeweils Assoziationen gesammelt. Diese tauchen meist

als Gegensatzpaare auf (legal/ illegal oder physische/psychische Gewalt).

Folgende Fragen können dabei zur Unterstützung gestellt werden:

- Wer übt Gewalt aus?
- Was sind Folgen von Gewalt?
- Welche Formen kann es geben?
- Gegen wen richtet sich Gewalt?
- Geschieht sie immer mit Absicht?

Wir gegen Uns_Mindmap1
PDF 291,6 KB
(https://rise-jugendkultur.de/files/2022/04/wir-gegen-uns_mindmap1.pdf)

Wir gegen Uns_Mindmap2
PDF 106,4 KB
(https://rise-jugendkultur.de/files/2022/04/wir-gegen-uns_mindmap2.pdf)

Online verfügbar: https://rise-jugendkultur.de/material/gewalt-definition-und-reflexion/

RISE ist ein Projekt des JFF. Der Aufbau der Plattform wurde in den Jahren 2019 bis 2021 gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.