

Inhalt

Einleitung8

Teil 1

Heutige Herausforderungen für Lehrpersonen11

1 — Klassen als heterogene Gebilde12

1.1 Gruppencodes und Tabuisierungen in Klassen und Schulen13

1.2 Parallelwelten14

1.3 Der Einfluss der Gleichaltrigen16

1.4 Die Lehrperson als Gegenfigur17

1.5 Die Bedeutung von Regeln in der Schule19

Problematik der Regeln20

1.6 Geschichten als Spielraum über die Regeln hinaus22

Teil 2

Geschichten als Mittel der Klassenführung25

2 — Die psychologische Bedeutung von Geschichten26

2.1 Eindrücke in einen Zusammenhang stellen und Sinn kreieren26

2.2 Themen werden auf den Tisch gebracht26

2.3 Sensibilisierung27

2.4 Selbstbild entwerfen27

2.5 Geschichten stiften Identität28

2.6 Motivation für Einzelne und Gruppen28

2.7 Geschichten als Ausdruck der persönlichen Matrix29

3 — Geschichten als Denkanstoß30

3.1 Mut zum wertfreien Dialog30

3.2 Das Erzähltheater Kamishibai30

3.3 Das Mythodrama32

3.4 Narrative Lernprozesse34

4 — Fazit35

Teil 3

Anlage der Unterrichtseinheiten/Methode37

5 — Aufbau der Unterrichtseinheiten38

6 — Vorbereitungen der Lehrperson41

6.1 Befindlichkeit der Klasse abklären41

6.2 Thematische Gegensätze identifizieren42

6.3 Eine Geschichte auswählen42

7 — Durchführung	44
7.1 Einstimmung	44
7.2 Befindlichkeitsrunde	46
7.3 Einführung der Figuren	47
7.4 Erzählakt	49
7.5 Fortsetzung(en) der Geschichte	50
7.6 Bearbeitung	51
7.7 Inhalt der Fantasien	53
7.8 Interpretation	55
7.9 Transfer	58
7.10 Konkrete Änderung	59

Teil 4

Mobbing	65
----------------	----

8 — Erscheinungsbilder und Maßnahmen	66
8.1 Erscheinungsbilder von Mobbing	66
8.2 Wieso wird in Klassen gemobbt?	69
8.3 Mobbingmethoden	72
8.4 Mobbingtypen: Außenseiter, auffälliges Verhalten, Narzisst	73
<i>Auffällige Kinder</i>	74
<i>Unschuldige Mobbingopfer</i>	74
<i>Narzisstische Mobbingopfer</i>	75
8.5 Psychologische Folgen	75
8.6 Maßnahmen gegen Mobbing in der Klasse	77
<i>Differenzen zulassen, kein Harmonieterror</i>	77
<i>Einstellung der Lehrperson: Gruppe nicht spalten, sondern zusammenbringen</i>	78
<i>Alphatiere frühzeitig miteinbeziehen</i>	79
<i>Gemeinschaft pflegen (verbindende Erlebnisse)</i>	79
<i>Palaverrunden</i>	80
<i>Verdachtsmomente ausdrücken, direkt ansprechen</i>	80
<i>Gespräche mit Fragen statt Antworten abschließen</i>	80
<i>Kleine Änderungen in der Klasse vornehmen</i>	81
<i>Gesprächskultur pflegen</i>	82
<i>Dramen statt Mobbing</i>	82

Beispielgeschichten	85
Die Rache der Diva	86
Der Gangster	91
Die mysteriöse Inselbevölkerung	99
Die Goldgräber	103
 Anhang	107
Was ein guter Erzähler mitbringen sollte	108
<i>Empathie für die Zuhörenden</i>	108
<i>Fantasie</i>	108
<i>Hingabe</i>	109
Schritte und Elemente einer Interpretation	110
<i>Erster Eindruck</i>	110
<i>Dynamik</i>	110
<i>Persönliche Assoziationen</i>	111
<i>Symbole</i>	111
<i>Tonalität</i>	111
<i>Bewegungen</i>	111
<i>Interaktionen</i>	111
<i>Metaphern</i>	112
<i>Farben</i>	112
<i>Komposition</i>	112
<i>Wiederkehrende Motive</i>	112
Break-Thru während eines Projekthalbtags	113