

Inhalt

Einleitung	8
Teil 1	
Heutige Herausforderungen für Lehrpersonen	11
1 — Klassen als heterogene Gebilde	12
1.1 Gruppencodes und Tabuisierungen in Klassen und Schulen	13
1.2 Parallelwelten	14
1.3 Der Einfluss der Gleichaltrigen	16
1.4 Die Lehrperson als Gegenfigur	17
1.5 Die Bedeutung von Regeln in der Schule	19
<i>Problematik der Regeln</i>	20
1.6 Geschichten als Spielraum über die Regeln hinaus	22
Teil 2	
Geschichten als Mittel der Klassenführung	25
2 — Die psychologische Bedeutung von Geschichten	26
2.1 Eindrücke in einen Zusammenhang stellen und Sinn kreieren	26
2.2 Themen werden auf den Tisch gebracht	26
2.3 Sensibilisierung	27
2.4 Selbstbild entwerfen	27
2.5 Geschichten stifteten Identität	28
2.6 Motivation für Einzelne und Gruppen	28
2.7 Geschichten als Ausdruck der persönlichen Matrix	29
3 — Geschichten als Denkanstoß	30
3.1 Mut zum wertfreien Dialog	30
3.2 Das Erzähltheater Kamishibai	30
3.3 Das Mythodrama	32
3.4 Narrative Lernprozesse	34
4 — Fazit	35
Teil 3	
Anlage der Unterrichtseinheiten/Methode	37
5 — Aufbau der Unterrichtseinheiten	38
6 — Vorbereitungen der Lehrperson	41
6.1 Befindlichkeit der Klasse abklären	41
6.2 Thematische Gegensätze identifizieren	42
6.3 Eine Geschichte auswählen	42

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