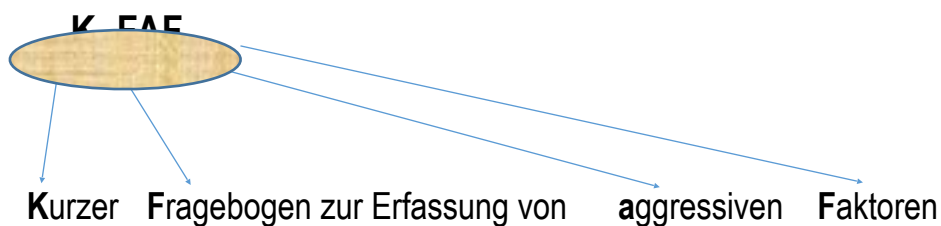


Protokoll AAT – 3. Wochenende – Tag 1, Freitag, 16. Dezember 2016

Protokollant: Frank Kummert

1. **Bekanntgabe:** Mathias hat die Ausbildungsgruppe aus privaten Gründen verlassen.
2. **Bekanntgabe:** Aus dienstverpflichtenden Gründen kann Dozent Michael Stelow am heutigen Tag nicht teilnehmen.
3. Anschließend ein **grober Ablauf des heutigen Tages** und **kurze Nachbesprechung** des letzten „Heißer Stuhl“.
Es entstehen Austausch- Gespräche in der Gruppe über situative Erlebnisse der letzten Wochen.
4. Dozent Reiner Gall gibt zu Beginn einen Erhebungsbogen in die Gruppe:



Dieser Fragebogen soll von allen Teilnehmern, ohne große Überlegung ausgefüllt werden.

Sinn dieses Fragebogens ist es, dass es zur biographischen Datenerhebung eine Selbsteinschätzung jedes einzelnen Teilnehmers geben muss. Am 2./3. Termin wird anhand der Erhebung ein mögliches Ziel vereinbart. Am Ende der AAT wird erneut ein Bogen ausgefüllt. Hier ist das Ziel, Vergleiche bzw. Veränderungen wahr zu nehmen.

(HOGREFE Verlag GmbH + Co.KG / Bestell.Nr.: 0134403)

5. **Bewegungsübung: „Spiel ohne Regeln“**

Es liegt eine unbestimmte Anzahl an kleinen Softbällen in der Raummitte.
Ansage des Trainers: „*Wer keinen Ball hat, scheidet aus!*“

Der Trainer variiert im Spielverlauf die Bälle Anzahl, holt auch ausgeschiedene Teilnehmer wieder ins Spiel. Somit entstehen keine strukturellen Regelemente, die den Teilnehmern eine Sinnhaftigkeit wiedergeben.

Dieses Spiel soll als Vorbereitung der AAT- Arbeit dienlich sein.

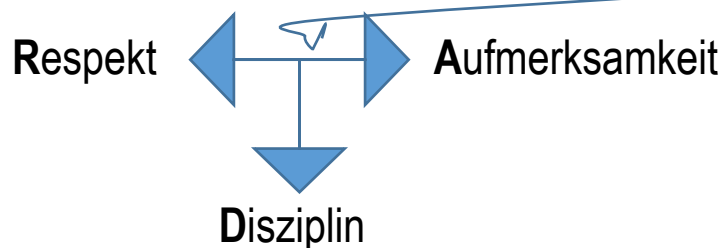
Visuelle Übungen wie die Ball- oder STAB Übungen sollen die Bildung der Peer-Group verstärken.

Bewegungsübung: „Stab – Spiel“

Alle Teilnehmer stellen sich in einen engen Kreis. In mitten des Kreises wird ein kurzer Besenstiel (ca. 100cm) aufstellend festgehalten. Der Halter nennt irgendeinen Teilnehmernamen und lässt den Stab in irgendeine Richtung fallen. Der Angesprochene muss nun den Stab versuchen aufzufangen, bevor dieser auf den Boden knallt. Verstärkt wird das Knallen, wenn Laminat, oder Parkettboden vorliegt.

Im weiteren Spiel wirkt das auf den Boden fallen als unangenehm empfunden und die Teilnehmer versuchen durch adaptives Verhalten (z.B.: fallen lassen in angesprochene Richtung/ Stab einfach übergeben,...), einen Aufprall zu vermeiden.

In Verbindung mit diesen Spielen steht immer der Fokus auf das RAD



6. **Power- Point Präsentation (siehe Hand-out von Reiner und Michael)**

7. **Buch/ Lehrmittelhinweise:**
„Kinder die hassen“ – Autor: Readle



Das Buch kann als Lektüre für das Coolness- Training dienen.

„Neutralisierungstechniken“ – Autor: Matza & Sykes

Lerninhalte:

Die Auseinandersetzung mit der real begangenen Tat. Die Analyse vorgeschobener Rechtfertigungen von Gewalttaten.

Legendenbildung. (z. B.: Mitwirkung an der Entstehung eines Gerüchtes)

Die Konfrontation der Neutralisierungen ('das war doch halb so wild') und die Einmassierung des Realitätsprinzips (Folgen für das Opfer).

Lernziele:

Das Wecken von Schuld- und Schamgefühl. Übernahme der Verantwortung für die Taten.

Die Veränderung des Selbstbildes:

Vom souveränen Kämpfer zum entschuldigenden Versager.

(Quelle: Coolness-Trainig.de)

Die Neutralisierungstechniken werden im Einzelnen als Power- Point Präsentation verdeutlicht.

Frage von Laura: „Ab welchem Zeitpunkt kann man die Techniken in der Arbeit erkennen?“

Antwort von Reiner: „Meistens sehr rasch in den Aufnahmegesprächen!“

9. „Heißer Stuhl“ Reiner bietet sich noch einmal an, den Stuhl zu leiten (Interviewer).

- Eingang – biographische Daten, einige Fakten werden näher hinterfragt – Interaktion
- Zusammenfassung der Fakten
- Befragung der Teilnehmer: Präsentation

10. Praktische Übung: „SITZKREIS – ... BIS 21 ZÄHLEN“

Die Teilnehmer schließen die Augen. Der Trainer bestimmt einen Oberzähler, der auf Fehler achten soll. In diesem Fall wird die Gruppe gebeten erneut bei EINS anzufangen.

So soll es funktionieren:

Die Teilnehmer sitzen im Kreis.....es wird bis 20 gezählt.
Dabei ist darauf zu achten, dass die unmittelbaren Nachbarn (links/rechts) nicht die Folgezahlen nenne dürfen. Zudem dürfen nie zwei Teilnehmer gleichzeitig dieselbe Zahl nennen. Dann wird wieder von EINS angefangen.

Laut Reiner gibt es in Schulen oft Schwierigkeiten mit diesem Spiel. In den Klassen gibt es oft 2- 3 Alphas, die durch „Fehlverhalten“ kein Vorankommen ermöglichen.

11. Power- Point Präsentation: „*Das provokante Interview*“

Durch gezielte Fragen erfahren die Trainer und auch die Teilnehmer mehr über das Selbstbild des Befragten.
(siehe dazu das Hand-out)

12. **Coolness-**

... ist im Gegenteil zum Anti- Aggressivitäts- Training für die Schulklassen geeignet.

Ein Trainingsangebot für Schulen und Jugendeinrichtungen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Umgang mit schwierigen Alltagssituationen. Im CT geht es um die Ursachen, Auslöser und Gelegenheiten für aggressives und gewalttätiges Verhalten von Kindern und Jugendlichen. Im Handlungsviereck von Täter, Opfer, Klasse (Gruppe) und Institution werden Verhaltensalternativen erarbeitet.

Die Klasse bzw. Gruppe wird im CT befähigt ihre Vorstellungen des friedlichen Zusammenlebens zu verwirklichen.

(Quelle: Coolness-Traing.de)

Wichtigstes Ziel ist Opfervermeidung.

!!! Es wird kein heißer Stuhl in den Klassen angeboten!!!

Es soll in den Klassen mit Spaß und Freude der Umgang miteinander vermittelt werden.

Im Hand- out werden Grundbausteine für das Coolness- Training beschrieben.

13. Zum Ende: „ Die Bar(c)a.....oder 150.000€ - Übung“



So soll`s sein:

Es werden alle Teilnehmer gebeten ihre Stühle im Raum zu verteilen und sich darauf zu setzen. Ein Teilnehmer wird gebeten, seinen Stuhl zu verlassen und sich in eine entfernte Raum- Ecke zu stellen. Der stehende Teilnehmer müssen nun durch eine normale Gangart versuchen sich auf seinen Platz zu setzen. Die anderen Teilnehmer agieren (verbal, nonverbal – vorherige Absprache) untereinander und versuchen den angesteuerten Stuhl mit eigenem Umsetzen, für den „Läufer“ zu blockieren. Der somit neu entstandene freie Platz wird natürlich vom „Läufer“ angepeilt. Die Teilnehmer müssen hier wiederum miteinander kommunizieren, damit dieser Stuhl nicht als Ziel erreicht werden kann.

- ENDE -