



PREVENTING BULLYING IN AND THROUGH FOOTBALL

PINBALL

Aktivität 6 – «...und so machen wir es!»

Allgemeine Beschreibung der Aktivität

Diese Aktivität ist wichtig, um damit zu beginnen, Anti-Mobbing-Regeln im Team zu definieren. Das erste Spiel ermöglicht es den Spieler/innen zu verstehen, dass «Mobber» nur aufgrund einer allgemeinen Gleichgültigkeit/Angst-Norm ungestraft handeln. Wenn jedoch viele Menschen dieser Norm entgegenwirken und neue Normen schaffen, werden die «Mobber» machtlos. Ein zweiter Schritt besteht darin, dass die Jugendlichen ihre eigenen Anti-Mobbing-Normen definieren.

Altersgruppe: 10-14 Jahre

Soziale Normen gegen Mobbing schaffen	60 Minuten
---------------------------------------	-------------------

SCHRITT 1 – Die Gruppe macht die Regeln, die Gruppe kann sie ändern

ZEIT: 30 Minuten



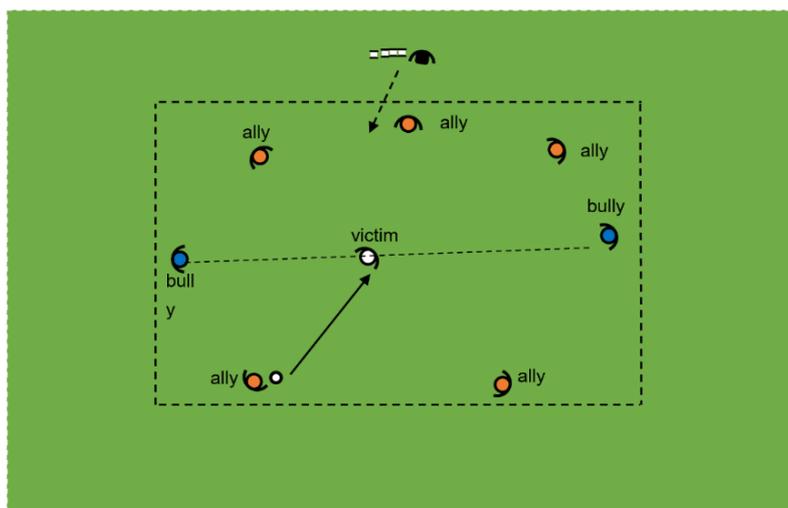
Project supported
by





Das Spiel beginnt als übliches "Rondo", das das Mobbing-Phänomen in einer Gruppe darstellen soll. Ein/e Spieler/in ist das Mobbingopfer, zwei weitere Spieler/innen (auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfeldes) sind die «Mobber» und alle anderen sind «Bystanders». Das Spiel beginnt damit, dass das Mobbingopfer auf sich allein gestellt ist und versucht, den Ball zu erobern. Nach fünf Minuten pfeift der/die Trainer/in das Spiel ab und bittet einen «Bystander», ein/e Verbündete/r zu werden und dem Mobbingopfer zu helfen. Nach weiteren fünf Minuten pfeift der/die Trainer/in erneut, und drei weitere «Bystanders» werden zu Verbündeten. Schliesslich pfeift der/die Trainer/in ein weiteres Mal, und die Verbündeten sind in Überzahl. Ab diesem Zeitpunkt können die «Mobber» das Mobbingopfer nicht mehr ausschliessen.

Nachfolgend findest Du eine grafische Darstellung dieser Übung:



In einer zehnminütigen Diskussion wird dieser Aspekt mit Hilfe von Leitfragen unterstrichen:

- Was geschah während des Spiels?
- Konnten die «Mobber» das Mobbingopfer schikanieren, wenn es viele Verbündete gab?



Project supported
by





- Was könnte man tun oder sagen, um der Person, die von Mobbing betroffen ist, ein/e Verbündete/r zu sein? [Beispiele für den/die Trainer/in, wenn die Spieler/innen auf diese Frage keine Antwort haben: "Wenn man sich wohl fühlt, kann man laut sagen, dass dies nicht in Ordnung ist.", "Man könnte das Mobbingopfer fragen, ob es sich einem anschließen möchte und sich gemeinsam von der Situation entfernen", "Wenn man unsicher ist oder sich nicht traut, selbst einzugreifen, könnte man auch den/die Trainer oder einen anderen Erwachsenen um Hilfe bitten"].
- "Die «Bystanders» änderten ihre Rolle von Unterstützer/innen des «Mobbers» zu Verbündeten des Mobbingopfers. Das bedeutet, dass eine Gruppe ihre Regeln ändern kann, damit sich alle einbezogen fühlen, und wenn dies geschieht, haben die «Mobber» keine andere Wahl, als mit dem Mobbing aufzuhören. Sollen wir versuchen, unsere eigenen Regeln aufzustellen?"

Hier ist es wichtig, dass Du betonst, wie sehr die Macht des «Mobbers» auf der stillschweigenden Zustimmung der «Bystanders» beruht. Sobald die «Bystanders» sich für das/die Mobbingopfer einsetzen, kann der «Mobber» nicht mehr weitermachen.

SCHRITT 2 – Wir haben neue Regeln!

ZEIT: 30 Minuten

Es wurde ein Spiel entwickelt, um Mobbing im wahrsten Sinne des Wortes zu bekämpfen, indem Inklusionsregeln aufgestellt werden, und um gemeinsam das Ziel zu verfolgen, eine gute Atmosphäre im Team zu schaffen. Der/die Trainer/in teilt die Spieler/innen in zwei Teams ein,



Project supported
by





die ein 15-minütiges Fussballspiel bestreiten. Anstelle des üblichen Tores wird das Tor jedoch durch 5 Markierungshütchen gebildet, die metaphorisch für das Mobbing-Phänomen stehen und abgeschossen ("bekämpft") werden müssen (siehe Abbildung weiter unten). Jedes Mal, wenn ein Team ein Tor erzielt, hat es die Möglichkeit, eine Anti-Mobbing-Regel, die es für sein Team als wichtig erachtet, auf ein Post-it zu schreiben. Das Ziel ist es, mindestens fünf Regeln zu haben, die in den darauffolgenden 15 Minuten gemeinsam besprochen und angepasst werden können, und zwar nach folgenden Grundsätzen:

1. Regeln sollten kurz und leicht zu verstehen sein.
2. Regeln sollten immer mit allen Teammitgliedern ausgehandelt und von allen akzeptiert werden.
3. Regeln sollten positiv formuliert werden, z.B. statt "Beleidige deine Mitspieler/innen nicht" kann man sagen "Verwende immer freundliche Worte gegenüber deinen Mitspieler/innen".

Diese internen Regeln sollen in einem Dokument festgehalten werden ([siehe Anhang 6.1](#)), das auch einige Beispiele und Spezifikationen enthält und beschreibt, wie mit Regelverstößen umgegangen werden soll. Ein Beispiel:

REGEL	WIE MACHEN WIR DAS?	WENN WIR DIE REGEL BRECHEN
Verwende immer freundliche Worte gegenüber deinen Mitspieler/innen	→ Einen ruhigen Ton bewahren, wenn man mit einem/r Teamkolleg/in diskutiert → Schimpfwörter vermeiden → Erst zuhören, dann reden	Die Teamkolleg/innen sollen sanft darauf hinweisen, dass die Regel gebrochen wurde, und versuchen, freundlicher zu sein. Eine Entschuldigung wäre nett.

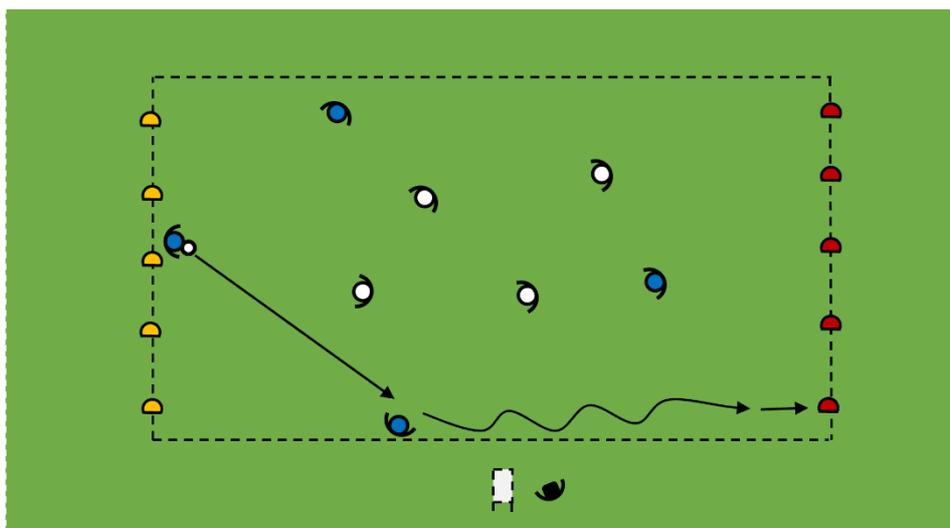


Project supported by





Nach der Ausarbeitung der Regeln erhalten die Spieler/innen ein Kartenset (so viele Karten wie endgültige Regeln) (siehe Anhang 6.2): Jede Woche übernehmen einige Spieler/innen die Verantwortung, darauf zu achten, dass eine Regel eingehalten wird und einzugreifen, wenn sie verletzt wird. Der/die Trainer/in wählt jede Woche andere Spieler/innen aus, die die Möglichkeit haben, zu wählen, welche Regel sie bekräftigen wollen.



HAUSAUFGABE

Konzentriert euch in der nächsten Woche auf die Regel, deren Einhaltung euch am schwersten fällt, und versucht, euch jedes Mal bewusst zu machen, wenn ihr sie brecht oder im Begriff seid, sie zu brechen. Das ist eine gute Übung, um die Regel immer seltener zu brechen!

VON COACH ZU COACH: EINIGE PRAKTISCHE RATSCHLÄGE

Hier sind einige praktische Tipps von Trainer/innen, die die Aktivitäten bereits mit ihren Teams durchgeführt haben.



Project supported
by





- **Es ist wichtig, die Regeln nach dem Training oder zu Beginn des nächsten Trainings zu überprüfen. Es wäre sinnvoll, die endgültigen Teamregeln zusammenzufassen und als offiziell zu verkünden.**

Altersgruppe: 15-18 Jahre

Soziale Normen gegen Mobbing schaffen	60 Minuten
---------------------------------------	-------------------

Die Aktivität ist dieselbe wie bei der jüngeren Gruppe, nur mit einer anspruchsvolleren Diskussion. Nach Schritt 1 können die folgenden Fragen nützlich sein:

- Konnte jemand erkennen, inwiefern dieses Spiel eine Metapher für Mobbing ist?
- Ist euch etwas am Verhalten der «Mobber» oder des Mobbingopfers aufgefallen, während die Verbündeten zur Hilfe kamen? Warum glaubt ihr ist das so?
- Glaubt ihr, dass derselbe Prozess auch im Alltag so verlaufen würde/könnte?
- Die Spielregeln änderten sich von "das Mobbingopfer gegen alle" zu "eine Gruppe von Verbündeten gegen die «Mobber»" und dies führte zu einer Veränderung des Verhaltens der «Mobber». Was, glaubt ihr, bedeutet diese Metapher?"
- "In der Tat. Die «Bystanders» änderten ihre Rolle von Unterstützer/innen des «Mobbers» zu Verbündeten des Mobbingopfers. Das bedeutet, dass eine Gruppe ihre Regeln ändern kann, damit sich alle einbezogen fühlen, und wenn dies geschieht, haben die «Mobber» keine andere Wahl, als mit dem Mobbing aufzuhören. Sollen wir versuchen, unsere eigenen Regeln aufzustellen?"



Project supported
by





Hier ist es wichtig, dass Du betonst, wie sehr die Macht des «Mobbers» auf der stillschweigenden Zustimmung der «Bystanders» beruht. Sobald die «Bystanders» sich für das/die Mobbingopfer einsetzen, kann der «Mobber» nicht mehr weitermachen.

BENÖTIGTES MATERIAL	
Altersgruppe: 10-14 Jahre	Altersgruppe: 15-18 Jahre
Fussbälle	Fussbälle
Überziehleibchen zur Aufteilung der Teams	Überziehleibchen zur Aufteilung der Teams
10 Markierungshütchen	10 Markierungshütchen
Pfeife	Pfeife
Anhang 6.1	Anhang 6.1
Anhang 6.2	Anhang 6.2
Post-its	Post-its
Stifte	Stifte

Aktivität 7 – «Folge dem Captain»

Allgemeine Beschreibung der Aktivität

Diese Aktivität zielt darauf ab, die Anti-Mobbing-Regeln des Teams zu stärken, indem der Captain als Vorbild vorangeht. Captains haben einen sozialen Einfluss auf ihre Mitspieler/innen und die Mitspieler/innen folgen häufig dem Beispiel ihres Captains: Wenn man dem Captain also die Aufgabe überträgt, Mobbing zu bekämpfen, wird dies wahrscheinlich einen starken Einfluss auf die Mitspieler/innen haben.



Project supported
 by





Altersgruppe: 10-14 Jahre

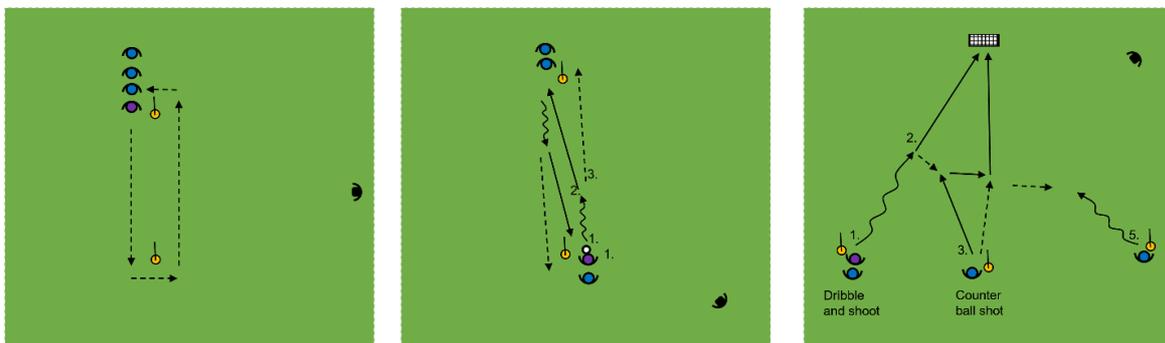
Soziale Normen gegen Mobbing schaffen	45 Minuten
---------------------------------------	------------

SCHRITT 1 – Captain, schau dir das an!

ZEIT: 30 Minuten

Der/Die Trainer/in gestaltet ein Circuit-Training in drei verschiedenen Kleingruppen und bestimmt für jede Gruppe einen Captain. Die Captains werden aufgefordert, dafür zu sorgen, dass nicht nur die Übungen ernsthaft durchgeführt werden, sondern auch die vereinbarten Regeln eingehalten werden. Bevor das Training beginnt, bestimmt der/die Trainer/in heimlich einen «Mobber» pro Gruppe, der (offen oder subtiler) gegen die Teamregeln verstößt (z.B. schlechtes Verhalten gegenüber einem/r Mitspieler/in, jemanden von der Übung ausschliessen, hänseln, usw.) und gegen ein (**ebenfalls informiertes**) Mobbingopfer vorgeht.

Der Captain muss Strategien finden, um die Verhaltensregeln einzufordern/durchzusetzen, ohne aggressiv zu werden. Der/Die Trainer/in soll den Captain dabei unterstützen, aber das Zurechtweisen nicht komplett übernehmen, damit die anderen Spieler/innen das Engagement des Captains für die Regeln erkennen.



Project supported
by





SCHRITT 2 – Diskussion

- **ZEIT: 15 Minuten**

Das Spiel des/r Trainer/in wird aufgedeckt und eine Diskussion wird mithilfe einiger Fragen in Gang gesetzt:

Für den Captain:

- Was war für dich der schwierigste Teil?
- Wie hast du dich gefühlt, als du deine Mitspieler/innen verteidigt hast?

Für alle:

- Wie habt ihr euch nach dem Eingreifen des Captains gefühlt?
- Wie wichtig ist es für euch, dass der Captain als Vorbild vorangeht?
- Hat in eurer Gruppe jemand anderes als der Captain eingegriffen? Wenn ja, warum hat er/sie dies getan? Wenn nein, was hat euch daran gehindert?

Der/Die Trainer/in soll das Gespräch mit dem Hinweis abschliessen, dass alle dafür verantwortlich sind, sich gegenseitig zu schützen. Die Verantwortung liegt nicht nur beim Captain, auch wenn es wichtig ist, dass er mit gutem Beispiel vorangeht. Am wichtigsten ist, dass die Hauptverantwortung bei dem/der Trainer/in selbst liegt, so dass die Spieler/innen ihn/sie immer um Hilfe bitten können, wenn sie diese benötigen.

HAUSAUFGABE

Versucht in der nächsten Woche, wie ein/e Anführer/in zu handeln. Jedes Mal, wenn ihr seht, dass ein/e Mitspieler/in eine Regel bricht, erinnert ihn/sie sanft daran, dass Freundlichkeit und Respekt im Team wichtige Werte sind.



Project supported
by





VON COACH ZU COACH: EINIGE PRAKTISCHE RATSCHLÄGE

Hier sind einige praktische Tipps von Trainer/innen, die die Aktivitäten bereits mit ihren Teams durchgeführt haben.

- Die Rolle des Captains ist in einem Team sehr wichtig, und deshalb funktioniert die Übung sehr gut. Es ist jedoch wichtig, dass der/die Trainer/in den Captain anleitet und unterstützt: Eine gute Möglichkeit, dies zu tun, wäre ein kurzer Austausch mit dem/den Captain(s) vor Beginn der Übung.

Altersgruppe: 15-18 Jahre

Soziale Normen gegen Mobbing schaffen

45 Minuten

SCHRITT 1 – Captain, schau dir das an!

ZEIT: 30 Minuten

Der Captain entwirft ein Circuit-Training mit drei verschiedenen 10-minütigen Übungen und ist für die Durchführung dieses Trainings verantwortlich. Die Hilfe des/r Trainer/in ist in der Entwurfsphase nicht unbedingt erforderlich (der/die Trainer/in könnte jedoch um gezielte Übungen bitten, z. B. zur Verbesserung der Teamzusammenarbeit). Im Anschluss wird der/die Trainer/in die vom Captain geplanten Übungen anschauen und allenfalls überarbeiten.

Bevor das Training beginnt, bestimmt der/die Trainer/in heimlich einen «Mobber» pro Gruppe, der (offen oder subtiler) gegen die Teamregeln verstößt (z.B. schlechtes Verhalten gegenüber einem/r Mitspieler/in, jemanden von der Übung ausschliessen, hänseln, usw.) und gegen ein **(ebenfalls informiertes)** Mobbingopfer vorgeht.

Der Captain sollte diese negativen Verhaltensweisen erkennen und Strategien finden, um die vom Team vereinbarten Verhaltensregeln durchzusetzen. Wenn der Captain nicht merkt, dass



Project supported
by





etwas nicht in Ordnung ist, oder nicht in den ersten 5 Minuten eingreift, kann der/die Trainer/in ihn ermutigen, seine Mitspieler/innen aufzufordern, den Verhaltenskodex zu respektieren. Der/die Trainer/in unterstützt den Captain bei seinen Entscheidungen, ohne sie vorwegzunehmen, damit die Mitspieler/innen merken, dass der Captain sich an die Regeln hält.

SCHRITT 2 – Diskussion

- **ZEIT: 15 Minuten**

Das Spiel des/r Trainer/in wird aufgedeckt und eine Diskussion wird mithilfe einiger Fragen in Gang gesetzt:

Für den Captain:

- Was war für dich der schwierigste Teil?
- Wie hast du dich gefühlt, als du deine Mitspieler/innen verteidigt hast?
- Bist du dir der Bedeutung deiner Rolle und deiner Verantwortung bewusst, wenn es darum geht, zu gewährleisten, dass alle sicher sind und sich an die Regeln halten?

Für alle:

- Wie habt ihr euch nach dem Eingreifen des Captains gefühlt?
- Wie wichtig ist es, dass der Captain dafür sorgt, dass sich alle im Team sicher fühlen?
- Wie wichtig ist es, dass der Captain als Vorbild vorangeht?
- Schätzt ihr es, wenn der Captain euch daran erinnert, sich an die Regeln zu halten?
Respektiert ihr ihn?



Project supported
by





- Hat jemand anderes als der Captain in die Gruppe eingegriffen? Wenn ja, warum hat er/sie es getan? Wenn nein, warum habt ihr es nicht getan?
- Was können wir tun, um bereit zu sein und uns gegenseitig vor Mobbing zu schützen?

Du kannst die Diskussion mit folgendem Input abschliessen:

- Ihr schaut zu eurem Captain und zu uns Trainer/innen auf, um gute Entscheidungen zu treffen. Ich werde immer mein Bestes tun, um euch bei euren fussballerischen Entscheidungen und dabei, gute Teamkolleg/innen zu sein, zu unterstützen. Es ist jedoch wichtig, dass ihr alle daran denkt, euch gegenseitig zu helfen, wenn ihr das Gefühl habt, dass ein/e Mitspieler/in sich aggressiv gegenüber einem/r anderen verhält. In einem Team helfen wir uns gegenseitig, die Dinge richtig zu machen.

BENÖTIGTES MATERIAL	
Altersgruppe: 10-14 Jahre	Altersgruppe: 15-18 Jahre
Fussbälle	Fussbälle
Für den Circuit benötigtes Material	Für den Circuit benötigtes Material

Aktivität 8 – «Wir können die Gesellschaft verändern»

Allgemeine Beschreibung der Aktivität

Diese abschliessende Aktivität dient mehreren Zwecken: Erstens zielt sie auf die endgültige Einhaltung der vom Team entwickelten Anti-Mobbing-Regeln ab; zweitens soll der Club diese Bemühungen anerkennen, indem er eine Anti-Mobbing-Richtlinie entwirft, die die internen Regeln des Teams einbezieht; drittens ermutigt diese Aktivität die Jugendlichen, als Vorbilder





zu agieren und ihre Anti-Mobbing-Kampagne im Rahmen einer offiziellen Veranstaltung vor Gleichaltrigen zu präsentieren. Dies wird auch dazu führen, dass die Regeln selbst aufgrund des Mechanismus der "kognitiven Dissonanz" besser eingehalten werden, denn nachdem man sich öffentlich für eine Sache eingesetzt hat, ist es sehr viel schwieriger, sich dann nicht entsprechend zu verhalten.

[Altersgruppe: 10-14 Jahre](#)

Einbindung von Jugendlichen in Anti-Mobbing-Kampagnen	60 Minuten + 1 Turniertag
---	--------------------------------------

SCHRITT 1 - Unsere Anti-Mobbing-Politik

ZEIT: 45 Minuten

Diese Aktivität findet nicht auf dem Fussballplatz statt, sondern zielt auf die Organisation einer grossen Veranstaltung auf dem Fussballplatz ab, bei der die Spieler/innen die Hauptakteure sein werden. Ausgehend von dem in Aktivität 5 erstellten Dokument werden die Spieler/innen in fünf Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält den Auftrag, eine Regel besser zu definieren und erklären. Für die Regeln kann auch ein Symbol oder eine Illustration gestaltet werden. Schliesslich soll sich jede Gruppe einen Slogan ausdenken für das "Anti-Mobbing-Turnier", das vom Verein organisiert wird und zu dem einige Schulen und Teams/Vereine aus der Nachbarschaft eingeladen werden. Die Gruppen arbeiten 30 Minuten getrennt an diesem Auftrag. Während der letzten 15 Minuten stellen sich die Gruppen gegenseitig ihre Regeln vor und wählen gemeinsam den endgültigen Slogan für das Turnier aus. Den Vereinen wird eine

13





Vorlage zur Verfügung gestellt, die die Spieler/in als Referenz verwenden können (siehe [Anhang 8.1](#)).

SCHRITT 2 – Eine feierliche Verpflichtung

ZEIT: 15 Minuten

Der/Die Trainer/in soll erklären, dass der gesamte Verein durch die Arbeit des Teams inspiriert wurde, ein besseres Umfeld zu schaffen, und einen Verhaltenskodex erstellt hat, der sich mit Mobbing befasst. Dieser Verhaltenskodex, der auf der Grundlage der Vorlage ([Anhang 8.1](#)) erstellt werden kann, soll die Regeln der Spieler/innen enthalten und bei einer grossen öffentlichen Veranstaltung mit anderen Fussballteams und Schulen vorgestellt werden. Der/Die Trainer/in kann das Gespräch mit einem Zitat aus Artikel 12 der Kinderrechtskonvention (Das Recht des Kindes auf Gehör) einleiten: "Jedes Kind hat das Recht, seine Meinung in allen das Kind berührenden Angelegenheiten frei zu äussern.". Die Spieler/innen werden als Vorbilder fungieren, indem sie die Gemeinschaft um Unterstützung bitten, z. B. indem sie den Schulen vorschlagen, ihre Regeln zu übernehmen und eine Partnerschaft gegen Mobbing zu bilden. Alle Spieler/innen sollen den Verhaltenskodex unterzeichnen und damit einwilligen, die erarbeiteten Normen einzuhalten und zu verbreiten. Als erstes unterschreibt der Captain und als letztes der/die Trainer/in. Dies unterstreicht auch die Verantwortung der Erwachsenen, die Rechte von Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren zu wahren und ihnen das Recht zu gewähren, ihre Meinung zu äussern und angehört zu werden.

SCHRITT 3 - Das Turnier





ZEIT: Ein ganzer Tag/Nachmittag

Die Spieler/innen werden gebeten, bei der Organisation der öffentlichen Anti-Mobbing-Veranstaltung mitzuhelfen. Dabei handelt es sich um ein Turnier mit anschließender Präsentation des Verhaltenskodex, bei der die Jugendlichen auf der Bühne ihre Regeln und ihren Slogan vorstellen werden. Nach dem Turnier werden die Teams, die sich am besten an die Normen gehalten haben, ausgezeichnet. Darüber hinaus können Vertreter/innen der anderen Fussballteams (z. B. die Captains) und der Schulen beim Captain ein Exemplar bzw. eine Kopie des Verhaltenskodexes als Symbol für ihr Engagement zur Umsetzung der Regeln abholen.

Wir stellen nun ein Beispiel vor, wie das Turnier organisiert werden kann. Jeder Verein kann selbst entscheiden, wie er sein Turnier organisiert und wie viele andere Vereine oder Schulen er dazu einlädt. Das Ziel ist es, die Anti-Mobbing-Regeln entweder in anderen Vereinen oder in Schulen zu verbreiten..

Durch die Einbeziehung eines weiteren Vereins und einiger Schulklassen können 8 gemischte Teams gebildet werden. Das Fussballturnier wird auf vier Feldern ausgetragen und die Teams werden von 1 bis 8 durchnummeriert (z.B. durch verschiedenfarbige Trikots). Die Felder werden vom Trainer bzw. von der Trainerin aufgestellt, indem er/sie ein 11er-Fussballfeld mit Hilfe von Hütchen in vier Felder unterteilt. An den Enden jedes Feldes werden zwei kleine Tore aufgestellt. Die Spiele werden gleichzeitig auf 4 Feldern ausgetragen und dauern jeweils 15 Minuten, mit 5 Minuten Pause zwischen den Spielen. Es wird so rotiert, dass alle Teams einmal gegeneinander spielen können.



Project supported
by





Während der 5-minütigen Pause nach jedem Spiel wählen die Spieler/innen jedes Teams eine/n Spieler/in aus, der/die ihrer Meinung nach das beste soziale/integrative/faire Verhalten gezeigt hat. Die Spieler/innen, die am Ende des Turniers am meisten Stimmen erhalten haben, werden mit einem Preis ausgezeichnet.

HAUSAUFGABE

Sei ein Multiplikator! Sprecht mit euren Freund/innen und Mitschüler/innen über die Anti-Mobbing-Richtlinie, die ihr und euer Verein entwickelt habt, und ladet sie ein, sich das Turnier anzusehen.

Altersgruppe: 15-18 Jahre

Einbindung von Jugendlichen in Anti-Mobbing-Kampagnen

**60 Minuten +
1 Turniertag**

16

SCHRITT 1 – Unsere Anti-Mobbing-Richtlinie

ZEIT: 50 Minuten

Diese Aktivität findet nicht auf dem Fussballplatz statt, sondern zielt auf die Organisation einer grossen Veranstaltung auf dem Fussballplatz ab, bei der die Spieler/innen die Hauptakteure sein werden. Den Jugendlichen wird die Vereinsrichtlinie vorgestellt und sie haben die Möglichkeit, Änderungen vorzuschlagen (20 Minuten). Der/die Trainer/in soll erklären, dass der gesamte Verein von dem Engagement des Teams inspiriert wurde und einen Verhaltenskodex formuliert hat, der sich mit Mobbing befasst (**siehe Anhang 8.1** für ein Beispiel einer Anti-Mobbing-Richtlinie). Der Verein bittet die Jugendlichen nun um ihre "Expert/innen"-Meinung zu diesem Dokument, da sie reif genug sind, um sich aktiv an der Vereinspolitik zu beteiligen, und sich



Project supported
by





diese Art von Engagement für sie lohnen wird. Anschliessend haben die Jugendlichen die Möglichkeit, in Kleingruppen (20 Minuten) ihre Verhaltensregeln zu vervollständigen und gemeinsam einen Slogan für die öffentliche Veranstaltung zu entwerfen (10 Minuten).

SCHRITT 2 – Eine feierliche Verpflichtung

ZEIT: 10 Minuten

Alle Spieler/innen sollen den Verhaltenskodex unterzeichnen und damit einwilligen, die erarbeiteten Normen einzuhalten und zu verbreiten. Als erstes unterschreibt der Captain und als letztes der/die Trainer/in.

SCHRITT 3 - Das Turnier

ZEIT: Ein ganzer Tag/Nachmittag

Die Spieler/innen werden gebeten, bei der Organisation der öffentlichen Anti-Mobbing-Veranstaltung mitzuhelfen. Dabei handelt es sich um ein Turnier mit anschliessender Präsentation der Richtlinien, bei der die Jugendlichen auf der Bühne ihre Regeln und ihren Slogan vorstellen werden. Nach dem Turnier werden die Teams, die sich am besten an die Normen gehalten haben, ausgezeichnet. Darüber hinaus können Vertreter/innen der anderen Fussballteams (z. B. die Captains) und der Schulen beim Captain ein Exemplar bzw. eine Kopie der Richtlinie als Symbol für ihr Engagement zur Umsetzung der Regeln abholen.

Die Spieler/innen sollen organisatorische Aufgaben übernehmen und könnten zudem dazu aufgefordert werden, Ideen zu entwickeln, wie ihre Botschaften im Rahmen des Turniers vermittelt werden können (z. B. durch die Durchführung einer der PINBALL-Aktivitäten, die sie für die anderen Teams für sinnvoll halten). Darüber hinaus werden die Spieler/innen



Project supported
by





nicht nur die Möglichkeit haben, ein Spiel gegen ein gleichaltriges Team zu spielen, sondern sie sollen auch als Schiedsrichter bei Spielen zwischen jüngeren Teams fungieren, so dass sie noch aktiver als Vorbilder für jüngere Kinder auftreten können. Die Schiedsrichter erhalten eine blaue PINBALL-Karte ([siehe Anhang 8.2](#)), die denjenigen Kindern, die sich entsprechend den integrativen Prinzipien des Turniers verhalten, gezeigt werden kann und einen zusätzlichen Punkt gibt. Das Endergebnis des Turniers ergibt sich aus den Spielergebnissen (Punkten) + der Summe der PINBALL-Karten, und die respektvollsten Spieler/innen des Turniers werden von den Captains der PINBALL-Teams ausgezeichnet.

BENÖTIGTES MATERIAL	
Altersgruppe: 10-14 Jahre	Altersgruppe: 15-18 Jahre
FÜR DIE AKTIVITÄT	
Das Dokument aus Aktivität 5	Das Dokument aus Aktivität 5
Stifte	Stifte
Anhang 8.1	Anhang 8.1
FÜR DAS TURNIER	
Fussbälle	Fussbälle
Überziehliebchen zur Aufteilung der Teams	Überziehliebchen zur Aufteilung der Teams
Tore	Tore
Pfeife	Pfeife
-	Anhang 8.2
Markierungshütchen	Markierungshütchen



Project supported
 by





Preise/Auszeichnungen	Preise/Auszeichnungen
Essen/Wasser für die Teilnehmer/innen	Essen/Wasser für die Teilnehmer/innen
Mikrofon/Projektor für die Präsentation	Mikrofon/Projektor für die Präsentation



Project supported
 by





Anhang

Material für Aktivität 6 - «...und so machen wir es!»

Anhang 6.1

UNSERE REGELN

- REGELN SOLLTEN KURZ UND EINFACH ZU VERSTEHEN SEIN
- REGELN SOLLTEN IMMER GEMEINSAM MIT ALLEN TEAMMITGLIEDERN AUSGEHANDELT UND VON ALLEN AKZEPTIERT WERDEN
- REGELN SOLLTEN POSITIV FORMULIERT WERDEN (Z. B. STATT „BELEIDIGE DEINE MITSPIELER/INNEN NICHT“ KANN MAN SAGEN „VERWENDE IMMER FREUNDLICHE WORTE GEGENÜBER DEINEN MITSPIELER/INNEN“)

	REGEL	WIE MACHEN WIR DAS?	WENN WIR DIE REGEL BRECHEN
1			
2			
3			
4			
5			



Anhang 6.1



Project supported by

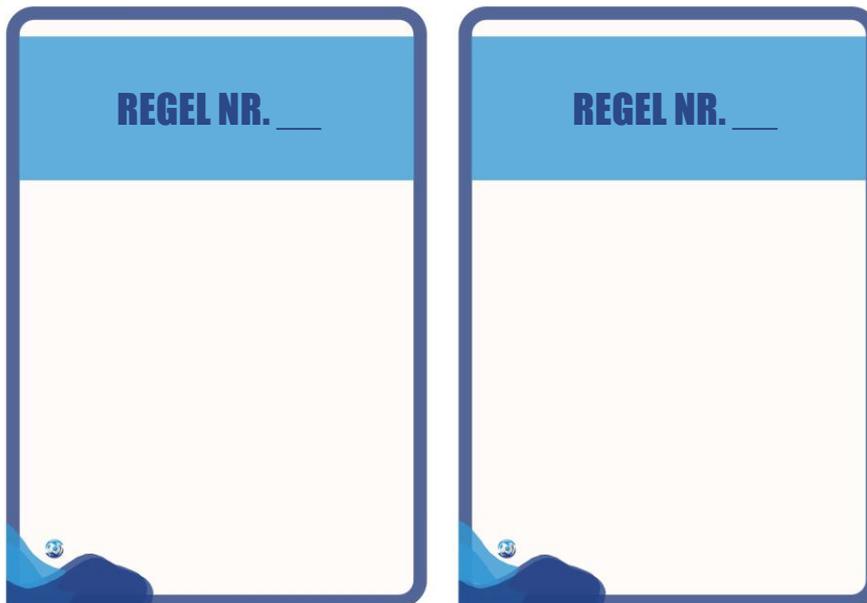




Anhang 6.2



Anhang 6.2
Rückseite



Anhang 6.2
Vorderseite



Project supported
by





Material für Aktivität 8 - «Wir können die Gesellschaft verändern»

Anhang 8.1

BEISPIEL EINER ANTI-MOBING-RICHTLINIE

Mobbing: Was ist das?

Mobbing wird definiert als "andauerndes bedrohliches und aggressives körperliches Verhalten oder verbale Gewalt gegenüber anderen Menschen, insbesondere gegenüber jüngeren, kleineren, schwächeren oder in einer anderen Form relativ benachteiligten Personen" (APA Dictionary of Psychology, n.d.). Das gewalttätige Verhalten wird im Laufe der Zeit wiederholt oder hat das Potenzial, sich zu wiederholen, und wird häufig in Gegenwart anderer Personen ausgeübt (Smith & Sharp, 1994). Dieses Phänomen tritt meist in der späten Kindheit und im Jugendalter auf und findet in der Regel in Schulen oder an anderen Orten statt, an denen sich Jugendliche treffen, wie z. B. beim Sport (Olweus, 1986).

Es gibt einige besondere Merkmale, die dazu beitragen, Mobbing zu definieren und es von anderen Formen der Gewalt unter Gleichaltrigen zu unterscheiden (Gini, 2005):

1. Das aggressive Verhalten, das sowohl physische Gewalt (Schubsen, Schlagen, etc.) als auch psychische Gewalt (Demütigung, Verleumdung, Ausgrenzung, etc.) umfasst.
2. Die Tatsache, dass der «Mobber» dem Mobbingopfer absichtlich Schaden zufügt.
3. Die Häufigkeit, mit der sich das Mobbingverhalten über Tage, Monate oder sogar Jahre hinweg wiederholt.
4. Der (physische, psychologische oder soziale) Macht-/Kräfteunterschied zwischen dem «Mobber» und dem Mobbingopfer.
5. Die Anwesenheit von «Bystanders», die die Rolle von Unterstützern des «Mobbers» oder von blossen Zuschauern übernehmen können.



Project supported
by





Absichtserklärung

Wir sind bestrebt, all unseren Mitgliedern ein fürsorgliches, freundliches und sicheres Umfeld zu bieten, damit sie in einer entspannten und sicheren Atmosphäre am Fussball und Vereinsleben teilhaben können. Mobbing jeglicher Art wird in unserem Verein nicht toleriert. Falls es zu einem Mobbingfall kommt, sollen alle Vereinsmitglieder und Eltern die Möglichkeit haben, dies unserem Verein mitzuteilen und zu wissen, dass wir umgehend und effektiv auf solche Vorfälle reagieren werden. Darüber hinaus verpflichtet sich unser Verein, dazu beizutragen, dass die Spieler/innen lernen, respektvoll miteinander umzugehen.

Meldeverfahren bei Mobbing-Vorfällen

SCHRITT 1: Jede/r Spieler/in, Trainer/in, Funktionär/in und/oder Elternteil, der Kenntnis von Mobbing im Fussballverein hat, sollte dies dem/der verantwortlichen Person im Verein oder einem Mitglied des Vereinsvorstandes melden.

SCHRITT 2: Die Eltern werden informiert und gebeten, vorbeizukommen, um das Problem zu besprechen.

SCHRITT 3: [Geeignete Massnahme einfügen]

SCHRITT 4: Das Mobbingverhalten muss untersucht und das Mobbing schnell beendet werden.

SCHRITT 5: Wenn die Bemühungen fehlschlagen und das Mobbing nicht aufhört, wird der Verein disziplinarische Massnahmen gemäss der Vereinsstatuten einleiten.

Massnahmen

Nachfolgend werden mögliche Massnahmen, die der Verein ergreifen könnte, beschrieben:

1. Vermittlung und Schlichtung, indem die Parteien zusammengebracht werden.



Project supported
by





2. Wenn dies nicht gelingt oder unangemessen ist, sollte ein Treffen mit den Eltern und dem Kind, das von Mobbing betroffen ist, vereinbart werden, um Einzelheiten über den Vorfall zu erfahren. Das Gespräch sollte protokolliert werden.
3. Weiter sollte ein Treffen mit den Eltern des Opfers und des «Mobbers» organisiert werden, um den Vorfall zu besprechen. Auch dieses Gespräch sollte protokolliert werden.
4. Der «Mobber» sollte angemessen sanktioniert werden, z. B. durch ein vorübergehendes Spielverbot oder, falls das Mobbing nicht aufhören sollte, durch einen dauerhaften Ausschluss aus dem Verein. Zudem sollte in Erwägung gezogen werden, ob ein Versöhnungstreffen zwischen den beiden Parteien jetzt angebracht wäre.
5. Alle Trainer/innen, die mit den betroffenen/beteiligten Personen zu tun haben, sollten über den Vorfall sowie den Verlauf und das Ergebnis des Prozesses informiert werden.
6. Bei schwerwiegenderen Fällen lohnt es sich, sich externe Unterstützung zu holen und eine Fachperson beizuziehen. Darüber hinaus könnten schwerwiegende Fälle auch an die Polizei und/oder an das Jugendamt weitergeleitet werden.

Prävention

[Präventionsrichtlinien und -massnahmen des Vereins, einschliesslich des PINBALL-Projekts einfügen].



Project supported
by





Annex 8.2 (Altersgruppe: 15-18 Jahre)



Anhang 8.2



UNIMORE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

FORMODENA

Project supported
by

