

# Gruppenpädagogische und kommunikative Kompetenzen

## Zweite Gruppenphase - Machtkampf

### Einleitung

#### Zur Gruppe:

In der Machtkampfphase finden die Gruppenteilnehmer ihren Platz in der Gruppe. Die Orientierung kann auch so verlaufen, dass einige Gruppenteilnehmer feststellen, dass sie für sich keinen Platz finden und wegbleiben. Diese Phase ist meistens durch eine hohe Fluktuation der Teilnehmer gekennzeichnet. Folgendes Verhalten der Teilnehmer ist festzustellen (beispielhaft, nicht vollständig und allumfassend):

- alle beobachten die anderen und werden von allen anderen beobachtet.
- Rollen werden festgemacht, sowohl durch das eigene Verhalten (der Clown, der Schweiger, die Erzählerin, die Verantwortungsbewusste, die Soziale,...), als auch durch Zuschreibung der anderen (plötzlich ist jemand durch einen tollen Witz der Clown und will es gar nicht sein)
- jeder trifft eine Wahl: durch den Ort, an den er sich setzt, durch die Person, mit der sie redet,... . Phase der bewussten und unbewussten Entscheidungen.
- die Neugierde zu anderen ist geweckt und es erfolgt intensiveres Kennenlernen zu ausgewählten Personen.
- ist die Wahl der Personen und Rollen im Gange, werden Wünsche benannt, es beginnt die Themenfindung (Vorsicht! Viele Wünsche werden nicht offen ausgesprochen)
- *Ab hier ist der Inhalt ein wichtiges Gruppenthema.*

Die Gruppenidentifikation beginnt.

#### Zur Leitung:

Die Leiterin ist in dieser Phase Vorbild und sollte ihre Leiterfunktion wahrnehmen. Dazu gehört Klarheit in Grenzen und Verhalten, Autorität (nicht unbedingt autoritäres Verhalten) und Offenheit.

In dieser Phase trifft man oft auf sehr enge Grenzen der Teilnehmer, nicht aus Unwillen, sondern aus Unsicherheit. Es ist ein sensibler Umgang der Leitung gefragt: Fordern, aber nicht überfordern, Aufgaben verteilen, aber nicht überlasten,... .

Die Leiterin der Gruppe macht viele Vorgaben, damit sich die Teilnehmer orientieren können (es ist fast alles neu, da braucht man etwas zum Festhalten). Die Leiterin muss sich bewusst werden, dass sie mindestens 50% der Gruppenprozesse in dieser Phase bestimmt. Zum Beispiel ist sie daran beteiligt, dass festgeschriebene Rollen wieder aufgebrochen werden, und die Gruppe sich neu auf jemanden einlässt.

#### Zu den Inhalten:

Folgende Gruppeninhalte bieten sich an:

- Kennlernspiele intensiverer Art
- Wahrnehmungsübungen (am Anfang nicht zu nah für die Beteiligten)
- Entscheidungsspiele
- Vergabe kleinerer Aufgaben wie "bring' das zum nächsten Mal mit" oder "hilfst du mir, den Raum herzurichten".... .

- Rollenfindungsspiele (hier geht es nicht darum, bereits festgelegte Rollen zu ändern, sondern einfach mal verschiedene Rollen auszuprobieren und sie auch wieder ablegen zu können!)
- Kooperationsspiele
- ev. Konfliktspiele (wo kein Konflikt ist, muss man ihn ja nicht heraufbeschwören)
- Erwartungen abklären (z.B. mit dem Erwartungswappen)

Folgende Arbeitsformen bieten sich an:

- Kleingruppenarbeit
- Partnerarbeit

Literaturhinweis:

Koppelsberger Spielekartei:

differenzierte Themengebiete (16)  
einfach verständliche Beschreibung der Spiele  
gute Eignungsangaben  
bereits gemachte Erfahrungen mit einem Spiel  
werden benannt

## Aufgabe

Überlege Dir zu dieser Gruppenphase ein passendes Spiel oder eine Aktion. Du solltest Dir vorstellen, das Spiel oder die Aktion in DEINER Gruppe zu spielen bzw. umzusetzen. Bereite es so vor, dass Du es spontan einsetzen kannst.