

JUMP!




PARADIGMA ENTERTAINMENT

Ein Film von und mit Jugendlichen gegen (r)echte Gewalt

Bayerisches Seminar für Politik e.v.



ART
Anti-Rassismus-Training

JUMP

Basti springt.

Er führt ein Doppelleben zwischen zerrüttetem Elternhaus und prügelnder Neo-Nazi-Gruppe des 'geliebten' Bruders einerseits und seinem Freund Tekin in der Multikulti-Basketballgruppe andererseits. Alle außer Tekin und dessen Kumpeln trampeln auf ihm rum. Auf Prügeltour mit den Neonazis kommt es zur Katastrophe: Basti springt im Suff einem 'Kanaken' ins Kreuz. Das Erwachen ist schrecklich, Basti hat Tekin schwer verletzt. Die Welt ist aus den Fugen. Basti steht auf der Brücke und starrt in den Abgrund.

Springt Basti?

Der Titel: **JUMP** ist mehrdeutig: 'Basti springt - springt Basti ?'

er springt : zwischen sozialen Welten - zwischen den 'Neonazis' und den 'Multikultis'

er springt : beim Basketball und vergisst dabei seine Probleme

er springt : seinem einzigen echten Freund ins Kreuz

springt er : von der Brücke in den Fluss ?

springt er : aus seinem Mitläufertum in die Verantwortung für sein Handeln?

Die Entstehung von **JUMP**

Ideen zu einem Film über Gewalt und 'Anders-Sein' mit Jugendlichen gab es schon lange. Die inhaltliche Umsetzung begann auf einem A.R.T - Jugendseminar (A.R.T = Anti-Rassismus-Training) zur Drehbucherstellung. Dort entstanden Handlungsentwürfe, aus denen eine Autorin das Drehbuch 'JUMP' schuf. Die Filmproduktionsfirma Paradigma Entertainment konzipierte daraus einen fünfzehnminütigen Spielfilm. Die Rollen wurden teilweise von professionellen SchauspielerInnen und teilweise von SchülerInnen übernommen. Diese trugen zudem wesentlich zu Ausstattung, Musik und zum Dreh des Films bei. Mit Unterstützung des Bayerischen Seminars für Politik e.V (Gesamtleitung des Projekts), des Pädagogischen Instituts, München, sowie einer Vielzahl von weiteren Förderern konnte das Vorhaben realisiert werden.

Zum Einsatz von **JUMP**

Die CD bzw. das Video besteht aus zwei Teilen: dem Film (ca 20 Minuten) folgen nach einer kurzen Pause INTERVIEWS (ca 5 Minuten) mit einigen Darstellern. Die Interviews sind für die pädagogische Arbeit ebenso wichtig wie die beiliegenden ARBEITS- UND HINWEISBLÄTTER.

Die Zielsetzung von **JUMP**

Das Ziel der Filmemacher ist es, Mitgefühl und Verständnis zu wecken (für die Opfer und manche Täter), sowie Diskussionen und Nachdenken auszulösen. Um die Thematik deutlich zu machen, wird bewusst mit harten Klischees gearbeitet (sie werden aber immer wieder durchbrochen). Im Mittelpunkt stehen Fragen nach Gruppendruck und Milieu, Mitläufertum und Drahtziehern. Letztlich geht es um Zivilcourage und die Frage: Gelingt es, den Teufelskreis aus eigener Gewalterfahrung und Gewaltausübung zu durchbrechen? Der Film bietet nicht die Lösung, er will Jugendliche zu selbständigem Nachdenken über eigene und fremde Vorurteile, Ängste und Feindbilder anregen. Jugendliche sollen eigene Lösungen suchen. So will der Film dazu beitragen, den Boden für ein Hineinwachsen in eine zivile Gesellschaft zu bereiten, in der die Akzeptanz des 'Anders-Seins' ebenso selbstverständlich wird wie die gewaltfreie Verständigung mit dem 'Fremden' .

Die pädagogischen Ansätze von JUMP

Das Motto des Films 'JUMP' könnte (nach W. Benz) lauten: *'Emotionen wecken und diese in Lerneffekte umsetzen'*.

Die Methode der Filmemacher lautet dementsprechend:
*Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen offen ansprechen -
Widersprüche und Wendepunkte herausarbeiten -
Ansätze gegen Gewalt entwickeln und Zivilcourage stärken !*
Fragen sind ein wesentlicher Ansatz zum Umdenken:
*Wer bin ich ? Was bedeutet für mich die Gruppe ?
Zu welcher Gruppe will ich wirklich gehören ?
Welche Richtung soll mein Leben nehmen ?
Und was bedeutet mir das Leben anderer ?*

Die Thematik von JUMP

Im Film werden Vorurteile, Ängste, Rassismen ungeschminkt dargestellt, zugleich aber werden Brüche, Schwächen, Momente aufgezeigt, in denen alles auch ganz anders laufen könnte, wo der Teufelskreis aus Angst, Unsicherheit, Frust, Gewalt, Gruppendruck, noch mehr Gewalt usw. durchbrochen werden könnte, wenn nur *einer* sagen würde: "Stopp! Jetzt reicht' Was machen wir hier überhaupt?" Wenn nur *einer* aus der scheinbar bequemen Haltung des Mitläufers ausbrechen würde. Wenn nur *einer* fragen würde: "Was ist dran an den Sündenböcken und Feindbildern, die in unserer Gesellschaft nicht von Neonazis erfunden werden müssen, sondern die in den Familien weitergegeben werden, einfach so, selten unterbrochen durch eigenständiges Nachdenken und allzu selten durch Zivilcourage!"

Die Zielgruppe von JUMP

Das sind nicht primär Neonazis, sondern vorrangig gefährdete Jugendliche, aber darüber hinaus alle – auch die 'Normalen' (z.B. Jugendcliquen, die 'Action' suchen, besonders in Freizeitstätten und in Schulen), aber auch Erwachsene, z.B. Eltern, Lehrer, Erzieher, die mit ihnen zu haben (könnten) und für die sich ebenfalls die Frage nach der Zivilcourage stellt.

Die wissenschaftliche Untersuchung:

Eine wissenschaftliche Untersuchung bestätigt den soziologischen Ansatz des Films: Armin Pfahl-Traughber rezensiert in 'blick nach rechts', Nr. 21 vom 16.10.03 die Neuerscheinung: Wahl, Klaus (Hrsg.) Skinheads, Neonazis, Mitläufer. Hintergrundstudien und Prävention. Opladen 2003. Darin wird unterstrichen, dass fremdenfeindliche Tatverdächtige überwiegend ledige junge Männer zwischen 15 und 24 Jahren mit formal geringer Bildung und früher Gewalterfahrungen in Ihrer Sozialisation sind. Zugleich wird darauf verwiesen, dass die Zahl weiblicher Tatverdächtiger ebenso zunimmt, wie jene von Jugendlichen mit mittlerer Schulbildung und dass Arbeitslosigkeit (24 % der Tatverdächtigen im Westen) nur eines unter mehreren Merkmalen ist.
Übrigens: Nicht jeder 'Skin' ist ein Neo-Nazi, viele Skins sind unpolitisch, einige verstehen sich als Antifaschisten (z.B. 'SHARP' = skinhead against racial prejudice). (Vgl. dazu auch: Heigl, W. Arbeitsbuch gegen Ausländerfeindlichkeit; Beltz 1996)

Didaktische Anregungen zum Einsatz von 'JUMP', zu Arbeits- und Hinweisblättern:

Es empfiehlt sich, mit Jugendlichen zuerst den Film anzusehen, dann darüber mit Unterstützung der Arbeitsblätter zu diskutieren (wer kann sich Ähnliches vorstellen, wer hat so etwas ansatzweise schon erlebt, wie würden wir uns in so einer Situation verhalten, welche Handlungsalternativen gäbe es) und erst anschließend die Interviews anzuschauen, um evtl. über diese nochmals zu diskutieren.

Je nach Situation und Altersstufe kann es sinnvoll sein, den Film zweimal anzuschauen und zwischen den beiden Vorführungen die Interviews und die Arbeitsblätter vorzustellen, um so die Aufmerksamkeit der Jugendlichen auf bestimmte Aspekte zu lenken.

Natürlich ist es notwendig, dass Lehrer/innen, Jugendleiter/innen oder ältere Schüler/innen, die den Film mit Jugendlichen (ab 12 Jahren, ab Klasse 6) diskutieren wollen, dieses mit den Arbeitsblättern sich zuerst einmal selber anschauen.

Die Arbeitsblätter fragen zuerst nach Emotionen und ersten Eindrücken und erschließen dann den Zugang zu den Hauptfiguren und den verschiedenen Welten, in denen sich diese bewegen. Ihr Hauptzweck ist es, unter den Jugendlichen Diskussionen auszulösen. Die Blätter können auch nur teilweise oder in veränderter Form eingesetzt und mit anderen Materialien kombiniert werden. Die Hinweisblätter wollen den Lehrern etc. Anregungen und Hintergrundinformationen geben. Natürlich kann der Diskussionsverlauf auch zu anderen Ergebnissen führen.

Im Idealfall provoziert der Film eigene Projekte bei den Jugendlichen. Im Mittelpunkt sollte dabei die Frage stehen: 'Was können wir tun?', die in ganz konkrete Aktivitäten zur Überwindung von Gewalt und Feindbildern münden kann.

Der Film 'JUMP' ergänzt den 'A.R.T – Koffer'. Der A.R.T – Koffer wird u.a. vom Bayerischen Seminar für Politik e.V., München, verliehen und ist eine Materialsammlung zum Anti-Rassismus-Training (A.R.T), das von und mit Jugendlichen für Jugendliche entwickelt wurde und seit Jahren erfolgreich eingesetzt wird. Insbesondere kann der Kurz-Spielfilm 'JUMP' das Verständnis des Dokumentarfilms 'Wahrheit macht frei' vorbereiten, der wesentlicher Bestandteil des 'A.R.T – Koffers' ist.

Weitere Informationen, Bezugsmöglichkeiten etc.

finden sich unter:

www.anti-rassismus-training.de

www.baysem.de

bzw. per mail:

bsp@baysem.de beim **Bayerischen Seminar für Politik e.V., München**

Tel. 089/2609006, Fax –2609007

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' Hinweisblatt: Die wichtigsten Personen

Die Jugendlichen:

SEBASTIAN „BASTI“ GEHLEN (16)

Schüler; netter Junge von nebenan mit dezemtem Hang zur Melancholie; optisch nicht offensiv als Fascho erkennbar; innerlich zerrissen zwischen asozialem Elternhaus, Fascho-Clique und multikulturellem Basketballteam; eigentlich ein Lieber, ist mit seinem Doppelleben aber völlig überfordert und kompensiert den Stress mit Aggression; Identifikationsfigur.

TEKIN AZRAM (16)

Schüler; Mitglied im Basketballteam; in Deutschland geboren und aufgewachsen; kein „Was guckst Du“-Türke; sympathischer, netter Kerl; bester Freund von Basti, weiß allerdings nichts von dessen fatalem Doppelleben.

LARISSA SIEVERS (16)

Schülerin; Bastis Freundin; Teil der Basketball-Posse; Hip Hop-Style; hübsches Mädchen „aus besserem Hause“; liebt Basti wirklich, ist von seinem seltsamen Verhalten aber komplett angenervt; kann sich seine Launen nicht erklären, auch sie weiß nichts von seinem Doppelleben; Identifikationsfigur.

CHRISTIAN „CHRIS“ GEHLEN (19)

Arbeitsloser Kfz-Mechaniker; Bruder von Basti; allerdings ist ihm das Wort „Fascho“ auf die Stirn tätowiert; in einschlägige Hoolkleidung gewandete Glatze mit aggressiver Grundhaltung und derber Sprache; hat Basti zu den Faschos gebracht; totaler Unsympath.

MARKUS VENLO (17)

Schüler; vernachlässigter Sohn aus reichem Hause; Vater ist ein erzkonservativer Arzt; Mitglied der Fascho-Gang; Nazi-Skin in szeneüblicher Hoolkleidung; aggressive Grundhaltung, innerhalb der Gang offenbart er aber ab und zu - anders als Chris – auch seine weichen Seiten; Kiffer.

SASKIA DRESEN (17)

Hauptschulabsolventin ohne Ausbildungsplatz; Mitglied der Fascho-Gang; (weibl. = Renee). Macht hin und wieder den Mund auf.

NATALIE BECK (17)

Azubi zur Industriekauffrau; Mitglied der Fascho-Gang; Renee. Hat gar nichts zu sagen.

Die Erwachsenen:

OLAF GEHLEN (44)

Arbeitsloser Bauschlosser; Vater von Basti und Chris; unübersehbares Alkoholproblem; Bilderbuchproll im Feinripp-Look, dem öfter mal die Hand ausrutscht; solider Stammtischfaschist, furchteinflößender Unsympath, dem man besoffen lieber nicht im Dunklen begegnen möchte.

KATJA GEHLEN (41)

Hausfrau; Mutter von Basti und Chris, Frau von Olaf; Privatsklavin und regelmäßiges Gewaltopfer ihres Mannes; hat über die Jahre gelernt, den Mund zu halten, und ist zur devoten Bierholerin degeneriert.

ROBERT „BIG R“ WEISS (42)

Anwalt mit strammer deutschnationaler Gesinnung; smarter Edel-Rechter (Scheitel statt Glatze, Anzug statt Domestos-Jeans); „Thinking Head“ der Fascho-Gang; gibt die Instruktionen, die tumben Glatzen führen aus.

DANIEL BERGER (37)

Studienrat; Klassenlehrer von Basti und Tekin; desillusionierter Pädagoge und Zyniker, der seinen Jobfrust an den Schülern auslässt.

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : ARBEITSBLATT 1

1) Versuche spontan deine Gefühle, deine ersten Eindrücke vom Film festzuhalten:

1) Wenn ich so etwas sehe, fühle ich mich

weil _____

2) Mich ärgert, dass

weil _____

3) Gut finde ich, dass

weil _____

4) Ich würde gerne in den Film eingreifen /nicht eingreifen

weil _____

wenn ja, an folgender Stelle:

5) Solche oder ähnliche Situationen und solche Leute kenne ich / kenne ich nicht

Wenn ja, hier meine Erfahrung:

Zum Einsatz des Video-Films 'JUMP' : HINWEISBLATT 1

"Emotionen wecken und diese in Lernerfolge umsetzen"

*empfehl*t der Antisemitismus-Forscher Wolfgang Benz für die antirassistische Arbeit mit jungen Menschen. Der Film 'JUMP' will dazu Anlässe bieten.

Das Arbeitsblatt 1 will den emotionalen Zugang erleichtern. Wichtig ist, dass jede/r Teilnehmer/in einen ersten Eindruck spontan äußern kann, ohne von den andern unterbrochen oder kritisiert zu werden. Gefühle müssen zugelassen werden, erst dann kann ein Diskussions- und Reflexionsprozess einsetzen und Einstellungen evtl. verändern.

Bei Frage 4 oder Frage 5 von Arbeitsblatt 1 sollte zunächst keine vertiefte Diskussion über 'richtiges' oder 'falsches' Verhalten stattfinden. Besser wäre es, nach der Äußerung der Gefühle zunächst die Hauptpersonen und ihr Verhalten in unterschiedlichen Situationen genauer anzuschauen, um dann von der Frage 'Was hätte ich in dem Film getan?' zur allgemeinen Diskussion fortzuschreiten: Wie kann man Gewalt verhindern? Wie kann man deeskalierend wirken? Was sollte man in Gewalt-Situationen tun (Diskussion der Regeln auf Hinweisblatt 5) ? An dieser Stelle kann ein Rückgriff auf die Antworten zu Frage 4) und 5) von Arbeitsblatt 1) erfolgen. Schließlich wird es um die Fragen gehen: Was erwarte ich von andern in Gewalt-Situationen ? Welche Strategie könnte für mich persönlich in einer Gewalt-Situation richtig sein ?

Das Ende de Films ist offen; wir wissen weder wie es mit Tekin weitergeht (wird er wieder gesund?), noch was Basti macht (springt er oder schafft er einen Neuanfang?) - hier findet jugendliche Phantasie freien Raum. Genauso wichtig es ist, sich mögliche Konsequenzen von Gewalt deutlich zu machen, ist die Analyse der vielen Momente im Leben Bastis und der anderen Jugendlichen, in denen Weichen falsch gestellt wurden - z.B. aus Mangel an Empathie und Zivilcourage.

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : ARBEITSBLATT 2

Die Hauptpersonen unter den Jugendlichen:

Basti (16), der kleine Bruder, Chris (19), der große Bruder aus der Familie Gehlen und dazwischen Tekin (16), der Neue in der Klasse und dann ist da noch Larissa (16), Bastis Freundin ...

- 1) Beschreibe kurz Chris: sein Outfit, wo fühlt er sich wohl (und warum) ? Welche Rolle spielt er in der Gruppe ? Ist er der Anführer ?

- 2) Wie verhält sich Chris Basti gegenüber ? Zuhause, und später ?

- 3) Beschreibe kurz Tekin: seine Herkunft, seine Freunde, welche Rolle spielt er in der Gruppe ?

- 4) Wie verhält sich Tekin Basti gegenüber ? In der Schule, und später (ohne Schlusszene) ?

- 5) Beschreibe kurz Larissa: was wissen wir von ihr ? Wie verhält sie sich Basti gegenüber ?

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : HINWEISBLATT 2

- 1) Beschreibe kurz Chris: sein Outfit, wo fühlt er sich wohl (und warum) ? Welche Rolle spielt er in der Gruppe ? Ist er der Anführer ?

Chris ist einer der Wortführer, er ist aggressiv - manchmal auch Basti gegenüber - aber er ist nicht der 'Kopf' der Gang (>> vgl. die Rolle von 'Big R')

- 2) Wie verhält sich Chris Basti gegenüber ? Zuhause, und später ?

Zuhause sucht Chris den kleinen Bruder vor dem brutalen Vater zu beschützen, er will ihn 'rausholen'; vor den Freunden in der Gang macht er ihn dann aber gnadenlos nieder: er will ihn zu einem (r)'echten Mann', zu einem Schläger machen

- 3) Beschreibe kurz Tekin: seine Herkunft, seine Freunde, welche Rolle spielt er in der Gruppe ?

Tekin stammt aus einer türkischen Migrantenfamilie (ob er Deutscher oder Türke dem Pass nach ist wissen wir nicht); er ist kein Anführer, aber in der 'Multi-Kulti-Gruppe' auf dem Basketballplatz ist klar: wenn Tekin einen neuen Kumpel mitbringt, dann wird der auch akzeptiert.

- 4) Wie verhält sich Tekin Basti gegenüber ? In der Schule, und später ?

*Tekin kommt selbstbewusst in die neue Klasse, er lässt sich von Basti nicht provozieren ("nur für Deutsche"); sein Verhalten dem Lehrer gegenüber ist fast zu edel um wahr zu sein, aber vielleicht ärgert er sich über das als ungerecht empfundene Verhalten des Lehrers oder er findet Basti trotz allem sympathisch
- Die Schlusszene sollte erst später diskutiert werden -*

- 5) Beschreibe kurz Larissa: was wissen wir von ihr ? Wie verhält sie sich Basti gegenüber ?

Larissa ist Bastis Freundin - zumindest seit sie sich auf dem Freiplatz kennengelernt haben. Sie scheint wirklich in ihn verknallt und kämpft um ihn, als er sich immer seltsamer verhält. Aber sie schafft es nicht, mit ihm wirklich über seine Probleme zu reden; was könnten Gründe dafür sein ?

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : ARBEITSBLATT 3

- 1) Beschreibt Basti gemeinsam (sammelt Beiträge oder arbeitet in Gruppen):
wie fühlt Basti sich in verschiedenen Situationen: Zuhause, im Club, auf dem Basketballplatz, in der Schule, auf der Brücke ?
Wie verhält er sich gegenüber verschiedenen Personen: bes. Tekin (zuerst, später, zum Schluss), Chris und Larissa gegenüber, aber auch älteren Erwachsenen gegenüber ?

- 2) Beschreibt die 'Welten' in denen Basti lebt: den 'Club' und den 'Freiplatz', vielleicht auch die 'Familie' und die 'Schule'.
Wie gehen die Leute miteinander um, wie werden Entscheidungen getroffen, was sind die Ziele ?

- 3) Was meint der Titel 'JUMP' und was hat er mit dem Leben Bastis in diesen Welten zu tun ? Was sucht Basti in den verschiedenen Welten ? Wie entscheidet er sich ? Wie könnte es nach dem Ende weitergehen, was macht Basti, was Tekin ?

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : HINWEISBLATT 3

- 1) Beschreibt Basti gemeinsam (sammelt Beiträge oder arbeitet in Gruppen): wie fühlt Basti sich in verschiedenen Situationen?

Als Basti mit dem Tape aus dem Club stürzt und die Straße entlang läuft hört man im Hintergrund eine Stimme:

"Pepsi oder Coke, Fahrstuhl oder Treppe, MTV oder VIVA, Bund oder Zivi ...

Gang oder Fenster, Nokia oder Siemens, Baden oder Duschen, PC oder Apple, Tee oder Kaffee, Wahrheit oder Pflicht ... Hanuta oder Knoppers, Meer oder Berge, Brennen oder Kaufen, Bauch oder Kopf, Kopf oder Zahl ... Ewig musst du dich entscheiden - ich hab mich entschieden: mich nicht zu entscheiden!"

Dieser Rap charakterisiert das Lebensgefühl von Basti: er fühlt sich überfordert und versucht zu 'springen' von einer Welt in die andere, von einem Gefühl zum andern.

- 2) Beschreibt die 'Welten' in denen Basti lebt:

In jeder Lebenswelt sucht er Halt und Anerkennung, meistens vergebens (Familie, Schule) oder alle klopfen ihm auf die Schulter für eine 'Heldentat' (den kleinen schwarzen Jungen zusammenprügeln, einen 'Ausländer' stiefeln), für die er sich dann schämt ("ich hab den ganzen Abend gekotzt" - vor Selbstekel).

Im Club ist der Gruppendruck groß und verspricht (falschen) Halt.

Die Hierarchie ('Big R' gibt die große Linie vor, die Jüngeren wetteifern, wer am brutalsten ist), der Alkohol, der Hass, der durch die Musik und die Reden immer wieder angestachelt wird - das ist der Kitt, für eine Gang, die bei genauerem Hinsehen gar nicht so homogen ist. Nicht alle sind auf den ersten Blick als Skins zu erkennen ('Glatzen'), die Mädchen spielen Sonderrollen (Saskia will eine aktive Rolle spielen, Natalie will einfach dabei sein); Markus stammt aus einer andern Schicht als die andern ("dein reicher Arzt-Papi kann dir ja nen teuren Anwalt besorgen"), er kifft lieber, aber auch ihn bindet der Hass auf die 'Kanaken' (zumindest zeitweise) an die Gruppe.

Auf dem Basketballplatz trifft sich eine 'Multi-Kulti-Gruppe; klare Anführer gibt es da nicht, jeder kann ein guter Kumpel werden und wer gut (oder zumindest begeistert) Basketball spielt, der gehört dazu. Nur wenn einer Probleme hat, dann wird darüber auch nicht gleich geredet. Vielleicht ist es 'uncool' oder vielleicht will man sich bei den andern auch nicht zu sehr aufdrängen; Hauptsache man hat zusammen Spaß und gute Musik - die Nazis die vorbeiziehen und etwas grölen von "mit 6 Millionen Juden, da fängt der Spaß erst an ... " die beachtet man gar nicht.

Dass Basti in echten Schwierigkeiten ist merken nur Larissa und Tekin - aber beide scheitern beim Versuch mit Basti zu reden.

- 3) Was meint der Titel 'JUMP' und was hat er mit dem Leben Bastis in diesen Welten zu tun ? Wie könnte es nach dem Ende weitergehen?

Zum Titel siehe unter 'Vorbemerkung'; Basti springt zwischen mehreren Welten hin und her - aber das geht nicht gut. Das Ende des Films ist offen. Tekin kann für immer an den Rollstuhl gefesselt sein oder nach 4 Wochen den Rollstuhl wieder verlassen; wir wissen es genauso wenig wie, ob Basti ins Wasser springt oder sein Leben neu in die Hand nimmt. Viel Stoff für Diskussionen

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP': ARBEITSBLATT 4

- 1) Im 'Club' verkehren u.a. eindeutig Neo-Nazis. Dort gibt es außer Chris und Basti eine Reihe weiterer Jugendlicher, darunter zwei Mädchen. Welche Rollen spielen sie? Welche Rolle spielt der mittelalterliche Herr, den alle 'Big R' nennen? Stammen alle Mitglieder aus einer ähnlichen sozialen Schicht wie Chris und Basti?

- 2) Was weißt du über Neo-Nazis und ihre Mitläufer in Deutschland ?

- 3) Welche Menschen werden von den Faschos im Film angegriffen? Warum? Wie?

- 4) Welche typischen Feindbilder werden hier sichtbar? Wer wird von Neo-Nazis noch zu 'Feinden' erklärt? Welche Rolle spielen Feindbilder in einer Gesellschaft?

- 5) Diskutiert das Verhalten des Lehrers und der SchülerInnen und den Umgang mit Außenseitern in Klassen; wie wird Basti zum 'Feind' gemacht ? Anregung: Ein Schüler spricht von 690.- € Sozialhilfe; erkundigt euch nach der wirklichen Höhe!

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP': HINWEISBLATT 4

1) Im 'Club' verkehren u.a. eindeutig Neo-Nazis...

Siehe dazu die Beschreibung der wichtigsten Rollen (Hinweisblatt zu den Personen). Einige Rollen sind klar definiert ('Big R' als 'Thinking Head'); andere sind eher auf der Suche (z.B. die Mädchen, die Renees) oder Markus, für den es vielleicht nur eine Mode ist, zur Fascho-Gang zu gehören. Er könnte vermutlich leicht (Bildung, Geld) Zugang zu andern Gruppen finden; für Chris ist das schon sehr viel schwerer vorstellbar. Für alle ist wohl der Wunsch zur Gruppe dazuzugehören (und die Gruppendynamik) sehr wichtig. Für jede dieser Rollen lassen sich in der Neo-Nazi-Szene Beispiele finden (siehe auch den Hinweis auf die wissenschaftliche Untersuchung am Ende der Vorbemerkungen).

2) Neo-Nazis und ihre Mitläufer in Deutschland

Für das Jahr 2001 berichtet die SZ (19.3.02): "Neonazis und Skinheads haben im vergangenen Jahr bundesweit Anhänger hinzugewonnen. In ganz Deutschland wuchs die rechtsextremistische Szene von 11.900 auf 13.200 Anhänger." Unter 'Anhänger' werden hier 'gewaltbereite Anhänger' verstanden. Der Verfassungsschutz zählt unter 'rechtsextremistische Straftaten' sowohl 'Propagandadelikte' als auch 'Gewalt gegen Menschen und Sachen'; die Gesamtzahl der Straftaten gibt der VS für 2000 mit 15.951 an (SZ 3./4. 3. 01). Zu andern Ergebnissen kommt das Bundeskriminalamt: für 2000 zählt das BKA 19.951 'Vergehen und Verbrechen rechtsextremer Täter' (DF 7.3.01); der Deutschlandfunk (DF) macht darauf aufmerksam, dass die BKA-Zahlen auf der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS) beruhen, die in jedem Bundesland anders erhoben wird und deren Dunkelziffern allein schon deshalb sehr hoch sind, weil z.B. in manchen Bundesländern betrunkene Täter grundsätzlich nicht als 'rechtsextrem' eingestuft werden (!). Übrigens haben frühere Untersuchungen (z.B. Trier 1993) gezeigt, dass 75 % der Straftaten von Jugendlichen zwischen 15 und 19 Jahren (Tendenz: Alter sinkend) begangen werden, von denen die meisten noch in der Ausbildung (in der Schule!) sind. Allerdings fühlen die Jugendlichen sich oft als 'Vollstrecker des Volkswillens' was nicht verwunderlich ist, wenn man sich folgende Untersuchungsergebnisse in Erinnerung ruft:

- 5 Mio. Deutsche haben ein geschlossen rechtsextremes Weltbild (Sinusstudie 1981);
- 14 Mio. Deutsche haben ein autoritäres, antidemokratisches Weltbild (Studie, DF 1/93);
- ein Drittel aller Deutschen (wie auch aller übrigen EU-Bürger) ist deutlich rassistisch eingestellt (EU-Untersuchung 1997)
- 15 bis 30 % aller Deutschen sind deutlich antisemitisch eingestellt, wie mehrere Untersuchungen der letzten Jahre zeigen (vgl. Benz, W. Legenden, Lügen, Vorurteile, div. Aufl.)

3/4) Die Angegriffenen, die Feindbilder

Die 'Feindbilder' werden zwar von den 'Rechtsextremisten' am lautstärksten beschworen, aber sie kommen oft aus der Mitte unserer Gesellschaft; man kann Vorurteile gegen 'Andere', 'Fremde' bei ganz normalen Erwachsenen hören (viele 'gute Bürger' würden der Aussage von Olaf Gehlen vor dem Fernseher zustimmen) und man findet diese Feindbilder auch in einer ganz 'normalen' Jugendgruppe. Diskutiert die Rolle von Feindbildern, die Minderheiten zu Sündenböcken für die Probleme einer Gesellschaft machen.

Zum Nachdenken und Diskutieren:

Nach seriösen Zählungen ermordeten rechtsextreme Skins und ihre Mitläufer zwischen 1990 und 1999 in Deutschland weit über 100 Personen (117 lt. ZDF, Panorama, 24. 8. 2000) . Ihr Motiv war Hass auf Menschen die 'anders' sind: Fremde ('Ausländer'), Linke ('Zecken'), Obdachlose und Arbeitslose ('Asoziale'), Homosexuelle ('Homos')... Mehrere Bundesregierungen haben die Zahl übrigens weit 'heruntergerechnet' – warum wohl ? Sehr empfehlenswert: Dokumentarfilm 'Wahrheit macht frei' (Bezug über bsp@baysem.de)

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : ARBEITSBLATT 5

Sicher kann sich kaum jemand vorstellen, in einer der beiden brutalsten Szenen (Niederknüppeln des kleinen schwarzen Jungen, Stiefeln des 'Ausländers') unmittelbar einzugreifen, aber vielleicht kann man (vorher) andere Möglichkeiten suchen ...

Überlege:

Was würdest du tun, wenn du in der Klasse von Basti wärst ? Spielt die Szene !

Was könntest du tun, wenn du eine/r aus der Gruppe am Basketballplatz wärst?

Diskutiert: Wann/wo könntest du eingreifen, wenn sich Gewalt aufbaut ?

Wie könntest/solltest du dich verhalten als jemand, der zufällig sieht, wie drei besoffene Neo-Nazis durch einen Park grölen ("mit 6 Millionen Juden, da fängt der Spaß erst an...")

Was würdest du tun, wenn du aus einiger Entfernung beobachtest, dass einige Schläger Jagd auf Menschen machen und dazu brüllen: "Auf den Nigger!" oder "auf die Kanaken!" ?

Spielt verschiedene Szenen des Films durch, wo würdet ihr etwas ändern ? Einige von Euch spielen weitere (unbeteiligte) PassantInnen. Können sie aktiviert werden ?

Versuch dich zu erinnern:

Bist du selber schon einmal angegriffen worden? Mit Worten? Körperlich? Warum ?

Was ist dann passiert ?

Was hättest du dir in dieser Situation gewünscht ?

Diskutiert: Wie kannst du Gewalt verhindern ? Was kannst du in ähnlichen Situationen (z.B. in öffentlichen Verkehrsmitteln) tun ? Wie kannst du dich und andere in einer ähnlichen Situation vor Gewalt schützen ? Welchen Wert hat Zivilcourage ?

Diskutiert die Grundregeln für ein Verhalten in einer bedrohlichen Situation (bitte Kopie des Hinweisblatts austeilen!), entwickelt selber Bedrohungsszenen und versucht in Rollenspielen nach den Grundregeln zu handeln.

Überlegt Euch weitere wichtige Regeln !

Zum Einsatz des Kurz-Films 'JUMP' : HINWEISBLATT 5

Grundregeln für ein Verhalten in einer bedrohlichen Situation:

Jede/r kann als (vermeintlich) Schwacher oder Außenseiter in die Situation kommen, dass er/sie angegriffen wird; diese Gefahr besteht für uns auch wenn wir einem Angegriffenen zu Hilfe kommen wollen. Allein auf die eigene Stärke zu vertrauen oder den Helden spielen zu wollen ist oft keine Lösung. Gewaltbereite Typen sind in der Regel feige und werden erst aggressiv, wenn sie deutlich in der Überzahl sind. Deshalb ist es wichtiger, sich auf mögliche Bedrohungssituationen (allein oder besser: im Rollenspiel mit anderen) vorzubereiten. Dabei gewinnt man Sicherheit und wird sich über eigene Möglichkeiten und Grenzen klar. Dabei sollten wir beachten:

1. Keine Panik zeigen, keine Opferrolle einnehmen: Wer hektisch reagiert, zeigt Angst und provoziert Aggressionen; wer sich als Opfer verhält, bestärkt die Täter in ihrer (vermeintlichen) Überlegenheit. Ruhiges Verhalten kann eigene Überlegenheit signalisieren und die Angreifer verunsichern.
2. Kontakt und zugleich Distanz zu den Angreifern herstellen: Blickkontakt mit den Angreifern suchen (so kann man sie besser einschätzen), einzelne (besonders zögernde) Angreifer laut ansprechen; dabei nicht mit 'du' anreden oder beleidigen, das könnte zusätzliche Aggressionen provozieren; das aggressive Verhalten möglichst sachlich, laut und deutlich kritisieren.
3. Aktiv werden, Hilfe holen, die Gegner verblüffen durch unerwartetes Verhalten: Wenn es Zuschauer gibt, gezielt einzelne Personen ansprechen. Wer persönlich angesprochen wird, ist eher bereit, sich aus der anonymen Masse zu lösen. Oft ist es entscheidend, dass eine/r den ersten Schritt tut, um eine Masse zu bewegen und Angreifer in die Flucht zu schlagen.
4. Ein Selbstverteidigungskurs oder Selbstbehauptungskurs kann das eigene Selbstbewusstsein stärken und Vorteile bringen: man wird evtl. ruhiger, aktiver, beherrscher. Aber man sollte sich nicht überschätzen, in manchen Situationen kann die schnelle Flucht die klügere Lösung sein.
Grundsätzlich jedoch gilt: Wenn wir alle öfter 'hinschauen' statt 'wegzuschauen' und uns frühzeitig (vor der Eskalation) einmischen, verlieren viele gewaltbereite Typen die Lust auf 'Randalen'.

Also: Langfristig zahlt sich Zivilcourage für uns alle aus!