

Reagieren unter Druck

Rollenspiele mit Jugendlichen

Swiss Olympic
«cool and clean»
Haus des Sports
Talgut-Zentrum 27
3063 Ittigen b. Bern
Telefon +41 31 359 72 27
coolandclean@swissolympic.ch
www.coolandclean.ch

Ein Engagement von



Zusammenarbeit



«cool and clean» wird vom
Tabakpräventionsfonds
finanziell unterstützt.



Teilnehmende: 5–8

1 Snus in der Garderobe

Szene

Nach einem Training treffen sich die Sportler*innen in der Garderobe. Sie kennen sich gut und verstehen sich bestens.

Noch vor dem Duschen zieht jemand eine Snus-Dose aus der Tasche und reicht die Dose weiter. Alle nehmen einen Beutel.

Die Dose kommt zu XY. XY will eigentlich nicht snusen, lehnt ab und wird von den Kolleg*innen gedrängt:

- Komm, versuch doch mal...
- Bloss dieses Mal...
- Ist wirklich geil...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 2

2 Leiter*in verteilt «Vitaminpräparat»

Szene

Nach dem Training wartet die Leiter*in beim Ausgang auf die Sportler*in XY, nimmt sie kurz zur Seite und überreicht ihr einige Tabletten mit der Bemerkung, das sei ein Vitaminpräparat, das bei der Regeneration helfe. Pro Tag genüge eine Tablette.

XY ist skeptisch und lehnt ab. Doch da drängt die Leiter*in, wenigstens eine Vitamintablette zu probieren.

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 2

3 Einsatz trotz Schmerzen

Szene

Sportler*in XY leidet an einer chronischen Verletzung, die Schmerzen verursacht. Sie vertraut sich dem Jugendobmann oder der Jugendobfrau im Verein an. Diese*r reagiert abweisend, und meint, das Team baue auf XY und könne nicht auf XY verzichten. XY müsse halt auf die Zähne beißen. Als XY bekannt gibt, am nächsten Turnier nicht teilnehmen zu können, drängt der Jugendobmann oder die Jugendobfrau.

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

4 Kiffen nach dem Training

Szene

Nach einem harten Wettkampf verschwinden einige Teamkolleg*innen hinter der Sporthalle. Jemand zieht einen Joint hervor, zündet ihn an und reicht ihn in die Runde. Alle nehmen einen Zug. Dann kommt der Joint zu XY. XY will eigentlich nicht kiffen und lehnt ab. Doch XY wird von den Kolleg*innen gedrängt:

- Komm, versuch doch mal ...
- Bloss dieses Mal ...
- Ist wirklich geil ...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

5 Mobbing in der Garderobe

Szene

In der Garderobe ziehen Sportler*innen über eine nicht anwesende Kolleg*in her. Beleidigungen, Schimpfwörter usw. fallen. In der Gruppe hat jemand die Idee, diese Kolleg*in per WhatsApp, Facebook, SMS oder andere Plattformen fertig zu machen.

XY findet das nicht gut.

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 2

6 Mit Foul zum Sieg

Szene

Beim entscheidenden Spiel in der Meisterschaft liegt das gegnerische Team in Führung. Die Leiter*in nimmt XY kurz zur Seite und fordert XY auf, eine bestimmte Gegenspieler*in mit einem Foul aus dem Verkehr zu ziehen. XY soll ruhig einen Platzverweis riskieren.

XY will das nicht und zögert. Doch die Leiter*in drängt.

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

7 Ausgang bis Mitternacht

Szene

Am nächsten Tag steht ein wichtiger Wettkampf an. XY ist zu Hause. Einige Freund*innen klingeln an der Türe und wollen XY spontan für den Ausgang abholen. Der Ort des Ausgangs liegt so weit weg, dass XY sicher nicht vor Mitternacht zurück sein wird.

XY will sich vor dem Wettkampf ausruhen und daher nicht mitgehen.

Doch die Kolleg*innen drängen:

- Ach, komm doch auch mit...
- Sei keine Spielverderber*in...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

8 Sieger*innenstumpen

Szene

Das Team hat den letzten Wettkampf der Saison gewonnen. Damit ist klar, dass es die Regionalmeisterschaft gewinnt. In der Garderobe herrscht ausgelassene Stimmung. Jemand nimmt eine Zigarre hervor (den Sieger*innenstumpen), zündet sie an und reicht sie in die Runde. XY will eigentlich nicht an der Zigarre ziehen. Als XY ablehnt, drängen die Kolleg*innen:

- Komm, versuch doch mal...
- Ist wirklich geil...
- Das gehört einfach zum Sieg dazu...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 5–10

9 Eine Runde Bier für alle

Szene

XY (15) trainiert im Verein mit den Erwachsenen und geht nach dem Training mit allen anderen ins Stammlokal.

Die Leiter*in spendiert eine Runde Bier. XY möchte eigentlich keine alkoholischen Getränke konsumieren. Die anderen drängen:

- Du bist ja bald 16...
- Bier hat nicht viel Alkohol...
- Das ist in unserem Team Tradition...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

10 Zigarette

Szene

XY ist mit Kolleg*innen im Ausgang. Auf dem Weg vom Bahnhof zum Lokal bietet jemand Zigaretten an. Alle anderen nehmen eine und lassen sie sich anzünden. YX hat bis jetzt nicht geraucht und will eigentlich auch nicht damit anfangen. Die anderen drängen:

- Was, du hast noch nie geraucht? ...
- Komm, nimm schon, eine Zigarette schadet nicht ...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 4–6

11 Schnupftabak

Szene

An einem Turnier holt während einer Wettkampfpause jemand eine Dose mit Schnupftabak hervor und zieht sich zwei Linien in die Nase. Die anderen, die das auch noch nicht kennen, wollen es alle auch versuchen. Es ist für alle lustig zu sehen, wie die meisten Tränen bekommen und stark niesen. Die Dose wird auch XY gereicht.

XY will eigentlich nicht probieren und lehnt ab. Doch da drängen die Kolleg*innen:

- Komm, versuch doch mal ...
- Schnupftabak ist nicht schädlich ...
- Ist wirklich geil ...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.

Teilnehmende: 3–4

12 Wasserpfeife

Szene

Anlässlich einer Party bei einer Freund*in steht auf dem Balkon eine Shisha (Wasserpfeife). Rund um die Shisha sind Kissen ausgelegt. XY wird eingeladen, sich dazuzusetzen, einen Schlauch zu nehmen und gemütlich mitzurauchen.

XY will das eigentlich nicht probieren und lehnt ab. Doch die Kolleg*innen drängen:

- Komm, versuch doch mal ...
- Hier ist es so gemütlich ...
- Wasserpfeife ist nicht schädlich ...

Rollenspiel

- Findet zuerst gemeinsam Möglichkeiten, wie XY reagieren kann.
- Übt dann die Szene.
- Spielt die Szene der Gesamtgruppe vor.