

Soziodrama „Die Sicht der Anderen“ (Stefan Pinter & Aline Menz)

Teilnehmer: 11 (8 Erwachsene, 3 Kinder zwischen 3 und 6 Jahren)

Zeitraumen: 2 h

Improvisierte Szenen

Leiter nehmen Bezug auf eine vorangegangene Podiumsdiskussion. Diese endete mit der Frage: Geht es beim Wolf nicht um Macht? Aus den Antworten auf diese Frage wurde deutlich, dass es mehrere Machtperspektiven gibt:

- Jäger „Mein Wald“
- Naturschützer „Meine Wildnis“
- Familie „Unser Wald“
- Züchter „Meine Tiere“ (nicht verwendet, weil die Anzahl der TN zu gering war)

Die Teilnehmer werden gebeten, eine Perspektive zu wählen, zu der sie a) Resonanz spüren oder die für sie b) eine Anti-Perspektive darstellt. Mit soziometrischer Wahl ordneten sich die Teilnehmer einer Perspektive zu und bildeten Gruppen. Jede Gruppe bekam 10 Minuten Zeit, sich über die gewählte Perspektive auszutauschen und im Anschluss eine kurze Szene zu spielen. Im Anschluss gibt das Publikum jeder Szene eine Überschrift. Die Spieler äußern sich dazu:

- **Jäger:**
Jäger hegt einen Baum; Wolf pinkelt daran; Jäger und Wolf schubsen sich und knurren.

Überschrift: Kampf, Mittel Erde, Ein schöner Baum, Macht, Der Fremde ist nicht von hier, Revierstreitigkeiten.

- **Naturschützer:**
mit Machete sich durch Wildnis kämpfen – dazu das Bild einer Idylle als Gegensatz.

Überschrift: Widerspruch, Bezwingung, wilde Energie, Gegensätze, Metamorphosen

- **Familie:**
in einer Lichtung auf dem Boden liegen, Augen schließen.

Überschrift: Freiheit; Sonntag (mit Gedanken an Montag), Lazy Afternoon

Spiel

Die Leiter geben eine Situation vor: ein Wolf hat in einem Dorf in der Nähe Schafe gerissen und ist danach im Wald verschwunden. Die Teilnehmer werden gebeten, für sich eine Rolle zu wählen. Die Leiter stehen als Hüter des Waldes am Eingang und begrüßen die Eintretenden. Gewählte Rollen: Schäfer, Schäferin, Autonomer, Jogger, Kind, das den Wolf mag; Frau, die den Wolf schützen möchte; Mensch, der mit dem Wolf reden möchte ... (?)

Szene 1: TN „versammeln“ sich.

Szene 2: Ein Leiter geht in der Rolle des Wolfs in das Spiel und setzt sich in eine Ecke des Raumes („In die Enge getrieben“), ein ehrfürchtiger Schutzraum entsteht. Die Teilnehmer beraten, was mit mir zu tun ist; wollen den Wolf locken („Wenn wir ihn in Ruhe lassen, dann kommt er“). Eine Teilnehmerin mit Sehbehinderung wagt sich als Einzige in die Nähe des Wolfes und berührt ihn mit ihrem Stock; sie geht weg und will einen Zaun um den Wolf errichten; der Wolf bewegt sich auf sie zu und bleibt dann an ihrer Seite; Kinder weichen zurück.

Szene 3: Der „Wolf“ geht aus der Rolle; jetzt Beamter aus Dresden verkündet, dass Windkraftanlagen (WKA) im Wald gebaut werden sollen und dass die Bäume weg müssen - es bilden sich 2 Koalitionen: um den Autonomen mit Kindern und die beiden Schäfer, die den Vorschlag machen, dass die Schafe unter der WKA weiden könnten.

Frage an Kommunikator „Wenn ich die Situation betrachte, dann...?“ Antwort: Da braucht es jemanden in der Mitte. Einladung an Kommunikator. Er geht in die Mitte; setzt sich und raucht; alle setzen sich, auch der Beamte; Kommunikator fordert Leute auf, still zu sein; Leute beginnen, über Möglichkeiten zu sprechen; der Beamte redet von seiner Familie ...

Auswertung zum Thema:

Aha-Effekt; plötzlich war der Wolf nicht mehr wichtig; aber trotz des anderen Themas, gab es eine Gruppenbildung; ähnliche Dynamik

Das Windkraftthema kam überraschend und löste eine spontane Reaktion aus. Zuvor waren die TN noch sehr in ihren festen Perspektiven (Mehrheit Wolfsfreunde)

Der Wolf ist Platzhalter für andere Bedürfnisse, die aber nicht zur Sprache kommen. „Ich bin nicht gegen den Wolf, aber für meine Schafe“

Wenn es zwischen Pro und Contra keine Brücke gibt, braucht es jemanden, der „in die Mitte“ geht. Aber um die Mitte zu finden, braucht es auch die Extreme. Die Extreme müssen „auf die Bühne“ gebracht werden, erst dann kann die Mitte fruchtbar wirken. Einer Teilnehmerin, die das Projekt WikiWolves (www.wikiwolves.org) initiiert hat, wurde bewusst, dass ihr Projekt genau diese Wirkung hat - in die Mitte zu gehen.

In der Auswertung haben die Leiter unter anderem nach besonderen Situationen aus dem Spiel gefragt („Schutzraum um den Wolf; Moment der Gruppenbildung beim Thema Windkraft; „Aha-Effekte“, als den TN bewusst wurde, dass der Wolf keine Rolle mehr spielt; Wirkung des Kommunikators in der Mitte). Das Ansprechen dieser Situationen verhalf den Teilnehmern zu neuen Erkenntnissen mit Bezug auf das Thema Wolf und darüber hinaus.