



Co-funded by
the European Union



PR3-Schulungs-Toolbox

Der Bürgermeister

SESKAT. Entwicklung von sozialen und emotionalen Kompetenzen in der Erwachsenenbildung

2021-1-DE02-KA220-ADU-000035095



Co-funded by
the European Union



1) NAME UND BESCHREIBUNG DES TOOLS

Der Major ist eine humorvolle Aktivität, die wichtige Überlegungen zur Konfliktlösung und Rollenwahrnehmung anregen kann und ein gutes Beispiel für Mediation ist.

2) ZIELE DER AKTIVITÄT

Arbeit an der Vermittlungsfähigkeit der Gruppe;

Sensibilisierung dafür, wie wir uns während eines Konflikts zu verhalten pflegen;

die Fähigkeit zur Diskussion zu trainieren und den Menschen die Möglichkeit zu geben, verschiedene Lebensrollen zu erkunden.

3) VERBINDUNG DES TOOLS MIT EMOTIONALER INTELLIGENZ/SOFTEN FÄHIGKEITEN

Das Tool trainiert die Konfliktlösungsfähigkeiten durch den Einsatz von Gamification.

4) RESSOURCEN UND MATERIALIEN

Es werden keine besonderen Materialien benötigt.

5) SCHRITT FÜR SCHRITT

"Der Bürgermeister" ist ein Rollenspiel, bei dem der Trainer eine Geschichte oder einen Plot auf der Grundlage der jeweiligen Situation ausarbeitet. Ein Teilnehmer übernimmt die Rolle des Bürgermeisters, der die Aufgabe hat, eine gemeinsame Lösung zwischen verschiedenen Parteien zu finden.

Der Trainer weist den Teilnehmern verschiedene Rollen zu, die jeweils spezifische Ziele haben.

Nehmen wir folgendes Beispiel: In der Stadt XXX will eine Gruppe ein neues Einkaufszentrum bauen, mit Figuren wie: Figur 1 (die Bank), Figur 2 (der Bauherr), Figur 3 (der Architekt), Figur 4 (der Unternehmer)

Auf der Gegenseite gibt es eine weitere Gruppe, die sich vehement gegen diese Idee ausspricht:

Figur 5 (der Umweltaktivist), Figur 6 (diejenigen, die ihre Höfe nicht verkaufen wollen), Figur 7 (lokale Ladenbesitzer).

Der Bürgermeister muss geschickt zwischen diesen beiden gegensätzlichen Fraktionen vermitteln, die Gruppendynamik steuern und eine höfliche Atmosphäre fördern."



Co-funded by
the European Union



- Schritt 1: 10 Minuten, Verteilung der Rollen, Erläuterung der Geschichten und Ziele, Definition der Parteien.
- Schritt 2, 15 Minuten, Durchführung der Simulation mit allen Charakteren
- Schritt 3: Geben Sie den Teilnehmern 15 Minuten Zeit, um darüber nachzudenken, wie sie sich in ihren zugewiesenen Rollen gefühlt haben.
- Schritt 4: Es kann auch von Vorteil sein, den Teilnehmern die Möglichkeit zu geben, verschiedene Rollen zu erkunden, indem sie wieder bei Punkt 1 beginnen.

6) ERWARTETE LERNERGEBNISSE

Die TeilnehmerInnen werden durch die Teilnahme an dieser Aktivität verschiedene Perspektiven der Rollen erkunden. Wenn sie in die Rolle des Bürgermeisters schlüpfen, werden sie über ihre Vermittlungsfähigkeiten nachdenken.