

Schillerschule: Präventionsprojekt gastierte vor Erst- und Zweitklässlern

Kinder müssen „Nein“ sagen können

AUERBACH. Spielerisch lernen: In der Schillerschule gastierte am Montag ein besonderes Präventionsprojekt zum Thema sexuelle Gewalt. „Geheimsache Igel“ ist ein Theaterstück, das Kinder aufmerksam und selbstbewusster machen soll. 150 Auerbacher Grundschüler haben erlebt, dass man in bestimmten Situationen laut und deutlich „Nein“ sagen muss.

Es geht darum, sich gegen Gewalt und sexuelle Übergriffe wehren zu können und zu erkennen, wenn andere etwas Schlimmes erlebt haben. Das Spiel soll zum selbstständigen aktiven Handeln anregen.

Konrektorin Kersten Steiner begrüßte neben den ersten und zweiten Klassen auch die Kinder aus den Integrationsklassen der Grundschule. Das Gastspiel wurde ermöglicht durch den Kiwanis-Club Bensheim. Die weltweit tätige Service-Organisation setzt sich für das Wohl von Kindern ein. „Geheimsache Igel“ gehört zum Projektportfolio des Clubs. Der amtierende Bensheimer Kiwanis-Präsident Reinhard Bauß war bei der Aufführung anwesend.

Emotionaler Türöffner

Das 1998 von Olaf Krätke veröffentlichte Stück versteht sich als „emotionaler Türöffner“, das im Schulunterricht pädagogisch vor- und nachbereitet wird. Das anschließende Gespräch mit den beiden Darstellern Birgit Reibel und Beate Krist half den Grundschulern dabei, sich dem Thema zu nähern und ihre Gefühle in Worte zu fassen.

Die Geschichte: Krümel und Wurzel sind allerbeste Freunde. Sie spielen gemeinsam, lachen und erzählen sich alles. Doch eines Tages ist Krümel plötzlich traurig, bedrückt und schweigsam. Wurzel hat keine

Ahnung, denn Krümel bleibt sprachlos. Ihre sonnengelbe Freude ist weg, alles wird langsam blau. Nur ihrem gemeinsamen Freund, dem Igel, vertraut sich Krümel an. Sie erzählt ihm von den Dingen, die ihr der „blaue Mann“ angetan hat. Schließlich schafft Wurzel es doch, Krümel zu helfen, „Nein“ zu sagen. Sie widersteht ihm, und alles wird wieder gelb und gut.

Eine klare Sprache, eine klare Botschaft. Die Kinder erkennen und verstehen, was Falsch und Richtig ist, bauen Hemmungen ab und kommunizieren ihre Erfahrungen. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit jungen Menschen eine verfeinerte Wahrnehmung ihrer Umwelt zu trainieren. Sie sollen zwischenmenschliche Verhaltensprozesse verstehen und einordnen können und wissen, dass andere die von ihnen gesetzten Grenzen zu respektieren haben.

Um das Augenmerk auf das Thema zu konzentrieren, beschränkt

sich das Stück auf wenige Requisiten. Eine Kiste, die mal gelb, mal blau ist, dient als Freiraum für individuelle Assoziationen. Sie repräsentiert das Fremde, Böse, Unheimliche und Negative. Der Igel spiegelt Vertrauen, Hilfe, Schutz und Sicherheit – und ist ein Tier, dass Kindern auch hinsichtlich der körperlichen Dimensionen sympathisch ist.

Blau steht für Angst und Schmerz

Die Farbe Blau wurde bewusst als Kennzeichen des Bösen gewählt: Sie ist die Lieblingsfarbe vieler Kinder und daher meistens positiv besetzt. Das Stück nutzt diesen Bruch absichtlich als Irritationssymbol. Denn mehr als zwei Drittel aller sexuellen Gewalttaten passieren im unmittelbaren familiären Umfeld. Die Person des Täters wird zunächst mit etwas Positiven assoziiert.

Blau steht im Stück aber für Angst, Schmerz und Einsamkeit. Kinder erkennen, dass die äußere Erscheinung auch täuschen kann. Krümel's Gießkanne, die Kiste und seine Schuhe werden blau, als es Gewalt erlebt. Ein Schuh behält die Farbe auch am Ende – als Symbol einer psychischen Narbe, die es nicht mehr los wird.

Nach dem Ende werden die Kinder nicht allein gelassen. Sie äußern ihre Gefühle und das, was sie in den Figuren gesehen haben.

Die Schillerschüler waren froh, dass es Krümel wieder besser ging. Und sie haben eine wichtige Botschaft verstanden: Laut und selbstbewusst „Nein“ zu sagen und sich Freunden anzuvertrauen statt in Sprachlosigkeit zu verharren.

Lauter Applaus für die Darsteller und deren behutsame Art, junge Menschen für ein ernstes Thema zu sensibilisieren.



Theater zum Thema sexueller Missbrauch in der Schillerschule.

BILD: FUNCK