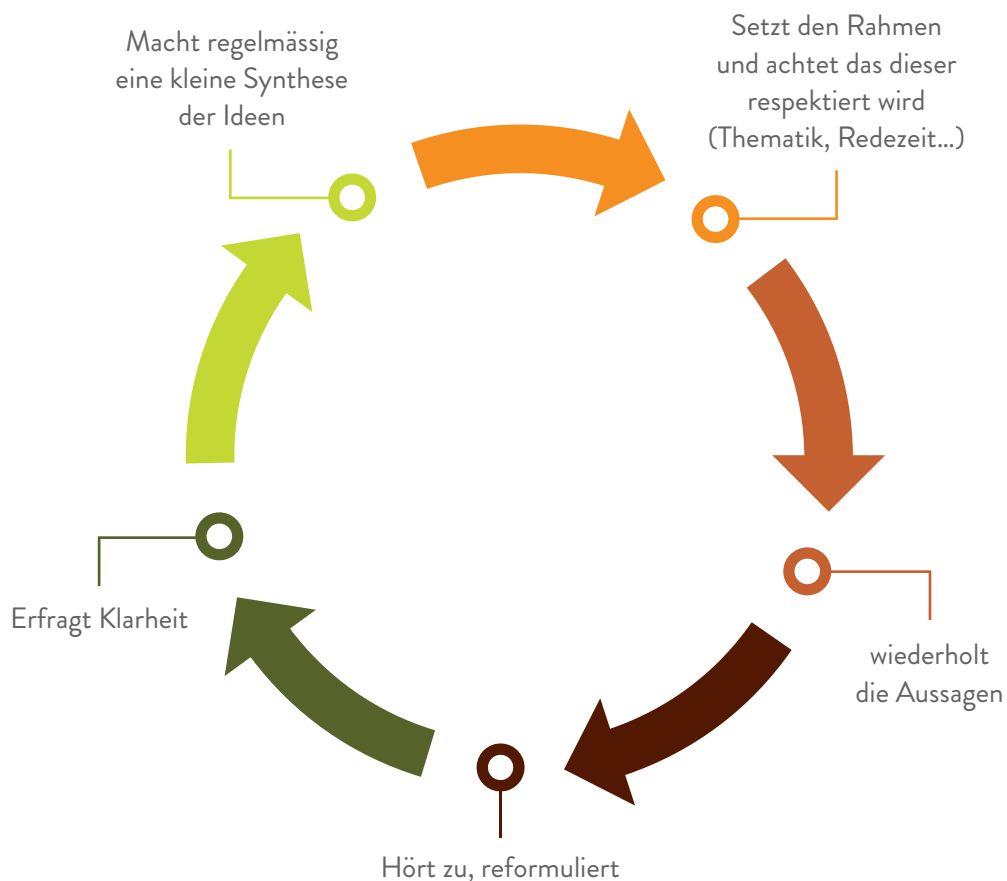


DER ANIMATOR DER DEBATTE

„UND DU, WAS DENKST DU?“

Während der Animation „Und du, was denkst du?“ wird der Animator also verschiedene Methoden einsetzen können: Neuformulierung, Verdeutlichung, Präzision, Synthese... Dies geschieht durch Wiederholung, Präzisierung der Bedeutung einer Einmischung durch Verdeutlichung des Inhalts eines von einem Jugendlichen geäußerten Gedankens, um es dem Animator der Gruppe zu ermöglichen, sich die geteilten Ideen anzueignen. Der kollektive Gedanke wird dadurch verstärkt.



1. ROLLE UND STELLUNG DES ANIMATORS

1.1 DIE ROLLE DES ANIMATORS

Die Rolle des Animators ist bei einer Animation „Und du, was denkst du?“ von wesentlicher Bedeutung. Es geht darum:

- jedem die Möglichkeit zu geben, seine Ansichten zu äußern;
- jedem die Möglichkeit zu geben, sich auszudrücken;
- Rahmenbedingungen und Anweisungen vorzugeben und deren Einhaltung zu überwachen;
- der Garant einer respektvollen und nicht-verurteilenden Haltung zu sein.

Seine Position ist also nicht diejenige eines „Lehrers“ oder „Richters“ sondern er tritt vielmehr als Animator/Moderator der Debatte auf. Er liefert keine Informationen, er sorgt vielmehr dafür, dass die Informationen in den Diskussionen zwischen den Teilnehmern entstehen.

1.2 DIE STELLUNG DES ANIMATORS

In seiner Eigenschaft als Animator ist es wichtig, eine offene und neutrale Haltung einzunehmen, die einem Austausch förderlich ist. In keinem Falle sollte Wissen aufgedrängt oder das Gesagte beurteilt werden. Den Jugendlichen ist das Wort zu erteilen, damit sie sich austauschen und ihre Standpunkte beurteilen können. Die Rolle des Animators besteht darin, diesen Austausch zu erleichtern, die Herausbildung von Standpunkten zu fördern, dafür zu sorgen, dass sich der Prozess der Reflexion, die Debatte respektvoll und vor allem ohne Beeinflussung entwickeln. Nimmt er diese Haltung nicht ein, wird der Animator die Dynamik der Debatte zerstören.

➤ **Zwei Kernbegriffe: Nicht verurteilen, Vorstellungen**

Die Begriffe der Nicht-Verurteilung und der Vorstellungen hängen unmittelbar zusammen.

Jemanden oder etwas beurteilen ist ein natürlicher Mechanismus, und unsere Urteile erwachsen aus unseren Vorstellungen. Es ist jedoch notwendig, diese bei der Animation nicht durchscheinen zu lassen, um eine respektvolle und offene Einstellung anzunehmen. Um eine Debatte nun wirkungsvoll beleben zu können, ist es von wesentlicher Bedeutung, dass der Animator in der Lage ist, eine möglichst neutrale Position einzunehmen, um einen sicheren und respektvollen Ort zu schaffen, an dem sich die Jugendlichen ungezwungen

ausdrücken können, ohne Furcht vor Verurteilung. Er muss sich demnach von seinen eigenen Vorstellungen lösen.

„Welches sind diese **Vorstellungen**?“ Vorstellungen werden in gewisser Weise aus unseren produzierten Gedanken gebildet, sie sind das Ergebnis der mentalen Konstruktion, die wir uns von der Welt machen. Das Erbe unserer Erziehung, unserer Kultur, der Umwelt, in der wir uns entwickeln, jegliche Interaktionen... Die Vorstellungen entwickeln sich im Laufe unseres gesamten Lebens. Ob richtig oder falsch, wir alle tragen persönliche Vorstellungen mit uns, die zutiefst mit unseren Werten verbunden sind.

Während der Debatte eingreifen zu wollen, indem man seine Meinung kundtut, ist bei jedem ein natürlicher Reflex, auch für den Animator, und wäre in seiner Rolle dennoch kontraproduktiv. Durch das Einnehmen einer neutralen Position der Nicht-Verurteilung und des Respekts fördert der Animator einerseits eine vergleichbare Einstellung unter den Jugendlichen bei ihrem Gedankenaustausch und kann sich andererseits der Reflexionsprozess zwischen ihnen fortsetzen. Urteilen an sich ist nichts Negatives, es ist jedoch bei einer Debatte wichtig, diesem Aspekt Aufmerksamkeit zu schenken. Ebenfalls von Bedeutung ist es, den unterschiedlichen Meinungen Rechnung zu tragen, sowohl für den Animator als auch für die Jugendlichen untereinander.

Merke: Was zählt, ist dass jeder sich ausdrücken und seine Meinung äußern kann, ohne Tabu und ohne die Angst, verurteilt zu werden. Sich Fragen über seine eigenen Gedanken stellen, seine Vorstellungen bezüglich des Diskussionsthemas, bevor man dies den Jugendlichen vorlegt, ist eine interessante Verfahrensweise, da eine gute Vorbereitung eine neutrale Haltung erleichtert.

2. DIE QUALITÄTEN DES ANIMATORS

2.1 WISSEN (KENNTNISSE)

Der Ausgangspunkt einer Animation „Und du, was denkst du?“ stellt die thematische Vorbereitung dar. Dabei ist es unabdingbar, das oder die zu erörternde(n) Themenbereich(e) sowie die Technik der Diskussionsführung (die Frisbee-Technik) zu kennen.

Das zu debattierende Thema zu kennen, ermöglicht nämlich eine Steuerung der Diskussionen, das Wiederaufgreifen des Themenbereichs, das Anregen von Fragen, Reaktionen oder auch die Neuausrichtung, wenn die Gruppe vom Thema abweicht. Und wenn es tatsächlich notwendig erscheint, erlaubt eine hinreichende Kenntnis des Themas die Beantwortung von Fragen der Jugendlichen.

Es soll noch einmal dran erinnert werden, dass es sich in der Debatte nicht um abwärts gerichtete Informationen handelt, sondern um einen Austausch zwischen Peers. Die Aufgabe des Animators besteht nicht darin, die Gruppe zu führen, er soll auch nicht unterrichten noch Informationen vermitteln.

Um seine theoretischen Kenntnisse zu vertiefen, stehen ihm fast 25 Themenbereiche im Bereich der Gesundheit zur Verfügung, die erläutert und analysiert werden: zwischenmenschliche Beziehungen, körperliche Aktivität, Gefühle, soziale Netzwerke, Fast-Food usw. Diese Arbeitsblätter durchzulesen, ermöglicht es, sich die Themen zugänglicher zu machen und in der Debatte entspannter zu fühlen.

Auch das eventuelle Erstellen eines Fazits, die Zusammenstellung von Listen mit Schlüsselwörtern oder Memos erlauben eine optimale Vorbereitung der Animation. Es ist sehr wohl möglich, die Arbeitsblätter um die eigenen Kenntnisse zu ergänzen oder weitere Untersuchungen zum Thema durchzuführen.

Ebenfalls von Bedeutung für den Animator ist es, sich legitimiert zu fühlen und entspannt über das Thema reden zu können. Sollte dies nicht der Fall sein, wäre es ideal, sich an spezialisierte Einrichtungen zu wenden, die möglicherweise Unterstützung bieten können, beispielsweise Zentren für Familienplanung, Zentren für mentale Gesundheit oder andere Vereinigungen, die in speziellen Bereichen tätig sind.

2.2 KNOW-HOW

➤ Unter Know-how fallen:

- **Die Funktionsregeln:** der Gruppe die Rahmenbedingungen der Debatte erklären.
- **Der Animator muss dies überwachen:** Es gilt, jegliches Ausufern einzudämmen, indem einfach auf die festgesetzten und von den Teilnehmern akzeptierten Regeln verwiesen wird.
- **Das Zeitmanagement:** eine erfolgreiche Debatte heißt ganz einfach auch, sie rechtzeitig beenden zu können! Es ist demnach mehr als notwendig, das Timing ständig im Auge zu behalten.
- **Auf das Thema und die Ziele fokussiert bleiben:** in einer Debatte wird schon einmal schnell vom Thema abgewichen. Der Animator muss demnach besonders darüber wachen, dass die Gruppe nicht in endlos vom Thema abschweift. In diesem Fall ist es einfach angebracht, die Debatte neu zu ordnen, indem an das zu behandelnde Thema sowie die Ziele erinnert wird. Die Gruppe ist nicht dazu da, über andere Dinge zu diskutieren, es sei denn, dies geschieht in einer Argumentation, die zu einer Überlegung im Zusammenhang mit dem Thema führt.

Wenn das Thema des Exkurses dennoch wichtig zu sein scheint, ist es selbstverständlich möglich, dies zur Kenntnis zu nehmen und vorzuschlagen, später darauf zurückzukommen.

- **Animation ist keine Schulstunde:** die Rolle des Animators bei der Debatte besteht nicht darin, Fragen zu beantworten. Seine Funktion ist es vielmehr, die Fragen an die Gruppe weiterzuleiten, sie darin zirkulieren zu lassen, von dieser Gruppe Antwortelemente aufspüren zu lassen. Wenn eine Fragestellung nicht wirklich zu einer Antwort führt und eine solche jedoch unabdingbar ist, kann der Animator diese bei der Zusammenfassung der Debatte oder spätestens dann einbringen, wenn die Frage einer eingehenderen Untersuchung bedarf.
- Für die Animation „Und du, was denkst du?“ ermöglichen die Erläuterungen der in den Themenheften gelieferten Sätze die Identifikation der Themenbereiche und Grundbegriffe, die im Verlaufe der Debatte hervortreten. Diese Erläuterungen müssen nicht als solche verwendet, sondern können je nach Situation, der laufenden Debatte, der Zielgruppe abgewogen werden.
- **Seine Grenzen kennen:** Kenntnisse sind beschränkt. Ein Animator tut gut daran, seine Unwissenheit zuzugeben und den Jugendlichen eher vorzuschlagen, die Lösung

später zu suchen, als zu versuchen, eine knifflige Frage irgendwie zu beantworten. Ein Erwachsener, der seine Grenzen anerkennt, wird umso mehr respektiert.

Aus der Perspektive der Kommunikations- und Animationstechniken muss der Animator ebenfalls seine Grenzen kennen: bis zu welchem Punkt kann er ein aggressives Verhalten unterstützen/steuern? Weiß er, wie er eine teilweise abgelenkte Gruppe bei der Stange halten kann? Indem er sich dies im Vorfeld bewusst macht, kann er sich vorbereiten und die notwendigen Werkzeuge suchen, um sich in eine optimale Ausgangslage zu versetzen (Kommunikationstechniken, zu den Rahmenbedingungen, Zielen zurückkehren etc.). Der am Anfang mit der Gruppe vordefinierte Rahmen wird insbesondere zu einem bestimmenden Element zur Unterstützung des Animators.

➤ Vorbereitung des Raums

Für die Animation „Und du, was denkst du?“ wird Platz benötigt. Es ist zu empfehlen, genügend Platz zu schaffen und nur das notwendige Mobiliar beizubehalten. Die Animation macht es notwendig, die Gruppe in eine Diskussionsanordnung sowohl in der großen Gruppe (wenn möglich im Kreis) als auch in Untergruppen (einige Jugendliche in Gruppen eventuell um einem kleinen Tisch angeordnet) zu bringen.

Wenn die Animation in einem Klassenzimmer stattfindet, sollte die normale Klasseneinteilung geändert und die Bänke an die Wände geschoben werden, um auch den psychologischen Aufbau des Klassenzimmers „aufzubrechen“. Die Gruppe wird hierdurch in eine andere Umgebung und also auch einen anderen Geisteszustand versetzt.

Es ist nützlich, eine Unterlage (Tafel, mobiles Paneel) für die eventuelle Aufzeichnung wichtiger Anmerkungen bereitzustellen, Ideen, die während der Debatte auftauchen und auch Funktionsregeln. Es sind Kugelschreiber, Marker, Blätter, Schreibblöcke, Post-its mitzubringen, und auch eigene Merkzettel und Zusammenfassungen sind geeignete Hilfsmittel für den Animator, die ihm die Debattenführung erleichtern.

Der große Tag ist da, und hier 11 Abschnitte für eine erfolgreiche Animation

1. Begrüßung der Gruppe, Aufstellung in einem großen Kreis in einer geselligen Atmosphäre.
2. Einführung in die Animation mit Ankündigung des Themas, der verfolgten Ziele, Form und Ablauf der Animation.
3. Vorstellung der Ablaufregeln (es handelt sich um die weiter oben beschriebenen „Rahmenbedingungen“. Diese müssen während der gesamten Animation gut sichtbar sein (angeschlagen, projiziert..). Die Gruppe muss ihr Einverständnis zu erkennen geben. Der Animator muss sich bei Bedarf darauf beziehen können.
4. Erteilung von „Arbeitsanweisungen“ und Sicherstellung, dass diese verstanden worden sind.
5. Einführung der Untergruppen in die Debatte.
6. Neubildung des großen Kreises.
7. Kenntnisnahme wichtiger Ideen und Fragen, um diese im geeigneten Moment einsetzen zu können (insbesondere zum Zeitpunkt der Zusammenfassung der Diskussionen).
8. Abschließend Durchführung der Entwicklungssynthese der Gruppe, indem die unterschiedlichen erörterten Punkte aufgegriffen und formuliert werden, ohne in Details zu gehen. Dies ermöglicht es, die Informationen zu verankern.
9. Nach der Auswertung der Gruppe nicht mehr das Wort erteilen.
10. Auswertung der Debatte.
11. Den Teilnehmern für ihre Mitarbeit durch Hervorhebung ihrer Effizienz, ihrer Redebeiträge, ihres Engagements danken...

2.3 KOMPETENZEN DES ANIMATORS

Anregung einer Debatte jenseits technischer Aspekte, **Erfordernis von verbalen und nonverbalen Kommunikationsfähigkeiten**. Das verwendete Vokabular besitzt für das Verständnis einer Nachricht große Bedeutung. Die vom Animator eingesetzten sprachlichen Mittel sind demnach an die Zielgruppe anzupassen.

Bei einem Austausch stellen Wörter jedoch nur einen Teil der Botschaft dar. Ton, Klangfarbe und Betonung vermitteln ebenfalls Informationen und bestimmen zugleich, was und die Art und Weise, wie es von den Gesprächspartnern verstanden wird. Neben diesen verbalen/ stimmlichen Aspekten gibt es auch die „nonverbalen“ Mittel. Diese bezeichnen all die

Signale, die der Redner mit seiner Körpersprache vermittelt: seine Gestik, seine Haltung und sein Verhalten. Um eine Animation auf optimale Weise ablaufen zu lassen, muss der Animator all diesen Elementen Aufmerksamkeit schenken.

- a. Die Bedeutung nonverbaler Signale
- b. Aktives Zuhören
- c. Die besonderen Kompetenzen des Animators

➤ Die Bedeutung nonverbaler Signale

Vereinfacht ausgedrückt bilden nonverbale Signale den Bestandteil der Kommunikation, der nicht der Sprache gewidmet ist. Im Unterschied zu dieser, bei der man „schweigen“ kann, besteht diese Möglichkeit bei der nonverbalen Kommunikation nicht, gemäß dem Motto „man kann nicht nicht kommunizieren“. Die Art des Redens und Bewegens wirkt sich ebenso auf die Teilnehmer an der Debatte im Hinblick auf das aus, was Sie sagen oder was Sie tun.

Nonverbale Kommunikation bedeutet:

- **Die körperliche Positionierung und Dynamik (von Angesicht zu Angesicht, von der Seite, von hinten, sitzend, in Bewegung...):** idealerweise sollte der Animator eine Position wählen, die es ihm erlaubt, die gesamte Gruppe zu überschauen. Wenn es notwendig sein sollte, Notizen zu machen, beispielsweise an einer Tafel, stellt eine seitliche Positionierung eine Alternative dar, um den Kontakt zur Gruppe aufrecht zu halten.

Sitzen, stehend oder in Bewegung... dies hängt von drei Hauptfaktoren ab: **dem Stil des Animators**, der Atmosphäre, die man in der Gruppe während der Animation erzeugen möchte, und dem Aufbau der Örtlichkeiten.

- Stehen bleiben bietet den Vorteil, die Übersicht zu behalten und stellt den Rahmen sicher, wenn die Gruppe abgelenkt wird.
- Eine sitzende Position in einem Kreis mit der Gruppe inspiriert eher das Vertrauen, wenn sich der Animator auf die gleiche körperliche und akustische Ebene seiner Zuhörer begibt, insbesondere für die 3. Animationsphase geeignet.
- Sich bewegen bietet den Vorteil, die Gruppe zu dynamisieren und den Gedankenaustausch zu fördern, ohne zu übertreiben, um die Teilnehmer nicht durch unnötige Bewegungen abzulenken. Diese Form der Präsentation bietet sich insbesondere während der Untergruppenphase an.

- Sprache lässt sich durch Gesten unterstützen, verleiht den Wörtern eine visuelle Dimension, beispielsweise um das Gesprochene auszutragen oder um eine Behauptung zu bekräftigen.
- Der Animator sollte in erster Linie seine individuelle Persönlichkeit und seinen Stil respektieren, um die Animation in einer Weise durchzuführen, bei der er sich am wohlsten fühlt.

- **Die körperliche Nähe und der Sichtkontakt:** die **physische Distanz** zwischen dem Animator und der Gruppe hat Einfluss auf die Atmosphäre. Ist er zu weit entfernt, weckt das den Anschein von Desinteresse an den Teilnehmern, steht er zu nahe entsteht ein unangenehmes Gefühl bei seinem Gesprächspartner (unter 45 cm dringt man in den Intimsphäre des anderen ein). Der Animator sollte versuchen, den Zusammenhalt der Gruppe über eine angemessene körperliche Distanz zu wahren.

Durch **Sichtkontakt** wird jeder Teilnehmer in des Geschehen einbezogen: ein Panoramablick bezieht alle Teilnehmer ein, seine Gesprächspartner gezielt anschauen erlaubt eine dosierte Zuteilung des Gesprochenen auf den Einzelnen, fordert zu einem Feedback auf oder zeigt Interesse.

Der Gesichtsausdruck (Gesicht verziehen, lächeln, Augenzwinkern, Stirnrunzeln...): durch verschiedene Möglichkeiten des Gesichtsausdrucks, Mimiken und Grimassen zeigt der Animator einfach seine Gefühlslage im Hinblick auf die Beiträge der Gruppe. Um eine möglichst neutrale und offene Haltung beizubehalten, hat der Animator hierauf besonders zu achten und sollte möglichst ein freundliches, jedoch nicht übertriebenes Lächeln als Zeichen des Wohlwollens und der Verfügbarkeit für die Teilnehmer aufsetzen.

Für eine erfolgreiche Kommunikation bedarf es einer Übereinstimmung der verbalen und nonverbalen Kommunikation.

➤ Aktives Zuhören

Die Fähigkeit zum Zuhören des Animators ist Teil der unverzichtbaren Kompetenzen, um eine Animation „Und du, was denkst du?“ gut durchführen zu können. Die Vorteile des aktiven Zuhörens sind vielfältig: den Jugendlichen Interesse zeigen, es ermöglichen, ihnen zu bestätigen, dass sie verstanden worden sind, den Gedankenaustausch effizient leiten...

Positive Fähigkeiten und Verhaltensweisen des Zuhörens:

- Persönlichen Urteile (Vorstellungen) vorläufig zurückhalten.
- Den Jugendlichen Zeit geben, sich auszudrücken.
- Vermeiden, die Redebeiträge auszusortieren und Anerkennung der Beiträge jedes Einzelnen: alles, was vorgebracht wird, wird honoriert, wird verwertet, in Perspektive gesetzt... bei Bedarf gelegentlich neu eingeordnet.
- Redebeiträge durch kleine Bemerkungen wie „Ach so“, „Ich verstehe“ anregen.
- Offene Fragen stellen, die dem Dialog, dem Gedankenaustausch förderlich sind, und geschlossene Fragen vermeiden, die eine einfache Ja/Nein-Antwort oder eine quantitative Antwort nach sich ziehen.
- Die gehörten Vorschläge neu formulieren, um sie bestätigen zu lassen oder um nähere Präzisierung zu bitten.
- Sich auf seinen Gesprächspartner konzentrieren: seine geistige Entwicklung, seine Vorstellungen, seine Werte und seine Interpretationen... Beispielsweise, indem man sich in ihn hineinversetzt, um seinen Standpunkt anzunehmen.
- Vermeiden, etwas anderes zu tun (*beispielsweise den folgenden Satz für die Animation vorbereiten...*), während die Teilnehmer diskutieren, sondern im Gegenteil das Interesse auf das Gesagte festigen.
- Die Körpersprache der Jugendlichen beobachten: es lohnt sich, innezuhalten, wenn ein Jugendlicher durch ein nonverbales Zeichen eine Reaktion zeigt, die für die Gruppe interessant sein könnte.

➤ Besondere Kompetenzen des Animators

Dem Animator steht eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung, um seinen Auftrag bestmöglich durchführen zu können: Kompetenzen und Verhaltensweisen, die einer qualitativen Debatte förderlich sind.

- **Neuformulierung:** diese Maßnahme bietet folgende Vorteile:
 - Sich vergewissern, dass er die Vorschläge der Jugendlichen gut verstanden hat.
 - Mittels eines Spiegeleffekts den Jugendlichen die Möglichkeit geben, sich ihre Ideen noch einmal anzuhören und diese entweder zu nuancieren oder näher zu verdeutlichen.
 - Den Gedankenaustausch dynamisieren.
 - Die wichtigen Punkte zusammenfassen.
 - Über eventuelle sprachliche Missverständnisse zwischen den Jugendlichen hinweggehen (Ausdruck, doppeldeutige Wörter, etc.).

Zur Neuformulierung bedarf es dreier aufeinander folgender Aktionen:

1. Die Neuformulierung einführen („also“, „wenn ich es richtig verstanden habe“, „das würde bedeuten, dass“...).
2. Die Vorschläge neu formulieren (mit anderen Begriffen, eine Nuancierung vornehmen...).
3. Verifizieren („ist es das?“, „ja?“).

- **Offene Fragen stellen:** diese Technik veranlasst den Jugendlichen, seine Antwort auf andere Weise als lediglich mit „ja/nein/vielleicht“ zu formulieren. Dieser Fragetyp erlaubt es, eine Meinung/ein Argument detaillierter darzustellen oder zu vertiefen.
- **Die Frage an die Gruppe zurückgeben:** wenn die Meinung des Animators direkt gewünscht ist, nicht sofort antworten. Stattdessen die Frage an die Gruppe zurückgeben. Hierdurch können die Jugendlichen interagieren, ohne dass Sie eingreifen.
- **Die Überlegung auf Argumente projizieren:** eine Technik, die darin besteht, einen gegenteiligen Standpunkt zur aufgestellten Behauptung einzunehmen und diesen ins Negative zu ziehen. Ein Beispiel: der Jugendliche sagt: „Man hat abends Spaß, wenn man getrunken hat“, und der Animator formuliert dies neu und erwidert: „Also wenn man nicht trinkt, hat man auch keinen Spaß?“ oder „Das würde also heißen, dass man keinen Spaß hat, wenn man nichts trinkt?“.
- **Wenn es keine gegenteilige Meinung in der Gruppe gibt:** dann kann der Animator fragen, ob die Jugendlichen der Gruppe jemanden kennen, der anderer Meinung ist. Ein Beispiel: „Kennt ihr andere Personen, die eine Mahlzeit überspringen, um abzunehmen? Warum tun sie das?“.
- **Bei Falschinformationen** (Beispiel: Cola Light enthält sehr wohl Zucker): die Frage muss an die Gruppe zurückgegeben werden, bevor die Fehlinformation berichtigt wird.
- **Zusätzliche Ansätze bieten:** schlagen Sie fiktive Situationen vor, um Überlegungen zu beflügeln, beispielsweise: „Und wenn ich nicht trinke, was passiert dann?“.
- **Mit dem Thema verbundene Themen ansprechen** (diese durch jeden Satz in der Animation genannten Anspielungen wie „und du...“), indem Sie offene Fragen stellen, die selbst nicht miteinander verbunden sind. Ein Beispiel: „Also Nährwertangaben auf den Verpackungen von Fast-Food-Produkte sind gut, weil dadurch die Leute wissen, was drin ist. Und schaut ihr sie euch an/versteht ihr sie/beschäftigen sie euch?“

- **Die nonverbale Kommunikation der Jugendlichen entschlüsseln:** die Tatsache, Einstellungen der Jugendlichen wie ihre Unaufmerksamkeit, Langeweile, ihre Emotionen und Reaktionen, ihren Geisteszustand usw. wahrzunehmen, ermöglicht es dem Animator, seine Beiträge wirkungsvoll anzupassen, um die Debatte wieder anzukurbeln oder bei Bedarf neu auszurichten.

Es ist unverzichtbar, dass der Animator diese Kompetenzen entwickelt und/oder ausbaut. Je mehr sie eingesetzt und beherrscht werden, umso wirkungsvoller gestaltet sich die Steuerung der Debatte.