

# Gewalt-Sehen-Helfen

Zivilcourage stärken –
Ein Programm zur Förderung der Kultur des Hinsehens und Helfens

\*\*HESSEN NETZWERK GEGEN GEWALT

\*\*LIEN SEIEN GEGEN GEWALT

\*\*Gereinsam handeln. Mehr erreichen.\*\*

Hessisches Ministerium des Innern und für Sport



# Die Kampagne Gewalt-Sehen-Helfen

... die Kampagne wurde **1997** durch die Stadt Frankfurt und der Frankfurter Polizei ins Leben gerufen. Grund hierfür war ein gravierender Vorfall.



## Ziel des Programms:



- Eine "Kultur des Hinsehens und Helfens"
- schaffen
  - Jede/Jeder kann mit einer Gewaltsituation (im öffentlichen Raum) konfrontiert werden
  - Jede/Jeder kann helfen, ohne sich selbst in Gefahr zu begeben
  - Stärkung der Hilfekompetenz durch konkrete
     Informationen (Flyer, Seminare, Informationsveranstaltungen)
  - Tipps zum "richtigen" Handeln





Netzwerk gegen Gewalt Hessen

#### Inhalte von Seminaren:



- Gewaltbegriff / Gewaltbarometer
- Eigenschutz
- Helfen (opferzentriert)
- Gemeinwesen

"Was ist eigentlich Gewalt für mich?"





#### **Definition von Gemeinwesen**

(Quelle: Wikipedia)

- Gemeinwesen:
- ➤ Allgemein werden alle Organisationsformen des menschlichen Zusammenlebens bezeichnet, die über den Familienverband hinausgehen



Netzwerk gegen Gewalt Hessen





- Teilnehmende kommen mit eigenen Erfahrungen, Erlebnissen und Ängsten ins Seminar
- . "Erfahren, nicht belehren" z.B. durch Rollenspiele
- Handlungsoptionen für selbstbewussten und besonnenen deeskalierenden Umgang mit Bedrohungssituationen individuell erarbeiten









Netzwerk gegen Gewalt Hessen

## **Umsetzung**



- Gewalt-Sehen-Helfen ist ein kommunales Präventionsprogramm
- Angebote des Landes zur Unterstützung des Programms
  - Kommunale Verantwortung (Organisation Seminar, Koordination der Multiplikatoren/Multiplikatorinnen, regionale Werbung für GSH)



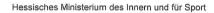


# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit





Das Onfer nicht den Täter ansnrecher



# Unser heutiger Fahrplan



- 2. Gewaltbarometer (Input und Beispiele)
- 3. Gewaltformen (Input)
- 4. Pause
- 5. Rollenspiel (Theorie)
- 6. Rollenspiel "Anrempeln" (Praxis)
- 7. Magnetfeld, Konflikt-Zeitdiagramm und Distanzzonen
- 8. Rollenspiel "Dame im Nahverkehrszug" und Helfer\*innenverhalten
- 9. Abschluss



