

„Klasse 2000“

Vorbemerkung

Das Programm Klasse 2000, das in Kooperation von Lehrern und so genannten Gesundheitsförderern durchgeführt wird, ist äußerst populär und weit verbreitet. Ein Grund mehr, sich mit den Inhalten und Methoden dieses Programms zu befassen, und zwar so kurz wie irgend möglich.

I. Ziele und Versprechungen

Die Ziele des Programms sind:

- Förderung der Körperwahrnehmung und einer positiven Einstellung zur Gesundheit
- die Stärkung der sozialen Kompetenz und des Selbstwertgefühls
- Schulung eines kritischen Umgangs mit Genussmittel und Alltagsdrogen
- Schaffung eines Gesundheit fördernden Umfeldes.

In einem Brief an die Eltern heißt es: „Das Programm Klasse 2000 ist das größte Programm zur Gesundheitsförderung und Suchtvorbeugung an deutschen Grundschulen. Es begleitet Ihr Kind von der ersten bis zur vierten Klasse. Durch die Förderung einer positiven Einstellung zur Gesundheit und die Stärkung der Persönlichkeit unterstützt es die Entwicklung zu einem gesunden und suchtfreien Leben. Der ganzheitliche Ansatz von Klasse 2000 beugt auch Gewalt und Kriminalität vor.“

(In diesem Programm) sollen die Kinder ihren Körper kennen lernen und erfahren, wie schön es ist gesund zu sein. Außerdem lernen sie, was sie selbst tun können, um sich wohl zu fühlen. Dazu gehören Bewegung und Entspannung genauso wie das Lösen von Konflikten in der Klasse und das Nein-Sagen in Gruppendrucksituationen.

II. Grundlehren und Grundannahmen, Grundkonzept

Das Programm Klasse 2000 basiert auf einigen wenigen in Grundannahmen:

1. Sucht und Gewalt sind die Folge einer schwachen Persönlichkeit, die sich in ihrer Haut nicht wohl fühlt, die sich zu wenig bewegt und entspannt und in Gruppendrucksituationen nicht „nein“ sagen kann.
2. Starke Persönlichkeiten und soziale Kompetenz entstehen auf der Grundlage von Entspannungs- und Atemübungen, Visualisierungsübungen und Fantasiereisen, Wahrnehmungsübungen und Sinnesschulungen, Massage- und Yogaübungen Gleichgewichts- und Balanceübungen, Dehn- und Streckübungen (der Wirbelsäule) Übungen mit Schwungtüchern und einer freundschaftlichen Beziehung zu einer Drahtfigur mit dem Namen „Klaro“.

III. Grundelemente und Grundtechniken

Zu den Übungen und Praktiken, die angeblich die Persönlichkeit der Kinder stärken und der Sucht vorbeugen sollen, gehören vor allem:

Übersicht

- Rituelle Körperhaltungen
- Entspannungsübungen
- Atemübungen
- Visualisierungsübungen
- Fantasierreisen
- Wahrnehmungsübungen und Sinnesschulungen
- Massageübungen und
- diverse Yogaübungen

Kurzfassung

Im Rahmen dieses Programms sollen die Kinder vor allem ...

... rituelle *Körperhaltungen* einüben: Rückenlage auf dem Boden, aufrecht, kerzen-gerade sitzen, die Augen schließen, die Handflächen nach oben geöffnet halten usw.

... sich entspannen lernen und *Entspannungsübungen* durchführen: Auf dem Boden liegen, die Augen schließen, sich Schwere- und Wärmegefühle einreden (autogenes Training nach Schultz), in der Fantasie reisen ...

... atmen lernen und entsprechende *Atemübungen* machen: Tief ein- und ausatmen, durch die Nasenflügel atmen, tief in den Bauch, in die Lunge atmen, die Luft lange anhalten, in der Gruppe synchron atmen usw.

... visualisieren lernen und *Visualisierungsübungen* machen: sich etwas (eine Kerze) in der Fantasie, bei geschlossenen Augen, vorstellen, in der Fantasie reisen, in der Fantasie etwas tun, etwas sehen, etwas wahrnehmen, was nicht da ist,

... „in der *Fantasie*“ reisen, z.B. mit Kapitän Nemo auf den Meeresgrund, auf eine Insel, in den Wald...

... die *Wahrnehmung und die Sinne schulen*, mit geschlossenen Augen sehen, hören, riechen, schmecken...

... sich gegenseitig am Rücken *massieren*, die Massage genießen und dabei einschlafen (im Unterricht!?)

... *Unsinn machen*: Erbsensäckchen auf den Kopf balancieren, mit Schwungtüchern wedeln, imaginierte Luftballone aufpusten, in der Fantasie rutschen, Ballone umher-schubsen, mit den Augen hören, mit Softbällen spielen, unter einem Tuch durch-laufen, sich unter einem Tuch verstecken ...

... einen „Kraftbaum“ finden und erspüren

... eine *Kunstfigur* („Klaro“) basteln, diese kennen lernen, als Partner betrachten und mit dieser sprechen

Einzelne Elemente

Spiele mit dem Klaro

Zu Beginn des Programms sollen die Kinder die so genannte Sympathiefigur Klaro kennen lernen. Dieser Draht und packt Figur sollst die von den Kindern als lebendes Wesen akzeptiert werden. Klaro hat einen Willen, eine Meinung, Ziele, Absichten und Vorstellungen; er ist ein unsichtbarer Freund und Helfer, der den Kindern helfen will gesund zu werden und gesund zu bleiben. Die Kinder sollen Klaro aus Draht und Pappe basteln; sie sollen ihn als ihren Weg-Gefährten und geistigen Führer anerkennen (1. Teil 1, S. 11 ff, S. 18 ff).

Bewegungsübungen

Bei Bewegungsübungen sollen die Kinder einen imaginären Abendteuerpfad begehen: Sie sollen die Beine heben und die Knie hoch ziehen. Angeblich führt der Weg durch hohes Gras und sumpfigen Boden. Dabei wird ihnen eingeredet, dass sie dies nur mit größter Anstrengung können. Weil der Pfad zugewachsen und verwuchert ist, sollen sich die Kinder tief bücken und imaginäre Zweige mit den Armen zur Seite schieben. Danach müssen sie durch einen imaginären Bach waten, in dem große Steine liegen. Dazu müssen sie vorsichtig und abwechselnd auf einem Bein über diverse Steine hüpfen und anschließend durch eine dunkle Höhle kriechen. Als ein gefährlicher Bär auftaucht, müssen sie im Klassenzimmer auf der Stelle schnell rennen. Dann sollen sie Schwimmbewegungen machen, alle Körperteile ausschütteln und große Sprünge machen. Schließlich sollen sie auf dem Fahrrad wegfahren (auf einem Stuhl sitzend) und einen imaginären Luftballon durch Strecken und Springen von einem Baum herunter zu holen. Am Schluss sollen sie unter einer imaginären Dusche stehen und den Körper mit den beiden Handflächen trocken reiben.

Ihr Freund und „Geistführer“ Klaro fand diesen Abendteuerpfad natürlich toll. Am Schluss stellt der „Gesundheitsförderer“ tatsächlich die Fragen: Was hast du heute erfahren? Wie hat es dir gefallen? Was kannst du heute zuhause erzählen? Nach Auffassung der Autoren dieses Projektes große Erkenntnisfortschritte gemacht (S. 21). Nach meiner Auffassung haben sie nur Blödsinn gemacht und nichts gelernt!

b) Es folgen diverse Bewegungsübungen: die Giraffe, der Hampelmann (!), das Schwingen, der heiße Stuhl, das Seilklettern, das Powackeln (!), das Yogahurtbecherspiel, das Schüttel-dich-Spiel, das Flohhüpfen, der Einbeinstand, das Rücken-klopfen, die Stretchpause, das Luftballonspiel, Rad fahren, ausruhen, strecken, balancieren, verbeugen, meditieren (!?) u. v. m. (vgl. S. 53 ff)

Atemübungen

Die Atemübungen orientieren sich angeblich an der Frage: Warum brauche ich viel Luft und wohin geht die Luft? Dazu sollen die Schüler an fünf verschiedenen „Lern-Stationen“ folgende Experimente durchführen: Sie sollen

- einen Wattebausch auf dem Tisch umher pusten
- den Brustumfang beim Ein- und Ausatmen messen
- zwei verschiedene Bilder miteinander vergleichen und Unterschiede herausfinden
- gegen einen Spiegel atmen
- einen Luftballon aufblasen.

In einer nächsten Unterrichtseinheit zum Thema „Der Weg der Luft“ sollen die Kinder wiederum Atemexperimente durchführen. Sie sollen langsam durch die Nase ein- und ausatmen, sich dabei auf den Körper konzentrieren und spüren, was beim Atmen passiert.

Dabei sollen die Kinder den „Weg der Luft“ von Mund und Nase über die Luftröhre in die Lunge und zurück kennen lernen. Dieses Wissen wird dann in einem Stations-Spiele „vertieft“, wobei die Kinder auf dem Weg durch das Klassenzimmer den Weg der Atemluft nachstellen sollen. Bei Bewegung, wenn mal mehr Atemluft benötigt, müssen die Kinder schneller durch das Klassen Zimmer laufen.

Am Schluss kommt, was kommen musste: Die Kinder sollen mit einem so genannten Atemtrainer *die Luft möglichst lange anhalten und ganz langsam ausatmen*.

Angeblich haben die Kinder nunmehr „detaillierte Informationen zur Luft und zum Atmen“ bekommen (41); in Wahrheit lässt sich der gesamte Wissensfortschritt dieser drei Lerneinheiten in zwei oder drei Zeilen zusammenfassen:

Beim Atmen geht die Luft durch die Nase oder durch den Mund über die Luftröhre in die Lunge, diese holte sich Sauerstoff aus der Luft, den wir unbedingt zum Leben brauchen.

Eine Antwort auf die eingangs gestellte Frage, warum wir soviel Luft brauchen, gibt es allerdings nicht. Dennoch wird den Kindern am Schluss dieser Lerneinheiten eingeredet, sie seien „tolle Forscher“ gewesen (43).

Danach folgen weitere Atemexperimente und Atemspiele: Luftballonspiele, tiefes und langsames Ein- und Ausatmen, das Anhalten und langsame Ausatmen der Luft. (45).

Entspannungsübungen und Fantasiereisen

Wie so oft, sollen die Schüler mehrfach Fantasiereisen durchführen:

Sie sollen es sich bequem machen, die Augen schließen, durch die Nase einatmen, ruhig und entspannt sein und in der Vorstellung einen Ausflug zu einer grünen Wiese unternehmen. Auf dieser Reise sollen sie das Gras spüren, Käfer und Schmetterlinge sehen, Bienen summen hören und so weiter.

Kapitän Nemo

Eine zweite Fantasiereise hat den Titel „Kapitän Nemo“: Dabei sollen die Kinder auf dem Rücken liegen, den Körper entspannen, die Handflächen nach oben öffnen, die Augen schließen. Dann sollen sie die üblichen Suggestionformeln des autogenen

Trainings durchführen, durch eine Öffnung, durch eine Ausstiegsluke, in eine andere Welt, in die Unterwelt, eintauchen und sich bei dieser Reise von einem Wesen mit dem Namen „Kapitän Nemo“ begleiten und führen lassen.

Am Schluss dieser Reise werden die Kinder, wie so oft, gefragt: Wie fühlst du dich jetzt? Was sollen ehrliche Kinder darauf nur antworten? Weitere Fantasiereisen finden sich unter dem Titel: der Ausflug ins Grüne, die Wiese, der Waldspaziergang (zweiter Teil, Seite 30,31).

Wahrnehmungsübungen und Sinnesschulungen

Bei Wahrnehmungsübungen und Sinnesschulungen sollen die Kinder meist mit geschlossenen Augen etwas mit den fünf Sinnen wahrnehmen. Sie sollen einen realen äußeren Reiz wahrnehmen, sie sollen etwas hören, riechen, schmecken, spüren, oder vor dem inneren Auge wahrnehmen. Dazu dienen Riechbilder, Riechübungen, Säckchenmassagen, Stilleübungen, Duftmemories, Waldspaziergänge auf dem Rücken der Mitschüler, Duftsäckchen, Tastkisten. In der Regel soll man verborgenen Sinnesreize erraten und identifizieren (S. 25 ff; 36 ff).

Bei weiteren Übungen sollen die Schüler die fünf Sinne und die Sinnesorgane kennen lernen. Sie sollen mit der Zunge hören (?), mit den Augen schmecken (?), mit der Nase sehen (?), mit den Händen riechen (?) und mit den Ohren fühlen (S. 37). An so genannten Sinnes-Stationen sollen die Kinder ihre Sinnesorgane ausprobieren: Sie sollen etwas hören, (an)sehen, riechen, (er)tasten und schmecken (38).

***Kurz**, sie lernen die fünf Namen der Sinnesorgane und ihre Funktionen (sehen, hören, schmecken, riechen, tasten) kennen, was Kinder anderer Länder und Kulturen in der Regel mit dem zweiten oder dritten Lebensjahr wissen.*

Danach folgen einer Reihe von Schmeckübungen (Seite 44,45).

Rückenübungen (Übungen mit der Wirbelsäule)

Unter dem Titel „Die wichtigste Säule der Welt“ sollen die Kinder bekannte Rückenübungen durchführen. Sie vor allem lernen, aufrecht, kerzengerade zu gehen und zu stehen. Dazu sollen sie Erbsensäckchen auf den Kopf legen und meinen gehen über Hindernisse kunstgerecht auf dem Kopf balancieren (zweiter Teil, 93 ff).

Zur Wirbelsäule lernen die Kinder folgendes: Es gibt eine Wirbelsäule, sie ist angeblich die wichtigste Säule der Welt, die Wirbelsäule hält den Menschen aufrecht, zwischen den Wirbelkörpern gibt es Bandscheiben, bei Kompression kann es zu Rückenschmerzen kommen (94,95)

Imitationsübungen

Im Abschnitt "Bewegung und Entspannung" sollen die Kinder verschiedene Imitationsübungen durchführen (vgl. Zweiter Teil, s. 102 ff). Sie sollen sich ein Tier vorstellen (visualisieren!), sich mit diesem Tier identifizieren und dieses mit der Körperhaltung imitieren. Angeblich sollen diese Übungen die Rückenmuskulatur stärken: auf

alle Fälle handelt es sich um bekannte Dehn- und Streckübungen aus dem Yoga und aus der Rückenschule, die normalerweise medizinischen Charakter haben.

Partnermassagen

Bei Partnermassagen sollen sich die Kinder, auf dem Boden liegend und bei Entspannungsmusik, gegenseitig am Rücken massieren und die Massage genießen. (Zweiter Teil, Seite, 26 und 97).

Herz, Blut, Blutkreislauf, Nahrung

Unter der Überschrift „Das Herz und der Weg des Blutes“ lernen die Kinder etwas über Größe, Lage, Aufbau und Funktion des Herzens (2. Teil, S. 26 - 34):

Es ist ein faustgroßer Hohlmuskel mit zwei Hälften, der das Blut in den Blutkreislauf pumpt. Das Blut transportiert Nährstoffe und Sauerstoff zu Organen und Muskeln. Die Informationsmenge zum Herzen umfasst ganze sechs Sätze! (S. 28). Es folgen kurze Hinweise zur Nützlichkeit und Notwendigkeit einer guten Ernährung und viel Bewegung (S. 30), sowie einige wenige Informationen über den Blutdruck, den Blutkreislauf, den Weg des Blutes durch den Körper (S. 28)

Wie so oft sollen die Kinder im Rahmen eines **Stationenspiel** den Weg des Blutes durch den Körper darstellen: Zwei Schüler sind Bäume, zwei Schüler sind die Luft, die Nase, der Mund, die Luftröhre, die Lunge, das Blut, das Herz, die Muskeln usw.

Ernährung, Der Weg in der Nahrung (zweiter Teil, 48 ff)

Die Kinder lernen die Namen und die Funktionen der Verdauungsorgane und den Weg der Nahrung vom Mund über Speiseröhre, Magen, dünnen Darm, und dick den am kennen.

Gefühlstrainings

Große Teile des Programms lassen sich als Gefühlstrainings bezeichnen. Im Rahmen dieses Trainings sollen die Kinder lernen, Gefühle zu erkennen, wahrzunehmen zuzulassen, zu unterscheiden, (pantomimisch) körperlich darzustellen und angemessen mit ihnen umzugehen (35). Anhand von Bildkarten sollen sie unterschiedliche Gefühlsausdrücke von Mitmenschen erkennen und benennen lernen.

Die Kinder lernen, dass alle Menschen Gefühle haben, dass es unterschiedliche Gefühle gibt, dass man diese am Gesichtsausdruck und an der Körperhaltung erkennen kann, besonders an der Stellung der Arme und Hände. In einem Blitz-Licht-Verfahren wird dann jedes Kind durch den Gruppendruck der Klassengemeinschaft gewissermaßen gezwungen, seine Gefühle vor der Klasse zu äußern.

In einer weiteren Lerneinheit, sollen die Kinder lernen, auf vermeintliche und tatsächliche, verbale und/oder körperliche Angriffe Dritter angemessen zu reagieren. Die sozial erwünschte und eintrainierte Reaktion ist die „Ich-Botschaft“, die das eigene Gefühle zum Ausdruck bringen soll und dem Gegenüber keine Vorwürfe macht, ihn weder beleidigt noch irgendwie wie verletzt (Seite 38).

Schließlich werden die Kinder immer wieder aufgefordert, ihre *privaten Gefühle mitzuteilen*: in welchen Situationen sie traurig, fröhlich, wütend oder ängstlich waren (39). In einstudierten Rollenspielen sollen sie dann die genannten Gefühle darstellen, die von den Mitschülern erraten werden müssen (40). In diesem Zusammenhang sollen unterschiedliche Reaktionsweisen der Schüler auf vermeintliche oder tatsächliche Angriffe erkannt und eingeübt werden: Aggression, Rückzug, Selbstbehauptung ohne Gewalt, die Ich-Botschaft.

Im Rahmen einer weiteren Lerneinheit unter dem Titel "Wie werde ich meine Wut los" werden die Kinder wiederum aufgefordert, der gesamten Klasse mitzuteilen, was sie im täglichen Leben wütend macht (Seite 45). Bei diesen Übungen sollen die Kinder vermeintlich unterdrückte Wut „hervorzuholen“; sie sollen künstlich wütend werden und erkennen, wie sich „Wut anfühlt“ (Seite 46). Diese Wut soll dann im Geiste vorgestellt beziehungsweise visualisiert werden und in einem Bild, in einer Zeichnung zum Ausdruck gebracht werden (46).

Am Schluss kommt, was kommen musste: Die Kinder sollen lernen, ihre Wut *durch tiefes Ein- und Ausatmen zu kontrollieren und zu überwinden; Sie sollen sich ihre Wut als eine dunkle Wolke vorzustellen (visualisieren), tief ein- und ausatmen* und sich vorstellen, dass ein Stück der Wolke abreißt und sich auflöst (47). Auch dies sind bekannte Techniken aus der Magie und aus der Hexenliteratur!

In weiteren Lerneinheit (vierter Teil, Seite 22) werden die Kinder wiederum aufgefordert, ihre privaten Gefühle zu beschreiben. Dazu sollen sie eine kleine Geschichte zum Thema „Als sich einmal traurig war“ niederschreiben und vor der ganzen Klasse vorlesen. Im Anschluss daran sollen unterschiedliche Bewältigungsstrategien im Umgang mit Traurigkeit, Wut oder Angst erarbeitet werden. Allerdings findet sich hier kein Hinweis auf moralisch richtig Handeln. Wieder einmal mehr werden die Kinder von den „Gesundheitsförderern“ im Stich gelassen.

Weitere Lerneinheiten zum Gefühlstraining befinden sich am Anfang des dritten Teils unter dem Titel „Wer bin ich, wer bist du?“ In diesem Zusammenhang sollen die Kinder erforschen, wer sie selbst sind und wer die anderen sind und einen Fragebogen ausfüllen zum Thema: „Wer bin ich?“ In diesen Fragebogen sollen sie wiederum vor allem *ihre Gefühle* zum Ausdruck bringen, sie sollen niederschreiben, was sie an sich mögen und nicht mögen, was sie besonders gut können, beziehungsweise nicht können, was sie in der Schule beziehungsweise in der Freizeit am liebsten machen, wann sie sich richtig wohl und nicht wohl fühlen, wann sie wütend werden und wann sie sich freuen. Beim Ausfüllen dieses Fragebogens soll im Hintergrund leise, vermutlich tranceinduzierende Musik (!) laufen (S. 14). Am Schluss der Unterrichtsstunde werden die Kinder tatsächlich wieder gefragt, was Ihnen an dieser Stunde gefallen hat und wie sie sich fühlen? (Seite 14). Danach sollen sich alle Kinder im Kreis an die Hand fassen und laut sagen "Wir sind wir!" (Nicht: Wir sind Deutschland!).

Kinder aus christlichen Familien werden diesen Fragebogen (Wer bin ich?) kaum ausfüllen können. Im christlichen Glauben geht es um den Glauben und nicht um Gefühle, um den Glauben an Gott und an Jesus Christus, an das ewige Leben, an Sünde und Vergebung. Nach christlich-biblischer Auffassung sind wir Gläubige oder Ungläubige, Gerechte oder Verdammte, Gottes Kinder oder Heiden.

Andere Vorlagen und Arbeitsblätter fordern die Kinder auf, niederzuschreiben, wann sie *Angst* hatten, wann sie wütend waren, worüber sie sich *gefremt* haben oder traurig waren (Schüler heft, dritter Teil).

In einer weiteren Unterrichtsstunde kommt eine Übung, die in diesem Zusammenhang nie fehlt: Das Wollknäuel, eine Übung, die in Hexenzirkeln und gruppendynamischen Seminaren äußerst beliebt ist. Jedes Kind muss ein Wollknäuel in die Hand zu nehmen und gleichzeitig laut vor der Klasse sagen, was es gut kann und was es nicht gut kann. Dann müssen es das Wollknäuel weitergeben und den Faden in der Hand behalten, bis eine Art Spinnennetz entsteht, das alle Kinder mit dem Wollfaden zusammenbindet. Am Schluss werden die Kinder wiederum gefragt, ob ihnen in dieses Spiel gefallen hat, ob es leicht oder schwer war sich zu äußern (dritter Teil, Seite 16).

Sozialkompetenztraining

Weitere Teile des Programms widmen sich dem Training sozialer Kompetenz. Sie sollen die Kinder „stark machen“ und das „Gemeinschaftsgefühl“ fördern. Dazu gehören vor allem die weithin bekannten „Vertrauensübungen“ und „Kooperationsübungen“ (Dritter Teil, Seite 18, 4. Teil, Seite 48 ff).

Nach Auffassung der Autoren lernen die Kinder soziale Kompetenz und gegenseitiges Vertrauen vor allem durch folgende Übungen:

In der Turnhalle sollen sie auf das Kommando "Schiffbruch" in ein enges Quadrat rennen und sich gegenseitig halten und (unter)stützen. Dabei sollen sich die Kinder, Jungen und Mädchen, offensichtlich körperlich möglichst nahe kommen.

Bei einer Partnerübung mit dem Namen „blindes Vertrauen“ soll jeweils ein Schüler einen anderen Schüler, dessen Augen verbunden oder geschlossen sind, durch die Halle oder Klasse führen.

Weitere Übungen sind „Der sitzende Kreis“ und „Der verzwickte Knoten“ (S. 21, 22). Bei der ersten Übungen sollen sich alle Kinder im Kreis dicht hintereinander aufstellen und sich auf Kommando auf die Oberschenkel des jeweiligen „Hintermannes“ besetzen. Dabei werden die Kinder zunächst nicht nach Geschlecht getrennt. Bei der anderen Übung sollen sich die Kinder wiederum im Kreis aufstellen, mit geschlossenen Augen aufeinander zu gehen und die Hände eines x-beliebigen Schülers ergreifen. Dabei entsteht ein „verzwickter Knoten“, den die Gruppe auflösen muss. Das geschieht „durch "Hindurchkriechen, Drübersteigen, Drehen usw.". Eine Horrorgeschichte für meinen Sohn. Dabei dürfen die Hände nicht losgelassen werden. Offensichtlich kommt es bei beiden Übungen vor allem darauf an, dass sich die Kinder, vor allem Mädchen und Jungen, körperlich äußerst nahe kommen und am ganzen Körper gegenseitig berühren!

Weitere Übungen, die angeblich das Sozialverhalten, die Zusammenarbeit der Schüler und das Gemeinschaftsgefühl fördern sollen, sind: das „Hai-Spiel“, „Rette sich, wer kann“, Versteinern“, das „Fließband“, „Monsterfangen“ (!?) und „Alle fangen“.

Beim Kompetenzspiel „Versteinern“ ist angeblich ein Zauberer unterwegs, der die Kinder durch bloßes Berühren versteinert. Wer versteinert ist, kann von anderen Schülern errettet (erlöst!) werden, indem ein Mitschüler durch die Beine des Verstei-

nernten kriecht (!?), den Versteinerten berührt oder einmal um den Versteinerten herum rennt. Beim „Fließbandspiel“ bilden alle Schüler der Klasse zwei Reihen, die sich gegenüberstehen. Ein Schüler, eine Schülerin muss sich auf die ausgestreckten Arme der Schüler legen und sich wie auf einem Fließband fortbewegen lassen. Am Schluss dieser „spaßigen Übung“ werden die Schüler, wie so oft, gefragt: Was war das für ein Gefühl auf dem Fließband?

Beim „Monsterspiel“ (!?) soll noch mehr Action in die Schule kommen. Bei dieser Übung müssen die Kinder versuchen, von einer Seite der Turnhalle auf die andere Seite zu gelangen, wobei sie „schreckliche Monster“ am Erreichen der anderen Seite hindern sollen. Wer von den „schrecklichen Pranken“ der Monster berührt wird, muss sofort erstarren und in dieser Position verharren. Was alle Spiele finden sich dann auch im vierten Teil.

Blödsinn

Das Programm Klasse 2000 enthält jede Menge Blödsinn. Dazu gehören zum Beispiel diverse *Übungen mit dem Schwungtuch* (zweiter Teil, Seite 9). Die Kinder sollen ihre Hand anpusten und erzählen, was sie dabei spüren; sie sollen mit dem Schwungtuch eine „Reise ans Meer“ unternehmen, die Arme ausbreiten und sich vorstellen, sie würden über dem Meer segeln; sie sollen „Lungenspiele“ ausführen, mit dem Schwungtuch wedeln und dabei tief ein- und ausatmen, „Platz-Wechsel-Spiele“ durchführen und unter dem Schwungtuch durchlaufen, mit dem Schwungtuch einen „Pilz“ bilden und unter das Tuch kriechen, „Popcornspiele“ durchführen, leichte Gegenstände auf das Schwungtuch werfen und schütteln, mit dem Schwungtuch „Wellenreiten“, Bälle mit dem Sprungbuch hin und her rollen.

In anderen Teilen des Programms sollen sie zum Beispiel „Säckchenklau“ spielen. Dabei sollen sie sich die Kinder kleine Säckchen auf die Schultern legen und beim „Durcheinandergehen im Klassenraum“ (!?) versuchen, anderen Kinder ihre Säckchen von den Schultern zu klauen (zweiter Teil, 98). Ein anderes Spiel heißt „Äpfel-pflücken“. Dabei sollen die Kinder im sitzen oder stehen imaginäre Äpfel von einem eingebildeten hohen Apfelbaum herunterpflücken, indem sie abwechselnd mit der rechten und mit der linken Hand einen Apfel vom Baum herunterholen.

In anderen Ländern und Kulturen würden diese Spiele noch nicht einmal im Kindergarten oder in der Vorschulerziehung toleriert geschweige denn von den Eltern bezahlt. In anderen Ländern, in denen die Eltern hohe Schulgebühren bezahlen müssen, erwarten die Eltern von der Schule, dass sie den Kindern nützliches, Profis und Lebens relevantes Wissen vermittelt, dass sie möglichst frühzeitig in die Lage versetzt eine nützliche berufliche Tätigkeit zu ergreifen.

IV. Beurteilung und Kritik, Hintergrund und Herkunft

1. Klasse 2000“ ist ein hypnotisches Lehrprogramm. Entspannungs-, Atem- und Visualisierungsübungen (einschließlich der „Fantasiereisen“) sind bekannte und höchst effektive Hypnosetechniken, die früher oder später in einen Zustand der TRANCE führen (können). Dies kann in jedem Hypnosebuch nachgeschlagen werden.

Dass Fantasiereisen hypnotischen Charakter haben, belegen unter anderem auch die Ausführungen von U. Petermann, der Erfinderin der Kapitän-Nemo-Geschichten

(vgl. Ulrike Petermann, S. 44 (Tabelle), 88, 115). Petermann verweist auch auf die unkalkulierbaren Auswirkungen auf Körper, Geist und Seele (Seite 18, 28, 29, 75).

Die Hexe Starhawk lässt uns wissen: "Während wir üben, uns in Trance zu versetzen, lernen wir in Wirklichkeit, willkürlich das Bewusstsein zu verändern. Das Erlernen, Ausüben und Beherrschen der Magie kann eine sinnliche Trance ähnlich wie beim Genuss von Marihuana herbeiführen und Ziele des Rituals sind die ekstatischen Vision und das staunende Überwältigtsein wie bei einem optimalen LSD-Trip." (Seite 218)

Amerikanische Standardwerke der Psychologie setzen Drogen, Meditation und Hypnose auf eine Stufe. Alle führen unter Umständen in einen tranceartigen Bewusstseinszustand. Insofern ersetzt das Programm Klasse 2000 die Technik der Tranceeinleitung: An die Stelle von Drogen treten Hypnosetechniken (vgl. Lahey, B.B.: Psychology; Feldman, R.S.: Understanding Psychology).

2. „Klasse 2000“ ist ein magisches, spirituelles oder gar quasireligiöses Lehrprogramm. Entspannungs-, Atem- und Visualisierungstechniken sind die zentralen Schlüsselqualifikationen, die bekennende Hexen, Magier, Schamanen, Yogis und Esoteriker nutzen, wenn sie mit höheren geistigen Mächten, mit Geistern, Göttern, Göttinnen oder Gottheiten, in Kontakt treten wollen. Darüber kann es keine Diskussion geben. Das kann man in jedem einschlägigen Lehrbuch nachschlagen (vgl. hierzu auch den Anhang):

- „Der Anfänger (in der Magie) muss vier Grundfertigkeiten ausbilden: Entspannung, Konzentration, Visualisierung und Projektion.“ (die bekennende Hexe Starkhawk, S, 78).
- „Entspannung ist ... ein wesentlicher Bestandteil jeder magischen Arbeit.“ (die Hexe Green).
- „Der Atem ist das (zweit-) wichtigste Werkzeug der Hexen“ (vgl. Budapest, S. 53).
- "Die wirklich wichtigste Fähigkeit, die notwendig ist, um erfolgreich Magie zu betreiben, ist die Kunst des Visualisierens. Sie ist die Basis der Magie.“ (die Hexe Ansha, S. 46).
- „Entspannung ist aber für jegliche okkulte Arbeit grundlegend wichtig. (Butler, S. 43)

In einem Lehrbuch zur Magie von Butler („Das ist Magie“) müssen angehende Magier folgende Dinge lernen: rituelle Körperhaltungen („Gotteshaltung“), Entspannungstechniken, Atemtechniken und Visualisierungstechniken: Sie sollen *aufrecht, kerzengerade* sitzen (oder gehen), das Rückgrat so gerade wie möglich halten („Erbsensäckchen auf dem Kopf balancieren“), die Füße fest auf dem Boden stellen, die Hände auf die Oberschenkel legen; bei Entspannungsübungen sollen alle Muskelgruppen des Körpers nacheinander entspannt werden; bei magischen Atemübungen soll man sich entspannen, durch die Nase atmen, die Lunge füllen, die Luftmenge in der Lunge allmählich vergrößern, *den Atem anhalten*, den Atem heraus pressen.

Die aufrechte Körperhaltung, die Nasenatmung, *das Anhalten des Atems* (Ziffer 49,50) und die Konzentration des Geistes auf einen Punkt sind die zentralen Techniken des indischen Yoga nach Pantajali. In weiteren Yoga-Sturen wird dann von Wunderkräften („siddhis“) gesprochen, die Yogis mit diesen Techniken erwerben

können, und im Vorwort heißt es bei Swami Vivekananda, dass Yogaübungen in den Wahnsinn treiben können!

Im Gegensatz zu den Autoren des Programms Klasse 2000 warnt der Magier Butler vor magischen oder yogischen Atemübungen: „Ich entwickelte ein erhöhtes Wahrnehmungsvermögen, doch zugleich traten ernste psychische Störungen auf.“ (Seite 50)

Darüber hinaus sind Entspannungsübungen und Fantasiereisen in Wahrheit effektive Techniken der Einleitung und Durchführung außerkörperlicher Seelereisen (vgl. ANHANG).

Die „*Wahrnehmungsübungen*“ und „*Sinnesschulungen*“ finden sich in schamanischen Lehrprogrammen. Sie sollen die Visualisierungsfähigkeit fördern, die notwendig ist für magische und schamanische Experimente, so z. B. für Ausflüge in die spirituelle Welt (außerkörperlicher Seelenreisen, vgl. besonders anschaulich: Stevens/Stevens: Zur Quelle der Kraft. Schamanische Techniken für das Leben von heute).

Die *Rücken-* und *Imitationsübungen* kommen aus den Religionen des Fernen Ostens. Es sind bekannte Übungen aus dem Yoga, einer spirituellen und religiösen Tradition des Fernen Ostens.

Zu den spirituellen Praktiken gehören die *rituellen Körperhaltungen* (Droschkenkutschersitz, Rückenlage auf dem Boden, Königshaltung), die von den Kindern immer wieder eingeübt werden müssen, insbesondere das Einüben einer aufrechten Körperhaltung (vgl. hierzu die zahlreichen Belege bei Franzke: New-Age-Pädagogik).

„Klasse 2000“ ist ein quasireligiöses Lehrprogramm. Bekennende Hexen betrachten ihre Weltanschauung immer als Religion, als „alte Religion“, die durch das Christentum verdrängt wurde und nun wieder belebt werden soll. Sie glauben in die Existenz höherer Mächte, an den Gott und die Göttin, und sie arbeiten mit den Kräften dieser Mächte. Quasireligiösen Charakter hat auch die *Figur des Klaro*. Diesen sollen die Kinder als unsichtbaren Geistführer (Klaro) akzeptieren, mit ihm kommunizieren, ihn als personalen Freund, Helfer und Gefährten ansehen und von ihm Rat und Hilfe erwarten und erbitten. Gläubige Christen haben tatsächlich einen spirituellen Helfer; es ist der Herr. IHN sollen wir anbeten und um Rat und um Hilfe bitten – und nicht eine lächerliche Drahtfigur!

Mit anderen Worten: „Klasse 2000“ ist kein Suchtpräventionsprogramm, „Klasse 2000“ ist ein New-Age-Programm, das Grundschulkindern hypnotische und spirituelle Fähigkeiten vermitteln will; und die „Gesundheitsförderer“ sind in Wahrheit New-Age-Trainer.

3. „Klasse 2000“ ist ein *therapeutisch-medizinisches Lehrprogramm*. Die meisten gruppenspezifischen Praktiken sind eine Art Gehirnwäsche, die die Persönlichkeit der Kinder tiefgreifend beeinflussen und verändern soll. „Klasse 2000“ will die Kinder nicht erziehen, sondern psychologisch beeinflussen, in die „Tiefen der Seele“ eindringen und die Gefühlswelt der Kinder ausforschen und manipulieren. Die Rückenübungen sind medizinische Praktiken, die normalerweise nur von einem Arzt verordnet werden und von ausgebildeten Krankengymnasten durchgeführt werden müssen.

Besonders problematisch ist das Gefühlstraining, bei dem die Kinder immer wieder gezwungen werden, ihre Gefühle aufzudecken und kennen zu lernen. Gefühlstrainings sind glaubensfeindlich: Alle großen Weltreligionen lehren Gleichmut, die Ignoranz der Gefühle. Gläubige Christen vertrauen auf Gott und nicht auf ihre Gefühle; sie orientieren sich am Wort Gottes und nicht an leicht veränderlichen und leicht manipulierbaren Gefühlen. Gefühlstrainings sind kontraproduktiv und leistungsfeindlich: Gefühle hemmen und verhindern großartige Leistungen (Spitzensport!). Gefühlstrainings machen anspruchsvoll und unzufrieden, mit sich, mit der Welt, mit den Eltern und mit der Schule. Sie steigern die Ansprüche, die unsere Gesellschaft immer weniger befriedigen kann (und will), was die Gefahr des Drogenkonsums erheblich fördert – ganz im Gegensatz zu den eingangs erwähnten Zielen des Programms! Gefühlstrainings sind irrational. Gefühle sind schlechte Führer und Ratgeber. Das beweist die deutsche Wirtschaft, deren Manager sich immer häufiger Gefühlstrainings unterziehen und sich von „inneren Stimmen“ oder „inneren Ratgebern“ leiten und beraten. Das kann man in Managementmagazin nachschlagen!

4. „Klasse 2000“ ist *unwissenschaftlich und unseriös*. Das Programm vermittelt den Kindern nicht eine einzige Information über Drogen und die Gefahr von Drogen. Das Programm präsentiert keine einzige wissenschaftlich fundierte Suchttheorie. Das Programm basiert auf wissenschaftlich unhaltbaren Anschauungen über die Ursachen von Sucht. Es gibt keine einzige seriöse wissenschaftliche Untersuchung, die nachweist, dass Drogensucht auf die mangelhafte Entspannung, Atmung und Vorstellungskraft (Fantasie) der Betroffenen zurückzuführen ist. Schlimmer noch: „Klasse 2000“ will uns glauben machen, Drogengefahren lassen sich mit Hypnose und Magie, mit magischen Entspannungs-, Atem- und Visualisierungsübungen, mit „Fantasiereisen“ und gruppendynamischem Zirkus bekämpfen.

Ferner behaupten die Autoren, Entspannungs-, Atem- und Visualisierungstechniken würden die Persönlichkeit der Kinder stärken und eine „starke Persönlichkeit“ schützen vor Drogenkonsum. Dieser weit verbreitete (Irr-)Glaube an die Wunderkraft von Entspannungs-, Atem- und Visualisierungsübungen ist vollkommen irrational. Zudem zeigen interkulturelle Vergleiche, dass deutsche Kinder deutlich selbstbewusster (und sehr vielfach frecher) sind als die Kinder anderer Länder und Kulturen. Dennoch nehmen unsere Kinder weitaus häufiger Drogen als die Kinder aus anderen Ländern und Kulturen. Zum Beispiel sind afrikanische Kinder wesentlich zurückhaltender und schüchterner als deutsche Kinder und trotzdem rauchen und trinken sie nicht, trotzdem nehmen sie keine Drogen.

5. „Klasse 2000“ hat *antichristlichen und esoterischen* Charakter; es verstößt gegen den christlichen Glauben und das Wort Gottes. Das Programm Klasse 2000 will den Glauben an Jesus Christus durch den Glauben an „Klaro“ ersetzen. Christen suchen Rat und Hilfe beim Herrn, im Namen Jesus Christus und nicht bei einer eingebildeten Kunstfigur. Das erste Gebot sagt: Du sollst keine anderen Götter haben, du sollst sie nicht anbeten, sie nicht um Rat und um Hilfe bitten. Die Heilige Schrift verbietet auch Magie, Hexerei und Zauberei. Christlicher Glaube und Magie sind vollkommen unvereinbar. Welch große Sünde die Ausübung von Magie darstellt, zeigt das Tötungsgebot für Hexen im Alten Testament (2. Mose 22,17) und die Tatsache, dass Gott die Hexen und Zauberer aus dem Reich Gottes ausschließt (vgl. Off. 21,8).

Wie die einschlägige Literatur mitteilt führen Entspannungs-, Atem- und Visualisierungstechniken früher oder später in einen Zustand der TRANCE, der die Tür zu un-

sichtbaren Welten und Mächten öffnet. Darüber kann es keine Diskussion geben. Das kann man in jedem einschlägigen Lehrbuch bekennender Hexen, Magier, Schamanen, Yogis und Esoteriker nachlesen. Aus christlich-biblischer Sicht öffnen Trancezustände die Tür zum Reich und zu den Mächten der Finsternis. Jesus Christus hat uns aus der Macht der Finsternis befreit; es ist ausgesprochen undankbar, töricht und gefährlich, Kontakt zu den Mächten der Finsternis zu suchen.

Gegen das Wort Gottes und den christlichen Glauben verstoßen auch diverse Körperübungen, Partnermassagen und „Bewegungsübungen“, bei denen sich die Kinder, Jungen und Mädchen, körperlich möglichst nahe kommen sollen. Aus christlich-biblischer Sicht sollen diese „Spiele“ traditionelle Tabus und sexuelle Hemmschwellen zerstören und die frühkindliche Sexualität stimulieren.

6. „Klasse 2000“ ist *nicht ungefährlich*. Viele der oben genannten Übungen können das körperliche, das seelische und das geistige Wohlbefinden der Schüler massiv beeinträchtigen oder gar das Wohl der Kinder gefährden. Das beweisen zahlreiche Zitate aus Hypnose-, Hexen- und Schamanenbücher. So heißt es z.B. bei dem modernen Schamanen Oertli:

„Unachtsame Schritte in der spirituellen Welt können tragisch enden. Es gibt dort schlechte Elemente, die, statt uns zu helfen, uns schaden. Mir sind Fälle von Leuten bekannt, welche aufgrund unvorsichtiger Kontakte außer Stande waren, in unsere Welt zurückzukehren, teilweise nicht mehr arbeitsfähig waren und/oder psychiatrisch behandelt werden mussten.“(S.38) „Unternehmen sie diese Reise (in die spirituelle Welt) unbedingt im Beisein ihres spirituellen Helfers. Die Hindernisse auf den Pfaden können sich in beängstigender Form kundtun: es werden Monster, Schlangen, Spinnen oder sonstige Kreaturen erscheinen.“ (Seite 208).

Vor diesem Hintergrund ist zu befürchten, dass das Programm Klasse 2000 den Drogenkonsum bei den Kinder und Jugendlichen langfristig eher fördert als verhindert, zumal die Kinder keine Informationen über die Wirkungen und Gefahren der Drogen vermittelt bekommen.

7. „Klasse 2000“ ist *bildungs-, lern- und leistungsfeindlich*. „Klasse 2000“ vermittelt den Kindern kein kognitives Fachwissen, sondern esoterisches Geheimwissen, „Klasse 2000“ vermittelt keine soziale oder gar moralische Kompetenz, sondern bestenfalls einige wenige spirituelle und hypnotische Grundfertigkeiten. Das kognitive Wissen dieses Programms, das den Kindern in vier Schuljahren vermittelt werden soll, lässt sich auf einer Seite zusammenfassen (vgl. oben: die markierten Textteile). Und das meiste davon, wissen die Kinder bereits, wenn nicht von den Eltern, dann aus dem Kindergarten, aus dem Fernsehen oder aus Kinderbüchern.

„Klasse 2000“ verhindert und verlangsamt kognitive Lernprozesse. Wer sich bewegt, kann nicht wirklich lernen. Bewegungszeit ist verlorene Lernzeit. „Klasse 2000“ zerstört die Lernfähigkeit der Schüler. „Klasse 2000“ suggeriert, Lernen müsse Spaß machen, in der Schule müsse man sich wohl fühlen, Kinder können und dürfen nicht länger als 15 oder 25 Minuten still sitzen. Mit anderen Worten: Wenn immer die Schüler zur Ruhe kommen und sich auf eine Aufgabe konzentrieren, wird ihnen eingeredet, sie müssten sich nunmehr bewegen. Die Annahme zum Bewegungsdrang ist keine universale Konstante; sie trifft nur auf deutsche Schüler zu. Afrikanische Kinder können viele Stunden am Tag sitzend lernen. Sie müssen nicht alle paar Mi-

nuten bewegt werden. Der übermäßige Bewegungsdrang wird unseren Kindern an-
erzogen, mit der Folge, dass immer weniger Zeit zum Lernen übrig bleibt. Und das
Wenige, das gelernt werden soll, wird mit Hilfe „moderner Unterrichtsmethoden“ (Sta-
tionen-Lernen, handlungsorientierter Unterricht) so zeitaufwändig wie irgend möglich
vermittelt, bis die Kinder die Lust am Lernen verlieren. Afrikanische Kinder lernen in
der gleichen Zeit wesentlich mehr, und es bleibt sehr viel länger hängen. Kurz, die
„bewegte Schüler“ („Stillsitzen hat ausgedient, Bewegung ist gefragt“, Vierter Teil, S.
45), die deutsche Pädagogen und Bildungspolitiker mit voller Absicht und Begeiste-
rung propagieren, wird das Lern- und Leistungspensum und das Bildungsniveau der
Schüler noch weiter als bisher absenken, mit fatalen Folgen für das wirtschaftliche
Wachstum, die internationale Konkurrenzfähigkeit und das Entwicklungsniveau
Deutschland, das sich ohnehin schon immer mehr dem der Entwicklungsländer an-
nähert.

Mit anderen Worten: Das Programm Klasse 2000 ist eine unverantwortliche Form der
Verschwendung knapper Steuermittel, auch wenn Teile des Programms von Sponso-
ren finanziert werden. Es vergeudet wertvolle Unterrichtszeit und Bildungsressourcen
(Lehrerstunden, Schulkapazitäten usw.).

8. „Klasse 2000“ hat intoleranten Charakter. Zwar wir immer wieder auf die Freiwillig-
keit verwiesen. *In der Praxis müssen jedoch alle Kinder bei allen Übungen mitma-
chen*, ganz gleich welchen Glauben sie haben. Wer nicht mitmacht, wird wegen
„Leistungsverweigerung“ und/oder „Verletzung der Schulpflicht“ bestraft. Doch in
Wahrheit verletzt die Schule ihre Fürsorge- und ihre Bildungspflicht!

9. „Klasse 2000“ ist eine Art *Geheimprogramm*. Eltern, die sich für dieses Programm
interessieren, bekommen es nur in Ausnahmefällen.

10. „Klasse 2000“ ist in weiten Teilen *rechts- und verfassungswidrig*. Viele Übungen
verstoßen gegen das Hypnoseverbot, gegen das Therapieverbot, gegen das Grund-
recht auf Glaubens- und Gewissensfreiheit, gegen das Grundgesetz und gegen die
Menschenrechte der europäischen Verfassung. Lehrer dürfen ihre Schüler nicht hyp-
notisieren, nicht therapieren, nicht religiös indoktrinieren und auch nicht missionieren
(jedenfalls nicht außerhalb des Religionsunterrichts), und sie dürfen sie nicht zwin-
gen, religiöse (fernöstliche wie z.B. Yoga)) und quasireligiöse (so z.B. magische und
schamanische) Praktiken einzuüben. Im Falle von Zwang und/oder Gruppendruck
sind die genannten Übungen eine moralisch verwerfliche Form der religiösen Indok-
trination und antichristlichen Zwangsmissionierung.

Viele Übungen sind ein rechtswidriger Angriff auf die Rechte der Schüler. Sie sind
eine Form der Gewalt und der Nötigung (§ 249 StGB); sie beeinträchtigen die Ge-
sundheit, die körperliche Unversehrtheit, die Freiheit, das Selbstbestimmungsrecht
und den Bewusstseinszustand des Betroffenen. Gegen rechtswidrige Angriffe auf
eine Person gibt es ein *Recht auf Notwehr* (§227 BGB, § 32 StGB). Eine durch Not-
wehr gebotene Handlung ist nicht *rechtswidrig* (§ 34 StGB, § 228 BGB). Wer sich
Zwangshypnosen, Zwangstherapien und/oder Zwangsmissionierungen (Einübung
hypnotischer / spiritueller / magischer Praktiken) entzieht, darf in einem Rechtsstaat
nicht bestraft werden.

Mit einem Wort: „Klasse 2000“ ist kein Suchtpräventionsprogramm. „Klasse 2000“ ist
ein spirituelles Lehrprogramm. Die hypnotischen und magischen Praktiken dieses

Programms können die Tür zur unsichtbaren geistigen Welten öffnen und die Kinder in mediale Persönlichkeiten verwandeln, die sich von geistigen Mächten inspirieren und führen lassen. „Klasse 2000“ vermittelt nur wenig kognitives Wissen und auch keine soziale oder gar moralische Kompetenz. „Klasse 2000“ verhindert kognitives Lernen, und es zerstört die Lern- und Konzentrationsfähigkeit der Kinder durch ständiges Umherrennen. „Klasse 2000“ ist geeignet, das Ansehen der Schule und die Ernsthaftigkeit und Anstrengung kognitiven Lernens zu untergraben.

(Weitere Kritik müssen wir uns ersparen, da die Vertreter dieser „Pädagogik“ keine Kritik vertragen!)

V. Empfehlung

Besorgen Sie sich dieses Programm. Studieren Sie die Texte und Übungen. Schauen Sie in die Originalliteratur (!) bekennender Hexen, Magier, Yogis und Schamanen.

Glauben Sie nicht, dass ihr Kind entspannen, atmen, visualisieren und/oder „in der Fantasie reisen“ lernen muss. Das sind hypnotische und magische Praktiken!

Lassen Sie ihr Kind nicht mit dem „Atemtrainer“ üben. Das Gerät zwingt zu yogischen und magischen Atemübungen, die nach Auffassung der einschlägigen Literatur nicht ungefährlich sind.

Lassen Sie sich nicht einreden, früher war alles falsch. Orientieren Sie sich an der klassischen *Sitz- und Hörschule* und am Modell des Frontalunterrichts. Alle Übungen, die von diesem Modell abweichen, sollten Sie äußerst kritisch unter die Lupe nehmen!

Lassen Sie sich nicht einreden, die Kinder müssten entspannen lernen, weil die deutsche Schule zu viel Stress verursacht. In anderen Länder und Kulturen lernen Grundschulkinder vielfach das Zehnfache in der gleichen Zeiteinheit (vgl. Franzke: New-Age-Pädagogik). Die deutsche Stresshysterie ist nur ein Vorwand für dubiose Entspannungsübungen.

Glauben Sie nicht, dass Ihr Kind nicht richtig „wahrnehmen“ (sehen, hören, riechen) kann und „die Sinne schulen“ muss. Echte Wahrnehmungsstörungen (Augen- und Hörfehler) gehören in die Hand von Ärzten und/oder Therapeuten!

Halten Sie ihr Kind fern von Rückenübungen, die die Wirbelsäule stärken und aufrichten soll. Es handelt sich um rituelle Körperhaltungen aus religiösen Kontexten. Echte Rückenübungen sind medizinisch-therapeutische Maßnahmen, die in der Schule nichts zu suchen haben.

Sagen Sie den Lehrern, dass Hypnosen im Unterricht verboten sind, und dass Sie darauf bestehen, dass Ihr Kind in der Schule nicht mit Hilfe von Entspannungstechniken und Fantasiereisen hypnotisiert wird.

Sagen Sie den Lehrern, dass religiöse (Yoga) und quasireligiöse (Magie) Übungen im Unterricht rechts- und verfassungswidrig sind.

Versetzen Sie sich in die Situation Ihres Kindes und stellen Sie sich die oben dargestellten Übungen konkret vor.

Sagen Sie ihrem Kind, dass es in verordneten Gruppensituationen Körperkontakte mit Mitschülern vermeiden und verweigern und sich nicht von anderen Kinder antatschen lassen soll, so z.B. bei Partnermassagen und gruppendynamischen Übungen.

Erinnern Sie die Lehrer an die Bildungspflicht der Schule. Bestehen Sie darauf, dass die Schule ihre Kernaufgaben (Wissensvermittlung und Erziehung) erfüllt und auf jeden Blödsinn und übertriebene Bewegungsübungen verzichtet. Bewegungsübungen gehören in den Sportunterricht und in die Freizeit am Nachmittag. Stoppen Sie die übertriebenen Bewegungsangebote, die die Kinder am Lernen hindern, die unruhig und nervös machen und die die Lern- und Konzentrationsfähigkeit zerstören. Unruhe bekämpft man nicht mit Unruhe, Unruhe bekämpft man mit Ruhe!

Stoppen Sie die Infantilisierung ihrer Kinder. Grundschul Kinder sollten nicht (mehr) mit Drahtpuppen sprechen und spielen. Puppen sind keine Freunde, Helfer und Gefährten, sie können keinen Rat und keine Hilfe geben. Das ist Aberglaube!

Distanzieren Sie sich von den völlig absurden Übungen, die angeblich die soziale Kompetenz und das Gemeinschaftsgefühl der Kinder fördern sollen.

Stoppen Sie die Gefühlstrainings, die die Kinder regelmäßig (Morgenkreis usw) zwingen, ihre Gefühle, ihre familiäre Situation und ihr Privat- und ihr Glaubensleben vor den Lehrern, „Gesundheitsförderern“ und der Klasse zu offenbaren. Die Schule geht das Gefühls-, Privat- und Glaubensleben der Kinder und der Familien nichts an.

Stoppen Sie den esoterischen Unfug dieses Programms: Mit geschlossenen Augen einen besonderen Baum („deinen Baum“) finden zu müssen und die Anregung, vor der Klasse über die „Empfindungen und Erfahrungen“ dieser Begegnung mit dem „Kraftbaum“ mitteilen zu müssen (2. Teil, S. 26).

Fragen Sie die Lehrer und „Gesundheitsförderer“ nach ihrer medizinischen Ausbildung und Kompetenz. Lassen Sie sich Ausbildungszertifikate zeigen, die sie zu Hypnosen, medizinischen Interventionen und Psychotherapien berechtigen.

Fragen Sie nach dem Versicherungsschutz ihres Kindes, wenn es zu Unglücksfällen bei Atemübungen, bei „Fantasiereisen“ oder anderen Praktiken kommen sollte. Schreiben Sie die Schulleitung und die Ministerien an, ob das Bundesland unzweifelhaft für eventuelle Schäden aufkommt. Lassen Sie sich die Rechtsbeziehung zwischen ihrem Kind und dem „Gesundheitsförderer“ erläutern.

Notieren Sie alle Auffälligkeiten, die in einem zeitlichen Zusammenhang mit Fantasiereisen und anderen Programmteilen stehen (können): Ängste, Alpträume, Depressionen, vermehrte Aggression, sexuelle Auffälligkeiten, unerklärliche und unverständliche Wahrnehmungen und Verhaltensweisen u. v. m.

Wenn Sie gläubiger Christ sind, sollten Sie den Lehrern und Gesundheitsförderern mitteilen, dass (auch) Sie an eine höhere Macht glauben, an Gott, Jesus Christus und an den Heiligen Geist, der die Kinder sehr viel besser vor der Versuchungen die-

ser Welt bewahren kann als die absurden Übungen und Praktiken dieses Programms!

Wenn Sie gläubiger Christ sind, sollten Sie den Lehrern und Gesundheitsförderern sagen, dass es einen alternativen Weg der Suchtprävention gibt, den Weg der christlichen Erziehung und des christlichen Glaubens, der mit diesem Programm vollkommen unvereinbar ist.

Testen Sie die Ehrlichkeit des Programms: Das Programm will die Kinder „stark machen“. Was passiert, wenn sich kluge und starke Kinder *gegen* das Programm und gegen einzelne Übungen wenden? Und was passiert, wenn Kinder dieses Programm ablehnen, weil sie in der Schule mehr Lernen wollen? Werden Sie dann bestraft?

Refra, Juli 2009

VI. Literatur zur Vertiefung

Franzke, R.: New-Age-Pädagogik. Hannover 2003
Ders.: Magie (bei Lichtzeichen, Lage)
Ders.: Schamanismus (bei Lichtzeichen, Lage)

VII. ANHANG

a) Das Bundesverfassungsgericht zur Glaubensfreiheit

„Art. 4 Abs. 1 GG schützt die Glaubensfreiheit. Die Entscheidung für oder gegen einen Glauben ist danach Sache des Einzelnen, nicht des Staates. Der Staat darf ihm einen Glauben oder eine Religion weder vorschreiben noch verbieten.

Zur Glaubensfreiheit gehört aber nicht nur die Freiheit, einen Glauben zu haben, sondern auch die Freiheit nach den eigenen Glaubensüberzeugungen zu leben und zu handeln. Insbesondere gewährleistet die Glaubensfreiheit die Teilnahme an kultischen Handlungen, die ein Glauben vorschreibt oder in denen er seinen Ausdruck findet. Dem entspricht die Freiheit, kultische Handlungen eines nicht geteilten Glaubens fernzubleiben ...

Dem trägt auch Art. 140 GG in Verbindung mit Art. 135 Abs. 4 WRV dadurch Rechnung, dass er ausdrücklich verbietet, jemanden zur Teilnahme an religiösen Übungen zu zwingen ... Dem entspricht das Recht, die Kinder von Glaubensüberzeugungen fernzuhalten, die den Eltern falsch oder schädlich erscheinen.“ (Urteil vom 16.5.1995)

b) Zur Unzulässigkeit der Hypnose im Schulunterricht

Antwort des Bayerischen Staatsministeriums der Justiz auf eine Anfrage von Eltern vom 28.10. 20000

„Anwendung von Hypnose ohne ausdrückliche Zustimmung

... zu ihrer Anfrage ... kann ich ihnen mitteilen, daß eine Hypnose ohne ausdrückliche Zustimmung des Betroffenen grundsätzlich nicht zulässig ist. So kann der Einsatz von Hypnose eine Nötigung im Sinne des § 240 StGB darstellen.“

c) Magische Grundqualifikationen

„Jede Hexe muss lernen, allein zu meditieren und zu visualisieren, das heißt, ihr bildliches Vorstellungsvermögen zu schulen.“ (Die bekennende Hexe Starhawk: Der Hexenkult, S. 69)

„Die Anfängerin (in den Künsten der Magie und Hexerei) muss vier Grundfertigkeiten ausbilden: Entspannung, Konzentration, Visualisierung (bildliches Vorstellungsvermögen) und Projektion.“ (Starhawk, S. 78)