

SPIELE ZUM UMGANG MIT AGGRESSIONEN



Die vorliegenden Spiele stammen aus dem gleichnamigen Buch:

SPIELE ZUM UMGANG MIT AGGRESSIONEN

von Rosemarie Portmann
4. Auflage - München: Don Bosco, 1998
ISBN: 3-7698-0796-0

Die vorliegende Zusammenfassung ist erhältlich
im Diözesanbüro:

DEUTSCHE PFADFINDERSCHAFT
SANKT GEORG

-Diözesanverband Trier-
Weberbach 70, 54290 Trier
Tel. 0651/9771-180, Fax 0651/9771-189
e-mail: dibue@dpsg-dv-trier.de
Internet-Homepage: www.dpsg-dv-trier.de

1. Aggressive Gefühle wahrnehmen und ausdrücken

A Wenn ich wütend bin

Die Gruppe sitzt im Kreis. Reihum nennen die Kinder ihren Namen und zeigen, was sie tun, wenn sie wütend sind, z.B.:

- *Ich heiße Rosemarie. Wenn ich wütend bin, dann mache ich so:* macht mit der linken Hand eine Bewegung, als ob sie zuschlagen wollte.
- *Ich heiße Thomas. Wenn ich wütend bin, dann mache ich so:* macht mit dem rechten Fuß eine Bewegung, als ob er treten wollte.
- *Ich heiße Johannes. Wenn ich wütend bin, dann mache ich so:* trommelt mit beiden zu Fäusten geballten Händen gegen seine Schläfen.

Usw.

Das Spiel kann auch als Kennenlernspiel und als Einstieg in die Beschäftigung mit „Wut“ und „Aggression“ dienen.

Es wird schwieriger, wenn es nach Art des „Kofferpackens“ gespielt wird: Jedes Kind muß alle Namen und Wutäußerungen aller Kinder vor ihm wiederholen, ehe es seinen Namen und seinen „Wutausbruch“ hinzufügt.



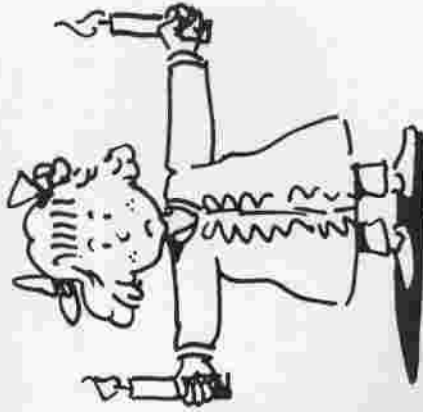
Schimpfwörter-ABC

Schimpfwörter werden meistens nicht gern gehört. Dabei kann Schimpfen ausgesprochen befreiend sein. In dieser Übung darf deshalb nach Herzenslust geschimpft werden.

Jedes Kind schreibt die Buchstaben des Alphabets untereinander auf ein Blatt Papier (x und y werden am besten weggelassen) und sucht für jeden Buchstaben so viele Schimpfwörter wie möglich. Auch „Tabu-Wörter“ sollten zugelassen sein. Z.B.:

- 1 -

- A Affe, Armleuchter, Angeber
- B Blödmann, Bekloppter
- C Chaot
- D Doofi, Depp, Dämlack, Dummi, Döskopp
- E Esel, Ekel
- F Fatzke, Futzi
- G Gans, Großmaul, Gockel
- H Hornochse, Hurensohn, Hosenscheißer
- I Idiot, Irre
- J Jeck, Jammerlappen, Jammergestalt
- K Kaffer, Kamel, Kuh
- L Luder, Laffe, Lümmel, Leck mich
- M Milchbubi, Meckerliese



„Armluchter“?!

- N Narr, Nasenpopler
- O Olwel, Olle
- P Pfeife, Prahlhans, Petze, Pisser
- Q Quatschkopf, Quarkheimi, Quasselstruppe
- R Rotzlöffel, Rotznase, Rüpel, Rindvieh
- S Sau, Scheißkerl, Schweinerei
- T Tussi, Trottel, Trine, Trampel
- U Urumpel
- V Verräter, Verrückter
- W Wildsau, Wüstling
- Z Zimtzigke, Zimmerliese

Natürlich kann die Gruppe auch ein gemeinsames Schimpfwörter-ABC erstellen.

Wissen eigentlich alle, was die Schimpfwörter bedeuten? Welche Wörter wirken besonders verletzend? Warum?

3 Eine Reise ins Land der Wut

Eine Spielleiterin oder ein Spielleiter erzählt eine Geschichte mit Bewegungsaufforderungen, und alle Kinder machen die Bewegungen mit und erfinden vielleicht noch einige neue dazu:

„Wir machen heute eine weite Reise in ein geheimnisvolles Land. Wir fahren lange, lange Zeit mit der Eisenbahn“ – die Kinder fassen sich in langer Reihe an und bewegen sich mit Zuggeräuschen durch den Raum. „Der Zug hält. Wir sind im Land der Freude. Die Menschen, die hier wohnen, sind immer froh und lustig. Sie freuen sich schon, wenn sie am Morgen aufstehen. Sie recken und strecken sich wohligh, sie begrüßen uns lachend, sie hüpfen und springen, umarmen uns und tanzen mit uns, zu zweit, zu dritt, zu vielen, im großen Kreis, kein Kind bleibt allein ... Leider müssen wir weiter. Die Lokomotive pfeift schon. Wir steigen ein und fahren und fahren ... Plötzlich wird es finster. Der Zug hält. Wir sind im Land der Wut. Hier wohnen Menschen, die sich gekränkt und ungerecht behandelt fühlen. Sie sind zornig und wütend, stampfen mit den Füßen, werfen sich auf den Boden, raufen sich die Haare, schnitteln den Kopf, ballen die Fäuste, schreien: Ich hasse dich ... Endlich pfeift unser Zug wieder. Wir halten inne, holen tief Atem ... und werden wieder ruhig. Wir steigen ein und fahren weiter ... Unser Zug hält: Endstation. Wir sind im Land der Ruhe, alle Menschen lächeln, sie bewegen sich ruhig und behutsam, sie streicheln einander, führen sich bei den Händen oder sitzen still und friedlich beieinander ...“

Der Phantasie beim Reisen sind keine Grenzen gesetzt. Manche Länder können so weit entfernt oder so schwer zu erreichen sein, daß man mit dem Schiff, dem Flugzeug oder sogar mit einer Rakete reisen muß. In jedem Fall sollte die Reise in einem Land der Ruhe und Harmonie beendet werden.

Wie fühlen sich die Kinder während der Reise? Wie fühlen sie sich, wenn die Reise vorbei ist?

2. Auslöser für Wut und Aggressionen erkennen

④

Tierisch wütend

Zum Ausdrücken und gleichzeitig zum Abbau einer gespannten Atmosphäre in einer Gruppe kann folgende Übung hilfreich sein: Die Kinder verwandeln sich in wilde Tiere. Sie ahmen ihre Bewegungen und Stimmen nach. Sie fauchen und springen z.B. im Raum herum wie Tiger, kriechen und zischen wie Schlangen, stampfen und trompeten wie Elefanten, laufen und heulen wie Wölfe. Sie bedrohen sich gegenseitig. Andere Tiere dürfen aber nicht wirklich angegriffen werden, es bleibt bei der Drohgebärde – denn vielleicht ist das andere Tier stärker und gefährlicher als man selbst?

Nach einiger Zeit versammeln sich auf ein Zeichen hin alle zu einer friedlichen „Konferenz der Tiere“.

⑤

Alles hört auf mein Kommando

Jedes Kind möchte im Mittelpunkt stehen. Dazu kann ein einfaches Spiel Gelegenheit geben: Alle Kinder sitzen oder stehen im Kreis, nur ein Kind steht in der Mitte. Es macht Bewegungen und Geräusche vor, die von allen nachgeahmt werden müssen. Es kann die Bewegung wechseln, so oft es mag.

Manchmal entdecken die Kinder bei diesem Spiel an einem bisher eher unbeachteten Kind völlig neue Züge, vielleicht ist es viel einflussreicher, beweglicher, witziger als sie gedacht und wahrgenommen hatten?

Das Kind in der Mitte hat für seine Kommandofunktion entweder eine bestimmte Zeit zur Verfügung, oder es tauscht seine Rolle mit einem Kind, durch das es sich besonders gut kopiert fühlt.

⑥

Sturm auf die Burg

Statt einer Mauer können die Kinder auch eine „Burg“, d.h. einen fest geschlossenen Kreis bilden, in den ein Kind entweder von außen hinein oder aus dem es von innen heraus zu kommen versucht. Zum „Sturm auf die Burg“ kann sich die Gruppe auch in zwei Kleingruppen teilen, z.B. in Mädchen und Jungen. Zuerst erhalten die Jungen die Aufgabe, mit ihren Körpern eine Burg zu bauen. Die Mädchen versuchen, die Burg zu stürmen. Anschließend werden die Rollen getauscht. Die Mädchen bilden die Burg, die Jungen versuchen, sie – gewaltlos – einzunehmen.

Wie haben sich Mädchen und Jungen jeweils in den unterschiedlichen Rollen gefühlt? Haben sie sich unterschiedlich verhalten? Wenn ja, welche Erklärungen könnte es dafür geben? Waren tatsächlich immer die körperlich Stärkeren im Vorteil? Was können Menschen zusammen schaffen, was einem allein vielleicht nicht gelingt?

7

Ein Bild meiner Wut

Aus einer größeren Sammlung von Bildern – aus Zeitschriften, Katalogen, Prospekten, Postkarten o.ä. – wählt jedes Kind ein Bild aus, mit dem es aggressive Gefühle verbindet oder durch das bei ihm aggressive Gefühle ausgelöst werden. Anschließend setzen sich die Kinder in kleinen Gruppen zusammen und sprechen über ihre Bildauswahl.

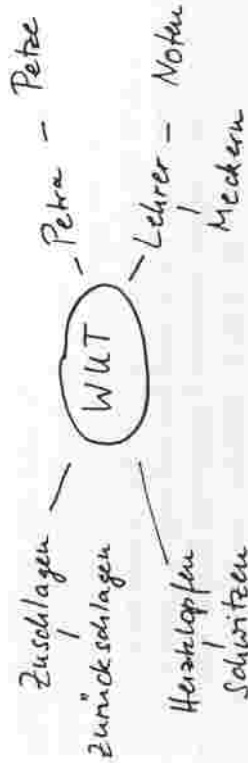
Zum Schluß werden alle ausgesuchten Bilder mit Begründung der gesamten Gruppe bekanntgemacht. Kinder, die ihre Begründung lieber für sich behalten wollen, dürfen nicht zum Sprechen gezwungen werden, sondern geben, wenn sie an der Reihe sind, das Wort einfach weiter.

Welche Situationen und Stimmungen machen Kinder wütend? Gibt es Gemeinsamkeiten, gibt es Unterschiede in der Gruppe?

8

Wütende Assoziationen

Jedes Kind schreibt auf ein Blatt Papier das Wort „Wut“ und rahmt es ein. Dann schreibt es drumherum alle Assoziationen, d.h. Wörter gleich welcher Wortart, die ihm dazu einfallen, z.B.



Anschließend werden die individuellen „Wut“-Assoziationen gemeinsam betrachtet und – wenn gewünscht – erläutert, diskutiert und verglichen. Die Gruppe kann eine solche „Wut-Landkarte“ natürlich auch gemeinsam auf einem großen Blatt oder einer Wandzeitung zusammentragen. Die „Wut-Landkarte“ kann nach und nach ergänzt werden, wenn sie in dem Raum hängt, in dem die

Gruppe sich aufhält oder trifft. Immer, wenn einem Kind eine weitere Assoziation einfällt, wenn z.B. die Gruppensituation zu einer Assoziation anregt, trägt es diese ein.

Die Veränderungen der „Wut-Landkarte“ sollten von Zeit zu Zeit thematisiert werden. Natürlich sollte auch versucht werden, „Wut-Ketten“ zu durchbrechen.

9

Das macht mich sauer

Die Kinder sitzen im Kreis; jedes erhält ein Blatt Papier. Darauf malt jedes Kind Situationen, die es aggressiv machen. Sind alle fertig, werden die Blätter mit der Bildseite nach unten in die Kreismitte gelegt und vermischt. Nach und nach wird nun je ein Zettel aufgedeckt, und die Gruppe versucht herauszufinden, wer wodurch „sauer“ wird.

In der Gruppe muß Vertrauen vorhanden sein, um sich so offen aufeinander einzulassen. Ziel der Übung ist, sich besser verstehen zu lernen und aggressionsauflösende Situationen für einzelne Kinder, die den anderen häufig nicht bewußt sind, in Zukunft möglichst nicht mehr entstehen zu lassen.

3. Sich selbst und andere besser verstehen



(10)

Tierisch gut

Jedes Kind verwandelt sich in Gedanken in ein Tier. Auf einem Zettel notiert es dann den Namen des Tieres, eine Erklärung, warum ausgerechnet dieses Tier zu ihm paßt, und seinen richtigen Namen. Den Zettel klappt es zusammen und behält ihn zunächst für sich.

Danach einigt sich die Gruppe für jedes Kind auf ein Tier. Diese Tiere werden dann mit dem Tier, in das jedes Kind sich selbst verwandelt hatte, verglichen.

Hat sich die Gruppe für dasselbe Tier entschieden? Oder hat sie wenigstens ein Tier genannt, das diesem ähnlich ist? Bei welchen Kindern gab es Unterschiede und warum?

Statt in ein Tier können sich die Kinder auch in eine Pflanze, ein Fahrzeug, ein Möbelstück, ein Musikinstrument o.ä. „verwandeln“.

(11)

Menschenkenntnis

Alle bekommen ein Blatt, auf dem die Umrisse eines menschlichen Körpers vorgezeichnet sind. In diesen Körper malt nun jedes Kind hinein, was es für sich selbst als besonders charakteristisch empfindet. z.B.

- eine Zunge, wenn es besonders schlagfertig ist
- Ohren, wenn es besonders gut zuhören kann
- geschlossene Augen, wenn es oft vor sich hinträumt
- ein Herz, wenn es besonders mitfühlend ist
- Fäuste, wenn es besonders schnell zuschlägt usw.

Die „beseelten“ Figuren werden an der Wand befestigt, und die Gruppe versucht herauszufinden, welche zu wem gehört. Welches Kind war besonders leicht, welches besonders schwer zu durchschauen? Hat die Gruppe neue Eigenschaften oder Fähigkeiten an einzelnen Kindern entdeckt?

(12)

Steckbriefe

Die Namen der Kinder werden einzeln auf Zettel geschrieben. Jedes Kind zieht einen Zettel, der Zettel mit dem eigenen Namen wird natürlich sofort umgetauscht. Nun tun sich jeweils zwei oder drei Kinder zusammen und schreiben für die von ihnen gezogenen Kinder „Steckbriefe“, möglichst reißerisch und „medienwirksam“. Vielleicht erfinden sie einen „Ganovennamen“ und besondere „Delikte“, z.B.

- „Zahlennike – Brüche sind seine besondere Spezialität“ könnte der Steckbrief für einen Michael lauten, der besonders gut – oder schlecht – bruchrechnen kann, oder
- „Tigerlilly – auf Schmock spezialisiert“ für eine Liselotte, die Katzen liebt und gerne Ketten trägt, usw.

Die fertigen Steckbriefe werden ausgehängt. Gemeinsam wird versucht, die zur Fahndung ausgeschriebenen Personen zu erraten. Haben die Kinder sich in ihrem Steckbrief wiedererkannt? Wie fühlen sie sich mit dieser Beschreibung?

13

Weiblich – männlich

Die Gruppe sitzt im Kreis. Nach dem Zufall werden Jungen-Paare und Mädchen-Paare zusammengestellt. Nacheinander wird immer ein Jungen-Paar und ein Mädchen-Paar gleichzeitig in die Kreismitte gerufen. Jedes Paar soll dort unter sich nach Ansage bestimmte Tätigkeiten ausführen, z.B.

- miteinander streiten
 - zärtlich zueinander sein
 - sauer aufeinander sein
 - einander trösten
 - sich gemeinsam fürchten u.ä.
- Drücken Jungen und Mädchen ihre Gefühle unterschiedlich aus? Worin bestehen die Unterschiede? Anschließend werden die Rollen getauscht: Die Mädchen versuchen nun, sich so zu verhalten, wie sie es bei den Jungen gesehen haben und umgekehrt.
- Wie haben sich Mädchen und Jungen bei diesem Rollentausch gefühlt?

-10-

4. Wut und Aggressionen beherrschen und abbauen

14

Raketenstart

Zum Lösen von Spannungen kann ein Raketenstart gute Dienste leisten. Er beginnt damit, daß die Kinder

- mit den Fingern auf den Tisch trommeln, erst leise und langsam, dann immer schneller und lauter,
 - dann mit den flachen Händen auf den Tisch schlagen oder in die Hände klatschen, ebenfalls mit zunehmender Lautstärke und zunehmendem Tempo,
 - mit den Füßen stampfen, auch hier wieder leise und langsam beginnend und immer lauter und schneller werdend,
 - leise summen und brummen bis hin zum lauten Schreien;
 - Lärm und Bewegung steigern sich mehr und mehr, die Kinder springen von ihren Plätzen auf, werfen mit einem lauten Schrei die Arme in die Luft – die Rakete ist gestartet.
- Langsam setzen sich die Kinder wieder hin. Ihre Bewegungen beruhigen sich. Der Lärm ebbt ab, nur noch ein Brummen ist zu hören, das immer leiser wird, bis es ganz verstummt – die Rakete ist in den Wolken verschwunden.

15

Löffelfechten

Es bilden sich Paare. Jedes Kind erhält zwei Löffel, für jede Hand einen. Der eine Löffel bleibt leer, auf den anderen wird ein Radiergummi, ein Tischtennisball oder etwas Ähnliches, das gerade zur Hand ist, gelegt.

Nun beginnen die beiden Kinder mit den leeren Löffeln zu fechten. Sie dürfen nur die Löffel, nicht aber das andere Kind berühren. Gewonnen hat, wer am längsten gleichzeitig mit der anderen Hand den Gegenstand auf seinem Löffel balancieren konnte.

-11-

16

Ein Zauber gegen Wut

Spielleiterin oder -leiter schicken die Kinder auf eine Phantasiereise. Sie helfen ihnen, sich zu entspannen, und sagen dann:

„Schließe deine Augen und horche in dich hinein. Tief in deinem Körper sitzt irgendwo die Wut, meist gut verborgen, aber manchmal kommt sie ganz plötzlich heraus, ob du willst oder nicht ... Spüre deine Wut ... Wo sitzt sie? ... Gehe durch deinen ganzen Körper ... Wie fühlt sich deine Wut jetzt an? ... Was macht sie gerade jetzt? Nun stell dir vor, du könntest deine Wut in einen Zauberkrug füllen ... Hole deine Wut, ganz vorsichtig, so daß sie nicht aufwacht ... fülle sie in einen Krug ... paß auf, daß auch nicht ein bißchen Wut verloren geht ... Der Krug verzaubert die Wut ... Wenn du sie herausschüttest, hat sie sich verändert ... du wirst gleich sehen ... gieße den Krug aus ... was ist aus deiner Wut geworden? ... Ein Tier, das schnell davonläuft? Ein Baum mit knorrigen Ästen, die krächzen und stöhnen? Ein Dinosaurier, der sich hoch aufrichtet und bedrohliche Töne macht? Ein Felsblock, groß und schwer und fest in der Erde? Oder ...“

Horche in dich hinein. Deine Wut ist weg. Du hast sie verzaubert. Sie ist gebannt. Du bist frei und ruhig, ganz entspannt und zufrieden ... Du hast deine Wut bestiegt ...“

Nach der Phantasiereise kann auch Zeit gegeben werden, die Wut in ihrer neuen Form zu malen und sie so für immer in eine neue Form, außerhalb der eigenen Person, zu bannen.

17

Wutbriefe schreiben

Die Kinder denken an einen Menschen, auf den sie sauer sind, mit dem sie einen Konflikt haben, der sie kränkt oder ärgert. In einem Brief teilen sie ihm – in aller Deutlichkeit – alles mit, was sie immer schon sagen wollten, aber sich nicht auszusprechen getrauten. Sind alle mit ihren Briefen fertig, wird Gelegenheit gegeben, miteinander darüber zu sprechen, welche Gefühle die Kinder beim Schreiben hatten. Wie fühlen sie sich jetzt, nachdem sie sich alles von der Seele geschrieben haben?

Anschließend können die Kinder ihren Wutbrief in einer Kassette, zu der niemand einen Schlüssel hat, auf ewig verwahren, oder sie können ihn in Schnipsel zerreißen und ihre Wut „in alle Winde streuen“.

- 12 -

5. Ich-Stärke und Selbstwertgefühl aufbauen

18

Heißer Stuhl

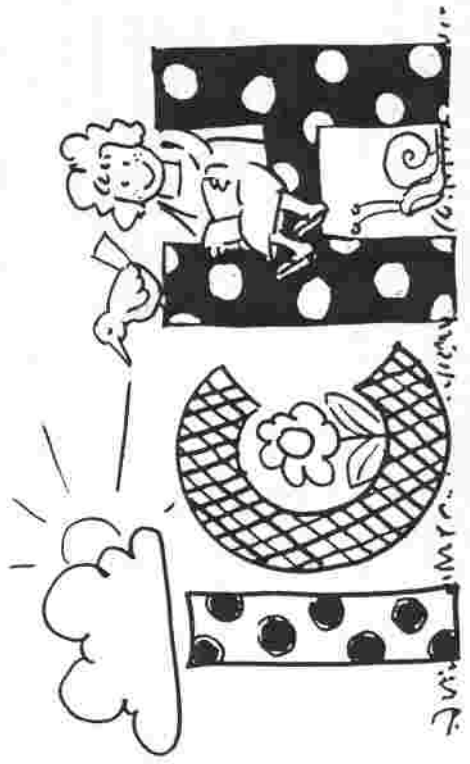
Alle Kinder sitzen im Kreis. In dessen Mitte steht der „heiße Stuhl“. Hier nimmt das Kind Platz, das in diesem Moment am meisten positive Zuwendung braucht.

Reihum rückt es mit seinem Stuhl vor eines der Kinder im Kreis. Jedes sagt ihm etwas, das es an ihm mag, z.B. seine guten Einfälle beim Spielen, seine Fürsorge gegenüber seiner kleinen Schwester, seine schöne Schrift, seinen chicen Haarschnitt ... Anschließend kann darüber gesprochen werden, wie man sich fühlt, wenn man einem Kind, das man eigentlich nicht so mag, etwas Freundliches sagen muß. Und wie hält man es aus, öffentlich so viele freundliche Worte anzunehmen? Jedes Kind sollte Gelegenheit erhalten, auf dem „heißen Stuhl“ Platz zu nehmen.

19

So bin ich

Um Identität und Selbstwertgefühl entwickeln zu können, müssen Kinder sich bewußt mit sich selbst auseinandersetzen. Das können sie z.B., indem sie auf einen Bogen Papier groß das Wort ICH



schreiben und versuchen, durch Form, Farbe und Ausschmücken der Buchstaben ihre Persönlichkeit vorzustellen.

- 13 -

20

Eigennamen

Bei manchen Völkern haben die Namen eine Bedeutung. Sie erinnern an wichtige Ereignisse am Tag der Geburt, z.B. an einen besonders schönen Sonnenaufgang oder eine Heuschreckenplage, oder sie drücken die Hoffnungen aus, die Eltern auf dieses Kind richten. Bei den Indianern konnten sich die Namen auch auf besondere Leistungen des Kindes beziehen oder sein Wesen charakterisieren, wie „Schlauer Fuchs“ oder „Sanfte Feder“, und im Laufe des Lebens verändert werden.

Welche „eigenen“ Namen würden die Kinder sich heute geben? Je des Kind überlegt für sich alleine oder in einer Kleingruppe einen treffenden Namen, der nur ihm allein gehört. Wie haben die Kinder ihren neuen Namen gefunden? Wie fühlen sie sich damit? Mit welchem Namen möchten sie in der Gruppe in Zukunft lieber angesprochen werden, mit dem „eigenen“, selbst ausgewählten, oder dem „amtlichen“ Namen?

21

Besser als Spießruten-Laufen

Die Kinder stehen sich in zwei Reihen gegenüber und bilden eine Gasse. Von einem Ende der Gasse her laufen sie dann nacheinander einzeln durch die Reihen. Aber statt wie beim „Spießruten-Laufen“ geneckt oder geärgert zu werden, werden sie angelächelt und freundlich begrüßt. Bleiben sie vor einem Kind stehen, z.B. vor einem, mit dem sie eigentlich nicht so gut auskommen, muß dieses ihnen in die Augen blicken und etwas wirklich Nettes sagen, z.B. – Ich bin dein Freund.

- Ich mag an dir, daß du fast immer gute Laune hast.
 - Ich finde toll, wie schnell du im Kopf rechnen kannst.
 - Willst du in der Pause mit mir spielen? O.ä.
- Wenn einem Kind die Worte fehlen, kann es das „Spießrutenlaufende“ Kind auch einfach fest in die Arme nehmen.

Die Übung kann auch als Feedback-Übung eingesetzt werden oder als besonderes „Geschenk“ für Geburtstags-Kinder, zur Begrüßung von Kindern nach langer Abwesenheit, zum Abschied u.a.m. Wie fühlen sich die Kinder in den unterschiedlichen Rollen? Wie schwer fällt es, jemandem unverhofft etwas Nettes sagen zu müssen?

-14-

6. Nicht-aggressive Beziehungen aufnehmen

22

Körperbauten

Die Kinder bilden Kleingruppen von sechs bis acht Personen. Auf Anweisung von Spielleiterin oder Spielleiter erfüllen sie dann mit ihren Körpern bestimmte Aufgaben, z.B.:

- Baut einen Roboter!
- Baut ein Fahrzeug, das sich durch den Raum bewegen kann!
- Baut ein Tier, das andere verjagen kann!
- Baut ein Haus, das beschützen kann!

Natürlich dürfen auch die zugehörigen Geräusche nicht fehlen. Die Übung kann durch Veränderung der Gruppenzusammensetzung bei der gleichen Aufgabenstellung variiert werden.

Welche Gruppe konnte die Aufgabe am besten erfüllen? Könnten sich aus den spielerischen Körperbauten Konsequenzen für den „Eristfall“ ergeben? Können sich Kinder z.B. in bedrohlichen Situationen gemeinsam schützen?

23

Wir gehören zusammen

Die Kinder versuchen, ihre Vornamen möglichst alle nach Art eines Kreuzwortsittels miteinander zu verbinden.

Ausgangsname ist jeweils der Name des Kindes, das besonders herausgehoben werden soll, z.B. weil es Geburtstag hat, weil es neu in der Gruppe ist, um ihm einfach nur zu sagen, daß es dazu gehört o.ä.

OTTO
 B
 R
 I
 S
 A
 G
 I
 N
 E
 K
 E
 L
 S
 A
 D
 E
 T
 W
 G
 A
 K
 I
 D
 M
 A

-15-

24

Zusammenarbeit

Die Kinder bilden Paare, die durch zwei dünne, ca. 30 cm lange Holzstäbchen, die an den Enden nicht angespitzt sein dürfen, miteinander verbunden sind. Möglich sind z.B. auch neue, noch nicht gespitzte Bleistifte.

Die Stäbchen werden zwischen den Fingerspitzen oder den Handflächen durch geringen Druck gehalten. Die Paare müssen nun kleine Aufgaben lösen, ohne daß ein Stäbchen zu Boden fällt, oder zerbrochen wird. Dabei darf nicht gesprochen werden. Mögliche Aufgaben können sein:

- gemeinsam aufstehen und hinsetzen,
- über ein Hindernis steigen,
- eine Schleife binden u.ä.

Durch Erweiterung der „Zusammenarbeit“ auf drei bis vier Personen kann die Übung wesentlich erschwert werden.

Wie ungewohnt war die Zusammenarbeit? Welche Aufgaben ließen sich leichter, welche schwerer bewältigen? Welche „Techniken“ für den „Zusammenhalt“ wurden entwickelt? Wie schwierig war es, sich ohne Sprache zu verständigen?

23

Geschenke machen

Alle Kinder schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Die Zettel werden gemischt. Jedes Kind zieht einen – anderen – Namen. Für das Kind auf dem Zettel denkt es sich ein ganz persönliches Geschenk aus, schreibt es auf und fügt den eigenen Namen als Absender hinzu, z.B.

- Für Dirk: „Ich helfe dir heute bei den Hausaufgaben.“ Marie
- Für Robert: „Ich wähle dich beim nächsten Fußballspiel in meine Mannschaft.“ Ismail
- Für Heike: „Ich leihe dir meine Schere, bis du selbst eine hast.“ Mike

Mit solchen „Geschenken“ kann eine Gruppenstunde beendet werden. Die Geschenke werden dann laut vorgelesen, die beschenkten Kinder bedanken sich. Natürlich müssen die angekündigten Geschenke auch wirklich eintreffen.

Solche Geschenke eignen sich auch zur Versöhnung nach einem großen Krach oder zur Entspannung nach einer besonders anstrengenden Arbeitsphase. Sie können die üblichen Weihnachtsgeschenke ersetzen oder einzelnen Kindern zu besonderen Gelegenheiten, zum Geburtstag, zum schnelleren Gesundwerden oder besonderen Eingewöhnen u.ä. gemacht werden.

Wie fühlen sich die Kinder, die schenken? Wie fühlen sich die beschenkten Kinder? Wie schwer fällt es manchmal, ein „passendes“ Geschenk zu finden?

-17-

-16-

7. Konflikte friedlich lösen

26

Wenn zwei sich streiten

Die Gruppe teilt sich in Dreiergruppen. Zwei Kinder beginnen ein Streitgespräch über ein beliebiges Thema, z.B. über eines, das in der Gruppe häufiger zu Auseinandersetzungen führt, wobei das zweite Kind dem ersten ständig widerspricht – auch, wenn es damit gegen seine eigene Einstellung argumentieren muß. Das dritte Kind muß versuchen, den Streit mit zusätzlichen Argumenten zu „schlichten“. Das kann ihm natürlich bei der vorgegebenen Spielregel nicht gelingen. Die Streitenden dürfen ja nicht von ihrem Standpunkt abweichen.

Nach etwa fünf Minuten wird gewechselt, so daß jedes Kind nach- einander einmal jede Rolle spielt.

Anschließend wird in der Großgruppe über die beim Spiel gemachten Erfahrungen gesprochen und darüber nachgedacht, welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, damit Streit tatsächlich geschlichtet werden kann. Vielleicht stellt die Gruppe gemeinsam „Streitregeln“ auf?

27

Ältestenrat

Gruppenleiterin oder -leiter erzählen der Gruppe die Geschichte von zwei verfeindeten Indianerstämmen, die gemeinsam eine Brücke bauen müssen, um ihre Jagdgründe erreichen zu können. Der eine Stamm besitzt die Wälder für das Holz, der andere die notwendigen Werkzeuge.

Die Kindergruppe teilt sich nun in zwei Gruppen, die die beiden verfeindeten Stämme vertreten. Zunächst listet jeder „Stamm“ für sich die Störungen auf, die ein gemeinsames Arbeiten verhindern. Dann treten sie über ihre „Ältesten“ (zwei bis drei Kinder aus jeder Gruppe) in Verhandlungsgespräche ein. Die Ältesten nehmen immer wieder Rücksprache mit ihrem Stamm und entwickeln so neue Lösungsvorschläge – bis zu einer endgültigen gemeinsamen Lösung.

Ist das Verfahren eingeübt, kann es natürlich auch zur Bearbeitung tatsächlicher Konflikte in der Gruppe benutzt werden.

-18-

28

Konflikt-Protokoll

Zum Konfliktlösen braucht man ruhig Blut und einen kühlen Kopf. Vor jeder Konfliktlösung empfiehlt es sich deshalb nicht nur, erst einmal tief durchzuatmen, bis 10 (oder bis 20 oder 100 – je nach Erregung) zu zählen, einmal „um den Block zu laufen“ o.ä., sondern auch, den Konflikt möglichst sachlich vor dem inneren Auge Revue passieren zu lassen und ein – schriftliches – Konflikt-Protokoll zu erstellen, das Antwort auf folgende Fragen gibt:

- Mit wem habe ich gestritten?
- Was wollte ich erreichen?
- Was wollte die oder der andere erreichen?
- Was habe ich gesagt und/oder getan?
- Was hat die oder der andere gesagt und/oder getan?
- Wie fühle ich mich jetzt?
- Wie könnte sich die oder der andere jetzt fühlen?
- Was könnte ich tun, um den Streit zu beenden?
- Was könnte die oder der andere tun, um den Streit zu beenden?

Mit Hilfe des Protokolls sollten zunächst die am Konflikt Beteiligten versuchen, unter sich eine Lösung zu finden. Erst wenn das nicht gelingt, sollten die Gruppe oder auch Gruppenleiterin oder -leiter zur Unterstützung herangezogen werden.

Wie schwer ist es, ein Konfliktgeschehen, an dem man selbst beteiligt ist, möglichst „sachlich“ zu analysieren? Gibt es Konfliktthemen, die immer wieder auftreten? Gibt es Personen, mit denen ich immer wieder in Streit gerate? Warum könnte das so sein? Was könnte ich dagegen tun?

29

Schiffbrüchig

Bei einem Schiffsunglück kann die Gruppe sich in ein kleines Boot retten, mit dem sie eine unbewohnte Insel erreichen kann – wenn das Boot nicht zu schwer wird.

Außer der Kleidung, die jedes Kind am Leib trägt, können insge-

-19-

samt nur zehn Gegenstände mitgenommen werden, sonst sinkt auch das Rettungsboot. Die Gegenstände müssen danach ausgewählt werden, wie wichtig sie für das Überleben der Gruppe auf der Insel sind.



Zuerst stellt jedes Kind für sich eine eigene Liste mit jeweils zehn lebensnotwendigen Gegenständen zusammen.

Danach werden kleine Gruppen (drei bis fünf Kinder) gebildet, die aus den jeweiligen Einzelisten ihrer Gruppenmitglieder eine gemeinsame Liste zusammenstellen müssen. Sind sie damit fertig, entsenden die Kleingruppen jeweils ein Kind in den „Rat der Schiffbrüchigen“, der dann die endgültige Entscheidung über die zehn Gegenstände treffen muß.

Der „Rat“ legt zu diesem Zweck „öffentlich“: Die dazugehörigen Kinder setzen sich in die Mitte und verhandeln laut. Alle anderen Kinder sitzen im Kreis um sie herum und beobachten die Abstimmungsverhandlungen.

Wie kam die endgültige Liste zustande? War die Einigung einfach, oder gab es Konflikte und welche? Wie verliefen die Verhandlungen in den (nicht-öffentlichen) Kleingruppen, wie in der (öffentlichen) Abstimmungsgruppe? Fühlte sich jedes Kind immer gut vertreten? Kann jedes die Entscheidung akzeptieren, auch wenn es selbst zunächst vielleicht etwas anderes mitnehmen wollte?

30

Streitpunkte

In vielen Gruppen, zwischen vielen Kindern gibt es Konflikte, die immer wieder aufflackern. Durch das Aufdecken solcher Streitpunkte können Konflikte verhindert und mögliche Konfliktlösungen eingeübt werden.

Auf einer Wandzeitung oder einem großen Bogen Papier, der auf dem Boden ausgelegt wird, sammeln die Kinder „ihre“ Streitpunkte und Konfliktanfänge (Beispiel siehe unten).

Die Gruppe diskutiert darüber, welche Konflikte am häufigsten auftreten und wie sie bisher gelöst wurden. Sind alle mit dem bisherigen Vorgehen zufrieden, oder könnte es vielleicht bessere Lösungen geben? Könnte es sogar möglich sein, Konflikte gar nicht erst auftreten zu lassen oder sie doch zumindest schon im Keim zu ersticken?

Gibt es Streitpunkte, die zusammenhängen, etwa nach dem Muster: Wenn zuerst das passiert ist, wird anschließend jenes passieren? Wenn ich Krach mit meiner Freundin hatte, habe ich dann nicht hinterher auch oft mit meiner Mutter Krach? Die häufigsten oder bedeutsamsten Streitpunkte werden an Kleingruppen verteilt. Diese erarbeiten Lösungsvorschläge, die anschließend der Großgruppe, z.B. als Rollenspiel, vorgetragen werden.

Sind die Vorschläge realistisch? Gibt es noch andere Möglichkeiten? Welche könnten wir beim nächsten Streit ausprobieren?

- Die Clique „Schwarze Jade“
- Immer mehr an unsere Treff.
- Keine Freundin spielt mit einer anderen.
- Immer Lehrer ist eingedat.

STREITPUNKTE

- Immer soll ich beim Fußball ins Tor.
- Der Dirk drängelt sich immer vor.

DEUTSCHE PFADFINDERSCHAFT
SANKT GEORG



-Diözesanverband Trier-



Weberbach 70, 54290 Trier
Tel. 0651/9771-180, Fax 0651/9771-189
e-mail: dibue@dpsg-dv-trier.de
Internet-Homepage: www.dpsg-dv-trier.de