



Spiele, um Einfühlungsvermögen zu zeigen



Gefühlsspiegel

Die Gruppe sitzt im Kreis. Zwei Kinder kommen in die Mitte. Eins der Kinder drückt durch Gesten und Mimik ein bestimmtes Gefühl aus. Das zweite Kind stellt sich ihm gegenüber und spiegelt Mimik und Gestik des ersten ganz genau.

Die Gruppe versucht herauszufinden, um welches Gefühl es sich handelt. Anschließend stellt ein anderes Kinderpaar ein neues Gefühl dar.

Wie schwierig ist es, ein Gefühl zu erkennen? Bei welchen Gefühlen fällt das leicht, bei welchen besonders schwer?



Stimmung machen ohne Worte

Die Kinder stehen im Kreis. Eins beginnt und macht wortlose Laute, die eine Stimmung wiedergeben, wie z. B. seufzen, summen, schreien, jammern, schluchzen, singen, lachen ... Dann deutet es auf ein zweites Kind, das dann mit einem anderen Stimmungslaut „antwortet“. Das zweite Kind zeigt auf ein drittes Kind, das wieder mit einem anderen Stimmungslaut reagiert usw.

Beispiel

Das erste Kind schreit – das zweite Kind antwortet mit lachen – das dritte Kind wütet – das vierte Kind weint usw.

Damit auch wirklich alle Kinder einmal „laut Stimmung machen“ können, verschränken die Kinder, die schon dran waren, ihre Arme.



Stimmungsdetektive

Die Spielleitung demonstriert ein bestimmtes Gefühl. Die Kinder sollen erkennen, um welches Gefühl es sich gehandelt hat.

Beispiele

Die Spielleitung

- zerknüllt aus Wut ein Stück Papier und wirft es in die Ecke.
- liest einen Brief und lacht und freut sich.

Die Kinder kreuzen auf einem vorbereiteten Zettel, auf dem verschiedene Gefühle aufgeschrieben oder als Gefühlsgesichter aufgezeichnet sind, an, welches Gefühl sie erkannt haben.

Im Gespräch wird anschließend geklärt, woran sie das erkannt haben, am Gesichtsausdruck, an der Körpersprache, an Worten oder an der Gesamtsituation, die sie eventuell schon selbst so erlebt haben.

Die Kinder überlegen sich weitere Beispiele und führen sie vor.

Spiele, um Einfühlungsvermögen zu zeigen

Welche Gefühle werden leicht entdeckt? Warum ist das so?

Welche Vor- und Nachteile hat es, wenn die eigenen Gefühle unentdeckt bleiben?

Variation

Ein Kind stellt dar, wie es sich gerade im Moment fühlt. Die anderen versuchen zu erfühlen, wie das Kind „drauf“ ist.

Im Auswertungsgespräch wird gefragt: Ist es mir gelungen mein Gefühl darzustellen? Fühle ich mich von den anderen verstanden? Welche Gefühle teile ich normalerweise anderen mit, welche eigentlich nicht?

Material

Zettel mit Gefühlswörtern oder -gesichtern, Stifte



Bilderrätsel

Ein oder zwei Kinder stellen ein Bilderrätsel, bei dem ein Gefühlsausbruch dargestellt wird. Die Kinder können dabei still stehen oder sich bewegen – nur sprechen dürfen sie nicht.

Beispiele

- Wutausbruch
- Freudensprung
- Trauerkloß
- Stimmungskanone
- beleidigte Leberwurst

Die anderen Kinder versuchen das Bilderrätsel zu lösen.

Variation

Die Bilderrätsel können auch gezeichnet werden. Einige Kinder zeichnen sie auf, die anderen raten.



Traurig oder froh?

Alle Kinder sitzen im Kreis. Die Spielleitung liest einen Text vor, z. B. ein kurzes Gedicht, das alle kennen. Nun versucht ein Kind diesen Text in einer vorgegebenen Stimmung aufzusagen, z. B. traurig. Die anderen Kinder sollen diese Stimmung raten. Wer als erstes die gemeinte Stimmung erraten hat, wiederholt denselben Text in einer anderen Stimmung, z. B. froh. Die restlichen Kinder müssen jeweils die Stimmung, in der der Text vorgetragen wird, erraten.

Wie schwierig ist es, eine bestimmte Stimmung bewusst in seine Stimme zu legen? Bei welcher Stimmung gelingt das besser, bei welcher schlechter? Hört sich der Text in jeder Stimmung gleich an?

Hinweis

Um die Spielaufgabe zu verstehen, können besonders jüngere Kinder den Text zuerst gemeinsam mit der Spielleitung in einer bestimmten Stimmung aufsagen. Haben die Kinder das Spiel verstanden, können sie selbst kurze Texte auswählen und „stimmungsvoll“ vortragen.



Gefühle weitergeben

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind beginnt mit einem „Gefühl-Gesicht“. Es macht z. B. ein trauriges Gesicht. Dies traurige Gesicht wendet es dem Kind neben sich zu. Das muss nun denselben Gesichtsausdruck zeigen und diesen wieder an sein Nebenkind weitergeben. Ist der Gesichtsausdruck von Kind zu Kind weitergegeben worden, stellt das letzte Kind in der Runde fest, um welches Gefühl es sich handeln sollte. Hat es – und alle anderen – das Gefühl richtig erkannt?

In der nächsten Runde beginnt ein anderes Kind, ein „Gefühl-Gesicht“ zu machen und auf die Reise zu schicken. Die Kinder können ihre Gefühle auch mit dem ganzen Körper, durch Mimik und Gestik weitergeben.

Variation

- Ein Kind fängt ganz leise an zu lachen, gibt das Lachen weiter, bis es zum Schluss schallend laut wieder bei ihm ankommt.
- Ein Kind fängt leise an zu jammern, gibt das Jammern weiter ...
- Ein Kind fängt leise an wütend zu sein ...



Berührungen

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis. Ein Kind geht in die Mitte, ihm werden die Augen verbunden. Dann geht ein Kind aus dem Kreis zu ihm und berührt es auf irgendeine Art. Grobe Berührungen sind ausgeschlossen.

Beispiele

- an der Hand fassen
- die Wange streicheln
- behutsam in den Nacken pusten
- den Arm um die Schulter legen

Ist dem Kind die Berührung unangenehm, bleibt es ruhig stehen, verzieht das Gesicht oder macht eine abwehrende Geste. Bei einer angenehmen Berührung nimmt das Kind die Augenbinde ab und ein anderes Kind geht in die Mitte. Während des Spiels darf nicht gesprochen werden, alle Kinder schauen ruhig zu.

Material

eine Augenbinde



Armer schwarzer Kater

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Es spielt den „armen schwarzen Kater“, der Zuneigung und Trost sucht. Es sucht sich ein Kind im Kreis aus, geht zu ihm und kniet vor ihm nieder. Dann beginnt es zu winseln, zu miauen, sich zu winden u. Ä. Während es klagt und schmeichelt, versucht das Kind im Sitzkreis, es zu trösten und zu beruhigen. Ohne eine Miene zu verziehen, ohne zu lachen oder zu sprechen, streichelt es den Kopf des Katers und sagt nur immer wieder: „Armer schwarzer Kater“.

Wer lacht oder spricht oder nicht sanft genug ist, muss mit dem Kater die Rolle tauschen. Bleibt das Kind im Sitzkreis ernst, zieht der „arme schwarze Kater“ nach kurzer Zeit ein Kind weiter und sucht bei diesem Trost.



Schnecke, Schnecke komm heraus

Die Kinder bilden Paare. Das eine Kind wird zur Schnecke: Es kniet sich auf den Boden und macht sich ganz klein, so dass es aussieht wie eine Schnecke im Schneckenhaus. Das andere Kind muss versuchen, die Schnecke aus ihrem Haus zu locken. Dabei darf es alles tun, was helfen könnte. Es darf die Schnecke berühren, überreden, singen, es darf aber nicht grob werden oder die Schnecke körperlich oder mit Worten verletzen. Gelingt es, die Schnecke aus dem Haus zu locken?

Was war besonders hilfreich? Wie hat sich die Schnecke gefühlt? Wie das Kind, das die Schnecke locken wollte? Anschließend werden die Rollen getauscht.



Gefühlsgeschichte

Die Spielleitung erzählt eine Geschichte, in der möglichst viele verschiedene Gefühle vorkommen. Die Kinder sollen die Gefühle mit Mimik und Gestik begleiten.

Beispiel

An einem schönen Sommermorgen wachte der kleine Hase fröhlich auf. Er hoppelte gut gelaunt auf die Wiese, um zu frühstücken. Da begegnete ihm ein Kätzchen, das sah ganz traurig aus. Der kleine Hase rannte zu dem Kätzchen, dabei stolperte er über eine Wurzel. Wütend begann er zu schimpfen. Das Kätzchen zuckte erschrocken zusammen. Der kleine Hase hatte sich schnell wieder beruhigt. Freundlich fragte er das Kätzchen: „Warum bist du so traurig?“ Das Kätzchen miaute kleinlaut: „Ich bin traurig, weil ich so einsam bin. Ich habe niemand, der mit mir spielt.“ Der kleine Hase lächelte das Kätzchen liebevoll an: „Jetzt hast du ja mich.“ Und sofort begannen der kleine Hase und das Kätzchen lustig hin- und herzuhüpfen.

Ältere Kinder können Gefühlsgeschichten auch selbst erfinden und den anderen Kindern ihrer Gruppe erzählen.



Spiele zum fair Denken und Einfühlen



Fair oder unfair?

Im Raum werden drei Bereiche abgeteilt. Ein Bereich wird mit einer grünen Karte gekennzeichnet, der zweite mit einer roten und der dritte mit einer gelben Karte. Die Spielleiterin nennt nun nacheinander verschiedene Verhaltensweisen und fragt: „Fair oder unfair?“ Entscheiden die Kinder sich für fair, laufen sie in den grünen Bereich, entscheiden sie sich für unfair, laufen sie in den roten Bereich, können sie sich nicht entscheiden, laufen sie in den gelben Bereich.

Beispiele

Sich vordrängeln – beim Wettlauf gewinnen – bei einem Spiel mogeln – Handspiel beim Fußball – abschreiben – nicht abschreiben lassen – einen Schwächeren auslachen – etwas besser können als andere usw.

Die Beispiele sollten nicht nur aus dem Sport, sondern aus dem gesamten Alltag der Kinder kommen.

Die Spielleiterin notiert, wie viele Kinder sich jeweils für welchen Bereich entscheiden. Abschließend wird besonders über die Verhaltensweisen diskutiert, die unterschiedlich beurteilt wurden.



Faires Standbild

Die Kinder erinnern sich an eigene faire und unfaire Erlebnisse und stellen sie dann dar. Dafür bilden die Kinder Paare oder Kleingruppen. Jedes Paar oder jede Kleingruppe stellt eine unfaire Situation (z. B. jemandem ein Bein stellen) oder eine faire Situation (z.B. beim Fußballspiel über ein Kind springen, das hingefallen ist) dar.

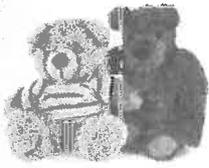
Die Darstellung wird für kurze Zeit als „Standbild“ eingefroren. Die Standbilder können auch mit einer Digitalkamera festgehalten werden.

Die zuschauenden Kinder raten, was dargestellt wurde. Ist das Standbild gelungen? Kennen alle Kinder die dargestellte Situation? Haben sie selbst so etwas schon erlebt? Wie ist es ihnen dabei ergangen?



Fairplay-Bericht

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Gruppe wird in drei bis vier Kleingruppen geteilt. Jede bekommt ein Wort zugeteilt, z.B.: Verlierer – unfair – Trick – hinterlistig. Die Spielleiterin erzählt nun eine Geschichte über ein faires oder unfaires Ereignis, am besten über ein Ereignis, das so oder ähnlich in der Gruppe vorgekommen ist. Wird „ihr“ Wort in der Geschichte genannt, muss die Kleingruppe schnell aufstehen, sich um die eigene Achse drehen und sich wieder hinsetzen. Sagt die Spielleiterin das Wort „Fairplay“, stehen alle auf und machen das Victory-Zeichen.



Das habe ich noch nie gemacht

Die Gruppe sitzt im Kreis. Ein Ball wird hin und her geworfen. Die Spielleiterin fängt an und nennt eine unfaire Verhaltensweise, die nahezu jedes Kind schon mal gemacht hat, aber nicht gerne zugibt. „Das habe ich noch nie gemacht ...“ Das Kind, das den Ball fängt, muss immer erwidern: „Aber ich“, unabhängig davon, ob es das wirklich schon mal gemacht hat oder nicht. Dann wirft es den Ball mit einer neuen Aussage einem anderen Kind zu.

Beispiel

Die Spielleiterin beginnt: „Ich habe noch nie einen Freund belogen.“ Das Kind, das den Ball fängt, antwortet: „Aber ich.“ Es wirft den Ball weiter, dabei sagt es: „Ich habe noch nie gepetzt.“ Das Kind, das den Ball fängt, antwortet: „Aber ich.“ usw.

Im Abschlussgespräch werden Fragen thematisiert wie: Wie haben sich die Kinder während des Spiels gefühlt? Haben sie manchmal auch die Wahrheit gesagt?

Spiele zum fair Denken und Einfühlen

Wie schwer ist es, unfaires Verhalten zuzugeben? Warum ist das so?

Material

ein Ball



Fair sein ist, wenn ich ...

Die Kinder sitzen im Kreis und ergänzen reihum den Satz „Fairsein ist, wenn ich ...“. Jedes Kind sollte dabei eine neue Ergänzung nennen.

Beispiele

„Fair sein ist, ...

- ... wenn ich beim Fußball auf den Schiedsrichter höre.
- ... wenn ich nicht wütend werde, wenn ich bei einem Spiel verliere.
- ... wenn ich mich nicht über Schwächere lustig mache.
- ... wenn ich auch die mitspielen lasse, die ich nicht so mag.“

Nach Abschluss der Runde stehen die Kinder auf, fassen sich an den Händen und bekräftigen ihr Fairsein gemeinsam mit einem laut und deutlich ausgesprochenen Fairplay-Spruch.

Spiele zum fair Denken und Einfühlen

Beispiele für Fairplay-Sprüche

- Wir spielen fair – das freut uns sehr.
- Fair sein braucht Mut – aber fair sein tut gut.
- Hört mal alle her – wir spielen fair.

Noch schöner ist es, wenn die Gruppe selbst einen eigenen Spruch für sich erfindet.



Ich werde unfair, wenn ...

Es gibt viele Auslöser für unfaires Verhalten. Dieses Spiel kann helfen, sie bewusst zu machen. Die Gruppe steht oder sitzt im Kreis. Von Kind zu Kind wird ein Ball geworfen. Die Spielleiterin beginnt:

„Ich werde unfair, wenn ... ich beschimpft werde.“

Dann wirft sie den Ball einem Kind zu. Das sagt z.B.:

„Ich werde unfair, wenn ... ich unbedingt gewinnen will.“

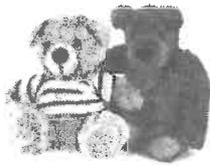
Es sollten möglichst viele verschiedene Auslöser genannt werden. Die Aussagen müssen nicht „wahr“ sein. Kinder, die sich dennoch nicht äußern möchten, können den Ball aber auch wortlos weiter werfen.

Anschließend überlegt die Gruppe gemeinsam:

Was kann man tun, um bei solchen Gelegenheiten nicht unfair zu werden?

Material

ein Ball



Redensarten umsetzen

Die Kinder setzen Redensarten, die etwas mit fairem oder unfairem Verhalten zu tun haben, pantomimisch in Bewegung um oder stellen sie zeichnerisch dar und sprechen anschließend über ihre Bedeutung.

Beispiele

- das Bein stehen lassen
- sich mit fremden Federn schmücken
- jemandem den Vortritt lassen
- jemanden über den Tisch ziehen
- jemanden auf eine falsche Fährte locken
- für jemanden die Kastanien aus dem Feuer holen
- jemandem in die Suppe spucken



Nesträuber

Drei bis vier Kinder bilden jeweils eine Elster-Familie. Für jede Familie wird ein „Nest“ abgeteilt (mit Kreide o.Ä.). Nach einem Startzeichen sammeln nun alle Elstern für ihre Elsterfamilie in ihrem Nest Vorräte bzw. „Diebesgut“: jede Menge Kleinteile, Steinchen, Murmeln, Nüsse, Kronkorken etc., die vorher extra ausgebreitet wurden oder sowieso vorhanden sind. Sie dürfen dafür nur Dinge sammeln, die noch nicht im Nest einer anderen Familie liegen – bis auf eine Ausnahme: jede Familie bestimmt, ohne dass die anderen Familien es bemerken, einen „Nesträuber“, der sich auch Vorräte aus den Nestern der anderen beschaffen darf. Gewonnen hat die Elster-Familie, die in einer bestimmten Zeit die meisten Dinge gesammelt hat. War dieses Spiel fair oder doch eher nicht?

Material

Kreide o.Ä., Steinchen, Murmeln, Nüsse und andere Kleinteile



Wolf im Schafspelz

Alle Kinder sitzen im Kreis. Sie sind die Schafe. Die Spielleiterin tippt unauffällig einem Kind auf die Schulter, dieses weiß nun: es ist der Wolf im Schafspelz. Dann erzählt die Spielleiterin eine Geschichte von Schafen. Wenn sie ruft: „Alle Schafe auf die Weide!“, gehen die Schafe auf allen Vieren im Kreis umher und blöken wie Schafe. Plötzlich gibt sich der Wolf im Schafspelz zu erkennen. Er ruft: „Ich bin der Wolf!“, und beginnt die Schafe zu jagen. Diese flüchten auf die Stühle. Dort sind sie sicher vor dem Wolf. Schafe, die der Wolf erwischt, fallen „tot“ um.

Abschließend wird darüber gesprochen: Wie fühlte sich der Wolf? Wie fühlten sich die Schafe?

Haben die Kinder schon echte Situationen erlebt, wo jemand ihr Vertrauen missbraucht hat und plötzlich unfair wurde? Wie ging es ihnen dabei? Wie haben sie sich dabei verhalten?



Wasserstaffel

Dies ist ein Spiel für gutes Wetter im Freien. Die Kinder bilden drei gleich große Teams, die gegeneinander spielen. Es wird eine Laufstrecke abgesteckt: vor jedem Team steht eine Dose und in einiger Entfernung je ein Eimer.

Das erste Kind jeder Staffel rennt auf das Startkommando der Spielleiterin zu dem Eimer, schöpft daraus Wasser und entleert es in die Dose. Dort startet dann das nächste Kind usw. Allerdings erhalten die Staffeln unterschiedliche Behältnisse zum Wassertragen: die erste Staffel schöpft das Wasser mit einem flachen Teller oder einer Untertasse. Die zweite Staffel erhält ein Tuch (das Tuch kann über der Dose zusätzlich zum Ausschütten auch noch ausgewrungen werden). Die dritte Staffel schöpft und trägt das Wasser mit den bloßen Händen.

Das Spiel ist beendet, wenn die Dose gefüllt ist oder eine bestimmte Zeit verstrichen ist. Gewonnen hat das Team, das das meiste Wasser in seine Dose getragen hat.

Welches Team hat das meiste Wasser getragen? Warum? Wie fair oder unfair ist dieses Spiel? Nach der Diskussion wird die Wasserstaffel noch einmal mit den gleichen Schöpffhilfen für alle Teams gespielt.

Spiele zum fair Denken und Einfühlen

Material

Wassereimer, Dosen, Teller oder Untertassen, Tücher



Spiele zu Perspektivwechsel und Achtsamkeit



Suche nach dem Superstar

Die Rolle eines Kinderstars in einem Film ist zu besetzen. Jeweils zwei Kinder bewerben sich. Jedes Kind hält nun eine Vorstellungs-Rede, in der es die Vorzüge des anderen Kindes preist und auch seine eigenen Mängel erwähnt, die es vielleicht nicht so geeignet machen.

Die Gruppe ist die Jury. Wer von den beiden Kindern hat am überzeugendsten über Eignung und Fähigkeit des anderen gesprochen? Welches der Kinder sollte die Rolle bekommen?

Wie ist es den Kindern dabei ergangen, wenn sie Konkurrenten um eine Rolle, die sie selbst gerne hätten, loben müssen?



Seitenwechsel

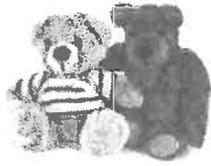
Die Gruppe teilt sich in zwei gleich große Kleingruppen, die sich in zwei Reihen einander gegenüber aufstellen.

Auf ein „Los“ der Spielleiterin wechselt jedes Kind seine Seite. Es geht zur gegenüberliegenden Seite, ohne das ihm entgegenkommende Kind oder ein anderes Kind zu berühren. Auf ein neues „Los“ wird wieder zurück gewechselt. Die Aufforderung zum Seitenwechsel sollte immer schneller gegeben werden – dadurch wird das Spiel immer schwieriger.

Ziel des Spiels ist, aufeinander acht zu geben und Rücksichtnahme zu üben.

Variation

Noch schwieriger wird der Seitenwechsel ohne Berührung, wenn die Kinder dabei die Augen geschlossen halten sollen.



Taxi fahren

Jeweils zwei Kinder fahren miteinander Taxi. Ein Kind, der Taxifahrer, steigt zuerst in den Reifen und hält diesen waagrecht vor sich. Dann schlüpft das zweite Kind, der Fahrgast, zu ihm in den Ring. Beide müssen nun zusammen eine vorgeschriebene Strecke „fahren“. Beim Fahren muss der Taxifahrer darauf achten, dass sein Fahrgast nicht den Reifen, d.h. die Karosserie des Taxis, berührt.

Die Taxifahrt beginnt langsam und sollte dann immer schneller, so schnell wie möglich werden. Nach Abschluss der Taxifahrt werden die Rollen gewechselt. Als „Taxifahrer“ können die Kinder lernen, vom anderen her zu denken und Rücksicht zu nehmen.

Material

ein Hula-Hoop-Reifen



Hilfe-Nachlauf

Die Kinder spielen Nachlaufen. Dabei ist ein Kind der Fänger und das Kind, das gefangen wurde, versteinert jeweils. Es kann befreit werden, wenn ein anderes Kind es anfasst und mit ihm gemeinsam weiterläuft. Für den Retter vergrößert sich dadurch allerdings die Gefahr, selbst gefangen zu werden, weil ein Paar unbeweglicher ist als ein Einzelner.

Auch gefangene Paare versteinern – sie können aber nicht mehr befreit werden. Gewonnen hat das einzelne Kind oder das Paar, das bis zum Schluss vom Fänger nicht erwischt wurde.

Wie verläuft das Spiel: Befreien die Kinder die anderen und helfen den Versteinerten? Oder sind sie mehr darauf bedacht, selbst zu gewinnen?



Bodyguards

Die Kinder stehen im Kreis. Zwei Kinder gehen in die Kreismitte. Eins davon ist mit einem roten Tuch oder Band gekennzeichnet. Die Kinder im Außenkreis bemühen sich nun, dieses Kind mit dem Ball abzuwerfen, während das zweite Kind versucht, es vor dem Ball zu schützen.

Nach einer bestimmten Zeit werden die Rollen getauscht.

Variation

Bis auf zwei stehen alle Kinder im Kreis und fassen sich dabei an den Händen. Ein Kind geht in die Mitte. Es soll „beschützt“ werden und zwar vor einem anderen Kind, das außerhalb des Kreises bleibt. Dieses Kind muss versuchen, das Kind im Kreis zu berühren. Die anderen versuchen das durch Bewegungen des Kreises zu verhindern. Sie dürfen dabei niemals ihre Hände loslassen, mit den Füßen treten, ein Bein stellen o.Ä.

Wie schwierig ist es, die Balance zwischen Beschützen des einen Kindes und Abwehren des anderen Kindes zu halten?

Spiele zu Perspektivwechsel und Achtsamkeit

Material

ein leichter Ball, ein rotes Tuch oder rote Armbinde



Wer hilft?

Die Kinder werden mit farbigen Bändern gekennzeichnet, jeweils eine Kleingruppe mit einem roten, blauen, grünen, gelben Band usw. Dann bewegen sich alle Kinder frei im Raum. Dazu kann auch Musik abgespielt werden. Während die Kinder umhergehen, müssen sie bestimmte Aufgaben erfüllen wie ein Rätsel raten, eine einfache Rechenaufgabe lösen o.Ä. Wer nach allen Spielrunden die meisten Aufgaben erfüllt hat, hat gewonnen. Während alle eifrig die Lösung für ihre Aufgabe suchen, ruft die Spielleiterin eine bestimmte Farbe dazwischen. Die Kinder mit dieser Farbe müssen sich fallen lassen und nach Hilfe rufen. Die anderen Kinder können sie „retten“, sodass sie wieder mitspielen können, indem sie auf sie zugehen und ihnen aufhelfen.

Wie verhalten sich die „Retter“? Helfen sie sofort? Helfen sie, auch wenn sie dadurch ihre Aufgabe nicht erfüllen können? Erledigen sie erst ihre Aufgabe und „retten“ dann? Warten sie ab, ob sich nicht andere vorher um die „gefallenen“ Kinder kümmern? Helfen sie gar nicht? Wie fühlen sich die Kinder, nachdem das Spiel zu Ende ist?

Spiele zu Perspektivwechsel und Achtsamkeit

Material

farbige Armbinden



Sanitäterspiel

Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Der Raum wird in zwei Hälften geteilt. An jedem Spielfeldende wird mit einer Decke oder einer Matte eine „Krankenstation“ markiert. Jedes Kind erhält einen Softball. Sind nicht genügend Bälle vorhanden, können auch aus Papier Bälle zusammengeknüllt werden. Mit den Bällen versuchen die Kinder, möglichst viele Kinder der anderen Mannschaft zu treffen. Dafür werden die Bälle im Spiel immer wieder aufgehoben und erneut geworfen. Wer getroffen ist, muss sich auf den Boden legen. Wenn ein „getroffenes Kind“ aber von zwei „Sanitätern“ – gleich aus welcher Mannschaft – ins Krankenhaus gebracht wird, darf es nach einer kurzen Erholungspause wieder aufstehen und weiter mitspielen. Während die Sanitäter helfen, dürfen sie nicht beworfen werden. Die Gruppe kann entscheiden, ob Kinder, die diese Regel missachten, weiter mitspielen dürfen oder ausscheiden müssen.

Material

ein Softball oder ein Ball aus Zeitungspapier für jedes Kind, Armbinden o.Ä. für die Hälfte der Kinder



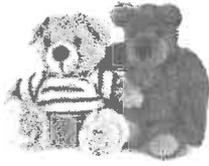
Sumpfüberquerung

Die Kinder bilden Kleingruppen. Jede Kleingruppe steht auf einer Decke oder einer Zeitung. Von da aus werfen die Kinder eine zweite Decke oder Zeitung, so dass sie sie noch erreichen können. Dann springen alle Kinder hinüber. Dabei helfen sie sich gegenseitig, damit keins von ihnen in den Sumpf fällt. Dann ziehen sie die erste Decke oder Zeitung heran, werfen sie gemeinsam wieder nach vorne usw. bis der Sumpf überquert ist.

Sind die Gruppen mit allen Kindern gut über den Sumpf gekommen? Welche Gruppe hat es am schnellsten geschafft?

Material

mehrere Decken oder Zeitungen



Bis hierher und nicht weiter

Manchmal merken Kinder nicht, wenn sie in der körperlichen Auseinandersetzung mit anderen Grenzen überschreiten und etwas tun, was das andere Kind nicht will. Sie müssen lernen, die Gefühle und die Befindlichkeit anderer wahrzunehmen und zu achten.

Die Gruppe sollte verbale und non-verbale Stopp-Signale, die in jedem Fall zum Aufhören der Auseinandersetzung führen müssen, beschließen und einüben. Die Kinder überlegen gemeinsam – und probieren aus – welche Signale das sein können.

Beispiele

Verbal: laut Stopp rufen, Halt schreien

Non-verbal: die Hand heben, den Kopf schütteln



Was du nicht willst, das man dir tu ...

Die Kinder überlegen gemeinsam, was ihnen nicht getan werden sollte. Sie können dazu auch Bilder malen oder ausschneiden und aufkleben. Die Lösungen werden aufgeschrieben, z.B.:

- nicht auslachen
- nicht mobben
- nicht prügeln
- nicht verpetzen

Anschließend sollten dazu positive Verhaltensweisen formuliert werden wie:

- freundlich sein
- einander beschützen
- mit Worten streiten
- einander helfen

Aus den Verhaltensweisen kann ein „Wochenmotto“ ausgesucht werden. Es wird am Anfang einer Woche im Raum deutlich sichtbar aufgehängt und sollte in dieser Woche in besonderem Maße bewusst eingehalten werden. Zum Wochenschluss wird überlegt, ob und wie gut das gelungen ist.

Spiele zu Perspektivwechsel und Achtsamkeit

Material

Plakatkarton, dicke Stifte, Malutensilien