

DREI GESICHTER

Ziel Einstiegsspiel vor einer Clever-Club-Sitzung

Gruppengröße Ab 5 Kindern

Zeit 30 Minuten

Material 3 grosse, feste Blätter oder Kartonbögen,

Wäscheklammern aus Holz, Schere, Leim, Stifte zum Malen,

Material zum Verzieren (Moosgummi, Filz etc.)

VORGEHEN

Malen Sie gemeinsam mit den Kindern ein lachendes, ein trauriges und ein neutrales Gesicht auf grosse Kartonbögen. Schneiden Sie die Gesichter aus und befestigen Sie sie an der Wand.

Geben Sie den Kindern je eine Wäscheklammer, die sie verzieren und mit ihrem Namen versehen sollen.

Sagen Sie den Kindern nun: «Ich möchte, dass ihr die Wäscheklammer mit eurem Namen an dem Gesicht anheftet, das eure Stimmung am besten zeigt.»

AUSWERTUNG

Bitten Sie die Kinder, kurz mitzuteilen, weshalb sie ihre Klammer an das jeweilige Gesicht angebracht haben: «Ich bin glücklich, weil ich in der Schule eine gute Note hatte», «Ich würde mich besser fühlen, wenn wir heute keine Matheprüfung hätten». Wenn ein Kind nicht will, muss es nichts sagen. Es kann auch zu einem späteren Zeitpunkt zu Ihnen kommen und etwas dazu sagen, wenn es will.



ZAUBERKESSEL

Ziel Aufwärmspiel, Gedächtnis trainieren,
Konzentration üben, Kreativität entwickeln

Gruppengröße Ab 5 Kindern

Zeit 5 bis 10 Minuten pro Durchgang

Material Kessel oder Topf, Verkleidung (langer Rock, Besen)

VORGEHEN

Alle Kinder fassen sich an den Händen und bilden um den Topf einen Kreis. Ein Kind ist die Hexe oder der Zauberer. Es schleicht um den Kessel und sagt: «Hexensuppe, Zaubersuppe, was brauchst du noch?» Gleichzeitig zeigt die Hexe oder der Zauberer auf ein Kind, das eine möglichst eklige Zutat nennt, zum Beispiel «Spinnenbeine». Es geht zum Kessel und wirft das Genannte pantomimisch hinein. Die Hexe oder der Zauberer ruft jetzt: «Kinder, rührt den Kessel!». Die Kinder beginnen sich um den Kessel zu drehen und murmeln dazu: «Spinnenbeine, Spinnenbeine».

Dann bleiben die Kinder stehen, das Spiel beginnt von vorne, eine neue Zutat kommt hinzu. Der Kinderkreis beginnt sich wieder zu drehen, die Kinder nennen die erste Zutat und setzen die zweite dazu, der Kreis dreht sich also etwas länger. So geht es weiter, bis alle Kinder etwas in den Kessel geworfen haben. Ein langer, rhythmischer Spruch entwickelt sich. War jedes Kind an der Reihe, ruft die Hexe oder der Zauberer: «Die Suppe ist fertig!». Die Kinder gehen zum Kessel und tun so, als ob sie die Suppe essen würden.

Da es aber eine Hexensuppe ist, werden die Kinder davon verzaubert. Die Hexe oder der Zauberer nennt nun Tiernamen (zum Beispiel «Hase» oder «Tiger»), und die Kinder mimen das Tier. Zum Schluss sagt die Hexe oder der Zauberer «Kinder», und alle sind wieder erlöst.

VARIANTEN

Bei älteren Kindern können Sie zum Beispiel vorschlagen, dass die Zutaten viersilbig sein oder mit einem bestimmten Buchstaben beginnen sollen. Der Spruch wird noch zauberhafter, wenn sich die Worte reimen: «Pfefferkörner, Ziegenhörner, Auspuffgase, Hundenase.»

AUSWERTUNG

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie sie sich die Wörter gemerkt haben:

- War es schwierig?
- Hat jemand einen guten Tipp, sich die Dinge zu merken?
- Was kann man machen, damit man sich gut konzentrieren kann?
- Wo sonst im Leben ist es wichtig, sich gut konzentrieren zu können?
Was hilft in diesen Situationen?

HOLZHAUFEN

Ziel Gruppe beruhigen, Konzentration üben, kooperatives Verhalten üben

Gruppengröße 2 bis 10 Kinder

Zeit 10 bis 15 Minuten, je nach Gruppengröße

Material Streichholzschachtel und 10 bis 20 abgebrannte oder geköpft Streichhölzer pro Kind

Variante Kleine, leere Petflasche mit Deckel

Passendes Hörspiel Ein aussergewöhnliches Märchen

VORGEHEN

Jedes Kind erhält ungefähr 10 Streichhölzer. Je älter die Kinder, desto mehr Streichhölzer dürfen es sein. Die leere Streichholzschachtel (oder Petflasche) wird in der Mitte des Tisches hochkant aufgestellt. Jetzt legt jedes Kind der Reihe nach ein Streichholz auf die Schachtel. Wenn einem Kind dabei Streichhölzer herunterfallen, muss es diese aufnehmen, um sie bei den nächsten Versuchen auf dem Streichholzhafen unterzubringen. Wer zuerst alle Streichhölzer auf der Schachtel (oder Petflasche) untergebracht hat, gewinnt.

HINWEIS

Die Variante mit der Petflasche erschwert das Spiel, ist also vor allem für ältere Kinder geeignet.

VARIANTEN

- Für kleinere Kinder die Schachtel auf die Flachseite legen.
- Man kann auch jedem Kind eine eigene Schachtel geben, auf die es dann alleine seine Streichhölzer schichtet. Wer damit zuerst fertig ist, hat gewonnen.
- Für dieses Spiel gibt es auch Klötzchen zu kaufen.

AUSWERTUNG

Anschliessend kann über Kooperation und ihren Nutzen diskutiert werden:

- Habt ihr versucht, einander zu helfen, damit der Turm ganz hoch wird?
- Habt ihr die Streichhölzer absichtlich so gelegt, dass es für die Nachfolgenden sehr schwierig war?
- Was ist der Vorteil beim Zusammenarbeiten?
- Wie ist es euch gelungen, anderen zu helfen, die nicht so geschickt waren?
- Wenn der Turm einstürzt, ist das die Schuld der ganzen Gruppe oder eines einzelnen Kindes?
- Wenn man zusammenarbeitet, wird der Turm immer höher. Wo sonst im Leben kommt man besser weiter, wenn man gemeinsam statt gegeneinander handelt?



DIE INNERE UHR

Ziel Gruppe beruhigen, Gruppendruck erfahren, Zeitgefühl schulen

Gruppengröße 4 bis 12 Kinder

Zeit 3 bis 5 Minuten

Material Eine Murmel (Stein, Perle etc.) pro Kind,
Teller oder Schüssel, Uhr mit Sekundenzeiger

Passendes Hörspiel Eine schöne Bescherung für Julia

VORGEHEN

Leiten Sie das Spiel folgendermassen ein:
«Wir wollen einmal unser Zeitgefühl testen.
Dazu müssen alle ihre Uhren ablegen.» Setzen
Sie sich mit den Kindern an einen Tisch, auf
dem in der Mitte eine Schüssel oder ein Teller
steht. Jedes Kind erhält eine Murmel, die es
in der Hand halten soll. Nehmen Sie die Uhr
mit Sekundenzeiger in die Hand und geben
Sie das Startzeichen. Wer glaubt, dass eine
Minute vergangen ist, lässt seine Murmel in
den Teller fallen. Geben Sie dann bekannt,
wer der Zeit am nächsten gekommen ist.

VARIANTE

Variieren mit unterschiedlichen Zeitab-
schnitten (30, 60, 90 Sekunden etc.).

AUSWERTUNG

- War es einfach, die richtige Zeitdauer zu finden?
- Hat jemand einen Tipp für die anderen, wie man einen guten Rhythmus beim Sekundenzählen finden kann?
- Eine Minute ist manchmal ganz kurz, manchmal aber sehr lang. Warum?
- In welchen Situationen scheint euch eine Minute sehr kurz zu sein? Und das Gegenteil?
- Wie war es für euch, wenn die anderen die Murmel in den Teller legten?
- Dachtet ihr, die anderen seien zu früh oder dachtet ihr, ihr hättet falsch gezählt?
- In welchen Situationen lassen wir uns von anderen beeinflussen? Wann ist das in Ordnung, wann nicht?



STURM IM WASSERGLAS

Ziel Aufwärmenspiel, Gruppe beruhigen, Konzentration und Geduld üben, schätzen lernen

Gruppengrösse 2 bis 6 Kinder

Zeit 5 Minuten pro Durchgang

Material Wasser in einem Wasserglas, viele Murmeln

VORGEHEN

Jedes Kind erhält eine grössere Anzahl Murmeln. Füllen Sie ein grosses Glas fast randvoll mit Wasser.

Alle Kinder sollen zu Beginn schätzen, wie viele Murmeln in das Glas passen, ohne dass es überläuft. Die Schätzungen werden notiert, und das Spiel beginnt. Die Kinder lassen nacheinander eine Murmel ins Glas gleiten, bis der erste Tropfen überläuft. Zwischen den einzelnen Kugeln muss immer gewartet werden, bis sich das Wasser wieder beruhigt hat.

Wer mit seiner Schätzzahl der Wirklichkeit am nächsten kommt, hat gewonnen.

ANMERKUNG

Bis zum kritischen Punkt dauert es erstaunlich lange!

VARIANTE

Es werden 2 Gruppen gebildet. Ziel ist es, möglichst viele Murmeln ins Wasser gleiten zu lassen, ohne dass es überläuft. Die Gruppe, bei der das Wasser zuerst überläuft, oder die Gruppe, die weniger Murmeln ins Glas bringt, hat verloren.

AUSWERTUNG

Nach dem Spiel kann das Thema «Geduld» angesprochen werden:

- Fandet ihr, dass viel Zeit verging, bis man die nächste Murmel ins Glas gleiten lassen konnte?
- Warten, warten... Ist es immer schwierig, Geduld zu haben, wenn man auf etwas wartet (zum Beispiel auf ein Ereignis oder ein Geschenk)?
- Was macht ihr in diesen Fällen, um geduldig zu bleiben?

Ein anderes Thema ist die Fähigkeit, richtig schätzen zu können:

- War es schwierig zu schätzen, wie viele Murmeln im Glas Platz haben?
- Es gibt auch Dinge, die man im Alltag schätzen oder einschätzen muss – zum Beispiel wie lange es geht, bis ein herannahendes Auto vorbeifährt. Gibt es Dinge, die einfacher einzuschätzen sind als andere?

CLEVER CLUB

**Ziel Selbstwertgefühl stärken, Gruppenzusammenhalt stärken,
Sich eigener (verborgener) Talente bewusst werden,
Stärken und Schwächen anderer kennen lernen**

Gruppengröße 5 bis 15 Kinder

Zeit 15 bis 30 Minuten je nach Gruppengröße

Passendes Hörspiel Ich, du und wir

VORGEHEN

Ein Kind zeigt pantomimisch, was es gut kann. Die anderen versuchen das Dargestellte zu erraten.

Beispiele: Grimassenschneiden, Tanzen, Mathematik.

Das Kind, das zuerst herausfindet, was die Pantomime bedeuten könnte, zeigt nun selbst pantomimisch, was es gut kann.

VARIANTE

Nach einer Weile können die Kinder pantomimisch zeigen, was sie gerne besser beherrschen würden.

AUSWERTUNG

- Gibt es Dinge, die ihr noch besser beherrschen möchtet?
Wer könnte euch dabei behilflich sein?
- Wärt ihr bereit, die anderen Kinder zu motivieren, auch zu tun, was ihr gut könnt?
- Was braucht es, um andere zu überzeugen? (Freude, Lust)



WO BIST DU?

Ziel Integration (neuer Kinder) fördern,
mit der Mittelpunktposition umgehen,
aggressionsfreies Nebeneinander und Rücksicht üben

Gruppengröße Ab 4 Kindern

Zeit 10 bis 20 Minuten

Material Augenbinden

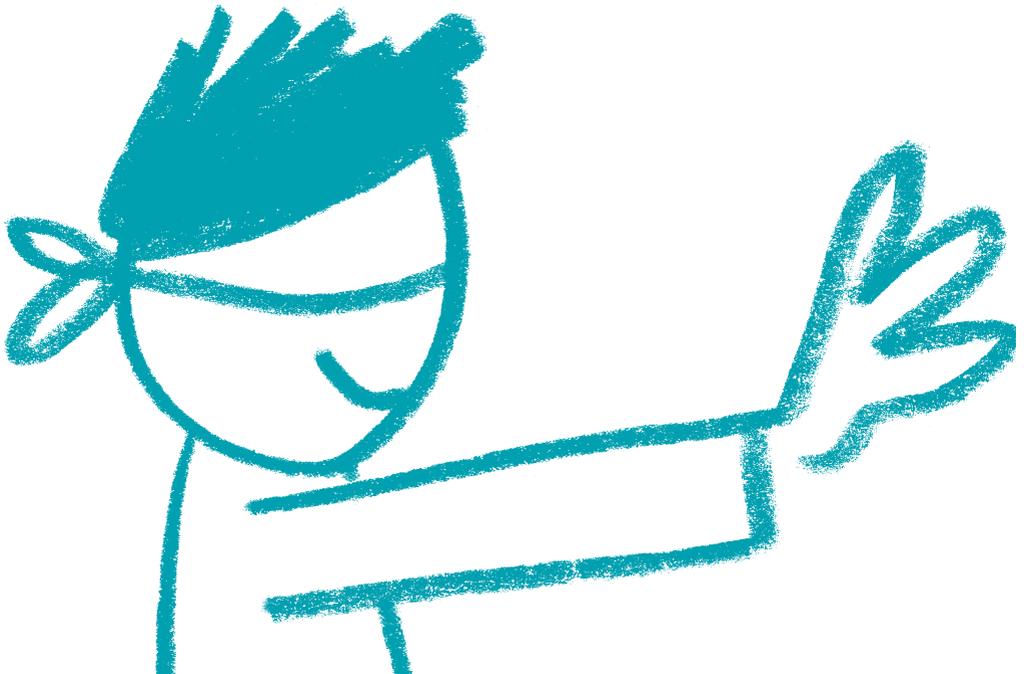
Passendes Hörspiel Fensterplatz

VORGEHEN

Bis auf ein Kind, das neu in der Kindergruppe ist oder sich freiwillig gemeldet hat, haben alle Kinder verbundene Augen. Die Kinder gehen im Raum umher. Tippen Sie nun einem Kind auf die Schulter. Dieses soll laut den Namen des «neuen Kindes» rufen: «Wo bist du, ...?» Das neue Kind antwortet: »Hier bin ich!« und bleibt stehen. Die anderen versuchen es blind zu erreichen. Falls die «blinden» Kinder die Orientierung verloren haben, können Sie das neue Kind auch noch einmal aufrufen.

AUSWERTUNG

- Was beobachtet das neue Kind bzw. das Kind, das sich freiwillig gemeldet hat? Wie war es für dieses Kind, als alle näher kamen?
- Waren das Näherkommen und die Nähe bedrohlich? Wenn ja: Was könnten die anderen tun, um die Situation zu entspannen?
- Wann ist es toll, im Mittelpunkt zu stehen? Wann ist es unangenehm oder gar beängstigend?



WOLKENSPIEL

Ziel Gruppenzusammenhalt stärken,
Gegenseitiges Vertrauen fördern, Integration fördern
Gruppengröße 6 bis 16 Kinder
Zeit 3 Minuten pro Kind
Material Ein grosses, festes Leintuch. **Variante** Stuhl
Passendes Hörspiel Das alte Haus

VORGEHEN

Das Leintuch wird auf den Boden gelegt. Die Kinder verteilen sich gleichmässig darum. Ein Kind legt sich in die Mitte des Tuchs, das die anderen mit beiden Händen fassen. Sie heben so das Kind in die Luft. Die Fantasiereise beginnt: Das Leintuch wird zuerst vorsichtig hin- und her, oder vor- und zurück bewegt. Dann wird ein kleines Gewitter simuliert (starkes Schütteln). Nach Abschluss der Reise auf der «Wolke» wird das Kind vorsichtig zurück auf den Boden gelegt. Das nächste Kind darf auf die Reise gehen.

Wichtig: Vor allem die älteren Kinder müssen tragen helfen. Dieses Spiel darf nur unter Aufsicht einer erwachsenen Person gespielt werden.

VARIANTE

Je nach Gruppengröße kann ein Kind auch auf einem Stuhl statt im Leintuch «abheben» – aus der Reise auf der Wolke wird so ein Flug mit dem Raumschiff. Die Kinder drängen sich um den Stuhl und legen die Hände unter die Sitzfläche. Beginnen Sie mit dem Countdown bei 10. Wenn Sie «Und Start!» rufen, sollen alle den Stuhl langsam hochheben. Wenn das Raumschiff vom Boden abgehoben hat, kann es einen kurzen «Flug» durch den Raum machen und dann zur «Abschussrampe» zurückkehren.

AUSWERTUNG

Kinder, die das Leintuch getragen haben:

- Habt ihr euch genügend stark gefühlt, um das Kind in der Mitte zu heben?
- Hättet ihr Unterstützung benötigt von Kindern, die noch etwas stärker sind?

Kind, das in der Mitte lag:

- Hattest du Vertrauen zu den anderen?
- Würdest du nochmals auf die Reise gehen wollen?
- Wo im Alltag ist es wichtig, einander vertrauen zu können?

Wann hat man Vertrauen zueinander?



ZWILLINGE

Ziel Partnerschaftliches, kooperatives Verhalten fördern, Wahrnehmung schulen

Gruppengrösse 5 bis 15 Kinder

Zeit 15 Minuten

Passendes Hörspiel Ein aussergewöhnliches Märchen

VORGEHEN

Einzelne oder mehrere Kinder verlassen für einige Minuten den Raum. Die anderen bilden «Zwillingspaare», indem sie zum Beispiel das gleiche Hosenbein aufkrepeln, ständig eine Hand in der Hosentasche halten oder eine ähnliche Gemeinsamkeit herstellen. Die Zwillingspaare trennen sich, und alle Kinder verteilen sich im Raum.

Die draussen wartenden Kinder werden in den Raum geholt. Sie versuchen die Zwillingspaare zu erraten. Paare, die erraten worden sind, geben sich die Hand oder stehen nebeneinander im Raum.

AUSWERTUNG

- War es einfach, etwas zu finden, worin ihr euch ähnlich seid oder das ihr ähnlich machen könnt?
- Wart ihr schnell einverstanden, was ähnlich sein soll?
- Gab es Diskussionen oder sogar Streit darüber, was ihr machen wollt? Habt ihr Vorschläge, wie man sich in einem solchen Fall besser einigen kann?
- Gibt es auch im Alltag Situationen, in denen es wichtig ist, sich auf etwas zu einigen? Was macht ihr, wenn ihr euch nicht auf etwas einigen könnt?



WER IST DENN DAS?

Ziel Soziale Wahrnehmung schulen,

Gruppenzusammenhalt stärken

Gruppengrösse Ab 4 Kindern

Zeit 15 Minuten

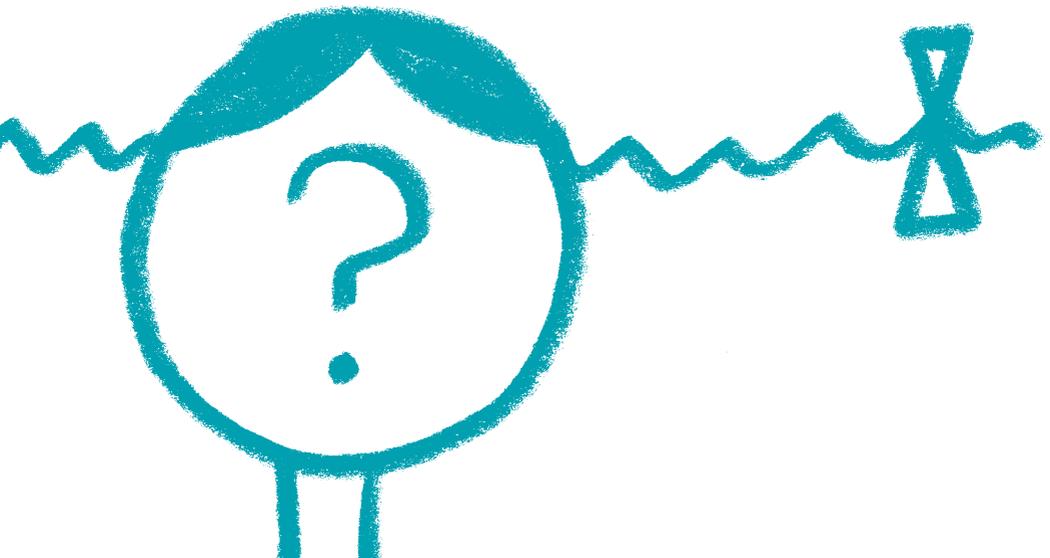
Passendes Hörspiel *Peinliche Einsicht*

VORGEHEN

Die Spielleiterin oder der Spielleiter macht den Anfang: «Ich denke an ein Kind aus dieser Gruppe. Und ihr sollt nun raten, wer das ist.» Geben Sie den Kindern Hinweise. Bleiben Sie am Anfang allgemein, bevor Sie dann auf Besonderheiten eingehen. Ein Beispiel: «Die Person spielt gerne mit Puppen und mag Comics. Sie ist gross und hat schwarze Haare.» Sie können das Spiel noch einige Male wiederholen oder es fortsetzen, indem sich ein Kind aus der Gruppe ein anderes Kind aussuchen darf, welches erraten werden soll.

AUSWERTUNG

- Welche Merkmale, die die anderen gewählt haben, haben euch am besten gefallen?
- Welche Merkmale haben euch nicht gefallen?
- Wie möchtet ihr beschrieben werden?
- Hättet ihr euch selbst auch so beschrieben, wie es die anderen Kinder getan haben?
- Wie seht ihr euch selbst? Wie sehen euch die anderen? Gibt es da Unterschiede?



WOLF IM SCHAFSPELZ

Ziel Aufwärmspiel, Umgang mit Angst, Misstrauen und Aggressionen erlernen

Gruppengröße 5 bis 15 Kinder

Zeit 15 Minuten

Material Ein Stuhl pro Kind

VORGEHEN

Alle Kinder sitzen auf ihren Stühlen im Kreis und halten die Augen geschlossen. Tippen Sie nun einem Kind unauffällig auf die Schulter und machen Sie es so zum unerkannten «Wolf im Schafspelz». Beginnen Sie das Spiel, indem Sie rufen: «Alle Schafe auf die Weide!». Die Kinder gehen auf allen Vieren im Raum umher. Plötzlich ruft der Wolf: «Ich bin der Wolf!», gibt sich so zu erkennen und versucht gleichzeitig, so viele Schafe wie möglich zu fangen. Diese flüchten auf die Stühle, nur dort sind sie in Sicherheit. Wer vom Wolf gefangen wird, fällt tot um.

HINWEIS

Die Rolle des Wolfs ist sehr beliebt, daher ist es wichtig, dieses Spiel mehrere Male durchzuführen.

VARIANTE

Stellen Sie weniger Stühle auf, als Kinder teilnehmen. Damit wird das Spiel noch lebendiger.

AUSWERTUNG

- Welche Gefühle hatten die Kinder, die den Wolf spielten?
- Welche Gefühle hatten die Kinder als Schafe?
- Wo liegt der Unterschied?
- Was kann man machen, wenn man das Gefühl hat, einer Person nicht trauen zu können?



LUFTBALLON- TENNIS

Ziel Gruppenzusammenhalt stärken,
Selbstwertgefühl stärken, Konzentration üben

Gruppengröße 4 bis 18 Kinder

Zeit 5 bis 10 Minuten pro Durchgang

Material Luftballons (es braucht immer 1 bis 2 Ballons mehr,
als Kinder am Spiel beteiligt sind), Uhr

Passendes Hörspiel Ich, du und wir

VORGEHEN

Die Kinder versammeln sich im Raum. Die Ballons werden aufgeblasen und anschließend langsam, einer nach dem andern, in die Kindergruppe gegeben. Die Kinder erhalten den Auftrag, die Ballons ständig in Bewegung zu halten. Es geht darum, möglichst keine Ballons auf den Boden fallen zu lassen. Man darf die Ballons mit Händen, Füßen, Körper etc. berühren und sie so in der Luft halten. Auf keinen Fall dürfen sie mit den Händen festgehalten werden. Ballons, die den Boden berührt haben, gelten als verloren und dürfen nicht mehr ins Spiel gebracht werden.

SPIELZIEL

Nach einer gewissen Zeit (ca. 5 Minuten) sollen sich noch möglichst viele Ballons in der Luft befinden.

AUSWERTUNG

- War das Spiel einfach?
- Waren euch die anderen Kinder eine Hilfe oder ein Hindernis? Warum?
- Ist es einfacher, wenn man einander hilft oder wenn man alleine versucht, den Ballon in der Luft zu halten?
- In welchen Alltagssituationen kommt man gemeinsam besser weiter als alleine? In welchen Situationen gilt das Gegenteil?



DU BIST MEIN SPIEGEL

Ziel Einander wahrnehmen, einander kennen lernen, Integration (neuer Kinder) fördern, spielerisch Beziehungen aufbauen, Kommunikationsfähigkeit fördern

Gruppengröße 2 bis 18 Kinder

Zeit 10 Minuten

Passendes Hörspiel Pausengespräche

VORGEHEN

Bei diesem Spiel stehen sich 2 Kinder gegenüber: Eines steht vor dem Spiegel, das andere ist sein Spiegelbild. Nun muss das eine Kind das andere genau nachahmen. Die Kinder müssen sich dabei aufeinander einstellen, auch das Kind «vor dem Spiegel» muss sich nach dem anderen richten. Bewegt es sich zu schnell oder verändert es Gestik und Mimik abrupt, kommt sein/e Mitspieler/in nicht mehr mit. Wichtig ist, dass die Darsteller/innen nicht sprechen. Sie müssen sich absolut auf das Gegenüber konzentrieren und dieses anschauen. Nach einer Weile wird getauscht.

AUSWERTUNG

- War es schwierig, alles genau nachzuahmen?
- Welche Dinge waren einfacher nachzuahmen, welche waren schwieriger?
- Was ist das für ein Gefühl, wenn jemand einen nachahmt?
- Man muss auf das Kind, das man nachahmt, eingehen. Was bringt es im Alltag, auf andere einzugehen?



BLINZELN

Ziel Aufwärmspiel, Nähe, Distanz, Integration (neuer Kinder) fördern, Aufmerksamkeit füreinander schulen
Gruppengröße 7 bis 21 Kinder
Zeit 10 Minuten

VORGEHEN

Die Kinder bilden einen Kreis mit 2 Reihen. Jeweils 2 Kinder stehen hintereinander, eines steht alleine im Kreis. Die Kinder in der hinteren Reihe halten ihre Hände auf den Rücken. Das einzelne Kind versucht nun ein Kind aus der vorderen Reihe unbemerkt anzublinzeln. Dieses muss daraufhin so schnell als möglich zum «Blinzler» rennen, während das Kind in der hinteren Reihe seinen Partner/ seine Partnerin daran zu hindern versucht. Erreicht ein Kind den Blinzler/die Blinzlerin, nimmt das Kind, das nun alleine steht die Rolle des Blinzlers/der Blinzlerin ein.

AUSWERTUNG

- War es schwierig, ein anderes Kind zu sich zu holen?
- War es schwierig, das Kind in der vorderen Reihe zurück zu halten?
- Was ist das für ein Gefühl, wenn man alleine steht und versucht, jemanden zu sich zu holen?



BUTTERWIEGEN

**Ziel Nähe, Distanz, Vertrauen unter den Kindern fördern,
eigene Ängste und Grenzen kennen lernen und diese kommunizieren**

Gruppengrösse 2 bis 20 Kinder

Zeit 10 Minuten

Passendes Hörspiel [Das alte Haus](#)

VORGEHEN

Es werden Paare gebildet, wenn möglich mit gleich grossen Kindern. Die Kinder stehen breitbeinig Rücken an Rücken. Die beiden Arme werden in die Arme des Partners/der Partnerin verhakt. Durch eine Wiegebewegung heben sich die Kinder abwechselungsweise hoch. Je breiter man auf dem Boden steht, desto besser klappt das.

HINWEIS

Dieses Spiel eignet sich für Kinder ab 9 Jahren.

AUSWERTUNG

- Hattet ihr Schwierigkeiten, einander hochzuheben?
- Was war das für ein Gefühl, wenn das andere Kind euch hochzuheben versuchte?
- Haben sich manche Kinder nicht recht getraut? Warum nicht?
- Wie weit konntet ihr einander hochheben, gibt es eine Grenze? Was habt ihr gemacht, wenn es euch zu viel wurde?
- Gibt es auch im Alltag Situationen, in denen euch etwas zu viel wird? Was kann man in solchen Situationen machen?



BLINDEN- FÜHRER/IN

Ziel Vertrauen unter den Kindern fördern,
eigene Ängste kennen lernen und diese kommunizieren,
offene Kommunikation in der Gruppe fördern

Gruppengrösse 2 bis 20 Kinder

Zeit 15 Minuten

Material Augenbinden, Kissen und andere Gegenstände,
mit denen kleine Hindernisse aufgebaut werden

Passendes Hörspiel Das alte Haus

VORGEHEN

Es werden Paare gebildet. Ein Kind spielt jeweils den Blindenführer/die Blindenführerin, das andere hält die Augen geschlossen oder hat sie verbunden und spielt so den/die Blinde/n. Der/die «Blindenführer/in» führt den/die Blinde/n, durch den Raum. Ab und zu wird das «blinde» Kind auch vorsichtig über die Hindernisse geführt. Nach einer Weile wechseln die Kinder ihre Rollen.

VARIANTE

Bei einer grossen Gruppe können sich mehrere Paare gleichzeitig im Raum bewegen.

AUSWERTUNG

- Wie habt ihr euch als Blinde gefühlt?
- Wie habt ihr euch als Blindenführer/in gefühlt?
- Was habt ihr gemacht, wenn es euch unangenehm wurde oder ihr Angst bekam?
- Wie konntet ihr euch orientieren?
- Auch im Alltag gibt es Situationen, in denen man unsicher oder ängstlich ist. Was kann man in solchen Situationen tun?
- Wann ist es im Alltag gut, anderen zu vertrauen? In welchen Situationen sollte man besser selbst die Augen offen halten?

AUF UND AB

Ziel Integration (neuer Kinder) fördern, Gruppenzusammenhalt stärken, Selbstvertrauen stärken, die eigene Lebenssituation kommunizieren können
Gruppengröße Ab 6 Kindern (je mehr, desto besser)

Zeit 15 Minuten

Material Fragebogen mit Fragen, zum Beispiel: «Wer hat zu Hause einen Hund, eine Katze? Wer ist in der Schweiz geboren, wer im Ausland?

Wer hatte letzte Woche gute Noten? Wer hat einen Freund oder eine Freundin? Wer lebt mit Mutter und Vater zusammen? Je mehr Fragen, desto besser.

Letzte Frage: Wer hat genug von diesem Spiel?

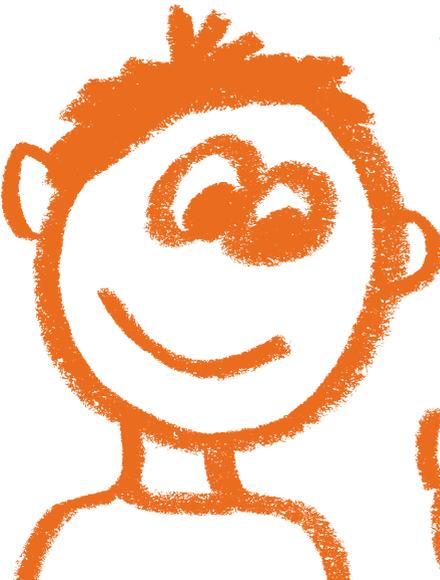
Passendes Hörspiel Pausengespräche

VORGEHEN

Die Kinder sitzen im Kreis. Als Leiter/in stellen Sie verschiedene Fragen. Alle Kinder, die eine Frage mit Ja beantworten können, stehen auf. Dann setzen sie sich wieder, und die nächste Frage wird gestellt. Nach einer Reihe von Fragen können Sie die letzte stellen und als Auflösung sagen: «Habt ihr bemerkt, dass ihr fast nie alleine aufgestanden seid? Es gibt fast immer jemanden, der sich in einer ähnlichen Situation befindet.»

AUSWERTUNG

- Gab es Fragen, bei denen ihr euch nicht recht entscheiden konntet, ob ihr aufstehen sollt oder nicht?
- Gab es Fragen, bei denen es euch peinlich oder unangenehm war, aufzustehen? Seid ihr trotzdem aufgestanden? Was habt ihr nun für ein Gefühl? Hat es geholfen, dass auch andere aufgestanden sind?
- Gab es Fragen, bei denen ihr erstaunt wart, dass so viele/wenige aufgestanden sind?
- Habt ihr Dinge über andere erfahren, die ihr vorher nicht wusstet? Was gibt es sonst für Möglichkeiten, mehr über andere zu erfahren?



DER FREUNDES- SITZKREIS

Ziel Aufwärmspiel, Gruppenzusammenhalt stärken,
gegenseitiges Vertrauen fördern
Gruppengrösse Ab 8 Kindern
Zeit 5 Minuten

VORGEHEN

Die Kinder bilden einen Kreis und stehen mit dem Gesicht zur Mitte. Fordern Sie die Kinder auf, sich nach rechts zu drehen, so dass jedes den Rücken des vorderen Kindes vor sich hat. Die Kinder sollen eng zusammenrücken, damit der Abstand zwischen ihnen nicht mehr als eine Schuhlänge beträgt. Jetzt soll sich jedes Kind auf die Knie des dahinter stehenden Kindes setzen. Alle müssen sich gleichzeitig setzen.

HINWEIS

Einzelne Kinder können leicht einmal das Gleichgewicht verlieren und zu Boden fallen. Wenn dieses Spiel im Freien durchgeführt wird, ist auf einen möglichst weichen und trockenen Untergrund zu achten. Dieses Spiel eignet sich weniger für jüngere Kinder.

AUSWERTUNG

- Was war das für ein Gefühl, im Kreis zu sitzen? Hattet ihr Vertrauen, dass der Sitzkreis nicht auseinander fällt?
- Wenn der Sitzkreis etwas wacklig wurde, was konntet ihr da machen? Konntet ihr einander helfen, damit ihr nicht umgekippt seid?

DER RING

Ziel Aufwärmspiel, Gruppenzusammenhalt stärken,
gegenseitiges Vertrauen fördern

Gruppengröße 6 bis 20 Kinder

Zeit 10 Minuten

Material Ein dickes Seil von ca. 1,5 m Länge,
zu einem «Seilkreis» geknotet

VORGEHEN

Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen, sodass sich der Kreis schliesst. Lösen Sie nun an einer Stelle zwei Hände voneinander und hängen einem der beiden Kinder die Seilschlinge über den Arm. Der Kreis der Kinder wird wieder geschlossen.

Die Aufgabe besteht darin, das geknüpft Seil einmal im Kreis wandern zu lassen, ohne dass die Kinder einander loslassen. Ein Kind nach dem anderen muss versuchen, durch den Seilring zu steigen.

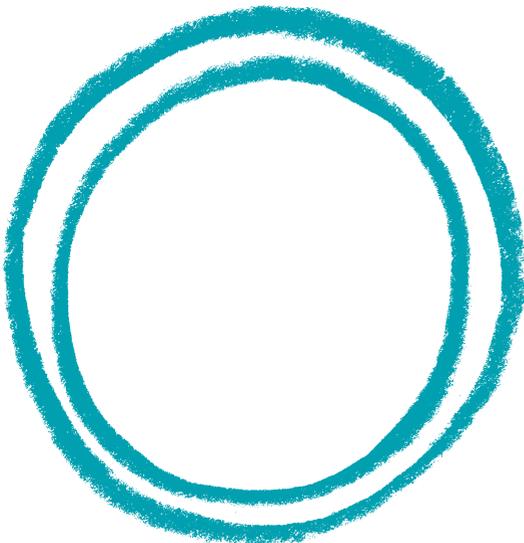
Das Durchsteigen des Seilrings erfordert kreative Bewegungen, Kooperation und gegenseitige Hilfestellung der Kinder.

VARIANTEN

Länge und Dicke des Seils haben einen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad. Die Länge von 1,5 m ist eine durchschnittliche Länge, bei der das Spiel meist gut gespielt werden kann. Ist das Seil kürzer, wird es schwieriger, ein längeres Seil vereinfacht die Aufgabe. Zudem ist es bei einem dickeren Seil einfacher als bei einer dünnen Schnur.

AUSWERTUNG

- War es schwierig, durch die Seilschlinge zu steigen?
- Was hat geholfen, wie wurde es einfacher? Habt ihr Tipps, wie es einem besser gelingt, durch die Schlinge zu steigen?
- Konntet ihr einander helfen?
- Wo kommt man im Alltag gemeinsam weiter als alleine? In welchen Situationen gilt das Gegenteil?



DIE SCHNELLE EINIGUNG

Ziel Voraussetzungen für eine faire Gesprächskultur aushandeln

Gruppengröße Ab 5 Kindern

Zeit 30 Minuten

Passendes Hörspiel Ein aussergewöhnliches Märchen

VORGEHEN

Geben Sie den Kindern die Möglichkeit, über einen Ausflug, ein Spiel, ein Mittagessen oder etwas Ähnliches zu entscheiden, das sie in naher Zukunft machen können. Sagen Sie ihnen, dass sie drei Minuten Zeit haben, sich auf etwas zu einigen.

Lassen Sie dann die Gruppe diskutieren und achten Sie darauf, welche Probleme sich bei der Einigung stellen. Nach Ablauf der drei Minuten haben sich die Kinder in der Regel noch nicht geeinigt. Leiten Sie nun fließend zur Auswertung über.

AUSWERTUNG

Eine Diskussion kann mit folgender Frage begonnen werden: «Was glaubt ihr, welche der folgenden Verhaltensweisen können das Gespräch und eine schnelle Einigung fördern oder blockieren?»

- Sich mit anderen unterhalten, während ein anderes Kind redet?
- Das Wort weitergeben?
- Andere nie ausreden lassen?
- Sich in den Vordergrund drängen und lange reden?
- Nur etwas sagen, wenn einem wirklich etwas ganz Tolles einfällt?
- Sich gegenseitig während des Redens anschauen?
- Seine Meinung den anderen anpassen?
- Nachfragen, was der oder die andere genau gemeint hat?
- Dafür sorgen, dass alle zu Wort kommen, auch die ruhigeren Kinder?

Sie können die Auswertung erlebnisorientiert gestalten, indem Sie die Kinder einige der oben genannten Verhaltensweisen in kurzen Rollenspielen umsetzen lassen.



ICH WEISS, WAS ICH WILL

Ziel Standfestigkeit in Gruppendrucksituationen einüben

Gruppengröße 10 bis 25 Kinder

Zeit 30 Minuten

Passendes Hörspiel Eine schöne Bescherung für Julia

VORGEHEN

Zur Einführung fragen Sie die Kinder: «Wurdet Ihr auch schon mal von anderen zu etwas überredet? Nein zu sagen ist gar nicht immer so einfach, trotzdem gibt es unter euch bestimmt Kinder, die sich nicht so leicht überreden lassen, die genau wissen, was sie wollen. Wer von euch möchte mal testen, wie gut er oder sie Überredungsversuchen widerstehen kann? Und wer möchte ausprobieren, wie gut es mit den Überredungskünstlern wirklich bestellt ist?»

Das zu überredende Kind wird bestimmt und mit dem Auftrag aus dem Raum geschickt, sich eine Freizeitaktivität zu überlegen, die es unbedingt nach Schulschluss umsetzen will. Die Überredungskünstler und -künstlerinnen bleiben im Raum und überlegen, wozu sie das andere Kind überreden möchten (zum Beispiel Ladendiebstahl, Brückenspringen, der Lehrerin einen bösen Streich spielen).

Das draussen wartende Kind wird geholt, der Überredungsversuch kann beginnen. Schauen Sie den Kindern zu und notieren oder merken Sie sich, welche Druckmittel und Widerstandsstrategien beim Überredungsversuch eingesetzt werden.

AUSWERTUNG

- Welche Druckmittel werden eingesetzt?
- Welche Widerstandsstrategien werden angewendet?

Ergänzen Sie die von den Kindern erwähnten Strategien

- Verharmlosung: «Das ist doch nicht so schlimm.»
- Verherrlichung: «Das ist geil, super, cool.»
- Ausgrenzung: «Wenn du nicht mitmachst, gehörst du nicht mehr zu uns.»
- Drohung: «Wir werden dich verprügeln, wenn du nicht mitmachst.»
- Erniedrigung: «Du bist ein Muttersöhnchen.»

Einige bewährte Widerstandsstrategien

- Argumente entkräften: «Das stimmt so nicht für mich.»
- Druck ansprechen: «Ich lass mich nicht stressen, ich überlege es mir in Ruhe.»
- Ball zurückgeben: «Weshalb ist es denn so wichtig, dass ich mitmache?»
- Sich abgrenzen: «Wenn das darüber entscheidet, ob wir Freunde bleiben, dann verzichte ich eben auf euch.»
«Ich weiss, was ich will.»

HÖRSPIEL- GESCHICHTEN

TITEL	DAUER	THEMENSCHWERPUNKTE
1 ICH, DU UND WIR	5'53	<ul style="list-style-type: none">- Fähigkeiten kennen- Diskussionskompetenz- Selbstwertgefühl
2 DAS ALTE HAUS	4'30	<ul style="list-style-type: none">- Freundschaft- Einander Mut machen oder andere zu etwas drängen
3 PEINLICHE EINSICHT	2'27	<ul style="list-style-type: none">- Beziehung- Freundschaft- Konsum
4 FENSTERPLATZ	3'57	<ul style="list-style-type: none">- Ausgrenzung- Mobbing
5 PAUSENGESPRÄCHE	2'57	<ul style="list-style-type: none">- Kommunikation- Geschlechterrollen
6 EINE SCHÖNE BESCHERUNG FÜR JULIA	3'07	<ul style="list-style-type: none">- Gruppendruck
7 EIN AUSSER- GEWÖHNLICHES MÄRCHEN	9'10	<ul style="list-style-type: none">- Freundschaft- Streit- Miteinander statt gegeneinander- Wünsche und Träume