

**Konfrontation ist beziehungsstiftend.**

**Benehmen, das du ignorierst, ist  
Benehmen das du erlaubst.**

**Das Geheimnis eines guten Charakters,  
ist das Gewöhntsein an die  
richtigen praktischen Handlungen.**

## Protokoll Haltern

Gelb markierte Spiele gespielt

Schwänzchen fangen

Ball im Kreis

Aufstellung nach Vornamen, Alter...

Blind bis 22 zählen

PPT cool bleiben s. Anhang, verstehen des Verhaltens aber nicht einverstanden sein  
damit

Klatschkreis

Kartenspiel

Eltern Grenzensetzen, Erziehungsvertrag

„Gemeinschaftsseil“

PPT Haltung

Seilspringen

Kopfkissen weitergeben

1-2-3-1

1-2-3-4-1

Hulla Hupp

Reifen auf den Fingern balancieren , keine Schuldzuweisung, konzentriert

Ansage 3-2-1- Ruhe

Kartenspiel

Hase und Jäger

Eisscholle

arbeiten, gemeinsam schaffen wir es.

Staffellauf 1 – 35

Fritten

Decke umdrehen

Wäscheklammernspiel

Text Im dunklen Raum

Auf die Anderen blind zu gehen, freundlich, aggressiv, schreiend

Störsender

Pendelübung

Blindenlauf auf mich

Macht und Ohnmacht 2 Teilnehmer mit der Hand führen

Eutonie

Eutonie, Entspannungsübung, , Gorillagebrüll, Holz hacken, Löwengebrüll

Englische Dogge

Akrobatik

Allein vor der Gruppe

Selbstgewissheitsübungen Beharrlichkeit

Ein/Sein Ziele verfolgen in dem jede auf mich zu geht und ich weiche erst in letzter

Sekunde aus, ich pöble rum, enge Gasse bilden und ich bedränge

ab durch die Gasse, alle heben die Arme, blind auf mich zu laufen

Durch die Gasse schupsen

Waschanlage

Mörderin/ Beschützerin

Dosen drehen

Arbeitsauftrag: jede schreibt 3 Verhalten auf die sie bei den Kindern als störend empfindet, in der Kleingruppe sich austauschen und gemeinsam wieder 3 Faktoren raus filtern und besprechen und Regeln finden. Arbeitsblatt/ Arbeitsregeln zur Findung von Regeln und 3 Wünsche an das Kollegium und ein Satzgeschenk .

Wanderer

Hüpfen nach Musik

Schreimauer

Streitmauer

Der König ist krank

Hai

Burg

**PPT Missing Possible siehe Internet Haltung**

Täter Opfer

Ausgrenzen

TT Ball schnipsen

Auswertung, Sonnenbänkchen

Alle durch den Kreis und Klatschen

Feuerliane

Elektrischer Zaun

Zollstock

Mienenfeld

Reise nach Jerusalem

Platz ist in der kleinsten Hütte

# Spielbeschreibung

## Schwänzchen fangen

Alle Teilnehmerinnen stecken sich ein Tuch hinten in die Hose und jede klaut jeder das Tuch.

## Der schnelle Ball und Städtenamen,

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtename weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

Aufstellung nach Vornamen, Alter...

## Blind bis 20 zählen

Alle schließen die Augen und zählen ohne Absprache bis 20. Sobald eine Zahl doppelt genannt wird

beginnt der Spl. wieder bei eins.

Klatschkreis (dieses Spiel erklärt uns das Leben)

- JA - NEIN - DUCKEN Schnelligkeit ist angesagt!

Stufe A: So schnell wie möglich wird ein deutlicher Klatsch mit den Händen, an den Partner weitergereicht, der den Impuls ebenfalls so schnell wie möglich weiter gibt. Stufe

B : So schnell wie möglich wird ein lautes JA mit Händeklatschen an den Partner

weitergereicht. Dieser greift das JA auf und reicht es ebenfalls weiter. Mehrmals üben, um

die Geschwindigkeit zu erlangen.

Stufe C: Es erfolgt ein Richtungswechsel, wenn ein NEIN ins Spiel gebracht wird.

Stufe D: Teilnehmer dürfen sich DUCKEN; der nächste Spiel Partner reicht den JA oder NEIN- Impuls weiter, kann sich aber ebenso DUCKEN.

Stufe E: Die Schablonen A - D können mehrfach unterwegs sein.

## Rücken schreiben

Auf den Rücken der Vorderfrau Zeichen malen, Rückenmassage.

## Wettermassage/ Zoobesuch

1. Nieselregen: Die Fingerspitzen spielen auf dem Körper des Liegenden wie auf einem Klavier.

2. Dicke Regentropfen: Zeige- und Mittelfinger "platschen" zusammen auf den Körper des Liegenden

3. Landregen: Die Geschwindigkeit der Platsch Bewegung wird erhöht.

4. Platzregen: Mit der ganzen Hand wird auf den Körper geklopft.

5. Wind: Vom Kopf in Richtung Füße den Regen vom Körper streifen.

6. Sturm: Der Körper wird auf der Decke hin und her geschaukelt.

7. Sonnenschein: Die Hände werden flach auf den Körper aufgelegt.

Anschließend können die Rollen nach Bedarf getauscht werden.

### Störsender

Die Teilnehmer -Gruppe wird in drei gleich große Gruppen geteilt. Jede Gruppe bildet eine Reihe. Die drei Reihen stellen sich im Abstand von ca. 2 m nebeneinander auf.

Reihe A ist Empfänger und hat Blickkontakt mit Reihe B und C.

Reihe B ist Störer steht in der Mitte der drei Reihen und bilden das Störfeld. Sie hat Blickkontakt mit Reihe A und C.

Reihe C ist Sender, hat Blickkontakt mit Reihe A und B bekommt ein Wort vorgegeben, z.B. Sonnenuntergang.

Dieses Wort muss nun die Reihe C durch Zurufen an Reihe A senden.

Reihe B stört diesen Sendevorgang durch lautes Schreien, Rufen, Pfeifen, Klatschen. Hat A das Wort verstanden, wird gewechselt.

Um den Störeffekt besonders gut zu erreichen, ist es wichtig, dass die Störerreihe im Blickkontakt zur Empfängerreihe steht.

### Kartenspiel:

Jede erhält eine Spielkarte und merkt sich die Farbe(Piek,Herz..), diese Karte wird zurückgegeben. Spielleiterin ruft eine Farbe auf , die Betroffenen wechseln im Uhrzeigersinn den Platz. Gewinnerin ist wer wieder auf seinem Platz ankommt. Sitzt ein Teilnehmer auf meinem Schoß und meine Farbe wird aufgerufen ,kann ich den Platz nicht wechseln.

### Seilkreis

Alle fassen an das Tau an und reißen ,denken nur an sich. Gemeinschaftsgedanke, alle ziehen gleichmäßig, Vertrauen , balancieren auf dem Tau.

Vertrauensübung mit dem Rundtau

Alle fassen an das Seil an und jeder denkt nur an sich

Alle ziehen als Gemeinschaft

Alle lehnen sich nach hinten und schließen die Augen

Ein Teilnehmer balanciert über das straffe Seil

### Würfelspiel Knobelspiel bis „50“

Drei Gruppen spielen gegeneinander, welche Grp. als erste durch würfeln die Zahl 50 erreicht, hat gewonnen.

Die erwürfelte Zahl wird addiert ,das Risiko besteht darin ,dass diese Punkte verloren gehen wenn eine 1

gewürfelt wird. Jede Gruppe entscheidet wann sie aufhört. Die bis dahin gesammelten Punkte gehen nicht mehr verloren.

Die anderen Gruppen versuchen die Gruppe zu animieren das Risiko einzugehen weiter zu würfeln die Schadenfreude ist groß wenn bei 37 Punkten eine 1 gewürfelt wird. Schweiß die Gruppen zusammen.

### Seilspringen

Auf dem Boden liegend wird ein Seil ( am Ende mit Watte umwickeln und mit Tesakrepp befestigen) geschwungen. Alle hüpfen hoch. Der Getroffene scheidet selber aus und niemand darf rufen „ aber Daniel ist getroffen“, der Rufer verlässt auch den Kreis. Kopfkissen weitergeben

### Zwei Kopfkissen wandern durch den Kreis,

Gruppe A und B. A über gibt immer an A und B immer an B. Wettstreit zwischen den Mannschaften.

### Hulla-Hoop-Spiel, Ab durch den Ring! Zollstock!

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis.

Zwei Spieler greifen durch einen Hula-Hoop-Reifen. Ziel ist es nun, den Reifen durch den

Kreis wandern zu lassen, ohne die Hände zu lösen.

Variante 1: Gerade bei größeren Gruppen bietet es sich an, mehr als einen Reifen auf die Reise zu schicken.

Variante 2: Das Spiel kann auch als Wettspiel gespielt werden. Die Gruppe wird in zwei (oder mehr) Gruppen geteilt, die jeweils einen Kreis bilden und einen Hula-Hoop-Reifen erhalten. Sie treten nun gegeneinander an. Wer schafft es, den Reifen schneller wandern zu lassen? Wenn nicht genügend Platz für zwei (oder mehr Kreise) vorhanden ist, können die Mannschaften auch lange Reihen bilden, die die Reifen durchlaufen müssen. Bei dieser Aufstellung lässt sich auch prima überschauen, wer an welcher Stelle liegt.

### 1-2-3-4-1: Paarweise

es wird abwechselnd bis drei gezählt, nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

1-2-3-4 zählen und durch Bewegungen ersetzen; z.B. 1= mit dem Fuß aufstampfen, 2= 1 mal um die eigene Achse drehen, 3= Hände über dem Kopf zusammenschlagen, 4= laut LA LA LA singen.

### Jäger jagt das Häschen

Kreisauflistung, Lt. Zeigt Häschenohren(link und rechts am Kopf die Hände) der Nachbarin sie gibt es weiter eine Runde langsam und ein mal schnell; dann kommt der Jäger mit dem Gewehr( zeigen mit beiden Händen) und sagt „peng“ weitergegeben, beides rechts herum. Nacheinander werden neue Personen hinzugefügt. Ein Tourist beobachtet das Geschehen mit dem Fernglas(Zeigefinger und Daumen ,Öffnung lassen, vor die Augen halten). Gott (mit einer ausladenden Bewegung und Ohm sagen).Die Frau

des Jägers( mit der rechten Hand eine einladende Bewegung zur Kreismitte, mit dem Satz "Das Essen ist fertig" .Diese Personen nacheinander einführen aber links herum.

### Eisbär:

Teilnehmer laufen im Raum umher , auf einer Eisscholle und achten darauf , das sie nicht

aus dem Gleichgewicht kommt. Spielleiter, ruft Stopp , alle bleiben in ihrer Haltung stehen. Weiter laufen , Spl. ruft Eisbär und alle erschrecken, Pinguin von rechts ,alle springen nach links , Eskimo schwingt die Keule, alle ducken sich; Sensemann ,alle springen hoch.

Arbeiten, gemeinsam schaffen wir es.

### 1-35

2 Frauschaften werden gebildet und in ca. 5 Meter Entfernung 35 Platten mit Zahlen ausgelegt. Beide erste Tln. Laufen los und suchen die 1 und berühren sie mit dem Fuß undlaufen zu ihrer Mannschaft zurück, dann läuft die nächste .

Variante, hin laufen und wer als erste die Platte an sich nimmt, bringt sie mit zur eigenen Gruppe.

Z. Zusammenhalt in der Gruppe fördern, Krafteinsatz erproben, Regel: den Begriff fair einführen.

### Fritten

Alle laufen umher , Spielleiterin ruft :

2 stockige Torte----- zu zweit übereinander legen

Big Mäc----- zu dritt übereinander legen

Fritten----- alle legen sich übereinander

Ziel: Verantwortung über nehmen, keinen verletzen, Berührung zu lassen, gemeinsam überlegen, wie die Aufgabe gelöst werden kann, damit sich niemand verletzt.

Decke umdrehen

Zehn Kinder stehen auf der Decke und sie drehen die Decke um , ohne den Boden zu berühren.

### 3 Wäscheklammern

Jedes Kind erhält 3 Wäscheklammern und heftet diese bei anderen Kindern an die Kleidung. Musik laufen lassen und die Kinder rennen umher. Anschließend Soziometrische Aufstellung; wer hat 0-1-2 usw. Klammern; Befragung der Kinder wie fühlt ihr euch?

Beobachtungspunkte: wer heftet wem wie die Klammern an? welche Kinder erhalten viele Klammern und welche wenige?

Ziel: abgeben üben, friedliche Kontaktaufnahme, Gruppengefüge erkennen

### Variante:

Dem anderen die Klammern klauen und bei sich anheften.

Beobachtungspunkte: Wie werden die Klammern wem geklaut?

Gespräch: welche Spielrunde war angenehmer? Was geschah bei der Variante?

Ein Mädchen wollte ärgerlich werden, sofortige Spielunterbrechung und Sachverhalt klären.“ Die hat mir wehgetan“. Viele Kinder haben diese Wahrnehmung, um ihnen Handwerkszeug zu geben für weitere mögliche Vorfälle. Gilt folgende Strategie. beide erzählen aus ihrer Sichtweise=Wahrnehmung=Wahrheit den Vorfall. Hierbei konnte A schnell erklären, dass sie die Klammer befestigen wollte und dabei auch ein Stück Haut getroffen hat. B konnte die Version akzeptieren. Viele Kinder reagieren auch besonders heftig bei leichten Verletzungen. Aus diesem Grund weise ich immer wieder darauf hin, dass leichte Verletzungen immer auftreten können.

Drei Wäscheklammern verschenken je 1 an 1 Kind und die Gruppe achtet darauf ,das jedes Kind nur 3 Klammern anschließend besitzt. Beim Anheften sagt das Kind dem anderen : „ Du kannst gut... du bist...“.

### Pendel

#### Beschreibung der Übung

Ein Teilnehmer stellt sich in die Mitte eines von den anderen Spielern gebildeten engen Kreises. Die Person in der Mitte schließt die Augen und läßt sich steif wie ein Brett fallen. Die in dieser Richtung stehenden Teilnehmer fangen die Person mit nach vorn gestreckten Armen auf und schubsen sie sanft in eine andere Richtung. Am Anfang sollte die Fallstrecke sehr gering sein. Mit zunehmender Spieldauer kann sie dann vergrößert werden (Kreis etwas vergrößern). Nach ca. 2 Minuten kommt der nächste Spieler in die Kreismitte.

### Blindenlauf auf mich

Die Teilnehmer stehen 10 Meter von mir entfernt und laufen blind auf mich zu undf werden von mir aufgefangen.

Macht und Ohnmacht 2 Teilnehmer mit der Hand führen

Eine Teiln. führt zwei andere durch den Raum, in dem sie die Handflächen 10 cm. entfernt vor die Nasen der anderen hält.

### Allein vor der Gruppe und Selbstgewissheitsübungen Beharrlichkeit

Ein/Sein Ziele verfolgen in dem jede auf mich zu geht und ich weiche erst in letzter Sekunde aus, ich pöble rum, enge Gasse bilden und ich bedränge

Ab durch die Gasse, alle heben die Arme.

Durch die Gasse

Eine Gasse bilden und jede geht hindurch wird geschupst. Mit verschiedenen Körperhaltungen hindurch gehen. Als Opfer, Nase hoch lächelnd, weinend, sich Platz verschaffen, flotten Spruch auf den Lippen.

### Hai

Markierung im Raum ( 2x3 Meter) darin befinden sich die kleinen Fische und außen die Haie. Beide Fischarten versuchen die Anderen auf ihre Seite zu ziehen.

Burgenspiel:

Mit Gewalt Einlass verschaffen. Nicht die rohe Gewalt verschafft Eintritt, sondern das Zauberwort bzw. die Zauberhandlung. Wer ist ideenreich und kommt auf das richtige Zeichen?

### Der schnelle Ball und Städtenamen ,

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtename weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

### Brennende Liane

wird geschwungen und alle Teiln. müssen ohne Berührung hindurch, ansonsten alle wieder zurück.

### Elektrischer Draht

In Hüfthöhe gehaltenes Seil überwinden mit der Großgruppe.

### Vertrauenslauf

Auf den Leiter,  
steht 10-20 Meter von der Gruppe entfernt.  
Mit geschlossenen Augen auf den Leiter zu laufen

Sein Ziel verfolgen,  
auf den Leiter zu gehen mit dem Ziel durch ihn hindurch zu gehen.

Durch die Gasse 1  
an dem Leiter vorbei gehen und gelassen auf Provokationen reagieren.

Durch die Gasse 2  
Z: Vertrauen zu den Mitspielern, Verantwortung übernehmen für den Läufer  
Zwei Reihen bilden und die Arme ausstrecken. Eine Mitspielerin läuft los und nach und nach reißen die Paare die Arme hoch.  
R: Wie habt ihr euch gefühlt? Haben alle schnell genug reagiert? Bedeutung von Fairnis erläutern

### Nähe-Distanz

Z: Sich selbst und andere besser verstehen Verteidigung eigener Grenzen  
Paarübung, im Wechsel. A steht und läßt B auf sich zukommen, A gibt B Zeichen, wenn B zu nahe kommt. A sitzt auf dem Boden. A dreht B den Rücken zu.  
R: Warum sind" Wohlfühlabstände unterschiedlich? Sind "Wohlfühlabstände immer gleich oder sind sie abhängig von den beteiligten Personen und momentanen Befindlichkeiten?  
Auf die Anderen blind zu gehen, freundlich, aggressiv, schreiend

Eutonie, Entspannungsübung, , Gorillagebrüll, Holz hacken, Löwengebrüll

### Englische Dogge

2-3 Personen stehen der Gruppe gegenüber an der Stirnseite der des Raums. Sie rufen „Die englischen Doggen kommen“. Beide Gruppen wechseln die Seite. Die Doggen dürfen nur 1 Person anschlagen und hochheben. Die Gefangenen werden zu auch zu Doggen.

### Waschanlage

Durch die Gasse gehen und alle waschen das Auto.

Mörderin/ Beschützerin

Jede sucht sich eine Beschützerin und Mörderin, ohne dies zu sagen. Alle gehen durch den Raum und haben die Aufgabe zwischen sich und der Mörderin muss die Beschützerin sein.

### Dosen drehen

Tschibo Dose und Tischtennisball: 2 Gruppen laufen im Staffellauf gegeneinander und transportieren den TT-Ball drehend in Dose.

Regeln finden

Arbeitsauftrag: jede schreibt 3 Verhalten auf die sie bei den Kindern als störend empfindet, in der Kleingruppe sich austauschen und gemeinsam wieder 3 Faktoren raus filtern und besprechen und Regeln finden. Arbeitsblatt/ Arbeitsregeln zur Findung von Regeln und 3 Wünsche an das Kollegium und ein Satzgeschenk .

### Wanderer

Ein müder Wanderer gelangt spät abends in ein halb zerfallenes Schloß. Erschöpft legt er sich in eines der Betten. Um Mitternacht setzt sich das Bett in Bewegung, so vorsichtig und langsam, daß der Wanderer nicht aufwacht. Dazu knien sich etwa 5 bis 7 Spieler auf den Boden. Der Kopf berührt den Boden, die Schultern sind leicht hochgezogen. Die Spieler knien dicht nebeneinander, Schulter an Schulter, Hüfte an Hüfte. Sie stützen sich mit den Händen leicht am Boden ab. Auf die Rücken der Spieler wird eine Decke und ein Kissen gelegt. Das "Bett" ist fertig. Nun kommt der "müde Wanderer". Er legt sich möglichst locker auf das "Bett", hält sich fest und versucht, nicht herunterzufallen. Bald ist er eingeschlafen. Man hört es an dem Schnarchgeräusch. Nun hört man 12 Schläge von der Turmuhr. Da setzt sich das "Bett" sehr langsam in Bewegung.

### Hüpfen nach Musik

Schnelle Musik und alle springen auf der Stelle im Takt nach der Vorgaben des Leiters. Variante: viertel, halbe, dreiviertel und ganze Drehung um die eigene Achse  
Z. Nach der Pause wider fit werden, Konzentration schaffen, motivieren

### Schreimauer

Es werden nicht zu große Gruppe gebildet .Eine Gruppe steht der anderen in einer Reihe mit einem Abstand von einigen Metern gegenüber .Die eine Gruppe bewegt sich ganz langsam mit Trippelschritten auf die andere zu. Die andere Gruppe versucht sie durch Einsatz von Körperhaltung und Stimme (verschieden laut und deutlichem rufen:„Nein!“ „„Bleib weg !“ „„Hau ab ) an einem weiteren Näherkommen zu hindern Leise Rufe sind oft effektvoller!

Die näher kommende Gruppe soll sich je nach Deutlichkeit des ihnen entgegengebrachten,

Nein entweder langsame auf die anderen zu bewegen stehen bleiben oder gar wieder zurückweichen .

Streiten: Streitmauer

Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in zwei Reihen gegenüber stehen. Zwischen den Reihen wird mit einem Band eine Grenze/Mauer gezogen, die nicht übertreten werden darf. Zuerst darf die eine Gruppe die andere 15 bis 30 Sekunden lang in verschiedenen Lautstärken angehen und ausprobieren: Schreien, Flüstern, Zischen.... Es kann die Frage gestellt werden: Wie könnt ihr euch von Beschimpfungen ablenken? . Die Beschimpften dürfen weder verbal noch körperlich darauf reagieren. Danach wird gewechselt.

Nach dem Spiel sollte eine Auswertrunde stattfinden. Wie habt ihr euch gefühlt? War es schwer zu schimpfen? War es schwer beschimpft zu werden? Was habt ihr körperlich gespürt? (Herzschlag, Haut)

Auf kommt A ein Kind B zu und A ruft stopp.

### Der alte König ist krank;

Die Gruppe sitzt im Kreis. Einer wird zu des Königs General ernannt und ruft nun aus:  
"Der alte, alte König ist krank!"

Daraufhin fragen die anderen im Chor zurück:

"Was hat - was hat - was hat er denn?"

Prompt antwortet der General:

"Er zuckt mit dem linken Auge!"

Da beginnen alle Teilnehmer hemmungslos mit dem linken Auge zu zucken, bis ein zweiter General eine neue Botschaft aus dem Königshaus vermeldet:

"Der alte, alte König ist krank!"

### Burg erobern

Einige Kinder gehen aus dem Raum, die Gruppe stellt sich im Kreis auf wobei sich alle mit dem Gesicht nach außen aufstellen und mit den Armen unterhaken oder den Kindern links und rechts den Arm über die Schultern legen.

Dieser Kreis stellt die Burg dar, und in diese Burg wird nur eingelassen, wer ein bestimmtes Zeichen, das die Burgkinder abgesprochen haben, herausfindet. Dieses Zeichen kann ein Lächeln sein, ein Kopfnicken, eine Bitte, ein Streicheln am Arm, ein sanftes Zupfen am Ohrläppchen oder irgend etwas Anderes.

## Zuschnappen

Konzentration - Koordination - 2 Impulse gleichzeitig bearbeiten

Alle stehen im Kreis. Jeder Spieler hält seine rechte Handfläche nach oben geöffnet vor den Oberkörper seines rechten Nachbarn. Gleichzeitig berührt er mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers seiner linken Hand die rechte Handfläche des linken Nachbarn.

Auf ein Zeichen 1-2-3, schnappen alle Spielerinnen mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger des rechten Nachbarn. Gleichzeitig müssen sie den eigenen Zeigefinger der linken Hand in Sicherheit bringen, bevor die Hand des linken Nachbarn zuschnappt.

## Tischtennisball

Flasche/ Tischtennisball /Tisch

Möglichst lässig und mit Selbstgewissheit wird der Tischtennisball, der auf der Flaschenöffnung ruht, von der Flasche genommen, ohne ihn zu verlieren oder die Flasche umzustoßen.

## Auswertung, Sonnenbänkchen

Jeweils drei Teilnehmerinnen setzen sich in die Mitte und ihnen wird etwas freundliches mitgeteilt.

Alle durch den Kreis und Klatschen

## Zusatzspiel

Kriegstanz

Gruppe soll Kriegstanz aufführen. Sinnvoll:

Themen:

- Tanz zum Mitmachen vor dem Kampf
- T. z. Feiern des Sieges
- T. z. Demütigen von Gefangenen
- Wut Tanz
- Angriffs Tanz

## Banden bilden

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer finden sich zu etwa 3 - 4 gleich großen Gruppen zusammen. Kriterien der Findung bei Gruppen die sich nicht kennen, kann der' Aspekt der spontanen Sympathie sein. Das einfache Abzählen reicht zur Gruppenfindung ebenso aus. "Kommt mit diesen zusammen und bildet eingehakt eine Menschenkette. Ihr nehmt als Gruppe den Raum in Anspruch, indem ihr umhergeht und euer Territorium sucht.

Fast immer entstehen Konflikte in der Orientierung. Gruppen 'rasseln' aneinander und versuchen ihr Territorium zu finden. Es entsteht meistens ein großes Knäuel in dem heftig geschoben und gedrückt wird.

## Hunde und Katzen

**Z:** Aggressive Gefühle wahrnehmen und ausdrücken

Eine Hunde- und eine Katzensgruppe begegnen einander aggressiv ohne sich zu berühren.

**R:** Was hat dich am meisten bedroht? War es das Gebrüll oder leises Knurren? War es plötzliche Stille? Die Nähe des Gegners? Der bedrohliche Anblick? Ungestümes Verhalten?

Welches Verhalten anderer Menschen empfindest du als bedrohlich? Konntest du als Tier

Wirkung erzielen? Hat dir etwas Sicherheit gegeben? Machte es Freude, andere zu beeindrucken

## Ausgrenzen

„Ausgeschlossen“ Die Kinder gehen umher und begrüßen sich, reden miteinander und ein freiwilliges

Kind übernimmt die Rolle „des Ausgeschlossenen“, mit ihm redet niemand, es wird nicht beachtet.

Reflexion mit den Kindern über das erlebte, Einübung von Verantwortung und Zivilcourage.

## »Täter«, »Opfer«, »Zuschauer«.

Erkennen von Stereotypen über die Gruppen »Täter«, »Opfer«, »Zuschauer«. Anregung geben zum Nachdenken über potenzielle Veränderungsmöglichkeiten im Verhalten der verschiedenen Personengruppen.

### Schritt 1

Die Teilnehmenden werden in drei Kleingruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Karte auf der entweder »Täter«, »Opfer« oder »Zuschauer« steht

### Schritt 2

Die Kleingruppen sammeln zu der jeweiligen Gruppe Assoziationen (Bilder, Vorstellungen, Gedanken, Einfälle) und stellen diese in Form einer Statue dar. Die Statue kann aus allen Mitgliedern der Kleingruppe bestehen, muss es aber nicht.

### Schritt 3

Die Gruppen kommen zusammen und stellen nacheinander ihre Statuen vor. Die jeweils anderen Gruppen beschreiben die Statue, ohne zu interpretieren. Die typischen Merkmale

der einzelnen Personengruppen werden auf einer Wandzeitung notiert.

Auswertungsfragen: Was sind die typischen Merkmale einer Gruppe? Was fällt besonders auf? Was ist neu?

Vielen ist die Arbeitsweise mit Statuen unbekannt, deshalb sollten Sie genau erklären, was

das ist und wie die Gruppe arbeiten soll. Es ist auch möglich, das Prinzip der Statuen an einem Beispiel selbst vorzumachen.

Notieren Sie vor dem Einsatz der Übung einige Merkmale zu den Personengruppen »Täter«, »Opfer«, »Zuschauer«, dann fällt es Ihnen leichter, die Arbeit der Kleingruppen mit einigen Stichworten zu unterstützen.

#### 1. Adler

Die mittlere Person deutet mit dem Finger einen Adlerschnabel an. Die Personen rechts und links davon stellen mit jeweils einem Arm die Schwinge des Adlers dar.

#### 2. Affen (der Oberaffe) Darstellung der 3 Affen, vereint in einem Affen: Nichts sehen (die rechte

Person hält der mittleren Person die Augen zu) - nichts hören (die linke Person hält der mittleren Person

die Ohren zu) - nichts sagen (die mittlere Person hält sich den Mund zu).

#### 3. Affen (fressen und lausen) Die mittlere Person frisst eine Banane, die Personen rechts und

links kratzen sich

#### 4. Affen (mich laust der Affe) Die mittlere Person kratzt sich am Kopf, die Personen rechts und

links suchen nach Läusen unter seinen Achseln.

#### 5. Affen (nichts sehen, hören, sagen) Darstellung der 3 Affen: Nichts sehen (rechte Person) -

nichts hören (mittlere Person) - nichts sagen (linke Person).

#### 6. Atomwerk: atomarer Müll Alle 3 Mitspieler strahlen über alle Backen

#### 7. Atomwerk: Schneller Brüter Die mittlere Person sitzt auf dem Boden und brüht vor sich

hin, die Personen rechts und links davon rennen in schnellem Tempo um ihn herum.

#### 8. Aufzug Die mittlere Person steht vor den beiden anderen Personen. Diese treten zur Seite (Aufzug

öffnet sich), die mittlere Person tritt hinter die beiden (geht in den Aufzug rein). Danach schließt sich

der Aufzug wieder in dem die beiden äußeren Personen wieder zusammentreten. Die mittlere Person

drückt auf einen Knopf. Die beiden anderen schnellen in die Hocke (der Aufzug fährt nach oben).

#### 9. Babysitter (für 3 Kinder) Die mittlere Person ist der Babysitter und wiegt ein Baby im Arm.

Die Personen rechts und links lutschen am Daumen lutschen und schreien ganz wild.

#### 10. Band Die Person in der Mitte dreht den Kopf schnell hin und her, vor und zurück, so dass die Haare

flattern. Die linke und rechte Person spielen jeweils Gitarre.

Eine Zusendung von unbekannt.

#### 11. Big Mac Einer liegt unten, einer dazwischen der dritte oben auf.

### Zentimeterarbeit

Ein Zollstock wird an einigen Stellen geknickt auf den Boden gelegt. Darauf werden kleine Gegenstände gelegt. Dann hat die Gruppe die Aufgabe, den Zollstock hochzuheben und mit den Gegenständen darauf über eine bestimmte Hindernisstrecke zu transportieren. Bis auf zwei Spielerinnen sollten dabei immer alle Kontakt zu dem Zollstock haben.

Die Hindernisstrecke kann z. B. mithilfe von Holzblöcken markiert werden, die als Tore durchquert werden müssen. Während des Transportes dürfen die Gegenstände von den Spielerinnen nicht berührt werden.

Fällt ein Gegenstand herunter, soll die Reise vom letzten überwundenen Hindernis aus wieder aufgenommen werden. Davor können die Spielerinnen alle Gegenstände, inklusive des heruntergefallenen, noch einmal sicher positionieren.

## Mienenfeld

Bei 12 Teilnehmern 11 Platten. Die gesamte Gruppe hat den Auftrag von A nach B zu kommen ohne den Boden zu berühren. Die Schutzplatten werden auf die Erde gelegt als Schutz gegen eine Explosion. Sie müssen auch beim Ablegen und weitergehen berührt werden (Strafe, Entnahme aus dem Spiel).

## Zwischeninfo

Hinweis: Resilienz-Forschung

Quellen:

- [www.ifp-bayern.de/cmain/a\\_Bildungsplan\\_Materialien/s\\_140](http://www.ifp-bayern.de/cmain/a_Bildungsplan_Materialien/s_140) (Mai 2006)
- Corina Wustmann, Resilienz, Widerstandsfähigkeit von Kindern in Tageseinrichtungen fördern, Beltz Verlag, 2004
- [www.kindergartenpaedagogik.de/1123.html](http://www.kindergartenpaedagogik.de/1123.html)
  - Coping [www.medpsych.uni-freiburg.de/skripts/coping.pdf](http://www.medpsych.uni-freiburg.de/skripts/coping.pdf)

## Literaturliste zum Coolnesstraining

- Badegruber, Bernd, Spiele zum Problemlösen, Band 1: für Kinder im Alter von 6 – 12 Jahren, Veritas Verlag, Linz
- Badegruber, Bernd, Spiele zum Problemlösen, Band 2: für Kinder im Alter von 9 – 15 Jahren, Veritas Verlag, Linz
- Haug-Schnabel Gabriele, Schmid-Steinbrunner Barbara, Suchtprävention im Kindergarten, So helfen Sie Kindern stark zu werden, Praxisbuch Kita, Herder Verlag, Freiburg
- Hoffmann Kirsten, von Lilienfeld-Toal Veronika, Metz Kerstin, Kordelle-Elfner Katja, STOPP – Kinder gehen gewaltfrei mit Konflikten um, Persen Verlag, Horneburg
- Portmann, Rosemarie, Spiele die stark machen, Don Bosco Verlag, München
- Portmann, Rosemarie, Spiele zum Umgang mit Aggressionen, Don Bosco Verlag, München
- Gürtler Martin, Rosenstock Hans-Jörg, Soziales Lernen begreifen – verstehen – einüben mit Kindern in Kindertagesstätten, Grundschulen und im Kirchlichen Unterricht, Gewalt Akademie Villigst im Amt für Jugendarbeit der EKvW, Email: [g.kichhoff@aej-haus-villigst.de](mailto:g.kichhoff@aej-haus-villigst.de), [www.gewaltakademie.de](http://www.gewaltakademie.de)
- Riederle Josef, Kampfsportspiele machen Spaß und unterstützen Jungen in ihrer persönlichen Entwicklung, Gewalt Akademie Villigst im Amt für Jugendarbeit der EKvW, Email: [g.kichhoff@aej-haus-villigst.de](mailto:g.kichhoff@aej-haus-villigst.de), [www.gewaltakademie.de](http://www.gewaltakademie.de),

KRAFTPROTZ Bildungsinstitut für

Jungen und Männer, Email: [J.Riederle@t-online.de](mailto:J.Riederle@t-online.de), [www.kraftprotz.net](http://www.kraftprotz.net)

- Übungen & Impulse zur Thematisierung von und Sensibilisierung für Gewalt und Rassismus, Band 3, Akademie Villigst im Amt für Jugendarbeit der EKvW, Email: [g.kichhoff@aej-hausvilligst.de](mailto:g.kichhoff@aej-hausvilligst.de), [www.gewaltakademie.de](http://www.gewaltakademie.de), [www.sos-rassismus-nrw.de](http://www.sos-rassismus-nrw.de)
- „Ab heute sind wir cool“ Bilderbuch