

Tagungsmodell XX „Schätze entdecken“

Claudia Gerhardt, Andrea Gessner, Lothar Jung-Hankel, Ingo Mörl

Zielgruppe: 3. Klasse Grundschule

A) Ziele der Tagung

Diese Tagung hat einen besonderen Charakter dadurch, dass sie für die Grundschule konzipiert wurde. Nur wenige Landeskirchen führen Tage der Orientierung für diese Altersgruppe durch und zum Teil werden diese auch nicht entsprechend bezuschusst. Allerdings wird immer stärker der Bedarf gesehen, schulbezogene Kinder- und Jugendarbeit schon mit der Grundschule beginnen zu lassen. Diese Tage der Orientierung sind ein möglicher Einstieg in diesen zukunftssträchtigen Arbeitsbereich. Zur besseren Implementierung wurde auch der Baustein zur Vorstellung in der Klasse dargelegt.

Inhaltlich geht es um Schätze, die Kinder in sich tragen, um Schätze, die Kindern wichtig sind und um Schätze, die wir in unserem Leben erfahren können. Es geht auch um die Frage, wo wir einander nicht als Schatz sehen, wo wir miteinander in Streit geraten und wie wir damit umgehen können.

B) Programmraster

1. Tag: Vormittag

- Ankunft

Nachmittag

- Kennenlern- und Aufwärmenspiel (XX-B-1)
- Einführung ins Thema (XX-B-2)
- Thema „Mein Schatz und die Schätze anderer Menschen“ (XX-B-3)
- Basteln einer Schatzkiste (XX-B-4)

Abend

- Spiele (XX-B-5 bis XX-B-8)
- Weiterführung des Themas: Schätze in mir (XX-B-9)
- Gute-Nacht-Geschichte (XX-B-10)

2. Tag: Vormittag

- Partnerarbeit und Vernissage: Schätze in mir und an dir (XX-B-11)
- Gestaltarbeit mit Kindern zu 1. Kor. 12 (XX-B-12)
- Darstellendes Spiel in geschlechtsspezifischen Kleingruppen (XX-B-13)

Nachmittag

- Geländespiel „Schatzsuche“ (XX-B-14)
- Rollenspiel (XX-B-15)
- Einführung in die „Win-Win-Methode“ (XX-B-16)

Abend

- Film „Krieg der Knöpfe“ (XX-B-17)
- Tagesabschluss (XX-B-18)

3. Tag: Vormittag

- Thema „Wie kann ich anders mit meiner Wut umgehen? (XX-B-19)
- Auswertung und Feedback (XX-B-20)

C) Bausteine

Zusatzbaustein: Vorbereitungstreffen zur Vorstellung des Teams in der Klasse

Material: Kärtchen DIN A7
Plakatkartons A 2

Lied: Menschenskinderliederbuch 2, Lied Nr. 28 „Ein jeder kann kommen“

Die Kinder bilden einen Stuhlkreis. Es wird am Anfang das Lied Nr. 28 „Ein jeder kann kommen“ aus Menschenskinderliederbuch 2 gesungen.

Die Kinder und das Team sowie die Lehrkraft malen ein Symbol zur Aufgabenstellung „Was ich gut kann, was mir viel Spass macht...“ (und was die anderen in der Klasse vielleicht noch gar nicht von mir wissen..., also nicht die Eins in Mathe oder Sport ...)

Das Symbol wird auf ein DIN A7 Kärtchen zusammen mit dem Vornamen gemalt und anschließend als Namensschild genutzt. Am Ende der Stunde werden die Namensschilder auf einen farbigen Plakatkarton geklebt, den das Team mitnimmt und zu den Orientierungstagen mitbringt.

Vorstellen der Ergebnisse einzeln im Stuhlkreis.

Das Team (+ Lehrerin) stellt sich auf diese Weise auch vor mit einigen zusätzlichen Erläuterungen.

Ziel dieses Einstiegs und Überleitung zur Vorstellung der Orientierungstage: Die Schülerinnen und Schüler lernen etwas davon kennen, was ihre Mitschüler/innen können, von dem sie ggf. noch nichts wissen.

Input Team: Auf den Tagen der Orientierung werden die Kinder auch etwas von sich oder andern erleben, was sie so noch nicht kennen, z.B. Betten beziehen oder Lagerfeuer entzünden... .

Zur Vorstellung des Inhaltes der Orientierungstage wird ein Bild im wahrsten Sinne des Wortes in den Mittelpunkt gestellt: Ein farbiger Plakatkarton mit einem andersfarbigen breiten Rahmen (Muster Anlage M1)

In den Rahmen werden entweder mit Edding dort oder anhand vorgefertigter Kärtchen z.B. folgende Stichworte eingetragen:

- Keine Noten!
- Platz zum Austoben
- Freizeit
- Spielmöglichkeiten
- Erwachsene mit Zeit für dich
- Mit der Klasse übernachten
- Wald und Wiesen erkunden und erleben
- Zeit für Gemeinschaft
- Abenteuer erleben
- Miteinander feiern
- Zeit zur Ruhe zu kommen und zum Nachdenken
- ...

Das Bildinnere bildet dann der inhaltliche Teil der Orientierungstage. Stichworte dazu:

- Ansprechen können, was nicht gut läuft
- Ärger loswerden
- Aussprechen, was Angst macht

- Mutmachende biblische Geschichten erleben
- Was mache ich, wenn ich ganz wütend bin ...
- Im Spiel etwas lernen
- Singen
- Gestärkt werden für Schule und Freizeit
- ...

Eventuelle Fragen dazu werden beantwortet.

Der Bilderrahmen steht fest. Das Bildinnere kann gestaltet werden. Deshalb können dort die Wünsche und Anfragen der Kinder noch ergänzt werden. Anschließend werden pro Kind 3 Klebepunkte je nach seinem persönlichen Interesse vergeben.

(Wenn auf dem Bild dann noch Platz ist, könnten dort auch noch die Namensschilder aufgeklebt werden...?)

XX-B-1: „Wer fehlt?“

Ort: großer Raum oder Wiese

Zeit: 10 – 20 Minuten

Gruppe: 8 – 18 Personen

Material: große Tücher, evtl. Hindernisse, evtl. CD-Player und CD mit Instrumentalmusik

Die Spieler/innen laufen mit geschlossenen Augen vorsichtig durch den Raum. Immer wenn sie auf ein Hindernis oder auf eine/einen andere/n Mitspieler/in treffen, wechseln sie die Richtung. Auf ein Signal der Spielleitung oder bei Musikstopp erstarren sie auf ihrem Platz und in ihrer Haltung. Die Spielleitung gibt dann einer Person durch Berührung ein Zeichen, woraufhin diese/r Spieler/in sich auf den Boden hockt, mit einem großen Tuch zugedeckt wird und im weiteren Verlauf darunter schweigend verharrt. Mittels eines weiteren Signals erfahren die anderen Gruppenmitglieder, dass sie die Augen wieder öffnen können. Ihre Blickrichtung dürfen sie allerdings nicht mehr verändern, d.h. sie müssen weiterhin in den zuletzt eingenommenen Positionen verharrten. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich auszutauschen, herauszufinden, wer unter dem Tuch verschwunden ist, und im Chor den Namen der Person zu rufen, die zugedeckt wurde. Daraufhin gibt sich diese zu erkennen und es kann eine weitere Runde gestartet werden.

Variante A:

Im weiteren Verlauf können auch zwei oder mehr Personen gleichzeitig zugedeckt werden. Bei größeren Gruppen empfiehlt sich diese Variante von Anfang an.

Variante B:

Das Spielfeld wird verändert, indem hohe Hindernisse in den Weg gestellt werden. In einer Halle können dies z.B. Kästen oder Matten sein, auf einer Wiese können weitere Tücher zwischen Bäumen aufgehängt werden. Durch die nunmehr eingeschränkte Sicht wird die Aufgabe komplexer und anspruchsvoller.

Kommentar:

Die Gruppe sollte sich für dieses Spiel schon ein wenig kennen bzw. es sollten vorher ein oder zwei andere Namensspiele gespielt worden sein.

XX-B-2: Einführung ins Thema

Zeit: 30 – 40 Minuten
Material: große Schatztruhe

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Die Mitte ist mit einer großen Schatztruhe gestaltet. Die Kinder nennen ihre Ideen, Wünsche und Vorstellungen, was in der Schatzkiste sein könnte. Anschließend wird die Schatztruhe geöffnet – sie ist leer... Die Kinder sind etwas enttäuscht. Gemeinsam wird überlegt, womit die Schatztruhe während der Orientierungstage gefüllt werden könnte. Die Kinder äußern ihre Ideen, z. B. etwas, was in diesen Tagen gesammelt wird oder ein von zu Hause mitgebrachter Schatz, usw.

XX-B-3: Mein Schatz und die Schätze anderer Menschen

Zeit: 45 Minuten
Gruppe: Kleingruppen von je 4 – 8 Personen
Material: Mitgebrachter „Schatz“ von zu Hause

Die Kinder haben schon von zu Hause einen „Schatz“, etwas, was ihnen wichtig ist, etwas woran sie hängen, mitgebracht. Sie erzählen, was ihnen dieser Schatz bedeutet in einer Kleingruppenrunde.

Ganz viele Kinder haben Kuscheltiere mitgebracht, die sie auf ihren Wegen begleiten, besonders wenn sie woanders übernachten, aber auch Kuscheltiere, die sie schon seit ihrer Geburt haben und die immer wieder gewaschen werden oder auch nicht. Im Gespräch wird ergänzt, was noch weitere Schätze sind. Die Kinder nennen ihre Eltern, die Familie, Großeltern und besonders auch Freunde bzw. Freundinnen, die ihnen wichtig sind, zum Teil auch ihre Haustiere, u. v. a.

XX-B-4: Basteln einer Schatzkiste

Zeit: 60-90 Minuten
Material: Arbeitsblatt, bunte Tonpapierbögen, Scheren, Kleber und versch. Materialien zum Verzieren der Schatzkiste.

Aus den Tonpapierbögen werden Rechtecke mit $L \times B \times H = \text{ca. } 18 \times 12 \times 8 \text{ cm}$ mit Kleberändern von ca. 1 cm ausgeschnitten. Dazu ist es sinnvoll, vorher eine Vorlage zu machen, die die Kinder nur noch abzeichnen müssen. Der rechteckige Kasten wird dann mit den verschiedenen Materialien verziert.

XX-B-5: Spiel: Wilde Jagd

Zeit: 5 – 10 Minuten
Gruppe: 10 – 30 Personen
Ort: Halle oder Wiese

Dies ist das wohl kürzeste Fangspiel, da es gibt. Jede bzw. jeder ist Fänger/in und versucht andere Mitspieler/innen durch auf den Rücken tippen abzuschlagen. Abgeschlagene Mitspieler/innen scheiden sofort aus und verlassen das Spielfeld.

Der Reiz dieses Spiels liegt im Hin- und Hergerissensein aller Spieler/innen zwischen Angriff und Flucht. Allerdings sind klare und nicht zu weitläufige Spielfeldgrenzen hilfreich,

damit die Fluchttendenz Einzelner nicht überhand nehmen kann. Da das Spiel in diesem Fall nur kurze Zeit in Anspruch nimmt, kann es ruhig einige Male hintereinander gespielt werden.

Variante:

Abgeschlagene Personen bleiben einfach regungslos stehen. Nicht abgeschlagene Spieler/innen haben die Möglichkeit, dieses Verhalten als Täuschungsmanöver ebenfalls an den Tag zu legen.

XX-B-6: Spiel: Jumping-Jack-Flash

Zeit: 20 – 40 Minuten
Gruppe: 12 – 30 Personen
Ort: Wiese oder Turnhalle
Material: 8 – 12 Springseile

Aus jeweils 2 – 3 Springseilen werden vier längere Seile zusammengebunden. Je zwei Personen platzieren sich an den Enden der Seile und stellen sich so auf, dass die Seile in etwa ein Quadrat eingrenzen. Alle anderen Personen halten sich zu Beginn in der Mitte des Quadrats auf. Die Gruppe hat dann folgende Aufgabe: die vier Seile müssen ständig in Bewegung sein. Alle Spielenden müssen eines der Seile überspringen, um nach draußen zu gelangen (einschließlich der 8 Personen, die zu Beginn die Seile drehen). Kommt ein Seil zum Stehen (durch Fehler beim Wechseln oder beim Springen), müssen alle Spielenden wieder in die Ausgangsposition zurück. Je nach Gruppengröße kann eine Hochzeit gesetzt (Strategiebildungsphase) bzw. die Zeit gestoppt und anschließend Möglichkeiten diskutiert werden, diese weiter zu verbessern.

Variante A:

Die Gruppe muss über ein einziges langes Seil auf die andere Seite gelangen. Als zusätzliche Regel gilt, dass pro Drehung ein Spieler/eine Spielerin über das Seil springen muss. Wird die Drehung ausgelassen, müssen alle zurück.

Variante B:

Wiederum wird mit einem großen Seil gespielt. Die Aufgabe besteht darin, dass möglichst viele Mitspielende gleichzeitig zwei Sprünge hintereinander über das Seil machen.

Jumping-Jack-Flash ist ein gutes Beispiel dafür, wie man auch aus einfachen und bekannten Spielen mit eher individuellem oder konkurrenzorientiertem Charakter durch Änderung von Regeln und Erweiterung der Komplexität kooperative Aufgaben bis hin zu anspruchsvollen Initiativ- und Problemlösespielen entwickeln kann.

XX-B-7: Spiel: Duell der Augen

Zeit: 5 – 10 Minuten
Gruppe: Für Gruppen von 8 – 18 Personen
Ort: Wiese oder Turnhalle

Dieses Spiel kann als altes japanisches Kampfspiel vorgestellt werden. Ziel ist es hier allerdings, möglichst lange nicht in ein direktes Duell zu geraten!

Die Gruppe stellt sich zunächst in einem relativ engen Kreis auf. In festgelegter Reihenfolge – z.B. von links nach rechts – geben die Spieler/innen nun nacheinander immer zwei

Kommandos: „SCHAUBODEN“ bedeutet, dass alle Mitspieler/innen vor sich auf den Boden schauen. Gleichzeitig tritt vollständige Ruhe ein und alle überlegen für sich, welche Mitspielerin/welchen Mitspieler sie als Nächstes anschauen wollen. Kurz drauf erfolgt nämlich das Kommando: „HOCHSCHAU“, was bedeutet, dass alle Köpfe gleichzeitig gehoben und die Augen unmittelbar auf die vorher ausgewählten Personen gerichtet werden. Sehen sich nun zwei Personen direkt in die Augen, so haben beide Pech gehabt und scheiden für den Rest des Spiels aus. Der Kreis wird verkleinert und die anderen Spieler/innen setzen das rituelle Kampfspiel so lange fort, bis (bei ungerader Anzahl von Teilnehmenden) ein/e Sieger/in übrig bleibt bzw. (bei gerader Anzahl von Teilnehmenden) die beiden letzten Spieler/innen unweigerlich ein finales Duell austragen.

XX-B-8: Spiel: Die magischen Reifen

Zeit: 10 - 20 Minuten
Gruppe: Für Gruppen von 8 – 18 Personen ab 10 Jahre
Ort: Wiese oder Turnhalle
Material: Für dieses Spiel werden so viele Gymnastikreifen von ca. 1 m Durchmesser benötigt wie Personen an dem Spiel teilnehmen

Die Spieler/innen bilden – sich die Hände reichend – einen Kreis. Dann lassen sie die Hände kurz los, und die nebeneinander stehenden Spieler/innen fassen sich durch einen Reifen hindurch erneut die Hände. So bildet sich also ein Kreis, in dem genauso viele Reifen um die Hände der Spielenden hängen, wie Personen an dem Spiel teilnehmen. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, dass alle durch alle Reifen durchkrabbeln sollen, ohne die Hände der Spielpartner/innen loszulassen und ohne dass die Reifen sich gegenseitig berühren.

Variante:

Das Ganze lässt sich auch mit geschlossenen Augen wiederholen, wenn ein Reifen mit einem Tuch markiert wird.

Ein besonderes Kennzeichen dieses Spieles ist es, dass die Gruppenmitglieder im Gleichklang agieren. Sinn und Unsinn eines solch geordneten Zusammentuns und mögliche Formen der Koordination könnten daher Besprechungspunkte eines Auswertungsgesprächs sein.

XX-B-9: Schätze in mir

Zeit: 30 – 60 Minuten
Material: Vorbereitete Plakate mit Körperumriss, Buntstifte
Geschichte aus Vorlesebuch Religion 3, von Marie-Luise Bernhard von Lutiz, Verlag Kaufmann/Lahr, 1987, S. 43 ff. zum Einstieg in die Fragestellung „Was hast du für Schätze in dir?“

Kritische Anmerkung: Die Geschichte führt zwar sehr gut in die Problematik ein, ist aber für die Kinder teilweise schwierig zu verstehen.

Gruppengespräch anschließend Einzel- und Partnerarbeit:

Jedes Kind erhält ein Plakat mit einem Körperumriss, den es gestalten kann. Es macht diesen Körper als seinen eigenen Körper erkennbar, in dem es ein besonderes Erkennungsmerkmal hineinmalt und seinen Namen dazu schreibt.

Die Schätze und Stärken, die es an sich selbst erlebt, malt es zu den entsprechenden Körperteilen. Jungens malen zu ihrem Körper Fußballschuhe und -trikots. Die Mädchen wiederum stellen andere Dinge dar, sie malen sich z. B. im Handstand oder an den Turnstangen.

Die Kinder können sich, wenn sie wollen, mit einer Partnerin/einem Partner austauschen.

XX-B-10: Gute-Nacht-Geschichte

Zeit: 15 Minuten

Ort: Verdunkelter Tagungsraum, der mit Decken ausgelegt ist, Teelichter erhellen den Raum

Lied: Gelbes Menschenskinderliederbuch „Halleluja“
Geschichte aus dem Buch „Tsatsiki-Karate oder Schmusetanz“ von Moni Bränström, S. 135 ff. (Oettinger Verlag, Hamburg, 1998), das Kapitel vom Leben und Sterben.
Abschluss mit Vaterunser und Gute-Nacht-Segen

XX-B-11: Partnerarbeit und Vernissage: Schätze in mir und an dir

Zeit: 60 Minuten

Material: Zettel DIN A6

Die Kinder suchen sich eine Partnerin/einen Partner, nehmen ihre Bilder (XX-B-9) gegenseitig wahr und die Partnerin/der Partner ergänzt das Bild der/des anderen auf einem Zettel, der an das jeweilige Bild angeheftet wird.

Die vom Partner/Partnerin ergänzten Bilder werden ausgelegt oder ausgehängt. Die Kinder machen eine Vernissage (Wort erklären).

Die Kinder können die Bilder jeweils nach Absprache noch ergänzen.

Deutung:

Die Kinder nehmen die Schätze, die sie in sich erkennen können wahr und erleben, dass andere noch anderes an ihnen schätzen und können diesen ergänzten Schatz für sich mit nach Hause nehmen.

XX-B-12: Gestaltarbeit zu 1. Kor. 12

Zeit: 30 –45 Minuten

Die Mitte des Raumes ist mit Decken in der Form eines menschlichen Körpers gestaltet.

Ziel: Das Erklären des Bildes vom Leib Christi nach Paulus 1. Kor 12. Gemeinde und Gemeinschaft beschreibt Paulus als einen Körper, an dem jedes Körperteil wichtig ist und sich die einzelnen Körperteile gegenseitig ergänzen.

Die Kinder haben ihre jeweiligen Schätze an sich kennen gelernt und können nun überlegen, an welcher Stelle der Gemeinschaft des Leibes Christi sie ihre Schätze am besten einbringen können und wollen. Dazu suchen sich die Kinder einen Platz auf dem mit Decken dargestellten Körper. Die Kinder beschreiben dann, warum sie sich an eine bestimmte Stelle gesetzt haben: Z. B. „Ich sitze an der Stelle des Herzens, weil ich gerne an-

deren helfe und weil ich gut trösten kann". „Ich sitze auf der Hand, weil ich gut handwerklich arbeiten kann und oft meinem Vater helfe". „Ich sitze am Kopf, weil ich anderen helfe, die ihre Mathe-Aufgaben nicht so schnell lösen können".

Den Kindern wird ein wenig Zeit gegeben, diesen Körper, diese Gemeinschaft wahrzunehmen und sie werden darin bestärkt, als eine solche Gemeinschaft zusammen zu gestalten. Ihre jeweiligen Fähigkeiten lernen sie zu schätzen und in die Gemeinschaft einzubringen.

XX-B-13: Darstellendes Spiel in geschlechtsspezifischen Kleingruppen

Zeit: 45 Minuten

Gruppe: getrennt nach Geschlechtern, Kleingruppen von 6 Personen

Ausgehend vom Leib Christi, der Gemeinschaft, die wir sein können, wird das Problem dargestellt: Wir können füreinander „Schätze" sein und werden doch oft einander zum Feind und Gegner. In der Klasse, in der Familie und in anderen Zusammenhängen gibt es viel Streit und Ärger.

Die Kinder erhalten die Aufgabe, typische Szenen, wie es zum Streit in ihrer Klasse kommt, darzustellen.

Dazu gehen sie in Kleingruppen, die geschlechtsspezifisch zusammengestellt sind: zwei Jungen- und zwei Mädchengruppen, die jeweils einen Konflikt bearbeiten und dann auch als Rollenspiel (XX-B-15) später darstellen sollen.

XX-B-14: Geländespiel „Schatzsuche"

Zeit: 2 Stunden

Material: pro Gruppe einen Stift und ein Blatt Papier

Gruppe: 3 x 6er Gruppen, eine 7er Gruppe

Die Kinder bekommen nachfolgende Geschichte vorgelesen und müssen eine wichtige Aufgabe erfüllen.

Volk, des kleinen Königs!

Euer hochgeschätzter König ist zutiefst unglücklich und bedarf eurer aller Hilfe. Letzte Nacht ist ihm das Wichtigste gestohlen worden, der heiligste Schatz: der Stein der Kraft. Wie ihr alle wisst, kann unser kleine König nur mit diesem Stein Herrscher unseres Landes bleiben. Der böse Zauberer aus den dunklen Bergen hat den Stein gestohlen, damit unser kleiner König noch kleiner wird.

Ihr müsst den Stein finden und das Königreich retten. Findet euch in vier Gruppen zusammen und geht den Weg der Herausforderung und versucht den Stein zurückzuerobern.

Die Kinder beginnen das Spiel in Gruppen zu je 6-7 Personen und müssen am Schluss aber gemeinsam eine Aufgabe lösen und den Stein mit Belohnung finden. Jede Gruppe erhält einen Stift und ein Blatt Papier sowie eine Wegskizze.

Der Weg führt an folgenden Posten vorbei:

Brücke der Einsamkeit

Um nicht vor Einsamkeit zu sterben, ist dieser Teil des Weges nur gemeinsam zu bewältigen. Die Brücke wird durch die Sommerski gebildet. Die Kinder müssen von einer Seite des Weges zur anderen, allerdings dürfen immer nur mindestens zwei Kinder auf die Skier. D.h. nicht alleine und jedes Kind darf nur dreimal den Weg passieren. Die Kinder haben Zeit zum Überlegen. Wenn während des Prozesses ein Fehler passiert, müssen alle wieder zurück.

Labyrinth der Dunkelheit

An Bäumen ist ein Pfad vorbereitet, der mit Seilen markiert ist. Mit verbundenen Augen müssen die Kinder nacheinander den Pfad passieren.

Pfad der Verwirrung

An einem Weg mit Gebüsch an den Seiten sind 20 Gegenstände versteckt, die nicht typisch für diese Umgebung sind. Die Kinder sollen vom Weg aus so viele Gegenstände wie möglich entdecken und aufschreiben.

Wegezoll der Kräuterhexe

Die Kräuterhexe ist schrecklich faul und lässt die Kinder nur vorbei, wenn sie ihr die Zutaten für ihren Zaubersaft zusammensuchen. Eine Liste wird an die Kinder ausgegeben.

Trank der Fruchtbarkeit:

1. Gras der Erkenntnis
2. Beere der Weisheit
3. Holz der Lebendigkeit
4. Etwas Bitteres
5. Etwas Grünes
6. Etwas Spitzes
7. Etwas Weiches
8. Etwas Rotes

Nach jedem Posten erhält die Gruppe einen Teil eines Rätsels, welches sie am Schluss alle gemeinsam lösen. Anhand der Rätselaufklärung finden sie eine Schatzkarte, auf der das Versteck des Steines angegeben ist. Dort wartet auch eine Belohnung.

XX-B-15: Rollenspiele

Zeit: 30 Minuten

Jede Gruppe spielt ihr Rollenspiel (s. XX-B-13) vor, ohne dieses anschließend zu erklären. Die anderen haben Beobachterposition und geben ihre Beobachtung weiter, ohne dass die Rollenspielgruppe zuerst darauf reagieren kann. Im zweiten Schritt können die Spielenden erklären, was sie darstellen wollten. Im dritten Schritt fragt der Anleitende, wie sich die Schüler/innen in ihren jeweiligen Rollen gefühlt haben, was sie empfunden haben.

Es ist wichtig darauf zu achten, dass bei der Darstellung der Rollenspiele die anwesende Lehrkraft nur eine beobachtende Funktion einnimmt. Die Kinder neigen dazu, eine Lösung zu finden, die eine Lehrkraft bevorzugen würde.

XX-B-16: Einführung in die „Win-Win-Methode“

Zeit: 60 Minuten

Material: Kopien zur Anleitung der „Win-Win-Methode“ als Plakat, Kopie der Kurzform und der Regeln zur Anwendung aus dem Buch von Naomi Drew „Kinder lernen zusammen streiten und gemeinsam arbeiten“ (S. 83), Verlag an der Ruhr Mülheim 2000

Die dort beschriebenen Arbeitsschritte sollten verkürzt und auf die jeweils vorhandene Situation im Rollenspiel zugespielt werden.

Beobachtung: Die Einführung in die „Win-Win-Methode“ ist relativ theoretisch. Es sollte darauf geachtet werden, dass sie an einem Beispiel konkret umgesetzt wird und sie bedarf der weiteren Ergänzung im Rahmen des Unterrichts.

XX-B-17 Film „Krieg der Knöpfe“

Zeit: 85 Minuten

Material: Spielfilm s/w, Frankreich 1961, Yves Robert „Der Krieg der Knöpfe“

Schon seit Generationen bekämpfen sich die Jungen zweier französischer Dörfer. Warum, das weiß niemand so genau. Neuerdings schneiden die Sieger den Verlierern alle Knöpfe, Hosenträger und Schnürsenkel ab. Das gibt bei den Verlierern zu Hause natürlich Ärger. So beschließen sie, die nächste Schlacht splitternackt zu schlagen. Doch nun lernen sie die unangenehmen Seiten von Brennesseln kennen – vielleicht sind Reserveknöpfe die Lösung?

Der Bandenkrieg eskaliert, bis die beiden Anführer in ein Erziehungsheim geschickt werden. Hier sind sie plötzlich aufeinander angewiesen – und, siehe da, es geht auch anders.

XX-B-18: Tagesabschluss

Zeit: 15 Minuten

Material: Lied „Die Kerze brennt“ aus Menschenkinderliederbuch Vorlesebuch Religion 3 von Marie-Luise Bernhard von Lutiz, Verlag Kaufmann/Lahr, 1987

Die Kerze wird von einem Kind angezündet. Die Gute-Nacht-Geschichte „Die erste Kerze“ aus dem Vorlesebuch Religion 3 wird vorgelesen. Anschließend Stille, Gebet und gemeinsames „Vaterunser“.

XX-B-19: Thema: Wie kann ich anders mit meiner Wut umgehen?

Zeit: 90 Minuten

Material: Buch von Naomi Drew „Kinder lernen zusammen streiten und gemeinsam arbeiten“ (S. 88), Verlag an der Ruhr Mülheim 2000

Die Kinder erzählen von ihren Erlebnissen mit ihrer Wut. Die jeweiligen Beschreibungen werden in eine Tabelle eingeordnet (als Beispiel liegt das Plakat vor):

1. Meine Gefühle
2. So habe ich reagiert.
3. Das ist dabei heraus gekommen.
4. Was hätte ich anders machen können?

Den Abschluss macht das „Brainstorming“, das so erklärt wird und die Kinder äußern ihre Ideen, was sie hätten anders machen können. Beispiele:

Zu 1) Mein Gefühl:

Wird heiß, kocht, kommt hoch, schneller Atem, Kribbeln im Bauch, kein klarer Gedanke, aufgedreht.

Zu 2) So habe ich reagiert:

Schlagen, schimpfen, schreien, etwas kaputtschlagen, rauslassen im Bett, sich zurückziehen, Türe zugeknallt.

Zu 3) Das ist dabei heraus gekommen:

Ärger, Tränen, Frust, Verletzungen, Trennung.

Zu 4) Das hätte ich anders machen können:

Sich beruhigen, reden, sich zurückziehen, nachdenken, sich ablenken, rauslassen, entschuldigen, Hand reichen, vergessen.

XX-B-20:Auswertung und Feedback mit „Knautschmännchen“

Zeit: 60 Minuten

Material: Feiner trockener Sand, Luftballons, Trichter

Mit Hilfe des Trichters wird ein Luftballon mit Sand gefüllt, bis er etwa die Größe einer Kinderfaust hat und dann oben zugebunden. Von einem zweiten Luftballon wird der Hals abgeschnitten und der verbleibende Teil des Luftballons über den mit Sand gefüllten so gestülpt, dass dessen Knoten verdeckt wird. Dieser kann dann als Knautsch (in der Hand kneten) oder als Wutball (auf die Erde oder anderswohin werfen) verwendet werden.

Auswertung und Feedback mit den Knautschmännchen.

Der Ball, an dem die Kinder ihre Wut auslassen können, kann zu einem Knautschmännchen umgestaltet werden, indem der Ball ein Gesicht erhält.

Frage: *Welches Gesicht macht dein Knautschmännchen nach diesen Tagen der Orientierung, wenn du ihm von hier erzählt hast?*

Die Mitte ist gestaltet mit den angefertigten Schatzkästchen und den Bildern, die Kinder mit ihren Schätzen gemacht haben. Jedes Kind, das gesprochen hat, nimmt seine Kiste und steckt das Bild in diese Kiste hinein. Wenn alle Kinder sich geäußert haben, schließt sich eine Abschlussmeditation an.

Die Schatzkiste ist noch in der Mitte. Der Anleitende weist auf das Wort aus Kol. 3,3 hin: „In Jesus Christus liegen alle Schätze der Welt verborgen“.

Als Abschluss werden noch einmal die jeweiligen Schritte von den Schätzen in mir, von den Schätzen, die andere an mir wahrnehmen und den Schätzen, wo wir uns als Gemeinschaft ergänzen können bis hin zu den Schätzen, wo wir gelernt haben, auch mit

unserem Ärger, unserer Wut und unseren Konflikten umgehen zu können, bewusst gemacht. Diese Schätze hat uns Jesus Christus zur Verfügung gestellt. In ihm liegen all diese Schätze verborgen und er will sie uns erfahrbar machen.

In Jesus Christus liegen verborgen alle Schätze der Weisheit und Erkenntnis.

D) Literatur

- Menschskinderliederbuch
- Vorlesebuch Religion 3 von Marie-Luise Bernhard von Lutiz, Verlag Kaufmann/Lahr 1987
- Bränström, Moni „Tsatsiki-Karate oder Schmusetanz“, Öttinger Verlag, Hamburg
- Drew, Naomi „Kinder lernen zusammen streiten und gemeinsam arbeiten“, Verlag an der Ruhr Mülheim 2000

Anlage M 1

		Erwachsene mit Zeit	Ruhe	
Keine Noten				
Kreatives Gestalten	Singen			Lagerfeuer
				Freizeit
Spiele	Ansprechen, was nicht gut läuft			Abenteuer
				Gemeinschaft
Was mache ich, wenn ich wütend bin?	Ansprechen, was einem Angst macht			
Stark machen für Schule und Freizeit	biblische Geschichten			
Spielmöglichkeiten	Wald		Wiese	

