

Vertragen und nicht

Schlagen



*Anne-Marie Tausch/ Inghard Langer
Hanna Köhler/ Marie-Louise Bödiker
Grafik: Edith Witt
Herausgegeben von Elke Müller-Heffter*

© 1977 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Vertragen und nicht schlagen

ein Kooperationsspiel
für 2–5 Personen
ab 5 Jahren

Inhalt:
8 Bildtafeln mit Konfliktsituationen
128 Lösungskarten
1 Begleitheft mit Spielregeln mit methodischen Anregungen für den Erzieher (überarbeitete Auflage).

Inhaltsverzeichnis	Seite
I Idee und Ziele von „Vertragen und nicht schlagen“	3
II Spielregeln	4
1. Spielvorbereitung	4
2. Grundspielregel	6
3. Weiterführende Spielvorschläge	9
III Anregungen für den Erzieher	12
1. Zum Spielverlauf	12
2. Zum Abschlußgespräch	14
IV Auflistung des Spielmaterials	16
V Informationen über die Autoren	30
VI Informationen zum Gesamtprogramm „du – ich – wir“	31

I Idee und Ziele von „Vertragen und nicht schlagen“

Dem Spiel „Vertragen und nicht schlagen“ liegt die Idee zugrunde, Erziehern Spielmaterial anzubieten, das Kindern im Spiel neue, konstruktive Verhaltensmuster im Umgang mit Konflikten erleben läßt.

Im Spiel wird Kindern das schwierige Thema der zwischenmenschlichen Konflikte erfahrbar gemacht. Die Grundlage bilden alltägliche Konflikte aus der unmittelbaren Erfahrungswelt des Kindes. Dazu werden mit dem Spielmaterial Lösungsgeschichten der einzelnen Konflikte gelegt. Die unterschiedlichen Konfliktlösungsmöglichkeiten werden durchleuchtet, verglichen und besprochen. So erleben die Kinder neue Verhaltensmuster und finden selber konstruktive, sie befriedigende Lösungen. Und das ohne die üblichen Rivalitäten im Spiel. Bei „Vertragen und nicht schlagen“ gibt es keinen Einzelsieger oder Einzelverlierer. Nur als Ganzes kann die Gruppe gewinnen.

Was lernen und erfahren Kinder im Umgang mit diesem Spiel?

- Konflikte sind etwas Natürliches und Selbstverständliches im Zusammenleben von Menschen.
- Niemand muß Konflikten hilflos ausgeliefert sein.
- Durch Verständnis füreinander und Gespräche lassen sich viele Konflikte lösen.

- Die Gefühle, Gedanken und Standpunkte jedes Konfliktpartners sind wichtig. Sie werden im Spiel beachtet und ausgesprochen. So entsteht ein tieferes Verständnis für die eigene Lage und die Lage des anderen in einem Konflikt.
- Konflikte können ohne Gewalt oder Niederlage gelöst werden. Den Weg dahin lernen die Kinder im Spiel kennen. Aus sich heraus, ohne jede Belehrung: Durch Einfühlen in die Folgen der unterschiedlichsten Konfliktentwicklungen, die das Spielmaterial aufzeigt.
- Je früher ein Konflikt erkannt, ausgesprochen und durchgearbeitet wird, desto leichter ist eine faire Lösung.
- In weiterführenden Spielvorschlägen (s. S. 9) erfahren die Kinder: Auch sehr verfahrenere Situationen lassen sich wieder ins richtige Gleis führen.
- Der spielerische Umgang mit Konflikten schärft den Blick der Kinder für die Konflikte in ihrer Umwelt.
- Die im Spiel gelernten Möglichkeiten, mit Konflikten umzugehen, fördern die Lebenstüchtigkeit der Kinder und geben ihnen Zuversicht und Selbstvertrauen. Das sind wichtige Bausteine für ihre Persönlichkeitsentwicklung.
- Die vielen Gespräche und Erzählungen in Verbindung mit dem Spiel fördern die Sprache, Fantasie und soziale Intelligenz der Kinder.

- Alle Spieler sind gleichberechtigt und gleich wichtig. Nur das Ergebnis der ganzen Gruppe zählt. Die Kinder können erleben, was der Zusammenhalt in einer Gruppe bedeutet.

Der Weg vom „Schlagen“ zum „Vertragen“

Vertragen und nicht schlagen will gelernt sein. Die Regeln dieses Spieles fordern zum Vertragen heraus. Da die Kinder aber erst durch dieses Spiel zum Vertragen hingeführt werden, wird es anfänglich Schwierigkeiten geben. Die Kinder werden fragen: „Wie kann ich gewinnen?“ und sind anfänglich verwundert oder enttäuscht, daß es keinen Einzelsieger, keinen „Besten“ gibt. Die Kinder bedürfen deshalb der Hinführung durch den Erzieher, wofür auf Seite 12 Anregungen gegeben werden. Erst langsam wächst bei den Kindern ein neues Gefühl des Sieges:

„Wir haben uns geeinigt. Wir haben niemanden unterdrückt. Unsere Gruppe, wir miteinander haben gewonnen.“

Ähnlich wird es beim Erzählen, Verhandeln, Tauschen zugehen. Das ist zum Ablauf des Spieles erforderlich, wird aber erst Schritt für Schritt durch das Spiel gelernt. So sind die anfänglichen Schwierigkeiten der Kinder mit dem Spiel wichtige und notwendige Lernerfahrungen. Da können Sie als Erzieher konfliktreiche Spielabläufe, Abweichungen von den Regeln oder einen Abbruch des Spieles ruhig geschehen lassen. Im Abschlußgespräch (s. S. 14) können die Kinder sich auf ihr eigenes Verhalten im Spiel besinnen und entdecken und nacherleben, wie das eigene Nicht-Vertragen das Spiel gestört hat. Daraus entwickelt sich zunehmend ein verändertes Verhalten der Kinder, mit der wachsenden Möglichkeit, sich zu einigen und damit ein lebendigerer Ablauf des Spielgeschehens in der Gruppe.

II Spielregeln

Die für den Spielablauf wichtigen Handlungsschritte wurden in normaler Schriftgröße, ergänzende Erläuterungen kleiner gesetzt.

1. Spielvorbereitung

Kennenlernen der Konflikttafeln

- Legen Sie zuerst einmal die Konflikt-

tafeln in die Mitte der Spielgruppe und überlassen es nun der kindlichen Neugier, sich mit einer Tafel oder mehreren zu befassen.

Dieses erste Kennenlernen durch Neugier ist eine natürliche und sinnvolle Art des Lernens. Daher ist es wichtig, den Kindern so viel Freiheit wie möglich zu geben und sie nicht durch An-

weisungen zu beeinflussen oder einzuschränken. Der freie Umgang mit diesem neuen Material ist für alle Kinder anregend.

Besonders die vielen Einzelheiten auf den Bildern bieten Kindern immer neue Anreize für Entdeckungen, Gedanken und Gefühle. Da entwickelt sich bald ein lebendiges Miteinander- und Durcheinandersprechen der ganzen Gruppe.

Gesprächspausen sind wichtige Erholungsphasen. Lassen Sie den Kindern ruhig Zeit, neue Einzelheiten zu finden und neue Gedanken zu entwickeln.

- Sie können es bei diesem ersten, freien Kennenlernen der Konflikttafeln belassen und die weiteren Spielschritte an einem anderen Tag fortsetzen.
- Im nächsten Schritt regen Sie die Kinder dazu an, Geschichten zu den Konflikttafeln zu erzählen.

Jede Geschichte hat für das erzählende Kind eine persönliche Bedeutung, auch wenn andere mit der Geschichte nicht viel anfangen können.

Lehnen die Mitspieler in der Gruppe die Geschichte eines anderen ab oder machen Änderungsvorschläge, lassen Sie jedes Kind zu seinem Recht kommen, etwa: „Hans erlebt die Geschichte so, und Claudia hat eine andere Geschichte. Es gibt eben viele Geschichten zu dieser Bildtafel.“

Das nicht wertende Akzeptieren der unterschiedlichen Geschichten ermöglicht zurückhaltenden Kindern die Erfahrung: Hier kannst du keine Fehler machen, jede Geschichte gilt. Dadurch werden die Kinder ermutigt, aktiv dabei zu sein, entweder selber eine Geschichte zu erfinden oder sich an den Geschichten anderer zu beteiligen, sie zu ergänzen oder weiterzuerzählen.

Besonders für schüchterne Kinder ist das Erlebnis eines Zusammenspiels in der Gruppe in Angstfreiheit und ohne Leistungsdruck hilfreich.

Auswahl einer Konflikttafel

- Ist die erste Neugier abgeklungen, wird gemeinsam ein Konflikt ausgewählt. Die entsprechende Konflikttafel kommt in die Mitte der Spielergruppe. Die übrigen Konflikttafeln werden beiseite gelegt. Sie kommen ein andermal ins Spiel.

Kennenlernen der Lösungskarten

- Legen Sie zu der ausgewählten Konflikttafel die entsprechenden Lösungskarten Nr. 1-15 in die Mitte der Spielergruppe.

Die Konflikttafel und die Lösungskarten müssen gleichfarbige Randstreifen haben.

Die 16. Karte (s. S. 9) wird zunächst zur Seite gelegt. Sie kommt erst zum Abschlußgespräch ins Spiel (s. S. 14).

- Die Kinder können sich frei mit den Lösungskarten beschäftigen.

Je nach Alter der Kinder oder Anzahl der Mitspieler können Sie auch eine verminderte Anzahl von Lösungskarten anbieten. Dabei ist es wichtig, daß die gleiche Anzahl von Anfangs-, Mittel- und Endkarten vorhanden ist und diese sinnvolle Lösungsreihen ergeben können (Lösungsreihen s. S. 17).

Bedeutung der Randstreifen

Die 15 Lösungskarten sind in 3 Arten eingeteilt: Anfangskarten, Mittelkarten und Endkarten. Mit ihnen werden im späteren Spielverlauf Lösungsgeschichten für den Konflikt gelegt.

Anfangskarten: ein Randstreifen

Mittelkarten: zwei Randstreifen

Endkarten: drei Randstreifen

Kinder lernen die Bedeutung der Randstreifen kennen

- Bemerkten die Kinder selber die unterschiedliche Anzahl der farbigen Randstreifen an den Lösungskarten nicht, fragen Sie danach.

Z. B.: „Fällt Euch etwas an den Rändern der Karten auf?“

Meist bemerken die Kinder dann die unterschiedliche Anzahl der Streifen.

- Legen Sie den Kindern eine einfache Lösungsgeschichte vor.

Meist erkennen die Kinder dann die Bedeutung der Randstreifen als Anfangs-, Mittel- und Endteil einer möglichen Geschichte. Wenn nicht, können Sie durch passende Fragen oder Hinweise ein bißchen nachhelfen.

Die Zahlen auf den Lösungskarten sind für die Abfolge einer Geschichte unwichtig. Sie wurden deshalb auch so klein gedruckt. (s. Lösungsreihen S. 17)

- Wenn alle Kinder die Bedeutung der Randstreifen verstanden haben, sammeln Sie die Lösungskarten ein und das eigentliche Spiel kann beginnen.
- Sie können es auch für diesen Tag bei dem Kennenlernen der Lösungskarten und der Bedeutung der Randstreifen belassen und das Spiel ein anderes Mal fortsetzen.

2. Grundspielregel

Wer kann mitspielen?

- Das Spiel kann von 2 bis 5 Personen ab 5 Jahren gespielt werden.

Womit wird gespielt?

- Eine von der Spielergruppe ausgewählte oder gezogene Konflikttafel kommt in die Mitte.
- Die dazugehörenden Lösungskarten Nr. 1-15 werden nach Anfangs-, Mittel- und Endkarten sortiert und verdeckt in 3 Stapeln neben die Konflikttafel gelegt.
- Die 16. Karte wird zunächst beiseite gelegt.

Wie wird angefangen?

- Gemeinsam betrachtet die Spielergruppe die Konflikttafel.
- Die Spieler erzählen, was sie auf der Tafel sehen und welches Problem hier zu lösen ist.

Wie geht es weiter?

- Reihum nimmt jeder Spieler eine Karte vom Stapel der Anfangskarten und berichtet der Gruppe, was er auf seiner Karte sieht und wie sich die Konfliktsituation weiterentwickelt. Jeder Spieler legt, nachdem er erzählt hat, seine Karte offen vor sich hin.
- Danach zieht reihum jeder eine Mittelkarte. Wiederum erzählt einer nach dem anderen, was er darauf sieht und wie sich seiner Auffassung nach der Konflikt weiterentwickelt. Er legt diese Mittelkarte an seine Anfangskarte an. Er überlegt und berichtet, ob diese gut zu seiner Anfangskarte paßt oder ob beide zusammen für ihn keinen rechten Sinn ergeben.

- Alle achten darauf, ob die Mittelkarte eines Mitspielers für die eigene Lösungsgeschichte vielleicht geeigneter ist.
- Anschließend werden die Endkarten gezogen. Jeder erzählt reihum, was auf seiner Karte zu sehen ist und wie damit der Konflikt endet. Er legt sie an seine Mittelkarte an und berichtet, ob sie zusammen mit den vorherigen einen sinnvollen Ablauf ergibt oder nicht. Jeder paßt aber auf, welcher Mitspieler eine Karte hat, die für ihn besser passen würde.
- Jetzt hat jeder Spieler 3 Lösungskarten vor sich liegen.

Wie wird eine Lösungsgeschichte entwickelt?

- Jeder Spieler überlegt sich, wie er aus den 3 Lösungskarten jedes Spielers eine Geschichte machen kann.
- Ausgangspunkt der Lösungsgeschichte ist die Konflikttafel in der Mitte. Die 3 Lösungskarten jedes Spielers geben an, wie sich diese Konfliktsituation weiterentwickelt.
- Lassen Sie den Kindern genügend Zeit, ihre Fantasie zu entfalten.

Tauschen

- Hat ein Mitspieler Lösungskarten gezogen, die zusammen mit seiner ersten Karte nur eine unsinnige Geschichte ergeben, bittet er seine Mitspieler, mit ihm Karten zu tauschen.
- Lassen Sie Schwierigkeiten der Kinder

beim Verhandeln und Tauschen ruhig zu und greifen Sie nur ein, wenn die Diskussion in handgreiflichen Streit ausartet.

Gemeinsamkeit und gegenseitige Unterstützung werden ja erst durch das Spiel gelernt. Je lebendiger verhandelt (auch gestritten) und getauscht wird, desto größer ist der Lernfortschritt.

- Zunehmend kommt die Gruppe in Bewegung. Bestehende, auch „fertige“ Lösungsreihen werden wieder aufgelöst, neue entwickelt, Tauschwünsche abgelehnt, Alternativen angeboten und wieder abgelehnt und so fort, bis eine Einigung oder ein Kompromiß gefunden wird.
- Nach dem Tauschen hat jeder wieder 3 aufeinanderfolgende Lösungskarten vor sich liegen.
- Ziel des Tauschens ist es, daß jeder Spieler nun mit seinen 3 aufeinanderfolgenden Lösungskarten eine für ihn sinnvoll ablaufende Geschichte über die Entwicklung der Konfliktsituation erzählen kann.
- Beteiligen sich weniger als 5 Spieler an einer Spielrunde, kann auch mit den nicht ausgeteilten Lösungskarten dieses Konfliktes getauscht werden.
- Es muß nicht jedesmal unbedingt von allen und auch nicht immer getauscht werden. Wer mit seinen 3 Karten zufrieden ist weil sie eine Geschichte ergeben, braucht nicht unbedingt zu tauschen, es sei denn, um einem Mitspieler zu helfen.

Erzählen der Lösungsgeschichten

- Die Gruppe einigt sich, wer zuerst mit seiner Geschichte anfängt.
- Bei den Geschichten geht es zunächst nicht darum, ob ein Spieler die Konfliktlösung selber für befriedigend hält. Vielmehr geht es darum, ob eine für den Spieler in der Abfolge sinnvolle Geschichte entstanden ist.
- Die Mitspieler äußern sich zu diesen Geschichten, etwa im Hinblick auf ihre Folgerichtigkeit.
- Der Spieler, der seine Geschichte erzählt hat, entscheidet, ob er die Vorschläge oder Änderungsvorstellungen seiner Mitspieler annehmen will. Er kann seine Geschichte beibehalten. Vielleicht will er aber auch seine Geschichte verändern. Vielleicht möchte er auch dazu erneut tauschen.
- Während des Geschichtenerzählens kann das Verhandeln und Tauschen um Lösungskarten neu aufflammen.

Wann ist das Spiel gewonnen?

- Es gibt keinen Einzelsieger.
- Die Gruppe kann nur gemeinschaftlich das Spiel gewinnen.
- Der gemeinschaftliche Erfolg ist erreicht, wenn jeder eine sinnvolle Konfliktlösungsgeschichte legen und erzählen konnte.

Die Lösungsgeschichten brauchen für den Erzieher keine inhaltlich befriedigenden Konfliktlösungen darzustellen. Auch kann und wird die Reihenfolge der Lösungskarten völlig von den in der Auflistung des Spielmaterials (s. S. 16)

vorgegebenen Abfolgen abweichen, und das ist auch gut so.

Wann ist das Spiel verloren?

- Konnten nicht alle Spieler mit ihren 3 Lösungskarten eine folgerichtige oder fantastische Geschichte entwickeln, so ist das Spiel von der ganzen Gruppe verloren.

Die Schwierigkeit liegt meist in der Tauschphase, weil die Kinder hierfür erst neue Verhaltensmuster lernen und einüben müssen, bis es ihnen gelingt, gemeinsam einen befriedigenden Kompromiß zu finden.

- Wenn Spieler nur mit dem **Inhalt** ihrer Geschichte unzufrieden sind, also eine bestimmte Entwicklung des Konfliktes für unbefriedigend halten, so ist dies **kein** Anlaß, das Spiel für verloren zu erklären. Die Inhalte der verschiedenen Konfliktgeschichten kommen erst beim Abschlußgespräch ins Spiel.
- Ein verlorenes Spiel ist eine wichtige Lernerfahrung für die Spieler.

Die Spieler können dabei erfahren: Zu viel fordern oder zu große Nachgiebigkeit behindern den eigenen Erfolg und den der Gruppe.

Das Abschlußgespräch

- Jede Geschichte wird durchgesprochen.
- Die Spieler versuchen, sich in die Lage der konfliktbeteiligten Personen zu versetzen und zu sagen, was sie fühlen und denken.

Zur Verdeutlichung der Gefühle können Sie anregen, die entsprechenden Bilder aus der Mappe „Weinen, Wüten, Lachen“ dazuzulegen.

(Die Mappe gehört ebenfalls zu dem Kindergarten- und Vorschulprogramm „du - ich - wir“, über das am Ende des Begleittextes informiert wird.)

- Die Kinder unterhalten sich darüber, welche der Lösungsgeschichten sie für sich am liebsten hätten, wenn sie an dem Konflikt beteiligt wären.
- Bitte nehmen Sie bei diesem Vergleichen der Lösungsgeschichten durch die Kinder keine Wertungen vor.

D. h., daß Sie nicht sagen, diese Lösung ist „gut“, jene „schlecht“. Die Kinder finden durch Einfühlen in die Lage der am Konflikt beteiligten Personen schnell von selbst heraus, daß eine niederlagenlose, nicht demütigende, faire Konfliktlösung dem Bedürfnis nach freundschaftlich-friedlichem zwischenmenschlichen Zusammenleben am nächsten kommt.

Die 16. Karte

Wurden schon mehrere Konflikte in der Gruppe durchgespielt und ist der jeweilige Konflikt ausreichend bekannt, kann die 16. Karte als Erweiterung in das Abschlußgespräch einbezogen werden. Sie gibt Ihnen die Möglichkeit, das Problem, das dem jeweiligen Konflikt zugrunde liegt, in gewandelter Situation aufzugreifen. Sie können den Kindern die 16. Karte etwa mit folgenden Fragen vorlegen:

- „Was ist, wenn die an der Konfliktgeschichte beteiligten Personen sich in einer ähnlichen Situation wiedertreffen?“
- „Wie werden die Betroffenen handeln, wenn der eine in die Lage des anderen gerät?“

3. Weiterführende Spielvorschläge

Das vorliegende Spielmaterial ist geeignet, zusammen mit Kindern auch andere Spielabläufe zu finden:

Noch mehr tauschen

- Die Lösungskarten 1-15 eines Konfliktes werden gut gemischt. Sie befinden sich jetzt in **einem** Stapel. Sie sind also nicht nach Anfangs-, Mittel- und Endkarten sortiert.
- Jeder Mitspieler zieht 3 Karten.
- Erst durch Tauschen gelangt jeder in den Besitz einer Anfangs-, Mittel- und Endkarte zum Legen einer Lösungsgeschichte.
- Der weitere Spielablauf entspricht der Grundspielregel (s. S. 6).

Diese Spielform erfordert von der Gruppe eine starke Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung. Nur dann gelingt es, ohne Eingriff des Erziehers, daß jeder zu einer folgerichtigen Geschichte kommt.

Bilderschlange

- Die 15 Karten eines Konfliktes werden von einer Gruppe mit etwa 3 Mitspielern ausgebreitet.
- Die Spieler versuchen, möglichst viele Karten aneinanderzureihen und erzählen dazu eine Geschichte.
- Die Zahl der Randstreifen spielt bei der „Bilderschlange“ keine Rolle.
- Die Geschichte kann ruhig fantastische oder komische Züge haben.
- Mit den Lösungskarten verschiedener

Konflikte können mehrere Dreiergruppen gleichzeitig „Bilderschlangen“ bilden. Anschließend können sich die Gruppen gegenseitig ihre Geschichten erzählen.

Steuer herumreißen

- Voraussetzung: Die Spieler sind mit dem gesamten Material bereits sehr gut vertraut.
- Die Lösungskarten aller Konflikte kommen in die Mitte: Also 128 Karten.
- Die Kinder suchen alle Karten mit einem aggressiven Inhalt heraus. Die übrigen Karten werden weggeräumt.
- Die Karten mit aggressivem Inhalt werden gut gemischt und im Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.
- Reihum nimmt jeder Mitspieler eine Karte auf. Er zeigt sie den Mitspielern und schildert, was auf der Karte los ist. Anschließend macht er Vorschläge, wie er Streit, Zank oder Schlägerei in dieser Situation schlichten würde. Die Gruppe hilft ihm mit weiteren Einfällen.

Die Kinder lernen bei diesem Spiel, daß es nie zu spät ist, sich noch um eine friedliche Lösung zu bemühen. Auch bei einer scheinbar verfahrenen Situation können sie es noch versuchen, „das Steuer herumzureißen“.

Rollen- oder Stegreifspiel

- Ein Konflikt der 8 Konfliktsituationen wird ausgewählt.
- Jedes Kind wählt sich eine am Konflikt beteiligte Person aus, die es spielen will.

- Die Kinder versuchen, den Konflikt darzustellen.
- Dann wird eine Lösungsgeschichte des Konfliktes im Rollenspiel dargestellt.

Die lebendige Gestaltung destruktiver Konfliktlösungen läßt die Kinder deutlich erfahren, welche gruppenfeindliche, lähmende oder zukunftsvergiftende Gefühle durch gewaltsames Konfliktverhalten entstehen können.

Insbesondere aber ist das Stegreifspiel geeignet, die konstruktiven Konfliktlösungswege ins Verhalten zu übersetzen. So stellt das Stegreifspiel die Brücke vom Spielmaterial zum Verhalten in der Wirklichkeit dar.

- Im Rollen- oder Stegreifspiel können auch aktuelle Konflikte in der Kindergruppe dargestellt und Lösungswege erprobt werden.

Auf diese Weise werden die Erfahrungen, die durch den Umgang mit dem Spielmaterial erworben wurden, im Rollenspiel nachvollzogen. Hierdurch wird das Wissen um niederlagenlose, faire Konfliktlösung auf die konkreten Probleme übertragen, die die Kinder tagtäglich innerhalb und außerhalb der Gruppe erleben.



Konfliktampel

Dieses Spiel hilft bei aktuellen Konflikten in der Kindergruppe.

- Die Kinder verabreden bei Konflikten in der eigenen Gruppe ein Stoppsignal.
Bewährt hat sich analog zum Straßenverkehr: „Halt, Konfliktampel rot!“
- Wenn dieses Signal bei einem ausbrechenden Streit von einem der Kinder gegeben wird, so bedeutet das: Jeder am Konflikt Beteiligte verharrt in seinem augenblicklichen Zustand. „Die Zeit bleibt also einen Augenblick lang stehen.“
- Jeder sagt, was er jetzt in dieser Situation fühlt, was er eigentlich will und was passiert, wenn der Konflikt nicht gelöst wird.
- Danach denken alle über einen Ausweg nach.
- Nicht am Konflikt beteiligte Kinder können auch mithelfen.
Dabei sind die konstruktiven Modelle aus dem Spielmaterial eine große Hilfe.
- Haben die Kinder eine faire Konfliktlösung für alle Beteiligten gefunden, wird das Stoppsignal aufgehoben. „Die Konfliktampel wird wieder auf grün gestellt.“ Das bedeutet für die Kinder: Wir machen jetzt, was wir vereinbart haben und lösen so den Konflikt.

Mit dieser Spielerweiterung wird den Kindern eine Möglichkeit gegeben, aktiv in ihre Konflikte einzugreifen. So können sie im Alltag einsetzen, was sie spielend über Konfliktregelung gelernt haben.



III Anregungen für den Erzieher

1. Zum Spielverlauf

Der Umgang mit dem Bildmaterial von „Vertragen und nicht schlagen“ ist von seiner Spielform her ganz auf ein Miteinander der Spielgruppe und nicht auf ein Gegeneinander ausgerichtet. Die Kinder sprechen miteinander, machen Vorschläge, entscheiden und tauschen. Die Spielregel ist daher nicht festgefügt, keine durch starre Ge- und Verbote geregelte Anweisung, sondern für viele Initiativen der Kinder und Ihnen offen.

Anfänglich wird es den Kindern sehr schwerfallen, sich mit so viel Spielfreiheit zurechtzufinden. Sie werden sich häufig ratlos wegen vieler Entscheidungen an Sie als Erzieher wenden. Hier brauchen Sie Geduld. Helfen Sie nicht bei Entscheidungen, sondern achten Sie nur gelegentlich darauf, daß jedes Kind zu seinem Recht kommt. Warten Sie ruhig ab, bis die Gruppe beginnt, sich selbst zu regulieren. Dabei ist es notwendig, daß die Kinder bei ihren noch unsicheren Bemühungen um Einigung Ihre nicht wertende Zustimmung und Ermunterung erhalten. Vertrauen Sie ruhig darauf, daß die Kindergruppe mit der Zeit selbständig soziale Maßstäbe entwickelt.

Das Herausfinden möglicher Lösungsgeschichten aus den Bildkarten ist ein langdauernder Prozeß, der jedoch die wichtigste Phase dieses Spieles ist.



Es können während des Spielens, insbesondere des Tauschens in der Spielgruppe dieselben Konflikte aktuell werden, die auf den Konflikttafeln eine Rolle spielen: Beherrschenwollen, Unterdrücktwerden, Rivalität, Egoismus usw.

Es wird immer wieder Kinder geben, die nur ungerne oder gar nicht bereit sind, ihre Lösungskarten zu tauschen. Die Art des Zusammenspielens und die gegenseitige Unterstützung muß von den Kindern erst in kleinen Schritten erlernt und als eine positive Möglichkeit erfahren werden.

Klappt das Tauschen anfänglich nicht, brauchen Sie nicht einzugreifen und auch das Spiel nicht als mißlungen einzustufen. Das Legen und Erzählen der verschiedenen Lösungsgeschichten macht den Kindern deutlich, daß es unterschiedliche Möglichkeiten gibt, wie sich Konflikte weiterentwickeln können und wie sehr es dabei auf die Reaktion der betroffenen Personen ankommt.

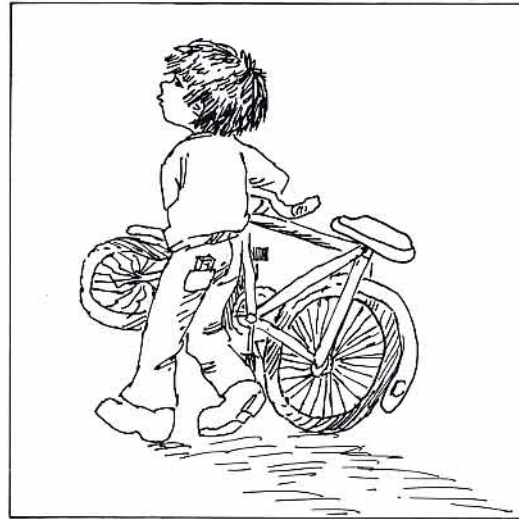
Oft werden Sie von den Einfällen der Kinder überrascht sein, weil sie weit von den Vorstellungen der Erwachsenen abweichen. Die Kinder bringen hier ihre individuelle Vorstellungs- und Erlebniswelt ein. Es ist wichtig, daß Sie jede Geschichte akzeptieren.

Achten Sie bitte darauf, daß die Kinder ihre Geschichten nicht **ihnen** erzählen und Sie dabei anschauen, sondern sich mit ihren Geschichten an die Gruppe wenden. Es ist auch wichtig, daß die Gruppe lernt,



jede Geschichte eines Mitspielers als möglich anzunehmen. Natürlich können Gruppenmitglieder Einwände oder Änderungsvorschläge machen. Aber jedes Kind kann zu seiner Geschichte stehen und sie beibehalten. So erfahren die Kinder durch die unterschiedlichen Auffassungen, daß es nicht grundsätzlich immer ein Richtig oder Falsch gibt, sondern eine ganze Palette von Möglichkeiten.

Jedes Kind erfährt in dem Gesprächs- und Gedankenaustausch viel von den Gefühlen der Erlebniswelt der anderen. Sein Selbstwertgefühl wird gestärkt, weil es erlebt, daß seine Geschichte von den anderen gleichberechtigt akzeptiert wird und nicht nur die des Kindes, das immer das beste, schnellste, klügste ist. Gleichzeitig wird sein Wirklichkeitssinn erweitert, weil es seine eigenen Gedanken, Gefühle und Entscheidungen in Verbindung mit den vielen anderen Sichtweisen und Möglichkeiten sehen lernt.



Zum Abschlußgespräch

Das Abschlußgespräch ist ein wichtiger Teil des Spieles.

Die einzelnen Geschichten werden miteinander verglichen, wobei die Kinder neue Erfahrungen machen und erleben, daß es verschiedene annehmbare Lösungsmöglichkeiten gibt.

Regen Sie die Kinder dazu an, sich in die Lage der verschiedenen Personen zu ver-

setzen, sie zu verstehen und verständnisvoll auf sie zu reagieren. So bekommen die Kinder allmählich ein feines Gespür für die unterschiedlichen Hintergründe, Interessen und Gefühle bei zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen.

Durch Einfühlen und Gespräch entdecken Kinder von selbst, daß Konflikte ohne körperliche und seelische Gewalt gelöst werden können. Ebenso lernen und erleben sie, ohne Furcht vor Zuwendungsverlust ihre eigenen Wünsche und Forderungen angemessen zu vertreten und dieses auch anderen zu ermöglichen.

Besonders lebensnah wird das Gespräch, wenn der Erzieher Konflikte aufgreift, die zwischen den Kindern während des Spielens aufgetreten sind. Die Kinder können sich in der Rückschau das Spielgeschehen, ihre eigenen Gefühle und Reaktionen ins Gedächtnis rufen und losgelöst von der Suche nach Lösungsgeschichten ihr eigenes Verhalten überblicken und daran lernen.

So stellt das Abschlußgespräch eine wichtige Brücke zwischen dem Spielmaterial und dem Verhalten der Kinder her. Diese Brücke kann durch die Spielregelerweiterungen (insbesondere Rollen- oder Stegreifspiel und Konflikttampel, s. S. 10 + 11) weiter ausgebaut werden.

Die vollständige Übertragung der erfahrenen Spielinhalte und Spielziele erfolgt im täglichen sonstigen Umgang der Kinder

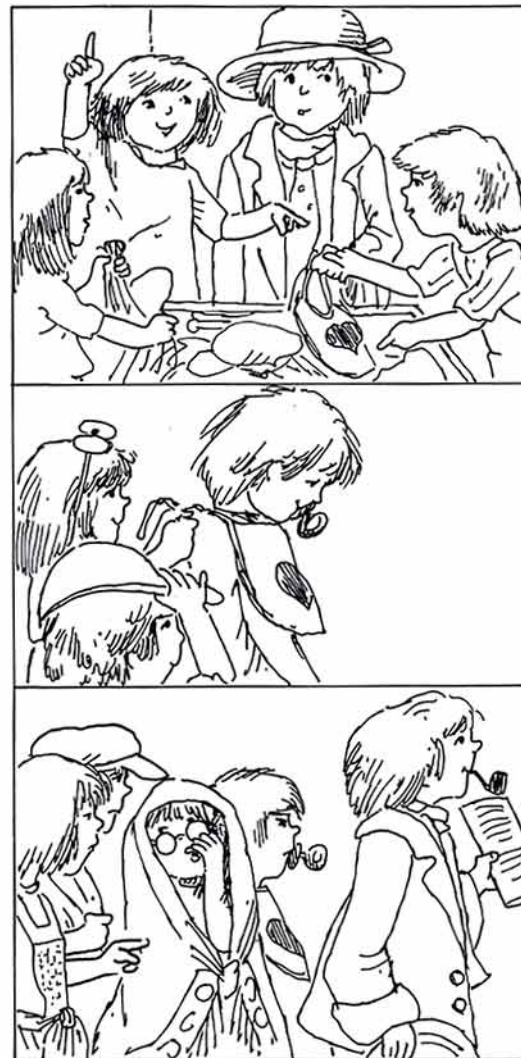


miteinander. Hier können Sie die Kinder in kritischen Situationen an die Möglichkeiten erinnern, die sie beim Spielen von „Vertragen und nicht schlagen“ kennengelernt haben.

IV Auflistung des Spielmaterials

Die nachfolgend aufgeführten 40 Lösungsreihen für die 8 Konfliktsituationen sind so geordnet, daß Anfangs-, Mittel- und Endkarten eine sinnvolle Lösungsgeschichte ergeben. Die erste Lösungsgeschichte stellt immer das Vertragen, die zweite das Schlagen, die dritte das Ausweichen dar. Die vierte und fünfte Geschichte bietet unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten.

Diese hier vorgegebenen Lösungsgeschichten sind nur als Orientierungshilfe für den Erzieher gedacht. Die Kinder werden im Spielverlauf ganz andere Geschichten legen. Die Bildkarten sind von der Gestaltung und dem Inhalt her extra so angelegt, daß sie vielfältige Deutungen zulassen.



Ein Kind bestimmt über andere in der Gruppe (Verkleiden)

Tafel 1, Randfarbe: hellrot

Konfliktsituation

Eine Kindergruppe spielt Familie mit Anzihsachen aus einer Kleiderkiste. Das stärkste Kind verteilt die Rollen und Kleidungsstücke. Es will selbst den Vater spielen und gibt gerade einem kleinen Kind die Babysachen.

Der Konflikt

Der Führungsanspruch des stärkeren Kindes steht dem Interesse der übrigen Kinder nach Selbstbestimmung und Gleichberechtigung gegenüber.

Anfangskarten

4 Ein Mädchen macht den Vorschlag, die Rollen durch „Abzählen“ zu verteilen. Alle sind einverstanden.

1 Die Kinder lehnen die ihnen zugeteilten Kleidungsstücke wütend ab.

3 Die Kinder fügen sich mürrisch in die ihnen zugeordneten Rollen.

2 Das „Baby-Kind“ lehnt seine Rolle entschieden ab. Die übrigen Kinder sind erstaunt.

Mittelkarten

7 Es wird abgezählt. Es ist sehr spannend, wer gewinnt die „Vatersachen“.

6 Das dominierende Kind zwingt ein Kind mit Gewalt, die Babysachen anzunehmen. Die übrigen Kinder verabreden einen „Überfall“.

9 Das dominierende Kind gefällt sich sehr in seiner Rolle. Die übrigen Kinder sind mürrisch und unzufrieden.

8 Das dominierende Kind hat die Vatersachen zum Tausch gegen die Babysachen abgegeben.

Endkarten

12 Alle Kinder spielen fröhlich und sind zufrieden mit ihren Rollen.

11 Die Gruppe überwältigt das dominierende Kind und zwingt ihm die Babysachen auf.

13 Die Kinder zeigen nur hinter dem Rücken des dominierenden Kindes ihren Unmut und Ärger.

14 Die Kinder spielen vergnügt mit vertauschten Rollen.

5 Das „Baby-Kind“ holt sich heimlich eine Polizistenmütze aus der Kiste, die anderen sind noch ungeschlüssig.

10 Das dominierende Kind läßt sich von dem vergnügten „Baby-Polizisten“ mitreißen und wirft seinen Hut weg. Die anderen verkleiden sich auch komisch.

15 Alle Kinder spielen fröhlich mit völlig durcheinandergemischten Kleidungsstücken.

Die 16. Karte

Der Kindergarten ist aus. Die Kinder gehen nach Hause und tragen stolz selbstgebastelte Papierhüte auf den Köpfen. Ein Schuljunge kommt vorbei und will dem dominierenden Kind den Papierhut vom Kopf reißen. Was werden die anderen tun?

Kinder streiten sich um ein begehrtes Spielzeug (Tischfußball)

Tafel 2, Randfarbe: gelb

Konfliktsituation

Zwei Kinder wollen Tischfußball spielen. Ein etwas größeres Kind verdrängt eines der beiden Kinder von seinem Platz.

Der Konflikt

Zwei Kinder wollen gleichzeitig an ein und derselben Position spielen. Daraus entsteht Rivalität, bei der körperliche Stärke siegt. Dem steht der Anspruch des schwächeren Kindes gegenüber, auch zu seinem Recht zu kommen.

Anfangskarten

3 Das weggedrängte Kind weicht ärgerlich zurück.

Mittelkarten

9 Das dritte Kind vermittelt. Es schlägt abwechselndes Spielen nach Uhrzeit vor, wobei der Wegdrängler als erster aussetzt.

Endkarten

14 Vermittler und Weggedrängter spielen. Der große Junge schaut zu, die Uhr in der Hand. Er ist als nächster dran.

1 Das weggedrängte Kind kreischt und tritt den Wegdrängler, der zum Gegenangriff ausholt.

2 Das weggedrängte Kind weint.

4 Das weggedrängte Kind bietet dem Wegdrängler einen Kaugummi an.

5 Das weggedrängte Kind holt sich Hilfe und kommt mit einem größeren Mädchen aus dem Nebenraum zurück.

6 Das weggedrängte Kind schnappt sich schnell den Ball. Dadurch wird das bisher unbeteiligte Kind sehr ärgerlich, denn es kann nun auch nicht mehr spielen.

8 Das bislang unbeteiligte Kind ergreift Partei für den Stärkeren und zeigt dem Kleineren: „Hau ganz ab!“

7 Der Wegdrängler packt abgelenkt den Kaugummi aus. Das weggedrängte Kind nutzt dies vorsichtig aus, um seinen alten Platz am Spiel wieder einzunehmen.

10 Das große Mädchen hat den Arm schützend um den Weggedrängten gelegt und diskutiert mit dem großen Jungen.

11 Allgemeine Schlägerei. Der Ball liegt zertreten auf dem Boden.

13 Das weggedrängte Kind schaut aus dem Nebenraum wehmütig zu, wie die beiden anderen Kinder spielen.

12 Der Wegdrängler kaut zufrieden seinen Kaugummi, während die beiden anderen Kinder engagiert Tischfußball spielen.

15 Die Kinder spielen zu viert. Das weggedrängte Kind ist besonders glücklich.

Die 16. Karte

Der Kindergarten ist aus. Alle anderen Kinder sind schon nach Hause gegangen. Der Wegdrängler hat entdeckt, daß aus einem Fahrradreifen die Luft herausgegangen ist. Er schaut ratlos auf den Kleinen, weil er selber keine Luftpumpe hat. Der kleine Junge schaut sich gerade nach dem großen um. Was wird er tun?

Ein Kind möchte in einer fest gefügten Spielgruppe mitspielen (Räuberhaus)

Tafel 3, Randfarbe: dunkelblau

Konfliktsituation

Eine Jungengruppe baut ein Räuberhaus. Ein Mädchen kommt hinzu und zeigt, daß es mitspielen möchte. Das Mädchen hat ein buntes Tuch in der Hand.

Der Konflikt

Die Jungengruppe ist in sich geschlossen. Jeder Junge hat seinen Tätigkeitsbereich. Der Mitspielwunsch des hinzugekommenen Mädchens stört diesen eingespielten Ablauf.

Anfangskarten

4 Zwei aus der Gruppe wenden sich dem Mädchen zu. Einer zeigt auf das bunte Tuch des Mädchens, das er offenbar gut gebrauchen könnte.

1 Die Jungen zeigen dem Mädchen deutlich: „Hau ab!“

2 Die Gruppe beachtet das Mädchen überhaupt nicht.

Mittelkarten

6 Das Mädchen ist ganz in die Gruppe aufgenommen worden. Sie arbeitet an dem Dach des Räuberhauses mit.

10 Das Mädchen geht wütend und zerstörerisch auf das Räuberhaus zu. Es tritt mutwillig einen Farbtopf um.

8 Das Mädchen steht traurig da und schaut noch immer zu.

Endkarten

12 Das Räuberhaus ist fertig. Auf dem Dach weht das Tuch des Mädchens als Fahne. Die Kinder winken fröhlich andere zum Mitspielen hinzu. Das Mädchen ist besonders glücklich.

14 Die Jungen verjagen das Mädchen.

15 Das Räuberhaus ist fertig. Die Erbauer ruhen sich stolz aus. Das Mädchen steht immer noch traurig abseits.

5 Zwei Jungen bieten dem Mädchen an, eine Arbeit am Rande des Spielgeschehens anzunehmen und Holzklötze für eine Bank heranzuschaffen.

3 Zwei Jungen sind auf das Mädchen zugegangen und sagen ihr, daß sie mitmachen kann. Die anderen Kinder sind abweisend.

7 Das Mädchen trägt stolz Holzklötze heran. Es hat ihr Tuch auf das Dach gelegt.

9 Das Mädchen versucht, die beiden freundlichen Jungen aus der Gruppe herauszuholen zu einer Strickleiter an einem etwas entfernteren Baum.

13 Das Räuberhaus ist fertig. Auf dem Dach weht lustig das Tuch des Mädchens als Fahne. Die Kinder lagern gemütlich vor ihrem Räuberhaus.

11 Die beiden Jungen spielen mit dem Mädchen vergnügt auf dem Baum. Die beiden anderen Jungen der Gruppe bauen weiter an dem Räuberhaus.

Die 16. Karte

Das Mädchen sitzt mit einer Freundin auf dem Baum. Sie haben die Strickleiter heraufgezogen und schnitzen sich vergnügt Stöcke zurecht.

Die Jungen winken: „laßt uns mit hinauf.“ Was werden die beiden tun?

Ein Kind verläßt seine Gruppe beim gefährlichen Spiel (Feuer)

Tafel 4, Randfarbe: hellblau

Konfliktsituation

Eine Kindergruppe hat an einer Baustelle ein Feuer gemacht. Die Kinder stehen um das Feuer herum, nähren und schüren es. Einem Kind wird das Spiel zu gefährlich. Es verläßt warnend den Kreis der Kinder.

Der Konflikt

Das Nicht-mehr-Mitmachen sprengt die Geschlossenheit der Gruppe. Verantwortung und Interesse des einzelnen stehen hier dem Gruppeninteresse gegenüber.

Anfangskarten

5 Die Gruppe ruft den Wegläufer freundlich zurück und zeigt auf das schöne Feuer.

1 Die Gruppe verhöhnt und ärgert den Wegläufer.

4 Die Gruppe schürt das Feuer weiter und versucht den Wegläufer zurückzuhalten.

3 Das Mädchen aus der Gruppe schließt sich dem Wegläufer an. Ein anderes Kind ist unschlüssig.

2 Die Gruppe kümmert sich nicht um die Warnungen des Wegläufers. Dieser ist darüber ärgerlich.

Mittelkarten

8 Der Wegläufer zeigt auf das gefährdete Haus und weist auf die Notwendigkeit einer Sicherung des Feuers hin.

9 Der Wegläufer ergreift wütend eine Schaufel und versucht das Feuer auszuschlagen.

6 Der Wegläufer verschwindet; die Flammen ufern bedrohlich aus. Das Mädchen schaut ängstlich.

10 Der Wegläufer und das Mädchen haben weiter entfernt ein sicheres Feuer mit einer Steinumrandung gemacht. Das unschlüssige Kind geht zu ihnen.

7 Der Wegläufer erzählt einem Bauarbeiter von den Brandstiftern und bittet ihn um Hilfe.

Endkarten

14 Das Feuer wurde durch eine Steinumrandung gesichert, die Kinder spielen zufrieden.

12 Die Gruppe stürzt sich auf den Wegläufer, um ihn am Feueraus schlagen zu hindern.

11 Das Feuer hat auf den Steg am Haus übergegriffen. Die Kinder stehen in großer Angst. Der Wegläufer kommt, um zu helfen.

15 Das letzte Kind löscht das Feuer und gesellt sich zu den anderen.

13 Die Brandstifter reißen aus.

Die 16. Karte

Die Kinder bauen an einem anderen Tag ein Steinhaus am Fluß. Sie schleppen gemeinsam schwere Steine und Bretter herbei und plagen sich sehr. Einem der Kinder wird es zu dumm; ihm ist die Anstrengung zu groß. Es hat den Stein fallen gelassen, den es gerade noch zusammen mit einem anderen Kind trug. Was meint der Wegläufer dazu?

Einige Kinder genießen auf Kosten der anderen (Negerküsse)

Tafel 5, Randfarbe: dunkelgrün

Konfliktsituation

Für eine Kindergruppe steht ein Tablett mit Negerküssen zur Verteilung bereit. Die ersten Kinder (Vordränger) stürzen sich darauf und nehmen sich gleich zwei Negerküsse, obgleich jedem nur einer zusteht. Das Mädchen mit dem Bilderbuch unter dem Arm nimmt sich einen Negerkuß weg. Es bleibt ein Negerkuß auf dem Tablett, drei Kinder müssen aber noch „versorgt“ werden.

Der Konflikt

Das „Zu-viel“ der einen ist das „Zu-wenig“ der anderen und letztere erheben Anspruch auf einen Ausgleich.

Anfangskarten

1 Die Benachteiligten fordern die Vordränger freundlich zum Abgeben auf.

5 Die Benachteiligten gehen auf die Vordränger los und fordern drohend die Herausgabe der Negerküsse.

4 Die Benachteiligten sehen den Vielfraßen traurig und resigniert zu.

Mittelkarten

9 Jeder Vordränger geht darauf ein, jeder gibt seinen überzähligen Negerkuß ab.

10 Die Vordränger weisen die Benachteiligten schimpfend zurück.

6 Das Mädchen mit dem Bilderbuch zeigt einem Benachteiligten den übriggebliebenen Negerkuß auf der Platte. Einer der Vor-

Endkarten

12 Alle Kinder haben einen Negerkuß und essen fröhlich. Alle sind zufrieden.

15 Allgemeine Schlägerei um die Negerküsse.

13 Die Kinder, die einander einen Negerkuß abgegeben haben, stehen freundlich beieinander und essen. Der eine Vordränger „ver-

drängler lenkt ein und gibt einen Negerkuß ab, lediglich ein Vordrängler behält zwei Negerküsse.

schlingt“ ungerührt seine beiden Negerküsse. Ein Junge ist leer ausgegangen. Er weint.

2 Zwei der Benachteiligten streiten sich um den letzten Negerkuß, den sie vom Tablett geholt haben. Das Mädchen weist die Vordrängler freundlich auf das Unheil hin, was sie ange richtet haben.

7 Das Mädchen mit dem Bilderbuch geht mit dem Tablett zu den beiden Vordränglern und fordert sie freundlich auf, die Negerküsse zurückzugeben. Der eine tut dies freundlich, der andere mürrisch, die Negerküsse sind schon ein wenig „vermatscht“.

14 Das Mädchen mit dem Bilderbuch steht strahlend vor den drei Benachteiligten und sieht zu, wie diese glücklich die lädierten Negerküsse mit den Fingern vom Tablett „schlecken“.

3 Die Benachteiligten holen die Erzieherin herbei. Die Erzieherin ist neutral. Sie macht nicht den Eindruck, daß sie eingreifen will.

8 Die Vordrängler bekommen es mit der Angst zu tun und schleudern ärgerlich ihre überzähligen Negerküsse auf das Tablett. Die Erzieherin verhält sich weiterhin neutral.

11 Die Vordrängler stehen eng beieinander und essen bedrückt ihre Negerküsse. Die Benachteiligten stehen etwas näher bei der Erzieherin. Zwischen den beiden Gruppen besteht eine Spannung. Niemand ist so richtig zufrieden. Die Erzieherin steht neutral im Hintergrund.

Die 16. Karte

Der kleine Junge, der auf dem Bild 13 leer ausgeht, bringt am nächsten Tag eine Tüte Kirschen mit. Dem „Bilderbuchmädchen“ hat er schon welche abgegeben. Erwartungsvoll schauen die anderen zu ihm. Wird er seine Kirschen an alle verteilen?

Einige Kinder drücken sich und überlassen den anderen eine unangenehme Arbeit (Aufräumen)

Tafel 6, Randfarbe: lila

Konfliktsituation

Die Kinder haben im Gruppenraum gespielt. Er ist unaufgeräumt. Drei Kinder laufen nach draußen, um Ball zu spielen. Sie lassen alles stehen und liegen. Zwei Kinder bleiben aufräumbereit im Raum. Die Erzieherin ist an einem Regal beschäftigt.

Der Konflikt

Dem spontanen Wunsch der Rausläufer nach Abwechslung steht die Notwendigkeit aufzuräumen gegenüber. Die Last des Aufräumens wird anderen zugemutet: den im Raum verbliebenen Kindern, der Erzieherin oder einer Dienstperson.

Anfangskarten

4 Die aufräumbereiten Kinder winken die Rausläufer freundlich bittend zum Aufräumen herein.

Mittelkarten

10 Die Erzieherin verhandelt mit allen Kindern. Es wird eine Uhrzeit zum gemeinsamen Aufräumen vereinbart.

Endkarten

12 Die Uhr über der Kindergartentür zeigt die vereinbarte Zeit an. Alle Kinder räumen zufrieden auf.

3 Die aufräumbereiten Kinder versuchen die Rausläufer gewaltsam festzuhalten.

9 Die Rausläufer kommen ärgerlich zurück, um zu helfen.

14 Die Rausläufer schmeißen und treten die aufzuräumenden Sachen mißmutig in die Schubladen.

1 Die aufräumbereiten Kinder laufen ebenfalls hinaus, um zu spielen.

8 Alle Kinder spielen draußen fröhlich.

11 Eine alte Frau räumt abends allein auf. Es ist für sie eine schwere Last.

5 Die aufräumbereiten Kinder beginnen traurig und unwillig mit dem Aufräumen.

7 Zwei der Rausläufer schicken den kleinsten zum Aufräumen rein.

13 Die zwei aufräumbereiten Kinder räumen ganz zufrieden auf. Das hineingeschickte Kind räumt sehr unwillig auf und schaut wehmütig nach draußen.

2 Die beiden aufräumebereiten Kinder beklagen sich bei der Erzieherin.

6 Die Erzieherin schaltet sich ein und holt die Rausläufer zurück.

15 Der Raum ist aufgeräumt. Alle Kinder stürmen fröhlich nach draußen.

Die 16. Karte

Die Kinder kommen am anderen Tag in ihren völlig verdreckten und unordentlichen Gruppenraum. Unglücklich stehen sie herum. Keiner kann spielen. Was werden sie tun?

Ein Erwachsener mißachtet die Verkehrsregeln zum Schaden eines Kindes (Radunfall)

Tafel 7, Randfarbe: dunkelrot

Konfliktsituation

Ein Autofahrer schneidet beim Rechtsabbiegen einem Kind auf dem Fahrrad den Weg ab. Das Kind stürzt und verletzt sich leicht; das Fahrrad wird stark beschädigt.

Der Konflikt

Dem Recht des Kindes steht die Stärke, Macht und manchmal Rücksichtslosigkeit des Erwachsenen gegenüber.

Anfangskarten

2 Das Kind zeigt: „Ich hatte Vorfahrt!“

5 Das Kind brüllt den Autofahrer wütend an.

1 Das Kind sitzt weinend auf dem Bürgersteig.

4 Das Kind spricht heulend den Autofahrer an und zeigt auf sein Knie und das verbogene Rad.

3 Das Kind bittet Passanten um Hilfe.

Mittelkarten

6 Der Autofahrer steigt aus und geht freundlich auf das Kind zu.

8 Der Autofahrer packt das Kind am Ärmel und zeigt ärgerlich auf eine Schramme an seinem Auto. Passanten gesellen sich hinzu.

7 Der Autofahrer fährt ungerührt weiter. Keiner der Passanten kümmert sich um das Kind.

9 Der Autofahrer reicht dem Kind einen Geldschein. Passanten schauen interessiert zu.

10 Der Autofahrer beschwichtigt die Passanten. Einer schreibt die Auto-nummer auf.

Endkarten

13 Der Autofahrer und das Kind biegen gemeinsam das Rad zurecht.

12 Das Kind brüllt und schimpft weiter. Passanten unterstützen das Kind und drohen dem Autofahrer. Gleich kann es Prügel geben.

11 Das Kind versucht traurig, sein Rad zurechtzubiegen.

15 Das Kind zieht sein kaputtes Rad hinter sich her, den Geldschein in der Tasche.

14 Der Autofahrer lädt das Rad aufs Auto; eine Passantin fährt mit, um das Kind sicher nach Hause zu bringen.

Die 16. Karte

Der Junge sieht (halb versteckt) wie das Auto des rücksichtslosen Autofahrers von einem anderen beim Herausfahren aus der Parklücke beschädigt wird. Was wird er tun?

Erwachsene mißachten die Gleichberechtigung eines Kindes (Bäckerladen)

Tafel 8, Randfarbe: hellgrün

Konfliktsituation

Ein Kind will im Bäckerladen etwas kaufen. Es ist unter den großen Erwachsenen so klein und unscheinbar, daß es nicht dran kommt. Die Erwachsenen nehmen keine Rücksicht auf das Kind.

Der Konflikt

Die Erwachsenen übersehen oder übergehen die Gleichberechtigung des Kindes beim Einkaufen in dem Bestreben, selbst schnell zu ihren Einkäufen zu kommen. Regeln, die das Kind durch Erziehung erwerben soll, werden hier von Erwachsenen übertreten.

Anfangskarten

1 Das Kind macht die Verkäuferin durch „Melden“ auf sich aufmerksam.

2 Das Kind stößt eine Vordränglerin mit dem Ellbogen, um auf sich aufmerksam zu machen.

3 Das Kind wartet traurig.

Mittelkarten

8 Die Verkäuferin bedient das Kind freundlich.

6 Die Vordränglerin schimpft das Kind kräftig aus.

10 Weitere Erwachsene drängen sich vor.

Endkarten

11 Das Kind steckt zufrieden das Brot ins Einkaufsnetz.

12 Das Kind verläßt traurig mit dem leeren Einkaufsnetz den Laden.

13 Das Kind steht immer noch artig da und wartet darauf, endlich dran zu kommen. In der Tür erscheint die schimpfende Mutter, um zu sehen, warum das Kind so lange wegbleibt.

4 Das Kind bittet einen Mann um Hilfe.

9 Der Mann weist die Verkäuferin auf das Kind hin.

14 Das Kind verläßt fröhlich mit dem eingekauften Brot den Bäckerladen.

5 Das Kind klettert auf das Ablagebrett der Ladentheke, um besser gesehen zu werden.

7 Die Verkäuferin schimpft mit dem Kind.

15 Das Kind hilft sich selber. Es geht hinter die Ladentheke, legt das Geld hin und nimmt sich ein Brot.

Die 16. Karte

Der kleine Junge kommt zum Einkaufen in einen Gemüseladen und entdeckt, daß es einem kleinen Mädchen ebenso ergeht, wie ihm im Bäckerladen. Was wird er tun?

V Informationen über die Autoren

Dr. Anne-Marie Tausch lebt mit ihrem Mann und drei Kindern in Hamburg. Sie ist Psychologin und als Privatdozentin an der Universität Hamburg tätig. Seit 15 Jahren führt sie Forschungsarbeiten in der Pädagogischen und Klinischen Psychologie durch. Insbesondere hat sie Möglichkeiten des humanen Zusammenlebens von erziehenden Erwachsenen und Kindern bzw. Jugendlichen in Schulen, Kindergärten und Familien erforscht. Ihr Buch „Erziehungspsychologie“ (Hogrefe-Verlag, Göttingen), das sie zusammen mit ihrem Mann, Prof. Dr. Reinhard Tausch von der Universität Hamburg, schrieb, ist in über 100000 Exemplaren erschienen.

Dr. Inghard Langer ist begeisterter Vater von drei Kindern im Vorschul- und Schulalter. Er ist Dozent und wissenschaftlicher Oberrat am Psychologischen Institut III der Universität Hamburg und Mitautor von zwei wissenschaftlichen Fachbüchern sowie zahlreichen Artikeln in Fachzeitschriften. Seiner eigentli-

chen Neigung nach tollt er jedoch lieber mit seiner Frau und seinen drei „Wilden“ herum. Er gewann im Laufe der Jahre einen tiefen Erfahrungsreichtum im Umgang mit Kindern.

Hanna Köhler ist studierte Volksschullehrerin. Sie war jahrelang am Psychologischen Institut der Universität Hamburg tätig und wirkte bei Forschungsuntersuchungen und Fortbildungskursen für Erzieher mit. Sie ist gerne mit Kindern zusammen. Deshalb arbeitete sie auch zeitweise als Erzieherin im Kindergarten und ist jetzt wieder als Lehrerin, zusammen mit ihrem Mann, an der gleichen Schule tätig.

Marie-Louise Bödiker studierte in Hamburg und Freiburg Pädagogik und in Washington D. C. und Hamburg Psychologie. Zur Zeit arbeitet sie als Dozentin in der Lehrerfortbildung und promoviert am Psychologischen Institut der Universität Hamburg.

VI Informationen zum Gesamtprogramm „du – ich – wir“

Redaktion: Elke Müller-Heffter und Almut Pahlke

Ziel

Dieses Programm bietet vielfältiges Material an, mit dem Erzieher Kindern helfen können

- Vertrauen in eigene Fähigkeiten zu bekommen und sie eigenständig einzusetzen
- Gefühle zu haben, zu äußern, sie zu akzeptieren oder zu verändern
- sich selbst und andere Menschen besser zu verstehen und zu bejahen
- Ängste und Konflikte zu überwinden oder notfalls zu ertragen
- in einer Gruppe gemeinschaftlich zu handeln und Verantwortung für sich und andere zu übernehmen.

Gefühle und Verhaltensweisen werden in direkten menschlichen Beziehungen entwickelt und geprägt. Die Beschäftigung mit den Materialien des Kindergarten- und Vorschulprogrammes „du – ich – wir“ kann diese Entwicklung unterstützen.

Aufbau des Programmes

Diese Spiele und Mappen sprechen jeweils einen speziellen Aspekt der emotionalen und sozialen Erziehung an und bilden zusammen eine gedankliche Einheit. Jeder Einzeltitel

ist in sich abgeschlossen und kann unabhängig von den anderen eingesetzt werden. Zum Erreichen der genannten Ziele ist es sinnvoll, mit dem Programm in seiner Gesamtheit zu arbeiten.

Der Kern des Programmes ist das Handbuch „du – ich – wir“. Es schafft Grundlagen zum Verständnis der Entwicklung von Gefühlen und Verhaltensweisen beim Pädagogen selbst und bei den Kindern, zeigt, wie diese Erziehungsziele im täglichen Zusammenleben verwirklicht werden können. Es gibt methodische Hinweise für die praktische Arbeit mit den Spielen und Mappen.

Dieses Programm umfaßt:

1 Handbuch, 2 Spiele und 3 Mappen:

Autoren: Antoinette Becker und Elizabeth Conolly-Smith

du – ich – wir

Handbuch der emotionalen und sozialen Erziehung

Themenbereiche: Emotionale und soziale Fähigkeiten / Ich und meine Familie / Ich und die Gesellschaft

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker
Foto-Design: Gabriele Lorenzer
Hrsg.: E. Müller-Heffter*

Weinen, Wüten, Lachen

Sechs Menschen zeigen, was sie fühlen.
Eine Mappe mit 48 großformatigen Fotos sowie einem ausführlichen Begleitheft.

*Autorin: Antoinette Becker
Fotografie: Elisabeth Niggemeyer*

Ich bin doch auch wie ihr

Erlebnisse, Gedanken und Gefühle behinderter Kinder.
Eine Mappe mit 24 großformatigen Fotos sowie einem Begleitheft mit Lebensgeschichten dieser Kinder und methodischer Anmerkungen.

*Autorin: Antoinette Becker
FotografIn: Elisabeth Niggemeyer*

Ich bekomme einen Bruder

Was erlebt und denkt Tina vor und nach der Geburt ihres Bruders?
Eine Mappe mit 24 großformatigen Fotos sowie einem Begleitheft mit einer Vorlesegeschichte.

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker
Grafik: Edith Witt
Hrsg.: E. Müller-Heffter*

Vertragen und nicht schlagen

Konflikte und verschiedene Möglichkeiten, sie zu lösen.
Ein Kooperationsspiel mit 8 Situationstafeln und 128 Lösungsteile sowie einem ausführlichen Begleitheft.

*Autoren: Tausch / Langer / Köhler /
Bödiker
Grafik: Eva Scherbarth
Hrsg.: E. Müller-Heffter*

Das Helferspiel

Was hilft mir und dir in Angst und Schwierigkeiten?
Ein Kooperationsspiel mit 16 Situationstafeln und 84 Helferkarten sowie einem ausführlichen Begleitheft.

Otto Maier Verlag Ravensburg