

starke 10

Spiele und Anregungen zur Stärkung sozialer Kompetenzen

Eine kleine Auswahl für zu Hause

SOS-Kinderdorf sieht eine wichtige Aufgabe darin, die Lebensfreude und das Selbstwertgefühl von Kindern zu stärken. Die Spiele und Anregungen wurden speziell für Schulen entwickelt, sind aber auch im Familienkreis und Zuhause anwendbar.

Wir haben Ihnen hier Übungen zusammengestellt, die jeder einfach und ohne besondere Vorbereitung spielen und durchführen kann. Lesen Sie den Kindern einfach die Geschichte von Flitzi vor, und gehen Sie dann in die spielerische Umsetzung.

Die Illustrationen dienen als Vorlage, können aber auch nachgezeichnet werden. Schöner wirken sie natürlich, wenn Sie die Möglichkeit haben, sie in Farbe auszudrucken.

Die Ihnen vorliegenden Übungen sind eine Auswahl aus 20 Spielen und Anregungen. Alle Spiele können Sie sich auf www.sos-kinderdorf.at/starke10 (Unterrichtsmaterialien 1 und 2) herunterladen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Inhalt

- Wer bin ich – was macht mich aus
- Angst haben dürfen
- SOS – Wer hilft mir?
- Komm mit auf mein Schiff
- Mein Land, dein Land – Fremdes als Bereicherung



Impressum:
SOS-Kinderdorf Österreich, Stafflerstraße 10a, 6020 Innsbruck, www.sos-kinderdorf.at, info@sos-kd.org
Konzeption und Text: M. Ringler, M. Steger, E. Zöhrer
Illustration: Nina Hammerle

Wer bin ich – was macht mich aus

Rahmengeschichte

Für den heutigen Vormittag hat sich Flitzi etwas Besonderes vorgenommen: es möchte endlich die Kinder der 1a kennen lernen. Bisher hat ihm dazu der Mut gefehlt, denn in dieser Klasse gibt es wenig gute Verstecke. Aus diesem Grund steht es besonders früh auf und macht sich im Morgengrauen auf die Suche. Soll es sich unter dem Lehrerpult oder doch besser hinter dem Computer verstecken? Nach gründlichem Überlegen entscheidet es sich für den Computer. Dieser steht im hinteren Teil des Klassenzimmers und müsste daher sicherer sein.

Kurz nach halb Acht kommt die Lehrerin und die ersten Kinder – zwei Burschen und ein Mädchen. Alle drei schauen fröhlich drein, sie lachen. Nach und nach kommen die anderen SchülerInnen. Um Punkt 7.45 Uhr läutet die Glocke, der Unterricht beginnt. Während die Kinder in ihren Heften schreiben hat Flitzi viel Zeit, sie zu beobachten.

Da gibt es ganz hinten einen Buben und ein Mädchen, beide schreiben eifrig. Ihnen scheint die Schule Spaß zu machen. Eine Reihe weiter vorne sitzt ein Junge, der irgendwie traurig aussieht. Was ihm wohl passiert ist? Wissen möchte Flitzi auch, woher die Eltern des Kindes in der ersten Reihe stammen. Es hat eine dunklere Hautfarbe und schwarze Haare. Ob es auch eine zweite Sprache spricht? Und das stille Mädchen in der letzten Reihe, was die wohl für Lieblingsspiele und Lieblingsspeisen hat?

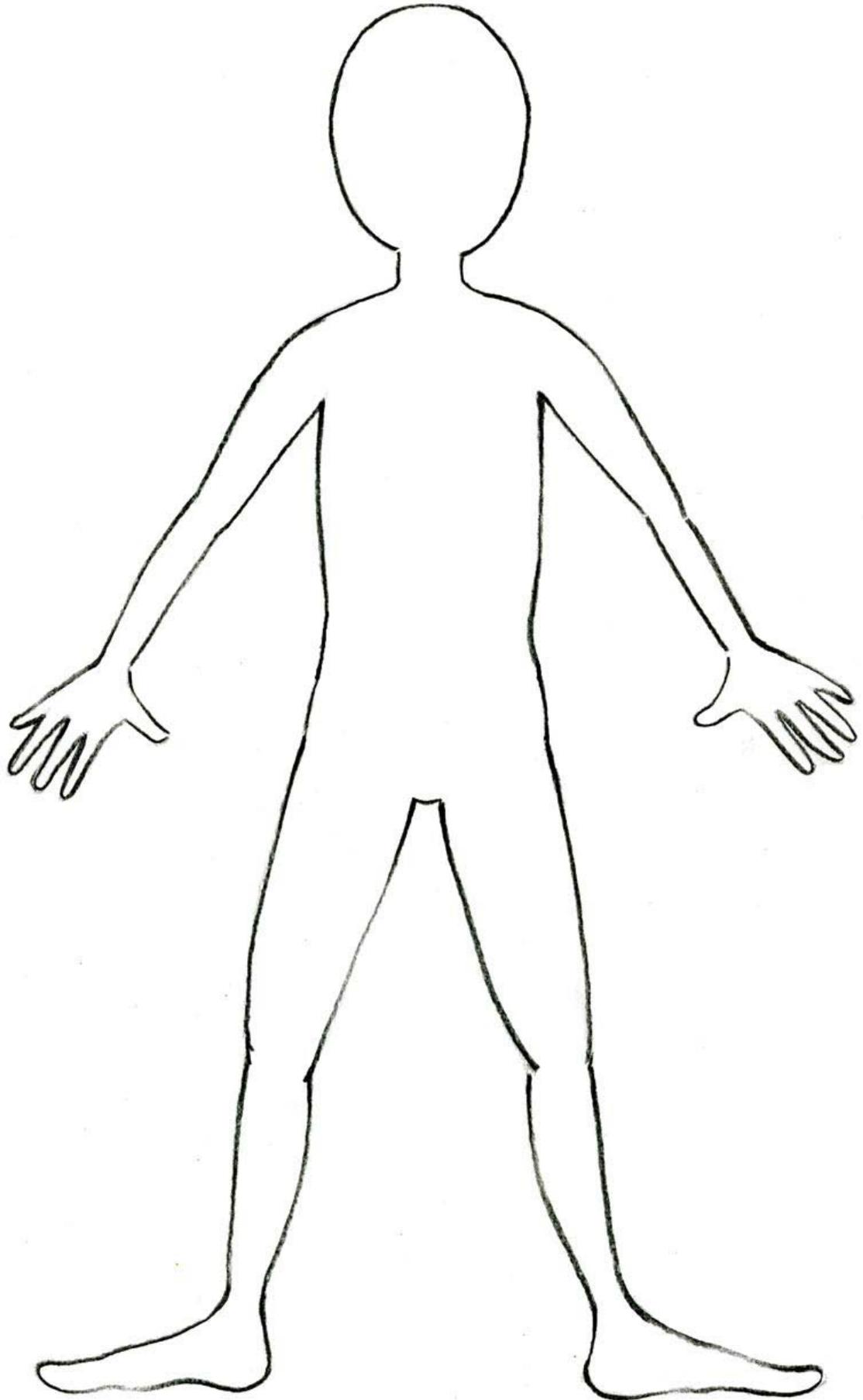
So viele Fragen für unser kleines Wesen. Am liebsten würde es sich zu den Kindern setzen und mit ihnen plaudern. Aber das geht leider nicht. So wird es wohl noch öfter in die 1a kommen und die Kinder beobachten. Ob Flitzi auch in unserer Klasse oder bei uns zu Hause einmal vorbeischaut?

Spiele & Anregungen zur Auswahl

Was ist besonders an mir?

Ablauf

Jedes Kind erhält eine Kopie eines Körperumrisses (siehe Anhang), in die es seine Besonderheiten, speziellen Fähigkeiten und Vorlieben einzeichnet (z.B. blonde Haare, braune Augen, Muttermal am Arm, Lieblingshose, einen Volleyball als Symbol für ein Hobby, ein Symbol für „zweisprachig aufgewachsen“, etc). Das fertige Kunstwerk vorstellen und aufhängen.



Ich bin ich

Pädagogischer Hintergrund

- Mit dieser Übung werden gezielt die persönlichen Stärken und Fähigkeiten der Kinder in den Mittelpunkt gerückt. Was ist dir leicht gefallen – was eher schwer?
- Durch das Niederschreiben werden die positiven Eigenschaften auch festgehalten.
- Mündlichen Rückmeldungen stärken das Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl der Kinder, dabei werden bewusst die Stärken und positiven Eigenschaften der Kinder thematisiert.

Ablauf

Jedes Kind erhält eine Kopie des Fragebogens „Wie bin ich“ mit der Bitte diesen auszufüllen. Sobald alle fertig sind, können jene, die dazu Lust haben, ihre guten Seiten vorlesen.

- Was ist dir leicht gefallen – was eher schwer?
- Wie ist es, die eigenen guten Eigenschaften herauszufinden?
- Machst du das öfters oder ist das neu für dich?

In der erweiterten Form der Reflexion wird die Fremdeinschätzung durch Freunde und/oder MitschülerInnen miteinbezogen.

- Wer möchte jemand anderem eine gute Eigenschaft mitteilen, die sie/er vergessen hat?
- Was kann die/der gut, was gefällt euch an ihr/ihm gut?

Nach Möglichkeit sollte jedes Kind zumindest eine positive Rückmeldung erhalten.

Wie bin ich?

Meine Haare:

Meine Augen:

Mein Lieblingsfach in der Schule:

Meine Hobbys:

Was ich nicht ausstehen kann:

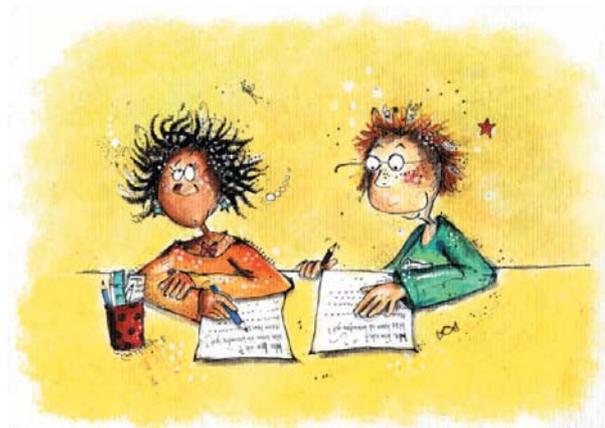
Was kann ich gut?

Das kann ich besonders gut:

Das mag ich an mir:

Die anderen sagen über mich, dass ich das gut kann:

.....
.....
.....
.....



Angst haben dürfen

Pädagogischer Hintergrund

- Obwohl Kinder immer wieder mit Ängsten konfrontiert sind, sprechen nur wenige offen darüber. Vor allem Buben scheuen sich, Ängste einzugestehen (das wäre ja uncool)
- Die Rahmengeschichte dieser Einheit transportiert in kindgerechter Form die Botschaft, dass man Angst haben darf. Denn wenn schon das schnelle und mutige Flitzi vor lauter Angst in die Hose macht, dann...
- Der „Buchstabensalat“ passt thematisch gut zur Geschichte. Die Kinder erleben, was sie in den bisher beschriebenen Spielen gelernt haben (stärkender Charakter). Beim Spiel „Die Kinder schneiden Grimassen“ setzten sie sich mit Gefühlen auseinander und drücken diese pantomimisch aus (kindgerechter Zugang zum Thema Gefühle).

Rahmengeschichte

Im Schulhaus wird es langsam ruhig. Die letzten Kinder gehen nach Hause, der Schulwart dreht eine Schlussrunde. Nun kann Flitzi seine heißgeliebten Rundgänge durch das Haus starten. Dabei zieht es ihn heute auf den Dachboden. Dort war es schon lange nicht mehr – mal schauen, was es Neues gibt. Je weiter es die Stiegen hinaufklettert, desto dunkler wird es. Die Dachbodentüre knarrt beim Öffnen, durch die Fensterluke fällt nur wenig Licht. Richtig unheimlich ist es hier!

Gerade als Flitzi umkehren will, erschrickt es fürchterlich. Da vorne, da-a-a-a bewegt sich etwas - etwas riesig Großes. Zitternd dreht es sich um und läuft so schnell wie möglich davon. Vor lauter Schreck bringt es kein normales Wort heraus, es vertauscht alle Buchstaben. „Filfe, filfe!“, ruft es. „Ein Steig, ein Steig“.

Im Turnsaal angelangt fühlt sich Flitzi wieder halbwegs sicher. Was war das? Grübelnd setzt es sich nieder. Dabei merkt es, dass die Hose ganz nass ist. Igitt! Es hat sich vor lauter Angst in die Hose gemacht. Also raus aus dem guten Ding und über die Sprossenwand. Hier trocknet sie am schnellsten.

Während es so dasitzt und wartet, überlegt es hin und her. War das wirklich ein Geist? In dieser Schule? Das kann nicht sein. Und doch - es hat sich bewegt und war fürchterlich groß. Es wird nichts nützen. Es muss all seinen Mut zusammenehmen und nochmals auf den Dachboden gehen. Es muss einfach wissen, was dort oben los ist!

Mit schlotternden Knien macht sich Flitzi auf den Weg. Die Dachbodentüre knarrt wieder, jetzt ist es sogar noch dunkler. Wo ist der Lichtschalter? Hier muss es doch ein Licht geben. Nach einigen bangen Minuten findet Flitzi den Schalter – und beginnt laut zu lachen. Dort wo es den Geist vermutet hat, hängt eine große Fahne, die sich im Wind bewegt. Und davor hat es sich so schrecklich gefürchtet...

Spiele & Anregungen zur Auswahl

Buchstabensalat

Material:	Text- und Bildkartensatz (siehe Anhang)
Gruppenform:	in Kleingruppen zu vier bis fünf Kinder
Bezug zur Geschichte:	Flitzi verwechselt vor lauter Angst die Buchstaben. Hilft bei der Auflösung dieses Durcheinanders.
Schwerpunkte:	fördert Teamarbeit, stärkt das Selbstvertrauen

Die Kinder ordnen in Kleingruppen die Textkarten den Bildkarten zu (siehe Anhang). Pro Kleingruppe wird ein Text- und Bildkartensatz von 16 Kärtchen benötigt.

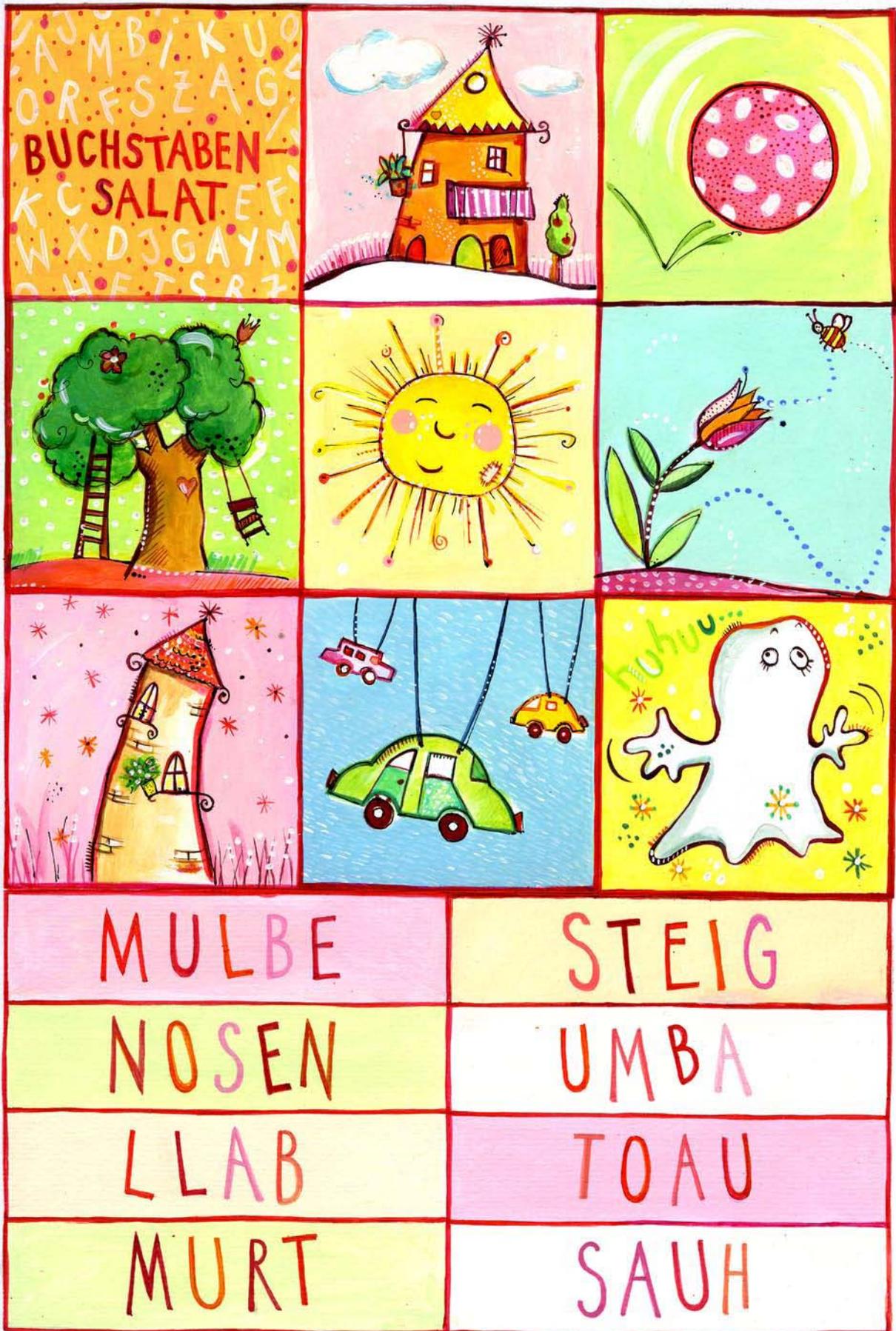
Tipp: Der Buchstabensalat unterfordert manche Kinder der 2. Klasse. Eventuell nur die Textkarten verteilen bzw. selbst komplexere Karten erstellen. Leichter wird der Buchstabensalat, wenn man die Kinder auf die Anfangsbuchstaben der einzelnen Wörter hinweist.

Die Kinder schneiden Grimassen

Gruppenform:	Sitzkreis
Bezug zur Geschichte:	Flitzi möchte erschrockene Gesichter (Grimassen) sehen
Schwerpunkte:	verbessert die Fremd- und Eigenwahrnehmung, fördert das Einfühlungsvermögen

Ein Kind im Sitzkreis versucht den Gesichtsausdruck „erschrocken“ anzunehmen und geht auf ein anderes Kind zu. Dort zieht es sich die „Maske“ vom Gesicht und streift sie dem anderen Kind über, das nun die Stimmung nachmachen soll. Der bzw. die MaskenträgerIn lässt sich ein neues Gesicht einfallen, ändert den Gesichtsausdruck und gibt diesen weiter.

Variante: Die Kinder stellen die Gefühle (z.B. ängstlich) mit dem ganzen Körper dar.



SOS – Wer hilft mir?

Pädagogischer Hintergrund

- Bei dieser Übung lernen die Kinder, auf spielerische Art Hilfe zu geben und Hilfe anzunehmen. Wie war es für euch, in Not zu sein bzw. Hilfe zu erhalten? Was war angenehmer?
- Dieses Spiel eignet sich dafür, die Solidarität mit Schwächeren zu fördern. Kinder entwickeln dabei oft besonders kreative Lösungs- und Hilfemöglichkeiten.

Ablauf

Verteilen Sie an die Kinder die Not- und Helferkarten. Sobald die Karten verteilt sind, beginnt das erste Kind seine Notsituation zu beschreiben. Ermutigen Sie die Kinder, ihre Notsituation lebendig zu schildern und eventuell mit eigenen Erlebnissen auszuschnücken. „Stell Dir vor, was mir passiert ist....“

Nun ist die Hilfe der anderen gefragt. Wer glaubt, eine geeignete Helferkarte zu haben gibt sie dem Kind in Not. Dabei erklärt der/die HelferIn, warum seine bzw. ihre Karte passend ist und welche Art von Hilfe mit dieser Karte verbunden ist.

Anschließend werden die Erfahrungen und Eindrücke der Kinder während des Spiels besprochen.

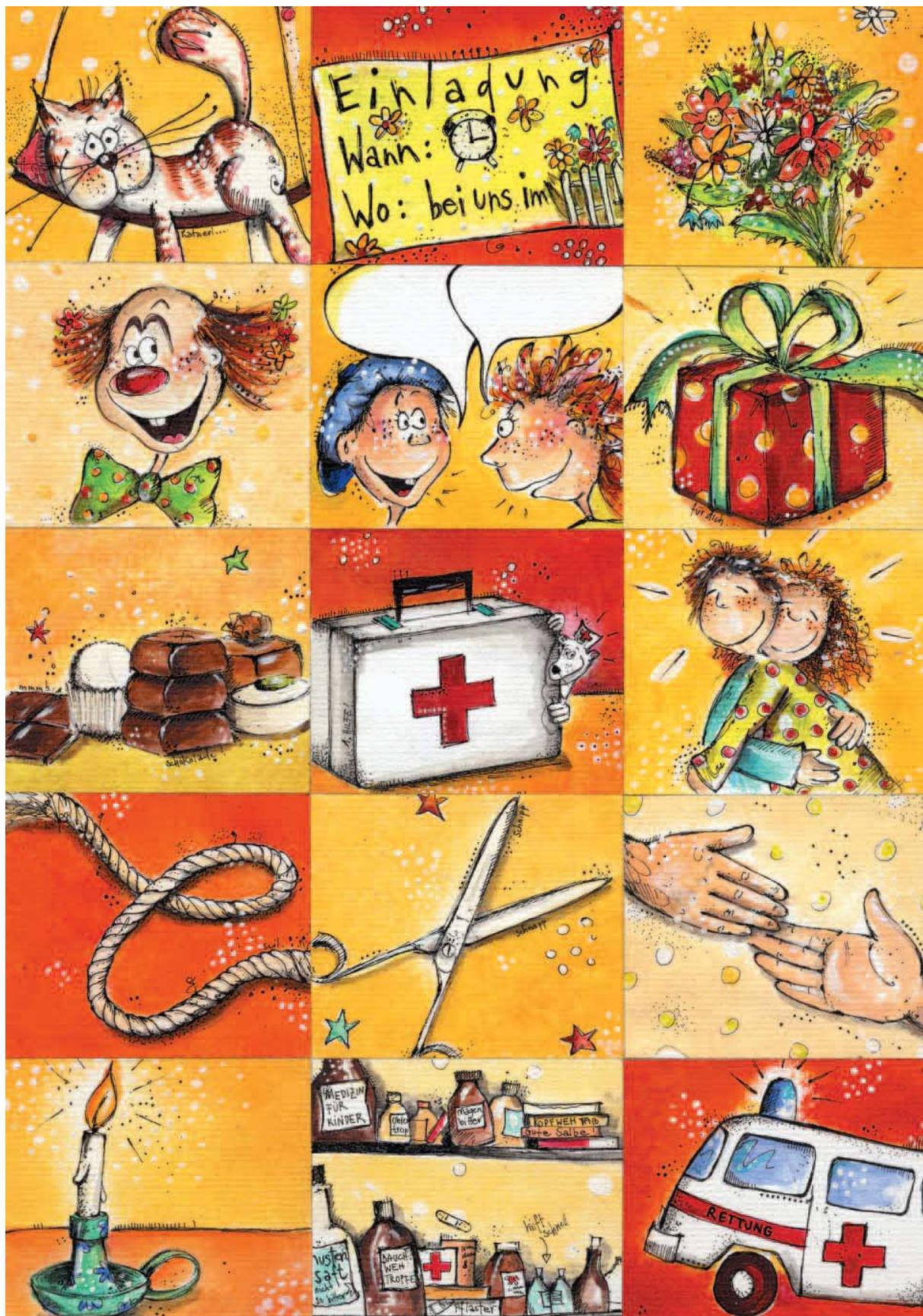
- Wie war es für euch, in Not zu sein bzw. Hilfe zu erhalten? Was war angenehmer?
- Was war die lustigste Hilfe? Gab es auch unmögliche Hilfen?
- In welchen Notsituationen ward ihr schon einmal? Was war euch dabei eine Hilfe?

Erfahrungen: Am schönsten werden die Spielkarten, wenn man sie auf einem Karton farbig ausdruckt. Beschriften Sie die Not- und Helferkarten auf der Rückseite. So können diese während des Spiels unkompliziert einer der beiden Gruppen zugeordnet werden. Sie können das Kartenspiel auch beliebig erweitern. Laden Sie die Kinder ein, selbst erlebte Notsituationen und dazupassende Hilfsangebote auf Kärtchen zu zeichnen.

Notkarten



Helferkarten



Komm mit auf mein Schiff!

Pädagogischer Hintergrund

- Bei dieser Übung geht es um das Beziehungsnetz der Kinder. Die Metapher der Schiffsreise dient als Impuls, um die soziale Einbettung in Schule, Familie und Freundeskreis sichtbar zu machen.
- Die Darstellung des Beziehungsnetzwerkes verdeutlicht den Kindern, dass sie nicht alleine sind.
- Mit dieser Übung können sich die Kinder selbst ein wenig Überblick im komplexen Beziehungsgefüge ihres Lebens verschaffen.

Ablauf

Jedes Kind erhält eine Kopie des Bildes „Mein Schiff“. Leiten Sie die Übung folgendermaßen an:

Auf dem Blatt vor dir siehst du ein Schiff. Damit wollen wir eine Reise machen, bei der du der Kapitän bist. Suche zuerst für dich einen guten Platz auf dem Schiff. Schreibe deinen Namen an diese Stelle, du kannst auch schnell ein Bild von dir malen.

Nun überlege dir, wer für dich wichtig ist, wen du gerne hast. Du kannst deine Familie, deine Freundinnen und Freunde und alle anderen Menschen, die dir wichtig sind, mit auf die Reise nehmen. Du kannst aber auch Tiere oder Gegenstände, die du sehr gerne hast, mitnehmen. Du bist der Kapitän, du entscheidest, wer auf das Schiff kommt.

Suche dir nun passende Plätze aus. Du kannst die Namen schreiben oder zeichnen. Ganz wichtig: Du gestaltest das Schiff nur für dich und brauchst es nachher niemandem zu zeigen!

Als letzte Aufgabe bitte ich dich, dir zu überlegen, zu wem du gehen würdest, wenn ein Sturm wütet und du Angst hast. Zeichne zu dieser Person eine kleine Hand als Symbol für Hilfe.

Wer oder was ist dir besonders wichtig? Male dort ein kleines Herz hin. Du kannst auch mehrere Herzen vergeben.

Hebe dir die Zeichnung gut auf. Wenn du Lust hast, kannst du sie dir in einigen Monaten wieder anschauen. Ob du dann als Kapitän andere Menschen mit auf dein Schiff nehmen würdest. Lass dich überraschen!

Schiff



Mein Land, dein Land – Fremdes als Bereicherung

Pädagogischer Hintergrund

- Unser Leben heute besteht aus lebendiger Vielfalt. Fast überall sitzen Kinder mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen gemeinsam in einer Klasse oder begegnen sich am Spielplatz. Dieses bunte Miteinander stellt in der Praxis eine große Herausforderung für Eltern, LehrerInnen und Kinder dar, ist gleichzeitig aber auch eine große Bereicherung.
- Diese bereichernde Seite des Fremden erleben die Kinder im Rahmen dieser Übung ganz konkret. Sie lernen spannende Spiele aus fernen Ländern kennen. Damit wird die Grundbotschaft der Einheit (Fremdes als Bereicherung) in kindgerechter Form transportiert. Die Spiele bieten eine gute Einstiegsmöglichkeit, um den Kindern mehr über die jeweiligen Länder zu erzählen. Wie leben Menschen in Korea und in Ägypten?

Rahmengeschichte: Flitzi malt heimlich ein koreanisches Spiel an die Tafel

Freitag ist Ansagetag, da läuft die erste Stunde immer gleich ab. Begrüßung, Hefte auspacken, Ohren spitzen und den Ansagetext der Lehrerin möglichst fehlerfrei niederschreiben. Das funktioniert normalerweise sehr gut, die Kinder sind konzentriert bei der Sache. Heute ist dem jedoch nicht so. Seit die Buben und Mädchen in ihren Bänken sitzen, kichern sie und schauen immer wieder zur Tafel.

Irgendwann wird es der Lehrerin zu bunt. Sie dreht sich um und entdeckt schnell den Grund der allgemeinen Heiterkeit. Hier hat jemand heimlich die Tafel bemalt! Das mag sie gar nicht. Komisch daran ist nur, dass sie gestern als Letzte gegangen und heute als Erste gekommen ist. Dazwischen war die Klasse immer versperrt. Wer hat das also gezeichnet? Eigenartig.

Nach einigem Hin und Her beschließt die Lehrerin, das Kunstwerk zu löschen. Sie möchte endlich mit der Ansage beginnen. Sie holt den Schwamm, geht damit zur Tafeln – und bleibt vor der Zeichnung stehen. Überrascht ruft sie: „Hoppla, das ist ja gar keine Schmiererei. Das ist eine Anleitung für ein Spiel, das ich zufällig kenne. Wir waren vor einigen Jahren in Korea auf Urlaub und da haben es die Kinder oft und gerne gespielt. Es hat einen lustigen Namen, der mir momentan aber nicht einfällt. Ich habe jedoch noch die Spielregeln im Kopf. Wisst ihr was? Wir verschieben die Ansage auf nächste Stunde und probieren jetzt gemeinsam das Spiel aus.“

Spiele & Anregungen zur Auswahl

Umul Konu – ein Spiel aus Korea

Material: 1 Blatt Papier für 2 Spieler , 2 Spielsteine für jedes Kind
(Münzen, kleine Steine, Spielhütchen, etc.)

Dauer: 10–15 min

Gruppenform: Kinder zu zweit am Tisch

Bezug zur Geschichte: Die Kinder probieren das von Flitzi an die Tafel gemalte Spiel aus.

Schwerpunkte: etwas aus einem fernen Land kennen lernen und ausprobieren, im Paar spielen, strategisches Denken fördern

Jedes Kind erhält zwei Spielsteine. Ein Kind setzt seine Spielsteine auf die Felder 1 und 2, das andere auf die Felder 3 und 4. Das erste Kind beginnt entlang der Linie auf das jeweils freie Feld zu ziehen. Wichtig: Das Kind das anfängt zu ziehen, darf beim ersten Zug nicht von der spitzen Ecke (Feld Nr. 2 bzw. 4) auf das Feld Nr. 5 ziehen. Wer nicht mehr ziehen kann, hat verloren.

Tipp: Dieses Strategiespiel kann länger dauern. Bitte nicht verunsichern lassen, es funktioniert. Irgendwann sind die Spielsteine „eingesperrt“, ein Kind kann nicht mehr ziehen.

Schlangengebiss – ein ägyptisches Spiel

Material: Kreide

Dauer: 10 min

Gruppenform: Kleingruppen

Bezug zur Geschichte: Flitzi kennt natürlich viele Spiele aus anderen Ländern.

Schwerpunkte: in Kleingruppen spielen, kommt dem Bewegungsbedürfnis der Kinder entgegen, fördert die Motorik

Auf dem Boden wird ein Kreis mit einem Durchmesser von 1,20 – 1,40 m gezogen. Ein Kind stellt sich in den Kreis und hüpfert darin herum. 3 – 6 andere Kinder sitzen um den Kreis und versuchen das Kind an den Zehen zu berühren (das Kind in der Mitte gibt ein Startzeichen, ab wann es „gefangen“ werden darf). Gelingt es einem Kind aus dem Kreis die Zehen des Kindes in der Mitte zu berühren, ist es das nächste, das in den Kreis kommt

