

ZOFF und ZANK

wenn zwei sich streiten...

Ein Stück Theater für alle ab 5 Jahren



Von Gertrud Pigor nach dem Bilderbuch von David McKee
„Du hast angefangen, nein Du!“

Theaterpädagogisches Begleitmaterial für Lehrpersonen

INHALT

INFORMATIONEN	4
Hinweis zur Benutzung des Begleithefts	4
Informationen zum Stück	5
Mitspielerinnen und Mitspieler	6
GESPRÄCH NACH DEM THEATERBESUCH	7
Fragen zum Inhalt	7
Häufige Fragen aus dem Publikum	8
Fragen zur Umsetzung	9
Die MONSTER – Zoff & Zank	10
Das Monsterleben	10
Monstertag	10
Monstermenü	10
Mein Monstersteckbrief	11
Spiele zum Thema Monster	13
Wir sind Monster – Oh jaaa!	13
Monsterjäger	13
Achtung Monster	13
FIGURENSPIEL	14
Figurenbau	14
Figurenspiel	14
Führen einer Figur	14
WAS ZUM ZOFFEN UND ZANKEN	16
Verschiedene Standpunkte – Mögliche Vorbereitung vor dem Theaterbesuch	16
Wir sind alle verschieden / Jeder ist einzigartig	16
Beide haben Recht!!!	17
Verschiedene Sichtweisen	19
Ich sehe jemanden, den Du nicht siehst...	19
Ich bin es, darf ich reinkommen?	19
Namensdecke	20
Kommunikation und Wahrnehmung	21
Anregungen zum Gespräch	21
Telefonspiel / Stille Post	22
Brrrrr...-Tack!	22
Handdruck- Telefon	22
Crash- Car	23

Ausgehend von Textstellen aus dem Stück	24
Text zum Thema Kommunikation	24
Gespräch zum Text Kommunikation	24
Spiel zum Text – Angeben	25
Text zum Thema Streit	25
Gespräch zum Text Streit	25
Text mit Schimpfwörtern	29
Gespräch zum Text Schimpfwörter	30
Spiel - Anstinken	30
Wut	31
Erste Hilfe bei Wut	31
Wutballschlacht	31
Emotionen	32
Gefühls-Quartett	32
Emotionsreise	32
Partnersuche	33
Gefühlswechsel I / Zauberwand	33
Gefühlswechsel II	33
Gefühls-/Grimassenkreis	33
Gefühls- Pantomimenparcours	33
Selbstbehauptung und Wertschätzung	34
Boffern	34
Beinduell	34
Poduell	34
Positive Eigenschaften	34
Kooperation - Gruppe	37
Gespräch	37
Der Eselstreit	38
Seeüberquerung	40
Kniestuhlkreis	41
MUSIK	42
Sonnenaufgang	42
Sonnenuntergang	42
Sportsong	43
LITERATUR	44
Bilderbücher zum Thema	44
Werkstätten zum Thema Gewaltprävention / Konfliktmanagement	44
Handbücher für Lehrkräfte zum Thema	45
Brettspiel	45

INFORMATIONEN

Hinweis zur Benutzung des Begleithefts

Dieses Heft dient als Begleitmaterial für Lehrkräfte, um einzelne Aspekte aus dem Stück im Unterricht zu vertiefen. Neben inhaltlichen Aspekten zum Thema Konflikt, bietet das Heft auch Anregungen zur künstlerischen Umsetzung. Es ist eine Auswahl an möglichen Spielen und Anregungen für Gesprächsrunden oder Szenen versammelt.

Da dieses Begleitheft für verschiedene Klassenstufen dient, müssen die Spiele der jeweiligen Alterstufe angepasst werden. Es sind sowohl Anregungen zur Vor-, wie auch zur Nachbereitung zu finden. Für Nachbereitungen empfiehlt es sich, eine Situation aus dem Stück als Einstimmung heranzuziehen, um dann daraus in Gesprächen oder Spielen Parallelen zur Wirklichkeit der Kinder zu ziehen und sie im Spiel selber Erfahrungen sammeln zu lassen.

Im Kapitel Literatur sind weiterführende Materialien zu finden, wie zum Beispiel andere Bilderbücher zum Thema Streit oder Werkstätten, die ein Training zur Gewaltprävention über einen längeren Zeitraum anbieten.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte jederzeit an die Theaterpädagogin von schule&kultur:
tanja.stauffer@vsa.zh.ch, 043 259 53 14

Informationen zum Stück

ZOFF und ZANK

wenn zwei sich streiten....

Ein Stück Theater für alle ab 5 Jahren

Zwei Monster - zwischen ihnen ein Berg. Zoff sieht morgens die Sonne auf- und Zank sieht sie abends untergehen. Beide leben zufrieden auf ihrer Seite. Sie können sich nicht sehen, doch reden sie manchmal durch ein Loch im Berg miteinander.

„Siehst du wie schön das ist? Die Sonne geht unter, der Tag geht!“ sagt Zank.

„Erzähl keinen Quatsch! Abends kommt die Nacht! Das weiß doch jeder, du Erbsenhirn!“ meint Zoff.

Das lässt sich kein Monster gefallen: Und schon streiten die beiden, dass die Felsbrocken fliegen. Bis schließlich der ganze Berg in Stücke geschlagen ist und sie sich zum ersten Mal gegenüberstehen.

Theaterfassung von Gertrud Pigor

nach dem Kinderbuch „Du hast Angefangen! Nein Du!“, von David Mc Kee

Figuren / Spiel: Doris Weiller

Musik / Spiel: Basil Erny

Regie: Tanja Stauffer

Spieldauer: ca. 50 Minuten

ZOFF UND ZANK ist eine **mobile Theaterproduktion** mit Figurenspiel und viel Musik, ein Stück über das Missverstehen, die Lust am Streiten und die erlösende Versöhnung.

Die Inszenierung wird sowohl an Theatern als auch an Schulen und Kindergärten gezeigt. Auf Wunsch wird eine **theaterpädagogischer Vor- und Nachbereitungsworkshop** angeboten.

Kontakt:

Für das Theaterstück:

Figurentheater Doris Weiller

Breisacherstr. 80

4057 Basel

Tel. 061 691 67 66

Mit theaterpädagogischem Angebot / Workshop:

Theaterpädagogik

Tanja Stauffer

Bünishoferstr.250

8706 Feldmeilen

Tel. 079 214 37 56

tanja.stauffer@gmx.ch

Mitspielerinnen und Mitspieler

Figurenspielerin – Doris Weiller und ZOFF



Musiker – Basil Erny und ZANK



GESPRÄCH NACH DEM THEATERBESUCH

Eine mögliche Auswahl von Fragen. Die Dauer der Gesprächsrunden ist der Alterstufe anzupassen.

Fragen zum Inhalt

- Was ist dir vom Stück am meisten geblieben? Welchen Moment nimmst du mit nach Hause und erzählst ihn als aller erstes deinen Eltern, deiner Freundin, deinem Freund?
- Fühlst du dich eher wie ZOFF oder wie ZANK? Warum?
- Was magst du an ZOFF und was an ZANK?
- Gibt es Stellen im Stück, wo du denkst, das kenne ich? Das habe ich auch schon erlebt? Das erinnert mich an...?
- Warum behauptet ZOFF, er hätte eine ganze Monsterbratwurst gegessen?
- Warum haben ZOFF und ZANK angefangen zu streiten? Worin waren sie unterschiedlicher Meinung?
- Wie haben sich ZOFF und ZANK vor dem ins Bett gehen gefühlt?
- Welches Schimpfwort hat ZOFF/ ZANK verletzt? Welche Schimpfwörter würden dich verletzen?
- Musstest du auch schon einmal mit einer Wut im Bauch kämpfen? Was hast du gemacht, damit die Wut wieder wegging?
- Warum kann man nicht gut einschlafen, nachdem man mit jemandem Streit hatte, den man eigentlich gerne hat? Ist das nur Wut im Bauch oder sind da auch noch andere Gefühle?
- Warum haben Zoff und Zank ihren Berg, auf den sie beide so stolz waren zerstört? Hast du auch schon einmal etwas, das dir lieb war, aus Wut kaputt gemacht?
- Fällt es dir schwer, dich bei jemandem zu entschuldigen? Warum?
- Wie fühlt sich ZOFF /ZANK am Schluss des Stückes?
- Wie leben ZOFF und Zank nun weiter ohne Berg? Wie sieht wohl ihr gemeinsamer Tag aus?
- Was verändert sich in der Freundschaft zwischen den Beiden nun ohne den Berg zwischen ihnen?

Häufige Fragen aus dem Publikum

- **Ist der Teig echt?**
Der Teig ist aus Mehl, Wasser, Salz, Öl und Weinsteinpulver (Kaliumhydrogentartrat). Wenn wir ihn in Plastik verpacken und in den Kühlschrank stellen, hält er einige Monate. Den Teig kann man nicht essen, er ist viel zu salzig und sogar ein bisschen giftig. Da würde ich eher ein Schoggibrötli empfehlen.

- **Leben Zoff und Zank immer in diesen Schubladen?**
Eigentlich schon. Manchmal nehmen wir sie mit in die Ferien.

- **Wie funktioniert die Post?**
Das bleibt ein Theatergeheimnis. Doch es gibt sicher einige Ideen und Vermutungen in eurer Klasse, wie die Post funktioniert hat. Tauscht eure Ideen aus!

- **Wie kann das Cello alleine spielen?**
Einige haben sicher das schwarze Gerät am Boden gesehen. Das ist ein LOOP-Gerät. Das ist so was Ähnliches wie die Looping-Bahn an der Herbstmesse - die dreht sich ja mehrmals im Kreis herum: beim LOOP-Gerät kann die Musik, die auf dem Cello gespielt wird, direkt aufgenommen werden. Das Gerät wiederholt dann diese Musik immer wieder von alleine. So kann der Musiker das Cello alleine spielen lassen oder kann über die aufgenommene Musik eine neue Melodie spielen. Der Musiker bedient das Gerät mit zwei Fußschaltern.

- **Wie verändert sich das Licht?**
In einem großen Theater hängen immer ganz viele Scheinwerfer, wir benutzen nur vier. Aber auch damit können wir die Bühne unterschiedlich beleuchten: einmal nur den Berg, einmal nur den Eisschrank oder auch mal die ganze Bühne. Zudem können die Scheinwerfer auch unterschiedlich hell leuchten, je nachdem, ob im Theaterstück Nacht ist oder die Sonne scheint.
Die Scheinwerfer kann man mit dem Lichtpult (eine Art Computer) bedienen. Auf diesem Lichtpult haben wir alle Lichtbilder programmiert. Oft sitzt im Theater hinter dem Publikum noch ein Techniker, welcher das Lichtpult bedient. Basil und Doris bedienen das Lichtpult mit einem Fußschalter (er liegt neben dem LOOP-Gerät). Immer wenn sie den Schalter drücken, wechselt das Licht. Und wenn sie mal aus Versehen im falschen Moment drücken, geht plötzlich die Sonne auf, obwohl Zoff gerade ins Bett wollte...

Fragen zur Umsetzung

Diese Fragen dienen dazu, Eindrücke zu formulieren, Erinnerungen über die Umsetzung auszutauschen und zur Inszenierung Stellung zu nehmen.

- Welche Szenen sind dir in Erinnerung geblieben? Warum?
- Welche Szenen fandest du witzig, welche schön, welche traurig?
- Erinnerst du dich an das Bühnenbild? Was hat die gefallen? Was nicht? Warum?
- Wo hat das Stück gespielt?
- Welchen Eindruck hattest du vom Musiker und der Figurenspielerin? Wer waren sie?
- Warum kam die Sonne aus dem Kühlschrank? Was meinst du?
- Hat dir das Ende des Stücks gefallen? Könntest du dir ein anderes Ende vorstellen? Welches?



Die MONSTER – Zoff & Zank

Das Monsterleben

Monstertag

„Der Monstertag hat für die beiden Monster immer gleich angefangen. Jeden Morgen mussten sie als Erstes Felsen schlucken!“

- Feuer spucken....
- Im Kopfstand furzen.....

- Was denkst Du, wie sieht so ein Monstertag aus? Stellt zu zweit einen Tagesablauf eines Monsters auf. Nehmt ein Blatt und schreibt auf, zu welcher Zeit das Monster was macht.
- Spielt der Klasse vor, was euer Monster den ganzen Tag gemacht hat. Einer liest die verschiedenen Zeiten und Tätigkeiten vor, der andere ist das Monster und spielt die Aktionen grad vor.

Monstermenü

„Hunger?“

„Und wie!“

„Zur Vorspeise haben wir hier eine Schneckenschleimsuppe mit frischen *Geissebölleli*!“

.....

„Zum Hauptgang einmal Monsterbratwurst an einer feinen Kompostsauce mit Fettaggen, geschnetzelten Regenwürmern.....“

-

- Stellt euch vor, ihr eröffnet ein Restaurant für Monster. Wie müsste eure Speisekarte aussehen, damit die Monster gerne zu euch ins Restaurant kommen? Stellt eine Monster - Speisekarte her.
- Zeichnet Bilder zu den einzelnen Menüs.
- Spielt der Klasse eine kurze Szene vor. Ein Kind ist das Monster, das mit einem Riesen hunger ins „Restaurant alla Monster“ kommt. Das andere Kind begrüßt das Monster und stellt ihm die Speisekarte vor.
- Gebt eurem Restaurant einen passenden Namen.

Mein Monstersteckbrief

- Was für ein Monster würdest du gerne im Theater spielen? Zeichne es!



- Gib deinem Monster einen Namen:

- Was ist das Lieblingsessen deines Monsters?

- Was sind seine Hobbies?

- Was macht es nicht gerne?

- Was kann es besonders gut?

- Vor was hat dein Monster Angst? Warum ?

- Was wünscht sich dein Monster zum Geburtstag?

Dieser Fragebogen kann für eine **Monster-Improvisation** dienen:

- Die verschiedenen Monster, welche die Kinder für sich kreiert haben, treffen im Monsterrestaurant aufeinander. Kurze Zweier- oder Dreierszenen.
- Die Steckbriefe können unter den Kindern verteilt werden, so dass niemand weiß, wer welchen Steckbrief hat. Jedes Monster wird in der Monster Sendung interviewt und zeigt vor, was es gut kann, was es nicht oder ganz besonders mag. Die Kinder müssen herausfinden, wann ihr Monster, welches sie via Steckbrief geschaffen haben, auftritt.

Spiele zum Thema Monster

Wir sind Monster – Oh jaaa!

Typ	Powerspiel
Ort	draußen / Turnhalle
Dauer	10-15 Min.
Ziel	andere Ideen akzeptieren / Körperliches einwärmen

Inhalt Alle Kinder sind im Raum verteilt. Eines fängt an und schreit laut: „Wir sind Monster und...- stampfen auf den Boden!“ – Die anderen antworten mit einem lauten und begeisterten „OH JAAAA!!!“ und führen sofort die Idee aus, bis ein anderes Kind eine neue Idee bringt. Ein sehr lebhaftes Spiel mit viel Spaß und Energie. Regel: Reihenfolge ist immer Spielvorschlag rufen, dann „Oh jaa“ rufen, dann erst ausführen.
Für höhere Levels: Das „Oh jaaa“ kann sich mit der Zeit auch an die Spielvorschläge anpassen. Wenn es zum Beispiel heißt: „Wir sind Monster und schleichen uns heimlich an!“ kann es auch zu einem leisen und fiesem „Oh ja“ kommen. Tipp für die Spielleitung: für Abwechslung sorgen, falls die Spielvorschläge alle nur noch im selben Modus bleiben (also z.B. nur noch liegen und gähnen und wieder liegen und schnarchen etc.).

Monsterjäger

Typ	Gruppe / Kooperation / Aufmerksamkeit / Strategie
Ort	Kreis bilden können
Dauer	10-15 Min.
Ziel	Aufmerksamkeit / körperliches Einwärmen /

Inhalt Alle Kinder bilden einen Kreis - das Monsterrudel. Ein Kind geht vor die Türe-der Monsterjäger.
Es wird der Chef oder die Chefin des Monsterrudels bestimmt. Dieser fängt mit einer Bewegung an. Alle machen es genau nach. Der Chef oder die Chefin muss die Art der Bewegungen so wählen, dass für den Monsterjäger möglichst nicht zu erkennen ist, wer die Gruppe anführt. Der Monsterjäger wird herein gerufen. Er stellt sich nun in die Mitte des Kreises und versucht herauszufinden, wer hier das Monsterrudel anführt. Er darf 3 Mal raten. Das Monsterrudel muss zusammenhalten und eine Strategie entwickeln, dass der Jäger den Chef nicht herausfinden kann.

Achtung Monster

Typ	Reaktion
Ort	Klassenzimmer
Dauer	10-15 Min.
Ziel	schnelle Reaktion / Stillstehen (Freez) aushalten / Spannung aufbauen

Inhalt Es funktioniert wie das Spiel "Zeitung lesen". Eine Person – das Monsterschleckmaul - stellt sich in großem Abstand mit dem Rücken zur Gruppe. Es isst gerade genüsslich ein feines Monsterdessert. Auf ein Zeichen hin schleichen sich die Monster leise und vorsichtig an, sie wollen ihm das Dessert klauen. Wenn sich das Monsterschleckmaul umdreht, muss die Gruppe sofort wie eingefroren stehen bleiben. Das Monsterschleckmaul darf alle zurückschicken, die es ertappt hat, wie sie sich noch bewegen. Wer das Monsterschleckmaul als ersten berührt, darf das Dessert weiter essen.

FIGURENSPIEL

Das Figurenspiel bildet einen zentralen Kern im Stück. Es bietet sich an, selber Figuren zu bauen und mit diesen Elemente aus dem Stück nachzuspielen oder eigene Streitgeschichten zu erfinden. Ein ausführliches Angebot über das Figurenspiel würde den Rahmen dieses Begleitheftes sprengen. Deshalb hier nur einige kurze Anregungen:

Figurenbau

Aus unterschiedlichsten **Materialien**:

- Socken, Strumpfhosen und Stopfwatte sind die Hauptelemente aus denen Zoff & Zank entstanden sind.
- Handschuhen, Topflappen...
- Küchengegenstände
- Papiermache
- Holz
- Recycling material (Petflaschen, Joghurtbecher,.....)
- Korkzapfen usw.

Figurenspiel

Figuren können verschieden geführt werden,

- via Fäden – Marionettenspiel
- via Stabführung – eine Halterungsvorrichtung hinten am Kopf
- ohne Vorrichtung – die Figur wird direkt animiert
- Fingerpuppen – unterschiedliche Figuren gleichzeitig an beiden Händen
- Handpuppen – vom Kasperltheater bekannt, die ganze Hand steckt in einer Puppe. usw.

Tipp: Für Schülerinnen und Schülern empfehlen sich Hand-, Finger-, oder Stabpuppen. Marionetten sind schwieriger zu animieren.

Führen einer Figur

Im Unterschied zur Schauspielerin stellt sich die Figurenspielerin in den Hintergrund und gibt der Figur ihre Stimme und Gestik. Dabei kann auf folgende Punkte geachtet werden:

Stimme:

- Lautstärke
- Tempo (gemütliche, gestresste, nervöse, verschlafene...Figur)
- tiefe oder hohe Stimme (Alter, Geschlecht,...)
- Charakter in der Stimme (Bösewicht, feines Pipistimmchen, Slang, fremde Sprache, Fantasiesprache....)
- Tierstimmen

Bewegung:

- Tempo
- Verschiedene Gangarten mit sich selber ausprobieren und Ideen für Gangart der Figur sammeln:

Alle laufen im Raum. Auf ein akustisches Zeichen bleiben alle stehen (im FREEZE = wie eingefroren). Dann beginnt ein Kind und gibt eine Gangart vor.

Alle steigen ein und nehmen die gleiche Gangart an. Bis wieder ein akustisches Zeichen erfolgt. Freeze. Wechsel der Gangart.

Variation: Es ist ein Hut im Umlauf. Immer das Kind mit dem Hut gibt die Gangarten vor. Wenn es nicht mehr mag, gibt es den Hut an ein anderes Kind weiter.

Tipp1: die Figur immer genug weit von sich weghalten damit man sie als Spieler selber noch beobachten kann.

Tipp2: Die Atembewegungen einer Figur zeigen

Tipp3: Sichtbar machen, dass die Figur denkt.

WAS ZUM ZOFFEN UND ZANKEN

In diesem Kapitel sind einzelne Aspekte der Gewaltprävention und des Konfliktmanagements aufgeführt, die einen Bezug zum Stück haben.

Zu jedem Aspekt werden Ideen und Spiele aufgeführt, die als Anregung für eine Vertiefung der Inhalte im Unterricht dienen.

Die Spiele bitte die jeweilige Alterstufe anpassen.

Verschiedene Standpunkte – Mögliche Vorbereitung vor dem Theaterbesuch

Der Knackpunkt des Stücks ist die Konfliktursache, die zum heftigen Streit zwischen den beiden Monstern führt. Das Missverständnis steht hier im Zentrum. **Sie reden beide vom Gleichen, doch sagen sie es auf unterschiedliche Art und Weise:** „Der Tag geht! „ – „Die Nacht kommt!“

Für kleinere Kinder ist diese, nur auf der sprachlichen Ebene stattfindende, Konfliktursache schwer zu verstehen. Obwohl wir im Stück diesen Auslöser des Streites auch bildlich unterstützen, kann es sinnvoll sein, diesen Grundkonflikt vorher in spielerischer Form für die Kinder erfahrbar zu machen.

Das Ziel ist es, die Kinder zu sensibilisieren, dass es bei einem Konflikt nicht immer ein Richtig oder Falsch gibt. Die beiden Monster haben auch beide Recht mit ihren Aussagen.

Wir sind alle verschieden / Jeder ist einzigartig

Dauer 10 Min.

Anzahl ganze Klasse

Ziel Erkennen, dass wir alle unterschiedliche Meinungen und Geschmäcker haben. Seine Ansichten vertreten / Mitschüler besser kennen lernen.

Inhalt Die Klasse bewegt sich zu Musik im Raum. Stopp der Musik. Alle bleiben im FREEZE (wie eingefroren) stehen. Nun wird ein Impuls in den Raum gegeben. Wie zum Beispiel:

- Wer gerne am Morgen lange schläft, legt sich auf den Boden!
- Wer gerne singt, dreht sich im Kreis!
- usw

Nach jeder Aufforderung geht die Musik wieder an, alle bewegen sich und beim nächsten Musikstopp kommt der nächste Impuls.

Beide haben Recht!!!

Dauer	20 Min.
Anzahl	ganze Klasse
Ziel	Erkennen, dass es nicht immer ein Richtig und Falsch gibt. Beide Streithähne haben Recht. Unterschiedliche Standpunkte ergeben verschiedene Sichtweisen.
Material	Das Ganze kann an das TV Spiel „1, 2 oder 3 Du musst dich entscheiden, 3 Felder sind frei! Plopp...Plopp das heißt Stopp! ...“ angelehnt werden

2 Felder mit Klebband markieren / Musik / evt. Material für die 2er Szenen

Inhalt Es braucht nun 2 Schauspieler. Entweder 2 Lehrkräfte oder 2 Kinder , die vorher in ihre Aufgabe eingeweiht wurden.
Es werden nun immer 2 gegensätzliche Aussagen gegeneinander gestellt.
Toll ist es, wenn daraus eine kleine Szene gespielt wird. Die zwei Spieler geraten in einen Streit, weil der eine das Gegenteil vom anderen behauptet.

Szenen:

Teller voller SPINAT- genau bis zur Hälfte voll / leer

- Juheee..der Teller mit Spinat ist schon halb LEER!
- Oh je der Teller mit Spinat ist noch halber VOLL!

GLACE- genau bis zur Hälfte voll/ leer

- Juheee..ich habe noch eine Glacekugel!
- Oh je ich habe schon eine Glacekugel gegessen!!!!

GLAS COLA- genau bis zur Hälfte voll/ leer

- Das Glas ist halb leer!
- Das Glas ist halb voll!

FERIEN- genau bis zur Hälfte vorbei / noch vor uns

- 3 Wochen Sommerferien schon vorbei.
- 3 Wochen Sommerferien noch vor uns

Der Spielleiter fragt das Publikum jedes Mal: „ Wer hat Recht?“

Die Kinder haben nach jeder Szene Zeit, sich zu entscheiden wem sie Recht geben. Musik läuft. Sie hüpfen auf den beiden Feldern herum. Auf das Musikende müssen sie sich entscheiden.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis jemand realisiert, dass ja eigentlich beide Recht haben. Meistens passiert das bei den VEXIER Bildern (Kopiervorlage auf der folgenden Seite) auf denen man gleichzeitig 2 Motive erkennen kann.

Das Spiel in einem kurzen Gespräch auswerten.

- Die Kinder können in Partnerarbeit weitere solcher Szenen vorbereiten und der Klasse vorspielen.

Was siehst du hier?



**HASE
oder
ENTE?**



**EINE VASE
oder
ZWEI GESICHTER?**

Verschiedene Sichtweisen

Im Stück ist der Berg zentrales Bühnenelement und beeinflusst die Kommunikation zwischen den beiden Monstern. Welche neuen Kommunikationsformen muss man entwickeln, wenn man sich nicht mehr sehen kann?

Ich sehe jemanden, den Du nicht siehst...

- Ziel** Fremdwahrnehmung sensibilisieren.
Realisieren, dass unsere Wahrnehmung eingeschränkt ist, wenn wir nicht mehr alle Sinne zur Verfügung haben (bei diesem Spiel: fehlender Blickkontakt).
Verschiedene Perspektiven ergeben andere Ansichten.
- Anzahl** min.7 Kinder
- Material** Wand oder ein Tuch
- Zeit** 10-15 Min.
- Inhalt** **a)** Zuerst spielen sie das Spiel „Ich sehe was, was du nicht siehst!“ in der normalen Version.
b) Nun wird eine Wand zwischen den Kindern aufgebaut. Das Spiel wird nochmals gespielt. Es wird sehr schnell klar, dass dies nun nicht mehr wirklich funktioniert. Es werden erweiterte Regeln gesucht, damit dieses Spiel wieder funktioniert, ohne dass beide Mitspieler die gleiche Sicht haben müssen.
Die Kinder müssen nun jemanden mit folgenden Eigenschaften beschreiben, so dass der Andere herausfinden kann, wer gemeint ist: Aussehen / Persönliche Eigenschaften / Hobby
- Variation** Es können andere Spiele ausprobiert werden, die eigentlich nicht mehr oder anders funktionieren müssten, wenn man auf 2 Seiten eines Berges lebt. Z.B. Fangis / Verstecken / Scheren, Stein, Papier....

Ich bin es, darf ich reinkommen?

- Ziel** Fremdwahrnehmung schärfen. Nur anhand der Stimme eine Person identifizieren.
- Dauer** 10-15 Min.
- Anzahl** min.7 Kinder
- Material** Wand oder 2 Stühle hintereinander
- Inhalt** Der Berg versperrte den Monstern die Sicht. Sie konnten sich nur akustisch verständigen, ohne Blickkontakt.
Auf dem vorderen Stuhl sitzt der Bewohner einer Bergseite. Er blickt nach vorne und sieht nicht, wer sich hinter ihm aus der Gruppe leise auf den Stuhl setzt. Dieser fragt: "Ich bin es, darf ich überkommen?"
Der Zuhörer versucht anhand der Stimme herauszufinden, wer da zu Besuch kommen will. Falls er es schafft, kann sich der Besucher auf seinen Stuhl setzen und raten.
- Variationen:** -Der Besucher kann Geräusche machen - lachen, eine Melodie summen, Tiergeräusche,....
-Es kommen mehrer Kinder gleichzeitig zu Besuch.

Namensdecke

Ziel schnelle Reaktion

Dauer 10-15 Min.

Anzahl 2 Gruppen à min. 6 Personen

Material Tuch für Wand

Inhalt 2 Gruppen auf beiden Seiten des Tuches. Alle sitzen am Boden. Je einer auf beiden Seiten steht auf und stellt sich mit dem Gesicht zum Tuch hin. Nun wird das Tuch schnell zur Seite genommen. Wer schneller den Namen seines Gegenübers ruft, holt für seine Gruppe einen Punkt.

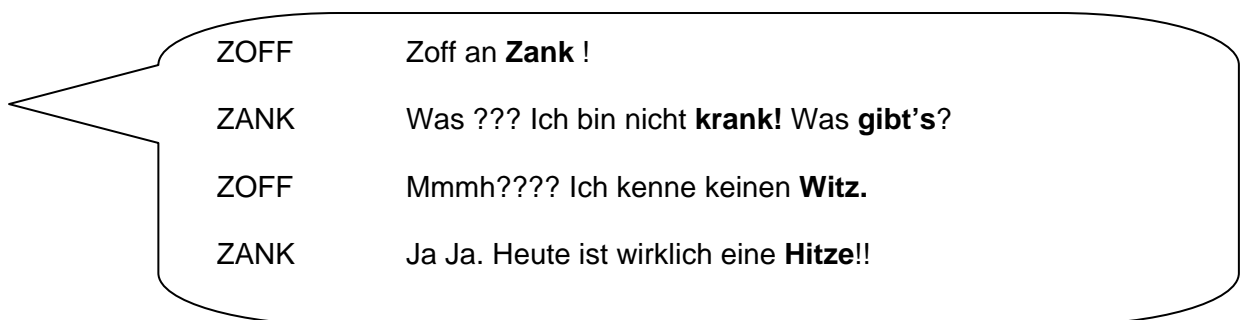
Variation -Augenfarbe benennen / -Farbe des Pullovers.....

Kommunikation und Wahrnehmung

Das Wissen von verbaler und nonverbaler Kommunikation (Körpersprache) sensibilisiert die Wahrnehmung eines Gegenübers oder einer Situation. Genaues Beobachten und mit allen Sinnen wahrzunehmen hilft, jemanden besser zu verstehen oder zu erkennen, in welcher Gemütslage dieser sich gerade befindet.

Hier sind Spiele und Ideen, die Anregung für ein klares Kommunizieren geben. Durch bewusstes Senden und aktives Zuhören können Missverständnisse eingeschränkt werden. Die Kinder trainieren sich in der Fertigkeit, klar und deutlich zu kommunizieren. Sie erleben auch, wie unterschiedlich man etwas verstehen und interpretieren kann.

Szene: **Erste Kontaktaufnahme-Telefon besteht nur aus einem Loch im Berg:**



Anregungen zum Gespräch

- Was passiert beim ersten Gespräch zwischen Zank & Zoff?
- Warum verstehen sie sich nicht?
- Hattest du auch schon einmal Probleme, jemanden zu verstehen? Was war der Grund? Erzähl!
- Warum ist es wichtig, dass man sich richtig versteht?

Telefonspiel / Stille Post

Typ	Kommunikationsspiel
Dauer	10-15 Min.
Anzahl	2 Gruppen à min. 4 Per./ oder eine Gruppe à min.6 Leuten
Ziel	klare Kommunikation braucht gute Zuhörer und gute Sender!
Material	evt. Stift / Papier / evt. Gegenstände, die dann auf Rücken gezeichnet werden.
Inhalt	<p>a) Im Kreis: Flüsternd eine Mitteilung herumschicken. Wie verändert sich das Wort / der Satz. auf dem Weg?</p> <p>b) 2 Gruppen gegeneinander: Welche Gruppe schafft es eine Botschaft klarer und genauer zu vermitteln?</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Einen Satz durchs Telefon senden. Am Ende aufschreiben.▪ Eine Action senden und der Letzte muss sie klar ausführen.▪ Eine Zeichnung auf den Rücken. Der Letzte zeichnet auf Papier, Vergleich mit der Anfangszeichnung.▪ Einen Ton senden.▪ Ein lustiges Schimpfwort schicken.

Brrrrrr....-Tack!

Typ	Kommunikationsspiel / Reaktionsspiel
Dauer	5-15 Min.
Anzahl	min.6 –30 Leuten / im Kreis
Ziel	klares und gerichtetes Senden / Reaktion
Inhalt	<p>Alle stehen im Kreis. Nun wird ein Telefon gesendet: Eine Person hält beide Hände seitlich vom Kopf und bewegt die Finger und ruft dazu „Brrrrrr...“ (Anrufsignal). Sie bildet die Telefonzentrale. Die beiden Spieler rechts und links müssen sofort reagieren. Sie ergänzen mit der Hand, die näher am mittleren Spieler ist, das Telefon (wie die beiden Hörmuscheln), auch mit bewegten Fingern und einem „Brrrrrr...“ Nach wenigen Sekunden wird das Telefon, diagonal über den Kreis zu einer neuen Person gesendet: Mit einem klaren „TACK“ und eine Hand der Telefonzentrale, die wie ein Pfeil und zeigt auf jemand anderen zeigt. Diese Person muss sofort reagieren und auch die beiden links und rechts stehenden. Wichtig - das Tempo der Wechsel steigern. Es muss ohne Pausen gesendet werden. Wenn jemand schläft oder die falsche Hand nimmt muss er für diese Runde ausscheiden. Die Kinder lieben dieses Spiel. Anfangs ohne ausscheiden, bis es einmal gut läuft und es alle verstanden haben.</p>
Variation	Verschiedene Möglichkeiten von Klingeltönen herausfinden. Die Hörmuscheln- Spieler rechts und links der Zentrale, müssen diesen Ton natürlich übernehmen.

Handdruck- Telefon

Typ	Kommunikationsspiel / Reaktionsspiel / Konzentration / Kooperation Eignet sich gut als Abschlussrunde
Dauer	5 Min.
Anzahl	min.6 –30 Leuten / im Kreis
Inhalt	Alle im Kreis geben sich die Hände. Jemand - zu Anfang die Spielleiterin schickt gleichzeitig zwei Händedruck-Telefone in beide Richtungen des

Kreises. Ziel ist es, dass diese Telefonimpulse gleichzeitig wieder bei ihr ankommen und klingeln. Bei einem Kind kreuzen sich die beiden Telefonimpulse. Dieses muss wach sein, damit keine Telefon verloren geht.

Crash- Car

Typ	Kommunikationsspiel / Koordination / Vertrauen
Dauer	10-20 Min.
Anzahl	min.10 –20 Leuten / im Kreis
Material	Augenbinden
Inhalt	3-4 Leute mit verbundenen Augen stehen innerhalb des Kreises und sind fern gesteuerte Autos. Eines davon ist der Crash- Car und muss die anderen „fangen. Jedes Auto hat einen Spieler aus dem Kreis, der ihn mit Worten steuert: „ Rechts, Links, Geradeaus, Stopp, in die Knie.“ Die restlichen Spieler stecken den Kreis das Spielfeld ab. Wer gefangen wurde, öffnet die Augen und stellt sich in den Kreis.
Achtung	Lärmpegel unten halten sonst verstehen die Autos die Kommandos ihrer Fernsteuerung nicht mehr.

Ausgehend von Textstellen aus dem Stück

Text zum Thema Kommunikation

- ZOFF Zoff an Zank, bitte melden. ENDE
- ZANK Zank an Zoff, was gibt es? ENDE
- ZOFF Was macht der Sport? Bist du fit? ENDE
- ZANK Ich habe heute Karate im Kopfstand geübt. ENDE
- ZOFF Nicht schlecht. Karate im Kopfstand.
Was? (*überrascht*) Du kannst Karate im Kopfstand? ENDE
- ZANK Ja. Klar. (*sehr stolz*)
- ZOFF Ich habe heute einen Flickflacksalto gemacht. ENDE
- ZANK Flickflacksalto? Wie geht das?
- ZOFF Das ist so ein Salto aus dem Stand
- ZANK Toll- Vorwärts oder rückwärts? ENDE
- ZOFF Beides. Vorwärts und rückwärts. ENDE
- ZANK Gleichzeitig?
Schade, dass ich das nicht sehen kann.
- ZOFF Wenn der Berg nicht wäre, würde ich es dir zeigen. Vorwärts und
rückwärts. (*stolz*)
- ZANK Macht nichts. Ich kann es mir ja vorstellen.
Sie versucht es sich vorzustellen.
- ZOFF Hast du es dir vorgestellt? Sieht stark aus, oder?
- ZANK Das sieht total super aus.

Gespräch zum Text Kommunikation

- Können die beiden diese Sportübungen auch wirklich?
- Warum lügen sie?
Kennst du eine Situation, in der du auch angegeben und übertrieben hast?
Welche?
- Warum hilft ihnen der Berg beim Angeben?

Spiel zum Text – Angeben

In diesem Spiel dürfen alle mit etwas angeben, was sie eigentlich gar nicht können, aber gerne können würden. Es wird ein Stuhl aufgestellt. Man darf sich dort drauf stellen und prahlen.

- a) Ein Kind stellt sich auf den Stuhl und nimmt eine angeberische Pose ein. Eine Person unten sagt. „Stefan kann extrem gut!“
Die Zuschauer verstärken mit einem kräftigen/bewundernden: „Boooh so TOLL!!!!“
- b) Die Person auf dem Stuhl gibt selber an!

Text zum Thema Streit

- ZANK Siehst du, wie schön das ist?
Die Sonne geht unter, der Tag geht.
- ZOFF Der Tag geht? Der Tag geht?
Du willst wohl sagen, die Nacht kommt.
Erzähl keinen Quatsch, du grüne Tomate.
- ZANK He he he, sag nicht grüne Tomate zu mir, ja?
Da werd ich ziemlich wütend.
Der Tag geht, du Pflaume.
- ZOFF Moooment, ja?
Die Nacht kommt, schau doch hin!
- ZANK Der Tag geht!
- ZOFF Die Nacht kommt!
- ZANK Der Tag geht!
- ZOFF Die Nacht kommt! grüne Tomate!
- ZANK Pflaume!
- ZOFF Also so was ...ENDE!!!!!!
- ZANK ENDE!!!!!!

Gespräch zum Text Streit

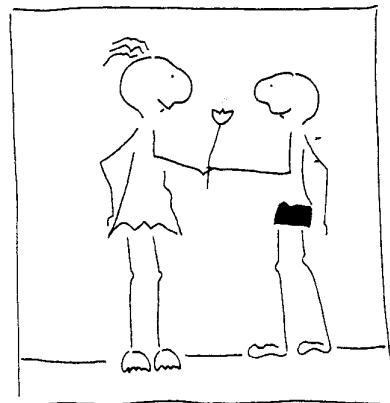
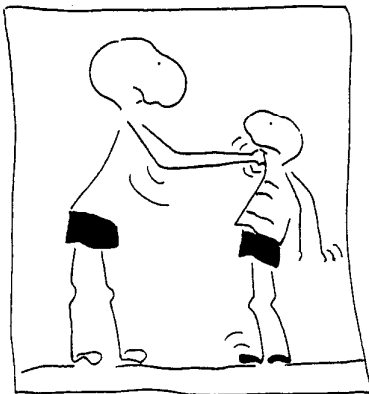
- Warum beginnen Zoff & Zank zu streiten?
- Über was streitet ihr oft in der Schule?
- Weshalb streitest du dich mit deinen Geschwistern?
- Was kommt dir beim Wort STREIT in den Sinn?
- Können die Erwachsenen helfen, wenn Kinder Streit haben?
In welcher Form würdet Ihr euch das wünschen?

Streit- und Versöhnungsdialoge

Typ	Anspiel, Partnerarbeit, Rollenspiele, Unterrichtsgespräch
Ort	Drinnen
Dauer	30 bis 45 min
Altersstufe	Ab 10 Jahre
Teilnehmerzahl	8 bis 30
Ziele	Ursachen für Streit und Versöhnung erarbeiten, versöhnliche Gesprächsführung einüben
Material	Arbeitsblätter »Streitdialog« (M9) und »Versöhnungsdialog« (M10), Stifte, Tafel

Anspiel: Der Lehrer und ein Schüler spielen eine kurze Szene vor. Der Schüler rempelt den Lehrer an, worauf der Lehrer z.B. antwortet: »He, pass doch auf, du Hurensohn!« Anstelle von »Hurensohn« kann man hier auch die meist genannte Beleidigung oder Beschimpfung der Beleidigungsskala (Baustein Nr. 6) verwenden. Die Antwort wird an die Tafel geschrieben.

Vorbereitung der Rollenspiele (ca. 15 min): Jeder Schüler sucht sich einen Partner. Der Lehrer teilt die Arbeitsblätter »Streitdialog« und »Versöhnungsdialog« an die Zweiergruppen aus. Die Schüler tragen die Antwort aus dem Anspiel in die erste Zeile (Person A) der beiden Arbeitsblätter ein. Die Zweiergruppen haben nun die Aufgabe, auf den Arbeitsblättern den Dialog so weiterzuschreiben, dass es zu einem handfesten Streit (Arbeitsblatt »Streitdialog«) bzw. zur Versöhnung zwischen beiden Gesprächspartnern (Arbeitsblatt »Versöhnungsdialog«) kommt. Man sollte die Schüler darauf hinweisen, dass sie nicht alle Zeilen beschreiben müssen.



Darbietung und Auswertung der Rollenspiele (ca. 20 min): Nach der Partnerarbeit werden einige Dialoge der gesamten Gruppe vorgestellt. Die Zuhörer haben die Aufgabe, darauf zu achten, wodurch einerseits Streit und andererseits Versöhnung verursacht wird. Jeder Dialog wird anschließend von der Gruppe ausgewertet. Die Ursachen und Merkmale werden unter den Überschriften »Das führt zum Streit« (z.B. weitere Beleidigungen, Körperkontakt, Drohung, Bereitschaft zur Schlägerei etc.) und »Das führt zur Versöhnung« (z.B. Entschuldigung, Annahme der Entschuldigung, Angebot einer Entschädigung, Bereitschaft zur Versöhnung etc.) an der Tafel festgehalten.

Streitdialog

M9

A:

B:

.....

A:

.....

A:

.....

B:

.....

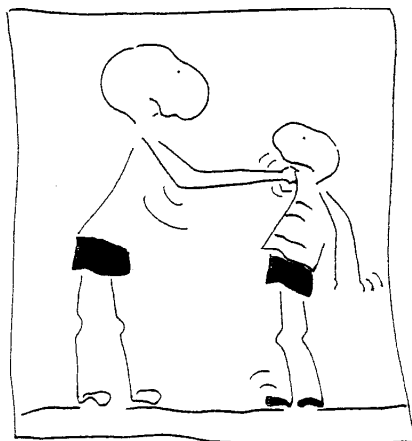
A:

.....

B:

.....

A:



Aufgabe: Schreibt den Dialog so weiter, dass es zu einem Streit kommt.

M10 Versöhnungsdialog

A:

B:

.....

A:

.....

A:

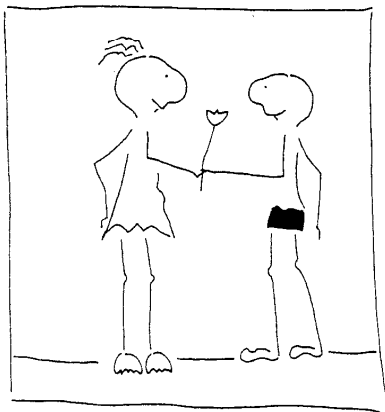
.....

B:

.....

A:

.....



B:

.....

A:

.....

Aufgabe: Schreibt den Dialog so weiter, dass es zu einem versöhnlichen Ausgang kommt.

Text mit Schimpfwörtern

ZANK He, wach auf, du Schlafmütze da drüben!
Die Sonne geht auf, und das bedeutet: Die Nacht geht!

ZOFF Ich bin schon längst wach, du Faulpelz,
und habe gesehen, dass der Tag kommt!

ZANK Erzähl keinen Quatsch, die Nacht geht,
das sieht doch jeder!

ZOFF Erzähl du lieber nicht so einen Quatsch.
Der Tag kommt, das sieht jeder!
Du Matschpflaume.

ZANK He He He, sag nicht Matschpflaume zu mir, ja?
Du Hering.

ZOFF Mooooooment.

ZANK Du Pfannekuchen!

ZOFF Du Quarktasche!

ZANK Du schimmeliger Käseklops!

ZOFF Du haariger, labbriger Cornflakes!

ZANK Du abgelaufener Bananenmilchshake!

ZOFF Du eingeschlafenes Stinkmorchelkompott!

ZANK Du mehliges Spinatwackelpudding!

ZOFF Du lebertranige Grünkernfrikadelle mit Selleriestreusel!

ZANK Du ... Wirsing!

ZOFF Nudel, du!

ZOFF/ ZANK Boooooaaaaaaaa ...

Beide sind voll in Fahrt und brüllen durch die Schublade.

ZOFF Du Flickflackpflaume!

ZANK Du Karatekartoffel!

ZOFF Du kannst ja nicht mal Liegestütz,
du Petersilie.

ZANK Ich keinen Liegestütz?
Ich werd dir zeigen, was ein Liegestütz ist.
Hier hast du einen Liegestütz, du Fruchtzweig. (*wirft den ersten Stein*)

Für einen Moment ist es still.

Gespräch zum Text Schimpfwörter

- Benutzt du gerne Schimpfwörter?
- Welche Schimpfwörter sind lustig und welche verletzend?
- Welche Schimpfwörter verletzen dich?
- Warum wirft Zoff einen Stein und beginnt so, den Berg zu zerstören?

Spiel - Anstinken

zu zweit

a) Obst -und Gemüsebegriffe als Schimpfworte:

A erfindet ein Schimpfwort (z.B. Du verschimmelte Banane / Heulzwiebel...)B gibt mit einem eigenen Schimpfwort aus der Obst- und Gemüsebox zurück.

b) Schimpfwörter aus der Küche oder von sonst wo

wählt zuerst einen Ort (Küche, Spielzimmer, Bahnhof,) und erfindet dann passend dazu möglichst viele Schimpfwörter ("du quietschende Dampflokomotive" - "Du vollgestopfter Koffer!" - ...)

c) Phantasie-Schimpfworte:

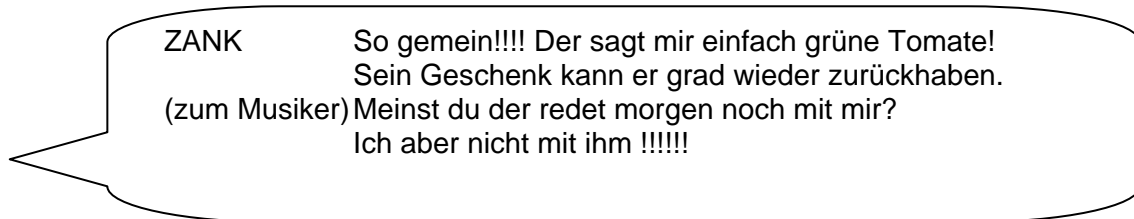
A beginnt mit einem grausig-kreativen Schimpfwort (z.B. Stinknudel
B wiederholt dieses Schimpfwort und erfindet dann ein Neues u.s.w.
(Prinzip *Ich packe in meinen Koffer...*)

Wut

Wie kann die Wut konstruktiv ausgelebt werden, ohne dass jemand Schaden nimmt? Was machen die Kinder, wenn sie wütend sind? Sie erleben, dass Aggression nicht verboten ist, sondern einen Ausdruck braucht.

Wut hat eine kraftvolle und positive Energie, die sogar Spaß machen kann und einem hilft, sich zu behaupten.

Szene: **Zank versucht mit Wut im Bauch einzuschlafen:**



Erste Hilfe bei Wut

Ziel Erste-Hilfe-Kasten für Wut zusammenstellen

Material Erste-Hilfe-Kasten vom Auto als Anknüpfungspunkt
 Je nach Ideen

Inhalt Als Einstieg thematisiert man das Thema der Wut. Die Kinder sollen realisieren, dass Wut ein Gefühl ist, welches wir alle kennen und das nicht verboten ist, sondern ein Ventil und Ausdruck braucht. Nun werden Ideen gesucht, was man tun kann, wenn man wütend ist, ohne dass jemand oder etwas beim Wutablassen zu Schaden kommt.
 Es wird ein Erste-Hilfe-Kasten für Wutanfälle oder eine Wutecke eingerichtet.

- **Zeitungspapier** zerreißen, zu Kugeln formen und diese an die Wand oder auf die Person werfen, auf die man wütend ist (natürlich nur mit deren Einverständnis...)
- **Kissen** mit den Fäusten oder einem Zeitungsstab bearbeiten
- **Boxsack**
- **WUTBOX:** Kiste oder Schuhkarton mit Loch zum Reinbrüllen. Die Box muss regelmäßig geleert werden, wie ein Mülleimer. Wohin? Mit der Klasse eine Lösung gemeinsam finden.

Wutballschlacht

Ziel Wut rauslassen ohne dass jemanden Schaden erleidet

Material viele Zeitungen / Klebband um ein Feld zu markieren

Inhalt 2 Gruppen. 2 Felder
 Jede Gruppe hat Zeit, sich Wutbälle aus Zeitungspapier als Munition vorzubereiten. Auf ein Zeichen geht es los. Jeder kann mit einem lauten Schrei einen Ball pro Wurf auf die andere Seite werfen.
 Ziel ist es, so viele Wutbälle wie möglich von seiner Seite wegzubekommen.
 Dauer je nachdem 2-6 min pro Schlacht.

Variation Das Spiel auf ein akustisches Zeichen einfrieren lassen, auf ein Schnippen geht es weiter.

Emotionen

Gefühle und Körpersprache bei sich und anderen wahrnehmen. Wie erkennt man Wut oder ein anderes Gefühl durch Körpersprache?

Gefühls-Quartett

Typ	Gespräch / Geschichten erzählen / Situationen anspielen
Ort	Draußen
Dauer	ab 15min / verschiedene Spielideen
Ziel	eigene Gefühle wahrnehmen und benennen können, Austausch von Erlebnissen
Material	-ein Würfel oder Quartett mit verschiedenen Gesichtern in den verschiedenen Emotionen (Freude / Wut / Traurigkeit / Angst / Stolz / Eifersucht..) Würfel oder Quartett können auch gut selber hergestellt werden.

Quartett- Herstellung

32 Spielkarten, je 4 Spielkarten stellen Kinder in gleichen Gefühlssituationen dar. Fotos von 4 verschiedenen Kindern in gleicher Gefühlslage machen. 4 verschiedene Gesichter oder ganze Figuren von den Kindern zeichnen lassen.

- Quartett spielen
- Eine Karte ziehen und dazu eine Geschichte erzählen
- Memory spielen

Emotionsreise

a) Alle gehen zu Musik durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, nennt der Spielleiter eine der folgenden Emotionen:

- Wut
- Angst
- Traurigkeit
- Freude
- Stolz

Die Spieler finden zu diesen Emotionen eine passende Körperhaltung. Sobald die Musik wieder erklingt, gehen sie weiter.

c) Die Spieler sprechen beim nächsten Stopp in der genannten Emotion einen passenden Satz z.B.

- Wut: „Du bist nicht mehr meine Freundin!“
- Angst: „Lass mich los!“
- Traurigkeit: „Schade, dass du gehst!“
- Freude: „Toll mit dir zu spielen!“

d) Beim nächsten Musikstopp finden sich 2er – Paare. Man stellt sich in der genannten Emotion gegenüber. Nacheinander sprechen beide ihre Sätze. Und dann noch

einmal, aber mit vertauschten Rollen. Mit der wieder einsetzenden Musik werden die Emotionen neu verteilt, resp. gehen eben auf Reisen.

Partnersuche

Jedes Kind zieht eine Gefühlskarte. Man setzt dieses Gesicht auf und läuft im Raum herum und sucht seinen Partner mit der gleichen Emotionskarte.

Gefühlswechsel I / Zauberwand

Es wird eine Wand aufgestellt. Jedes Kind zieht ein Kärtchen mit einer Tätigkeit und 2 gegensätzlichen Emotion. Es beginnt die Tätigkeit in der ersten Emotion zu spielen, verschwindet kurz hinter der Wand und kommt auf der anderen Seite hervor, durch die Zauberwand in eine andere Emotion verwandelt aber immer noch in der gleichen Tätigkeit.

Gefühlswechsel II

Paare bilden, pro Paar zwei Gefühlskarten. Jedes Paar spielt eine Szene, die mit dem einen Gefühl startet und im anderen Gefühl endet. Die anderen schauen zu und versuchen, die beiden Gefühle am Ende zu erraten. Die Kinder dürfen die Szene kurz vorbereiten. Vielleicht finden sie eine Situation für die Szene, die sie schon selber erlebt oder beobachtet haben. (für Kinder ab 9Jahren)

Gefühls-/Grimassenkreis

Ein Gesicht zu einem Gefühl machen und dieses einmal im Kreis herumgeben.....

Gefühls- Pantomimenparcours

Man zieht ein Kärtchen, und stellt pantomimisch das Gefühl dar. Die anderen dürfen raten. Spannender ist es, die Emotion mit einer Tätigkeit zu verbinden z.B. Traurigkeit und Zähneputzen. Die Tätigkeit hilft, eine Emotion darzustellen, die Szenen werden lustiger und das Raten spannender.

Variation 1: Das Raten steht im Vordergrund. Gruppen spielen gegeneinander auf Zeit.

Variation 2: Das Theaterspielen und der Inhalt stehen im Zentrum. Jeder bekommt 30 Sekunden zum Spielen. Es können auch 2 Spieler gleichzeitig
-die gleiche Tätigkeit mit 2 verschiedenen Emotionen
-die gleiche Emotion mit zwei verschiedenen Tätigkeiten
Darstellen.

Selbstbehauptung und Wertschätzung

Wer ein gutes Selbstwertgefühl hat, kann sich im Konflikt klarer positionieren und lässt sich weniger provozieren. Das Ziel dieses Kapitels ist es, Wertschätzung und Anerkennung zu erleben und so sein Selbstbewusstsein zu stärken.

Boffern

Ziel	Aggressionen ausleben, ohne dass jemand zu Schaden kommt
Ort	Turnhalle, draußen auf einer Wiese
Material	1,20 Meter lange Schaumstoffstangen oder weiche Kissen
Anzahl	Paare
Inhalt	2 Gegner sitzen sich gegenüber auf einem Balken. Man versucht sich gegenseitig mit den Kissen herunterzuschlagen.

Beinduell

Ziel	Sich behaupten mit Spaßkampf Charakter
Anzahl	Paare
Inhalt	2 Gegner stehen sich gegenüber. Jeder steht auf einem Bein. Nun muss man sich gegenseitig durch gezielte Stöße aus dem Gleichgewicht bringen. Wen einer mit dem anderen Fuß absteht, bekommt sein Gegenüber einen Punkt.

Poduell

Ziel	Sich behaupten mit Spaßkampf Charakter
Anzahl	Paare
Inhalt	2 Gegner stehen sich gegenüber - Po an Po. Um sie wird mit Kreide ein Kreis gezogen. Nun muss man sich gegenseitig durch gezieltes Stossen aus dem Kreis befördern. Wen einer außerhalb des Kreises kommt, erhält sein Gegenüber einen Punkt.

Positive Eigenschaften

Ziel	jemand anderen mit positiven Eigenschaften beschreiben / Kennen lernen
Anzahl	Paare / danach alle zusammen
Inhalt	Jedes Kind stellt seinen Partner vor, indem es Wörter sucht, die mit dem Anfangsbuchstaben des Namens des Kindes beginnen. z.B. Felix ist fabelhaft, fantasievoll, freudig.....
Variation	nicht nur mit positiven Eigenschaften spielen, sondern mit Hobby, Beruf, Lieblingsessen, früheres Leben... Z.B.: Felix ist gerne Fruchtsalat, fischt, fährt Fahrrad, war in seinem ersten Leben ein Fuchs.
Material	Liste mit positiven Eigenschaften auf nächster Seite.

Positive Eigenschaften



I

idealistisch, ideenreich,
informiert, intelligent,
interessant, interessiert,
ironisch

R

raffiniert, redegewandt,
reiselustig, reizend, robust,
romantisch, ruhig,
rücksichtsvoll

A

aktiv, anständig, artig,
attraktiv, aufmerksam,
aufrichtig, außerordentlich,
ausgeglichener

J

jugendlich, jung
oder evtl. den Anfangs-
buchstaben des Nach-
namens

S

schlagfertig, schlank,
schlau, sorgfältig, sozial,
spaßig, spontan, sportlich,
stark, sympathisch

B

bärenstark, bedeutend,
begabt, begeistert, beliebt,
besonnen, bewundernswert,
brav

K

kämpferisch, klug, komisch,
konsequent, korrekt,
kräftig, krass, kreativ,
künstlerisch

T

taktvoll, talentiert, tapfer,
tatkräftig, temperament-
voll, tierlieb, tolerant, toll,
treu, tüchtig

C

charakterfest,
charismatisch, charmant,
christlich, clever, cool,
couragiert

L

lässig, lebensfroh, lebhaft,
leistungsfähig,
lebenswichtig, lernfähig,
lieb, liebenswürdig, lustig

U

uneigennützig,
unerschrocken,
ungewöhnlich, unfassbar,
unternehmungslustig,
unübertrefflich

D

demütig, denkfähig,
dezent, diszipliniert, dünn,
duldsam, dynamisch

M

menschlich, mild,
mitfühlend, modebewusst,
modern, munter,
musikalisch, muskulös,
mutig

V

verantwortungsbewusst,
verehrungswürdig,
verlässlich, verzückt,
vielgeliebt, vielseitig, vital

E

ehrlich, einfühlsam,
einmalig, engagiert,
erfahren, erfolgreich,
erfrischend, erwartungsvoll

N

nachdenklich,
naturverbunden, nett,
neugierig, niedlich,
nützlich

W

wach, warmherzig,
willensstark, witzig,
wohltätig, wohlwollend,
wortgewandt, würdevoll

F

fabelhaft, fantasievoll,
fantastisch, flexibel,
feinfühlig, flink, fort-
schrittlich, freundlich,
friedlich, fröhlich

O

offen, offenherzig,
optimistisch, ordentlich,
organisiert, originell

X

Anfangsbuchstabe des
Nachnamens

G

gebildet, genial, gesellig,
gerecht, gewissenhaft,
gewitzt, großzügig,
gründlich, gut, gutmütig

P

pfiffig, pflichtbewusst,
poetisch, präzise,
produktiv, professionell,
putzmunter

Y

Anfangsbuchstabe des
Nachnamens

H

harmonisch, helle,
hellwach, herzlich,
hilfsbereit, hochkarätig,
höflich, human, humorvoll

Q

qualifiziert, quicklebendig,
quirlig oder evtl. den
Anfangsbuchstaben des
Nachnamens

Z

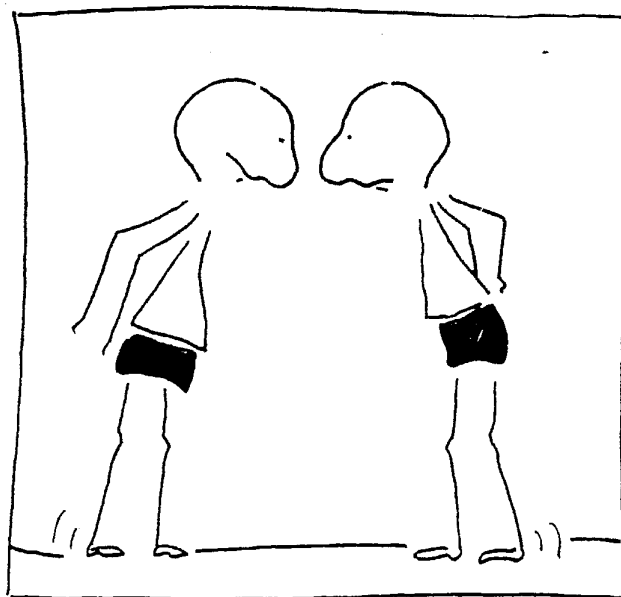
zackig, zärtlich, zart, zeit-
gemäß, zielsicher, zielstre-
big, zuckersüß, zufrieden,
zuvorkommend

Augenduell

Typ	Konzentrationspiel, Sensibilisierungsspiel, Wettkampfspiel
Ort	Drinnen
Dauer	Ca. 1 min pro Duell
Altersstufe	Ab 8 Jahre
Teilnehmerzahl	2 pro Duell
Ziele	Selbstbeherrschung einüben
Material	Klebeband oder Kreide

Die Schüler bilden einen großen Stuhlkreis. Zwei Freiwillige stehen sich im Stuhlkreis mit möglichst viel Abstand gegenüber. Auf ein Kommando hin gehen sie wie bei einem Westernduell langsam aufeinander zu, ohne dabei den Blickkontakt zu unterbrechen oder zu lachen. In der Mitte angekommen bleiben sie Nasenspitze an Nasenspitze fünf bis zehn Sekunden stehen. Dann kehren beide wieder mit anhaltendem Blickkontakt rückwärts zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Wer während des Duells zuerst lacht oder den Blick abwendet, hat verloren. Der Sieger eines Duells kommt eine Runde weiter.

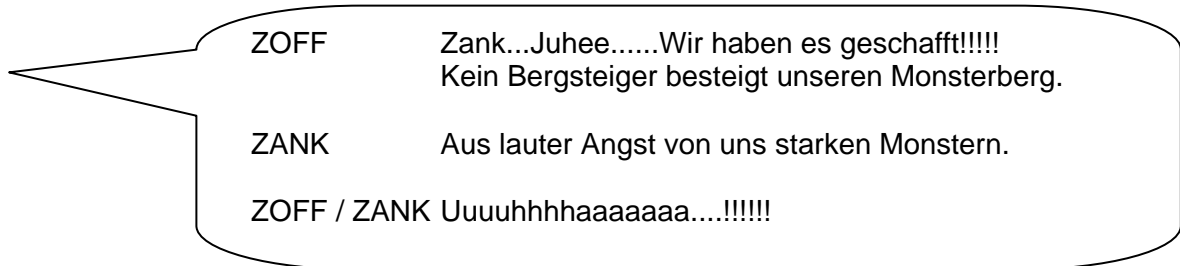
Variation: Wenn man das Spiel nicht als Ausscheidungsturnier durchführen möchte, kann man das Spiel auch folgendermaßen spielen: Zwei Spielpartner gehen langsam aufeinander zu und schauen sich in die Augen. Fängt einer der beiden an zu lachen oder wendet den Blick vom anderen ab, wird an dieser Stelle auf dem Boden ein Klebestreifen geklebt oder ein Kreidestrich gezogen. Diese Markierungen fordern die nachfolgenden Paare dazu heraus, diese Marke zu überbieten.



Kooperation - Gruppe

Zusammen geht es besser als gegeneinander. Die Kinder erleben, dass sie in gewissen Situationen mit Zusammenarbeit mehr erreichen als mit Egoismus.
Spiele und Anregungen um das Zusammengehörigkeitsgefühl der Gruppe zu stärken.

Szene: **Monster verbünden sich gegen den Bergsteiger:**



Gespräch

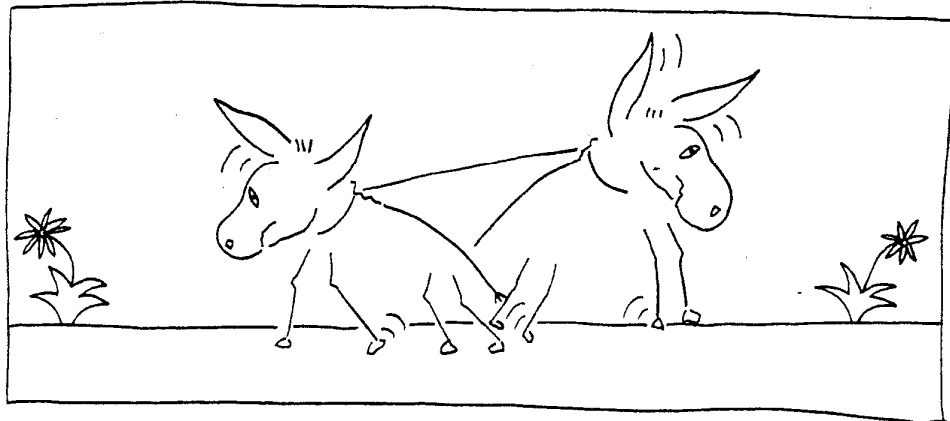
- Warum halten Zoff & Zank gegen den Bergsteiger zusammen?
- Habt ihr auch schon Situationen erlebt, in denen Ihr gemeinsam stärker gewesen seid als alleine? Welche?

Der Eselstreit

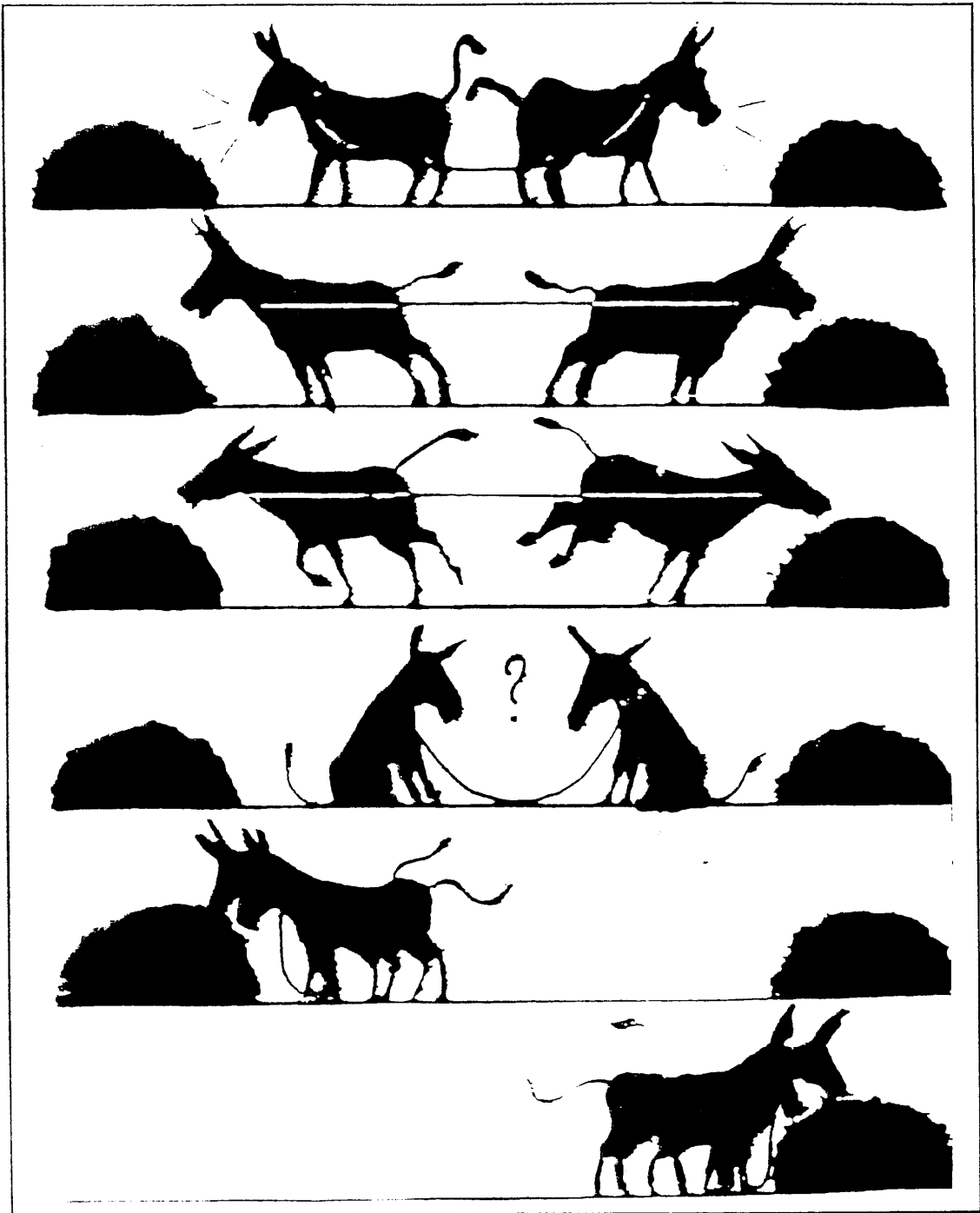
Typ	Kooperationsspiel, Wettkampfspiel, Unterrichtsgespräch
Ort	Draußen
Dauer	2 min pro Spieldurchgang
Altersstufe	Ab 8 Jahre
Teilnehmerzahl	2 pro Spieldurchgang
Ziele	Erkennen, dass Kooperation mehr Erfolg bringt als Konkurrenz; konstruktive Konfliktlösungen erarbeiten
Material	Spanngurt, 2 Tische, 2 Stühle, viele Bonbons, Eselpuzzle

An die vier Wände eines Raumes werden jeweils gegenüber zwei Tische und zwei Stühle gestellt. Aus der Gruppe werden zwei etwa gleich starke Spieler ausgewählt, die restlichen Schüler setzen sich an die Wände und schauen zu. Die beiden Spieler werden mit einem Spanngurt um die Hüfte Rücken an Rücken in einem Abstand von ca. 50 cm zusammengebunden. Jedem Spieler wird ein Tisch und ein Stuhl zugewiesen. Auf den Tischen liegen jeweils 20 Bonbons. Die Spieler stehen zu Anfang des Spiels in der Mitte des Raumes.

Spielanweisung: »Das Spiel dauert genau 1 Minute. Ihr dürft den Spanngurt nicht lösen. Ihr habt die Aufgabe, in dieser Minute möglichst viele Bonbons von eurem Tisch zu holen und auf euren Stuhl zu legen. Ihr dürft aber immer nur ein Bonbon holen. Erst wenn ihr das Bonbon auf euren Stuhl gelegt habt, dürft ihr wieder ein neues holen.«



Für den ersten Spieldurchgang sollten zwei Spieler ausgewählt werden, die dieses Spiel als Konkurrenzspiel auffassen, damit die folgenden Spielrunden ebenfalls als Konkurrenzspiel gespielt werden. Nach jeder Spielrunde wird die Beute gezählt und an der Tafel notiert. Nachdem alle Schüler dieses Spiel gespielt haben, verteilt der Lehrer an die Teams jeweils ein Eselpuzzle mit dem Hinweis, dass man dieses Spiel erfolgreicher spielen kann. Das Team, das auf die kooperative Lösung kommt, darf dieses Spiel nun kooperativ spielen. In einer Auswertungsphase kann über verschiedene Konfliktlösungen (Sieg-Niederlage-Schema, konstruktive Lösung) gesprochen werden.



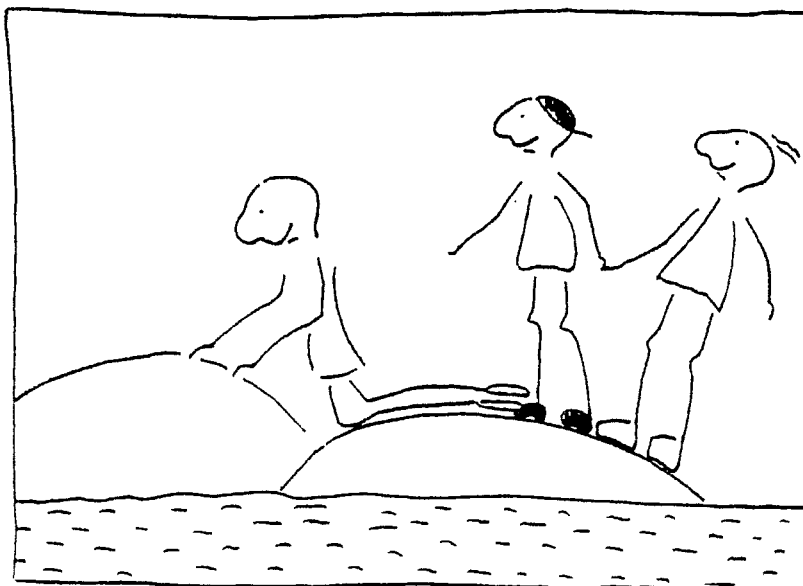
Seeüberquerung

Typ	Kooperationsspiel
Ort	Draußen, Turnhalle
Dauer	15 bis 30 min
Altersstufe	Ab 12 Jahre
Teilnehmerzahl	6 bis 12 (bei größeren Gruppen teilen)
Ziele	Zusammenarbeit einüben, Zusammengehörigkeitsgefühl stärken, aufeinander achten
Material	2 Bänke aus einer Turnhalle oder 2 lange Bohlen

Die Aufgabe und Herausforderung für die Gruppe besteht darin, einen See (z.B. ein Volleyballfeld) trockenen Fußes zu überqueren, indem sie sich eine Brücke baut. Als Hilfsmittel stehen zwei Brücken (Bänke oder Bohlen) zur Verfügung.

Zunächst wird eine Brücke auf den See geschoben. Die gesamte Gruppe besteigt die Brücke und befördert die zweite Brücke als Anschluss an das Ende der ersten Brücke. Die Gruppenmitglieder betreten nun die zweite Brücke und schieben die erste Brücke als Anschluss nach vorne usw.

Berührt ein Mitspieler das Wasser, beginnt die gesamte Aktion noch einmal von vorne. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Gruppenmitglieder am anderen Ufer sind und die Brücken an Land liegen.

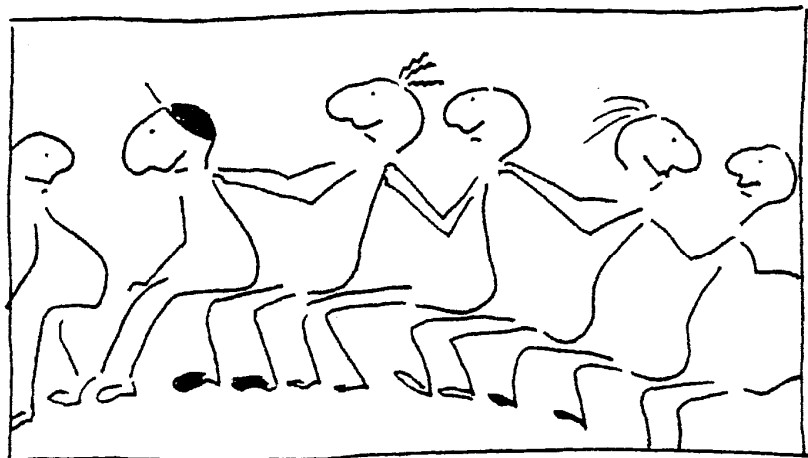


Kniestuhlkreis

Typ	Kooperationsspiel
Ort	Größerer Raum, draußen
Dauer	5 bis 15 min
Altersstufe	Ab 12 Jahre
Teilnehmerzahl	Ab 15
Ziele	Gruppenzusammenhalt stärken, andere wahrnehmen, Zusammenarbeit einüben
Material	_____

Die Teilnehmer stellen sich so in einem Kreis auf, als gingen sie im Uhrzeigersinn im Kreis. Alle stehen so eng wie möglich hintereinander. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine zu großen Gewichts- und Größenunterschiede zwischen den direkten Nachbarn bestehen.

Auf ein Zeichen hin versucht jeder, sich langsam auf die Knie des hinteren Nachbarn zu setzen, ohne dass der »Kniestuhlkreis« zusammenfällt. Wenn der Kreis stabil ist, kann die Gruppe versuchen, auf Kommando einen Schritt nach vorne zu gehen. Wenn das gelingt, einen weiteren. Manchmal klappt es erst beim zweiten oder dritten Mal.



MUSIK

Sonnenaufgang

Ich bi d'Sunne höggschtpersönlig und ich weiss:
Alli freue sich uf mi, denn ich bi heiss.
Ich bi d'Sunne, lueget mini Schönheit a.
Jetzt isch dr gross Momänt wo-n-ich mi Uftritt ha.

Bevor e neue Monschertag ka starte,
mien zerscht alli uf mi grosse Uftritt warte.
Es isch sunneklar: wenn ich kumm isch's eso:
d'Nacht muess go, e neue Tag ka ko!

Ref. Ich bi d'Sunne höggschtpersönlig - und für gwöhnlig
bin ich am morge frieh scho wunderschön.
Ich bi d'Sunne höggschtpersönlig - und für gwöhnlig
duet niemer am Morge so wunderschön strahle wie-n-ich

Ich mach's immer glich, sunscht git's e Rise-Puff:
bim Zoff gang ich jede Morge uff.
Lueg abe uf dr Bärg vo obe,
und bi dr Zank gang ich unter denn z' Obe.

Ref. Ich bi d'Sunne höggschtpersönlig - und für gwöhnlig
bin ich am Morge frieh scho wunderschön.
Ich bi d'Sunne höggschtpersönlig - und für gwöhnlig
duet niemer am Morge so wunderschön strahle wie-n-ich.

Sonnenuntergang

Ich bi d'Sunne und ich bi ne phänomen.
Denn mi Untergang dä isch so wunderschön,
so schön und attraktiv,
do süfzge immer alli ganz tief.

Ref. Ich gibbs ehrlich zue mi schöne Untergang
zieht au mi persönlich jedesmoll in Bann.
Ich gibbs ehrlich zue: mi schöne Untergang
dä gschalt ich denn mängisch grad extra e bitzeli lang.

Sportsong

Musiker s'Monschtertraining foht ganz locker a mit 100 Ligistütze
oder besser no sin Kniebeuge - do kunnsch so rächt ins Schwitze!
Kniebeuge, so seit me, sige allgemein sehr gsund
und kriegsch erscht no Muskle so richtig dick und rund.

Musiker macht Rumpfbeugen, Zank setzt sich auf seinen Arm und findet es überhaupt nicht anstrengend!

Musiker Kniebeuge sin glaub doch nid so dr Hit
besser isch Kraftsport - das haltet di fit!

Zank Kraftsport find ich deftig,
Musiker Kraftsport macht di kräftig,

Zank stemmt das Cello auf dem Kopf.

Zank Das isch no lang nid alles - ich ka im fall no me:
Karate im Kopfstand !

Musiker Das wött ich jetzt aber gseh!

Zank Leider händ ihr Päch ka
Das kunnt erscht Morn dra.

Musiker Denn kunnt jetzt dr Zoff dra.

Musiker Am Morge quietsche d'Glängg wie us Plastik,
doch es heisst, do drgege hilft Gymnastik,
Do muesch di verbiege und verränke,
muesch numme luege dass dr d'Glängg nid ushängge.

Zoff macht Gymnastik und Dehnungsübungen.

Musiker So, jetzt länggts mit Gymnastik trainiere
jetzt muesch mol öbbis anders probiere:
Was bringt e Kärl wie di uf zack?
Ich dängg do... ane Flickflack!
E Flickflack - das isch so-n-e Salto us em Stand
Zoff Oh jä - das tönt interessant.

*Zoff macht Slow-motion-Flugübungen / **FLICKFLACK***

Ref. Monschter sin Sportskanone!
Monschter dörfe sich nid schone!
Zoff Nur öbbis wird bim training gärn vergässe:
wär stark will sy muess vorallem - gnueg ässe!!!

LITERATUR

Bilderbücher zum Thema

- **„Du hast angefangen!“ - „Nein Du!“**
David McKee ,Patmos Verlag
ISBN 3-7941-2776-5
Dieses Bilderbuch diene als Vorlage für das Stück.
- **Die Vogelbande**
Allan Guggenbühl
ISBN 3-7270-2000-8
Bilderbuch gegen Mobbing und Gewalt unter Kindern.
Für Kinder zwischen 4-10Jahren. Mit Begleitheft für Erwachsene.
- **Dumme Gans und blöde Ziege**
Isabel Abedi / Silvio Neuendorf
ArsEdition, München 2002
Dieses Buch ist von beiden Seiten zu lesen. Aus der Sicht der Ziege und dann aus der Sicht der Gans.
- **Alles verzinkt**
Nele Moost / Annet Rudolph
Esslinger Verlag, Esslingen 2003
Das kleine Schaf lädt alle seine Freunde ein, bei ihm zu übernachten. Jeder soll machen dürfen was er will an diesem Fest. Der Streit ist vorprogrammiert.
- **Wo die wilden Kerle wohnen**
Maurice Sendak, Diogenes Verlag
Mit wunderschönen Zeichnungen von fabelhaften Monstern, die gefährlich aussehen, aber ganz harmlos sind.

Werkstätten zum Thema Gewaltprävention / Konfliktmanagement

- **Was verbindet die Welt? - Ethik für Kinder**
Brigitte Labbé / Michel Puech, Bindlach, Loewe Verlag, 2005
ISBN 3-7855-5379-X

Warum das Zusammenleben zwischen Menschen manchmal schön und manchmal auch schwierig ist.
Arbeitsbuch für Kinder ab 8 Jahren
(Sehr empfehlenswert !!!)
- **Über Streithähne und Streithennen – Schülerarbeitsheft für 3.- 6. Klasse**
Karin Jefferys - Duden, BELTZ Verlag, 2004
ISBN 3-407-38501-3

Handbücher für Lehrkräfte zum Thema

- **Komm wir finden eine Lösung – Training zur Gewaltprävention mit Grundschulkindern**
Brigitte Zwenger- Balink, reinhardt Verlag, 2004
ISBN 3-497-01727-2
Mit Arbeitsheft für die Kinder / (Sehr empfehlenswert !!!)
- **Cool bleiben satt zuschlagen – Bausteine zur Gewaltprävention 5.- 8. Klassen**
Tilo Benner, Persen Verlag, 2002
ISBN 3-89358-864-7
Mit Kopiervorlagen / (Sehr empfehlenswert !!!)
- **Weil hauen nicht weiterhilft – Spiele und Aktionen zur Konfliktregelung**
Lea Regina Knoll, Herder Verlag, 2004
ISBN 3-451-28425-9
Für die Grundschule
- **Alltagskonflikte durchspielen – Rollenspiel für den Mediationsprozess**
Ab 12 Jahren
ISBN 3-86072-621-8
- **Konflikte selber lösen – Trainingshandbuch für Konfliktmanagement**
Ab 10 Jahren
Verlag an der Ruhr, ISBN 3-86072-220-4
- **Müssen Jungen aggressiv sein?- Eine Praxismappe für die Arbeit mit Jungen** / Ab 9 Jahren
Jens Krabel, Verlag an der Ruhr, ISBN 3-86072 –392-8
- **Klotzen Mädchen! – Spiele und Übungen für Selbstbewusstsein und Selbstbehauptung** / Ab 12 Jahren
Siegrid und Hartmut Hoppe, Verlag an der Ruhr, ISBN 3-86072 –391-X

Brettspiel

Sehr zu empfehlendes Brettspiel von **MickMath!** Informationen unter <http://www.mickmath.com/emospiel.html>