

Interaktionsspiele

Warum Kooperation wichtig ist

Gruppenfoto mit Platzwechsel

Mitspieler: alle Kinder
Material: 1 Turnbank
Ort: Turnhalle, großes Klassenzimmer oder im Freien

Bei der großen Umweltkonferenz der Vereinten Nationen stellen sich die Staatschefs (Kinder) aller Länder zu einem Gruppenfoto in einer Reihe auf (auf der Turnbank). Damit sich kein Land benachteiligt fühlt, wird beschlossen, zwei Fotos zu machen: Zuerst steht der körperlich größte Staatschef ganz links, der kleinste ganz rechts, die übrigen Konferenzteilnehmer der Größe nach aufgereiht dazwischen. Anschließend werden die Plätze so getauscht, daß am Ende die ganze Reihe spiegelverkehrt auf der Turnbank steht, d.h. der größte Politiker steht jetzt rechts und der kleinste links, die übrigen wieder der Größe nach dazwischen.

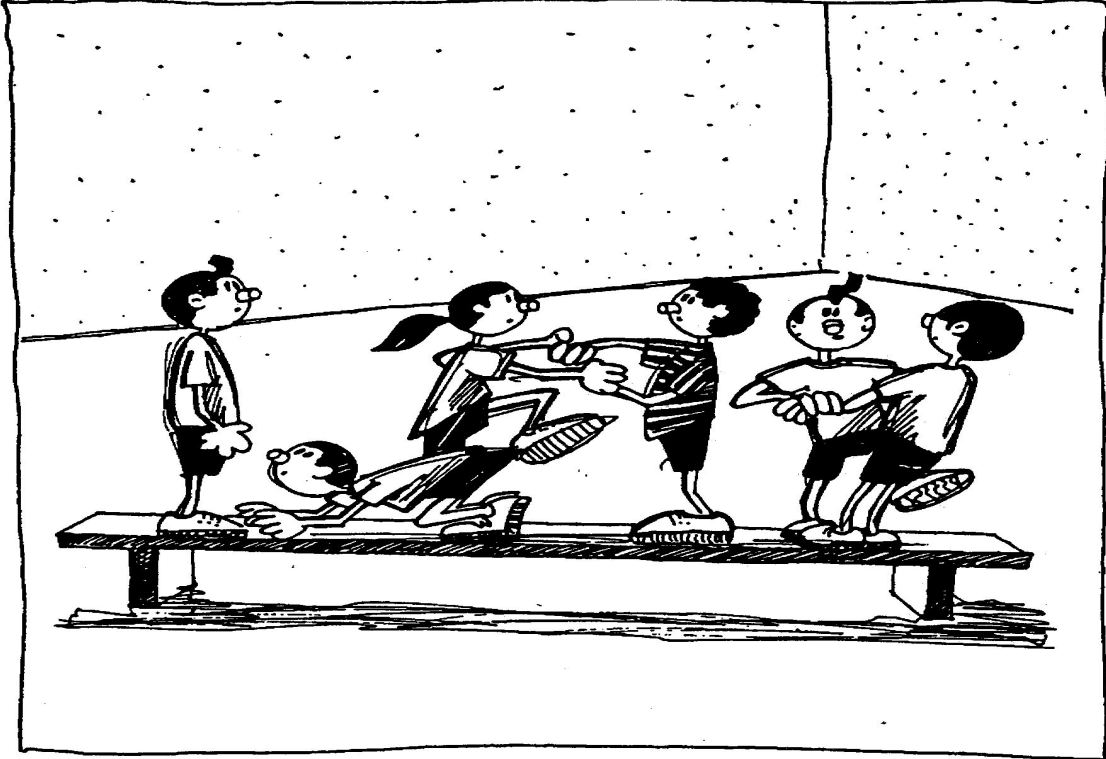
Da die Politiker sich auf keinen Fall ihre Schuhe im Staub schmutzig machen wollen, darf beim Plätzetauschen niemand von der Turnbank heruntersteigen! Die Staatschefs müssen sich deshalb kooperieren und untereinander absprechen, wie sie den Platzwechsel auf der engen Turnbank gemeinsam bewerkstelligen können. Wie das im Detail funktioniert, bleibt den Kindern überlassen. Fällt ein Staatschef von der Turnbank, muß die Gruppe von vorne beginnen.



Dieses Spiel bietet eine Vielzahl von Erfahrungsmöglichkeiten:

- Kommunikation und Kooperation
- einvernehmliche und flexible Strategiebildung
- Körperkontakt, behutsamer Umgang miteinander
- Erfahrung von wechselseitigen Abhängigkeiten innerhalb der Gruppe
- Vergnügen mit Problemen

Platzwechsel



Warum Interaktionsspiele?

Interaktionsspiele sind eine unterhaltsame Möglichkeit, Gruppenprozesse in Gang zu bringen, sie zu unterstützen und zu hinterfragen. Sie fördern die Kommunikation und Zusammenarbeit in der Gruppe, und tragen dazu bei, mit Interessenskonflikten, Rivalitäten und Vorbehalten zwischen den Schülern konstruktiv umzugehen. Die Spiele basieren auf dem Vertrauen, das die einzelnen Teilnehmer für sich selbst und für die anderen entwickeln können: Nicht nur die eigenen Stärken und Schwächen zählen, sondern auch die der anderen. Erst durch gemeinsames Handeln kommt die Gruppe ans Ziel. Deshalb gibt es weder Gewinner noch Verlierer, der Vorteil des Einzelnen ist der Vorteil der Gruppe.

Interaktionsspiele initiieren, unterstützen und hinterfragen Gruppenprozesse und fördern die Kooperation.

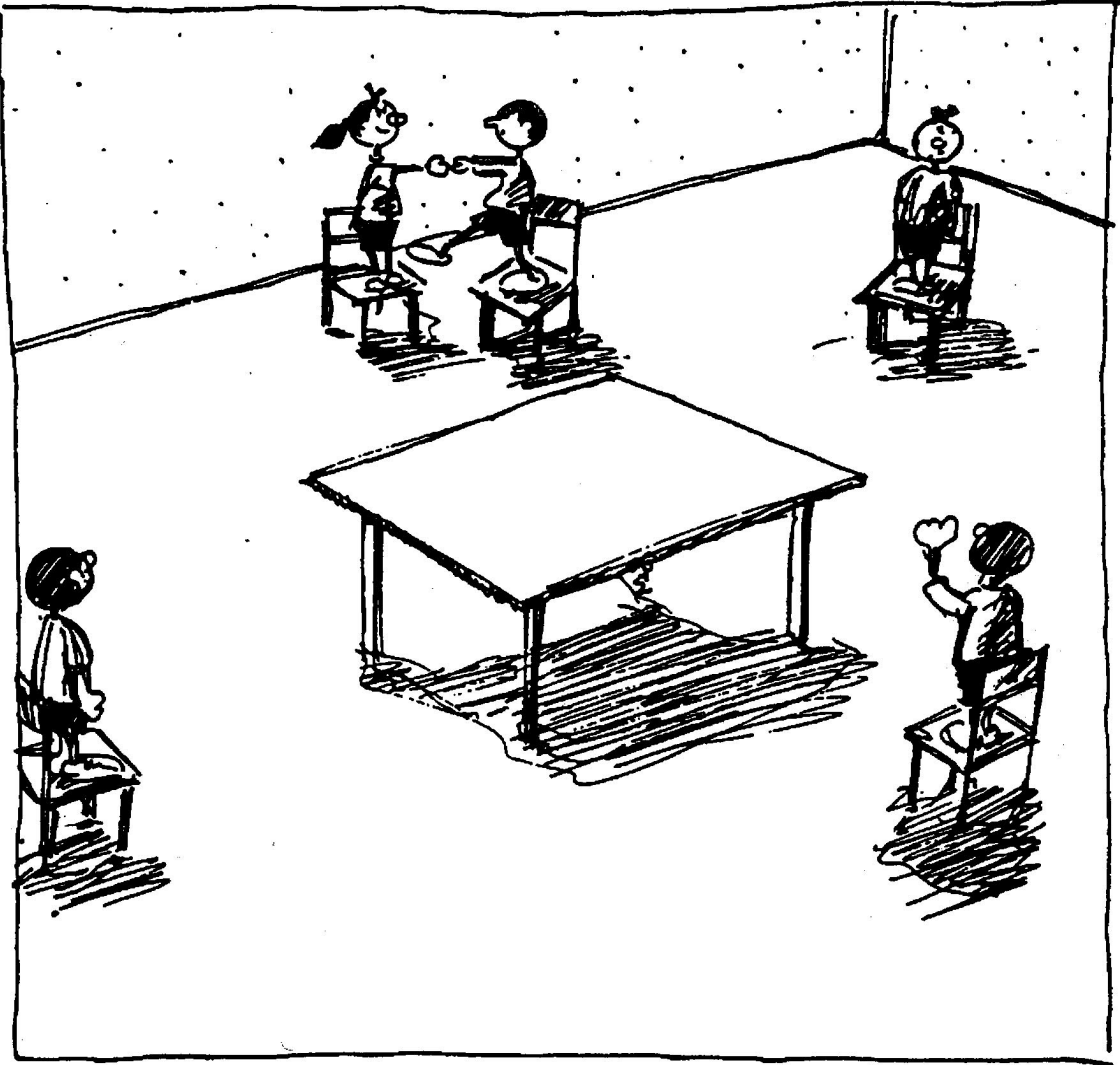
Polarexpedition

- Mitspieler: 6 bis 12 Kinder pro Spieldurchgang
Material: ein "Floß" z.B. aus 3 oder 4 Tischen
(oder 1 große Turnmatte),
pro Mitspieler ein kleiner "Eisberg" (Stuhl, Reifen, o.ä.)
Ort: Turnhalle, großes Klassenzimmer oder im Freien



Die Mitglieder einer Polarexpedition sind zum Südpol unterwegs, um die ökologischen Lebensbedingungen der Pinguine zu erforschen. Auf dem Weg dorthin gerät das Forscherteam in eine gefährliche Situation: Beim Überqueren des eiskalten Polarmeeres kentert das Schiff und die Forscherinnen und Forscher retten sich auf viele kleine Eisberge. Zum Glück treibt ein rettendes Floß in der Nähe. Die Eisberge (Stühle) sind bei Spielbeginn so im Raum verteilt, daß selbst ein Eisberg, der dem Floß am

Polarexpedition



nächsten ist, immer noch vier Meter (also unerreichbar weit) davon entfernt ist. Die Eisberge sind untereinander je einen bis drei Meter voneinander entfernt. Die Polarforscher versuchen nun, sich durch Verschieben der Eisberge auf das Floß zu retten, ohne mit dem eiskalten Wasser (Boden) in Berührung zu kommen und ohne einen Expeditionsteilnehmer auf einem Eisberg zurückzulassen - denn jedes Mitglied der Expedition trägt einen für die anderen überlebenswichtigen Ausrüstungsteil in seinem Rucksack (der eine den Kompaß, der zweite die Medikamente, der dritte das Funkgerät, usw.).

Die Forscher müssen sich deshalb auf eine gemeinsame Strategie verständigen, damit alle auf das rettende Floß gelangen und die Expedition erfolgreich fortsetzen können ...

Große Freiheit oder klare Vorgaben?

Interaktionsspiele sollen die Kreativität der Kinder fördern, deshalb ist nicht alles im Detail vorgegeben. Der Einstieg muß aber für die Kinder konkret erfaßbar sein und soll Lust zum Mitmachen wecken. Die Kreativität der Kinder entwickelt sich dann oft erst im Verlauf des Spieles. Allzu viele Regeln hemmen den Spielverlauf, aber die wenigen wichtigen Regeln sollten vor Beginn des Spiel allen klar sein und konsequent eingehalten werden. Wenn das Spiel angelaufen ist, können sich die Erwachsenen heraushalten und einfach nur beobachten.

Und: Bei Interaktionsspielen geht es nicht darum, etwas "richtig" oder "falsch" zu machen, es zählt die Vielzahl der Lösungsmöglichkeiten und die Lust am Experimentieren.

Die Agenda 21 sagt:

Um den Herausforderungen, die Umwelt und Entwicklung an sie stellen, wirksam begegnen zu können, haben sich die unterzeichnenden Staaten entschlossen, eine neue globale Partnerschaft einzugehen (...). Dabei wird anerkannt, daß eine wichtige Vorbedingung für den Erfolg dieser neuen Partnerschaft ein Abrücken von einer Politik der Konfrontation und die Hinwendung zu einem von aufrichtiger Zusammenarbeit und Solidarität geprägten weltpolitischen Klima ist.

Kapitel 2



Vertrauensfall

Mitspieler: alle Kinder
Material: evtl. eine Weichbodenmatte als Sicherung
Ort: Klassenzimmer oder im Freien

Die Polarforscher vom vorausgegangenen Spiel (Polarexpedition, siehe Seite 19) sind inzwischen am Südpol angekommen und beginnen mit der Erforschung der ökologischen Lebensbedingungen der Pinguine. Dabei machen sie eine überraschende Entdeckung: Die Pinguine (Kinder) stellen sich zwei und zwei nebeneinander. Der eine Pinguin schließt die Augen und läßt sich vorsichtig aber voller Vertrauen in Richtung seines Partners fallen. Dieser fängt ihn behutsam auf und läßt ihn sanft zurückfedern. So pendelt der Pinguin, der seinen Körper - wie es für Pinguine typisch ist - ganz gerade und steif hält, gemütlich mit geschlossenen Augen hin und her. Was könnte diese Angewohnheit der Pinguine bedeuten?

Andere Pinguine stellen sich im Kreis zu fünft oder zu sechst auf. Ein Pinguin steht in der Mitte und läßt sich (wie oben beschrieben) mit geschlossenen Augen und geradem Oberkörper vorsichtig in Richtung seiner Kollegen fallen, die ihn (wie oben beschrieben) immer rechtzeitig auffangen und langsam im Kreis herum pendeln lassen. Die Forscher sind beeindruckt von dem Vertrauen, daß diese Tiere offensichtlich in ihre Artgenossen haben, denn der mittlere Pinguin bleibt mit seinen "Füßen" jeweils wie angewurzelt an einem Fleck stehen und öffnet die geschlossenen Augen nicht, während er sich zur Seite oder nach hinten umfallen läßt.

Nach einiger Zeit lüften die Forscher das Geheimnis: Sie beobachten eine Gruppe der Tiere dabei, wie sie einen jungen Pinguin, der sich

von einem kleinen Eisberg (einem Tisch) herunter fallen läßt, gemeinsam auffangen und langsam ins kalte Wasser absetzen. Die Pinguine trainieren also nicht nur das Vertrauen zueinander, sondern auch den furchtlosen Sprung ins kalte Wasser - eine im dortigen Ökosystem zum Überleben absolut notwendige Verhaltensweise...(Der Biologielehrer muß bei diesem Spiel einmal sein "wissendes" Auge zudrücken)

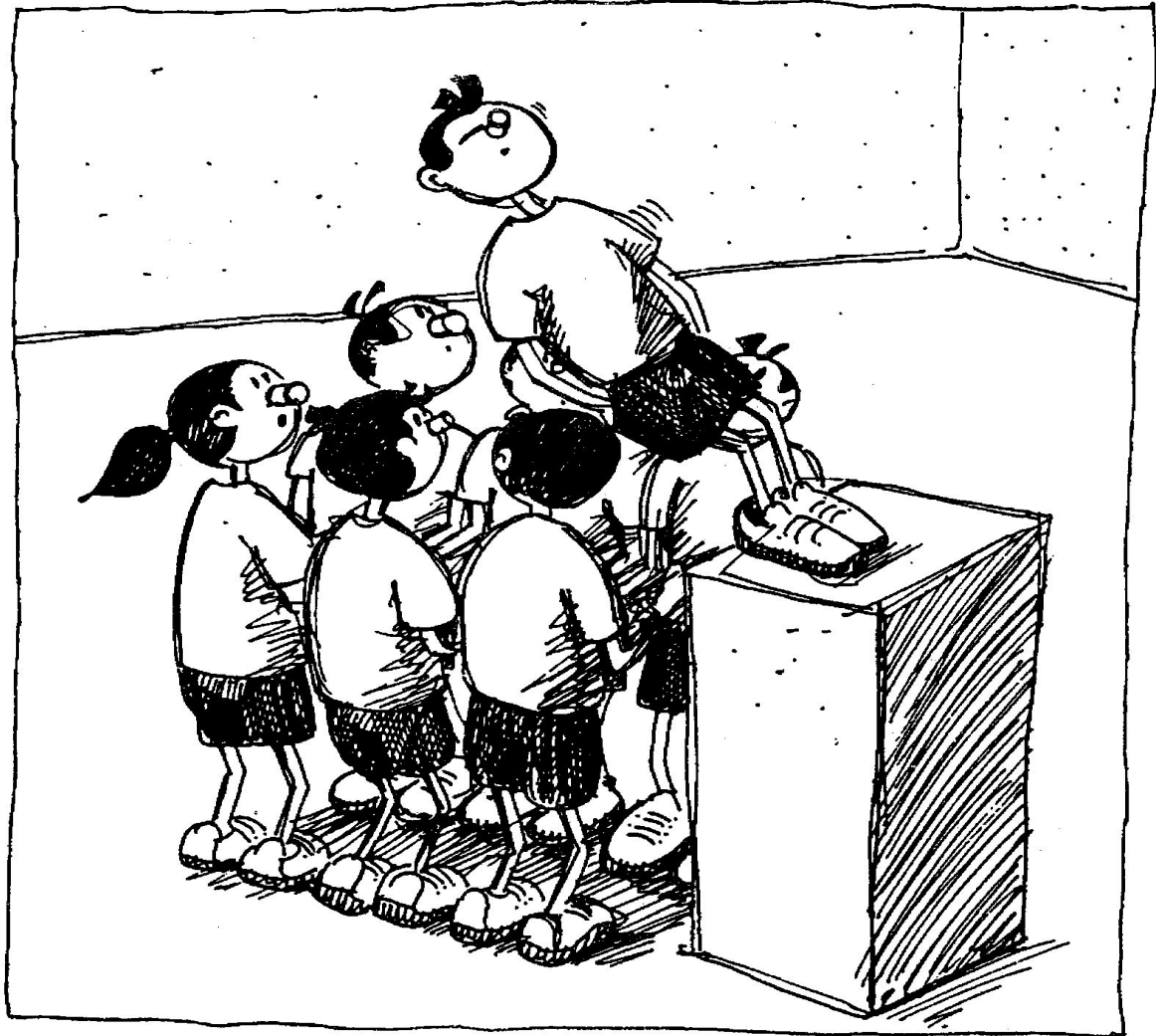
Wichtig:

Für diese dritte Variante sind mindestens 10 Kinder nötig, die sich in zwei Reihen gegenüberstehen und den mutigen Freiwilligen mit waagrecht ausgestreckten Armen auffangen. Die Handflächen der Fänger zeigen nach oben. Die Arme sind wie in der nebenstehenden Zeichnung nach dem Reißverschlußprinzip angeordnet. Sicherheitshalber zieht der Fallende seine Schuhe aus, und die Fänger legen Uhren und Armbänder ab. Nun wendet der Fallende den Fängern den Rücken zu. Wenn er zum Fallen bereit ist, fragt er die Fänger klar und deutlich, ob auch diese bereit sind. Dann läßt er sich rückwärts in die Arme seiner Mitschüler fallen. Während des Fallens hält er seinen Körper absolut gerade und verschränkt die Arme auf der Brust.

Dieser Versuch erfordert höchste Konzentration und echtes Vertrauen in die Zusammenarbeit. Allen Beteiligten muß klar sein, welche verantwortungsvolle Rolle sie übernommen haben - und daß man sich auf seine Kooperationspartner verlassen können muß.

Auch bei Pop- und Rockkonzerten lassen sich manchmal berühmte Sänger oder besonders waghalsige Fans rücklings in die Zuschauermenge fallen ("Stage-Diving") und werden dabei - fast immer - von der begeisterten Menge aufgefangen ...

Vertrauensfall



Was kommt nach dem Spiel?

Interaktionsspiele sind manchmal einfach nur “Selbstzweck”, weil sie für Abwechslung sorgen, auf andere Gedanken und neue Ideen bringen, oder einfach Spaß machen. In vielen Fällen bieten sie aber auch eine gute Möglichkeit zur Reflexion, zur Nachbereitung, zum Einstieg in eine Gesprächsrunde. Was war das Überraschende an dem Spiel? Welche Erfahrungen haben die Kinder gemacht? Was war die lustigste, die spannendste, die unangenehmste Situation? Aber auch: Stimmt es, daß Kooperation besser ist als Aggression? Ist es im “wirklichen Leben” ebenso wie in den gespielten Szenarien, oder herrscht dort das Gesetz des Stärkeren? In welchen Situationen sind Vertrauen und Kooperation besonders wichtig? Eine kurze Interview-Runde unmittelbar nach dem Spiel kann dazu beitragen, daß die Kinder ihren Erfahrungen in Gedanken nachgehen und die eine oder andere Erkenntnis auch auf ihre persönliche Alltagswelt übertragen.

Lesetip

Gilsdorf/Kistner Kooperative
Abenteuerspiele.
Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung

Brainstorming

Neue Ideen willkommen



Das Ideen-Netz

- Teilnehmer: alle Kinder
- Material: große Papierkarten in zwei verschiedenen Farben,
dicke Stifte, außerdem ein großes Plakat mit Klebeband
oder eine Pinwand mit Nadeln
- Ort: Klassenzimmer

Zum Einstieg in den fächerübergreifenden Themenbereich “Verkehr” stehen an der Tafel folgende Sätze:

Asphaltkids machen mobil

Frage 1: Wie bist du täglich unterwegs?

Frage 2: Wiesieht der Verkehr im Jahr 2021 aus?

Jedes Kind darf so viele Karten vollschreiben wie es will.

Beim Brainstorming gibt es keine “falschen” oder “richtigen” Beiträge. Alle Ideen werden gesammelt und für die weitere Diskussion in der Gruppe zur Verfügung gestellt.

Die Kinder erhalten große Papierkarten und Stifte. Pro Karte wird nur ein Stichwort oder eine Idee aufgeschrieben. Die Karten werden eingesammelt und thematisch grob geordnet auf ein großes Plakat geklebt (oder an einer Pinwand befestigt). Die Ideen für die Zukunft des Verkehrs werden auf Karten in einer anderen Farbe geschrieben und ebenfalls aufgeklebt. Schnell wächst ein “Ideen-Baum” heran:

Thema Verkehr

Beispielsweise:

Bus & Bahn - Schulweg - Freizeit

(Ideen: Skateboard, Rollerblades, Streetball)

Kreide - Hüpfseil - Fußball

(Ideen: spielen auf der Straße erlaubt, Sportplätze für alle)

mehr Grün

(Ideen: Wanderbäume, Erholungsoasen, Vögel)

Autobeschränkung

(Ideen: autofreier Tag, gerade/ungerade Kfz-Zeichen als Fahrerlaubnis an bestimmten Tagen, Fahrgemeinschaften)

Spielstraßen

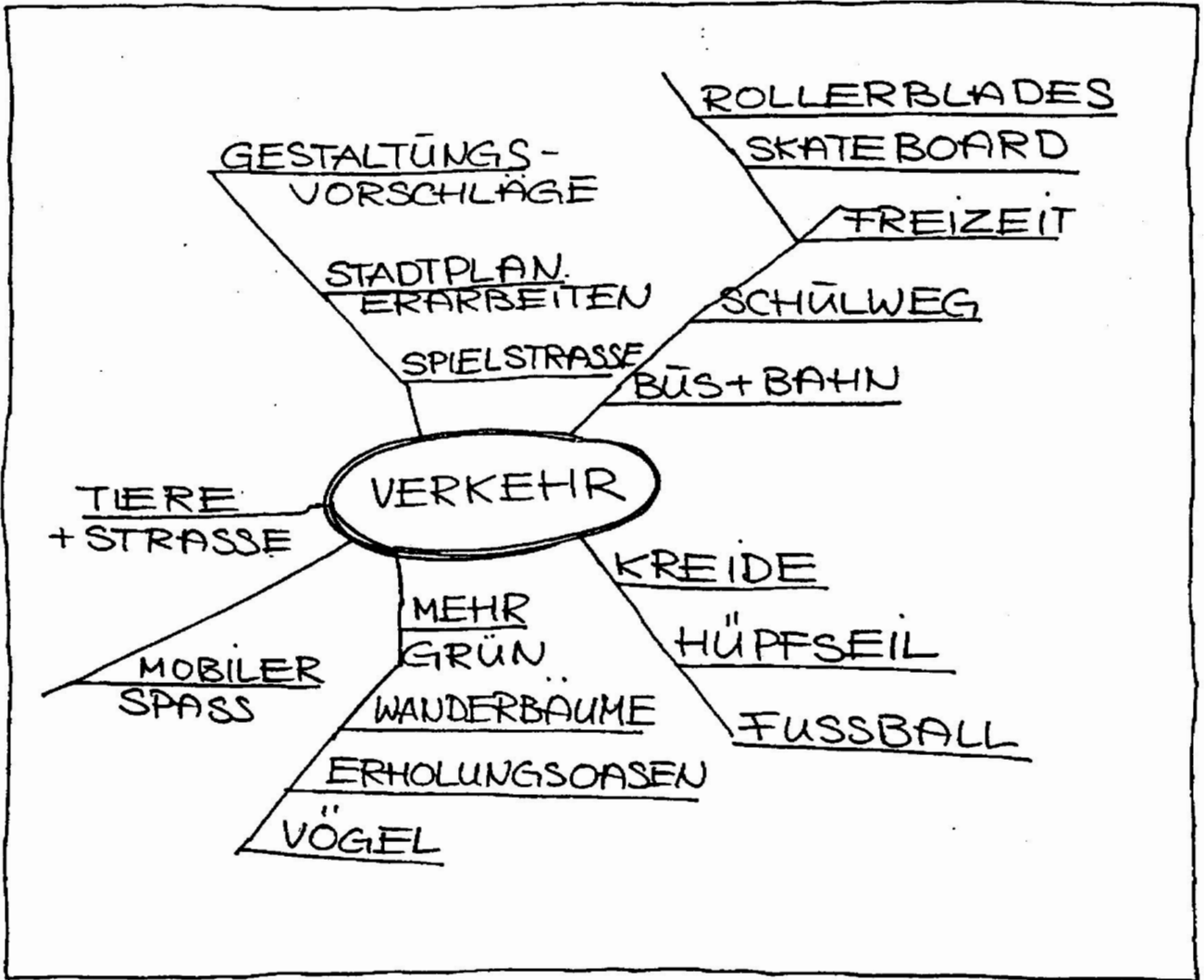
(Ideen: Stadtplan erarbeiten, Gestaltungsvorschläge)

Tiere und Straße

(Hundebäume, Katzenwarnschilder, wer wohnt unter der Straße)

Mobiler Spaß

(Einradkurse, Seifenkistenrennen)



Warum Brainstorming?

Ohne neue Ideen macht es keinen Spaß, über die Zukunft nachzudenken. Ein Brainstorming fördert die Kreativität in doppelter Hinsicht: Einerseits kann man seiner Phantasie freien Lauf lassen, weil sie zunächst von keinerlei Erwartungen eingeschränkt wird. Andererseits werden eigene Gedanken durch die der anderen Kinder befruchtet und angeregt, wodurch neue Ideen entstehen. Die Vielfältigkeit der individuellen Gedanken der Kinder kommt deutlich zum Ausdruck. Es wird ihnen bewußt, wie leistungsstark eine Gruppe sein kann, wenn alle möglichen Ideen eingebracht und zugelassen werden. Und der vielleicht wichtigste Trumpf: Wenn Kinder an der Findung und Ausgestaltung des neuen Themas mit ihren eigenen Ideen und Bedürfnissen unmittelbar beteiligt sind, sind sie motiviert und interessiert, die begonnene Arbeit fortzusetzen.

Nachdem die Klasse alle Lösungsvorschläge zusammengetragen hat, werden die Ergebnisse geordnet und zusammengefaßt. Die Kinder prüfen, ob die Ideen in der Realität umsetzbar sind. In dieser Phase werden nun die einzelnen Vorschläge konstruktiv kritisiert und Verbesserungen vorgeschlagen. Dies ist eine Phase der Diskussion. Nach einiger Zeit - längere Auseinandersetzungen inbegriffen - entscheidet sich die Klasse für einen oder auch für eine Kombination mehrerer Vorschläge. Der Einigungsprozeß ist wichtig, denn nur dann tragen alle die Entscheidung mit Begeisterung mit und sind motiviert, den gemeinsam erarbeiteten Vorschlag auch zu verwirklichen.

Die Agenda 21 sagt:

Jedes Land soll in Absprache mit seiner Jugend einen Prozeß in Gang bringen, der den Dialog zwischen der Jugend und der Regierung auf allen Ebenen fördert.

Kapitel 25

Phantasiereise

Träumen erlaubt



Reise in die Zukunft

Teilnehmer: Alle Kinder
Material: 1 Geschichte zum Vorlesen, eventuell Sitz- oder Liegekissen für die Kinder
Ort: Klassenzimmer

In einer "ruhigen Stunde" dürfen die Kinder es sich einmal ganz bequem machen: Je nach den räumlichen Möglichkeiten legen sie sich z.B. einfach auf dem Boden, eventuell mit einem kleinen Sitz- oder Liegekissen. Sobald Ruhe eingekehrt ist, wird - schön langsam - eine Geschichte vorgelesen, die zum Träumen, Phantasieren, evtl. auch Meditieren einlädt.

Ein Beispiel:

Eine Reise über den Wolken

An einem sonnigen Frühjahrs- tag im Jahre 2021 holst du dein nagelneues rotes Weichkissen-Fahrrad aus der Luftgarage im 333. Stockwerk und segelst damit gemütlich los in Richtung der neuen Erlebnis-Romantik-Weltmalerisch gelegen in einem kleinen Vorort über der ersten Wolkenschicht.

Mit einem kleinen Augenzwinker programmierst du die Reiseroute, ziehst deine Schuhe aus, legst dich entspannt in den weichgepolsterten Sitz, und schließt die Augen.

Herrlich,so sanft durch die Lüfte getragen zu werden.
Zuweilendreht dein kleines Gefährt elegante Runden
einmal nach rechts im langen Bogen
dann geht es nach links,
nach oben, nach unten.

Du atmest tief ein -
diese herrliche frische Luft hier über den Wolken.
Und dann riechst du schon
die köstlichen Düfte der Erlebnis-RomantikWelt:
die Frühlingswiesen,
die Walderde,
aber auch die Karamell-Bonbons
die Schokoladenriegel
und die süßen Fruchtgummis.
Hmhm.

Wiegut, daß man kein Geldmehr braucht,
gleich wirst du dir im Eventparkein Tüte ersingen.
Ein Lied fällt dir ein. Du singst es in Gedanken.

Jetzt wird dein Weichkissen-Fahrrad schneller
hui, da geht es dahin
der Windberührt dein Haar
deine Nasenspitze.

Warena nicht Stimmen, Geräusche?
Vorsichtigöffnest du die Augen.
Ja, alle deine Freunde sind auch gekommen
und rekeln sich in ihren Sitzen ihrer Turbo-Flitzer.

Jetzt kann der Spaß beginnen.

Durch das Reisen in die Phantasie
kommen die Kinder in einen tiefen
Ruhe- und Erholungszustand. Das gibt
ihnen Kraft, die Konzentrationsfähig-
keit steigt, es entsteht wieder Raum für
Kreativität und neue Ideen.

Warum Phantasie Reisen?

Eine Phantasie Reise ist eine einfache Möglichkeit, den Kindern zu gestatten, sich zwischen dem ganzen Trubel eines Tages einmal geistig und körperlich zu entspannen, zu beruhigen, der Phantasie in einem geschützten Raum freien Lauf zu lassen. Durch Elemente aus dem Autogenen Training, die in die Geschichten integriert sein können, kommen die Kinder zu einem tiefen Ruhe- und Erholungszustand. Sie schöpfen Kraft und Energie und sind danach wieder umso konzentrierter bei der Sache. Bei der Suche nach neuen kreativen Ideen ist Entspannung unentbehrlich, denn mit verspannten Schultern und Gedanken läßt sich nicht gut über eine bessere Zukunft reden... Bei vielen Phantasie Reise Geschichten stehen deshalb Elemente der Natur und der Ruhe im Vordergrund: Es werden positive Gefühle zur unberührten Natur, zu Tieren, usw. vermittelt und bestärkt. Durch eine Phantasie Reise in die Zukunft werden Träume, Neugier und verrückte Ideen aktiviert, die einen guten Nährboden für kreatives Denken und Lernen darstellen.

Waldspaziergang

Du bist in einem Wald-
du stehst auf einem Waldweg aus moosigem Grund-
du hast Zeit und Ruhe, dich umzuschauen -

du siehst den Boden, auf dem du stehst -
du siehst die Erde, das Moos, das Gras, die Pflanzen -

Riechst du den Geruch der Erde, des Grüns?
du stehst vor einem Baum, siehst seinen Stamm -
um ihn herum Büsche, kleine Tannen -

dein Blickgleitet langsam am Stamm empor -
dein Blickbleibt in der dichten Kronehängen -
wievielFormenhaben diese Äste -
die Blätter bewegen sich ganz leicht -

der Himmelschimmert durch die Kronehindurch -
du gehst langsam weiter -
von weitem siehst du eine Lichtung-
du schlenderst auf sie zu -

nun bist du dort -
sie liegt fast rund vor dir, hell und dunkel -

du gehst auf die Wiese-
spürst sie unter deinen Füßen -
hinlegen magst du dich vielleicht -
Gezirpevon Grillen-
Zwitschernder Vögel- ihr Singen hörst du -

alles ist Ruhe -

du bist schwer, warm und ruhig -

du bist ganz ruhig und entspannt -

Lesetip

Else Müller: Du spürst unter deinen
Füßen das Gras, Fischer Verlag

Die Agenda 21 sagt:

Kinder erben nicht nur die Verantwortung für die Erde, sondern sie sind auch überaus anfällig für die Auswirkungen der Umweltverschlechterungen.

Darüberhinaus sind sie sehr bewußte Verfechter des Umweltgedankens. Die besonderen Interessen der Kinder müssen bei den Entscheidungsfindungsverfahren zu Umwelt- und Entwicklungsfragen voll berücksichtigt werden.

Kapitel 25

Nach der Phantasiereise

Wenn die Geschichte zu Ende ist, dürfen die Kinder ruhig noch einen Augenblick weiter träumen. Dann werden sie sanft in die Realität zurückgeholt.

Anschließend wird vielleicht nach den individuellen Erfahrungen gefragt, die Kinder erzählen ihre Gedanken, Gefühle und Phantasieerlebnisse. Dieser Austausch ist sehr anregend und spannend: Die Kinder erfahren etwas voneinander, lernen sich womöglich von einer anderen, neuen Seite kennen. Die Erlebnisse, die die Kinder während ihrer Reise hatten, können anschließend auch in Bildern oder Collagen festgehalten werden, die als Dokumentation aber auch als neues Ausgangsmaterial für Folge-Projekte verwendet werden können.

Gesprächsrunde

Verhandeln für eine bessere Zukunft

Die Klassen-Konferenz

Teilnehmer: Alle Kinder
1 Moderatorin bzw. 1 Moderator

Material: Stuhlkreis, 1 Tafel oder Flip-Chard zum Mitschreiben

Ort: Klassenzimmer



Bereits im Vorfeld der Klassen-Konferenz werden im Zukunfts-Briefkasten der Klasse Themenvorschläge gesammelt. In dieser Woche sind mehrere Zettel zum Thema "Pause" eingegangen. Einige Kinder wünschen sich mehr Spielmöglichkeiten im Freien, einige schlagen ein Öko-Pausen-Cafe vor, andere lehnen den "Vollkorn-Schmarrn" kategorisch ab. In der Klassen-Konferenz dürfen alle Vorschläge und Argumente vorgetragen und diskutiert werden. Die Kinder sitzen auf Stühlen in einem großen Kreis, dadurch haben alle die gleichen Voraussetzungen, und zu jedem Mitglied der Gruppe ist Blickkontakt möglich. Damit das Gespräch nicht zu chaotisch wird, gibt es ein paar wenige aber wichtige Regeln, die auf einem Plakat für alle im Klassenzimmer sichtbar sind und einen Moderator. Das erste Kind, das einen Zettel für den Briefkasten geschrieben hatte, erklärt nun seinen Wunsch für die künftige Pausengestaltung. Bei den übrigen Kindern regen sich Gegenargumente oder auch Zustimmung - die Klassen-Konferenz kommt in Gang ...

Die Agenda 21 sagt:

Jede Kommunalverwaltung soll in einen Dialog mit ihren Bürgern, örtlichen Organisationen und der Privatwirtschaft eintreten und eine "kommunale Agenda 21" beschließen. Durch Konsultation (Beratung) und Herstellung eines Konsenses werden die Kommunen von ihren Bürgern und von örtlichen Organisationen, von Bürger-, Gemeinde- Wirtschafts- und Gewerbeorganisationen lernen und für die Formulierung der am besten geeigneten Strategien die erforderlichen Informationen erlangen.

Kapitel 28

Warum Gesprächsrunden?

In Gesprächsrunden können komplexe und offene Sachverhalte besprochen und von verschiedenen Seiten beleuchtet werden. Durch die größere Nähe (im Kreis) fühlt sich jeder direkt angesprochen und kann spontan nachfragen. Die Kinder lernen durch die Diskussionen zu argumentieren, eigene Standpunkte zu vertreten, andere Standpunkte einzuschätzen. Die Gesprächsrunde hilft nicht zuletzt bei echten Interessenkonflikten innerhalb einer Klasse, zum Beispiel Meinungsverschiedenheiten und Streitigkeiten untereinander oder mit einem der Lehrer. In der Gesprächsrunde hat jedes Kind die Möglichkeit, frei über seine Gefühle und Ansichten zu sprechen. Sie soll als ein sicherer Platz und geschützter Raum empfunden werden.

Durch regelmäßige Gesprächsrunden werden die Kinder mit der Zeit fähig, Konflikte untereinander, auch ohne Hilfe von Erwachsenen zu benennen, zu diskutieren und schließlich konstruktiv zu lösen.



Morning-Tea-Time

Teilnehmer: Alle Kinder
Material: Stuhlkreis, 1 Kanne Tee, Tassen für alle
Ort: Klassenzimmer

Einmal oder mehrmals pro Woche beginnt der Schultag mit einer morgendlichen "Tea-Time": Die Kinder sitzen im Kreis und trinken Tee. Ohne Themenvorgabe wird nun besprochen, was gerade ansteht: was von den Vortagen noch nachhängt, welche Bedürfnisse und Wünsche aktuell sind. Gegen Ende der Teestunde kann auf die Arbeit des bevorstehenden Tages

übergeleitet werden: Freiarbeitphasen werden eingestimmt, Aufgabenstellungen erläutert, Ausflüge und andere größere Aktionen angekündigt und diskutiert.

Welche Regeln sind notwendig?

Gesprächsrunden sollten nicht durch zu viele und zu strenge Regeln überfrachtet werden. Dafür sind aber die wenigen notwendigen Regeln von allen sehr ernst zu nehmen. Die Regeln werden gemeinsam festgelegt, am besten aufgeschrieben und für alle sichtbar gemacht. Sie sind verbindlich, können aber, selbstverständlich nur gemeinsam, "im Notfall" geändert werden.

Regeln in Gesprächsrunden (Beispiele:)

- Wer etwas sagen will, muß sich melden.
- Klar und deutlich sprechen, damit es alle verstehen.
- Den anderen zuhören und ausreden lassen.
- Bei Unklarheiten lieber nachfragen.
- Beschimpfen, auslachen oder andere absichtlich ärgern ist Tabu.
- Der Moderator/die Moderatorin muß unparteiisch sein und hält sich an die Reihenfolge der Meldungen.

Rollenspiel

Vom Blick über den Tellerrand



Animal-TV

Mitspieler: Alle Kinder

Material: 1 großer Bilderrahmen als Bildschirm (notfalls aus

Karton),

eventuell alte Kleider, Stoff und andere Materialien zum Kostümieren, eventuell Mikrophone und Cassettenrecorder

der

Ort: Klassenzimmer

Die Kinder wählen Pflanzen, Tiere und Menschen (Bereich Landwirtschaft), deren Rolle sie übernehmen möchten (Kuh, Pferd, Regenwurm, Fisch im Gebirgsbach, Getreide, Blumenkohl, Apfelbaum, Bauer, Ökobauer, usw.). Zwei oder drei Kinder spielen die Fernseh-Reporter von Animal-TV. Nacheinander werden nun vier Fernsehsendungen "produziert":

Die 1. Sendung spielt in der Gegenwart. Die Reporter - immer auf der Suche nach dem neuesten Landwirtschafts-Skandal - machen Interviews mit den Tieren, Pflanzen und Menschen, erkundigen sich nach deren Lage, nach ihren Problemen und Wünschen für die Zukunft. Die Kinder stehen Rede und Antwort...

In der 2. Sendung kommen Tiere, Pflanzen und Menschen aus der Vergangenheit hinzu: Ein Mammutbaum, ein Ur-Pony und ein Steinzeitmensch erzählen, wie es früher war. Warfrüher alles besser?

In der 3. Sendung trifft eine Bauernfamilie aus dem Mittelalter auf einen landwirtschaftlichen Großfabrikanten von heute - eine Pro und Contra Diskussion entbrennt.

Mit Hilfe von Rollenspielen lernen Kinder, Interessen und Bedürfnisse anderer Menschen und Lebewesen zu erkennen und mit ihnen konstruktiv umzugehen.

Zu Beginn der 3. Sendung findet eine Zeitreise in das Jahr 2021 statt: Der ökologische Agrarbetrieb "Solarbichl" feiert seinen 10. Geburtstag. Der Bürgermeister hält eine feierliche Rede. Was ist anders geworden? Wem geht es besser, wem schlechter im Vergleich zu früher? Die Reporter bitten Tiere und Pflanzen um Statements ...

Bei Animal-TV darf es ruhig etwas surrealistisch zugehen, im Vordergrund steht nicht die wissenschaftliche Korrektheit, sondern das Ausprobieren von unterschiedlichen Rollen und Sichtweisen.

Warum Rollenspiele?

Durch Rollenspiele übernehmen die Kinder spielerisch andere Identitäten. Neues, Fremdes wird ausprobiert. Dadurch entsteht Verständnis für andere und deren Situationen, Vorurteile können erkannt und hinterfragt, Mitgefühl und Verständnis entwickelt werden.

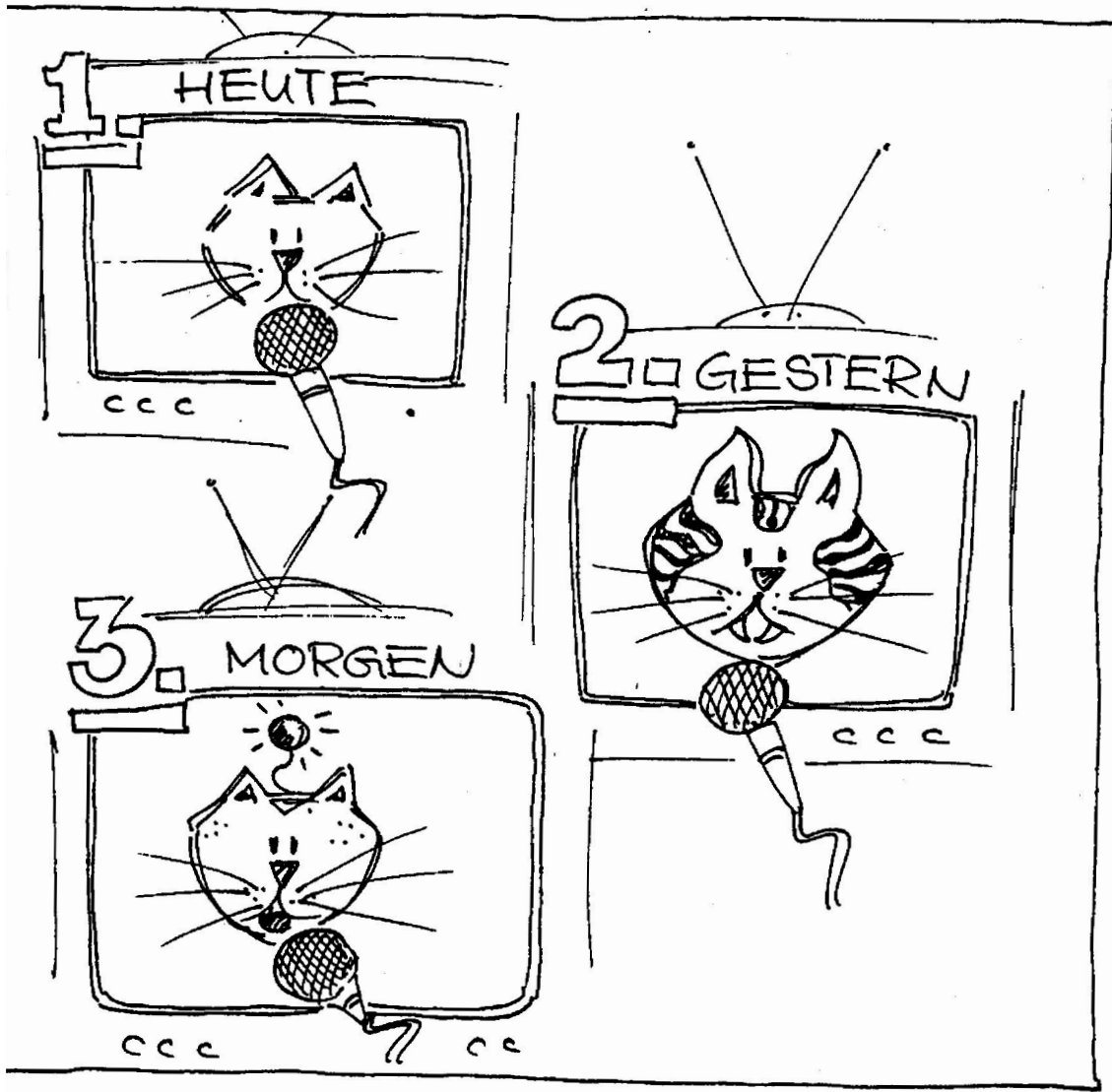
Das Rollenspiel hilft den Kindern aber auch, die eigene(n) Rolle(n) zu finden und zu festigen. Jeder entscheidet selbst, inwieweit er sich mit der ihm zugeteilten Rolle persönlich identifizieren will. Unter dem "Deckmantel" der gespielten Persönlichkeit verdichten sich die eigenen Gefühle, Haltungen und Interessen. Einsichten in die Vielfalt und Mehrdeutigkeit der Lebenswelt sind möglich. Diese dienen in hohem Maße der Entwicklung der Persönlichkeit und des komplexen Denkens.

Kleingruppenarbeit

Lesetip

Merry van Ments

Rollenspiel: effektiv, Ehrenwirth Verlag



Gemeinsam an der Zukunft basteln

Fragebogen-Aktion

Teilnehmer:	alle Kinder
Material:	Papier und Stifte
Ort:	Klassenzimmer(aufgeteilt in mehrere Arbeitsbereiche) oder mehrere Zimmer



Im Rahmen einer Klassen-Konferenz zum Thema "Pause" (siehe auch Seite 33) beschließen die Kinder dieser Klasse, unter allen Kindern der Schule eine Fragebogen-Aktion durchzuführen. Sie wollen heraus finden, welche Wünsche die Kinder an den Schulkiosk haben (z.B. mehr "gesunde, ökologische" Sachen oder nicht). Für die Erarbeitung des Fragebogens wird in Kleingruppen gearbeitet. Durch freie Partnerwahl oder per Zufallsprinzip (die Kinder ziehen rote, grüne oder blaue Punkte) werden Kleingruppen mit höchstens 7 Kindern gebildet. Jede Kleingruppe erarbeitet in einem vereinbarten Zeitrahmen eine Reihe von Fragen und formuliert diese auch aus. In der zweiten Phase probieren die Kleingruppen ihre Fragebögen untereinander aus. Die Fragen werden im Plenum vorgestellt und am nächsten Morgen von einer Redaktionsgruppe (in die jede Kleingruppe ein Mitglied entsendet) zum fertigen Fragebogen zusammengesetzt. Gleichzeitig gestalten die übrigen Kinder bunte Plakate, mit denen die Mitschülerinnen und Mitschüler zum Mitmachen bei der Fragebogenaktion aufgerufen werden...

Durch Kleingruppenarbeit lernen Kinder, mit anderen kooperativ umzugehen, sich konstruktiv in die Gruppe einzubringen und inhaltlich effektiv im Team zu arbeiten.

Die Agenda 21 sagt:

Durch eine Vereinigung von Umwelt- und Entwicklungsinteressen und ihre stärkere Beachtung kann es uns gelingen, die Deckung der Grundbedürfnisse, die Verbesserung des Lebensstandards aller Menschen, einen größeren Schutz und eine bessere Bewirtschaftung der Ökosysteme und eine gesicherte, gedeihliche Zukunft zu gewährleisten. Dies vermag keine Nation allein zu erreichen, während es uns gemeinsam gelingen

kann.

Kapitel 2

Warum Kleingruppenarbeit ?

In große Klassenrunde ist es fast unvermeidlich, daß manche Kinder lieber nur zuhören statt aktiv mitzumachen. Dadurch bleiben viele konstruktive Beiträge und gute Ideen unausgesprochen. Die überschaubare und geschützte Situation in der Kleingruppe lockt dagegen auch schüchterne Kinder aus der Reserve. Kinder sind in Kleingruppen ungezwungener und jeder hat die Chance, zu Wort zu kommen und beachtet zu werden, ohne gleich den Clownspielen zu müssen.

Kooperativ organisieren

Kleingruppenarbeit soll nicht zur Cliquenbildung und zum Aufbau neuer Rivalitäten in der Klasse führen. Bevor die Kleingruppen aktiv werden, wird deshalb im Plenum das gemeinsame Ziel der arbeitsteiligen Vorgehensweise abgesteckt. Abwechslung bei der Zusammensetzung der Arbeitsgruppen ist ein kreativer Faktor und kann den Zusammenhalt der gesamten Klasse fördern. Innerhalb eines Projekts empfiehlt es sich allerdings, die Gruppen eine Zeit lang in ein und derselben Besetzung zu lassen, damit sich eine vertraute und effektive Form der Zusammenarbeit einstellen kann.